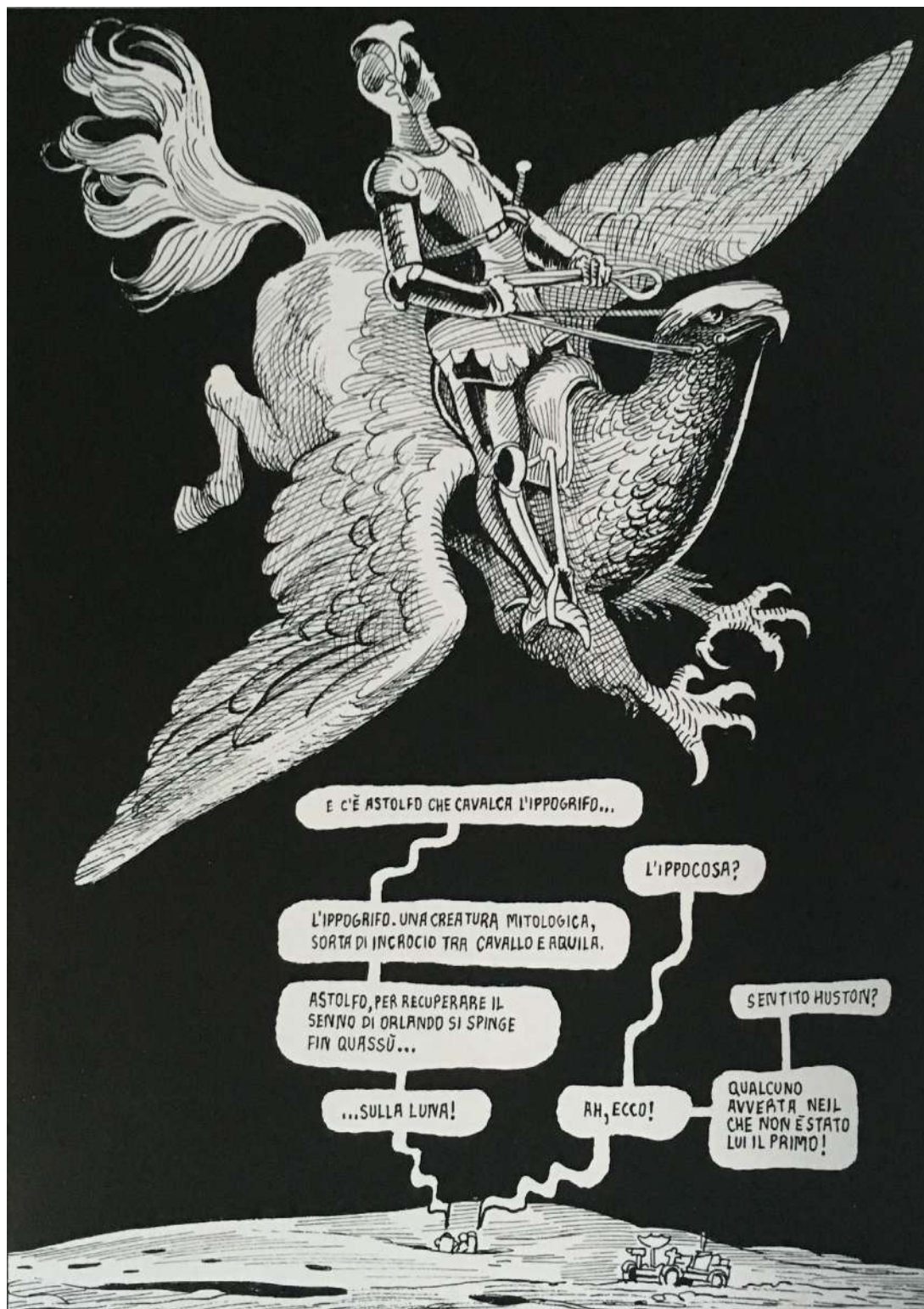




Poemi a fumetti.

La poesia narrativa da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche
a cura di Nicola Catelli e Giovanna Rizzarelli



NICOLA CATELLI, GIOVANNA RIZZARELLI

Introduzione

Una delle obiezioni che si muovono a ricerche del genere [...] è di aver posto in opera un apparato culturale esagerato per parlare di cose di minima importanza, come un fumetto di Superman [...]. Ora, la somma di questi messaggi minimi che accompagnano la nostra vita quotidiana, costituisce il più vistoso fenomeno culturale della civiltà in cui siamo chiamati ad operare. Nel momento in cui si accetta di fare di questi messaggi oggetto di critica, non vi sarà strumento inadeguato, e si dovrà saggiarli come oggetti degni della massima considerazione.

Umberto Eco

L'idea di approfondire la ricezione dei poemi narrativi nella nona arte è nata partendo dallo studio della ricca e precocissima fortuna illustrativa dei romanzi cavallereschi, dalle xilografie delle prime edizioni a stampa fino alle opere degli artisti contemporanei. All'interno di questa fiorente tradizione, il 'pensiero disegnato' del fumetto si è inserito naturalmente, nei primi decenni del Novecento, sia sviluppando l'eleganza grafica e la capacità di 'emblemizzazione' raggiunte dagli illustratori, sia cogliendo a pieno e reificando due caratteristiche intrinseche della poesia narrativa: da un lato l'*enargeia* e la predisposizione alla creazione di immagini vivide, alla rappresentazione immediatamente visibile e memorabile delle azioni dei singoli personaggi per mezzo delle risorse della versificazione; dall'altro la prossimità ai generi letterari più vicini alla performatività. Attraverso differenti modalità di trasposizione, o travestimento, e persino di libera riscrittura in versione parodica, le 'traduzioni' fumettistiche di queste opere in versi si sono cimentate in un confronto con il dettato poetico originario volto non soltanto a dare concretamente corpo all'implicita componente iconica delle storie, ma anche a trasferire nel linguaggio del *comic* i meccanismi stessi della narrazione poetica, mettendo in scena la pervasiva dialogicità che la caratterizza e spesso riproponendo sul piano grafico talune metafore e allegorie del testo di partenza.

Insieme ai principali poemi cavallereschi italiani del Quattro e del Cinquecento, si è voluto includere nel novero dei testi considerati in questa Galleria anche l'opera del più grande poeta di immagini e incontri dialogati, la *Divina commedia*. Entrambe le componenti ricordate sopra si riscontrano infatti, associate a un'elevata densità concettuale e stilistica, nella *Commedia* dantesca, che trovò non a caso immediata traduzione in immagini e che ha continuato in modo inesauribile a ispirare artisti di ogni tempo e luogo. Il poema di Dante è stato anzi inserito come ideale punto di avvio di questa esposizione virtuale, il cui percorso segue cinque vie trasversali che accomunano la *Commedia*, i romanzi

cavallereschi di Pulci e Boiardo, spesso ingiustamente trascurati, e i due massimi poemi della prima età moderna, *l'Orlando furioso* e la *Gerusalemme liberata*.

Il variopinto e multiforme affresco composto dall'insieme di queste immagini restituisce anzitutto a colpo d'occhio la straordinaria forza evocativa dei poemi narrativi. In talune di queste riletture iconiche si depositano, in una sorta di stratigrafia di immagini, secoli di fortuna figurativa; al contempo, tutta una tradizione visiva lunga e consolidata, almeno per la *Commedia* e il *Furioso*, si ritrova qui profondamente riscritta e 'riambientata' all'interno di un nuovo codice nel quale linguaggio visivo e verbale sono inscindibili. Innovazione e citazione, originalità e imitazione spesso convivono in questi lavori di traduzione testuale e visiva: ciò che l'esposizione virtuale si propone di mostrare è perciò, in particolare, il modo in cui le polarità di questo «amphibious language of juxtaposition and fragments» (N. Sousanis, *Unflattening*, p. 67) possano offrire delle eccellenti chiavi di lettura per i poemi narrativi da Dante a Tasso, fornendo occasioni preziose per riflettere sui vari livelli della loro ricezione. Per tale ragione la Galleria ospita non soltanto gli esperimenti di transcodificazione più riusciti, ma anche oggetti 'imperfetti' ed esiti più 'leggeri', nei quali proprio la difficoltà di trasportare nel mondo del fumetto i capolavori della nostra letteratura spesso lascia emergere il corpo a corpo con le fonti testuali e la volontà di rendere tali opere più vicine ai lettori contemporanei. L'auspicio è che brillanti trasposizioni e rese meno felici restituiscano nel complesso l'immagine dell'innegabile fortuna che questi poemi hanno avuto anche nel mondo a strisce e nuvole.

La Galleria non poteva che essere aperta dai veri e propri 'classici' della traduzione a fumetti di opere letterarie: la prima sala dell'esposizione virtuale, **Le grandi parodie**, è dedicata perciò alla fortunatissima serie delle parodie disneyane. All'interno di questa nutrita collana che a partire dal Dopoguerra si confrontò con testi letterari assai noti e provenienti da contesti nazionali molto diversi, i poemi narrativi italiani hanno trovato eccezionali riletture in termini comici, frutto di un confronto disinibito con il testo di partenza che ha dato vita a sapienti travestimenti di personaggi ed episodi, a ironici giochi allusivi e persino a reinvenzioni linguistiche del dettato originario. Non a caso la serie delle parodie firmate dalla Disney italiana viene inaugurata da un vero capolavoro di riscrittura iconica e verbale, ossia *l'Inferno di Topolino*, capostipite di un genere di grande successo che ha portato nei decenni successivi sia alla realizzazione di episodi collaterali come *Paolino Pocatesta e la bella Franceschina* o come alcuni capitoli della *Saga di*



Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *Il duello con il drago*, china su carta e colore, in *Paperino il Paladino*, 1960, tav. 47



Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *Un angelico incontro nel Giardino dell'Eden*, in *Cattivik in Purgatorio*, 1993, tav. 3

nei terreni della comicità sembra guidare anche molte altre versioni fumettistiche delle opere di Dante, Ariosto e Tasso, come avviene ad esempio nel [Furioso firmato da Pino Zac](#). Il sorriso, la battuta sarcastica, la gag brillante sono stati posti dunque al centro della seconda sezione della Galleria, **Pictor ludens**. Al travestimento satirico compiuto da un grande maestro come Jacovitti sono state affiancate qui le divertenti strisce di Marcello che ripropongono, canto per canto, l'opera dantesca e il poema tassiano; alla bonaria comicità del diavolo Geppo, di matrice disneyana, fa da contrappunto la sguaiata e 'malefica' risata di un Cattivik impegnato in un concitato itinerario oltremondano; all'uomo 'senza qualità' che ripercorre con leggerezza il viaggio dantesco nelle tavole di Michael Meier si è contrapposta la vena eroicomica e un po' malinconica del *Morgan-te* di Mauro Cicarè. Ridendo o sorridendo insieme ai lettori, gli autori di queste strisce riescono a ricordarci una delle caratteristiche centrali di ogni vero classico, ossia la capacità di andare al di là delle contingenze storiche e di contenere in sé una straordinaria vocazione all'attualizzazione.

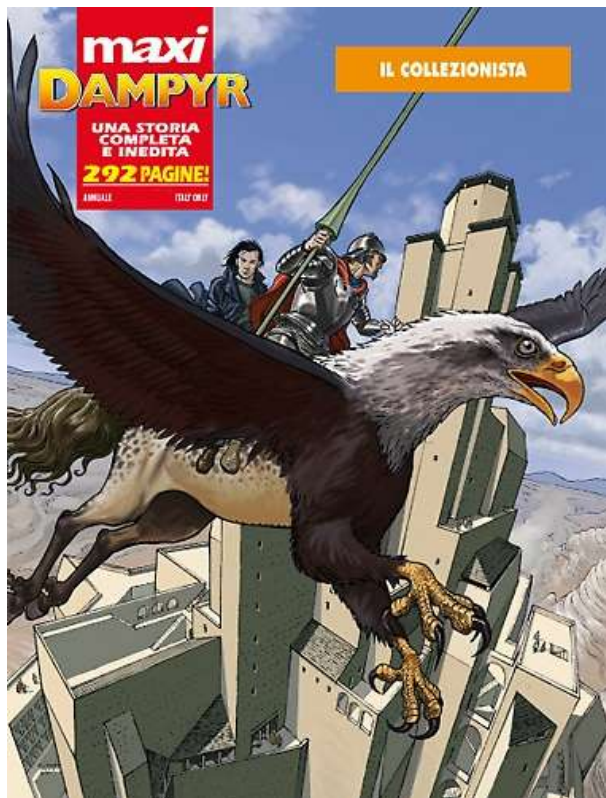
Messer Papero e Ser Paperone, sia a nuovi travestimenti (*l'Inferno di Paperino*), sia a ulteriori declinazioni di quell'aureo modello traspositivo (*Paperino il Paladino*, parte del 'ciclo paperingio' liberamente ispirato all'*Innamoramento de Orlando*; *Paperin furioso*; *Paperopoli liberata*).

La decostruzione parodica spesso modifica profondamente le opere alle quali i fumetti si ispirano, e certamente semplifica i contenuti originari nel momento in cui li forza a calzare i costumi dei celebri paperi; negli esiti migliori, tuttavia, la radicale metamorfosi comica non approda solo a un intelligente intrattenimento, ma illumina alcuni dei significati più profondi dei classici della nostra letteratura, che trovano così vie inattese per essere comunicati e raggiungere nuovi lettori.

Se la messa in parodia è la cifra che caratterizza alcuni dei più noti fumetti ispirati alla *Commedia* e ai romanzi cavallereschi, l'innesto dei poemi narrativi



Ade Capone, Fabio Bartolini e Alessandro Bocci, *Fine del viaggio all'Inferno*, in *Discesa all'Inferno*, 2000, tav. 97


Enea Riboldi, Copertina, in *Il collezionista*, 2013

lettori di *comics*, nell'accogliere al loro interno, anche se naturalmente con una buona dose di libertà, personaggi, situazioni e nuclei narrativi dei poemi cavallereschi e dell'opera di Dante, grazie a sceneggiature bene orchestrate e al ricorso a esplicite citazioni della tradizione illustrativa dei capolavori letterari.

Spesso profondamente travisati e alle volte quasi irriconoscibili, i frammenti dei testi originali hanno attecchito con particolare vivacità nel mondo del fumetto seriale, colorandosi di giallo e di mistero, e alimentando nuove e suggestive macchine narrative.

La quarta tappa dell'esposizione, **Fra illustrazione e graphic novel**, si confronta con un capitolo molto rilevante delle riletture fumettistiche più e meno recenti dei poemi narrativi, ovvero la stretta relazione che alcune raffinate trasposizioni visive intrattengono con l'illustrazione *tout court* e con i grandi illustratori del passato. È emerso in particolare un nutrito gruppo di fumetti che, ispirandosi in modo palese alle affascinanti incisioni di Gustave Doré, ha saputo rifunzionalizzare uno straordinario esempio della fortuna visiva delle opere dantesche e ariostesche adattandolo ai meccanismi propri del racconto a fumetti.

La terza tappa dell'esposizione, **Inchieste seriali, misteri e universi paralleli**, è dedicata a un capitolo quasi inatteso dell'incontro tra poesia narrativa e fumetti. Si tratta di quel nutrito insieme di storie seriali, legate soprattutto alla rinomata casa Bonelli, nelle quali personaggi memorabili, come Martin Mystère, Nathan Never o Dylan Dog, si ritrovano coinvolti in *enquêtes* che li conducono nei luoghi e sulle orme dei protagonisti dei poemi considerati nella Galleria.

A prima vista tali esiti – di volta in volta misterioso-eruditi (*Martin Mystère*), giallo-horror (*Lazarus Ledd*, *Dylan Dog*), fantasy o fantascientifici (*Dampyr*, *Nathan Never*, *Legs Waver*), avventurosi (*Cico*) – potrebbero sembrare inconciliabili con le vicende dei poemi cavallereschi e ancor più con la *Commedia*; sorprende invece la macroscopica ricettività mostrata da simili *format*, molto ben rodati e amati dai

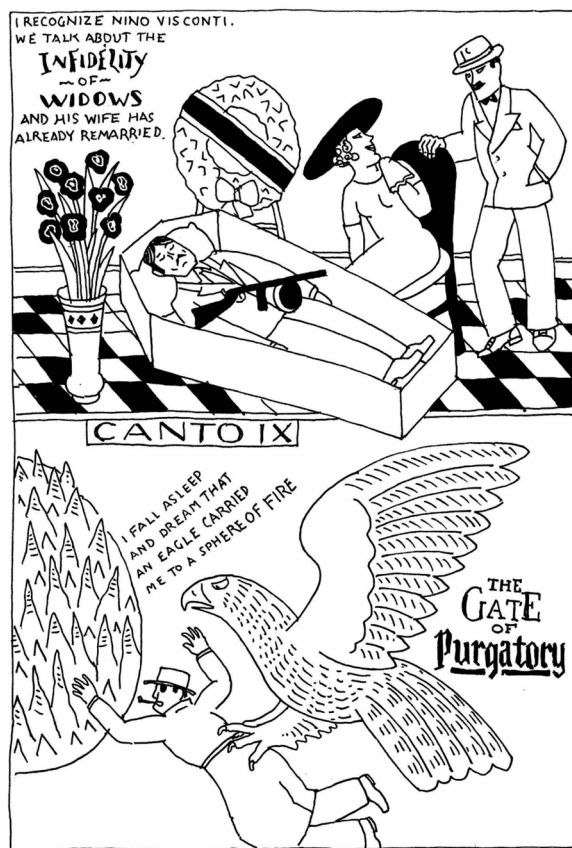

Go Nagai, *Le anime dei lussuriosi*, con evidente ripresa di Doré, in *La divina commedia*, 1994, vol. 1, tav. 86

Della *Commedia* di Doré si nutre a più riprese la sorprendente versione manga di Go Nagai, che in molti luoghi inserisce diretti prelievi dell'opera dell'illustratore francese trasformandoli con naturalezza in elementi narrativi; una simile capacità di rielaborazione e di alto *bricolage*, in parte già operante in alcuni albi delle serie rappresentate nella terza sezione della Galleria, è esercitata in modo sistematico in un esito estremo, benché non sempre sostenuto da felicità di risultati, quale il *Dante's Inferno* di Joseph Lanzara, *graphic novel* costruito esclusivamente con tavole di Doré (o con loro particolari) rimontate con l'aggiunta di didascalie e balloon. Dell'illustrazione di fine Ottocento è debitore anche Rino Albertarelli, che nel suo 'cineromanzo' sulle imprese di Orlando ne contamina il segno con lo stile delle pellicole d'avventura, mentre alla grafica da manifesto pubblicitario, per di più con frequenti richiami all'iconografia da film noir, si rifanno le tavole della *Divine Comedy* di Seymour Chwast.

L'ultima sala della Galleria, **Battaglie tra le nuvole**, accoglie infine racconti grafici nei quali uno degli aspetti più intrinsecamente legati tanto alla visualità dei poemi cavallereschi quanto ad alcuni fortunati generi di *comics* e romanzi grafici, ovvero lo scontro armato, il conflitto manicheo, il duello fra campioni, sembra aver orientato in modo del tutto inatteso le scelte dei rispettivi autori.

Da un lato le grandi scene di duelli e battaglie, in cui Ariosto e Tasso avevano dato sfoggio delle loro grandi doti descrittive e in cui la parola poetica sfidava palesemente la forza evocativa delle immagini, hanno ispirato riscritture fumettistiche dei poemi cavallereschi nelle quali la rappresentazione diretta della guerra viene volutamente allontanata dalla tavola a fumetti, in favore di un anelito quasi metastorico verso la possibilità di salvezza dell'individuo di fronte alle crudeltà degli uomini, in *Verrà Orlando* di Sergio Toppi, e della condanna delle guerre religiose che sfocia in un richiamo alla pace, nel *Furioso* di Lorenzo Chiavini; dall'altro il recupero in chiave pop e transmediale della mitografia classica e del racconto delle crociate, nel *Dante's Inferno* di Gage e Latorre, ha prodotto una inopinata versione 'bellica' della *Divina commedia*, instaurando un rapporto allusivo molto libero rispetto al poema dantesco.

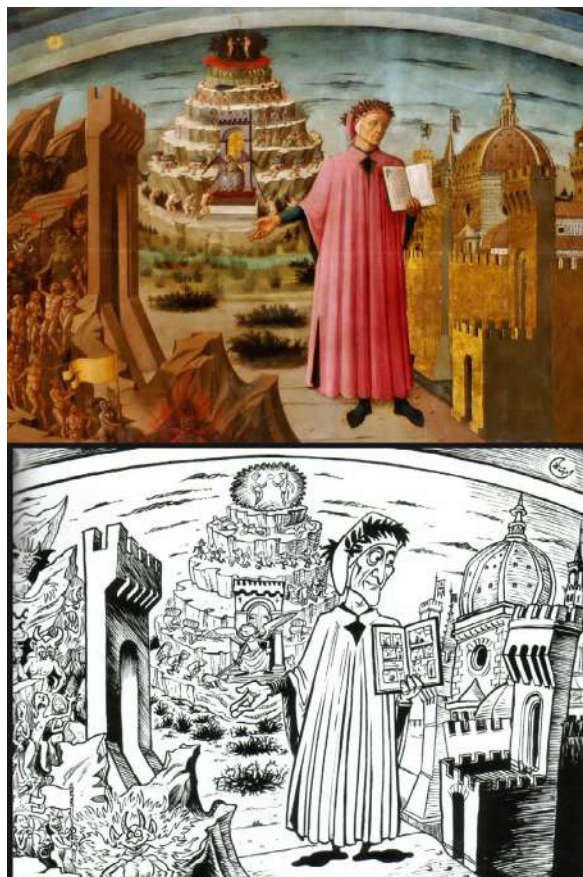
Attraverso le 23 schede critiche ripartire in queste cinque sezioni e dedicate a versioni fumettistiche molto differenti per origine geografica ed epoca d'appartenenza, il panorama che si è cercato di ricomporre, pur senza pretese di esaustività, ambisce dunque a mostrare come alcuni momenti salienti della ricezione dei classici letterari passi anche attraverso la loro trasposizione in racconto grafico, e al contempo a osservare come, nei casi di riscrittura a fumetti più avvertita e rigorosa, l'opera derivata, proiettandosi a ritroso verso la sua scaturigine poetica, agisca come possibile commento critico e come dispositivo di analisi del testo originario.



Seymour Chwast, *Canti ottavo e nono del Purgatorio*, 2010
[© Seymour Chwast, 2010, 'Dante's Divine Comedy', used by kind permission of Bloomsbury Publishing Plc.]



Christos Gage, Diego Latorre, *La guerra dantesca*, in *Dante's Inferno*, 2010



Hunt Emerson, with Kevin Jackson, *Dante and his work*, after Domenico di Michelino, in *Dante's Inferno*, 2012, p. 85

Testi di

Marco Arnaudo, Nicola Catelli, Giovanni Vito Distefano, Pier Luigi Gaspa, Elisa Guadagnini, Martina Mengoni, Nicola Paladin, Renato Pallavicini, Giovanna Rizzarelli, Alessandro Scarsella, Franco Tomasi.

Si ringraziano per la gentile concessione delle immagini e per la generosa collaborazione Paolo Bacilieri, Lorenzo Chiavini, Mauro Cicarè, Seymour Chwast, Sandro Dossi, Silvia Jacovitti, Michael Meier, Smeralda Monesi, Marcello Toninelli e gli editori Bloomsbury Publishing, Futuropolis e Shockdom.

Gli autori rimangono comunque a disposizione di altri eventuali aventi diritto laddove non sia stato possibile rintracciarli.

The research leading to these results has received funding from the European Research Council under the European Community's Seventh Framework Programme (FP7/2007-2013) / ERC Grant agreement n. 295620: ERC Advanced Grant 2011, «Looking at Words Through Images: Some Case Studies for a Visual History of Italian Literature».

In copertina: Paolo Bacilieri, *Apollo 17*, china su carta, 2014 (per gentile concessione dell'autore).

#1. Le grandi parodie

1.1. Capolavori di capolavori. Pippo e Topolino all'inferno degli scolari

Guido Martina, Angelo Bioletto, *L'inferno di Topolino*, Topolino, nn. 7-12, 1949-1950

di Giovanna Rizzarelli

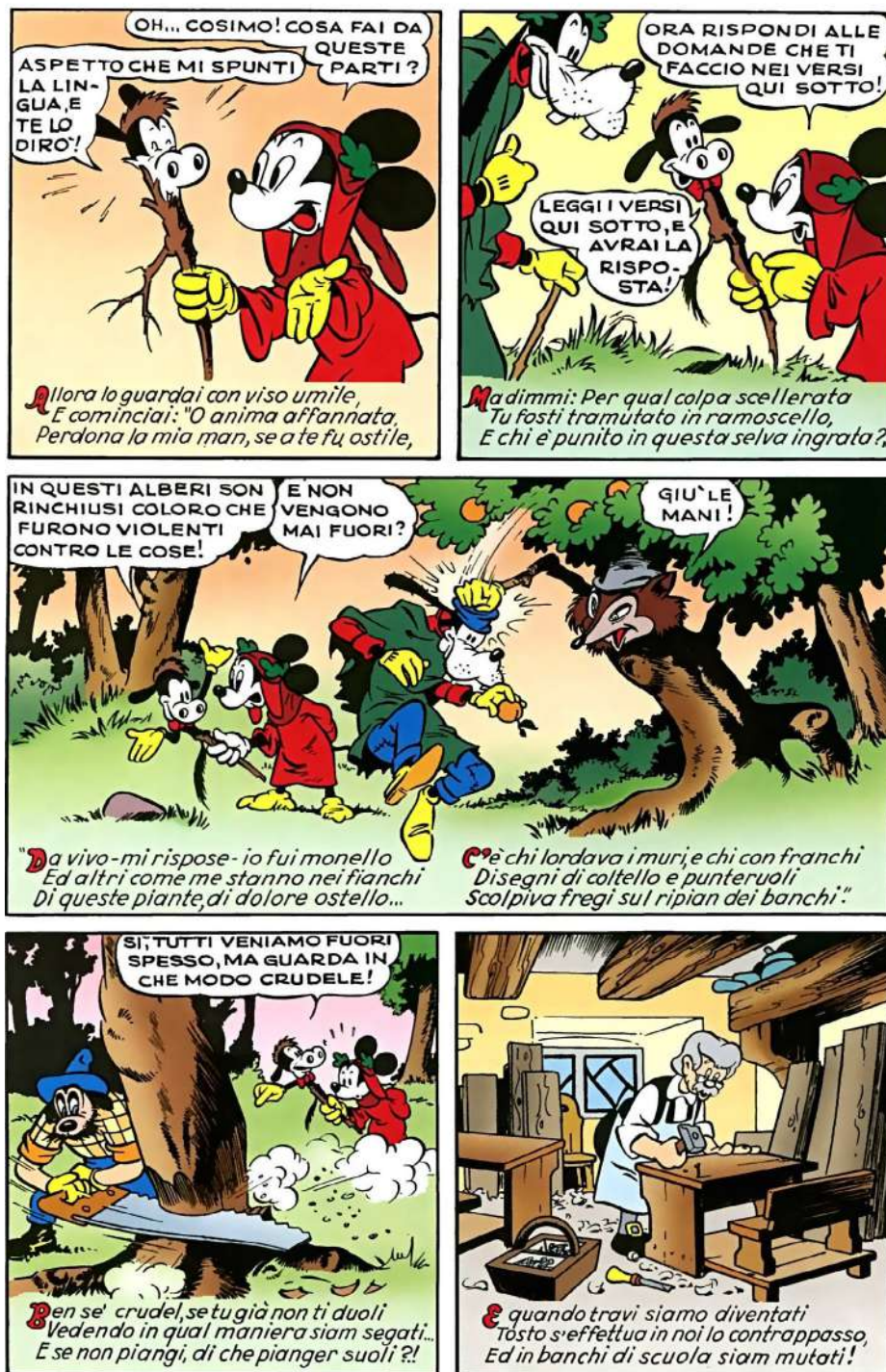


Fig. 1 Guido Martina, Angelo Bioletto, *L'incontro con Cosimo*, china su carta e colore, 1949-1950, tav. 42

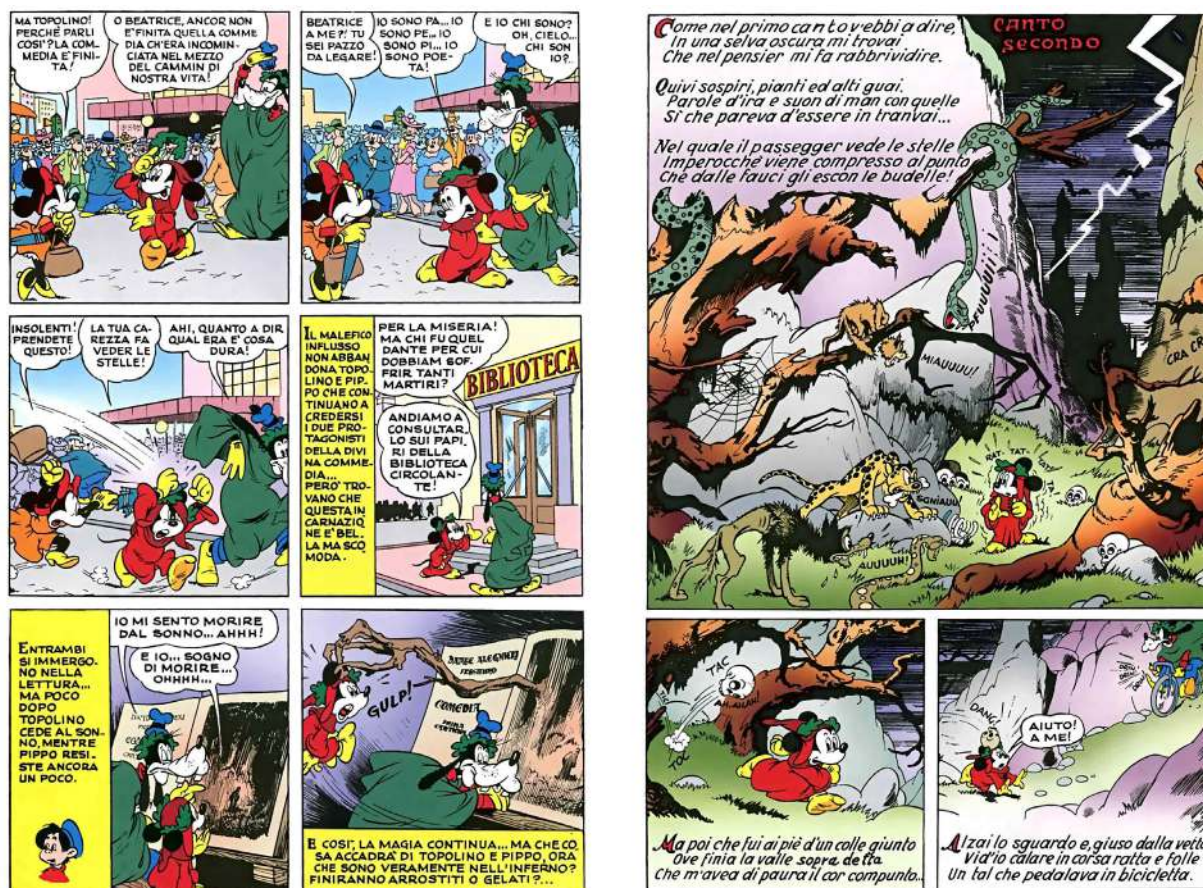


Fig. 2 Guido Martina, Angelo Bioletto, *Inizio del viaggio infero*, china su carta e colore, 1949-1950, tavv. 2-3

Può un capolavoro generare un altro capolavoro? Il quesito nasce spontaneo ogni qual volta ci si trovi ad analizzare una transcodificazione; e spesso purtroppo la risposta è negativa. Ciò non vale, però, per *l'Inferno di Topolino*, la prima delle grandi parodie Disney, nata dalla collaborazione tra Guido Martina (autore dei testi) e Angelo Bioletto (creatore dei disegni). Dietro l'articolato ingranaggio narrativo delle memorabili 73 tavole apparse per la prima volta nei numeri da 7 a 12 di *Topolino* tra l'ottobre del 1949 e il marzo del 1950 si nasconde, infatti, un grande genio creativo. Forse sarebbe meglio dire che una creatività incontenibile, quella di Martina – vero factotum della Disney italiana del Dopoguerra –, trova una degna controparte nei disegni raffinati e divertenti di Bioletto. La macchina di questo poliedrico universo infernale funziona in virtù della perfetta collaborazione della coppia di autori, che riesce a reinventare il capolavoro di Dante. La riscrittura e la parodia funzionano così bene che la prima cantica dantesca ne risulta trasformata ma al contempo perfettamente riconoscibile. Ciò che lo rende possibile, insieme al titolo, è la geniale trovata di Martina ('il professore' della Disney Italia), autore della «verseggiatura», che si cimenta in una spericolata riscrittura, naturalmente in terza rima, dell'opera di Dante. Le terzine incatenate di Martina fungono da didascalie nella parte inferiore delle vignette, in cui i dialoghi contenuti nei balloon fanno da commento, o contrappunto, ai versi e alla loro narrazione continua. L'ingranaggio narrativo segue dunque due linee che si intrecciano, ma rimangono autosufficienti o forse rivolte a destinatari differenti. Negli intenti di Martina e Bioletto sembra di poter riscontrare la volontà di creare una partitura a due voci, in cui quella in versi non sembra poter fare a meno di quella più tipicamente fumettistica. La complementarietà delle due forme testuali è dichiarata nell'incontro tra Topolino e Cosimo, nipote di Clarabella (qui parodia di Pier delle Vigne), nel quale Dante/Topolino

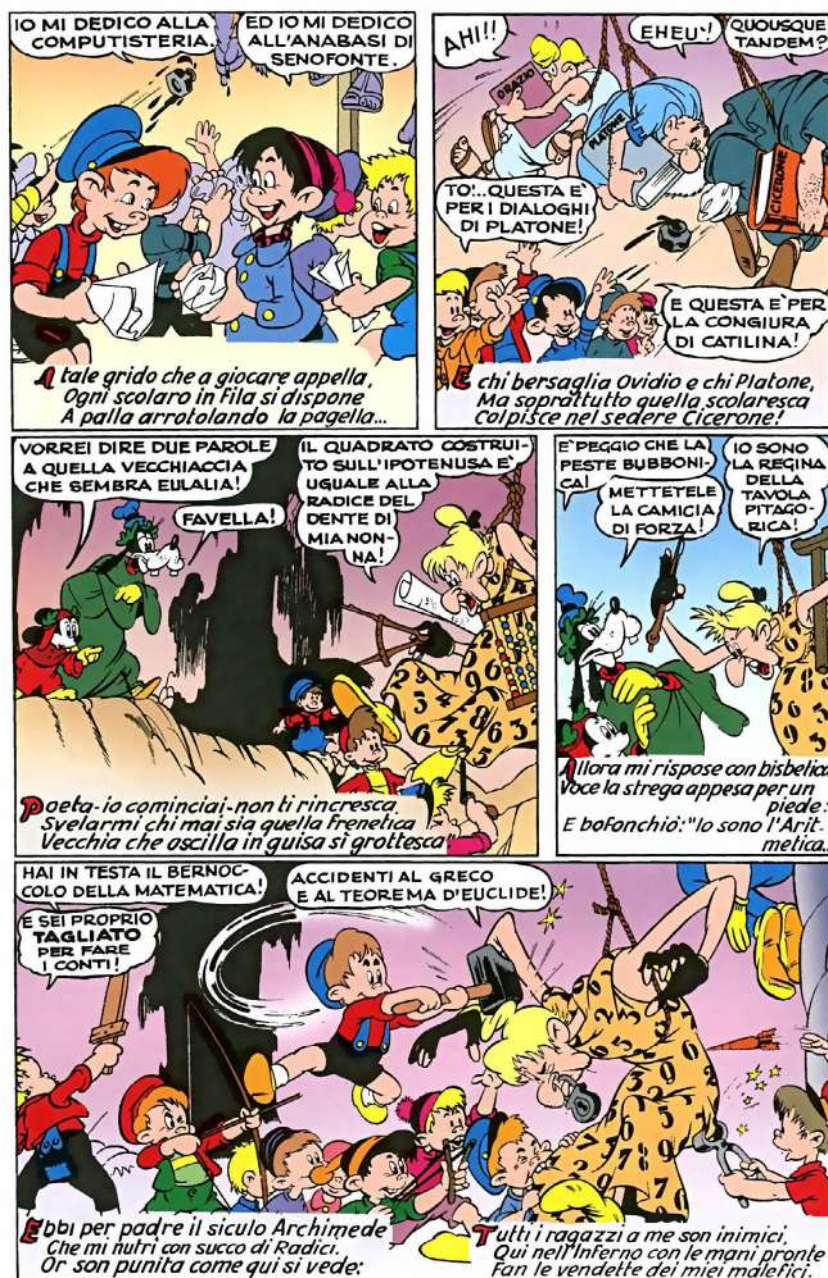


Fig. 3 Guido Martina, Angelo Bioletto, *Il limbo*, china su carta e colore, 1949-1950, tav. 8

dei ruoli di Dante e Virgilio interpretati durante una «Gran Commedia, anzi Divina». Per sapere di più dell'opera che devono recitare forzatamente, si recano in biblioteca, dove un secondo incantesimo li risucchia all'interno del volume che stanno consultando (fig. 2). Così si trovano catapultati già nel secondo canto, nella 'selva oscura' dove avviene l'incontro tra Topolino/Dante e la sua guida, Pippo: «quivi sospiri, pianti ed alti guai. / Parole d'ira e suon di man con quelle / Sì che pareva di essere in tranvai...» (fig. 2).

Sin da principio Martina percorre la via a cui rimane fedele lungo tutta la verseggiatura, servendosi in modo puntuale degli endecasillabi danteschi ma collocandoli spesso in contesti differenti da quelli originari e mescolandoli a versi ispirati alla contemporaneità (come dimostra l'ardita rima *guai / tranvai* che sostituisce il *guai / lagrimai* di *Inf.* III, vv. 22 e 24). Insieme agli aspetti infernali della vita moderna, ai quali sarà interamente dedicato *L'inferno* di Paperino (1987), un altro filo rosso percorre le tavole di Martina e Bioletto: i luoghi inferi dell'educazione scolastica. Non a caso nel limbo «rinchiusi son gli eletti /

chiede al suo interlocutore: «Ora rispondi alla domande che ti faccio nei versi qui sotto!» – e l'altro ribatte: «Leggi i versi qui sotto e avrai la risposta» (fig. 1). Ne risulta un dispositivo diegetico sofisticato che si regge sulla magistrale orchestrazione tra la duplice voce testuale e la variopinta umanità dei dannati, creata da Bioletto ispirandosi alla lunga fortuna figurativa della *Commedia* (soprattutto alle illustrazioni di Gustave Doré).

I due autori non si limitano però a competere con la lingua e con 'il visibile parlare' dantesco, ma si cimentano in una riproposizione scrupolosa di quasi tutti e trentaquattro i canti dell'*Inferno* e dei gironi che lo compongono. I protagonisti del pellegrinaggio infero sono Topolino e Pippo, i quali per uno strano «malefizio» di Gambadilegno non riescono a liberarsi



Fig. 4 Guido Martina, Angelo Bioletto, *I violenti contro i banchi di scuola*, china su carta e colore, 1949-1950, tavv. 43 e 46

che fecer tristi gli anni della scuola»; contro di essi un esercito di scolaretti lancia pallottole di carta fatte di pagelle. Gli obiettivi del 'tiro a segno' sono Platone, Ovidio e l'Aritmetica, una bisbetica «regina della tavola pitagorica» (fig. 3). Non mancano Omero, Cesare, e il Sofisma, accompagnato da una figura strampalata che cerca di rallentare il passo dei due pellegrini: «So che si fa chiamar filosofia, / però se vuoi seguire il mio consiglio / non ragionar con lei ma passa via!». Nel canto VIII, Topolino e la sua guida attraversano sulla barca di Flegias la palude dello Stige, e l'iracondo nel quale si imbattono «le guance avea gonfie di furore / e dagli sguardi torvi ed irascibili / lo riconobbi ch'era un professore». L'inflessibile maestro, che ha saputo elargire ai suoi scolari soltanto zeri, viene punito, come l'iracondo Filippo Argenti, in modo brutale dalle «fangose genti» (prelievo letterale da *Inf.* VIII, v. 59) che vogliono vendicare «i poveri studenti». Anche la selva dei suicidi viene riletta in chiave scolastica: i violenti verso se stessi sono qui trasformati, con arguta censura, in monelli che avevano poco rispetto per le aule scolastiche. Per questa ragione sono trasformati in piante, in alberi, mutati poi in banchi per dover patire da una classe di ciuchini lo stesso trattamento che avevano riservato al mobilio della scuola.

L'episodio viene poi contaminato con un altro testo caro al mondo Disney: a salvare i monellacci interviene la fata turchina di Pinocchio (fig. 4), vera donna angelo, che li libera dal mondo infernale dei banchi di scuola.

Martina e Bioletto non si lasciano sfuggire un altro elemento centrale della *Commedia*, ossia la memorabile icasticità di certi incontri tra Dante e i dannati. Le grandi personalità che occupano i luoghi di maggior rilievo nel pellegrinaggio dantesco vengono sagacemente trasposte nell'universo disneyano. Tra gli «spiriti rubelli» del X canto, rinchiusi nelle arche infuocate della città di Dite, Pippo e Topolino si imbattono in un rabbioso Paperino,

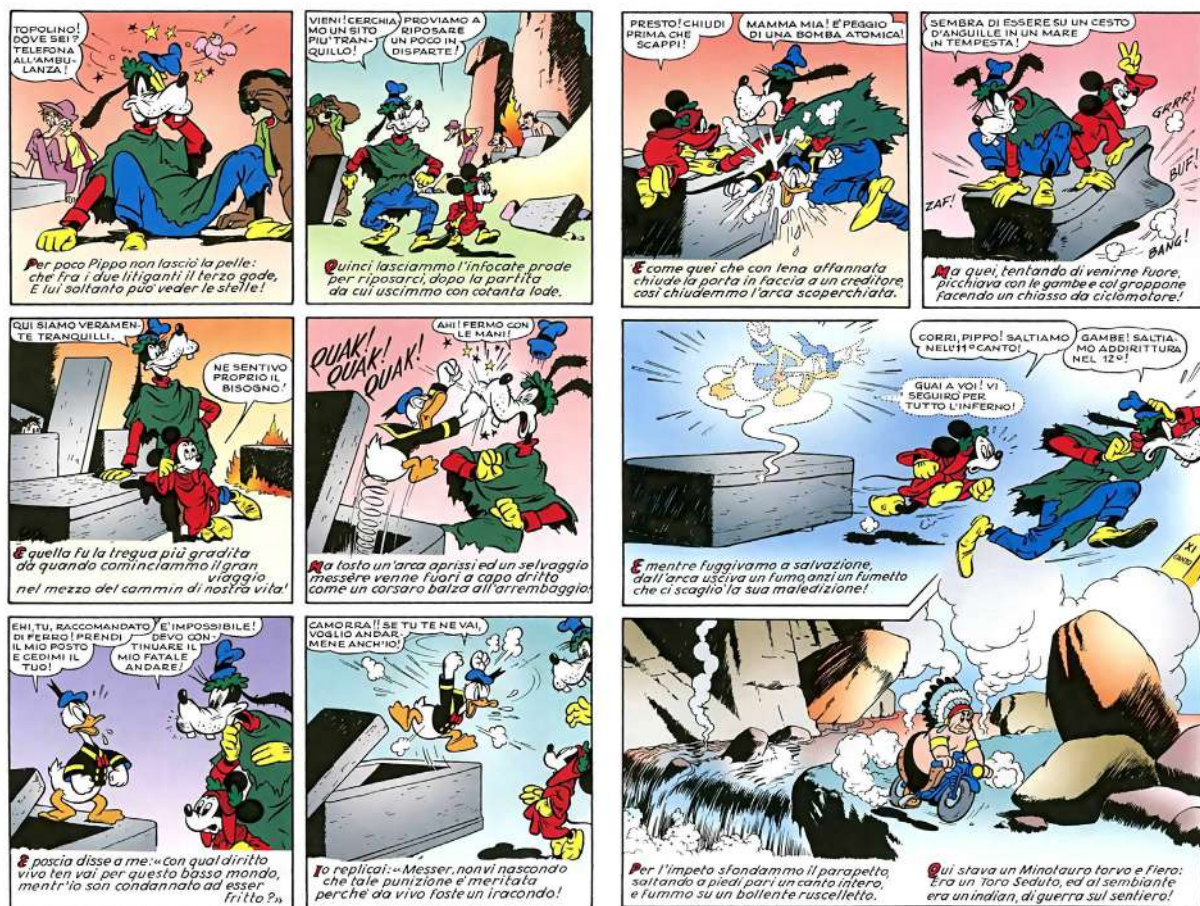


Fig. 5 Guido Martina, Angelo Bioletto, *Le archie infuocate*, china su carta e colore, 1949-1950, tavv. 30-31

travestimento di Farinata degli Uberti, che sferra pugni, strilla «com'avesse l'Inferno a gran dispetto» (*Inf.* X, v. 36), e – invece di pronunciare la profezia dell'esilio dantesco – promette ai due di seguirli per tutto il mondo infero (fig. 5).

Esilarante anche la riscrittura del dialogo con Ugolino, qui divenuto «famoso arbitro». Topolino/Dante lo incontra fra i traditori che stanno «nell'acqua congelata» e può ascoltare il suo racconto: «Tu dei saper ch'io fui Conte Ugolino / Ed arbitravo a Pisa una partita / Ch'avea in palio i titoli di campione...». Non solo il travestimento comico neutralizza ogni aspetto truce del racconto dantesco, ma il «fiero pasto» dal quale l'arbitro corrotto solleva le fauci è un pallone, emblema del suo tradimento. Qui la riscrittura dei versi della *Commedia* trova forse il suo apice: l'arbitro – che a fine partita non concede un calcio di rigore – è costretto a confessare: «ma feci per viltate il gran rifiuto» (come Celestino V in *Inf.* III, v. 60); e addentando il pallone esclama «Ahi, foot-ball, vituperio delle genti» (in cui *football* prende il posto di *Pisa* in *Inf.* XXXIII, v. 79; fig. 6).

Mancano all'appello, tra i personaggi più memorabili della *Commedia*, soltanto Paolo e Francesca. Tale assenza è forse una forma di censura del peccato di cui si sono macchiati, anche se in altre circostanze i due autori sanno edulcorare le pene dantesche (il sodo-mita Brunetto Latini, qui divenuto il maestro di scuola di Topolino/Dante, con evidente reticenza in merito alla sua colpa, dice: «in vita razzolavo male /... quantunque agli altri predicassi bene!»; si noti inoltre che la pioggia di fiammelle che fa da sfondo a questo incontro riattiva la memoria di molte trasposizioni iconiche del XV canto dell'*Inferno*; fig. 7). Tuttavia, nonostante i due amanti non appaiano in questo viaggio ultramondano, i versi del V canto dantesco sono disseminati in molte terzine composte da Martina, quasi

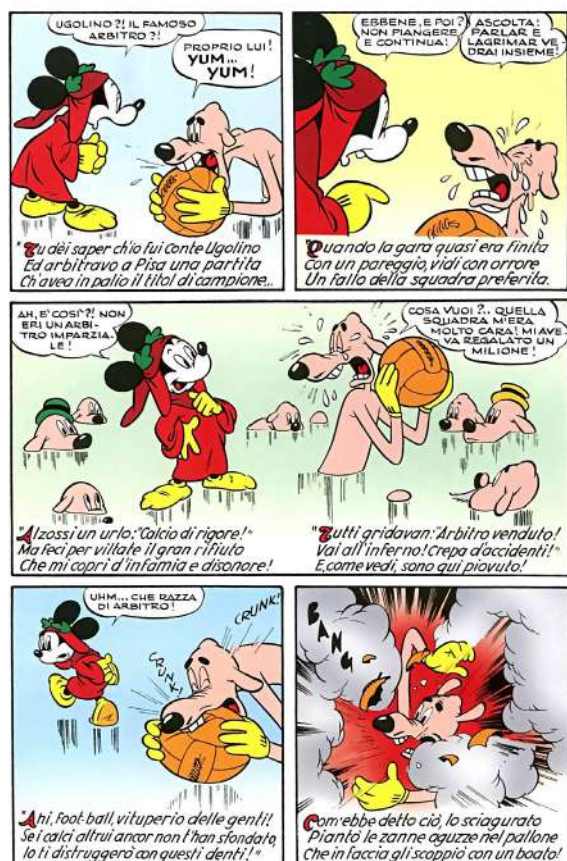


Fig. 6 Guido Martina, Angelo Bioletto, *Il conte Ugolino*, china su carta e colore, 1949-1950, tav. 70



Fig. 7 Guido Martina, Angelo Bioletto, *L'incontro con Brunetto Latini*, china su carta e colore, 1949-1950, tav. 49

a colmare l'assenza dell'episodio con la sua capillare presenza nei contesti più diversi. A Paolo e Francesca Martina avrebbe poi dedicato un intero fumetto, *Paperino Pocatesta e la Bella Franceschina* (1980).

Il viaggio di Topolino e Pippo si conclude con un vero *coup de théâtre*: i traditori massimi sono infatti i due autori, che vengono puniti dallo stesso Dante, armato di penna stilografica, a causa del loro travestimento/tradimento. Martina e Bioletto, tuttavia, vengono assolti grazie all'intervento di Dante, che difende la bontà delle loro intenzioni e svela lo spirito del capolavoro a fumetti: «Se l'uno ha scritto versi sbarazzini, / E l'altro li ha illustrati con pupazzi / l'han fatto per la gioia dei bambini» (fig. 8).

Edizioni di riferimento

Guido Martina, Angelo Bioletto, *L'inferno di Topolino*, in *I classici della letteratura Disney*, n. 3, Milano, RCS Quotidiani, 2006, pp. 17-89.

Giulio Ernesto Chierchini, Massimo Marconi, *L'inferno di Paperino*, in *I classici della letteratura Disney*, n. 3, Milano, RCS Quotidiani, 2006, pp. 91-147.

Bibliografia

P.P. Argiolas, A. Cannas, G.V. Distefano, M. Guglielmi, *Le grandi parodie Disney. Ovvero i classici fra le nuvole*, Roma, Nicola Pesce, 2013.

A. Becattini, L. Boschi, L. Gori, A. Sani, *I Disney italiani*, Battipaglia (SA), Nicola Pesce Editore, 2012.

A.M. Cotugno, *Dante a fumetti*, Foggia, Edizioni del rosone, 2009, pp. 25-49.

P. Guiducci, L. Cantarelli (a cura di), *Nel mezzo del cammin di una vignetta... Dante a Fumetti: il sommo poeta e la Divina Commedia nelle nuvole parlanti di tutto il mondo*, Ravenna, 2004.

A. Rossini, 'Dante e la parodia', *Rivista di studi italiani*, XXII, 2, 2004, pp. 22-46.

J. Tondro, 'Nightcrawler's Inferno' and Other Hellish Tales: Comics Adaptations of Dante, in *Medieval Afterlives in Contemporary Culture*, ed. by G. Ashton, London, Bloomsbury Publishing, 2015, pp. 291-300.



Fig. 8 Guido Martina, Angelo Bioletto, *I traditori massimi*, china su carta e colore, 1949-1950, tavv. 71-72

The research leading to these results has received funding from the European Research Council under the European Community's Seventh Framework Programme (FP7/2007-2013) / ERC Grant agreement n. 295620: ERC Advanced Grant 2011, «Looking at Words Through Images: Some Case Studies for a Visual History of Italian Literature».

1.2. *L'eros (paper)tragico di Paperino Pocatesta e la Bella Franceschina*

Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Paolino Pocatesta e la Bella Franceschina*, Topolino, 1261, 1980, 16 tavole

di Giovanni Vito Distefano



Fig. 1 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Paolino Pocatesta e la Bella Franceschina*, china su carta e colore, 1980, tav. 1

Giovan Battista Carpi, disegnatore e autore Disney fin dagli anni Cinquanta, considerato dalla critica il più importante maestro della scuola italiana – insieme a Romano Scarpa. A fronte di questi illustri natali, tuttavia, *Paolino Pocatesta e la Bella Franceschina* non può essere annoverata tra le prove più notevoli di re-interpretazione dei classici della letteratura per le quali la Disney Italia è celebre. L'impasto di elementi letterari e *trouvailles* storico-filologiche, tipico di Martina, non raggiunge lo spessore di un'ispirata rivisitazione; si risolve invece in *sketch* di facile comicità, giustapposti in un intreccio senza troppe pretese e in qualche punto, specie nel finale, un po' rabberciato.

Come ci si può aspettare, nella versione a fumetti a segnare la sorte dei due protagonisti non è l'amore passionale.

Per il rilievo che la vicenda di Paolo Francesca ha assunto nella lettura romantica e contemporanea del poema, l'episodio narrato nel canto V dell'*Inferno* è stato oggetto nel corso degli ultimi due secoli di una vastissima serie di adattamenti nelle più diverse forme e linguaggi, in una misura e con picchi qualitativi di gran lunga superiori rispetto a qualsiasi altro, pur celeberrimo, personaggio o vicenda della *Commedia*. *Paolino Pocatesta e la Bella Franceschina* è il contributo disneyano a questa ricca messe di riprese, riscritture, 'rimediazioni'; l'anello di intersezione tra questa tradizione e quella non meno florida delle Grandi Parodie a fumetti dei classici della letteratura prodotte dalla Disney italiana. Gli autori sono di assoluto prestigio. Soggetto e testi sono di Guido Martina, lo sceneggiatore più prolifico della Disney italiana, ideatore delle Grandi parodie, non nuovo a misurarsi con la *Commedia* fin dall'*Inferno di Topolino* (1949-1950), opera che ha dato avvio alla lunga serie delle Grandi Parodie disneyane. Di non minore statura



Fig. 2 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Il Passatore*, china su carta e colore, 1980, tav. 8



Fig. 3 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Tentato furto*, china su carta e colore, 1980, tav. 9

storie dei paperi, qual è il tentativo di furto perpetrato ai danni di Paperone, che nell'adattamento veste i panni di Gianciotto Malatesta, da parte di uno dei Bassotti, che interpreta il Passatore, brigante celebre nella Romagna della prima metà dell'Ottocento (fig. 2). È questo uno degli spunti più interessanti dell'intero adattamento. Per operare lo slittamento dal tema dell'amore tragico a quello del furto, Martina inserisce un personaggio tratto dalla storia locale: un'aggiunta non soltanto infedele ma deliberatamente anacronistica, dettata da una logica che privilegia l'affinità 'geografica' degli elementi narrativi invece che la loro cronologia. Perfezionata dal tocco di sicura riuscita comica dell'inflessione dialettale romagnola («Di' ben su, bambolotta! Te, sei la Franzeschina?»), la trovata può riuscire grazie alla capacità dei personaggi disneyani di accogliere ed esprimere negli adattamenti nuove identità narrative.

Il tema dell'amore sopravvive sottotraccia alla figura della protagonista. A questo riguardo, però, l'abbassamento parodico della figura di Francesca da Rimini finisce per proporre nel fumetto una concezione fastidiosamente reativa della donna. Lunghe ciglia sospiranti, corpetto e grembiolino domestico, Franceschina/Paperina si concepisce in subordinata dipendenza dalla figura maschile che la accompagna: l'eros tragico che è il motore passionale dell'eroina dantesca si riduce nell'adattamento al desiderio lagnoso di ricevere la considerazione del suo marito legittimo o, in alternativa, a una disinvoltata e sdolcinata disponibilità verso qualche suo illecito sostituto.



Fig. 4 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Il bacio*, china su carta e colore, 1980, tav. 13



Fig. 5 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *La bufera infernal*, china su carta e colore, 1980, tav. 16



Semmai, il carattere fatale del legame tra Francesca e Paolo – non più *Mala* ma *Poca* testa, come anche i suoi panni da giullare sembrano indicare – si propaga nell'adattamento attraverso il consueto meccanismo dell'assegnazione dei ruoli ai personaggi disneyani. Una reciproca intesa, speciale se non proprio amorosa, è connaturata in Franceschina e Paolino per il solo fatto di essere interpretati dalla coppia formata da Paperina e Paperino, eterni fidanzati nella 'realtà' dell'universo disneyano.

Sedotta dalle promesse del brigante, Franceschina/Paperina è complice nella sua ingenuità del tentativo del Passatore/Bassotto di impadronirsi delle ricchezze di suo marito Gianciotto/Paperone (fig. 3). Il brigante non raggiungerà il suo scopo, ma mette Franceschina a conoscenza dell'esistenza di un deposito segreto predisposto dal marito, del quale riuscirà a trovare la mappa nascosta. È nell'entusiasmo del ritrovamento che Paolino/Paperino scocca sulla sua guancia il bacio che condannerà entrambi alle ire di Gianciotto/Paperone (fig. 4), tante e tali da scaraventarli entrambi all'inferno. Tra lo sguardo ispirato di Dante/Archimede e lo scherno del Passatore/Bassotto, nella vignetta conclusiva i due sfortunati paperi volano via sospinti da un vento tempestoso, che riecheggia la «bufera infernal» del canto V (fig. 5).

L'innovazione della presenza 'in becco e piume' di Dante – impersonato da Archimede forse per l'affinità tra il suo viso dominato dal becco allungato e la tradizionale iconografia dantesca – è infine indicativa di un elemento fondamentale della strategia adattiva. Essa costituisce il pretesto per infarcire il racconto di parodistici echi e allusioni danteschi – un esempio dove la similitudine delle «colombe dal disio chiamate» ricorre nel commento (fig. 5), in rima ma per nulla pietoso, di Dante/Archimede di fronte al volo «spinto da pedate» dei protagonisti. Soprattutto però, la presenza 'sulla scena' dello scrittore è funzionale a collocare la storia a fumetti in una sorta di avantesto pseudo-storico della *Commedia* e presentarla quale precedente 'reale' dell'opera letteraria. Nella finzione disneyana, Dante/Archimede assiste di persona alla vicenda dei due protagonisti 'prima' di concludere la *Commedia*. Esemplare in questo caso appare la capacità di Martina di coniugare una sottile acribia storica alla massima libertà nel distaccarsi dalle fonti.

Per rendere più plausibile la contemporanea presenza di Dante e dei due innamorati, storicamente falsa, Franceschina/Paperina è detta figlia di Guido Novello da Polenta (tipicamente disneyana la giocosa ironia grafica del banchetto a base di sola farina di mais; fig. 1), ovvero dell'ospite del soggiorno ravennate di Dante, quando in realtà il padre di Francesca è Guido Minore, nonno del Novello.

Edizione di riferimento

Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Paolino Pocatesta e la Bella Franceschina*, in *I classici della letteratura Disney*, n. 13, Milano, RCS Quotidiani, 2006, pp. 165-180.

Bibliografia

P.P. Argiolas, A. Cannas, G.V. Distefano, M. Guglielmi, *Le grandi parodie Disney. Ovvero i classici fra le nuvole*, Roma, Nicola Pesce, 2013.

L. Boschi, L. Gori, A. Sani, *I Disney italiani. Dal 1930 al 1990, la storia dei fumetti di Topolino e Paperino realizzati in Italia*, Bologna, Granata, 1990, poi A. Beccatini, L. Boschi, L. Gori, A. Sani, *I Disney italiani*, Roma, Nicola Pesce, 2012.

A. Tosti, *Topolino e il fumetto Disney italiano. Storia, fasti, declino e nuove prospettive*, Latina, Tunué, 2011.

1.3. Viaggio in Toscana. La saga di Messer Papero e di Ser Paperone

Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *La saga di Messer Papero e di Ser Paperone*, Topolino, 1425-1431, 1983, 190 tavole

di Giovanni Vito Distefano

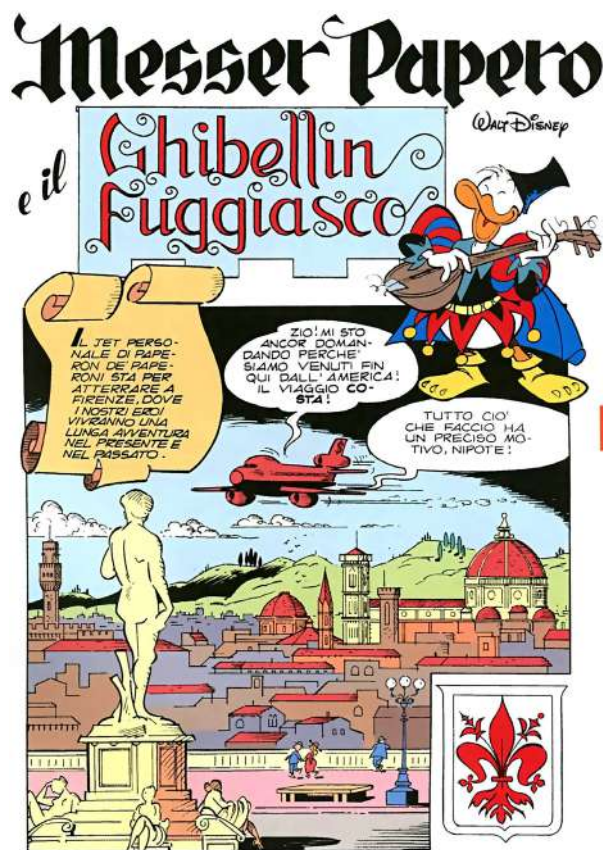


Fig. 1 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Arrivo a Firenze*, china su carta e colore, 1983, episodio 1, tav. 1

e Siena. L'intento educativo e celebrativo è evidente nell'insistita farcitura di riferimenti artistici e letterari che corrobora gli episodi in costume e occupa gran parte dei dialoghi nella cornice. A ogni tappa, la riproposizione dello schema narrativo tipico delle storie dei paperi – il viaggio, l'intraprendenza di Paperone nel difendere le proprie ricchezze e nel cercare ogni occasione per guadagnare denaro, la comica inconcludenza di Paperino costretto a faticare per conto dello zio, la scena finale di inseguimento o di fuga – è l'occasione, a tratti un po' forzata, per passare in rassegna personaggi, avvenimenti, luoghi e opere rinomati.

Si concentrano nei primi tre episodi della saga le derivazioni dantesche. Nel secondo e nel terzo, rispettivamente *Messer Papero e il Conte Ugolino* e *Messer Papero e i fiorini di Maestro Adamo*, sono ripresi i due celebri personaggi dell'*Inferno* protagonisti dei canti XXXIII e XXX. Tuttavia, benché menzionati nei titoli, la loro importanza nelle storie di Messer Papero è tutto sommato marginale e limitata a una considerazione meramente citazionale degli episodi danteschi. Nell'un caso, la figura di Ugolino della Gherardesca è ricordata solo in relazione al luogo della sua detenzione e morte, la Torre della Fame, nel quale sono in parte ambientate anche le avventure dei paperi. Nell'altro, la ripresa del passo dell'*Inferno* è circoscritta al breve inserto narrativo in cui Francesco Petrarca spiega ai due protagonisti, appena giunti ad Arezzo, l'origine della montagnola di sassi che nella località

Fatto non consueto per un *kolossal* disneyano, la saga di Messer Papero e di Ser Paperone ha un'origine d'occasione (fig. 1). Fu infatti concepita al fine di accompagnare sul settimanale *Topolino* un'importante mostra disneyana che in concomitanza si sarebbe dovuta tenere a Firenze. Discende da questa circostanza il vincolo dell'ambientazione toscana che costituisce il principale elemento di coesione dei diversi episodi. In visita alla città del giglio e ispirato dai luoghi emblematici della cultura e dell'arte italiana, Paperone inventa la storia di due suoi presunti antenati, erranti per le più importanti città toscane del Trecento (Messer Papero De' Paperi) e del Cinquecento (Ser Paperone). Entro tale cornice si sviluppa così una sorta di *tour* storico-culturale della regione: il racconto ha avvio a Firenze, da dove Messer Papero e suo nipote Paperino vengono esiliati per aver aiutato Dante Alighieri a sfuggire ai suoi avversari politici, e tocca poi le città di Pisa, Arezzo, Livorno, Lucca

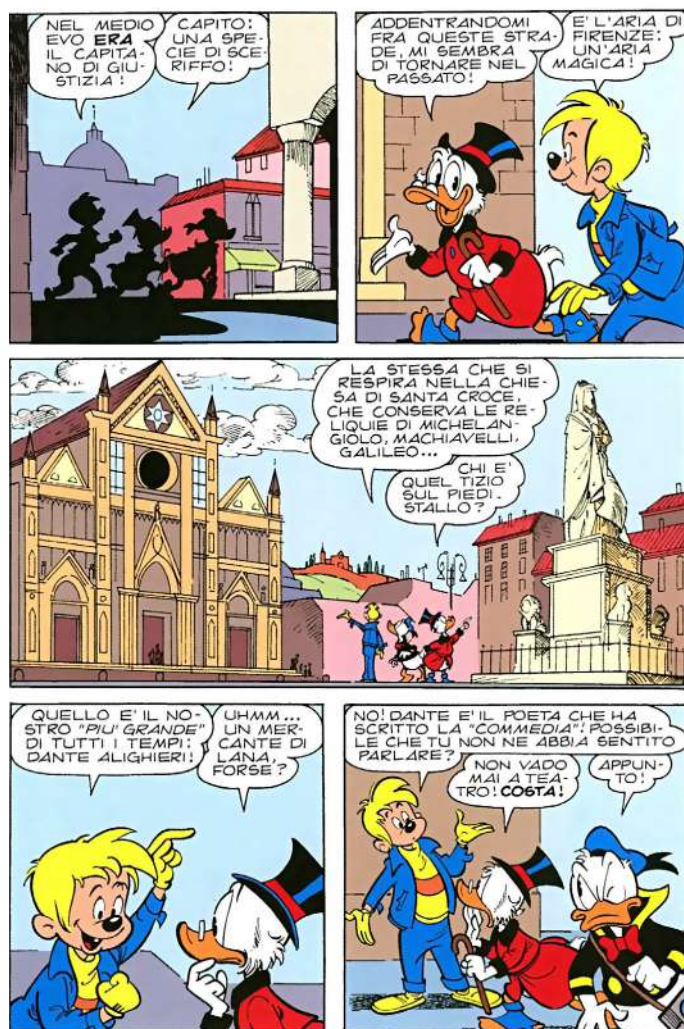


Fig. 2 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Il monumento di Dante in Santa Croce*, china su carta e colore, 1983, episodio 1, tav. 5

dimostra così di trascendere la mera celebrazione del vate nazionale, per suggerire invece il valore fondativo della sua opera, capace di suscitare per imitazione/emulazione nuove creazioni artistiche, a cominciare dal fumetto stesso.

Una seconda volta Dante compare come personaggio, nelle vesti del *viator* protagonista della *Commedia*. In un inserto narrativo posto all'inizio dell'episodio, Messer Paperone racconta a Paperino come la sua ingente fortuna ebbe inizio con i due fiorini guadagnati per aver guidato il poeta fuori dalla selva oscura nella quale si era smarrito (si tenga d'occhio il proliferare dei livelli diegetici: Paperone racconta che Messer Paperone racconta che egli da giovane...). Era la primavera dell'anno 1300 e Dante si aggirava disorientato («nel mezzo...? Uhm... a dritta? a manca? boh!») e in preda a una sonnolenza visionaria, fin quando l'intervento del giovane antenato di Paperone non lo conduce ai piedi di un colle illuminato dai primi raggi del sole, dove finalmente il suo viaggio può avere inizio (fig. 4). L'impasto di riprese della *Commedia* – situazioni, azioni, immagini, espressioni – alimenta il gioco della parodia letteraria e amalgama fino a confonderli il mondo immaginario del viaggio dantesco e quello della Firenze trecentesca popolata di personaggi storici e paperi in costume.

Si giunge così alla terza e ultima apparizione di Dante sulla scena del fumetto, questa volta in qualità di protagonista della tormentata vita pubblica fiorentina. La scena politica del tempo è colta in termini largamente semplificati, che non escludono però una ferma

dell'Ommorto (da *(u)omo morto*) segna, secondo la leggenda, il luogo nel quale fu condannato mastro Adamo. In ottemperanza al rigido codice disneyano, la pena capitale inflitta al falsario è omessa, edulcorata nella meno truce distruzione della casa. Scevra delle implicazioni morali del racconto dantesco, la vicenda è semplicemente funzionale a giustificare la circolazione di monete false della quale è vittima Messer Paperone.

Più sostanziosa è, invece, la traccia dantesca nel primo episodio, triplice per forma e per ordini di significato. La prima occorrenza pertiene all'ambito della ricezione di Dante nella storia culturale e identitaria della nazione: a Santa Croce – dettagliatamente riprodotta da Carpi – Paperone e Paperino visitano il monumento dedicato al «nostro più grande di tutti i tempi» (fig. 2). Nell'economia della saga, il passo ha una certa importanza poiché è proprio in questo punto che Paperone dà avvio al suo racconto, ispirato dal luogo e dalla grandezza della *Commedia* (fig. 3). Il fumetto



Fig. 3 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *La Commedia*, china su carta e colore, 1983, episodio 1, tav. 6

Nell'uscita di scena di Dante prevale infine sulla tematica storico-politica il gusto del gioco letterario, della mescolanza delle fonti e della citazione parodica. In fuga dai suoi avversari politici, egli ha trovato rifugio presso la casa di Messer Papero, da dove riuscirà rocambolescamente a fuggire grazie allo stratagemma adottato da Ulisse per evadere dalla grotta di Polifemo (fig. 6). Una soluzione, rivendica, «appresa da Omero, che fu altissimo poeta». Così, è simbolicamente anche grazie agli insegnamenti della grande poesia che può seminare i suoi avversari e imboccare la strada dell'esilio e del suo luminoso avvenire di poeta. 'Di città in città' andranno anche Messer Papero e Paperino, di modo che l'uscita di Dante pare anticipare il motivo della fuga ricorrente nell'epilogo di ciascun episodio della saga (fig. 7). Si può allora leggere nella rievocazione dell'esilio una prefigurazione dell'errare dei due paperi per le città della Toscana. La corrispondenza proietta sugli epigoni in

e ironica presa di posizione. Gli autori evitano di entrare nella più sottile distinzione tra guelfi bianchi e guelfi neri e qualificano Dante come ghibellino. La scelta si giustifica per la celebre formula foscoliana «ghibellin fuggiasco», posta nel titolo, e anche, come spiega lo stesso Messer Papero, per l'episodio storicamente fondato dalla lettera scritta da Dante «ad Arrigo VII, imperatore di Alemagna». Può invece disorientare il lettore il fatto che anche gli avversari di Dante si professano ghibellini. Il dettaglio, decisivo per l'equivoco comico che porta alla condanna di Messer Papero e di Paperino, non giova alla tenuta narrativa dell'episodio, ma contribuisce a far emergere una presa di distanza dalla litigiosità delle fazioni politiche, equiparate per la loro pretestuosità e irragionevolezza alle tifoserie calcistiche (fig. 5).



Fig. 4 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Nella selva oscura*, china su carta e colore, 1983, episodio 1, tav. 11



Fig. 5 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Guelfi e ghibellini*, china su carta e colore, 1983, episodio 1, tav. 14

becco e piume i valori simbolici e storici dell'illustre precedente e invita a riconoscere nel loro viaggio la strada dell'esperienza viva, creativamente produttiva, della cultura e dell'arte nazionale.

Edizione di riferimento

Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *La saga di Messer Papero e di Ser Paperone*, Milano, The Walt Disney Company Italia, 2014.

Bibliografia

P.P. Argiolas, A. Cannas, G.V. Distefano, M. Guglielmi, *Le grandi parodie Disney. Ovvero i classici fra le nuvole*, Roma, Nicola Pesce, 2013.

L. Boschi, L. Gori, A. Sani, *I Disney italiani. Dal 1930 al 1990, la storia dei fumetti di Topolino e Paperino realizzati in Italia*, Bologna, Granata, 1990, poi A. Beccatini, L. Boschi, L. Gori, A. Sani, *I Disney italiani*, Roma, Nicola Pesce, 2012.

A. Sisti, *Il papero novo*, in *La saga di Messer Papero e di Ser Paperone*, Milano, The Walt Disney Company Italia, 2014, pp. 4-8.

A. Tosti, *Topolino e il fumetto Disney italiano. Storia, fasti, declino e nuove prospettive*, Latina, Tunné, 2011.

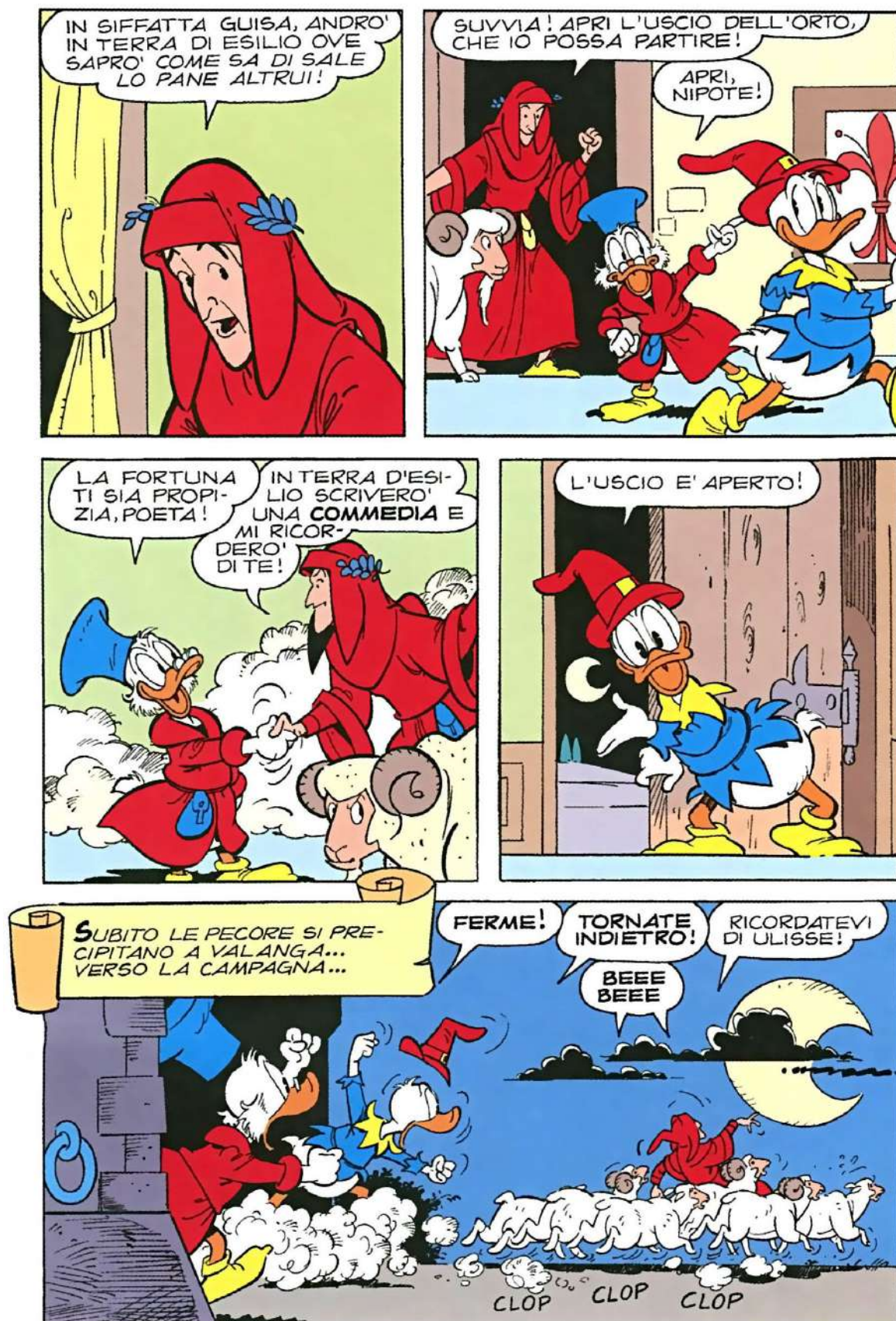


Fig. 6 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Lo stratagemma di Ulisse*, china su carta e colore, 1983, episodio 1, tav. 23

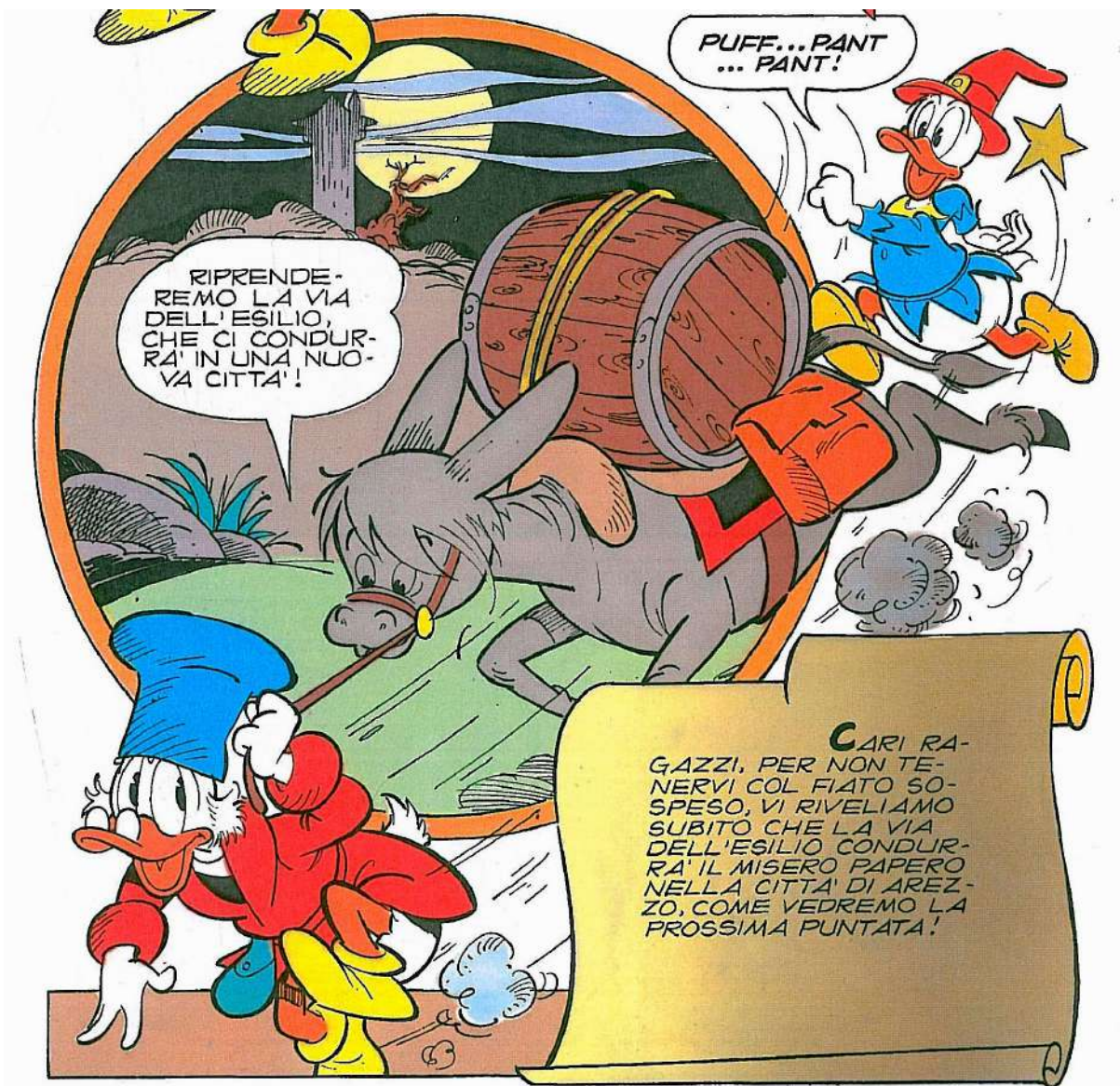


Fig. 7 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *La fuga, di città in città*, china su carta e colore, 1983, episodio 2, tav. 24

1.4. Castella, madonne e draghi.

Le avventure di un Paperino che parla all'antica

Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *Paperino il Paladino*, Topolino, nn. 247-248, 1960

di Giovanna Rizzarelli



Fig. 1 Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *Il serico panno di Paperina*, china su carta e colore, 1960, tav. 17



Fig. 2 Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *Il duca Paperone decide di trovare un marito per Paperina*, china su carta e colore, 1960, tav. 18

Al pari del cinema o dell'opera lirica, il fumetto ha spesso fornito l'occasione per memorabili collaborazioni che hanno fatto sì che i due linguaggi coinvolti in questa forma espressiva venissero affidati a grandi coppie di artisti. *Paperino il Paladino* è un caso esemplare della perfetta sinergia che può crearsi tra chi si occupa dei disegni, in questo caso Luciano Bottaro, e chi scrive i testi, Carlo Chendi. Il duo, al quale si devono anche altre parodie a fumetti (come ad esempio *Dottor Paperus* e *Paperin Babà*), nel 1960 crea un nuovo personaggio, che trasferisce il nipote di Paperone in un favoloso mondo medievale nel quale non mancano castelli, draghi e principesse. Il paladino in questione, come avverrà qualche anno più tardi nel *Paperin furioso* (1966), è una versione paperinesca del conte Orlando di Boiardo e Ariosto. Il pennuto impacciato, e un po' iellato, rappresenta uno dei pochi *trait d'union* tra le storie del Paperino paladino, che percorrono vie molto differenti nella trasposizione parodica dei due classici della nostra letteratura. Se infatti il *Paperin furioso* riscrive molte ottave ariostesche riambientandone le vicende nel mon-



Fig. 3 Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *Il celebre menestrello Gastone*, china su carta e colore, 1960, tav. 24

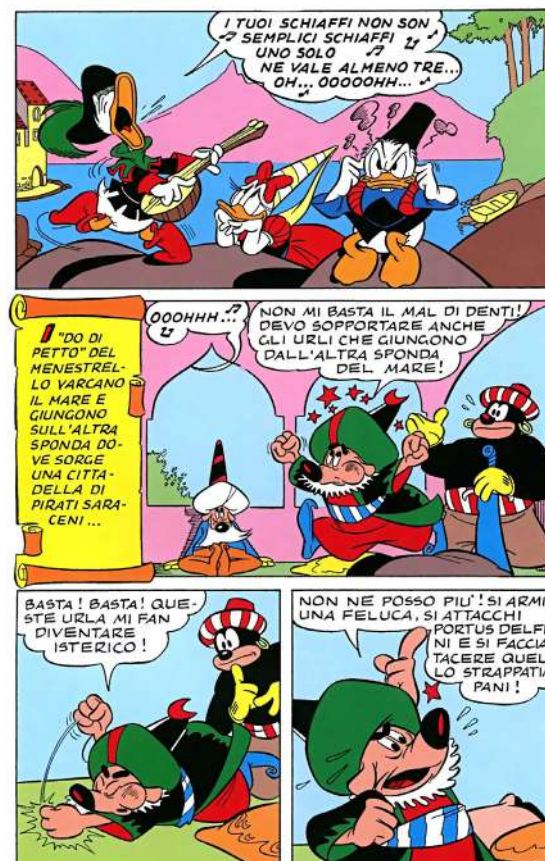


Fig. 4 Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *La cittadella dei pirati saraceni*, china su carta e colore, 1960, tav. 28

do dei paperi, il primo episodio del 'ciclo paperingio' si tiene ben lontano dalle avventure narrate da Boiardo. Altro punto di contatto tra i due fumetti è rappresentato dalla strega Nocciola, creatura di Luciano Bottaro, che in questo caso narra la storia del paladino per spiegare ai tre nipotini, Qui, Quo e Qua, che si sono travestiti da drago, per quale ragione lo zio Paperino è rimasto tanto scioccato dal loro scherzetto. La fattucchiera chiarisce, appunto, che la causa risale a un'epoca tanto lontana, e dà il via al racconto medievale.

Assai deboli sono i legami tra questa narrazione e il poema dedicato all'*Innamoramento de Orlando*; si potrebbe quasi dire che Chendi, nelle 61 tavole che compongono la storia, aggiri ogni possibile riscrittura della trama boiardesca riducendola a pura sinopia della vicenda. Resta infatti soltanto la storia del paladino Paperino innamorato di Angelica/Paperina, conosciuta mentre il volenteroso giovane cerca di distinguersi in eroiche imprese, che invece lo conducono a dover prestar servizio presso il palazzo del duca Paperone. Qui la proverbiale parsimonia dello zio pennuto lo spinge a cercare un buon partito per la bella Paperina, che si dedica con troppa passione ai ricami su «serico panno» (fig. 1).

L'appiglio narrativo avrebbe potuto aprire la strada a una riscrittura della giostra di Pentecoste, in occasione della quale nel primo canto dell'*Innamoramento* Angelica fa il suo ingresso in scena e diviene il premio per chi riuscirà vincitore di un duello contro Argalia. Con una strizzatina d'occhio verso coloro che hanno più familiarità con il poema in ottava rima, Chendi 'spreca' deliberatamente questa opportunità e Paperone sceglie una soluzione «meno costosa» per trovare un ricco sposo alla nipotina spendacciona (fig. 2): decide infatti di regalarle una vacanza a Portus Delfini (antico nome di Portofino), dove si riunisce il fior fiore della gioventù cavalleresca. Il povero Paperino dovrà scortarla in



Fig. 5 Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *Le navi dei pirati saraceni*, china su carta e colore, 1960, tavv. 33-35

questa avventura galante, nella quale fa la sua apparizione un temibile antagonista: «il celebre menestrello Gastone, il re del madrigale col singhiozzo» (fig. 3). La competizione tra i due cugini pennuti della famiglia dei paperi disneyani si presta in modo quasi natu- rale, dato il medesimo legame parentale, a reinterpretare la rivalità tra Orlando e Rinaldo cantata da Boiardo.

Le discutibili doti canore del menestrello damerino offrono, inoltre, la materia per cre- are una sutura tra il primo e il secondo nucleo narrativo della storia, che si compirà poi con un terzo e ultimo episodio. Come chiarisce un'efficace e brillante didascalia, «I do di petto del menestrello varcano il mare e giungono sull'altra sponda dove sorge una citta- della di pirati saraceni...» (fig. 4): lo scontro tra civiltà può avere luogo e i nemici orientali ed esotici portano il loro attacco alla mondana (e occidentale) Portus Delfini. Anche qui la parodia, pur riducendo all'osso i contatti con la fonte letteraria, cerca di trasporne al- cuni temi centrali per destrutturarli attraverso un abile travestimento comico: Paperino riesce a sabotare le imbarcazioni degli avversari saraceni prima con un cavatappi e poi servendosi di un pesce spada (fig. 5). Naturalmente la sua cattiva stella fa sì che, mentre il paladino si addormenta stremato dalle eroiche imprese, Gastone, che ha messo in fuga con le sue 'dolci note' l'ultimo saraceno sopravvissuto allo scontro con Paperino, si attri- buisce ingiustamente il merito dell'impresa, ottenendo così la mano della bella Paperina/ Angelica. Un'ulteriore fulminante trovata consente il passaggio all'ultimo episodio del fumetto: per reclamare in sposa l'amata, Paperino si rivolge a Filippo Azzecagarbugli. Il personaggio, preso in prestito da un altro classico della letteratura italiana, trova una geniale scappatoia legale: «Havvi una legge la quale dice che il cavalier che vince in singo-

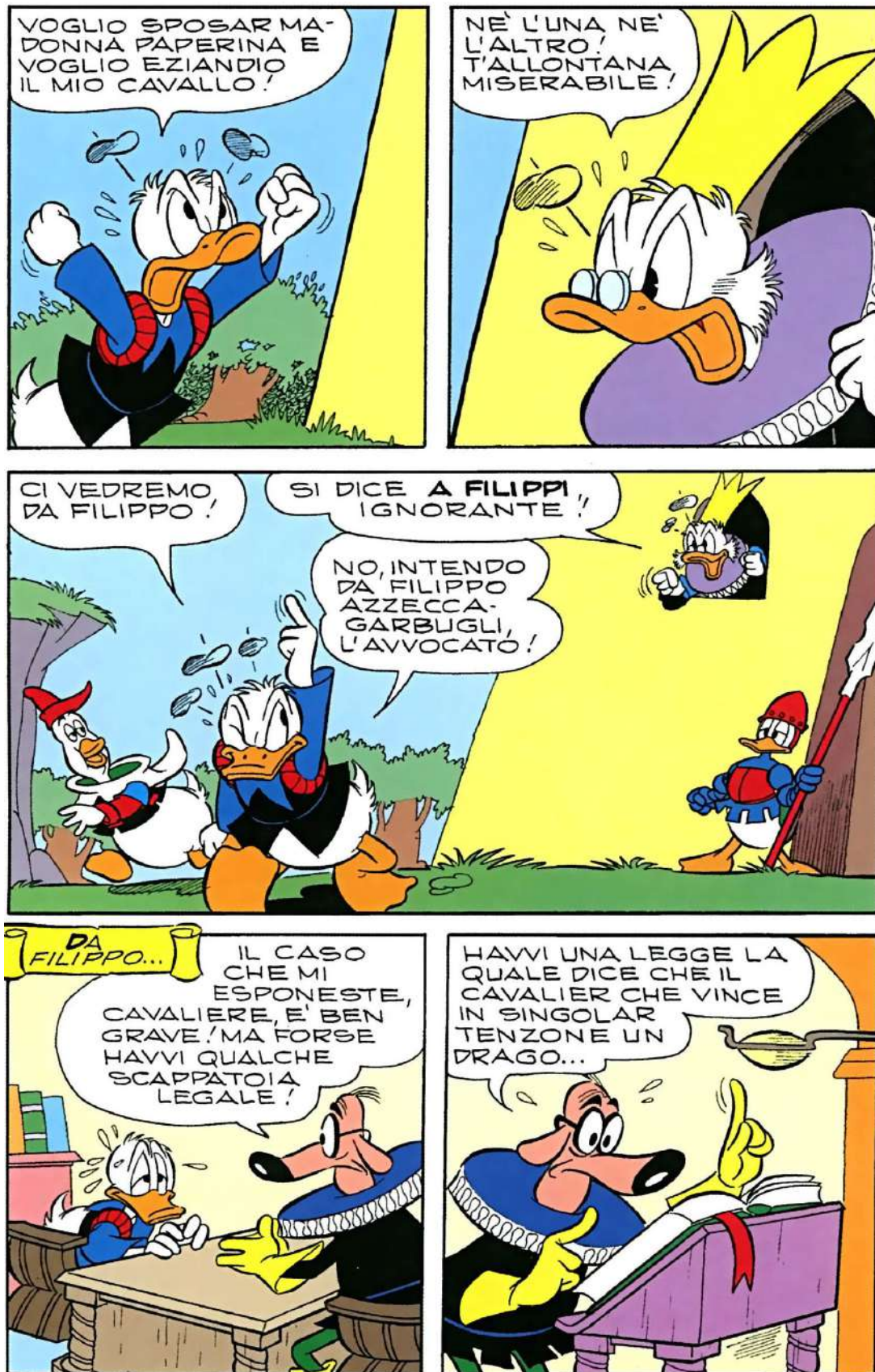
Fig. 6 Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *I consigli di Filippo Azzecagarbugli*, china su carta e colore, 1960, tav. 43



Fig. 7 Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *Il duello con il drago*, china su carta e colore, 1960, tavv. 48-49

lar tenzone un drago...» (fig. 6). Ed ecco che il paladino può subito precipitarsi verso una nuova valorosa impresa che dovrebbe assicurargli l'amore di Paperina.

In quest'ultimo atto della vicenda affiora finalmente, attraverso un'abile parodia, un riferimento a degli episodi molto noti del poema di Boiardo, nei quali Orlando deve affrontare un temibile drago sputafuoco (OI, I, xxiv, 25 - 58; II, iv, 15-85), che qui Bottaro ritrae invece con accattivanti e simpatiche fattezze creando un'immediata empatia tra i (giovani) lettori e l'animale fantastico.

Riscrivendo le ottave dell'*Innamorato*, che a loro volta erano riscrittura delle mitiche imprese di Giasone per ottenere il vello d'oro, Chendi e Bottaro al principio sembrano capovolgere radicalmente le sorti dello scontro e il paladino resta letteralmente scottato dal potente antagonista (fig. 7), tanto da dover ricorrere a «chiare, fresche e dolci acque» per estinguere il fuoco che gli incendia le piume. Il duello però si conclude con la sconfitta del drago grazie all'intervento della fattucchiera Nocciola che, servendosi di una pozione a base di nitroglicerina, riduce l'animale fantastico a una ridicola carcassa. Tuttavia, nonostante il successo nella 'singolar tenzone', il paladino pennuto non riesce a ottenere la sua bella. La storia si conclude così nel presente dei paperi, nel quale, come il suo avo medievale, Paperino non solo non ha grande simpatia per i draghi ma rimane alle dipendenze di Paperone.



Fig. 8 Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *Paperino va in cerca di avventure*, china su carta e colore, 1960, tav. 4

Al di là delle trovate più o meno riuscite per riscrivere, anche se con una decisa distanza, il poema di Boiardo, l'elemento che denuncia anche in questo caso l'intelligenza e la sagacia delle parodie disneyane è la lingua che Chendi 'inventa' per dar voce al suo Paperino paladino. Il papero medievale si esprime con un italiano antico maccheronico che l'autore della Disney italiana ha ideato specificamente per questo eroe, che, sin dalla prima battuta, apostrofa così lo scudiero Ciccio: «percorri lo bosco e guarda se havvi torti da raddrizzare, castella da difendere, offese da cancellare» (fig. 8). Esprimendosi come di lì a qualche anno avrebbe fatto Gassman dell'Armata Brancaleone diretta da Monicelli (1966), il personaggio di Chendi e Bottaro – con i suoi «havvi», «imperocché», «obliai» e «affè mia» – sembra dar conto di uno dei tratti più notevoli dell'opera di Boiardo, per il quale certo fu spesso sottoposta a critiche e riscritture, ma che ne costituisce anche una delle ragioni di interesse e fascino per i lettori di tutti i tempi.

Edizione di riferimento

Luciano Bottaro, Carlo Chendi, *Paperino il Paladino*, in *I classici della letteratura Disney*, n. 14, Milano, RCS Quotidiani, 2006, pp. 17-76.

Bibliografia

P.P. Argiolas, A. Cannas, G.V. Distefano, M. Guglielmi, *Le grandi parodie Disney. Ovvero i classici fra le nuvole*, Roma, Nicola Pesce, 2013.

A. Becattini, L. Boschi, L. Gori, A. Sani, *I Disney italiani*, Battipaglia (SA), Nicola Pesce Editore, 2012.

E. Blanchet, P.-M. Jamet, *Bottaro. Le Maestro*, Argenteuil, Bananas, 2008.

L. Boschi, 'Da Paperino Il Paladino all'armata Brancaleone', *Nova*, 22 maggio 2010. [<http://lucaboschi.nova100.ilsole24ore.com/2010/05/22/da-paperino-il-paladino-allarmata-brancaleone/>].

L. Boschi, *Bottaro*, Bologna, Comma 22, 2011.

L. Boschi, 'Carlo Chendi, 60 anni fa...', *Nova*, 16 giugno 2012. [<http://lucaboschi.nova100.ilsole24ore.com/2012/06/16/carlo-chendi-60-anni-fa/>]

The research leading to these results has received funding from the European Research Council under the European Community's Seventh Framework Programme (FP7/2007-2013) / ERC Grant agreement n. 295620: ERC Advanced Grant 2011, «Looking at Words Through Images: Some Case Studies for a Visual History of Italian Literature»

1.5. L'inchiesta autunnale di un papero furioso

Luciano Bottaro, *Paperin furioso*, Topolino, nn. 544 e 545, 1966

di Giovanna Rizzarelli

Tra gli esempi più noti della fortunata serie delle Grandi Parodie Disney, *Paperin furioso*, frutto della rinomata firma di Luciano Bottaro (autore sia dei disegni che della sceneggiatura delle 63 tavole), costituisce il secondo episodio del 'ciclo paperingio', inaugurato da *Paperino il Paladino* nel 1960. Come molte delle riscritture disneyane, questa rivisitazione delle avventure ariostesche nel mondo dei paperi presenta le caratteristiche di una perfetta decostruzione parodica. Bottaro, infatti, riesce a scomporre e ricostruire alcuni degli elementi narrativi del poema di Ariosto e a tradurli nella grammatica dell'universo fumettistico. Tale opera di transcodificazione, narrativa e visiva, fa sì che il lettore che meglio conosce le ottave del *Furioso*, ma anche le sue trasposizioni iconiche, possa attraversare le pagine del fumetto scorgendo in filigrana le tracce dell'ipotesto letterario e della lunga serie delle sue interpretazioni figurative. La lettura del *Paperin furioso* si trasforma così in una sottile sfida volta a ritrovare le allusioni al testo ariostesco e alle sue visualizzazioni che l'ingegnoso autore ha disseminato nel secondo capitolo delle avventure cavalleresche di Paperino, interamente incentrato sul protagonista che dà il titolo al fumetto e sulla sua follia amorosa (tralasciando dunque gli altri fili narrativi intessuti da Ariosto).

La storia prende le mosse da una riunione in campagna della 'parentela dei paperi': Paperino e Ciccio, sottraendosi alla raccolta delle mele, decidono di schiacciare un pisolino sotto una quercia. Per punire la loro pigrizia la strega Nocciola trasforma la pennichella



Fig. 1 Luciano Bottaro, *Paperino svitato e sfortunato*, china su carta e colore, 1966, tav. 33



Fig. 2 Luciano Bottaro, *Il castello del mago Basilisco*, china su carta e colore, 1966, tav. 16

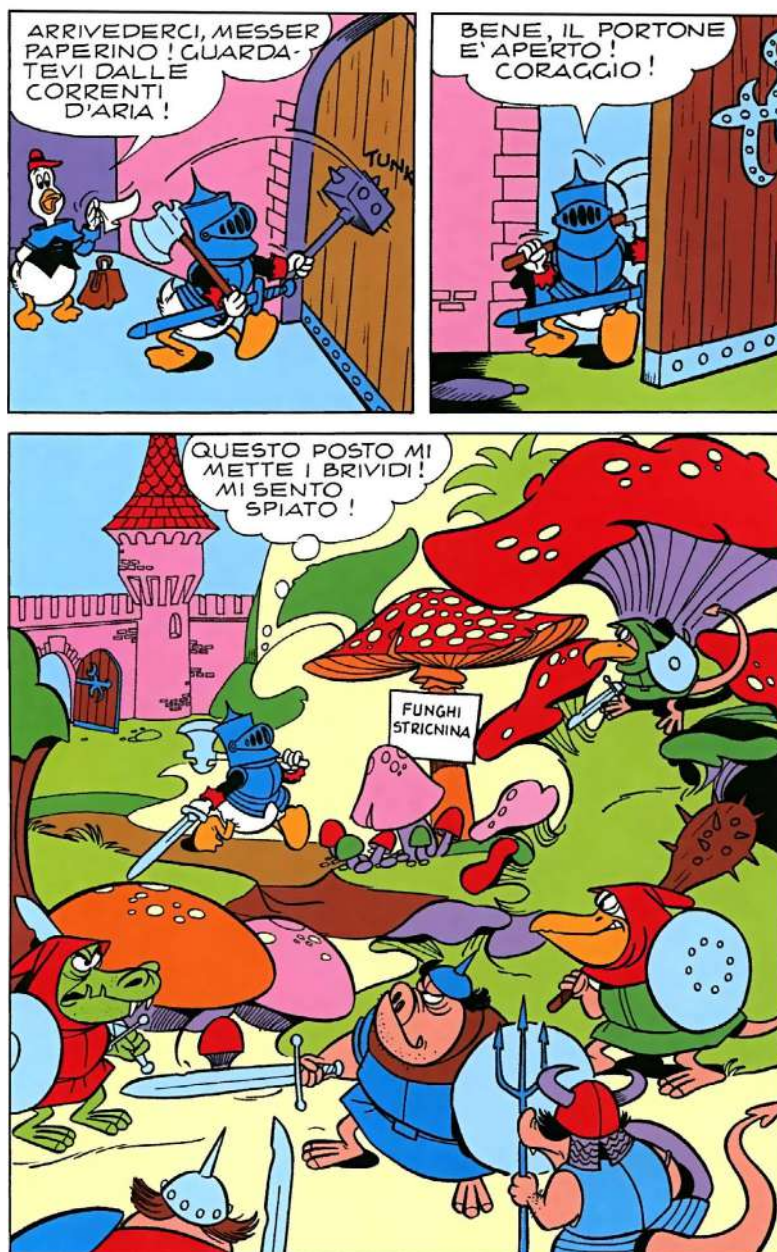


Fig. 3 Luciano Bottaro, *Paperino affronta l'iniqua frotta*, china su carta e colore, 1966, tav. 18

dei fannulloni in un'avventura onirica ai tempi di Papero Magno. Due *topoi* della tradizione letteraria, la magia e il sogno come viaggio nel tempo, sono dunque i primi elementi coinvolti nel travestimento parodico e danno avvio all'avventura di Paperino in un altrove cavalleresco. La scelta del protagonista pennuto al quale affidare l'impresa coglie un tratto essenziale dell'eroe a cui si ispira: il conte Orlando, prima 'innamorato' e poi 'furioso', sottoposto da Boiardo e da Ariosto a un abbassamento ironico che evidenzia i tratti umani dell'eroe, è qui interpretato dal goffo e imbranato Paperino. Come terrà a sottolineare egli stesso in preda al 'furore e matto': «Sarò svitato ... ma non tollero che mi si chiami fortunato!» (fig. 1). Il nipote pasticciere e sfortunato di Paperone è dunque il candidato ideale per assumere le sembianze del conte del *Furioso*, che anche Ariosto aveva talvolta descritto con un'empatia venata di comicità.

Dopo la 'canonica' vestizione del paladino, Paperino e Ciccio, qui nel ruolo di scudiero, possono recarsi alla reggia di Papero Magno, il quale non manca di sottolineare lo scarso rendimento del paladino pennuto. Per riabilitare il suo onore, il cavaliere si avvia verso una nuova *quête* portando il peso della vitaccia che il ruolo di paladino gli impone: «Gira di qua gira di là, in cerca di draghi da uccidere e principesse da liberare!» – con chiara allusione alla formula ariostesca, «di qua di là, di su di giù», che indica le peripezie dei personaggi. L'inchiesta autunnale di Orlando/Paperino viene introdotta da un incontro che porta i segni di un altro episodio ariostesco, abilmente rimaneggiato da Bottaro. Come Bradamante nel *Furioso* si imbatte nello sconsolato Pinabello che versa calde lacrime per la sua amata sottratta da Atlante (OF, II, 34 - 40), così l'attenzione del paladino pennuto e del suo scudiero viene catturata dai lamenti di un papero infelice, il quale «parlando e lacrimando insieme» (con eco dantesca da *Inferno* XXXIII, v. 9: «parlar e lagrimar vedrai insieme»), narra la sorte spettata alla povera Angelica/Paperina, prigioniera del mago

Basilisco. L'avventura del papero paladino ha finalmente inizio: Bottaro, per descriverla, fonde vari stereotipi dell'universo cavalleresco e diverse tessere del mondo ariostesco. Il carceriere di Paperina ricorda in modo sin troppo evidente il mago Atlante, come chiarisce il castello nel quale la principessa si trova reclusa (fig. 2), che fa riaffiorare alla memoria varie rese visive della dimora del mago (OF, II, 41 - 42 e IV, 7 - 13).



Fig. 4 Luciano Bottaro, *Nocciolo libera Paperino*, china su carta e colore, 1966, tav. 25



Fig. 5 Luciano Bottaro, *Il castello di Basilisco va in frantumi*, china su carta e colore, 1966, tav. 28

sca: «Erto è quel sasso sì, tale è il castello, / che non vi può salir chi non è augello», OF, II, 44, vv. 7-8).

In questo caso riaffiora un'altra tessera ariostesca: Paperino ricorda Orlando che, credendo di inseguire Angelica, si trova imprigionato nel palazzo di Atlante (OF, XII, 4, vv. 5-8 - 15); l'intarsio tra i riferimenti a vari canti del *Furioso* prosegue e il povero Paperino viene liberato da Nocciola, che si traveste da Nocciolo come la Melissa di Ariosto assume le fattezze di Atlante per affrancare Ruggiero dal mondo creato dalla magia di Alcina (fig. 4). Lo scioglimento dell'episodio attinge però a un altro luogo del *Furioso*, ossia quello in cui Atlante fa svanire il suo castello (OF, IV, 38 - 39): il palazzo di Basilisco va in frantumi (fig. 5) e rimette in libertà la bella Angelica/Paperina, come i prigionieri del mago vengono liberati in seguito alla scomparsa dell'edificio incantato.

Si conclude così il primo atto della riscrittura, al quale ne segue uno tutto incentrato sulla follia di Paperino/Orlando. La sfortuna del papero paladino vuole infatti che, dopo che il suo intervento ha condotto alla liberazione di Paperina/Angelica, la bella principessa rivolga invece la sua attenzione e gratitudine a Ciccio, che qui corrisponde a Medoro, e decida di portarlo con sé nel regno di Circassia (che sostituisce il Catai). Lo scudiero, fin troppo fortunato, è ben contento della ghiotta proposta, che, insieme alla mano della

Questa chiara allusione, tuttavia, sembra essere contaminata con l'episodio nel quale Ruggiero è prigioniero sull'isola di Alcina, altro luogo frutto della magia (OF, VI, 20, vv. 7-8 - 70). Sin da principio l'ingresso di Paperino paladino nel regno di Atlante/Basilisco riattiva la memoria letteraria di quel canto del *Furioso*. Come il protagonista dell'avventura di formazione ariostesca, il papero deve affrontare un bislacco esercito di guardiani (fig. 3) che evoca 'l'iniqua frotta' con cui combatte Ruggiero prima di avviarsi verso il palazzo della seducente maga. A differenza del progenitore degli Estensi, Paperino si libera dei mostruosi antagonisti sfoderando la preziosa 'spada che canta' (irresistibile travestimento parodico di Durlindana), capace di intonare «canzonette» di gran moda che distraggono i «mostri-ciattoli». Il paladino pennuto può così proseguire per l'erta via che conduce al castello, grazie al comodo «servizio dell'avvoltoio espresso» (che riecheggia forse un altro dettaglio della descrizione ariostesca

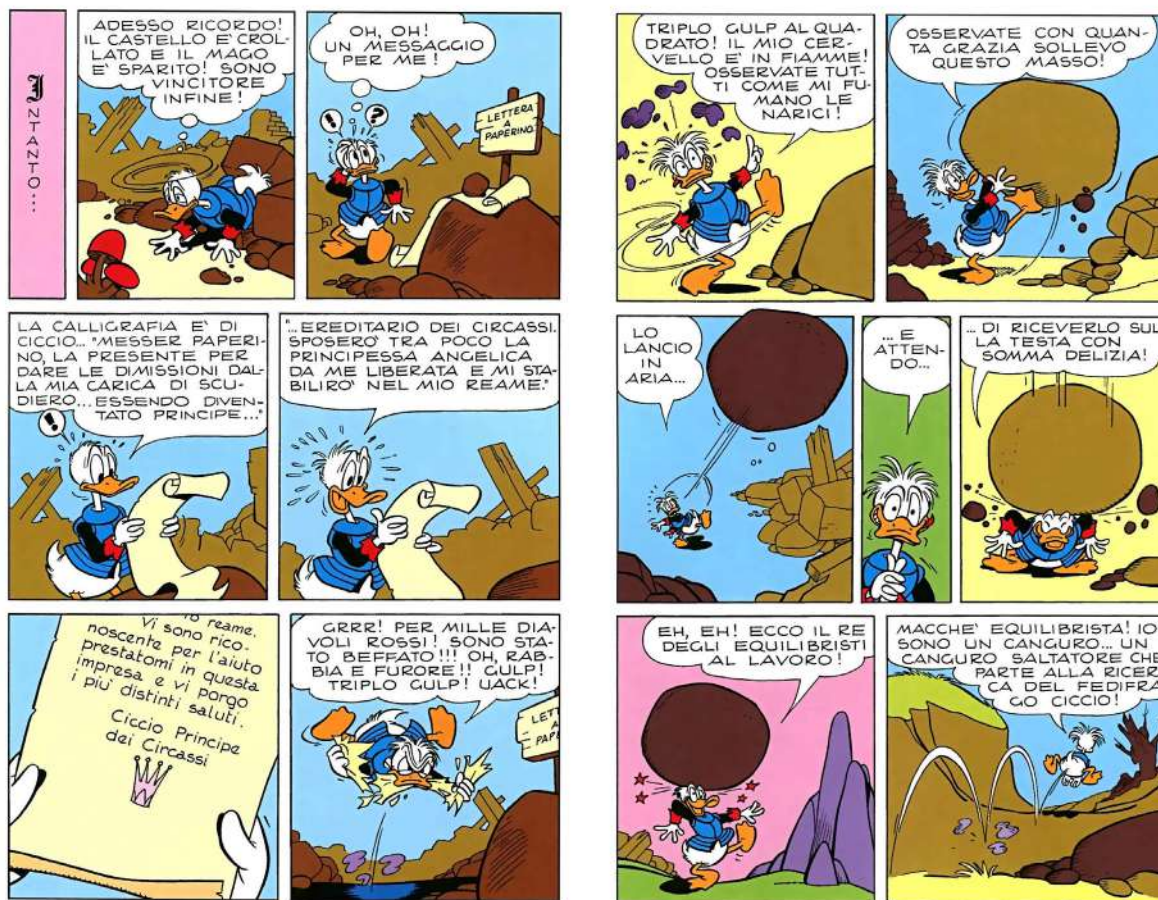

Fig. 6 Luciano Bottaro, *Paperino diviene furioso*, china su carta e colore, 1966, tavv. 30-31

Fig. 7 Luciano Bottaro, *Paperino sradica un pino*, china su carta e colore, 1966, tav. 44 (a fianco Orlando furioso, Venezia, Giotto, 1542, xilografia, canto XXIII)




Fig. 8 Luciano Bottaro, *Il volo di Gastone sull'ippogrifo a razzo*, china su carta e colore, 1966, tav. 61

principessa, prevede anche «un regno e una rendita mensile di un milione di ducati».

Tuttavia, non può partire senza aver lasciato almeno un messaggio di congedo al suo signore. Ne risulta dunque una gustosa riproposizione dell'episodio della 'fonte infranta' (OF, XXIII, 99 - 136), in cui Paperino/paladino non legge i nomi dei due amanti «in cento nodi / legati insieme», bensì un compunto messaggio dello scudiero che lo informa della sua partenza (fig. 6). Come nell'episodio ariostesco, la lettura è la fiamma che incendia la follia, la cui fenomenologia rispetta tutti i crismi imposti dalla tradizione, conditi da una buona dose di compiacimento ironico, che non impedisce di scorgere in queste immagini i segni di una lunga fortuna visiva, come ad esempio nella raffigurazione di Paperino/Orlando che in preda al furore «un alto pino al primo crollo svelse» (OF, XXIII, 134, v. 8; fig. 7).

Un altro sapiente slittamento rispetto alla fonte letteraria mostra il papero che, trasfigurato dalla follia, sbaraglia e incendia l'accampamento dei mori/Bassotti, come Rodomonte incendia Parigi nel canto XVI del *Furioso* (ottave 24 - 26). Lo scioglimento della vicenda viene affidato naturalmente a Gastolfo (Gastone/Astolfo), che su un 'ippogrifo a razzo' costruito da Archimede Pitagorico, anticipando l'allunaggio di Armstrong, vola sulla Luna per recuperare il senno del papero-paladino (fig. 8). L'ampolla con il senno però contiene anche la pozione con cui la fata Nocciola risveglia Paperino e lo restituisce all'allegria scampagnata.

Come in uno specchio deformante dove la parodia funziona in modo esemplare, i versi ariosteschi e le immagini a essi ispirate ritrovano grazie a Bottaro nuova vita e raccontano ancora le avventure del paladino divenuto folle per amore.

Edizione di riferimento

Luciano Bottaro, *Paperin furioso*, in *I classici della letteratura Disney*, n. 12, Milano, RCS Quotidiani, 2006, pp. 97-159.

Bibliografia

P.P. Argiolas, A. Cannas, G.V. Distefano, M. Guglielmi, *Le grandi parodie Disney. Ovvero i classici fra le nuvole*, Roma, Nicola Pesce, 2013.

M. Arnaudo, *L'Orlando Furioso nel fumetto italiano*, in L. Bolzoni (a cura di), *L'Orlando furioso nello specchio delle immagini*, Roma, Istituto della Enciclopedia italiana, 2014, pp. 611-654.

A. Becattini, L. Boschi, L. Gori, A. Sani, *I Disney italiani*, Battipaglia (SA), Nicola Pesce Editore, 2012.

E. Blanchet, P-M. Jamet, *Bottaro. Le Maestro*, Argenteuil, Bananas, 2008.

L. Boschi, *Bottaro*, Bologna, Comma 22, 2011.

A. Iannotta, *Luciano Bottaro, Paperin furioso*, in *I grandi classici Disney*, Milano, Mondadori, 1982, in L. Bolzoni, C.A. Girotto (a cura di), *Donne cavalieri incanti follie*, Lucca, Maria Pacini Fazzi editore, 2012, pp. 92-93.

R. Roda, *Orlando, furioso fra le nuvole (dei fumetti)*, in S. Parmeggiani (a cura di), *L'Orlando furioso, incantesimi, passioni e follie. L'arte contemporanea legge l'Ariosto*, Cinisello Balsamo (MI), SilvanaEditoriale, 2014, pp. 315-329.

The research leading to these results has received funding from the European Research Council under the European Community's Seventh Framework Programme (FP7/2007-2013) / ERC Grant agreement n. 295620: ERC Advanced Grant 2011, «Looking at Words Through Images: Some Case Studies for a Visual History of Italian Literature».

1.6. Canto le armi furiose e il Paperino

Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Paperopoli liberata*, *Topolino*, nn. 598-599, 1967

di Franco Tomasi

Guido Martina ha dato vita nel corso della sua lunga carriera a molti rifacimenti o parodie dei classici della letteratura italiana (e non solo), utilizzando tutte le forme e le soluzioni possibili nel rapporto con il testo parodiato: dalla ricerca di un'aderenza fedele, sino alla più libera reinterpretazione dell'originale, alluso in alcune sue parti, ma rispettato solo parzialmente nei suoi principali elementi. La riscrittura della *Liberata* di Torquato Tasso rientra nella seconda polarità appena indicata, cioè in un gioco di relazioni con l'opera di partenza piuttosto libero. La storia infatti, articolata in due puntate (per un totale di 66 tavole), illustra l'assedio mosso da Paperino e dai suoi nipoti per liberare Paperopoli, presa in ostaggio dalla Banda Bassotti e da Pietro Gambadilegno, che hanno approfittato del nuovo penitenziario costruito da Paperone per incarcerare lui e tutte le autorità cittadine, e poter così, senza intralci, svaligiare il tanto bramato deposito. A Paperino, che si era allontanato dalla città per non essere costretto a partecipare ai lavori di costruzione del penitenziario, si uniscono ben presto anche Topolino e Pippo, giunti in prossimità di Paperopoli a bordo di un drago meccanico volante, un mezzo di trasporto ideato da un lontano antenato di Pippo, Leonardus Pippus. Questa unione tra gli eroi del mondo di Topolinia e quelli di Paperopoli, non così frequente nell'universo disneyano, risponde a un principio latamente tassiano o, almeno, proprio alla narrazione epica, dato che contrap-



Fig. 1 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *L'esordio della storia e le ottave proemiali*, china su carta e colore, 1967, tav. 1

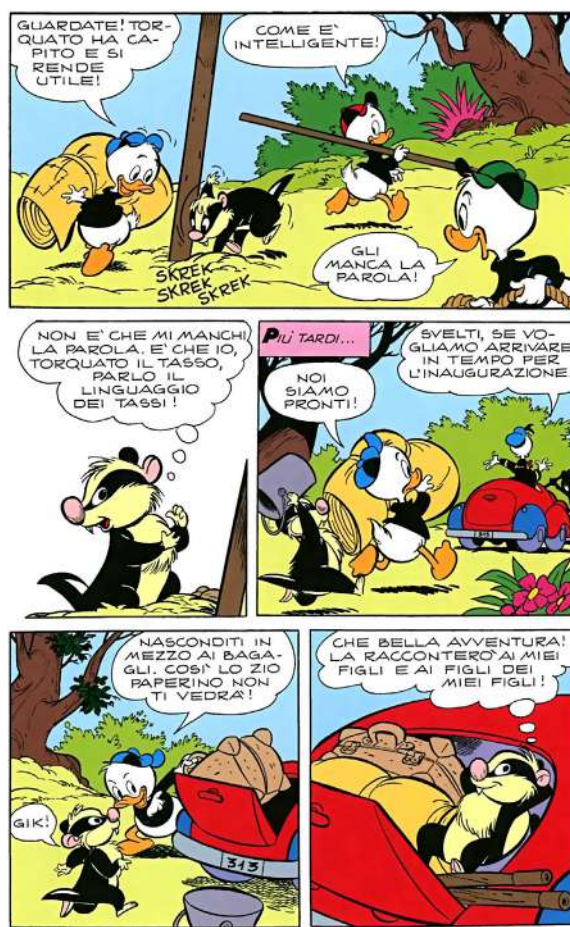


Fig. 2 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Torquato il Tasso si presenta ai lettori*, china su carta e colore, 1967, tav. 6



Fig. 3 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Torquato il Tasso assume le vesti del narra-
tore*, china su carta e colore, 1967, tav. 32

troverà a fuggire dall'ira di Paperone, furioso perché il nipote ha vanificato lo stratagemma con il quale aveva inteso proteggere il suo oro.

All'interno della trama, Martina colloca diversi elementi che alludono o richiamano direttamente il testo tassiano, a partire dalle due ottave poste nella prima tavola, modellate su quelle incipitarie della *Liberata* (la prima mantiene le rime A e B, persino con la ripresa perfetta di alcune parole rima, mentre la seconda si affranca dal sistema rimico tassiano, ma conserva, sostanzialmente inalterato, l'incipit: fig. 1). Ad accompagnare il racconto vi è poi un personaggio speciale, un tasso, divenuto amico dei nipoti di Paperino. Ai lettori però l'animale, che non può comunicare con Qui, Quo e Qua, rivela di essere «Torquato il tasso», con un gioco di parole che qualche anno dopo sarebbe stato riutilizzato con virtuosistica fantasia da Achille Campanile; l'animale afferma di non poter comunicare con gli altri personaggi perché parla «la lingua dei tassi» (fig. 2).

Oltre a seguire i paperi nella loro avventura, toccherà proprio al tasso il compito di

pone due schieramenti nettamente divisi, in nome di valori etici e atanziali alternativi (buoni e cattivi). L'assedio mosso congiuntamente da Topolino e Paperino, non senza che quest'ultimo si mostri geloso dei suoi alleati e desideroso di avere lui solo la palma del liberatore, quasi con un ricordo delle intemperanze giovanili del Rinaldo tassiano, è reso difficile dalla presenza di una speciale cinta muraria, una cupola trasparente ideata da Archimede Pitagorico, che impedisce l'accesso alla città. Per aggirare l'ostacolo si muove un attacco a Paperopoli su due fronti: dall'alto, da parte di Pippo e Topolino, e dal basso, grazie a Paperino e, soprattutto, al faticoso lavoro di scavo imposto ai suoi nipotini. Il tutto si risolverà felicemente, con la liberazione della città, anche se, in nome di un copione piuttosto usuale, Paperino invece di godere la gloria della vittoria si

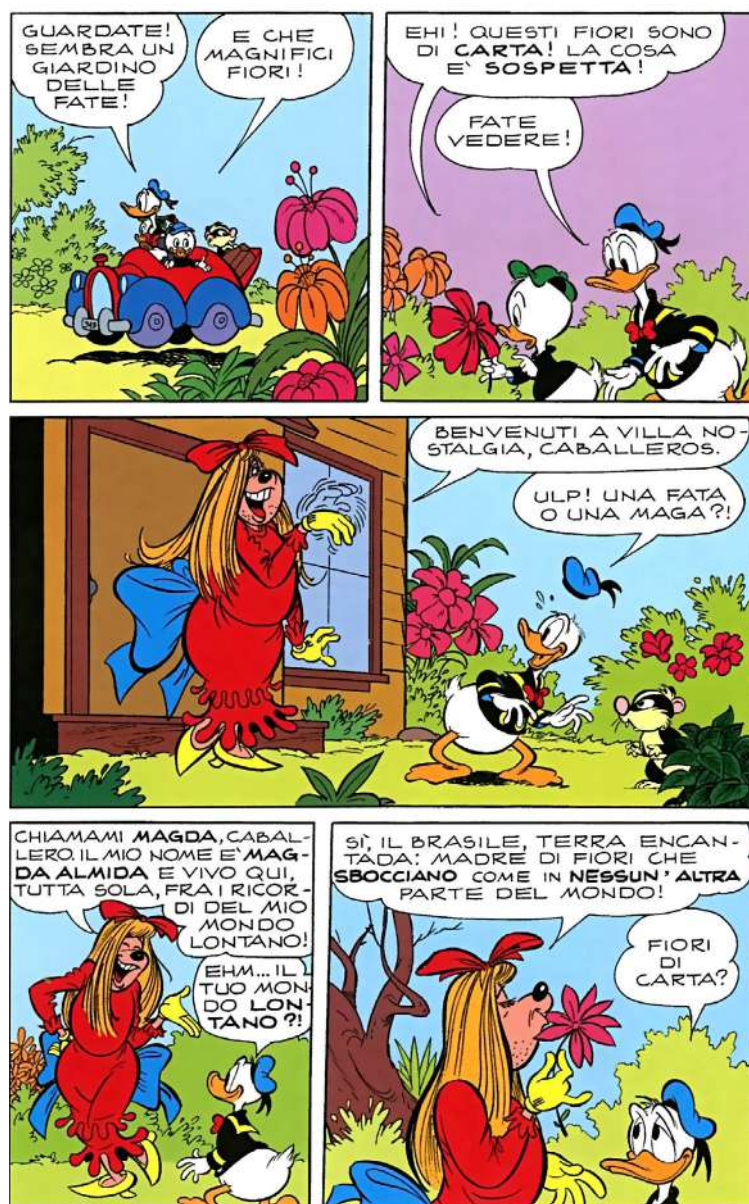


Fig. 4 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *L'apparizione della bella Almida nel giardino incantato*, china su carta e colore, 1967, tav. 20

«creola» proveniente dal Brasile, «terra encantada» secondo le sue stesse parole, che Paperino incontra in un «giardino delle fate», un luogo magico dove la natura è stupefacente e artificiale (i fiori sono di carta); si tratta di un gioco parodico grazie al quale si intreccia il ricordo dell'arrivo della seducente Armida al campo dei cristiani del canto IV della *Liberata* e la descrizione del palazzo incantato nel quale Rinaldo soggiorna, sedotto dalla magia e dalla bellezza della maga pagana (canto XVI: fig. 4). E, proprio come avviene per Rinaldo, anche Paperino, ma in forme più pedestri, viene soggiogato dalla magia di Almida, che farà bere a lui e ai nipoti dell'acqua con un sonnifero, rendendoli così momentaneamente inoffensivi. Sempre dal giardino di Armida tassiano viene poi ripreso un altro elemento celebre, cioè il pappagallo parlante, simbolo di un esotismo tanto seducente quanto frutto di una perversione delle leggi naturali: anche in questo caso è un animale in grado di comunicare, ma si tratta in realtà di un apparecchio radio ricevente costruito da Archimede, grazie al quale l'inventore, anche lui prigioniero dei bassotti, lancia un segnale di aiuto, ben presto accolto da Topolino e Paperino, nonostante quest'ultimo, innervosito dallo strano oggetto, finisca per distruggerlo (fig. 5).

proporre un riassunto della prima puntata nell'esordio della seconda, assumendo così per un breve passaggio il ruolo del narratore (fig. 3). Tra gli altri elementi ripresi più direttamente dalla *Liberata* vi è poi l'avvio del racconto in un accampamento, più militare e marziale per i Cristiani giunti alle porte di Gerusalemme, più prosaicamente un campeggio per Paperino, indotto a soggiornare ai bordi della città dal desiderio di sfuggire ai lavori che zio Paperone gli vuole imporre. È comunque un'alba quella che dà avvio al racconto, allusiva delle celebri e memorabili aurore che scandiscono il racconto tassiano, anche se, ancora una volta, si tratta in realtà di un'alba solo per il pigro Paperino, che scambia il sole del pomeriggio per la luce del mattino. Ancor più marcato è il gioco di richiami quando Paperino, tratto in inganno, finisce per incontrare quella che sembra essere una affascinante fanciulla (in realtà un bassotto travestito): si tratta di Magda Almida, trasparente gioco allusivo per la Maga Armida, una

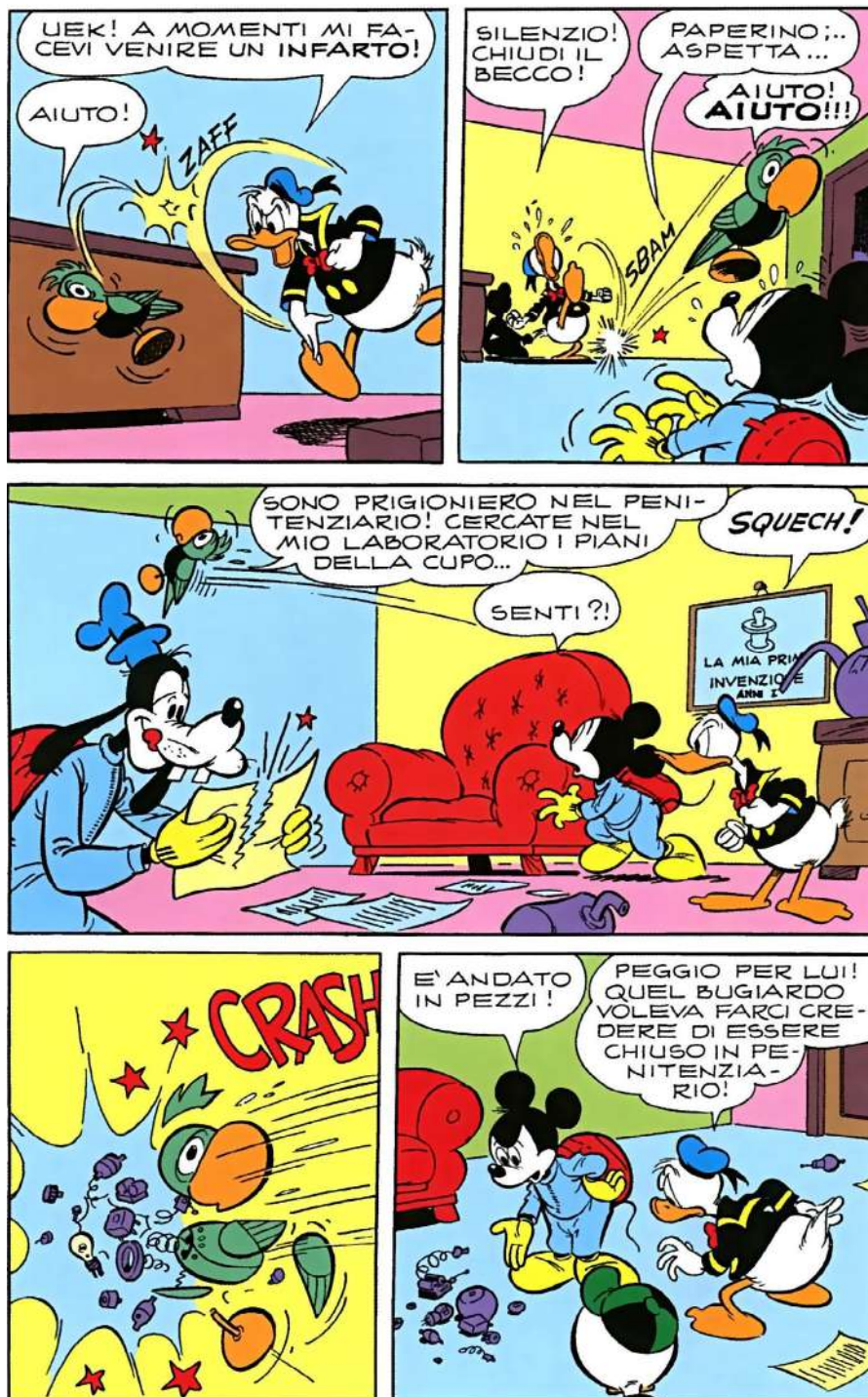


Fig. 5 Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Il pappagallo parlante e l'ira di Paperino*, china su carta e colore, 1967, tav. 45

Edizione di riferimento

Guido Martina, Giovan Battista Carpi, *Paperopoli liberata*, in *I classici della letteratura Disney*, n. 12, Milano, RCS Quotidiani, 2006, pp. 19-84.

#2 Pictor ludens

2.1. *Caos comico e parodie del piccolo Bosch*

Benito Jacovitti, *La Rovina in Commedia* (1947)

di Alessandro Scarsella



Fig. 1 Benito Jacovitti, *La rovina in commedia*, china su carta, 1947, particolare

Il talento parodistico di Jacovitti abbraccia un orizzonte di genere ampio, ma sempre caratterizzato dal suo espressionismo pungente e tale tuttavia da inoculare il principio di anamorfosi all'interno della comicità pura. Le ricorrenze che determinano il suo stile estroverso, materiale e disseminato di allusioni sessuali (che lo avvicinano a un'accezione tutta personale del surrealismo) rendono la mano dell'artista stereotipa e nel contempo unica. Quantunque presente in tutti i prodotti editoriali pensabili e realizzabili, nonché in varie tipologie di *non book materials*, il segno di Jacovitti non si banalizza e anche quando diviene 'spinto' non risulta mai volgare. Il grottesco, come espressione legata alla caricatura che diviene maschera collettiva e manifestazione di massa, alla maniera di un'apocalisse quotidiana degna di un novello Bosch dello Strapaese, sembra la dimensione più propizia all'autore. Tuttavia la lettura di fenomeni collettivi e di situazioni politiche del suo tempo non sfuggono, soprattutto nella sua prima fase, alla specola deformante ma non priva di un preciso orientamento ideologico esplicito e sempre forzato in senso antagonistico: qualunquista e anticomunista; anti-inglese durante la guerra, quindi antiamericanista. E quando fossero necessari i puntini sulle 'i', persino antifascista, nel mettere in ridicolo il sostrato di mortificante conformismo del Ventennio.

Sussiste pertanto una continuità tra *Battista, ingenuo fascista* (1945-1946) e l'occhialuto, impiegatizio protagonista della *descensus ad inferos* imposta al ceto medio dalla dura transizione verso una democrazia che sembra nascere già malata. In tal senso Jacovitti è vicino al Guareschi del «Marc'Aurelio», ma il suo mondo non è 'piccolo' e indirizzato al recupero del buon senso popolare, bensì pullulante, caotico, radicalmente disperato. Quando pubblica sul settimanale satirico «Belzebù» *La rovina in commedia. Grottesco satirico e dantesco di Jacovitti* (fig. 1) nell'aprile del 1947 (l'intestazione coronata da due putti-partigiani con il mitra spianato), Benito Jacovitti, termolese di nascita, ma fiorentino d'adozione, è il ventiquattrenne, evidentemente nato deluso, però già valente collaboratore del «Vittorioso».


Fig. 2 Benito Jacovitti, *La rovina in commedia*, china su carta, 1947, tav. 1

Il progetto di parodiare la *Commedia* calandola nell'inferno del nostrano Dopoguerra rimarrà incompiuto (fig. 2), ma lascerà un segno caustico, aprendo l'esperienza longeva di Jacovitti nella parodia di opere letterarie, tutte diversamente ma indubbiamente collocate nel canone: da Dante a Cervantes, da Collodi a Salgari, al *Kama Sutra*. Come riassume felicemente Francesco G. Manetti:

Nella selva oscura un anonimo personaggio sperduto (l'Italiano medio) prova a imboccare il sentiero di destra, andando a finire nelle fauci della lonza americana; alla richiesta di un prestito la bestia con la tuba da Zio Sam risponde che lo farà, a patto che gli Italiani stiano fuori dal "mare nostrum". La via di centro porta al feroce leone britannico, con il quale è impossibile persino iniziare a discutere. La strada a sinistra conduce infine verso la lupa sovietica, che allatta due singolari Romolo & Remo chiamati Tito & Palmiro; questa lupa, infida, sbrana i pantaloni dell'incauto viaggiatore. Appare dunque Dante a far da guida e mostra al protagonista la personificazione della Rovina, una sorta di orrida e laida prostituta cadente adagiata sulle macerie delle nostre città. Nella cornice illustrata che circonda la seconda e ultima tavola del dramma a fumetti si vede un piccolo personaggio che esibisce il pugno chiuso reggendo in spalla un sacco con la scritta 'Dongo'.



Fig. 3 Benito Jacovitti, *La rovina in commedia*, china su carta, 1947, tav. 1, particolare

Colpisce in particolare l'allegoria della Rovina (fig. 3), che esprime il taglio di un espressionismo coesistente con la cifra comica, però 'nero' e nordico, che Jacovitti coltiverà successivamente con maggiore moderazione raggiungendo fasce di pubblico di ogni estrazione politica.

Bibliografia

F. Bellacci *et al.* (a cura di), *Jacovitti. Sessant'anni di surrealismo a fumetti*, Roma, Nicola Pesce, 2011.

C. Bordoni, *Nero d'autore. Jacovitti e il fascismo*, relazione presentata al Convegno Internazionale di Studi *Il contesto ibrido. Illustrazione, letteratura, fumetto* (Venezia, Università Ca' Foscari, 2 dicembre 2015), atti in c.s.

B. Jacovitti, *Eia eia baccalà: La guerra è finita*, a cura di G. Fofi e A. Saleppichi; postfazione di G. Brunoro, Viterbo, Stampa alternativa-Nuovi equilibri, 2010.

S. Jacovitti, D. Aloï (a cura di), *Jacovitti: Antologia 1939/1997*, Torino, Il Pennino, 2003.

F.G. Manetti, *Jacovitti e la "satira geopolitica". Nei dintorni della seconda guerra mondiale*: <http://www.ereticamente.net/2014/06/19291945-la-percezione-del-mito.html>

2.2. La 'Commedia' di Geppo, il diavolo buono

Sandro Dossi, *Inferno 2000*, Editoriale Metro, Milano 1984

di Pier Luigi Gaspa

Geppo, il diavolo più simpatico del fumetto umoristico italiano, nasce in una storia di Giulio Chierchini apparsa sul primo numero di «Trottolino» (dicembre 1954), pubblicazione che, di fatto, segna la nascita di una delle più gloriose case editrici italiane del settore, le Edizioni Bianconi. Ripreso l'anno successivo da Giovan Battista Carpi su «Volpetto», il personaggio passa in seguito nelle mani di Pier Luigi Sangalli, e nel 1961 ottiene una propria collana, che ne prende il nome.

Sandro Dossi, che disegna e scrive le storie (Alberico Motta compone i testi fino al 1975), se ne occupa dal 1968, portandolo sino agli anni Novanta, quando *Geppo* cessa le pubblicazioni dopo che la casa editrice Bianconi si è già trasformata nell'Editoriale Metro. Dossi (Monza, 1944) inizia la carriera professionale al principio degli anni Sessanta inchiostrando le tavole di Sangalli per diverse testate della Bianconi, prima di cominciare a occuparsi di *Gatto Felix*, di *Geppo*, *Braccio di Ferro*, *Pinocchio*, *Chico e Tom & Jerry*. Dal 1980 lavora per lo Staff di If realizzando circa duecento storie a fumetti per la Disney in un arco di tempo di circa venticinque anni.

Legatissimo al suo fortunato diavolo buono, è lui a proporre all'editore Bianconi di renderlo protagonista di una nuova *Commedia* in compagnia di Dante, in una storia dal titolo *Inferno 2000* che appare sul numero 116 della Collana *Geppo*, targata Editoriale Metro, nell'agosto 1984 (fig. 1). Introdotta da una bella tavola che vede il panciuto diavolo reggere al 'sommo poeta' libro e calamaio affinché possa scrivere i propri versi (fig. 2), la storia *Dante Alighieri INFERNO 2000*, questo il suo titolo completo, comincia con un'amara constatazione, riferita a Satana: la maggior parte della gente ignora l'esistenza dell'inferno; e agli altri la cosa sem-

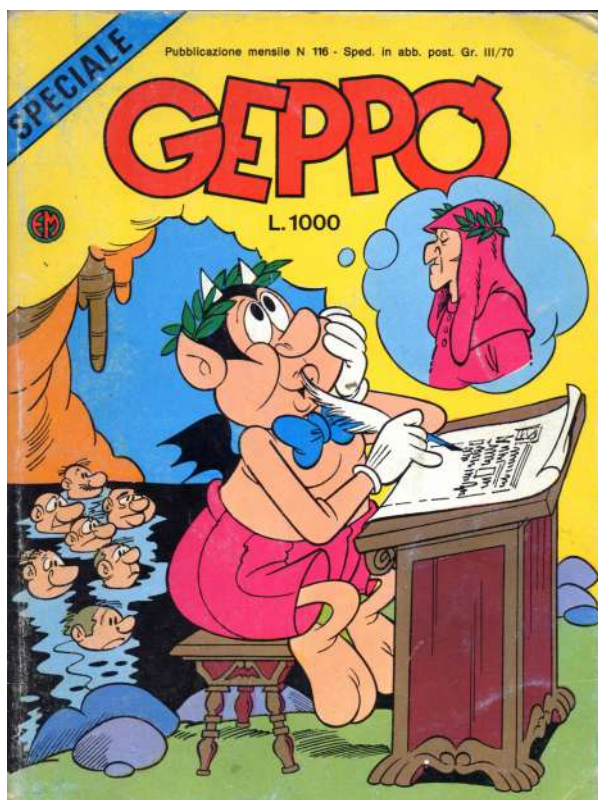


Fig. 1 Pier Luigi Sangalli, *Copertina di Geppo Inferno 2000*, china su carta, 1984

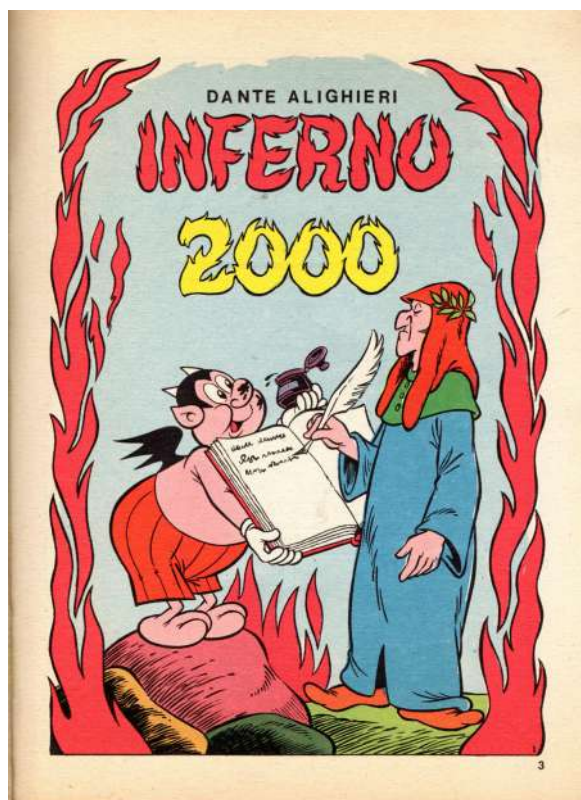


Fig. 2 Sandro Dossi, *Geppo sorregge libro e calamaio per Dante*, china su carta, 1984

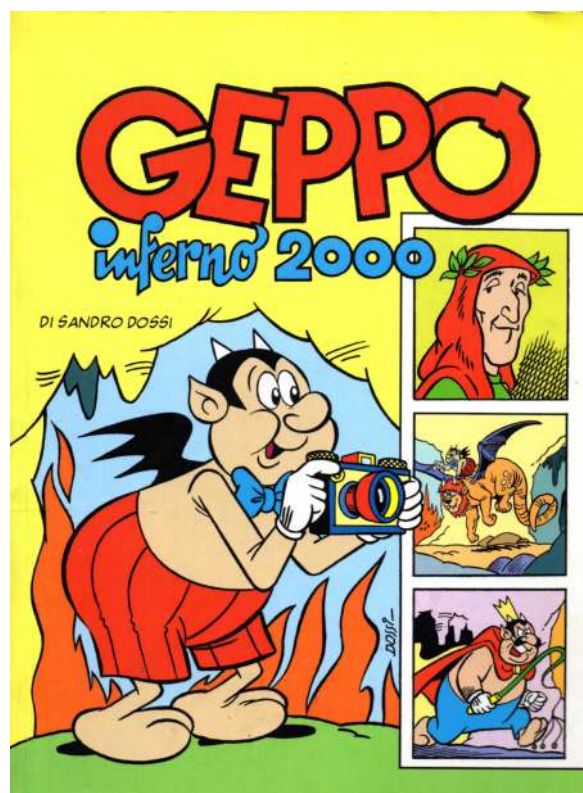

Fig. 3 Sandro Dossi, *L'arrivo di Geppo a Firenze*, china su carta, 1984

Fig. 4 Sandro Dossi, *La selva dei suicidi*, china su carta, 1984

bra non importare per nulla, bombardati come sono da mass media che non lo prendono nemmeno in considerazione. Urge pertanto trovare un rimedio che lo pubblicizzi, come aveva fatto a suo tempo la *Divina commedia* dantesca, che si era rivelata «un validissimo mezzo pubblicitario per noi». Ovviamente, è necessario rinverdire il celebre viaggio, magari corredando i testi con fotografie a colori, alla luce della predominanza dell'immagine nella comunicazione moderna, e Satana ha un'idea: richiamare in servizio proprio Dante Alighieri, affinché componga una nuova opera, *l'Inferno 2000*, per l'appunto.

Dell'operazione è incaricato ovviamente Geppo, che si reca nella Firenze del 1984 (fig. 3), dove il poeta, per sbarcare il lunario e mettere insieme il pranzo con la cena, è costretto a comporre canzonette («Sono toscano con la chitarra in mano» – lo si sente intonare, rammentando un celebre motivo del cantante Toto Cutugno). Convinto a seguirlo nell'impresa, dopo una serie di bizze e pretese contrattuali degne di miglior causa, Dante Alighieri accetta di scrivere questa 'versione aggiornata' della propria opera e, si fa per dire, comincia a lavorarci su. Intanto, poiché i tempi sono cambiati, meglio non parlare più di canti; verranno sostituiti da canzoni, ognuna delle quali darà il titolo a un capitolo del nuovo viaggio. La prima, quella di esordio nelle tenebre infernali (dove Dante arriva nell'auto messa a disposizione da Satana, con Geppo nei panni di Virgilio), è *Il traghetto infernale* (fig. 4); le faranno seguito soltanto altre cinque, prima che Dante venga cacciato perché i suoi 'reportage' infernali mettono alla luce problematiche sindacali da parte dei diavoli che è meglio sottacere!

Spesso e volentieri Dossi indugia nella rappresentazione di momenti particolari della *Divina commedia*. Si veda ad esempio l'episodio della selva dei suicidi, tratto dal canto XIII dell'*Inferno* (fig. 5), nel quale i dannati sono raffigurati alle prese con alcuni cani che espletano i propri bisogni su di loro.


Fig. 5 Sandro Dossi, *L'autostrada per l'inferno*, china su carta, 1984

Fig. 6 Sandro Dossi, *Copertina della ristampa di Geppo Inferno 2000*, china su carta, 2011

Al contrario del 'sommo poeta', che descrive un «bosco» in cui «Non fronda verde, ma di color fosco; / non rami schietti, ma nodosi e 'ntolti; / non pomi v'eran, ma stecchi con tosc» (XIII, vv. 4-6), gli alberi di Dossi sono, e non potevano essere altrimenti, più vivi e verdeggianti, anche se la punizione a cui vanno incontro le anime dei suicidi (l'essere bagnate dalle deiezioni canine) si adegua involontariamente, ma forse non troppo, alla condanna senza appello che Dante fa di coloro che rinunciano volontariamente alla propria vita. L'intera nuova saga infernale del padre della letteratura italiana si conclude in meno di un centinaio di tavole (e in un paio di episodi il poeta non compare neppure, sostituito da Berlicche, un improbabile figlio adottivo di Satana introdotto nella vicenda su richiesta di Renato Bianconi in persona, per evitare «di farla sembrare pedante, noiosa...»).

Come racconta lo stesso autore monzese in un volumetto in bianco e nero e a tiratura limitatissima che ristampa la vicenda nel 2011 (fig. 6), in realtà il progetto doveva avere ben altra ampiezza e respiro, più in linea con l'opera originale del maestro fiorentino, della quale intendeva realizzare una vera e propria rivisitazione, idealmente in più volumi. Il periodo d'oro di Geppo era ormai alle spalle, ma sarebbe stato interessante e sicuramente godibile leggere questo 'Inferno di Dossi' nella sua versione più ampia. La succitata ristampa contiene inoltre una seconda storia, di sedici pagine, dal titolo *Un viaggio insolito*, nella quale Dante Alighieri compie una nuova visita all'inferno, peraltro in maniera più simile all'originale, con tanto di introduttivo «Nel mezzo del cammin di nostra vita...» (fig. 7). A chiedere l'aiuto del poeta questa volta è proprio Dossi, che si ritrae nei panni di un autore di fumetti in crisi creativa. Il risultato è il medesimo: la nuova descrizione del suo regno operata da Dante non incontrerà l'approvazione di Satana. C'era da aspettarselo!

Bibliografia

S. Dossi, *Geppo Inferno 2000*, SantaRuffina di Cittàducale (RI), 2011 (pubblicazione autoprodotta in 200 esemplari non in commercio).



Fig. 7 Sandro Dossi, *L'insolito viaggio all'inferno di Dante Alighieri*, china su carta, 2011

2.3. La diabolika commedia di Cattivik

di Renato Pallavicini

Cattivik è un personaggio a fumetti creato, nel 1965, da Bonvi (Franco Bonvicini, Parma 1941 – Bologna 1955, inventore delle *Sturmtruppen* e di *Nick Carter*) ed è stato portato al successo da Silver (Guido Silvestri, Modena 1952), creatore di un altro popolarissimo fumetto, *Lupo Alberto*. Silver, già collaboratore di Bonvi, ha poi preso in mano le redini del personaggio nel 1972. Cattivik, com'è noto, è un ladro maldestro che vive nelle fogne, dalle quali esce di notte per le sue scorribande e malefatte, ha l'aspetto di una macchia d'inchiostro a forma di pera (di melanzana o di castagna: a seconda dei disegnatori che si sono cimentati con il personaggio), da cui fuoriescono due braccine e due piedoni. Indossa una calzamaglia nera e sfodera una risata sghignazzante. Il personaggio è una versione parodistica e grottesca degli eroi neri del fumetto italiano, a cominciare da Diabolik, Kriminal, Satanik: tutti, o quasi, abbigliati con tute e calzamaglie, e caratterizzati dalla K in finale di nome. È un grottesco genio del male il cui motto è «Brivido, Terrore, Raccapriccio»; architetta progetti criminosi ma, fantozzianamente, finisce puntualmente nei guai. Le sue avventure sono una raffica di gag, fughe, cascatoni e sfracelli che fanno il verso alla tradizione *slapstick* delle comiche del cinema muto e a quella dei cartoon. Altra caratteristica distintiva di Cattivik è il modo di parlare, con le parole troncate dell'ultima lettera.

Le storie di Cattivik sono state pubblicate presso vari editori, in varie forme e formati fino al 2005: ai testi autori come Casty (Andrea Castellan), Mirco Maselli, Piero Lusso, Moreno Burattini, e ai disegni, tra gli altri, Massimo Bonfatti, Giorgio Sommacal, Cesare Buffagni. Dal fumetto è stata tratta una serie di cartoon per la tv andata in onda originariamente su Italia1, tra il 2008 e 2009.

La «divina» (anzi diabolica) commedia di Cattivik è composta da tre storie intitolate *Un'avventura infernale* (Cattivik, n. 32, 1992), *Cattivik in Purgatorio* (Cattivik, n. 40, 1993)



Fig. 1 Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *L'incontro di Cattivik con il pensionato Dante*, in *Un'avventura infernale*, 1992, tav. 3



Fig. 2 Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *La caduta all'inferno*, in *Un'avventura infernale*, 1992, tavv. 7-8

e *Cattivik in Paradiso* (*Cattivik*, n. 54, 1994), tutte firmate da Moreno Burattini e Giorgio Sommacal. Gli albi originari hanno il formato di cm 21,5 x 15 e le singole storie sono composte da 24 tavole (2 strisce sovrapposte per ciascuna tavola, tranne la prima, l'ultima e qualche eccezione). In tutte e tre le «cantiche» l'incipit è simile a quello delle altre avventure di Cattivik: una grande unica vignetta che ingloba il titolo. In questa trilogia, in particolare, il disegno è sempre lo stesso e mostra una veduta dall'alto dei tetti di una città. La didascalia introduce all'ambiente e alla storia con frasi a effetto usando uno stile simile a quello dei *feuilleton* e della letteratura di genere. Ma già alla seconda tavola appare in scena il protagonista, sbucando a sorpresa da un tombino o da un cespuglio.



Fig. 3 Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *I dannati del fumetto: Stanislao Moulinsky, la Banda Bassotti e i Fratelli Dalton*, in *Un'avventura infernale*, 1992, tav. 18

In *Un'avventura infernale* Cattivik s'imbatte in un vecchietto (Dante) che, smarrito, «nella selva oscura» (il parco di un ospizio) cerca ispirazione per le sue poesie (fig. 1). E proprio quei versi, sonoramente declamati a ogni ora del giorno e della notte, provocano l'ira dei residenti e sono la causa della sua cacciata/esilio. Da qui la fuga di Dante e Cattivik, inseguiti da tre cani (le tre fiere) e la successiva caduta nel pozzo che li fa precipitare



Fig. 4 Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *L'ingresso all'inferno di Cattivik*, in *Un'avventura infernale*, 1992, tav. 9



Fig. 5 Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *L'isola montagna del purgatorio*, in *Cattivik in Purgatorio*, 1993, tav. 1

all'inferno (fig. 2). Il viaggio nei gironi e tra i dannati si conclude, dopo varie peripezie, con il ritorno «a riveder le stelle» di Cattivik, eruttato dal cratere dell'Etna. «Non temete! – recita la classica didascalia finale che rinvia alla prossima avventura – Al calare delle nuove



Fig. 6 Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *L'arrivo in paradiso*, in *Cattivik in Paradiso*, 1994, tav. 10

Abbondano le ironiche citazioni e allusioni allo stesso mondo del fumetto: tra i dannati finiscono, infatti, Stanislas Moulinsky (l'antagonista di Nick Carter, altra creatura di Bonvi), la celebre e disneyana Banda Bassotti e il malefico terzetto dei Fratelli Dalton (acerrimi nemici dell'eroe western a fumetti Lucky Luke; fig. 3). Ma Cattivik si concede – come sempre – sberleffi contro la società di oggi, (il «lasciate ogni speranza voi ch'entrate» allude all'inferno degli ospedali italiani; fig. 4), i miti pubblicitari (Caronte viene definito Capitan Findus) e i successi cinematografici (la fuga finale di Cattivik sul vagoncino di una miniera cita esplicitamente il film *Indiana Jones e il tempio maledetto*). A cucire il tutto le scoppiettanti gag e un'implacabile sfilza di giochi di parole e *calembour*: «come scafo fai schifo», «il lestofante è davvero lesto», «dall'oltretomba all'oltretombin».

In purgatorio Cattivik finisce invece dopo un periglioso viaggio per mare a bordo della barca di Ulisse, che non è l'eroe omerico cantato da Dante nel XXVI dell'*Inferno*, ma un più prosaico navigatore solitario dal nome Ulisse Nobody (ovvero Nessuno, come si appellerà Ulisse per sfuggire a Polifemo). Naufragati sull'isola che ha la forma di una montagna a spirale (secondo la classica iconografia biblico-dantesca; fig. 5), i due iniziano la loro scalata verso la vetta dove ha sede il Giardino dell'Eden. L'escatologia dantesca tramuta in scatologia



Fig. 7 Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *La Madonna o Madonna?*, in *Cattivik in Paradiso*, 1994, tav. 17

tenebre il nero genio del male colpirà ancora! Cattivik ne sa una più del diavolo!».

La parodia è a tutto campo e fa il verso (è il caso di dirlo) alle terzine dantesche declinate in versione comica. Tra le tante questa: «Quivi sospiri e alti guai / risuonano nell'aere senza stelle / così che sembra essere in tranvai», ripresa dalla madre di tutte le parodie dantesche a fumetti, ovvero *L'Inferno di Topolino* di Guido Martina e Ange-



Fig. 8 Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *La caduta dal paradiso di Cattivik in paracadute*, in *Cattivik in Paradiso*, 1994, tav. 23

un'ascensione in mongolfiera, il Nostro impatta bruscamente in una nuvola dove ha sede il regno dei beati. Accolto da san Pietro, qui con le fattezze del cantautore Antonello Venditti (suo il disco dal titolo *Benvenuti in Paradiso*; fig. 6), Cattivik tenta di rubare le aureole dei santi (scambiate per enormi fedeli nuziali). Poi finisce a dirigere l'Orchestra degli Angeli, apprezzato da Dio stesso per la svolta rock che ha impresso al celestiale e soporifero complesso musicale. C'è spazio anche per l'equivoco con la Madonna (fig. 7), confusa con l'omonima cantante, e per la finale e precipitosa fuga (con Cattivik che ruba la tunica di San Pietro e la usa come paracadute), perché il richiamo della fogna è più allettante della prospettiva di una noiosa beatitudine. «Il Paradis' può attendere» – sentenza il nostro eroe che «non temete... tornerà a colpire più malvagio che mai, perché Dio perdona, Cattivik no!» (fig. 8).

cattiveska e le cornici del purgatorio sono fitte di porte («la montagna con delle porte tante... una montagn' importante!», chiosa Cattivik) di servizi igienici dove i vizi, più o meno capitali, vengono scontati a base di purganti. Anche qui abbondano i giochi di parole e gli sfottò irriverenti, per cui un Catone dispensatore di olio di ricino diventa Cacone.

Non poteva non finire in paradiso la 'Commedia' di Cattivik. Dopo

Edizioni di riferimento

Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *Cattivik*, n. 32, *Un'avventura infernale*, Milano, Edizioni Macchia Nera, 1992.

Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *Cattivik*, n. 40, *Cattivik in Purgatorio*, Milano, Edizioni Macchia Nera, 1993.

Moreno Burattini, Giorgio Sommacal, *Cattivik*, n. 54, *Cattivik in Paradiso*, Milano, Edizioni Macchia Nera, 1994.

Bibliografia

A.M. Cotugno, *Il viaggio ultraterreno di Cattivik*, in *Dante a fumetti*, Foggia, Edizioni del Rosone, 2009, pp. 83-86.

P. Guiducci, *Morire dal ridere*, in P. Guiducci, L. Cantarelli (a cura di), *Nel mezzo del cammin di una vignetta, Dante a fumetti. Il sommo poeta e la "Divina Commedia" nelle nuvole parlanti di tutto il mondo*, Ravenna, 2015, pp. 30-31.

Su Cattivik e i suoi autori è utile la visione della puntata in due parti dedicatagli dal programma *Fumettology*, trasmesso da Rai Cinque e disponibile in streaming sul portale www.rai5.rai.it/articoli/fumettology-cattivik.

2.4. Dante e Marcello: storia di un classico

Marcello [Toninelli], *Dante. La Divina Commedia a fumetti*, Brescia, Shockdom, 2015, colori di Jacopo Toninelli

di Martina Mengoni

Quando, il 10 novembre 1969, uscì in edicola l'undicesimo numero di «Off-Side», l'intera metà destra della copertina era occupata dalla sagoma dubbiosa e nasona di un «imprevedibile Divino Poeta», il cui *baloon* recitava: «Fatti non foste a legger comics bruti, ma per seguir storielle di valenza!». Fu la prima apparizione assoluta del Dante di Marcello Toninelli. «Off-Side» era nata pochi mesi prima (maggio 1969), ed ebbe una vita di soli due anni: ma tra le sue pagine formato tabloid furono pubblicate, tra le altre, l'*Astronave pirata* di Guido Crepax e le strisce degli *Sturmtruppen* di Bonvi. Il primo *Dante* di 'Marcello' (come sempre si è fatto e si fa chiamare l'autore, all'epoca diciottenne) presentava un tratto rigido e abbozzato, ma il suo formato era già quello definitivo: *strip* di due-tre vignette chiusa nel finale da una battuta fulminante (fig. 1). I paesaggi erano allora pressoché inesistenti, la scelta del bianco e nero faceva eccezione solo per la tunica del protagonista, che si uniformava alla bicromia (sempre diversa) che caratterizzava ogni fascicolo della rivista. Dopo la cessazione di «Off-Side», Toninelli ci riprovò: nel 1972 alcune strisce della sua *Commedia* apparvero su «Undercomics», rivista che tuttavia non ebbe miglior destino: il numero su cui uscì il *Dante* rimase l'unico mai pubblicato.



Fig. 1 Marcello Toninelli, *Dante, Virgilio e le fiere*, in «Off-Side», 1969 [World © Marcello]



Fig. 2 Marcello Toninelli, *Dante, Virgilio e le fiere*, «Il Giornalino», 1994 [World © Marcello]

Negli anni successivi, Toninelli lavorò ad una evoluzione del tratto, della composizione e dello stile del suo personaggio: il risultato finale – *ligne claire*, striscia più alta, paesaggi definiti – comparve per la prima volta su «Fox-trot» nel 1985-86, per poi diventare ospite fisso, dal 1989, tra le pagine di «Fumo di China». Fu però don Tommaso Mastrandrea, direttore del settimanale cattolico per ragazzi «Il Giornalino» (edizioni San Paolo), ad aprire il *Dante* di Marcello Toninelli al grande pubblico, facendolo diventare una lettura

ludico-didattica per almeno una generazione. Mastrandrea chiese e ottenne la trasposizione a fumetti anche del *Purgatorio* e del *Paradiso*: le tre cantiche vennero regolarmente pubblicate nel «Giornalino» dal 1994 al 1998.



Fig. 3 Marcello Toninelli, *Aristotele*, 2015, p. 19 [World © Marcello/per l'Italia Shockdom 2015]

Se il personaggio-Dante esisteva già dal finire degli anni Sessanta, peregrinando – alla stregua del suo doppio letterario – di rivista in rivista, la committenza paolina sancì molte novità grafiche e narrative, e per buona parte modellò la trasposizione dell'intero poema così come oggi la leggiamo. Innanzitutto, le strisce acquisirono per la prima volta il colore (fig. 2). Le anime dell'inferno furono 'vestite' per volere dell'editore (i nudi sono stati invece ripristinati nelle versioni a stampa). I personaggi infernali, fin dall'inizio, si prestavano a un'intonazione comica da *slapstick comedy*, a sua volta resa al meglio dalla narrazione a *strip*. Viceversa, la trasposizione del *Purgatorio* e del *Paradiso* comportò una sensibile variazione di entrambe le componenti. Il pubblico al quale si rivolgeva aveva un'età compresa tra gli otto e i tredici anni; era necessario mescolare alla comicità una forte vena didattica che, soprattutto nel *Paradiso*, consentisse ai giovani lettori di comprendere vicende storiche e concetti teologici.

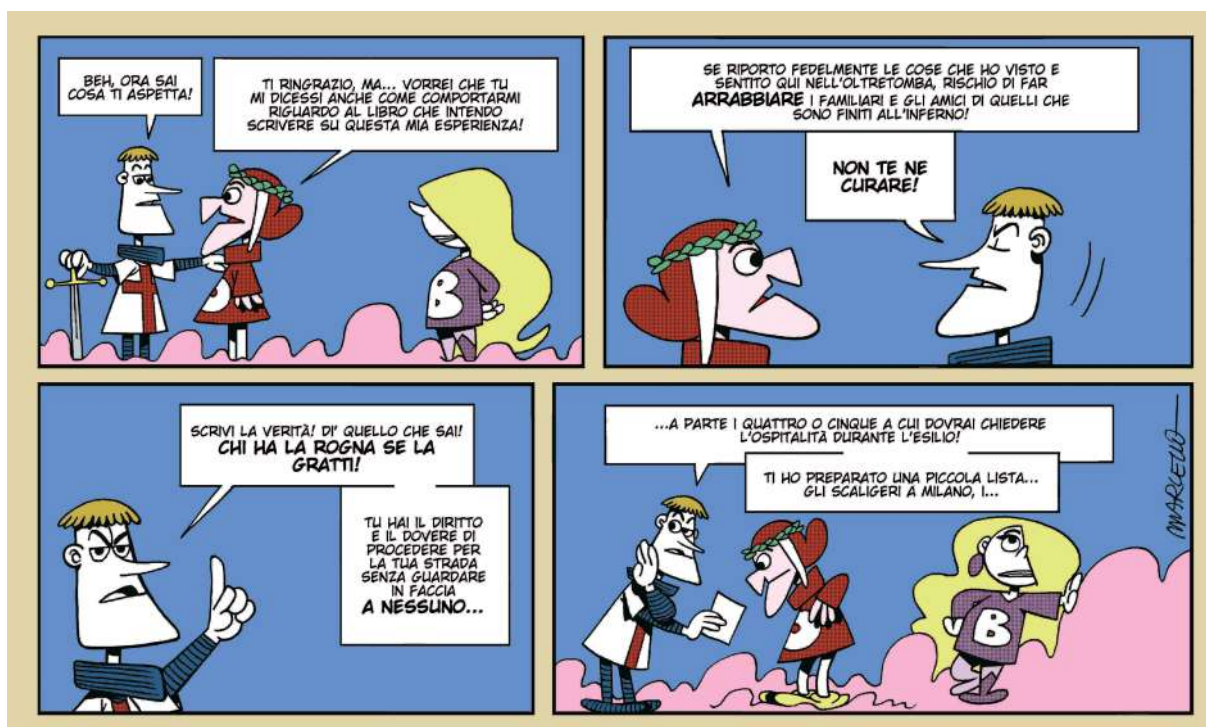


Fig. 4 Marcello Toninelli, *Cacciaguida*, 2015, p. 179 [World © Marcello/per l'Italia Shockdom 2015]



Fig. 5 Marcello Toninelli, *L'Arcoride Silvio*, 2015, p. 19 [World © Marcello/per l'Italia Shockdom 2015]

A differenza dell'antecedente fumettistico più illustre, *L'inferno di Topolino* di Guido Martina (1949-1950), Toninelli decise di trasporre ogni canto, oltretutto senza l'ausilio di versi o didascalie, affidandosi unicamente ai dialoghi. Ciò creò un'ulteriore *contrainte*: mentre certi personaggi dell'*Inferno*, data la loro fama, potevano essere semplicemente evocati, e anzi proprio sulla loro leggenda si costruiva facilmente il gioco comico (fig. 3), per il *Purgatorio* e per il *Paradiso* l'andamento didascalico non poteva mai essere davvero abbandonato. Di conseguenza, Toninelli lasciò l'organizzazione in strisce in favore delle più ampie 'tavole della domenica' (fig. 4). A sostenere il versante comico, Toninelli fece intervenire i riferimenti alla cultura pubblicitaria e televisiva del passato e del presente. Già l'*Inferno* e il *Purgatorio* erano ricchi di apparizioni di questo tipo: i cammei di Yoghi e Bubu, Sailor Moon, Ghostbusters, Gatto Silvestro, Bibendum (l'omino Michelin), e persino Berlusconi (l'Arcoride Silvio', fig. 5). Con il *Paradiso*, tuttavia, Marcello scelse di assorbire questa componente addirittura all'interno della struttura: nella terza cantica, tutto è fondato sull'intrattenimento. I santi conducono varietà, presentano messaggi pubblicitari, dibattono nei talk show; Cacciaguida recita le sue previsioni come fossero quelle meteorologiche. Beatrice del resto ha le fattezze di una soubrette – il duo comico con Dante funziona molto meno di quello con Virgilio; la rivista ufficiale del *Paradiso* si chiama «Quassù sorrisi e canzoni» e costituisce il montepremi messo in palio da san Tommaso, un Mike Bongiorno con le fattezze di John Lennon che sottopone Dante a quiz scolastici e di scolastica (fig. 6). Siamo lontani dal Capaneo

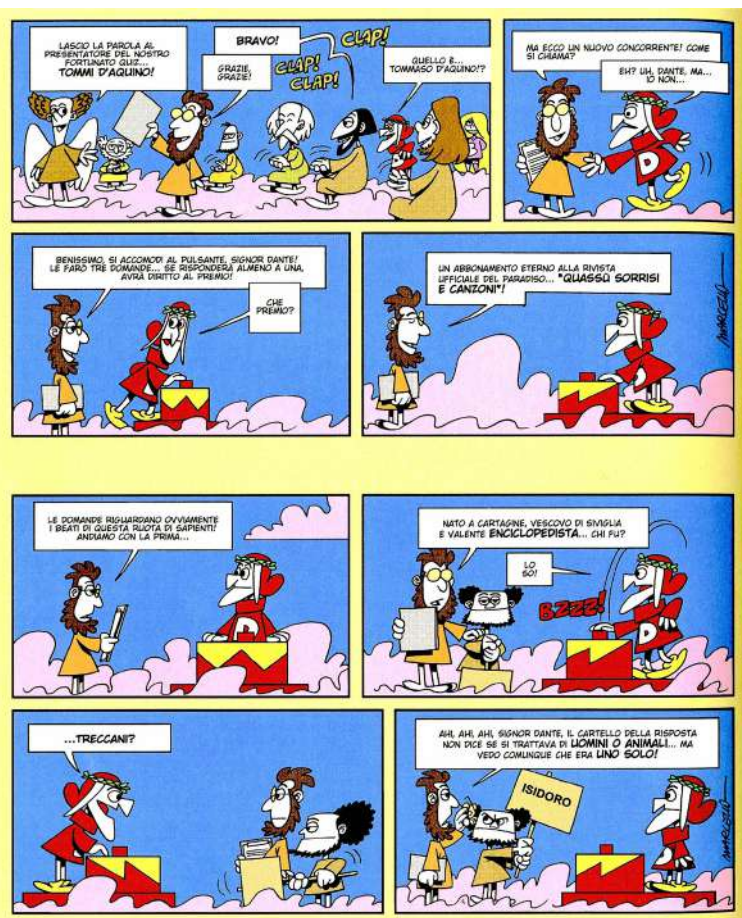


Fig. 6 Marcello Toninelli, *San Tommaso*, 2015, p. 162 [World © Marcello/per l'Italia Shockdom 2015]



Figg. 7-8 Marcello Toninelli, *Capaneo*, 2015, p. 49 [World © Marcello/per l'Italia Shockdom 2015]

che, come una sorta di 'Beep Beep versus Willy il Coyote', sfidava Dio a colpirlo con i suoi fulmini, i quali però raggiungevano sistematicamente il Poeta Vate con somma soddisfazione dell'eroe di Tebe (figg. 7-8). Capaneo è un vero personaggio comico, con una caratterizzazione ben precisa da cui scaturisce la scintilla umoristica, che contrasta con l'ingenuità di Dante e gli intenti pedagogici di Virgilio; nel caso di Tommaso, non ci sono agganci parodici con il personaggio di partenza della *Commedia*, tutta la forza comica è concentrata nelle fisionomie dei santi, e la freddezza finale è costruita su un debole gioco di parole («Nato a Cartagine, vescovo di Siviglia e valente enciclopedista... chi è?» «Lo so! ...Treccani?»).

Nel complesso, *La Divina Commedia a fumetti* così come si presenta oggi al lettore (in una freschissima edizione Shockdom che comprende anche *La vita* di Dante a fumetti, per un totale di 232 tavole, più un indice illustrato e commentato dei personaggi principali e tre saggi introduttivi rispettivamente di Sergio Rossi, Trifone Gargano e don Tommaso Mastrandrea) è una trasposizione solo apparentemente omogenea. Avendo attraversato più di quarant'anni e almeno cinque riviste, è il risultato di un percorso stratificato; con una costante: il suo protagonista, iconico Dante nasone perennemente sbigottito che per ben cinque canti dell'*Inferno* si tramuta in donna formosa, che viene pietrificato e diventa lupo mannaro, che 'ci sa fare' con le anime molto più di Virgilio, si è guadagnato un posto – lui, più che il racconto delle sue avventure – nella cultura popolare italiana degli ultimi decenni.

Bibliografia

D. Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti. Nuova edizione*, Roma, Carocci, 2014.

A. Brambilla, 'Fare commedia della Commedia. Il Dante umoristico di Marcello Toninelli', *Fumettologica*, 23 dicembre 2015, <<http://www.fumettologica.it/2015/12/dante-toninelli-recensio-ne>> [accessed 7 January 2016].

A. Brambilla, 'Off-Side, il giornale "fuorigioco"', *Fumettologica*, 22 settembre 2014, <<http://www.fumettologica.it/2014/09/off-side/>> [accessed 7 January 2016].



A.M. Cotugno, *Dante a fumetti*, Foggia, Edizioni del Rosone, 2009.

P. Guiducci, 'Il mio Dante a fumetti. La Commedia con ironia', incontro con l'autore Marcello Toninelli, *L'avvenire*, 4 agosto 2015.

P. Guiducci, L. Cantarelli (a cura di), *Nel mezzo del cammin di una vignetta. Dante a Fumetti: il Sommo Poeta e la "Divina Commedia" nelle nuvole parlanti di tutto il mondo*, Rimini-Ravenna, Cartoon Club, 2004.

G. Martina, A. Bioletto, *L'inferno di Topolino* [1949-50], Milano, Walt Disney Company, 1992.

2.5. Tasso 'eroicomico': Gerusalemme fatta a strisce

Marcello [Toninelli], Rinaldo. *La Gerusalemme liberata a fumetti*, Rimini, Cartoon Club, 2010 (con appendice storico-didattica, testi di Patrizia Martini)

di Martina Mengoni

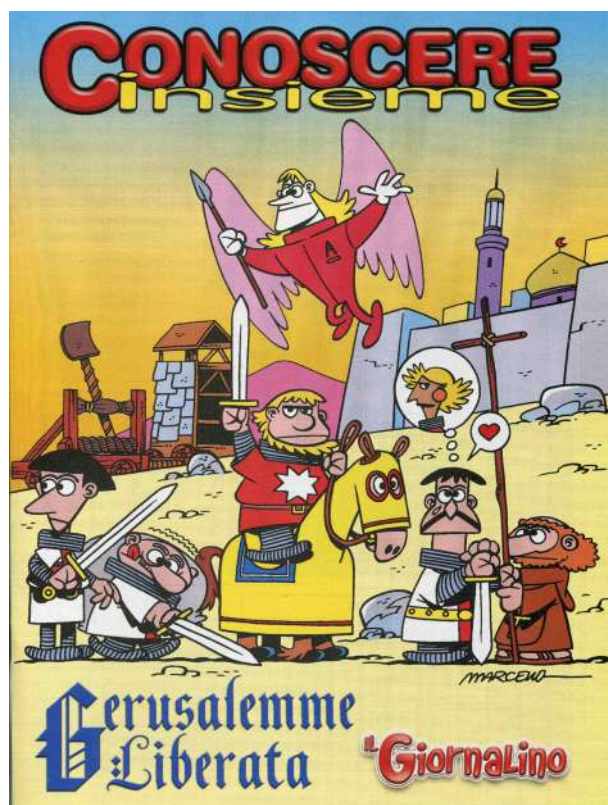


Fig. 1 Marcello Toninelli, *Conoscere insieme: La Gerusalemme liberata*, 2004, copertina [World © Marcello/per l'Italia Cartoon Club Editore 2010]

Dopo il successo della *Divina Commedia a fumetti*, pubblicata per intero sul settimanale cattolico per ragazzi «Il Giornalino» dal 1994 al 1998, il direttore della testata commissionò a Marcello Toninelli la trasposizione di altri poemi a fumetti. Nel 1999-2000 apparve *L'Odissea*, nel 2001 fu la volta dell'*Eneide*; finché, nel marzo 2004, all'interno del supplemento *Conoscere insieme*, comparve la prima puntata della *Gerusalemme liberata* (fig. 1), poi rinominata *Rinaldo*. Riduzione fedele al modello dell'ultima versione della *Commedia* toninelliana pubblicata su «Il Giornalino», il *Rinaldo* si presentava innanzitutto come dettagliata trasposizione di tutti e venti i canti della *Gerusalemme liberata*, suddivisi in dieci uscite (due canti per numero, per un totale di 85 tavole); ogni canto aveva un formato di circa otto pagine da quattro strisce ciascuna, ma il ritmo era quello dell'*Inferno* dantesco: *strip* di tre vignette con freddura finale. L'espedito narrativo iniziale ricordava invece il *Leit-*

motiv del *Paradiso*: gli arcangeli in tuta da lavoro guardano infatti dalla «Sala video e tv» del paradiso i quarti di finale dell'incontro cristiani-musulmani.

L'elemento più riuscito della parodia della *Gerusalemme* è senza dubbio la caratterizzazione dei personaggi: Goffredo di Buglione compare come un vanitoso guerriero intento a contemplare la propria immagine allo specchio («Specchio specchio / venuto di Francia, / chi fra i Crociati / ha più ardire e meno pancia?»), mentre Tancredi e Rinaldo, che fanno la loro prima apparizione nella stessa vignetta, ricalcano i destini di Paperino e Gastone (l'uno è appena scivolato su una buccia di banana, l'altro è nell'atto di raccogliere una moneta d'oro). D'altra parte, Clorinda è una vamp a cavallo con lo sguardo seccato (dega delle più disilluse femmine di Silvia Ziche), e Armida ha le sembianze di una chiromante *kitsch* e sovrappeso. Il personaggio più iconico è forse la Fortuna (fig. 2): con lo stesso sguardo di Clorinda, ma con un *look* che ricorda gli eccessi surreali delle dame della famiglia di Teofilatto dei Leonzi di *L'armata Brancaleone* negli indimenticabili costumi di Pietro Gherardi.

Una buona parte dei motivi comici funziona attraverso il classico rovesciamento dell'epicità del passato nella banalità del mondo contemporaneo: c'è chi vende noccioline al rogo di Olindo e Sofronia (fig. 3); la Morte fa la raccolta differenziata di musulmani e cristiani; quando Aletto si infila nei sogni di Argillano vi trova le veline di *Striscia la Notizia*.



Fig. 2 Marcello Toninelli, *La Fortuna*, 2010 [2004], p. 65 [World © Marcello/per l'Italia Cartoon Club Editore 2010]

il personaggio, pure nel suo lato caricaturale, resta 'monco'. Non a caso alcune delle strisce più riuscite sono quelle ambientate all'inferno, all'inizio del canto IV: dove in un fugace cameo sfilano anche i due «turisti» Dante e Virgilio (fig. 4).

Viceversa, alcuni degli episodi cardine del poema appaiono sacrificati da questo tipo di *format*: è il caso dello scontro tra Clorinda e Tancredi. Toninelli gli dedica in totale sette strisce, di cui una soltanto riservata al duello vero e proprio (fig. 5). Nelle prime tre, la

Anche in questo caso, come nella terza cantica della *Commedia a fumetti*, il problema al quale Toninelli si trova di fronte è quello di coniugare l'intento pedagogico (raccontare a un pubblico di bambini e pre-adolescenti un poema cavalleresco oltretutto meno noto della *Commedia*) con l'affondo comico, senza peraltro volersi avvalere della parodia linguistica – strumento utilizzato con ottimi risultati nelle riduzioni di Guido Martina, compresa quella della *Papepoli liberata*, realizzata con Giovan Battista Carpi. Tutto qui è fondato sul dialogo, Toninelli sceglie di non lasciare alcuno spazio ai versi o alle didascalie. Inoltre, la decisione di mantenere il ritmo *a strisce* non è facilitata – come invece avveniva per l'*Inferno* – dal testo di partenza: nella *Gerusalemme liberata* spesso gli scenari prevalgono sui personaggi, o almeno c'è totale integrazione reciproca; per cui, se lo scenario manca,



Fig. 3 Marcello Toninelli, *Il rogo di Olindo e Sofronia*, 2010 [2004], p. 13 [World © Marcello/per l'Italia Cartoon Club Editore 2010]



Fig. 4 Marcello Toninelli, *L'inferno*, 2010 [2004], p. 21 [World © Marcello/per l'Italia CartoonClub Editore 2010]

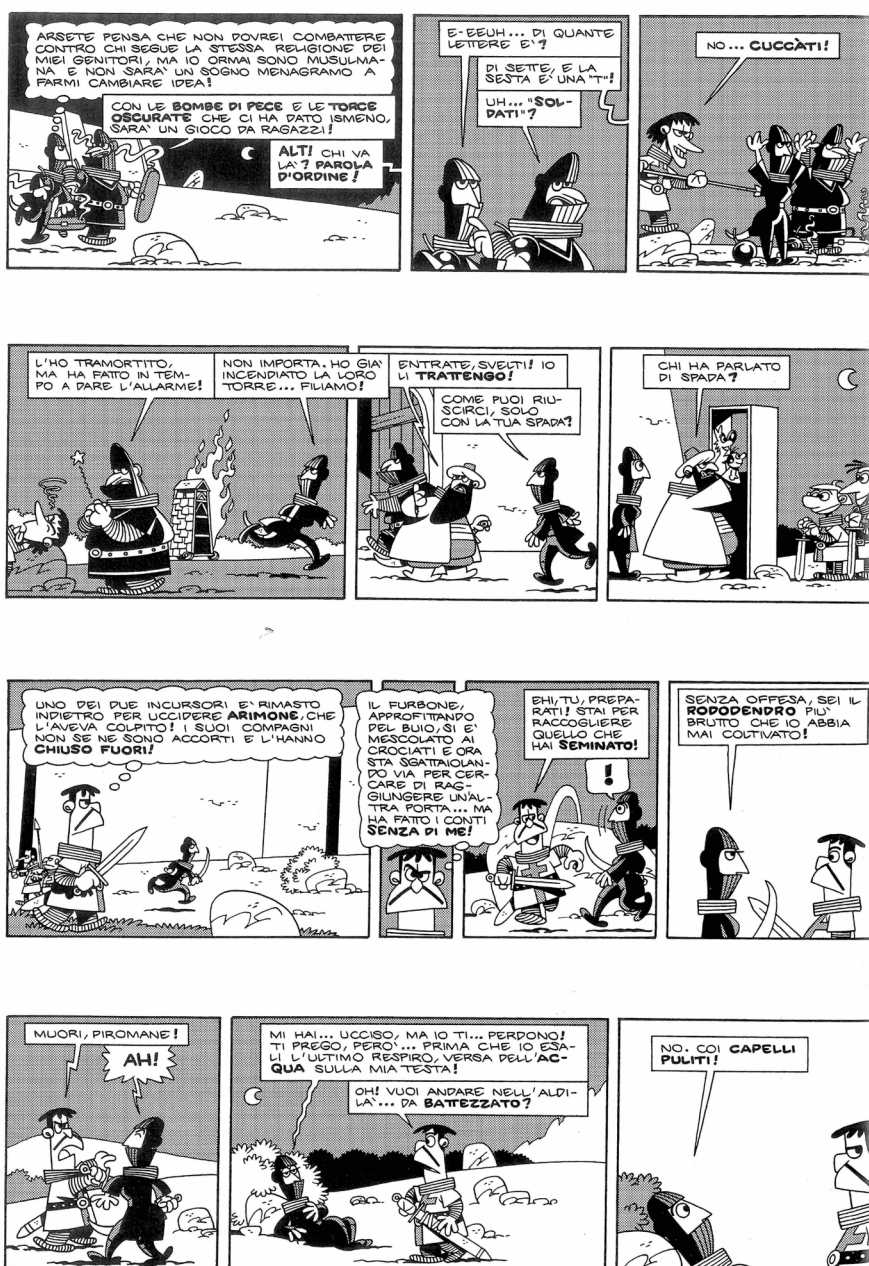


Fig. 5 Marcello Toninelli, *Il duello di Tancredi e Clorinda*, 2010 [2004], p. 54 [World © Marcello/per l'Italia Cartoon Club Editore 2010]

narrazione è affidata ora al pensiero (con le classiche *chain thought bubble*) di Clorinda e Tancredi, ora alla voce di un passante, nel tentativo di mantenere il collegamento con personaggi ed episodi solo evocati e non rappresentati, e con la trama generale del poema. È nella quarta striscia (fig. 6) che lo scontro armato si consuma, nel lampo di un fulmineo scambio di battute: «Ah!» «Muori piromane!». Seguono le due scene cruciali del canto XIII, entrambe risolte da Marcello con *calembour* (e un utilizzo mirato del *bold-italic lettering*, altrove distribuito in modo più casuale). Clorinda chiede acqua sul capo per morire con i capelli puliti; quando Tancredi si accorge che il cavaliere morente è la sua amata sente il terreno scivolare sotto i suoi piedi: «È un destino beffardo eh?» «No, una cacca di qualche stupida mucca!». Più riuscito è invece il racconto di Rinaldo nel giardino di Armida: qui la parodia non è fondata sul ricorso



Fig. 6 Marcello Toninelli, *Morte di Clorinda*, 2010 [2004], p. 55 [World © Marcello/per l'Italia Cartoon Club Editore 2010]

potenziale si esaurisce nell'arco di poche strisce.

Complessivamente, il problema più spinoso che si trova davanti Toninelli – e con lui, chiunque voglia ridurre a *strip* parodica la *Gerusalemme* – è lo statuto di poema corale del testo di partenza: a differenza della *Commedia* (ma anche del *Don Chisciotte* o del *Gargantua e Pantagruele*), il fumettista non può far affidamento su un singolo personaggio (o, ancora meglio, su una coppia comica) che attraversa l'intera narrazione: ma proprio questo è uno dei cardini su cui si fonda il *format* della striscia umoristica.

alla freddura ma sul rovesciamento di una servitù d'amore in schiavitù domestica (fig. 7). Tutte e quattro le strisce dedicate al tentativo di fuga di Rinaldo si giocano su questo equivoco: il cavaliere prova vergogna non per essere stato stregato dalla potente maga (qui, ricordiamo, non in veste di avvenente fanciulla ma di corpulenta chiromante), bensì per non essersi iscritto al sindacato delle colf; esita a scappare con i compagni perché ha il sugo sul fuoco e una lavatrice da fare; Armida tenta di convincerlo a restare con l'offerta di pagargli gli straordinari, e infine di fargli vedere i mondiali di calcio. Armida e Rinaldo funzionano come un qualsiasi duo comico moglie-marito tipico della televisione degli anni Novanta, anche se tutto il loro

Bibliografia

- D. Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti. Nuova edizione*, Roma, Carocci, 2014.
L. Boschi, *L'ultimo dei cavalieri*, in B. Jacovitti, *Don Chisciotte*, Castiglione del Lago (PG), Edizioni Di, 2006, pp. 7-16.
G. Martina, G.B. Carpi, *Paperopoli liberata* [1967], Milano, Walt Disney Company, 1993.

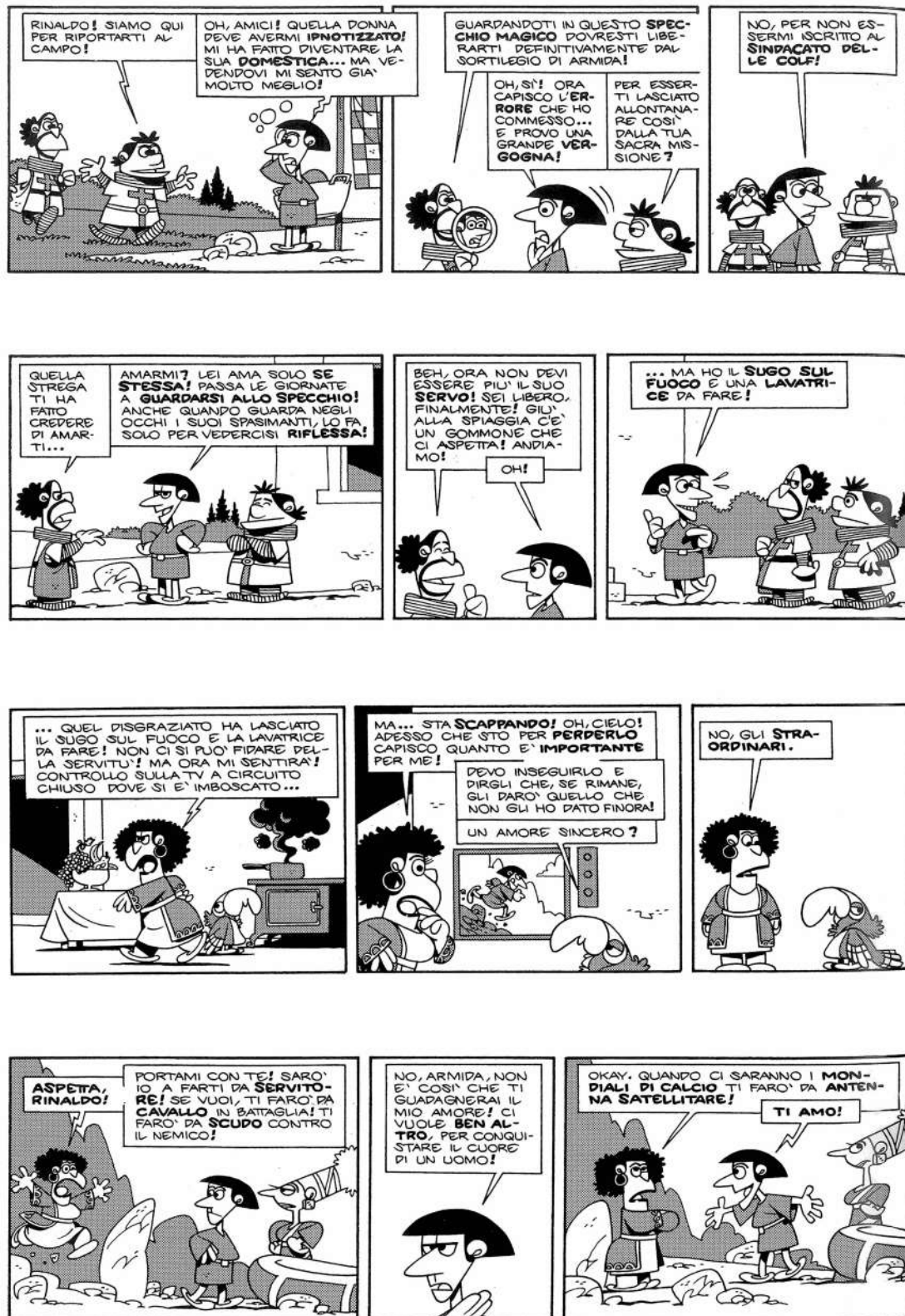


Fig. 7 Marcello Toninelli, *Rinaldo e Armida*, 2010 [2004], p. 70 [World © Marcello/per l'Italia Cartoon Club Editore 2010]

2.6. All'inferno con un Dante biondo

Michael Meier, *En Enfer avec Dante*, Librement inspiré de l'œuvre de Dante Alighieri, Traduit de l'allemand par Emmanuel Gros, [Postface par Cordula Patzig], Bruxelles, Casterman, 2015

di Elisa Guadagnini



Fig. 1 Michael Meier, *La lonza*, 2015, p. 6

riempiendolo di peccati, manie e dannati contemporanei è pienamente coerente con lo stile grafico adottato, essenziale e molto caratterizzato. Dante, per una scelta eterodossa veramente azzecata, abbandona ogni legame con l'iconografia tradizionale per diventare un quarantenne barbuto che attraversa l'oltremondo in canottiera. Il libro, di formato orizzontale (22 x 26 cm), adotta un grafismo minimalista molto stilizzato, associato a una tavolozza di colori piuttosto limitata: tutte le tavole sono giocate sul contrasto fra il nero e il rosso, con rari tocchi di turchese. Completano la gamma cromatica la tinta grigiasta dell'incarnato dei personaggi umani e il giallo zafferano dei capelli del protagonista. A colpo d'occhio l'effetto della pagina è accattivante; nel complesso, tuttavia, la ripetitività dei colori



Fig. 2 Michael Meier, *Virgilio*, 2015, p. 12


Fig. 3 Michael Meier, *Il limbo*, 2015, p. 23

una scansione in sezioni testuali prive di titolo e rappresentate da un'immagine stilizzata (dall'inizio: un'impronta animale, un cuore bendato, una zanzara, ecc.) – che risultano giustapposti ma non conseguenti. Anche all'interno del singolo quadro, in effetti, il richiamo a diversi momenti del testo dantesco – rielaborati ma ancora riconoscibili – è spesso non pienamente perspicuo: per limitarsi a un solo caso, l'incontro con le fiere nella selva iniziale si risolve in tre scenette irrelate. La lonza (fig. 1) è un buon esempio di come Meier tratti i singoli elementi danteschi che recupera direttamente: aggiornata in modo più o

e l'uniformità del tratto rendono la resa grafica piuttosto piatta.

Una certa piattezza di fondo, del resto, caratterizza questo 'Inferno' in tutti i suoi aspetti. L'autore segue a grandi linee la cantica dantesca, selezionando alcuni episodi, luoghi e personaggi del testo originale e rinunciando del tutto a collegarli l'uno all'altro e a tenere un filo narrativo unitario: il risultato è una serie di quadri – isolati anche visivamente da


Fig. 4 Michael Meier, *Il minotauro*, 2015, p. 51


Fig. 5 Michael Meier, *I fraudolenti*, 2015, p. 76

meno grossolano la figura originale – in questo caso la lonza è rappresentata come una volgare e gigantesca prostituta che indossa dell'intimo *animalier* –, l'episodio è risolto dalla proposta di una *gag* non necessariamente attinente ai fatti o al senso del passo originale, che spesso risulta solo moderatamente spiritosa.

L'inserito di elementi attualizzanti, come – nel caso specifico – la comparsa di Silvio Berlusconi (una trovata già di per sé poco arguta e che purtroppo ricorre più volte all'interno del testo, risultando sempre più pesante), rappresenta un altro tipico *modus operandi* dell'autore: compagno così, fra gli altri, Giordano Bruno e Hitler, al pari dell'iPhone e dei marshmallows. Questo doppio procedimento di rivisitazione in chiave umoristica (o presunta tale) e inserimento di elementi contemporanei è applicato costantemente per l'intero libro: si vedano, per qualche altro esempio, l'incontro con Virgilio, raffigurato come uno sciacallo (fig. 2), o la rappresentazione del castello degli «spiriti magni», nel limbo (fig. 3). Come si vede, privo di intenti satirici, il libro si risolve più che altro in una serie di battute triviali, ma di una grossolanità piuttosto puerile. Agli esempi già portati si aggiunga, per qualche altra scenetta comica quasi infantile, l'incontro con il minotauro (fig. 4) o l'arrivo a Malebolge (fig. 5). È ricorrente la presenza di modi di dire gergali – rispettivamente «j'me casse» o «connerie», nei passi citati –: almeno nella traduzione francese, tende ad essere adottato un livello linguistico medio-basso dal punto di vista diastratico, giovanilista e a tratti modestamente scurrile, con la presenza di espressioni come «ducon», «têtes de bites», ecc. Infine, risultano poco pungenti i (rari, per la verità) momenti in cui si affronta l'argomento religioso: si veda ad esempio l'incontro con Lucifero (fig. 6), per osservare ancora una volta la piattezza dei dialoghi e la loro scarsa efficacia umoristica.

Fig. 6 Michael Meier, *Lucifero*, 2015, p. 130

Nel complesso, *En Enfer avec Dante* appare, nonostante la sua brevità, frammentario e piuttosto noioso; nella sua ricerca continua – ma, per lo più, vana – della battuta brillante e della scenetta umoristica, il libro è spesso pesante, quando non diventa sinceramente fastidioso. È un peccato che si risolva così malamente un'opera che a prima vista presenta elementi molto promettenti.

Bibliografia

Michael Meier website: <http://www.mrmeier.com>.

2.7. Nuvole sulle spalle di un gigante

Mauro Cicarè, *Le avventure del gigante Morgante*, Castiglione del Lago (PG), Edizioni Di, 2012

di Nicola Catelli



Fig. 1 Rino Albertarelli [attr.], *Copertina di Orlando e Morgante*, 1943

realizzato per gli albi Audace (fig. 1). *Le avventure del gigante Morgante*, pubblicate da Mauro Cicarè nel 2012, costituiscono perciò un rilevante tentativo non soltanto di fornire una 'traduzione' aggiornata dell'universo narrativo di Pulci nel linguaggio dei *comics*, ma anche, e soprattutto, di attribuire all'eroe eponimo e alle sue imprese un'autonomia di segno in grado di renderne immediatamente percepibile la divaricazione rispetto a quella sorta di *koiné* visiva che, pur con fulgide eccezioni, impronta l'immaginario fumettistico dei paladini. Alla ricerca di un gioco alla pari con l'ipotesto poematico, Cicarè riscrive infatti le imprese di Morgante attraverso l'accentuazione di alcuni tratti stilistici sviluppati nel corso della sua prolifica attività di autore di fumetti, pittore, illustratore di classici antichi e moderni (fra cui i poemi omerici e il *Don Chisciotte*, il *Furioso* e la *Liberata*, oltre a capolavori novecenteschi come *Il codice di Perelà*, *La coscienza di Zeno*, *Il pasticciaccio gad-diano*, *Il visconte dimezzato*, *Il partigiano Johnny* e *Horcynus Orca*). In una sorta di consanguineità elettiva, le maschere surreali del suo noir a fumetti *Fuori di testa!* (apparso per la prima volta nel 1991 su «Il Grifo» e ristampato integralmente nel 2013) e le fisionomie malinconiche del racconto in bianco e nero *Quasi* (2001) traspascono dagli ideali antenati carolingi ritratti nelle *Avventure*, resi anch'essi partecipi di quell'umanità folle, esuberante e lunatica che Cicarè mostra di riconoscere entro l'orizzonte di un poema che proprio dall'invidia incontenibile di Gano e dal *furor* di Orlando prende avvio. Le sembianze dei paladini e dei 'pagani' rivelano l'impellenza di sentimenti assoluti, l'accumulo di affetti sfumati, e tradiscono una pienezza emotiva che dilata le linee dei contorni e rende irre-

Posta a raffronto con la cospicua tradizione iconografica dell'*Orlando furioso*, e ancor più con il favore accordato sul piano delle illustrazioni, delle trasposizioni a fumetti e persino delle versioni cinematografiche a un romanzo cavalleresco di vivace fortuna ma di minor prestigio 'istituzionale' come il *Guerrin Meschino* di Andrea da Barberino, la ricezione visiva del *Morgante* di Luigi Pulci appare, nel corso del Novecento, alquanto modesta. Mentre infatti nel solo versante fumettistico l'itinerario esotico e avventuroso del *Meschino* ispira gli episodi di Cesare Solini e Mario Zampini per gli 'Albi della fantasia' delle Edizioni Alpe (1942), l'adattamento di Domenico Natoli per il «Corriere dei Piccoli» (1959), nonché rifacimenti parodici (*Paperin Meschino* di Martina e De Vita per Disney, 1958) ed erotici (per la serie *Sexy favole*, 1973), le gesta del gigante pulciano vengono riprese con una certa ampiezza soltanto da Gian Luigi Bonelli e Rino Albertarelli, nel 1943 in un breve *spin-off* in tre episodi dell'*Orlando* da loro stessi

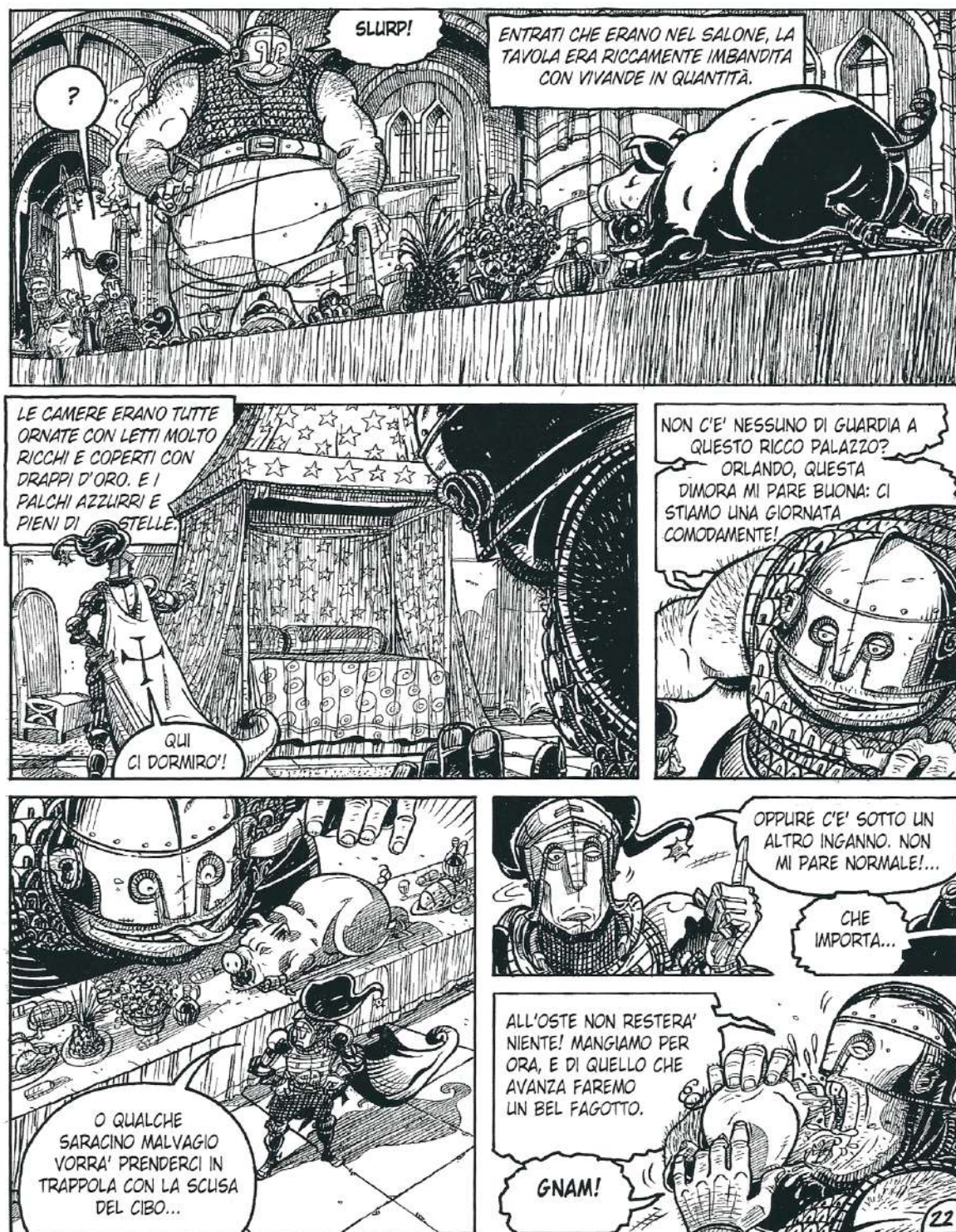


Fig. 2 Mauro Cicarè, *Il palazzo incantato*, matita e china su carta, 2012, tav. 22 [per gentile concessione dell'autore]

quieta la sovrapposizione delle figure negli spazi, tanto da far apparire le vignette non di rado troppo anguste per contenerle interamente (fig. 2). Lontano dalla caricatura 'pulita' dell'eroicomico di Magnus (*La compagnia della forca*, o in ambito propriamente cavalleresco l'inserito ariostesco di Alan Ford n. 15, *Colpo di fulmine*) o dell'epos parodico 'ricantato' da Pino Zac (*L'Orlando furioso*), Cicarè riesce a trovare in tal modo un appropriato corrispettivo grafico per la peculiare dismisura poetica del poema: la specifica intonazione



Fig. 3 Mauro Cicarè, *La lotta di Orlando e Morgante contro il demonio*, matita e china su carta, 2012, tav. 26 [per gentile concessione dell'autore]

letteraria del *Morgante* viene così ricalcata attraverso l'enfaticizzata sproporzione delle figure, la concitazione degli scontri (fig. 3), i dettagli di superfici scabre.

Orientando in tal senso la rilettura del poema, Cicarè compie una drastica selezione dei cantari includendo nelle 52 tavole del fumetto soltanto gli episodi nei quali il gigante è indiscusso protagonista, collegati da brevi sunti di raccordo e a volte semplicemente giustapposti. La schidionata delle avventure del gigante si presenta perciò nella forma di una sequenza di 'quadri', senza una trama vera e propria. La materia dei primi due cantari – in cui allo sdegno di Orlando e alla sua partenza dalla corte parigina fanno seguito l'incontro fra il paladino e Morgante, la conversione e la vestizione cavalleresca di quest'ultimo, la lotta di Orlando e Morgante contro il diavolo e il battesimo del gigante –

occupa poco più della metà della trasposizione e costituisce quasi un arco narrativo autonomo dedicato alla presentazione del protagonista e alle sue prime prove. La seconda metà del volume è aperta invece dalla scena corale della battaglia dei paladini contro il 'pagano' Erminione, il quale, sobillato da Gano, prende d'assedio Parigi e viene sconfitto anche grazie all'intervento del gigante. Sempre dalle trame del maganzese dipende anche l'arrivo in Francia del gigante Vegurto, che mette in subbuglio la corte di Carlo e che viene ucciso in un poderoso duello da Morgante, il quale risulta, ben più di Orlando, il vero antagonista delle macchinazioni di Gano. Le ultime otto tavole sono infine riservate all'incontro di Morgante e Margutte e alla morte di quest'ultimo, su cui ha termine il fumetto.

Nel racconto delle singole *Avventure*, Cicarè presta grande attenzione al dettato del poema: se dialoghi e didascalie sono spesso fondati su una parafrasi letterale del testo, il disegno glossa con grande efficacia la narrazione pulciana. Nell'episodio dell'arrivo di Orlando all'abbazia di Chiaramonte, ad esempio, l'improvvisa caduta di un masso scagliato dai giganti dall'alto di una montagna (fig. 4) è reso attraverso un efficace accostamento di inquadrature e soprattutto grazie alle linee di movimento che collegano due vignette sovrapposte.

poste, di modo che il masso irrompe direttamente nella vignetta più in basso dando concreta attestazione al racconto dell'abate. Poco dopo, nelle vignette dedicate allo scontro fra Orlando e i fratelli di Morgante (fig. 5), Cicarè si premura di disegnare puntualmente il fendente con cui Orlando «per mezzo il teschio partì del pagano» Passamonte (I, 35, v. 3) e l'affondo con cui il paladino «nel pettignon» di Alabastro «tutta la spada misse» (I, 38, v. 6); altrove, invece (fig. 6), l'autore amplifica l'*elenatio* vanagloriosa di Morgante, che minaccia di raggiungere l'inferno per affrontare le



Fig. 4 Mauro Cicarè, *La caduta della manna*, matita e china su carta, 2012, tav. 8 [per gentile concessione dell'autore]

schiere dei demoni, inserendo nella ridda di nomi diabolici un ammiccante «Berluscone» che coniuga il gioco allitterante di Pulci con un artificio comico di largo uso. Il lavoro di derivazione si spinge inoltre fino a scomporre il dettato di singole ottave in vignette susseguenti, realizzando una suggestiva coincidenza fra partizione metrico-sintattica e *closure* (fig. 7).

Nel corso di queste 'scene dalla vita di Morgante' – che per inciso richiamano alla mente anche le pagine della *Storia naturale dei giganti* di Cavazzoni –, la caratterizzazione visiva dei personaggi rappresenta un elemento di forte continuità. Mentre negli albi di Albertarelli era l'eroico Orlando a modellare anche il registro grafico della trasposizione del *Morgante*, qui, al contrario, sono la disarmonia e la 'sconvenienza' dell'*ethos* di Morgante ad attrarre a sé gli altri protagonisti, che partecipano così a vario grado – come avviene del resto nei primi ventitré cantari del poema – della natura ctonia e sregolata del gigante. Sulla scena eroicomica del fumetto, i personaggi del poema assomigliano a figure sbozzate nel legno, a pupi che, divincolatisi in qualche modo dai propri fili, abbiano conservato le movenze scomposte e l'inconscia consapevolezza della propria recita. Le marcate curvature di addomi, bicipiti, seni e calotte craniche sembrano coprire in realtà uno scheletro fragile e spigoloso, che affiora qua e là nei dettagli delle articolazioni lasciando



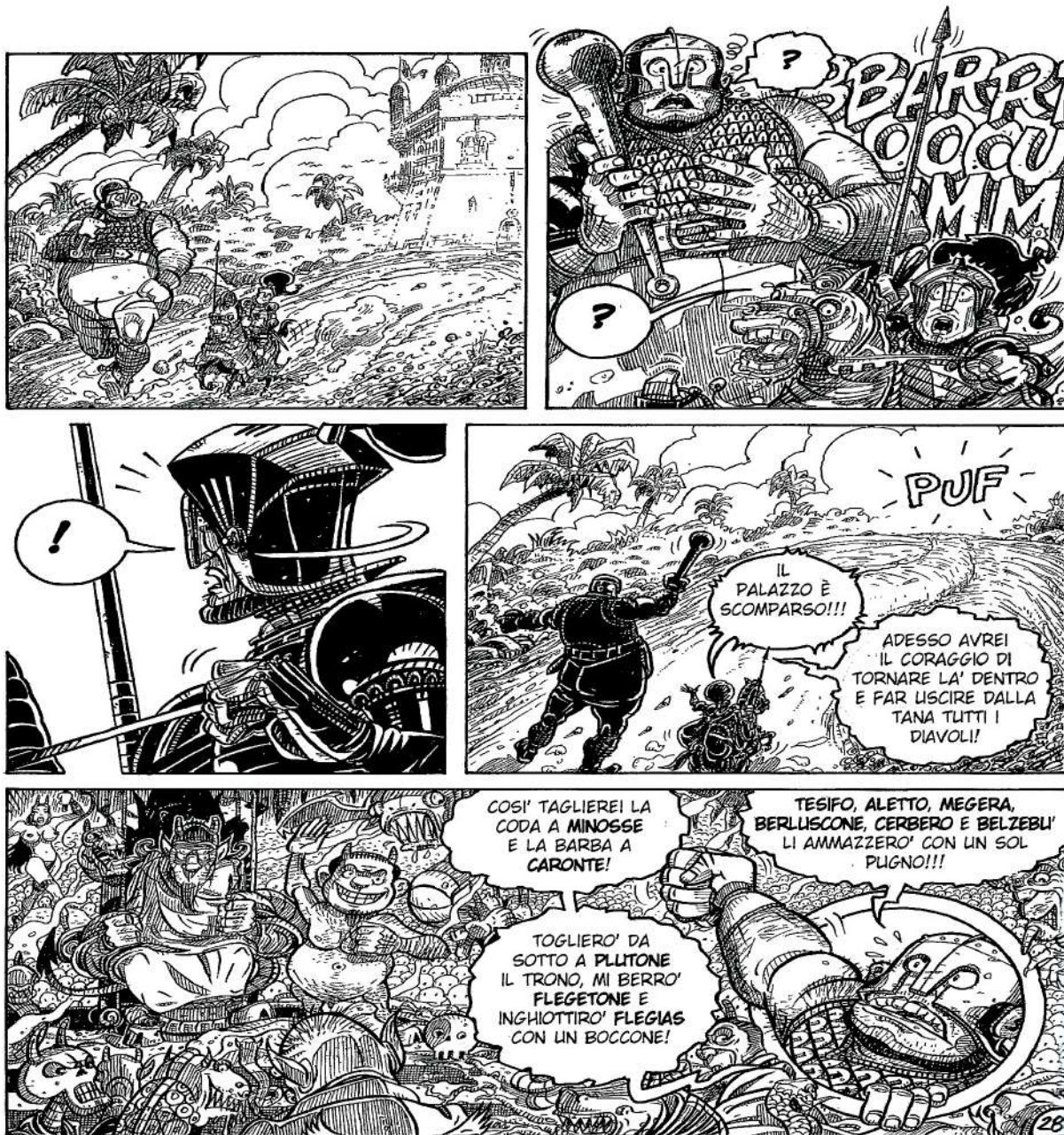
Fig. 5 Mauro Cicarè, *Orlando uccide i giganti Passamonte e Alabastro*, matita e china su carta, 2012, tavv. 12-13 [per gentile concessione dell'autore]

percepire tanto la gaudente energia dei personaggi quanto la loro intima precarietà, che a volte li destina a morti inopinate. La tavola che nell'episodio della lotta contro il diavolo raffigura la 'scomparsa' delle mense e degli arredi del palazzo incantato (fig. 8), nella quale, reinventando il testo di Pulci, Cicarè sottrae progressivamente alla vista le stanze, i pavimenti e persino i corpi di Orlando e Morgante, può essere così intesa come l'allegoria del repentino annientamento a cui le figure esuberanti e al contempo 'malincomiche' del fumetto sono esposte, e contro cui continuamente esse si cimentano per guadagnare la pienezza della propria vitalità.

Bibliografia

Si rimanda al sito personale dell'autore (www.maurocicare.it) per un profilo biografico, una panoramica delle principali illustrazioni (fra cui anche alcune tavole a colori del *Morgante* ispirate a episodi non compresi nel fumetto) e una breve rassegna delle recensioni. Cfr. inoltre *Cemak – Cicarè. Due autori marchigiani*, a cura di Alberto Pellegrino, San Severino Marche, Il Cantastorie, 1996.

The research leading to these results has received funding from the European Research Council under the European Community's Seventh Framework Programme (FP7/2007-2013) / ERC Grant agreement n. 295620: ERC Advanced Grant 2011, «Looking at Words Through Images: Some Case Studies for a Visual History of Italian Literature».



“come un dragon [Vegurto] se gli scagliava addosso,
e trassegli d'un colpo d'una accetta,
credendogli ammaccar la carne e l'osso.
Ma Olivier dall'un lato si getta.
Carlo fu presto della sedia mosso.
Ma 'l gran Morgante gli dava una stretta
e corselo abbracciar subitamente,
benché Vegurto assai fussi possente.”

(Morgante, X, 142)



Fig. 7 Mauro Cicarè, *Il duello tra Morgante e Vegurto*, matita e china su carta, 2012, tav. 40 [per gentile concessione dell'autore]

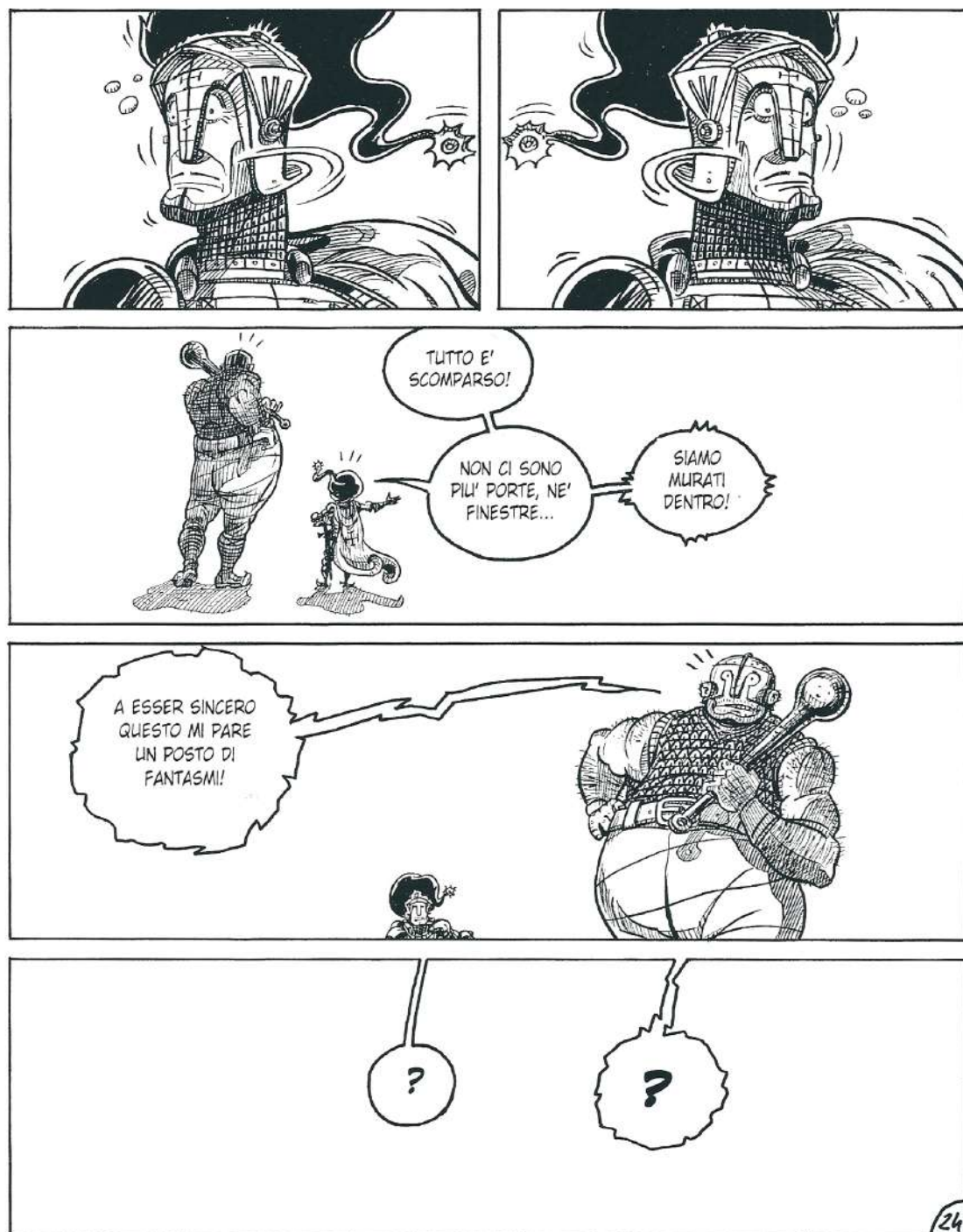


Fig. 8 Mauro Cicarè, *Il duello tra Morgante e Vegurto*, matita e china su carta, 2012, tav. 40 [per gentile concessione dell'autore]

#3 Inchieste seriali, misteri e universi paralleli

3.1. Indagini infernali.

Gli inferni di Martin Mystère, Lazarus Ledd e Nathan Never

di Renato Pallavicini

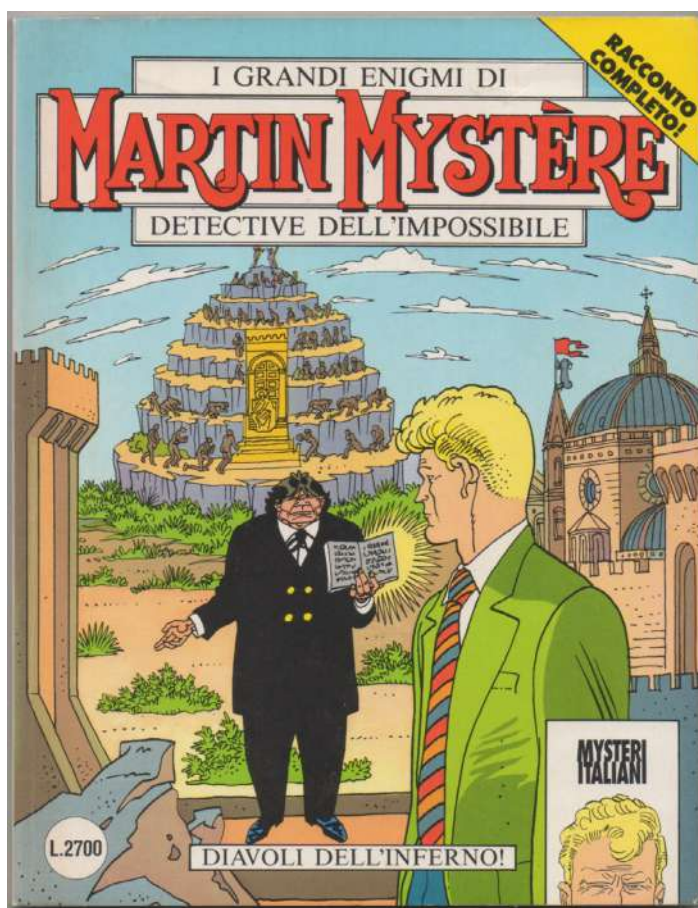


Fig. 1 Giancarlo Alessandrini, Copertina per *Diavoli dell'Inferno!*, 1994

di Atlantide ai viaggi spazio-temporali, dalle leggende su sette segrete e ordini come i Templari ai contatti con razze aliene. Vive a New York ma le sue avventure lo portano in giro per il mondo, spesso anche in Italia. Suo fedelissimo assistente e guardia del corpo è Java, un uomo di Neanderthal sopravvissuto all'estinzione, mentre tra gli avversari primeggia Sergej Orloff, già suo amico e collega, poi conquistato dal Male. Il disegnatore che ne ha creato le fattezze è Giancarlo Alessandrini, autore anche di tutte le copertine della collana.

Lazarus Ledd, creato da Ade Capone, è l'eroe della serie pubblicata dalla Star Comics a partire da ottobre 1992 e conclusasi nel 2009 dopo 151 numeri e una trentina di albi speciali. Ex agente di un reparto militare, Lazarus, con nuova identità e professione, ufficialmente fa il giornalista: tuttavia, la collaborazione con una misteriosa organizzazione che lotta contro il crimine lo trascina in pericolose situazioni di stampo avventuroso-fantascientifico.

Tre storie a fumetti con protagonisti altrettanti personaggi seriali prendono diretta ispirazione dall'*Inferno* dantesco. Si tratta di *Martin Mystère*, n. 153, *Diavoli dell'Inferno!* (dicembre 1994; soggetto e sceneggiatura di Stefano Santarelli, disegni di Rodolfo Torti; Sergio Bonelli Editore), di *Lazarus Ledd*, n. 89, *Discesa all'Inferno* (novembre 2000; testi di Ade Capone, disegni di Fabio Bartolini e Alessandro Bocci; Edizioni Star Comics), e di *Nathan Never*, n. 10, *Inferno* (marzo 1992; soggetto e sceneggiatura di Bepi Vigna, disegni di Dante Bastianoni; Sergio Bonelli Editore).

Martin Mystère, creato da Alfredo Castelli, è il protagonista della serie omonima edita da Sergio Bonelli Editore a partire dall'aprile 1982. Soprannominato il «detective dell'impossibile», indaga su fatti inspiegabili e misteriosi: dal mito



Fig. 2 Stefano Santarelli, Rodolfo Torti, *La ricerca dell'idolo misterioso (e una vera stele rinvenuta in Lunigiana)*, in *Diavoli dell'Inferno!*, 1994

Nathan Never, creato da Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna, ha esordito nell'omonima serie, edita da Sergio Bonelli, nel giugno 1991. Suoi creatori grafici sono Dante Bastianoni e Claudio Castellini, a lungo copertinista della serie. Il protagonista è anche in questo caso un agente speciale, appartenente all'Agenzia Alfa e ispirato al protagonista del film *Blade Runner* (1982) diretto da Ridley Scott; allo stesso modo, esplicitamente ispirate alle fattezze dell'attrice Sigourney Weaver (protagonista della saga cinematografica di *Alien*, sempre diretta da Ridley Scott) sono quelle di Legs Weaver, a lungo spalla femminile di Nathan Never, poi diventata autonoma eroina di una parallela serie a fumetti. Anche l'ambientazione è analoga a quella di *Blade Runner*, un futuro fatto di cupi scenari urbani.

L'azione di *Martin Mystère – Diavoli dell'Inferno!* di Stefano Santarelli e Rodolfo Torti (fig. 1) si dipana tra il 700, il 1300 e i giorni nostri (in realtà il 1994, anno di uscita dell'albo). Ad attraversare i secoli, fino a giungere all'attenzione di Martin Mystère, è un misterioso idolo che raffigura Baphomet (un demone pagano), ritrovato da un archeologo fiorentino che poco tempo dopo morirà carbonizzato. Martin Mystère, incaricato d'indagare sulla morte del professore, si troverà alle prese con una setta d'incappucciati che tenta a tutti i costi d'impadronirsi dell'idolo (fig. 2) – lo stesso idolo che, come mostra il fumetto in un flashback, Dante Alighieri aveva posseduto e che gli era stato consegnato dal vescovo di Luni (fig. 3). Proprio grazie alla testa scolpita di Baphomet e ai poteri che emana, Dante, recatosi a San Fedele, nella regione del Chianti, troverà la porta degli inferi. Oltre sei secoli dopo, Martin e il suo fido Java, avranno un'analoga esperienza ma, invece che da Virgilio, saranno condotti dallo spirito di una guida turistica in una sorta di viaggio extratemporale reso possibile da varchi quantistici tra differenti dimensioni.



Fig. 3 Stefano Santarelli, Rodolfo Torti, *Dante riceve l'idolo dal vescovo di Luni*, in *Diavoli dell'Inferno!*, 1994, pp. 11-12

Abbastanza simile è il canovaccio della storia di *Lazarus Ledd – Discesa all'Inferno* di Ade Capone, Fabio Bartolini e Alessandro Bocci. Anche qui la vicenda attraversa varie epoche; anche qui un oggetto dai misteriosi poteri (in questo caso una pergamena) fornisce la chiave per aprire la porta degli inferi; anche qui – ancora in un flashback – vediamo Dante Alighieri che compie il suo viaggio grazie al varco aperto tramite la «rivelazione» della pergamena (fig. 4); e anche qui una misteriosa organizzazione vuole impossessarsene per i suoi loschi fini di dominio. Infine, anche Lazarus Ledd subirà la straordinaria esperienza di una discesa all'inferno (fig. 5) e scoprirà una «verità» di origine extratemporale e aliena. Analoghi, nelle due storie, sono anche i riferimenti mistico-esoterici: dai Templari ai Catari, ai Fedeli d'Amore (una sorta di loggia segreta poetica alla quale avrebbe aderito Dante, ricordata anche nell'avventura di Martin Mystère) fino ai misterici segreti dell'Ordine di San Giorgio, di cui lo stesso Lazarus Ledd scopriamo essere «membro onorario».

Al di là di queste particolari 'chiavi' fantastico-misteriose, tipiche delle due serie, i due albi si fanno notare per le citazioni dantesche e l'apparizione in alcune tavole dello stesso Dante Alighieri. In particolare, in *Discesa all'Inferno* le citazioni iconografiche sono ricche e precise, grazie anche agli efficaci montaggi grafici di molte delle celebri incisioni dantesche di Gustave Doré (fig. 6), accompagnate dai versi dell'*Inferno*.

Diverso è l'approccio di *Nathan Never – Inferno* di Bepi Vigna e Dante Bastianoni. In questa storia Dante non c'è e l'inferno è in realtà il livello più basso di una distopica metropoli, nella quale sono confinati reietti della società e creature mutate in seguito ad esperimenti genetici. L'agente Nathan dovrà discendere in quest'abisso alla ricerca del giovane protagonista, lì rifugiatosi per scampare all'arresto dopo una rapina. Scoprirà una dura realtà nella quale vive una popolazione emarginata e costantemente perseguitata da bande di cacciatori di taglie al soldo di politici corrotti.



Fig. 4 Ade Capone, Fabio Bartolini e Alessandro Bocci, *Dante giunge nella selva oscura*, in *Discesa all'Inferno*, 2000, p. 71



Fig. 5 Ade Capone, Fabio Bartolini e Alessandro Bocci, *Lazarus Ledd inizia il viaggio nell'inferno*, in *Discesa all'Inferno*, 2000, pp. 74-75



Fig. 6 Ade Capone, Fabio Bartolini e Alessandro Bocci, *Versi danteschi e incisioni di Doré*, in *Discesa all'Inferno*, 2000, pp. 77-78

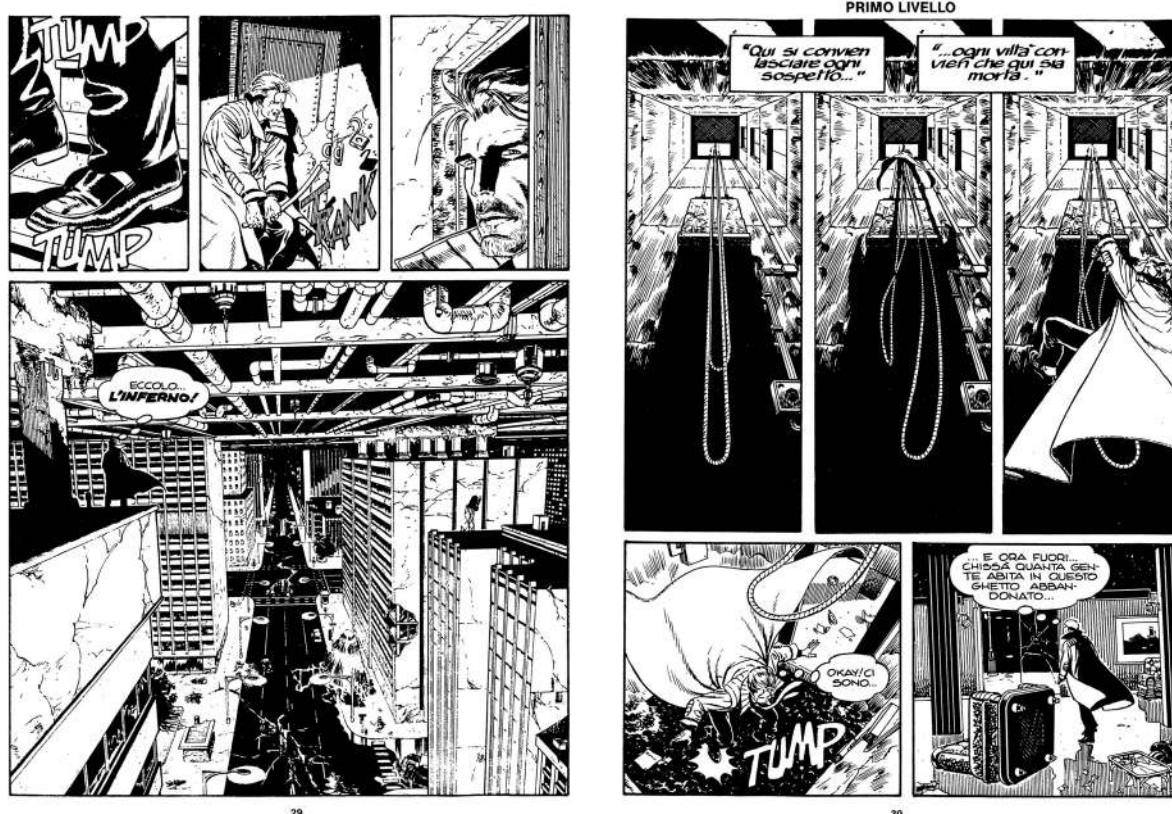


Fig. 7 Bepi Vigna, Dante Bastianoni, *La metropoli e i suoi livelli*, in *Inferno*, 1992, pp. 29-30

Anche il viaggio all'inferno di Nathan Never è scandito dalla frequente citazione di terzine dantesche e da metafore e allegorie che alludono al poema (fig. 7) a cominciare dalla figura di Sonny, un mutato che guiderà – non senza tranelli e tradimenti – Nathan/Dante e lo aiuterà a ritrovare il giovane fuggiasco. Qui il Virgilio del caso che accompagnerà Nathan «a riveder le stelle» somiglia più a un Padre Omero, un frate cieco che ha fatto della sua chiesa la sede del «gruppo rivoluzionario» che lotta per riscattare i reietti (fig. 8). La suddivisione della città in livelli via via più degradati e 'infernali' allude certamente ai gironi danteschi ma, soprattutto, usa una metafora di emarginazione urbana sfruttata da tanta letteratura, cinema e fumetto: emarginazione ed espulsione progressiva di ceti e classi sociali che sono, purtroppo, diventate un paradigma dello sviluppo urbano contemporaneo.

Edizioni di riferimento

Bepi Vigna (soggetto e sceneggiatura), Dante Bastianoni (disegni), *Nathan Never*, n. 10, *Inferno*, Milano, Bonelli, 1992.

Stefano Santarelli (soggetto e sceneggiatura), Rodolfo Torti (disegni), *Martin Mystère*, n. 153, *Diavoli dell'Inferno!*, Milano, Bonelli, 1994.

Ade Capone (testi), Fabio Bartolini e Alessandro Bocci (disegni), *Lazarus Ledd*, n. 89, *Discesa all'Inferno*, Bosco (PG), Edizioni Star Comics, 2000.



Fig. 8 Bepi Vigna, Dante Bastianoni, *La fuga di Nathan Never, insieme a Padre Omero, verso la superficie, in Inferno*, 1992, p. 77

3.2. Martin Mystère e la tradizione cavalleresca

di Marco Arnaudo

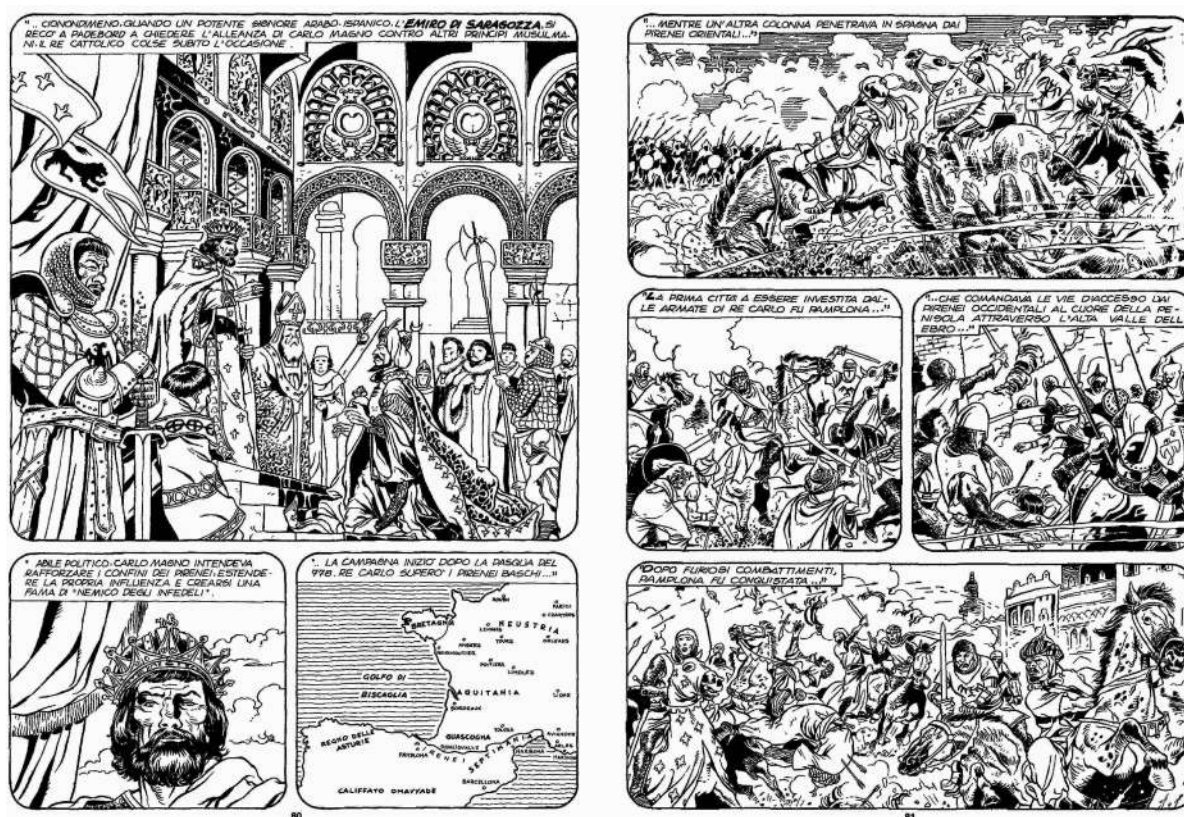


Fig. 1 Alfredo Castelli, Esposito Bros, *L'esercito di Carlo in Spagna*, in *Roncisvalle*, 1990, pp. 80-81

Sin dalla sua prima uscita nel 1982, la serie *Martin Mystère* (MM) ha introdotto numerose innovazioni nel ventaglio di offerte della Bonelli. MM è stato, infatti, il primo fumetto del rinomato editore milanese a essere ambientato in epoca contemporanea, il primo ad aprirsi al pubblico delle lettrici, e il primo ad accorpare avventura e fantasia con robusta erudizione, in un genere che potremmo definire 'fantastoria'. Nelle storie di MM noti eventi del passato vengono rivisitati in chiave alternativa, di norma fornendoli di interpretazioni inattese. Tra le molte tradizioni che gli autori di MM hanno trasformato in varianti immaginifiche vi è anche quella cavalleresca, come si vede nelle storie *Roncisvalle* (MM, nn. 94-96, 1990, testi di Alfredo Castelli e disegni degli Esposito Bros), *L'isola che giaceva in fondo al mare* (Storie da Altrove, n. 8, 2005, testi di Carlo Recagno e disegni di Sergio Giardo), e *Il re rosso* (MM Gigante, n. 11, 2006, testi di Carlo Recagno e disegni degli Esposito Bros).

In *Roncisvalle* (fig. 1), *Martin Mystère* si reca in Italia per cercare la possibile verità storica dietro alle molte leggende locali riguardanti il paladino Orlando. Durante il viaggio Martin visita così le numerose pietre spezzate che secondo la leggenda Orlando avrebbe tagliato con la sua spada, la chiesa di Sant'Angelo a Treviso che sarebbe stata fondata dallo stesso conte per celebrare una vittoria sui Longobardi, le costruzioni megalitiche nell'Italia centrale e meridionale, che sarebbero state erette dal nipote di Carlo Magno e dai suoi paladini, e molti analoghi reperti (MM 95, pp. 85-91). Nella sezione che ricapitola queste visite lo sceneggiatore ha occasione di passare in rassegna fatti poco noti alla maggior parte dei lettori, in una digressione che è tipica della serie di MM e che, lungi

da essere un riempitivo, rappresenta invece un elemento integrale della storia. Martin Mystère, pur non credendo alla verità letterale di questi echi orlandiani, ritiene che essi possano celare fatti autentici che la trasmissione popolare avrebbe distorto fantasiosamente. In tale prospettiva, i materiali presentati nelle sezioni erudite della vicenda divengono indizi funzionali alla soluzione del mistero.

Tale soluzione, una volta rivelata, comprende un impressionante *patchwork* di frammenti culturali disparati; di conseguenza per spiegare la verità dietro le leggende su Orlando la storia arriva a parlare di Merlino, Morgana, Atlantide e Mu, invasioni aliene, Excalibur, il Graal, le carte da scopa, Agarthi, la Torre Eiffel, Stonehenge, Castel del Monte, l'agopuntura, Ludovico Ariosto (che avrebbe intuito la verità e l'avrebbe riportata in cifra nel suo poema) e molto altro ancora – in un arazzo che richiama non solo questi elementi ma anche la trattazione che essi avevano già ricevuto in diverse storie di *MM*. La lunga sezione esplicativa che occupa buona parte dell'albo 96 diventa così un virtuosistico gioco di incastri che unifica filoni narrativi che si erano dipanati indipendentemente, e per anni, lungo le uscite precedenti di *MM*. Come risultato, la *continuity* entro la serie ne riesce grandemente rafforzata, e il mondo immaginario di *MM* ci guadagna in coerenza e spessore narrativo. Ed è forse come omaggio alla fonte ariostesca che in questa storia, più che in altre, lo sceneggiatore Castelli pratica con tanta passione l'arte dell'intreccio. Di ariostesco, sul piano tematico, annotiamo anche un viaggio di Martin Mystère in una dimensione parallela che appare esattamente come la Luna del *Furioso* (fig. 2), e un duello tra Java e una draga magicamente animata (fig. 3), che fa da versione moderna dell'archetipo eroico del duello col drago, e al contempo da simbolo della corruzione portata dalla tecnologia, analogamente all'«abominoso ordigno» del *Furioso* (IX, 91).



Fig. 2 Alfredo Castelli, Esposito Bros, *Viaggio sulla luna*, in *Orlando il paladino*, 1990, pp. 62-63



Fig. 3 Alfredo Castelli, Esposito Bros, *Il duello fra Java e la draga*, in *Orlando il paladino*, 1990, pp. 84-85

Orlando e i paladini di Carlo Magno compaiono come personaggi in sezioni importanti di *L'isola che giaceva in fondo al mare* (2005), fumetto scritto da Recagno per le *Storie da Altrove*, una serie *spin-off* di *MM*, e ambientato nel medesimo mondo immaginario. Qui, sulla traccia di una nota leggenda veneziana, troviamo Orlando che consegna un bocciolo di rosa a una nobile di Venezia, come pegno d'amore da parte di un amico e compagno caduto in battaglia (fig. 4). Intorno alla leggenda, lo sceneggiatore costruisce una trama densa di complotti che coinvolge, oltre a molti personaggi storici, una caccia al mitico corno di Orlando – qui arma potentissima, e ambita da diverse fazioni. La storia introduce anche il personaggio dello stregone Malagise (con eco più da Boiardo che da Ariosto), il quale sarà personaggio chiave nell'albo gigante *Il re rosso*, scritto di nuovo da Recagno e pubblicato l'anno successivo.

Il re rosso, in un certo senso *sequel* di *L'isola che giaceva in fondo al mare*, contiene una lunga sequenza ambientata alla corte di Carlo Magno, in cui vengono rinarrati in chiave alternativa gli eventi del primo canto dell'*Orlando innamorato* di Boiardo (ottave 21-41), con l'arrivo tra i paladini di Angelica, principessa del Catai, con la sua proposta di darsi in sposa a chi riesca a sconfiggere in giostra suo fratello, e con la reazione sospettosa del mago Malagise. Nella versione di Recagno la storia prende le mosse dall'arrivo presso Carlo Magno di una principessa cinese, con bella localizzazione geografica del fantastico Catai dei poeti rinascimentali. Il nome della fanciulla è Han Zhen, che gli occidentali pronunciano 'An-Gen' e che Orlando trasforma in 'Angelica'. Anche qui, come in Boiardo, Malagise ha il ruolo di mago e nemico di Angelica, ed è l'unico, infatti, a sospettare di lei. Nella vicenda però Malagise è un mutante creato dall'ingegneria genetica di una civiltà antichissima, e dotato di poteri che agli occhi dei medievali appaiono come magici. Angelica/Han Zhen, anche lei in possesso di poteri sovrumani e in grado di controllare la mente degli uomini, è stata inviata dai suoi creatori precisamente per sconfiggere Malagise (fig. 5). Il duello, però, termina senza vinti né vincitori.



Fig. 4 Carlo Recagno, Sergio Giardo, *Il bocciolo di rosa*, in *L'isola che giaceva in fondo al mare*, 2005, p. 89



Fig. 5 Carlo Recagno, Esposito Bros, *Il duello di Angelica e Malagise*, in *Il re rosso*, 2006, p. 41

Più avanti nella vicenda vediamo che i poteri telepatici di 'Angelica' hanno fatto perdere il senno ad Orlando, e Malagise convince (o meglio ricatta) Astolfo a compiere una missione per lui in cambio di una cura per il cugino. Dotato di un ippogrifo, Astolfo è costretto a recarsi in una dimensione parallela che alla mente umana, inadeguata a comprenderla, appare come una versione distorta della Luna e del Paradiso Terrestre (figg. 6 e 7) – con un ologramma scambiato da Astolfo per il patriarca Enoch, ed esseri alieni confusi per angeli (fig. 8). La trama, chiaramente, si è ormai mossa dalla fonte boiardesca a quella ariostesca. Alla fine si scoprirà che Malagise e Angelica sono agenti mandati, rispettivamente, dagli umani e da una razza aliena a salvaguardare un'arma antica che potrebbe causare la distruzione del mondo. Gli scontri tra i due guardiani erano stati causati da tensioni tra i loro creatori, e l'*impasse* si potrà risolvere solamente attraverso un atto pacificatore. Come nelle riscritture di Castelli, la materia cavalleresca viene insomma reinventata radicalmente da Recagno, combinando però la disinibita immaginazione fantascientifica con il gusto per il dettaglio letterario e storico esatto, e anche con l'originale rivalutazione di un personaggio cavalleresco minore, ma affascinante, quale Malagise.



Fig. 6 Carlo Recagno, Esposito Bros, *Il viaggio di Astolfo sulla luna*, in *Il re rosso*, 2006, p. 98



Fig. 7 Carlo Recagno, Esposito Bros, *Astolfo incontra Enoch sulla luna*, in *Il re rosso*, 2006, p. 101



Fig. 8 Carlo Recagno, Esposito Bros, *L'incontro di Astolfo con Enoch e gli angeli*, in *Il re rosso*, 2006, p. 105

Edizioni di riferimento

Alfredo Castelli (soggetto e sceneggiatura), Esposito Bros (disegni), *Roncisvalle*, in *Martin Mystère*, n. 94, *Conto alla rovescia*, pp. 79-98; n. 95, *La vita segreta di Sergej Orloff*; n. 96, *Orlando il paladino*, Milano, Bonelli, 1990.

Alfredo Castelli (soggetto), Carlo Recagno (soggetto e sceneggiatura), Sergio Giardo (disegni), *Storie da Altrove*, n. 8, *L'isola che giaceva in fondo al mare*, Milano, Bonelli, 2005.

Carlo Recagno (soggetto e sceneggiatura), Esposito Bros (con la collaborazione di Francesca Palomba e Melissa Zanella, disegni), *Martin Mystère gigante*, n. 11, *Il re rosso*, Milano, Bonelli, 2006.

Bibliografia

L. Brunori, E. Linari, A. Vianovi (a cura di), *Martin Mystère 3*, Milano, Glamour International Productions, 1993.

G. Brunoro, M. Burattini, A. Vianovi (a cura di), *Martin Mystère 1*, Milano, Glamour International Productions, 1990.

M. Burattini, A. Vianovi (a cura di), *Martin Mystère 2*, Milano, Glamour International Productions, 1992.

P. Caporaletti, *Martin Mystère e Zona X*, Giffoni Valle Piana (SA), Alessandro Tesauro Editore, 1996.

A. Castelli et al., *Lo strano caso del professor Martin Mystère e del dottor Allan Quatermain e altre storie segrete di Martin Mystère*, Roma, ANAF, 1990.

G. Guardigli (a cura di), Alfredo Castelli, *storie e misteri di un grande narratore*, Napoli, Comicon, 2012.

3.3. Il tema dell'ippogrifo nei fumetti Bonelli

di Marco Arnaudo



Fig. 1 Tiziano Sclavi, Bruno Brindisi, *La visione del cavallo alato*, in *Zed*, 1993, p. 79

e fate, o personaggi letterari entrati nel patrimonio collettivo come Peter Pan. In una vignetta (fig. 1), la parte centrale dell'immagine è dominata dalla figura di un cavallo alato con un paladino in sella, basato sull'idea dell'ippogrifo. Dylan Dog, in confronto, appare figura visivamente minuta e narrativamente secondaria. L'apparizione dell'ippogrifo non è però né commentata né fornita di contesto particolare: è la creatura fantastica più prominente della sezione, ma non viene in altra maniera distinta dalle altre.

Similmente decorativi possono essere impieghi del tema dell'ippogrifo anche più estesi. Il miglior esempio di questo tipo è forse in *Il re delle mosche*, episodio 270 di *Dylan Dog* (2009), scritto da Giovanni Di Gregorio e disegnato da Luigi Piccatto. L'ippogrifo qui appare sulla copertina di Angelo Stano (fig. 2) ed è co-protagonista di una breve sequenza di quattro tavole in cui Dylan, innamorato della 'bella-del-mese' ma non ricambiato, sogna di cavalcare l'animale fin sulla Luna, «dove si trova l'amore di Rose, insieme a molte altre cose perdute o dimenticate dalle persone» (fig. 3).

L'ippogrifo ariostesco, nella tradizione italiana, è simbolo di viaggio, avventura, e scoperta, e come tale non deve stupire che esso faccia diverse apparizioni nella produzione fumettistica della casa editrice Bonelli, da sempre specializzata in molteplici declinazioni del genere avventuroso. In alcuni casi, l'ippogrifo è stato inserito nel testo in maniera potremmo dire decorativa, come tassello che non aggiunge necessariamente molto alla struttura narrativa o all'apparato simbolico. Un esempio di questo tipo è in *Zed*, episodio 84 di *Dylan Dog* (1993), scritto da Tiziano Sclavi e disegnato da Bruno Brindisi. Durante un viaggio in una dimensione parallela, Dylan incontra diversi personaggi dell'immaginario folclorico, come elfi

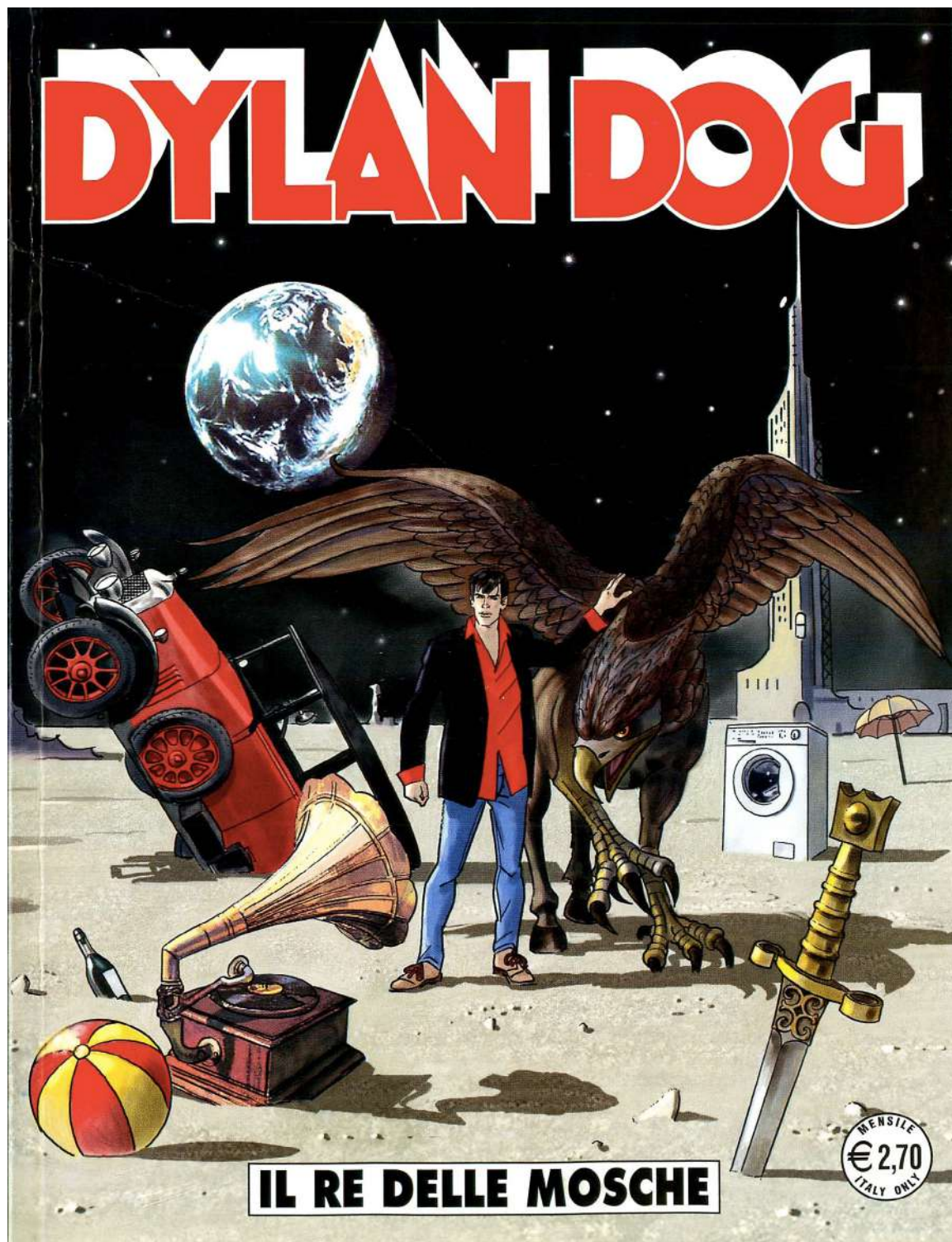


Fig. 2 Angelo Stano, Copertina di *Il re delle mosche*, 2009



Fig. 3 Giovanni Di Gregorio, Luigi Piccatto, *Il viaggio di Dylan Dog e dell'ippogrifo sulla luna*, in *Il re delle mosche*, 2009, p. 49

Il paesaggio lunare viene rappresentato come un immondezzaio di oggetti di ogni epoca. Qui Dylan recupera un flacone con l'etichetta «Rose's Love», e si risveglia. La sequenza è condotta come una ripresa superficiale dell'episodio ariostesco, che in particolare non ripropone il potenziale satirico che poteva essere innescato dagli oggetti lunari. Il passaggio ha anche un'attinenza piuttosto vaga, tramite la presenza di un'ampolla, con la trama della storia, che gravita intorno al dipartimento di chimica dell'Università di Londra.

Per la presenza del magico animale ariostesco, un caso più interessante è *Cico paladino*, albo 18 della serie *Speciale Cico* (spin-off di *Zagor*) scritto da Moreno Burattini e disegnato da Francesco Gamba (1998). Troviamo qui un siparietto di cinque tavole in

cui Cicobrando, antenato di Cico, tenta di rubare l'ippogrifo ad Astolfo dormiente, con un riferimento probabilmente all'episodio ariostesco in cui un 'villanel' sottrae Rabicano al paladino mentre questi è chinato a bere a una fonte (canto XXII). Cico, come risultato per il suo maldestro tentativo, ottiene soltanto di venire calciato e beccato dall'animale (fig. 4). L'episodio è uno dei tanti del volume che vengono prelevati dalla tradizione cavalleresca e trasposti in chiave comica, per cui la sua presenza nella vicenda è giustificata dall'attinenza tematica. La scena appare strutturalmente disconnessa dall'insieme, ma in questo condivide il destino di ogni altro elemento della storia, essendo *Cico paladino* una schidionata di scenette da godere ognuna come compiuta micronarrazione.

In altre storie Bonelli la presenza dell'ippogrifo interagisce in maniera più dinamica e significativa con il tessuto della trama. *Il collezionista*, storia scritta da Giovanni Di Gregorio e disegnata da Corrado Roi per il quinto *Maxi Dampyr* (2013), racconta di un essere potentissimo che controlla un suo mondo personale e possiede una raccolta di creature provenienti da diverse dimensioni. Quando questi aggiunge Harlan Draka e altri comprimari della serie alla sua raccolta, gli eroi si uniscono a un gruppo di ribelli per combattere il tirannico collezionista. Tra le file dei ribelli troviamo anche un eroe di nome Astolfo a cavallo dell'ippogrifo, che è elemento fondamentale nella fuga in volo del protagonista



Fig. 4 Moreno Burattini, Francesco Gamba, *Le beccate dell'ippogrifo*, in *Cico paladino*, 1998, p. 100

dalla prigione in cui è rinchiuso. La spiegazione per la presenza di questa coppia altamente intertestuale è che Astolfo e l'ippogrifo provengono da un mondo parallelo che Ariosto, nella scrittura del *Furioso*, sarebbe stato capace di intuire con il potere dell'immaginazione (figg. 5-6).



Fig. 5 Giovanni Di Gregorio, Corrado Roi, *Astolfo vola in sella all'ippogrifo*, in *Il collezionista*, 2013, p. 162



Fig. 6 Giovanni Di Gregorio, Corrado Roi, *Il volo degli ippogrifi*, in *Il collezionista*, 2013, p. 236



Fig. 7 Antonio Serra, Stefano Piani, Ugo Verdi, *May rapita dall'ippogrifo*, in *La Legs furiosa*, 2001, p. 60

In altri casi, finalmente, l'inserito dell'ippogrifo fa parte di un apparato intertestuale ampio, e riveste un ruolo di rilievo nella vicenda. L'esempio principale in questa direzione è *La Legs furiosa*, volume speciale scritto da Antonio Serra e Stefano Piani e disegnato da Ugo Verdi (2001). In questa storia le agenti speciali Legs e May vengono intrappolate sull'isola privata di un criminale di nome Leonardo de' Medici, che ha ricreato gli episodi principali dell'*Orlando furioso* con l'ausilio di androidi e ologrammi, e costringe Legs a interpretare i ruoli di Orlando, Ruggiero e Bradamante. Un ippogrifo robotico viene introdotto in veste di cavalcatura del mago Atlante (robotico anch'esso), in curioso contrasto con l'idea ariostesca che «non è finto il destrier, ma naturale» (*Orlando furioso*, IV, 18). Nello scontro con Legs/Bradamante, l'Atlante robotico abbaglia l'eroina col suo scudo magico e rapisce May/Angelica. Dopo alcune avventure Legs libera May dal castello di Atlante, ma May, salita sull'ippogrifo, ne viene immediatamente portata via (fig. 7). L'ippogrifo conduce May alla rupe dove verrà data in pasto all'orca, e immediatamente ritorna a prelevare Legs per portarla allo scontro col mostro. L'ippogrifo scompare durante la battaglia tra Legs e l'orca, per riapparire poco dopo e aiutare Legs in un duello contro un gigante robotico preso in prestito dalla tradizione dei robot *anime* (fig. 8). In seguito l'ippogrifo conduce Legs alla reggia di Senapo, dove l'eroina diligentemente scaccia le arpie col corno. Da qui in poi, però, la storia si allontana decisamente dall'originale, e invece di ripercorrere questo e quell'episodio ariostesco conduce l'eroina a confrontarsi direttamente con de' Medici. Il risultato è che l'episodio del viaggio lunare, il più fascinoso tra quelli che includono l'ippogrifo in Ariosto, viene del tutto omesso. Si può insomma dire che l'ippogrifo qui mantenga il forte ruolo di propulsore narrativo che aveva nell'*Orlando furioso*, generando intrecci e collegando spazialmente episodi altrimenti distanti. L'ippogrifo conserva anche il suo potenziale bellico, risultando fondamentale per la risoluzione di scontri con temibili nemici. Quello che viene a mancare (come era anche nelle storie citate sopra) è il ruolo conoscitivo che l'ippogrifo riveste in Ariosto, portando, all'episodio



Fig. 8 Antonio Serra, Stefano Piani, Ugo Verdi, *Legs affronta il gigante*, in *La Legs furiosa*, 2001, pp. 80-81



della Luna, non solo la visione di un paesaggio esotico ma anche la comprensione eccentrica, per via allegorica, del mondo stesso in cui viviamo. L'ippogrifo ne risulta in questa maniera appiattito, specializzato nella sola messa in scena di situazioni avventurose archetipiche come il viaggio e il combattimento. Essendo l'avventura più godibile e disimpegnata al cuore della filosofia di casa Bonelli, lo scoprire che l'animale fantastico di Ariosto è stato se non del tutto reinventato almeno virato alle tonalità del filtro bonelliano non dovrebbe essere ragione di grande sorpresa o scandalo.

Edizioni di riferimento

Tiziano Sclavi (soggetto e sceneggiatura), Bruno Brindisi (disegni), *Dylan Dog*, n. 84, Zed, Milano, Bonelli, 1993.

Moreno Burattini (soggetto e sceneggiatura), Francesco Gamba (disegni), *Speciale Cico*, n. 18, Cico paladino, Milano, Bonelli, 1998.

Antonio Serra e Stefano Piani (soggetto e sceneggiatura), Ugo Verdi (disegni), *Speciale Legs Weaver*, n. 6, *La Legs furiosa*, Milano, Bonelli, 2001.

Giovanni Di Gregorio (soggetto e sceneggiatura), Luigi Piccatto (disegni), *Dylan Dog*, n. 270, *Il re delle mosche*, Milano, Bonelli, 2009.

Giovanni Di Gregorio (soggetto e sceneggiatura), Corrado Roi (disegni), *Maxi Dampyr*, n. 5, *Il collezionista*, Milano, Bonelli, 2013.

Bibliografia

L. Bolzoni (a cura di), *L'Orlando furioso nello specchio delle immagini*, Roma, Istituto della Enciclopedia italiana, 2014.

R. Ceserani *et al.* (a cura di), *Dizionario dei temi letterari*, Torino, UTET, 2007, voce 'Cavallo'.

C. Lardo, *I mostri dell'Orlando furioso, specchi della natura umana*, Firenze, Le Lettere, 2010.

M. Milanese, 'I viaggi dell'Ippogrifo: Lodovico Ariosto e le grandi scoperte geografiche', *Erodo-to*, 7-8, 1984, pp. 8-24.

#4 Fra illustrazione e graphic novel

4.1. *Dante reloaded: il poema dantesco e l'universo manga di Go Nagai*

Go Nagai, *La divina commedia*, 3 voll., d/books, 2007 (ed. or. *Dante Shinkyoku*, 1994)

di Franco Tomasi

Il giapponese Go Nagai, pseudonimo di Kiyoshi Nagai, è una delle voci più importanti della storia del fumetto e dell'animazione manga. Sin dai suoi esordi, sul finire degli anni Sessanta, ha proposto storie fortemente innovative, dapprima con la serie intitolata *Scuola senza pudore*, intrisa di un erotismo destinato a influenzare profondamente gli sviluppi successivi del fumetto giapponese, e poi con le serie *Mao Dante* e soprattutto *Devilman*, che introducono il lettore in un universo oscuro, nel quale si svolge una cupa guerra tra gli esseri umani e i demoni, un tempo dominatori della terra e ora desiderosi di riconquistarla. Solo mezzo per contrastare le terribili forze ctonie è tentare di controllarle, per mezzo di una fusione con una di esse, come farà l'eroe eponimo della saga: temi e soprattutto suggestioni visive di questa serie provengono, come lo stesso Nagai ammetterà più tardi, dalla *Divina commedia* illustrata da Gustave Doré. Un debito, quello con Dante (e con Doré), che Nagai, dopo aver dato vita a importanti saghe di robot guidati da uomini, molto celebri anche in Italia negli anni Ottanta (come Goldrake, Mazinga e altri), vorrà pagare con la proposta di una versione a fumetti dell'intero poema dantesco, uscita in tre volumi in Giappone nel 1994, e poi tradotta in italiano nel 2007. Nel complesso la scelta di Nagai privilegia *l'Inferno*, al quale sono dedicati i primi due volumi (rispettivamente di 251 e

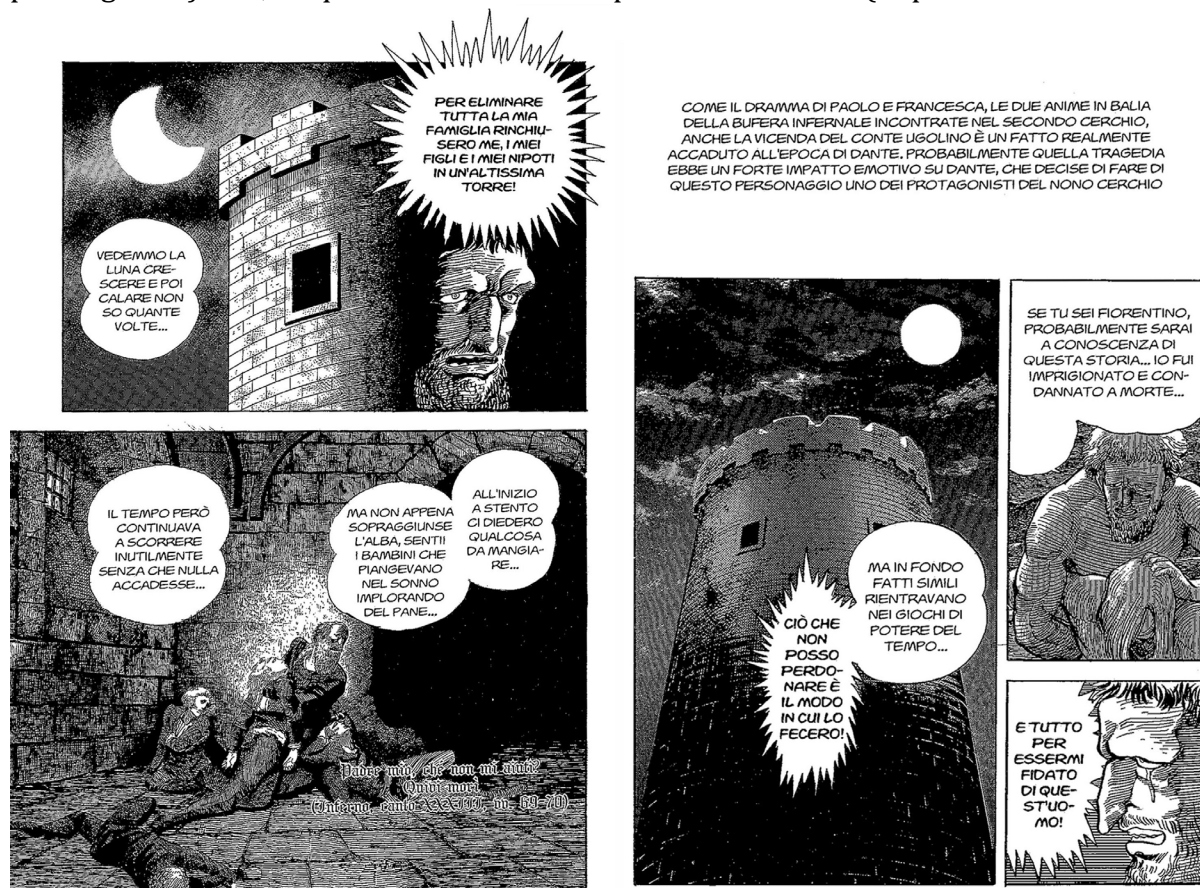


Fig. 1 Go Nagai, *La vicenda del Conte Ugolino*, 1994, vol. 2

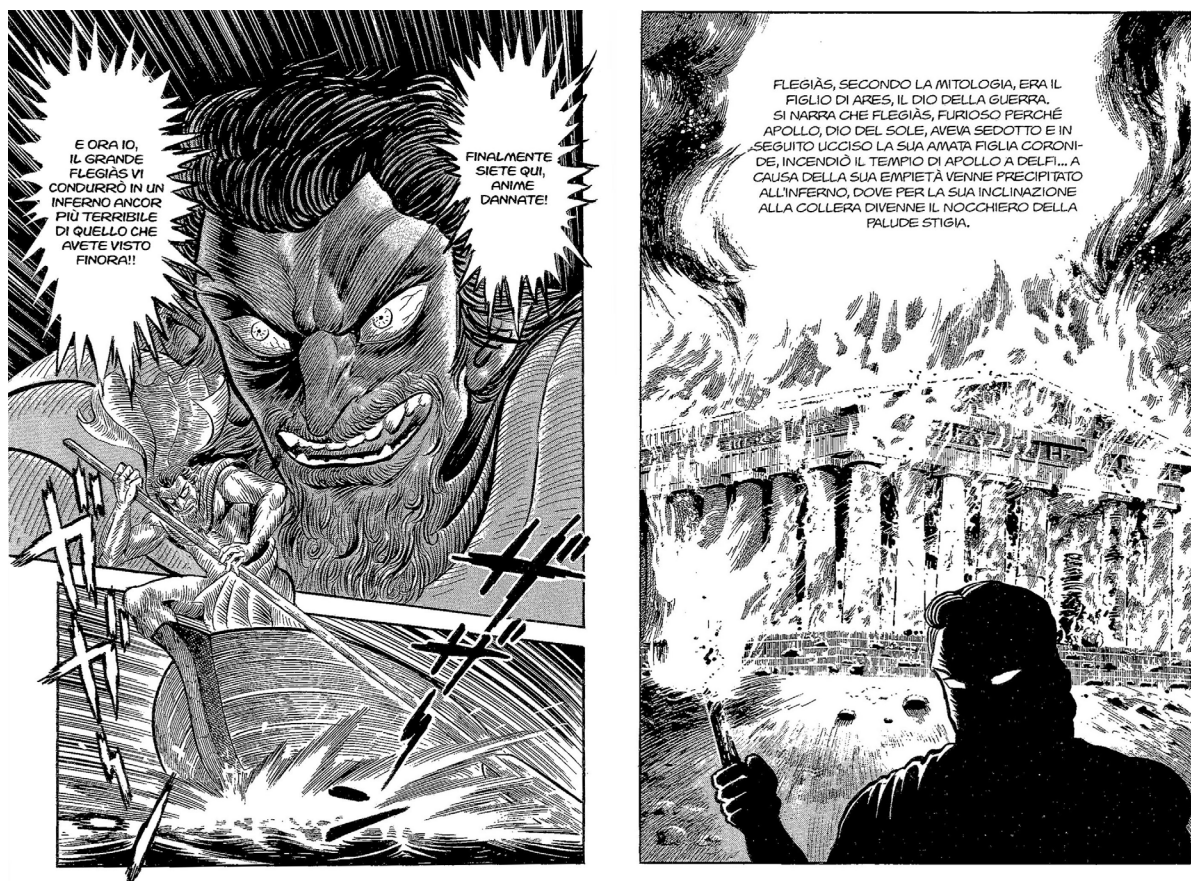


Fig. 2 Go Nagai, *Le glosse esplicative: la figura mitologica di Flegiàs*, 1994, vol. 1, tav. 168

249 tavole), mentre alle due restanti cantiche si riserva il terzo e ultimo libro (di 260 tavole, in realtà quasi interamente occupato dal *Purgatorio*), probabilmente perché l'*Inferno* è più affine al mondo narrativo del giapponese, così profondamente pervaso da una descrizione del male, spesso pericolosamente mescolato con il bene. Vengono del resto privilegiati, anche nell'*Inferno*, gli episodi visivamente più icastici, enfaticizzati e drammatizzati in una chiave di lettura che esalta lo sguardo del Dante personaggio, oppure che valorizzano le vicende narrativamente più cruente (vere e proprie digressioni si aprono, ad esempio, per Paolo e Francesca o per la vicenda del conte Ugolino [fig. 1], mentre vengono trattati in modo più sintetico altri episodi meno immediati dal punto di vista visivo, come, ad esempio, i papi simoniaci del XIX canto).

Diverse sono poi le strategie di avvicinamento messe in atto per aiutare il lettore, specie non italiano, a entrare nel mondo dantesco: molte volte i termini vengono chiosati, o con intere tavole, ad esempio per illustrare il significato del *Purgatorio* in generale, o con spazi testuali interni a una tavola, soprattutto per chiarire riferimenti di carattere mitologico o storico (fig. 2), talvolta anche con il rischio di incorrere in qualche stridente anacronismo, come accade, ad esempio, nell'esordio, quando troviamo un Dante che si smarrisce in una selva appena fuori Firenze, città che resta sullo sfondo della scena e della quale vediamo la cappella quattrocentesca di Brunelleschi (fig. 3).

Vi sono anche forme esegetiche meno cursorie, quando si dà spazio e forza speciale ad alcuni passaggi drammatici del percorso dantesco: così succede, ad esempio, quando si vuole dare ragione dello svenimento di Dante di fronte al racconto di Paolo e Francesca, occasione in cui ci viene illustrato un sogno dantesco nel quale una Beatrice che appare nuda su di una roccia presso un ruscello, dotata di una prorompente sensualità, dialoga

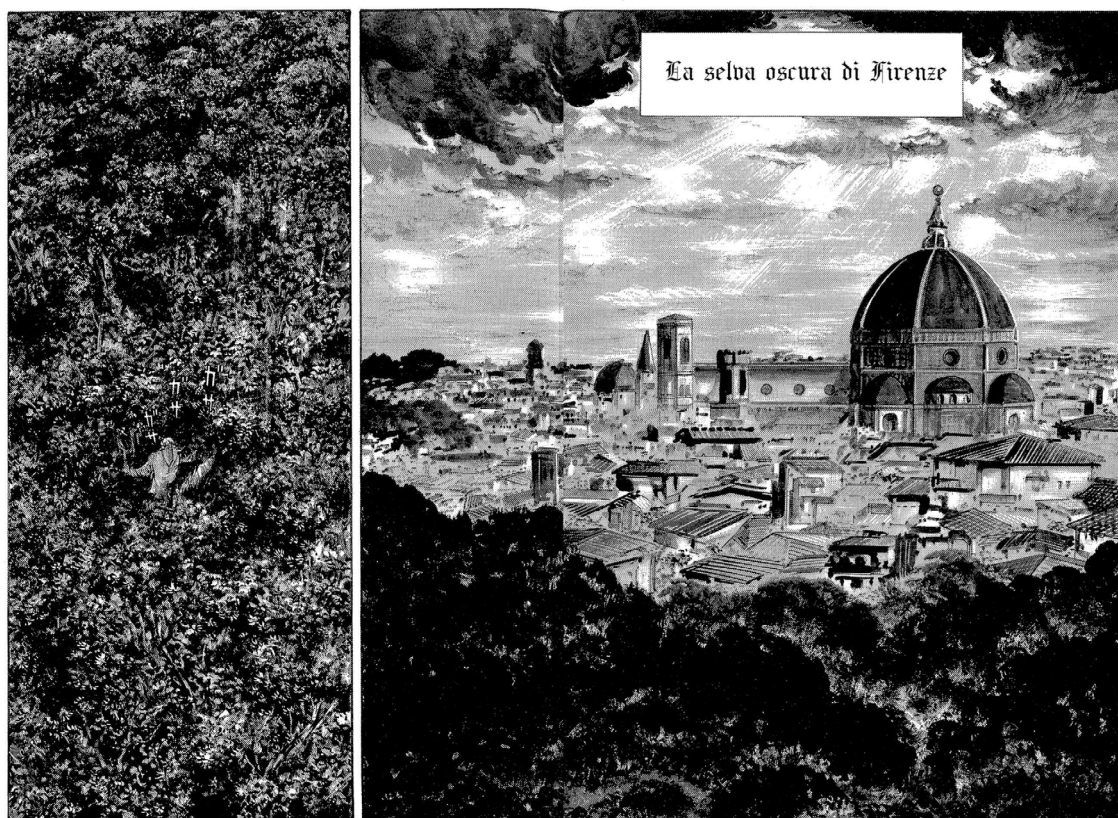


Fig. 3 Go Nagai, *Dante si smarrisce nella selva, nei pressi di una Firenze poco medievale*, 1994, vol. 1, tav. 1



Fig. 4 Go Nagai, *Dante interroga, in sogno, una sensuale Beatrice sul significato dell'amore*, 1994, vol. 1, tavv. 104-105

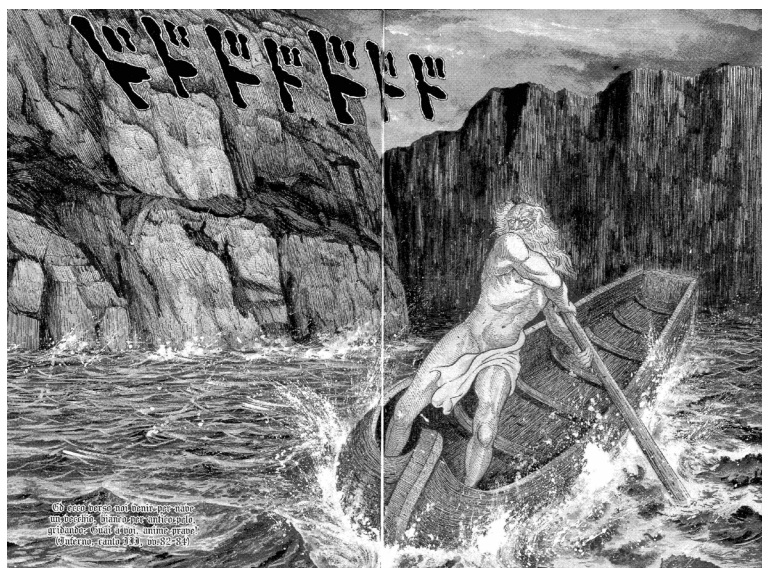


Fig. 5 Go Nagai, *Caronte*, citazione esplicita di Doré, 1994, vol. 1, tav. 62

violento del mondo del male e del rapporto che i due viaggiatori stabiliscono con esso. Se pure trovano spazio nella narrazione pause di carattere meditativo, volte soprattutto a illustrare i timori danteschi, a prevalere è soprattutto il tratto più orrifico, con rappresentazioni plastiche e violente tanto dei vari demoni quanto delle colpe subite dai peccatori. Frequenti sono del resto i passaggi che mirano a ottenere una dissolvenza tra il dettaglio singolo, il punto di vista soggettivo, e un campo largo più aperto, attento alla dinamica e alle dimensioni spaventose dei mostri. Anche il tratto erotico, proprio della prima produzione di Nagai, trapela nella rappresentazione plastica dei corpi e, soprattutto

con Dante sul senso dell'amore e sulla natura potenzialmente peccaminosa dell'attrazione erotica (fig. 4). Nonostante vi sia un evidente sforzo di restare fedele alla natura della *Commedia*, come documentata del resto anche la frequente citazione di versi del poema, spesso posta a didascalia delle tavole che più esplicitamente ricalcano le illustrazioni di Doré (figg. 5-8), vengono eliminate questioni dottrinali troppo sofisticate per privilegiare un racconto visivamente



Fig. 6 Go Nagai, *Caronte e i dannati*, 1994, vol. 1, tavv. 65-66

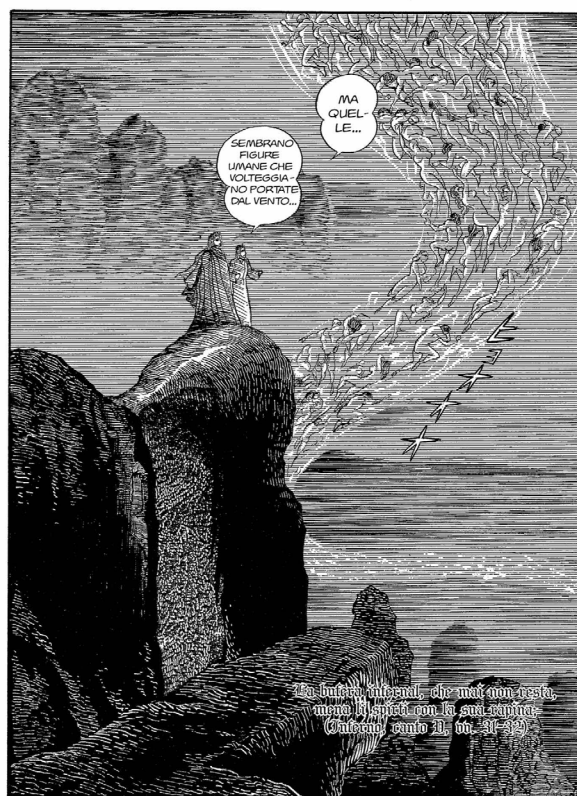


Fig. 7 Go Nagai, *Le anime dei lussuriosi*, con evidente ripresa di Doré, 1994, vol. 1, tav. 86

to, nelle diverse apparizioni di Beatrice, avvolta da un'aura eterea ma insieme carica di una rotonda sensualità.

Nel complesso questa sorta di *Dante reloaded* è dominato da un clima oscuro, nel quale l'incontro con l'altro da sé, mostruoso e deforme, ma in qualche modo percepito come familiare, una sorta di moderno perturbante, sembra essere la chiave di lettura privilegiata: ne esce alla fine una versione della *Commedia* dotata di un fascino non banale, soprattutto per la commistione che si registra ad ogni tavola tra due universi culturali in apparenza lontani, dato che in filigrana al racconto dantesco si intravedono, nelle forme e nei modi narrativi, i temi tipici dell'universo manga di Go Nagai.



Fig. 8 Go Nagai, *Cerberus, tra Doré e i mostri dell'universo manga*, 1994, vol. 1, tav. 116

4.2. Push Pin Dante: la Divina commedia reinterpretata da Seymour Chwast

Seymour Chwast, Dante's Divine Comedy. Inferno, Purgatory, Paradise, New York, Bloomsbury, 2010
di Nicola Paladin

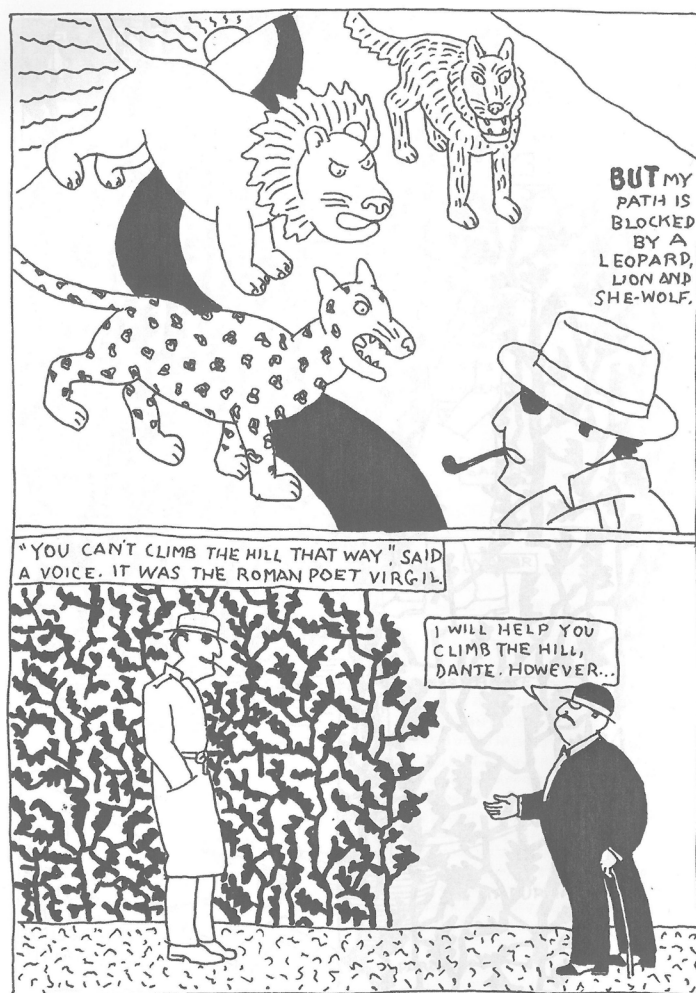


Fig. 1 Seymour Chwast, *Raffigurazione di Dante e Virgilio*, 2010, tav. 12 [© Seymour Chwast, 2010, 'Dante's Divine Comedy', used by kind permission of Bloomsbury Publishing Plc.]

Seymour Chwast, uno dei grafici e illustratori statunitensi più affermati, è il fondatore, insieme a Milton Glaser e Edward Sorel, dello studio grafico Push Pin Studios, in attività dal 1954 e famoso per il cosiddetto 'Push pin Style' con cui ha realizzato numerosi poster e packaging, tra cui il primo modello di confezione dell'Happy Meal di McDonald's, nel 1979. Come illustratore ha collaborato con numerose testate giornalistiche americane tra cui «Vanity Fair», «The New York Times», «The New Yorker» e «The Wall Street Journal». I suoi poster sono esposti al Moma e allo Smithsonian di New York, alla Library of Congress e in altri musei e università. Chwast ha inoltre collaborato come illustratore a molti progetti di narrativa per l'infanzia.

Dante's Divine Comedy è il primo graphic novel della sua carriera. Accolto all'uscita da recensioni generalmente positive, l'opera è stata apprezzata in virtù della sua fedeltà al poema di Dante e

per l'originalità delle illustrazioni. Tuttavia, sia i commenti nei forum online, sia alcune fra le recensioni più autorevoli ne hanno invece criticato l'esagerata semplicità e l'eccessiva compressione del poema in 127 pagine, che sono apparse poco rispettose nei confronti del testo originale. Opera controversa, Dante's Divine Comedy mette in scena un'interessante riconfigurazione del viaggio dantesco, senza impoverirlo troppo ma giocando con estrema precisione sui significati allegorici attraverso dense sintesi dei canti. Infatti, il graphic novel ripercorre fedelmente la struttura del poema modificando i 'significanti' attraverso il peculiare stile Push, che consiste nell'esagerazione e nello schiacciamento delle forme per enfatizzarne l'effetto umoristico. In questo senso, Dante diventa una sorta di Philip Marlowe à la Raymond Chandler (degno simbolo di una ricerca della verità), con tanto di pipa, cappello e impermeabile, mentre Virgilio viene presentato come un uomo basso con la bombetta (fig. 1). Una volta però che il lettore entra nell'universo testuale raffigurato



Fig. 2 Seymour Chwast, *Gianciotto Malatesta scopre e uccide Paolo e Francesca*, 2010, tav. 20 [© Seymour Chwast, 2010, 'Dante's Divine Comedy', used by kind permission of Bloomsbury Publishing Plc.]

da Chwast, questi 'travestimenti' non impediscono di riconoscere i rimandi alla Divina commedia. Questa scelta attraversa l'intera rivisitazione, proponendo immagini simboliche in chiave satirica, tutt'altro che edulcorate dallo stile cartoonish di Chwast. In tal modo, violenza e brutalità emergono attraverso simboli della cultura contemporanea che risultano molto evocativi rispetto ai canti ai quali si ispirano: tra gli esempi più significativi, risalta la storia di Paolo e Francesca, rappresentati grottescamente nudi e trafitti dalla spada di un Gianciotto Malatesta che ricorda il cliché da noir americano del marito violento, in canottiera e con una lattina di birra in mano, fuso in maniera straniante con il contesto originario simboleggiato dalla spada (fig. 2). Seguendo lo stesso modello di raffigurazione, durante il dialogo di Dante con Ciacco,

nel canto VI, lo scontro tra guelfi bianchi e neri viene ricostruito come un regolamento di conti da 'anni ruggenti' (fig. 3), mentre nel canto V del Purgatorio l'uccisione di Iacopo del Cassero viene perpetrata con un colpo di pistola durante un amplesso (fig. 4). Anche in questo caso si assiste a un interessante mutamento del significante che non riduce l'efficacia del significato: l'infedeltà del racconto alle circostanze in cui il protagonista è ucciso non altera infatti la sua condizione di uomo freddato per mano di sicari.

Secondo Nicholas Theisen, nella trasposizione dalla Divina commedia al graphic novel molti aspetti e dettagli vengono sacrificati, uno su tutti la poesia di Dante. Drasticamente, Theisen sostiene che l'opera di Chwast «as an introduction to Dante Chwast's Comedy fails miserably», ritenendo troppo banale l'adattamento grafico, alla stregua di un mero riassunto; tuttavia non tiene in considerazione la presenza di alcuni versi (ad esempio il celebre «quindi uscimmo a riveder le stelle») e soprattutto la brillante capacità dell'autore di semplificare i codici comunicativi della Commedia senza incappare in pericolose omissioni, riuscendo a trasporre anche i punti concettualmente più complessi della cosmologia dantesca e della legge del contrappasso. L'autore infatti sfrutta i meccanismi del fumetto per spiegare passaggi narrativi che richiederebbero una trattazione più estesa. Si pensi ad esempio al canto XIV della prima cantica in cui Virgilio illustra l'idrografia infernale:

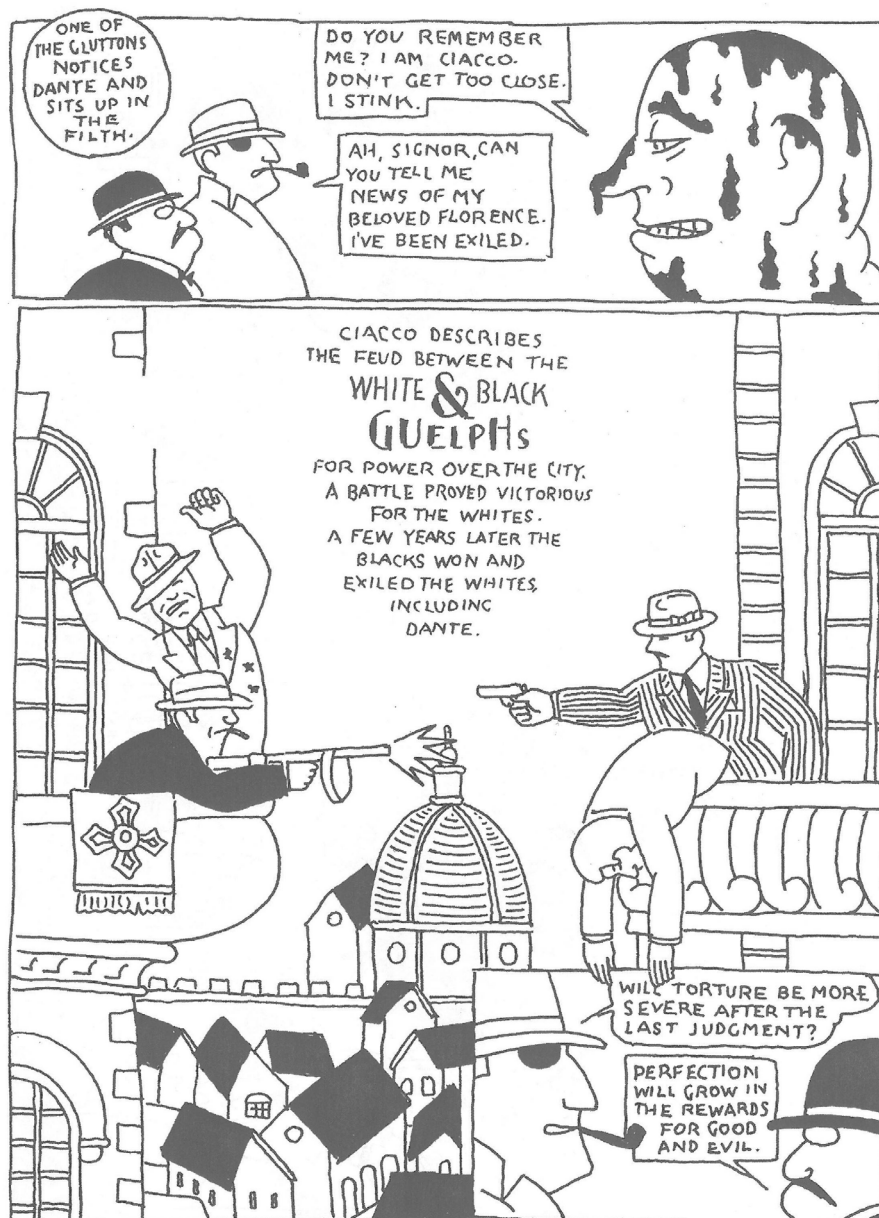


Fig. 3 Seymour Chwast, *Raffigurazione di Ciacco e descrizione della guerra tra Guelfi Bianchi e Neri*, 2010, tav. 22 [© Seymour Chwast, 2010, 'Dante's Divine Comedy', used by kind permission of Bloomsbury Publishing Plc.]

il linguaggio verbale è scarno e imperniato sulla domanda «Dante, have you wondered about the source of Hell's rivers?» (fig. 5). Il balloon accompagna la raffigurazione dei tre fiumi, Acheronte, Stige e Flegetonte, che sfociano nel lago ghiacciato Cocito. Giocando con la capacità del lettore di collegare le parole della domanda al disegno che ne rappresenta la risposta, Chwast riassume la questione in una sola vignetta. Così facendo, l'autore semplifica senza tagliare, e forse è riduttivo parlare in tal senso di una mutilazione dell'originale: si ottiene piuttosto la condensazione di una sezione in un determinato spazio ottenuto dagli elementi fondanti del fumetto. La logica alla base di questo esempio costituisce un modello dell'approccio autoria-

le in tutto il graphic novel, ed è la ragione per cui, pur nella sua brevità, Dante's Divine Comedy risulta equilibrato nell'organizzazione delle tre cantiche.

Bibliografia

- J. Awan, 'Seymour Chwast's Divine Comedy', *The New Yorker*, November 12, 2010.
H. McAlpin, 'Geeks Go to Hell in Dante's Comic Divine Comedy', *NPR Books*, September 15, 2010.
N.A. Theisen, 'Review of Dante's Divine Comedy by Seymour Chwast', *Image TXT: Interdisciplinary Comics Study*, 6, 3, University of Florida, 2012.

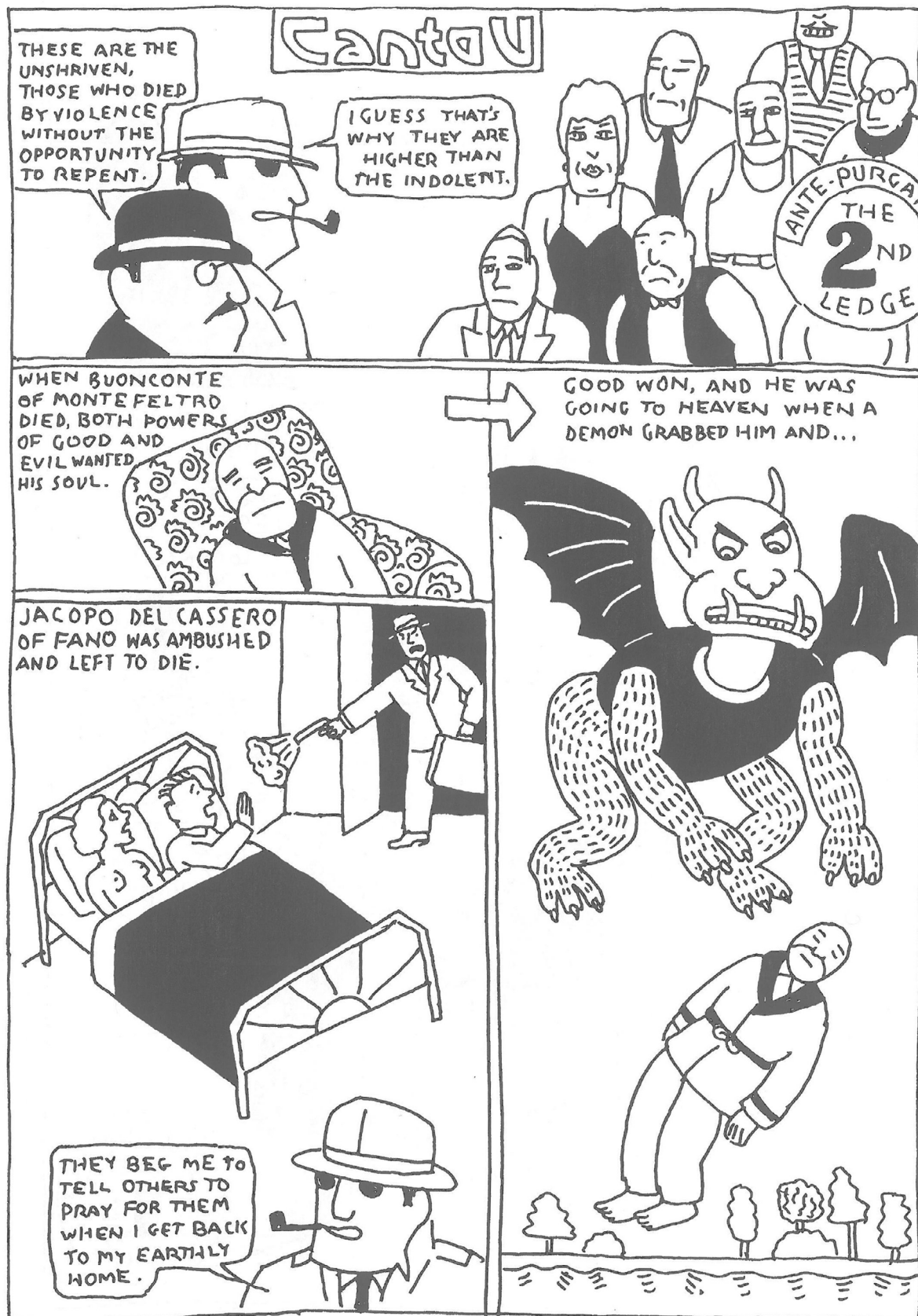


Fig. 4 Seymour Chwast, *Uccisione di Jacopo del Cassero*, 2010, tav. 68 [© Seymour Chwast, 2010, 'Dante's Divine Comedy', used by kind permission of Bloomsbury Publishing Plc.]

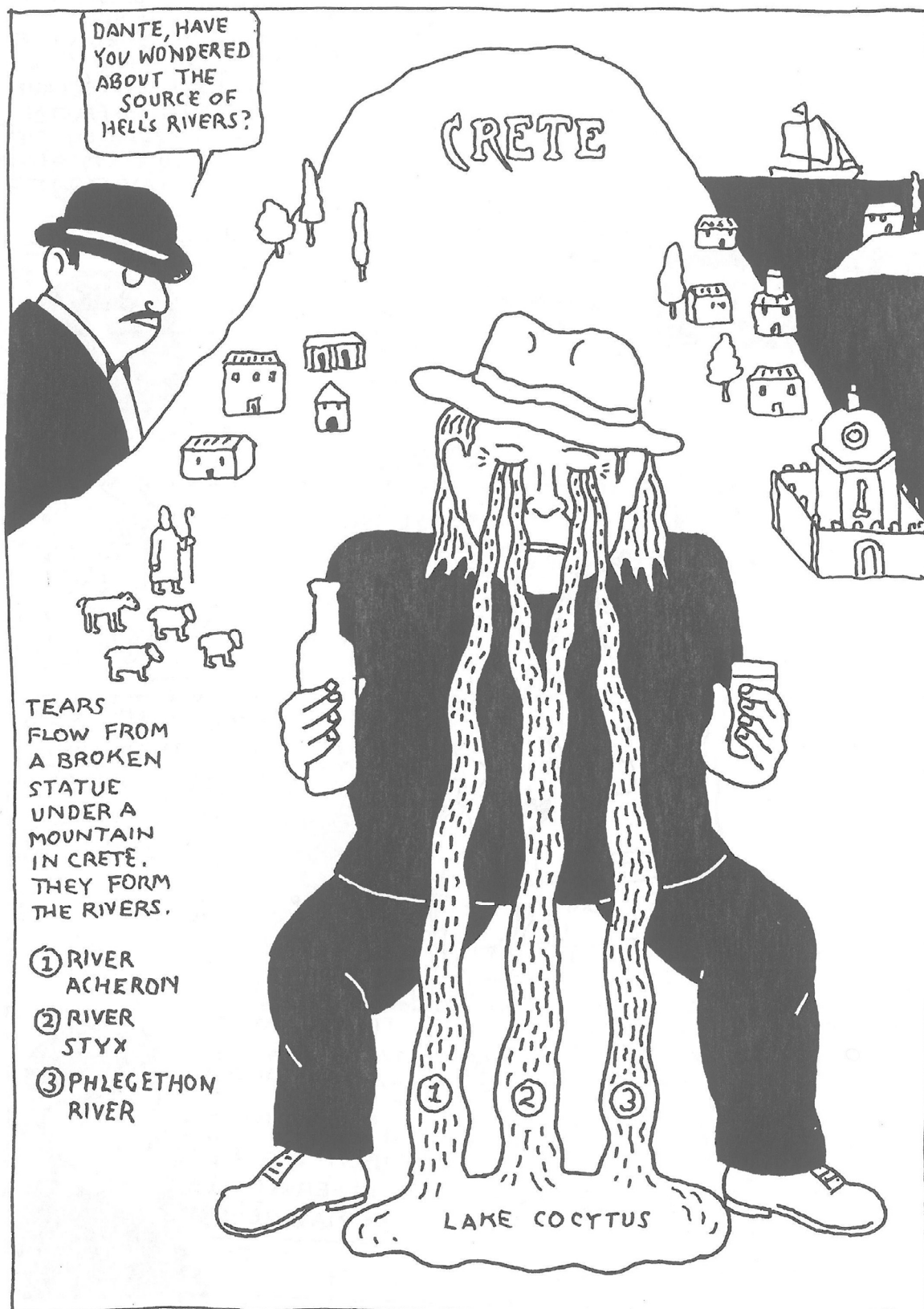


Fig. 5 Seymour Chwast, *Idrografia dell'inferno*, 2010, tav. 34 [© Seymour Chwast, 2010, 'Dante's Divine Comedy', used by kind permission of Bloomsbury Publishing Plc.]

4.3. L'opera di Joseph Lanzara: 'assemblaggio' (non autorizzato) della Divina commedia

Joseph Lanzara, *Dante's Inferno. The Graphic Novel*, New Jersey, New Arts Library, 2012

di Nicola Paladin



Fig. 1 Joseph Lanzara, *Avari e Prodighi*, 2012, tav. 10

Per comprendere la traiettoria artistica di Joseph Lanzara è necessario confrontarsi con diversi linguaggi e forme. L'autore definisce il proprio lavoro come un tentativo di semplificare le opere di maggiore successo della letteratura occidentale a vantaggio di una fruizione più ampia possibile: oltre al recente *graphic novel* *Dante's Inferno* (2012), Lanzara ha pubblicato infatti *Paradise Lost, the Novel* (2008), seguito dal testo *John Milton's Paradise Lost in Plain English* (2009), una parafrasi linea per linea curata dallo stesso autore; la sua produzione include inoltre *William Shakespeare's Romeo and Juliet Uncensored* (2012), e *The Story of Jesus: from the King James Bible* (2014).

Nonostante la deriva quasi pop che caratterizza una logica di questo tipo, *Dante's Inferno* è stato accolto positivamente dai recensori. Il sottotitolo del testo qualifica *Dante's Infer-*

no come *graphic novel*; tuttavia, la struttura e la composizione dell'opera chiariscono che l'indicazione va intesa in una accezione ampia: la storia consiste infatti in una selezione di 71 delle celebri incisioni di Gustave Doré con inserti testuali scritti da Lanzara, sia in forma di didascalie che accompagnano lo svolgimento del racconto, sia nei balloon, ricavati però dalle 'forme base' di un qualsiasi programma di scrittura (fig. 1).

Sebbene l'autore citi come fonti di riferimento le due classiche traduzioni della *Commedia* in inglese per mano di Henry Francis Cary (1814) e Henry Wadsworth Longfellow (1867), vari aspetti singolari saltano all'occhio in questo *ensemble* di tradizione e innovazione: tra questi, la brevità, la perdita linguistica, e l'imprecisione del titolo, che suggerisce una trama limitata alla prima cantica a fronte, invece, di una narrazione dedicata per due terzi sull'inferno (fino alla visione di Lucifero, indicato in realtà come Belzebù, a pagina 20; fig. 2) e condotta fino ad arrivare alla visione di Dio in paradiso (fig. 3).

FROZEN IN THE SPOT WHERE HE FELL FROM HEAVEN IS THE GIANT BEELZEBUB, SATAN'S PRIME COHORT—ONCE A POWERFUL WARRIOR AGAINST GOD, NOW GROSS AND IMPOTENT, FOREVER PLANTED IN ICE—INCESSANTLY HE CHEWS ON THE BODIES OF TRAITORS, REGURGITATES, THEN CHEWS AGAIN



Fig. 2 Joseph Lanzara, *Dante incontra Belzebù*, 2012, tav. 20

Ai fini della costruzione dell'intreccio, colpisce l'ordine con cui sono disposti gli avvenimenti: abolita la suddivisione in canti, la successione degli episodi danteschi non è rispettata (l'incontro con Paolo e Francesca è collocato prima dell'attraversamento dell'Acheronte, la selva dei suicidi è posta dopo il cerchio in cui sono puniti avari e prodighi), e la sequenza originaria delle illustrazioni di Doré subisce un vero e proprio rimontaggio, con prelievi di incisioni da tutte e tre le cantiche. Ulteriore elemento di bizzarria nel lavoro di Lanzara è la sua stringatezza: includendo il frontespizio (fig. 4), *Dante's Inferno* si esaurisce infatti in trenta pagine. La narrazione dantesca ne risulta fortemente ridotta e semplificata, e colpiscono in tal senso anche molte 'assenze eccellenti'.

L'elemento che appare più funzionale per un'ampia divulgazione è la struttura con cui il *graphic novel* è montato. I codici del fumetto teorizzati da McCloud, come l'ordine delle vignette, il *gutter*, il *bleed* permettono di allestire un coerente reticolo delle illustrazioni di Doré, disposte secondo un arco narrativo sequenziale e godibile. Ciononostante, l'opera che Lanzara propone riscrive il *source text* riattualizzandolo in un *target text* che è il frutto di una combinazione di linguaggi piuttosto che un racconto a fumetti autonomo.

Prendendo l'opera nel suo insieme, l'aspetto della *Commedia* che subisce la semplificazione più drastica è la lingua. Infatti, ad eccezione del frontespizio che riporta gli immortali versi con cui l'opera di Dante si apre, Lanzara non sfrutta le soluzioni linguistiche adottate nelle traduzioni in inglese che dichiara di seguire: nel resto del fumetto si assiste infatti alla sostituzione dell'endecasillabo dantesco e della sua rima incatenata con una prosa contemporanea piuttosto asettica e del tutto priva delle figure retoriche dell'originale. Allo stesso modo, la *brevitas* del lavoro di Lanzara sacrifica anche le allegorie dantesche, nonché, come detto, alcuni tra gli episodi più celebri della *Divina commedia* (ad esempio non c'è traccia di Ulisse).



Fig. 3 Joseph Lanzara, *Dante incontra Beatrice*, 2012, tav. 23

Attraverso la trasposizione nella forma del fumetto, la semplificazione di Lanzara e la forza espressiva delle illustrazioni di Doré aiutano certamente la divulgazione dell'opera di Dante, mettendo in rilievo soprattutto gli aspetti orrifici; tuttavia, dal punto di vista del contenuto pesa la mancanza di una sequenzialità tematica: nelle trenta pagine dell'opera non è possibile ricostruire un significato generale che ne permei lo svolgimento. Fumetti e didascalie non spiegano il percorso di redenzione di Dante, rendendolo probabilmente implicito e affidando la riuscita della riduzione al *pathos* delle eleganti incisioni di Gustave Doré riconvertite in narrazione.

Più che un *graphic novel*, *Dante's Inferno* si presenta come una 'traduzione' contemporanea sotto il segno di un *brand* dantesco (Alexander Lee) sicuramente spendibile, ma che tuttavia, mentre esalta Doré, non rende adeguatamente giustizia alla sua fonte te-

stuale. Da questo punto di vista, riprendendo il giudizio dello stesso Lee su *Dante's Inferno* («[A] blood-spattered graphic novel») si può concludere che sia la stessa *Divina commedia* a 'grondare sangue' attraverso il lavoro di Lanzara.

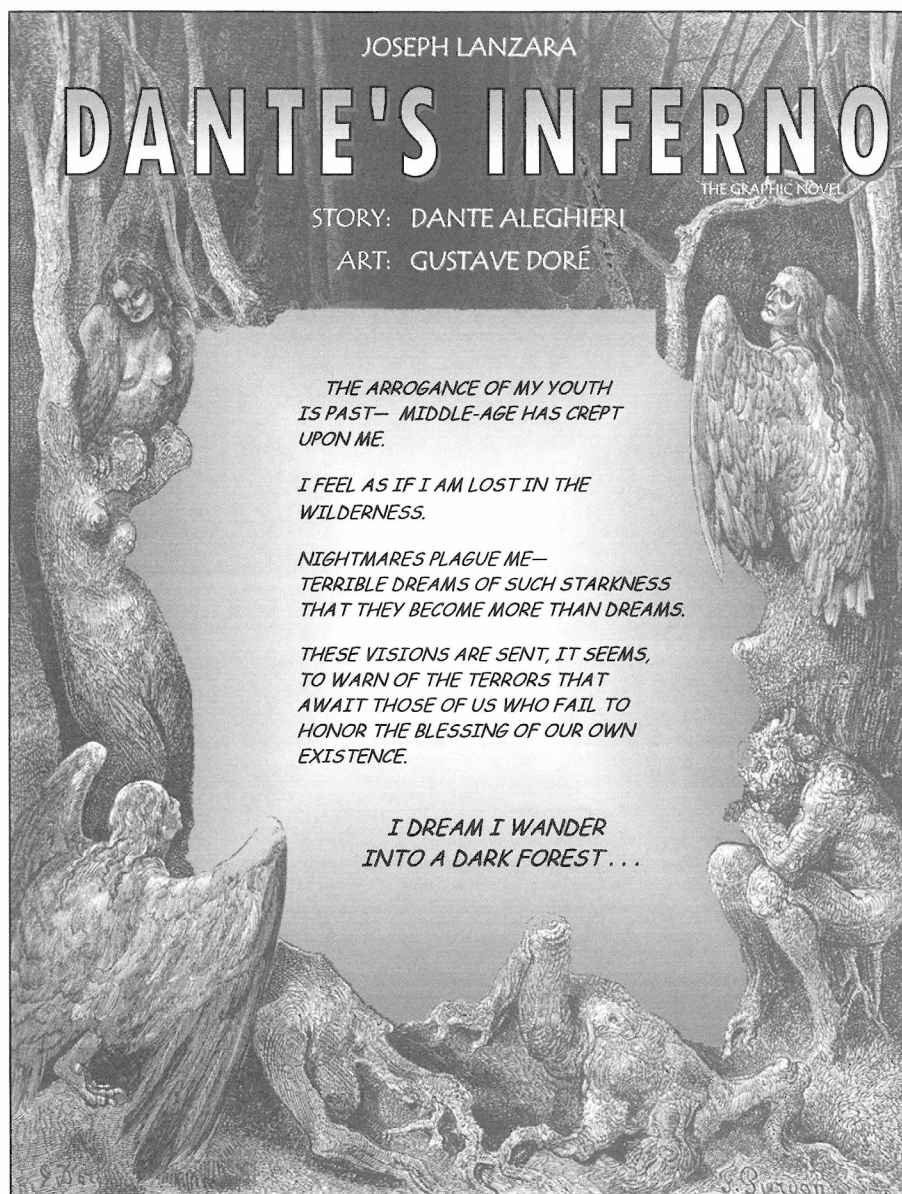


Fig. 4 Joseph Lanzara, *Frontespizio di Dante's Inferno*, 2012

Bibliografia

- J. Lanzara, *Dante's Inferno, the Graphic Novel*, New Jersey, New Arts Library, 2012.
J. Lanzara, *Paradise Lost, the Novel*, New Jersey, New Arts Library, 2009.
J. Lanzara, *The Story of Jesus: from the King James Bible*, New Jersey, New Arts Library, 2014.
J. Lanzara, *William Shakespeare's Romeo and Juliet Uncensored*, New Jersey, New Arts Library, 2012.
A. Lee, 'We have always taken liberties with Dante', *The Telegraph* online, 15 dicembre 2015.
S. McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York, Kitchen Sink Press, 1993.

4.4. Il Furioso fra epos e cineromanzo

Gian Luigi Bonelli, Vittorio Cossio, Rino Albertarelli, *Orlando l'Invincibile*, in «Audace» (poi «Albo Audace»), nn. 356-384, 403-416, 421, 423 e 426, 338bis, 339bis, Supplementi nn. 2 e 3, 1941-1942

di Nicola Catelli



Fig. 1 Rino Albertarelli (a sinistra) e Aurelio Galleppini (attr., a destra), *Capostipiti degli ippogrifi bonelliani*, 1942 e 1949

Gli adattamenti grafici dei poemi di Boiardo, Ariosto e Tasso che Gian Luigi Bonelli realizza nel 1941-42 per le pagine dell'«Audace» nascono anzitutto come esigenza creativa ed editoriale conseguente alla 'bonifica' della letteratura per l'infanzia e della stampa a fumetti che il regime fascista aveva intrapreso negli anni precedenti. Le disposizioni volte a indirizzare – con particolare vigore a partire dal 1938 – autori e case editrici verso una sorvegliata produzione per ragazzi e ragazze improntata a ideali autarchici e principi fascisti avevano infatti sancito, fra l'altro, il divieto di importazione dei *comics* anglosassoni (fatta eccezione, in un primo tempo, per Disney) e la pubblicazione di storie a fumetti a essi ispirate. Venuta meno, dunque, la possibilità di continuare a stampare in Italia gli episodi di personaggi di successo come Tarzan, Brick Bradford o Superman, si imponeva per Bonelli, che nel 1941 aveva rilevato l'albo-giornale «L'Audace», fondato nel 1934 da Lotario Vecchi, la necessità di proporre nuovi eroi e nuove storie, scritte e disegnate da autori italiani, in grado di eludere la censura fascista e al contempo di incontrare il favore del pubblico. Prendono così vita, insieme alle storie del pugile *Furio Almirante*, dei *Conquistatori dello spazio* o di *Capitan Fortuna*, le trasposizioni parziali della *Gerusalemme liberata*, con la serie *I crociati* di Bonelli e Raffaele Paparella, e dei poemi di Boiardo e Ariosto, a cui poco dopo si aggiungerà un tentativo di ripresa del *Morgante* di Pulci, con la serie *Orlando l'Invincibile*, scritta da Bonelli e disegnata da Vittorio Cossio (dal

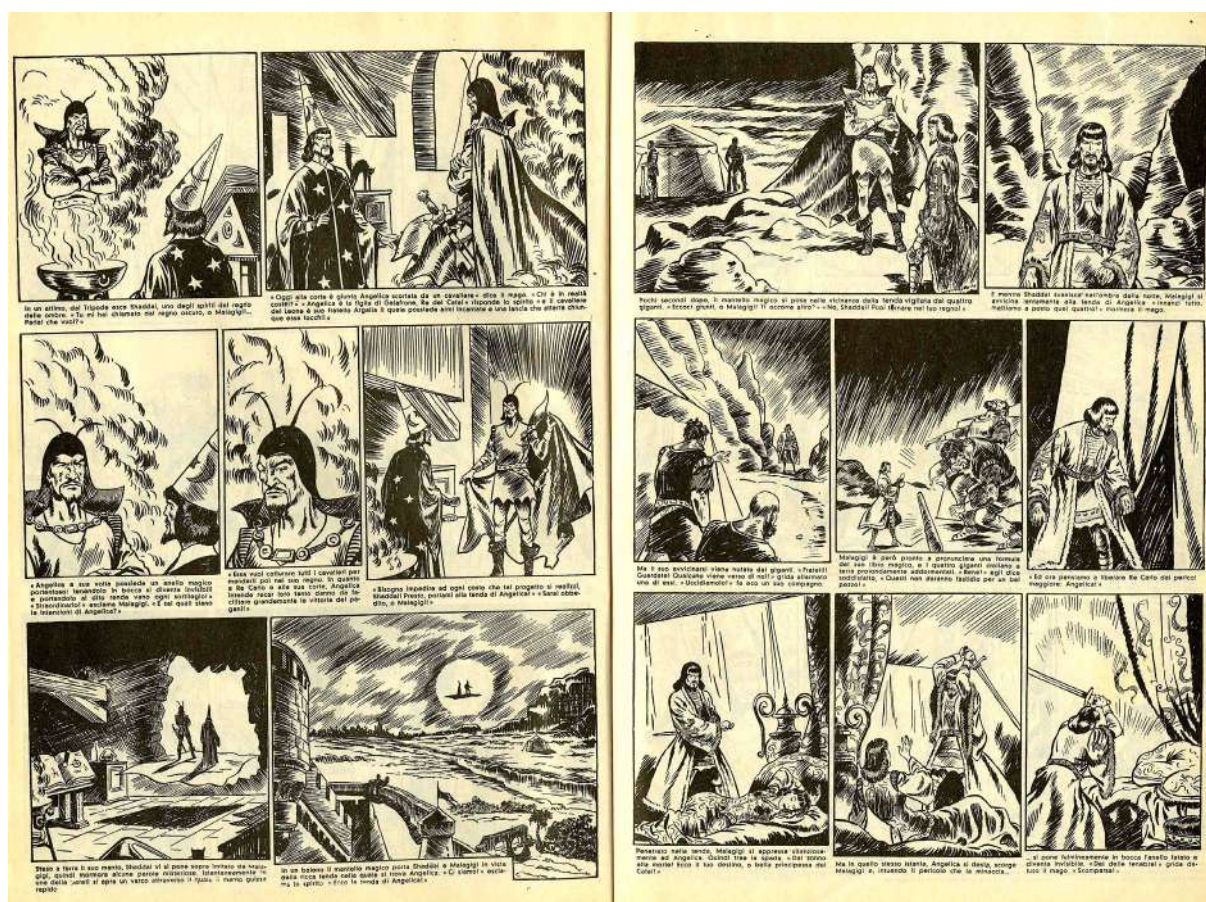


Fig. 2 Gian Luigi Bonelli, Rino Albertarelli, *L'evocazione di Shaddai*, 1941-42, [tavv. 3-4]

n. 356) e Rino Albertarelli (dal n. 369). La serie, arricchita nello stesso periodo da alcuni *Supplementi* con le prime imprese del paladino (n. 338bis, *Orlando l'invincibile*, e n. 339bis, *La battaglia di Albracca*) e con un dittico di nuove avventure 'africane' ispirate a episodi dell'*Innamoramento* (n. 2, *Alfrera il gigante*) e del *Furioso* (n. 3, *La presa di Biserta*), verrà in seguito parzialmente ristampata nella collana 'Serie d'oro Audace', con nuove copertine di Aurelio Galleppini (fig. 1).

La scelta di Orlando come unico protagonista – a cui sono attribuite, peraltro, anche imprese compiute da altri personaggi, come la sconfitta del mago Atlante e di Alcina, la liberazione di Angelica dall'orca o l'uccisione dei giganti Orrilo e Caligorante – si rivela molto efficace, anche dal punto di vista della trasformazione del periodico, nel 1942, da albo-giornale ad albo monoepisodico: Bonelli, da un lato, può rifarsi a una coppia di classici italiani e al contempo alle gesta di un eroe epico 'italico', che una consolidata tradizione, opportunamente richiamata nella didascalia iniziale della serie, voleva nato e cresciuto a Sutri; dall'altro può agevolmente utilizzare il paladino come occasione per attraversare le sfarzose narrazioni di Boiardo e Ariosto e riproporre figure, ambientazioni e peripezie in grado di soddisfare i desideri di lettori affezionati ai fumetti d'avventura. Intrecciando gli episodi dei due poemi – ripresi assai liberamente – all'interno di una trama univoca, priva di *entrelacement* e sfrondata di molte 'fila' e molti personaggi, Bonelli trova così nella figura di Orlando il fulcro di una narrazione attenta sia alla riuscita delle singole avventure, sia all'unità di azione complessiva della serie.

Il contesto politico lascia tracce visibili all'interno del fumetto: con una sensibile divaricazione rispetto al testo boiardo, ad esempio, il gigante 'africano' Alfrera, sconfitto da Orlando, riconosce la grandezza del «vero Dio» e chiede di essere battezzato;

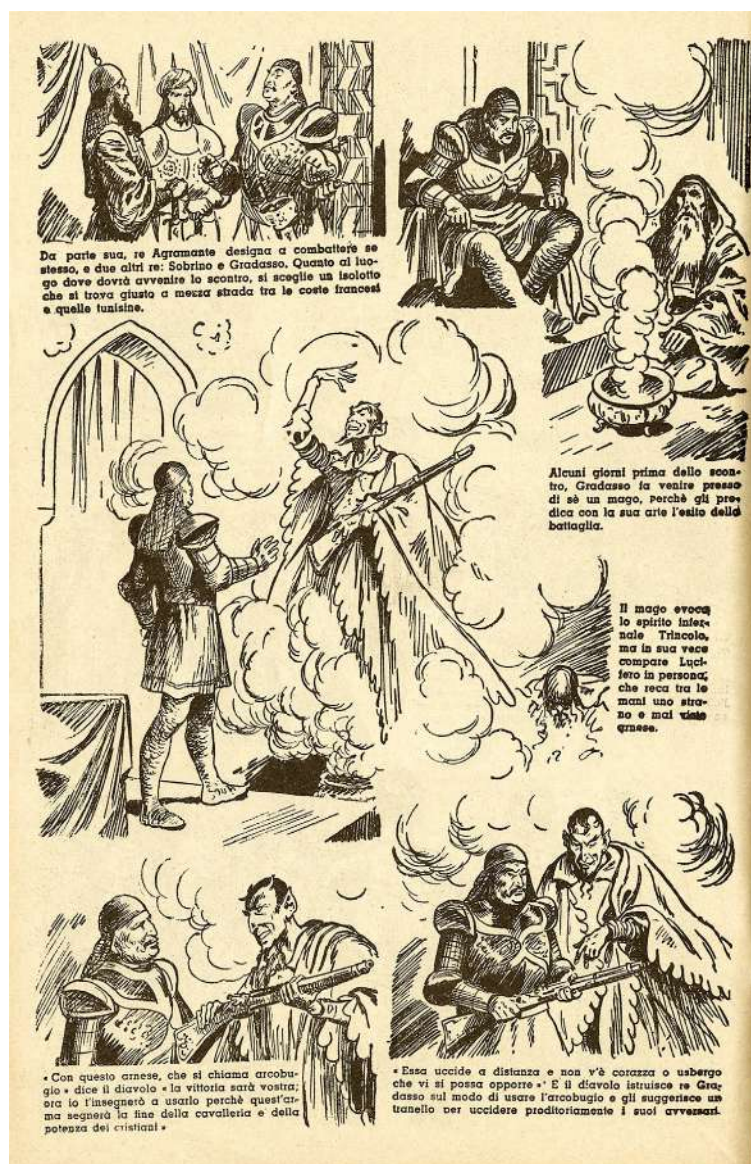


Fig. 3 Gian Luigi Bonelli, Rino Albertarelli, *L'archibugio di Gradasso*, 1942, [tavv. 176-177]

lo stesso Orlando, dopo aver recuperato il senno, giura ai compagni di espiare la propria condotta con il braccio destro teso, in un gesto tutt'altro che equivoco, ribadendo poco dopo che Angelica è «colei per la quale dimenticai la Patria e la Fede»; o, ancora, lo spirito che Malagigi, nelle prime pagine, evoca dal regno delle ombre si presenta con il nome ebraico Shaddai (scelta vistosa, soprattutto a fronte della generale libertà onomastica della riscrittura, che in particolare privilegia per gli spiriti infernali nomi di derivazione shakespeariana) ed è per giunta ritratto con le fattezze del crudele avversario di Flash Gordon, Ming 'the Merciless' (fig. 2). Allo stesso tempo, però, alcuni cardini dell'ideologia di regime sono riproposti in maniera non ortodossa: il «coraggio fisico di una forza muscolare agile e pronta e spiritualizzata» – come scrive Marinetti nel 'manifesto' della letteratura giovanile – e l'«amore del pericolo», espressi da Orlando in maniera esemplare, sono

esercitati dal paladino non tanto in favore della patria, ma per impulso di un desiderio di avventura libero e individuale, motivato dall'amore per Angelica e solo occasionalmente, e come ulteriore manifestazione di un volontario cimento personale anziché per 'virtù di obbedienza', orientato al sostegno di Carlo. L'immagine su cui si chiude il racconto, d'altra parte, con Orlando che getta in mare l'archibugio sottratto a Gradasso, al quale era stato donato da Lucifero affinché se ne servisse nel duello di Lipadusa (fig. 3), rappresenta in tal senso un epilogo molto distante dalla retorica del 'moschetto'. La fede religiosa, inoltre, priva di una reale rilevanza, è affiancata dalla costante presenza di personaggi e oggetti magico-diabolici che, in parte attinti dai due poemi, in parte introdotti *ex novo*, hanno anche la funzione di garantire ai paladini il buon esito delle loro imprese (figg. 4a-b), mentre il culto della famiglia è del tutto trascurato, come mostra il ruolo marginale assegnato alla vicenda di Ruggiero e Bradamante.

Né eccessivamente innamorato, né smodatamente furioso appare del resto lo stesso Orlando, invincibile (super)eroe che, seppur in parte congeniale alla mitologia fascista, tende ad assorbire proprio i caratteri dei personaggi a fumetti stranieri che lo avevano


Fig. 4a Gian Luigi Bonelli, Rino Albertarelli, *Libri magici e navi volanti*, 1941-42, [tav. 15]

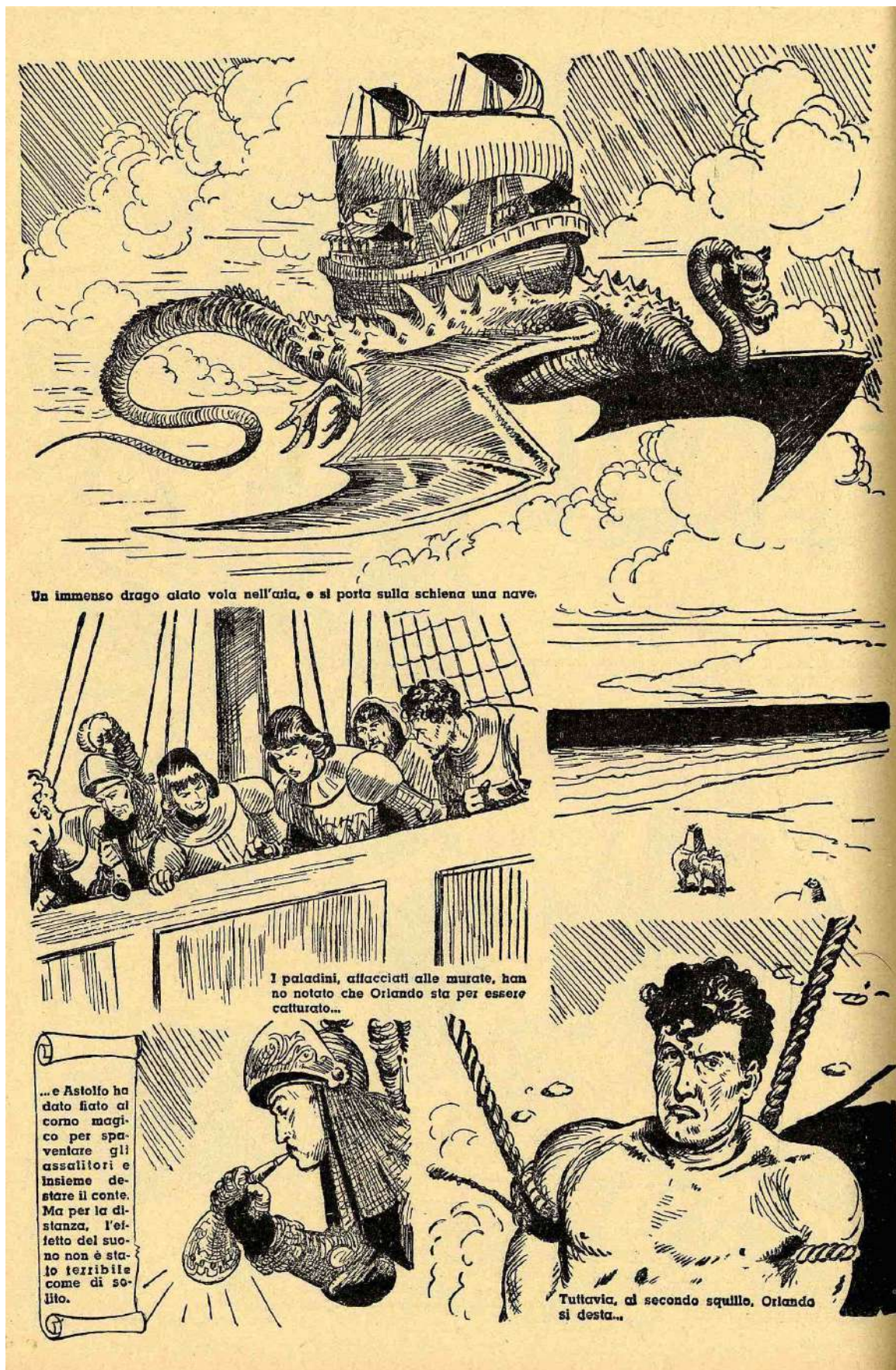


Fig. 4b Gian Luigi Bonelli, Rino Albertarelli, *Libri magici e navi volanti*, 1941-42, [tav. 131]



Fig. 5a Gian Luigi Bonelli, Rino Albertarelli, *L'assedio di Albracca e la battaglia dei Pirenei*, 1941-42, [tav. 20]

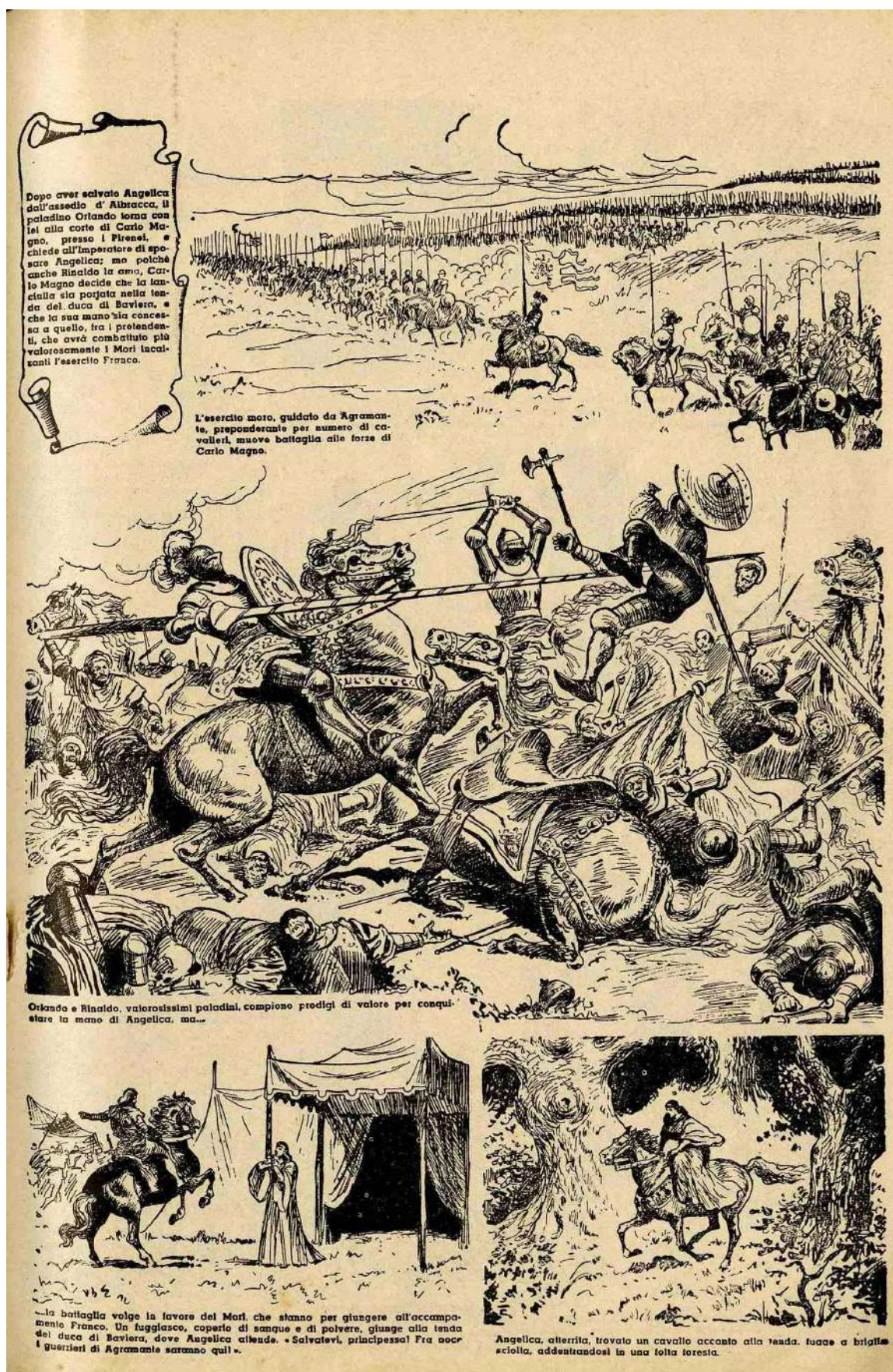


Fig. 5b Gian Luigi Bonelli, Rino Albertarelli, *L'assedio di Albracca e la battaglia dei Pirenei*, 1941-42, [tav. 31]

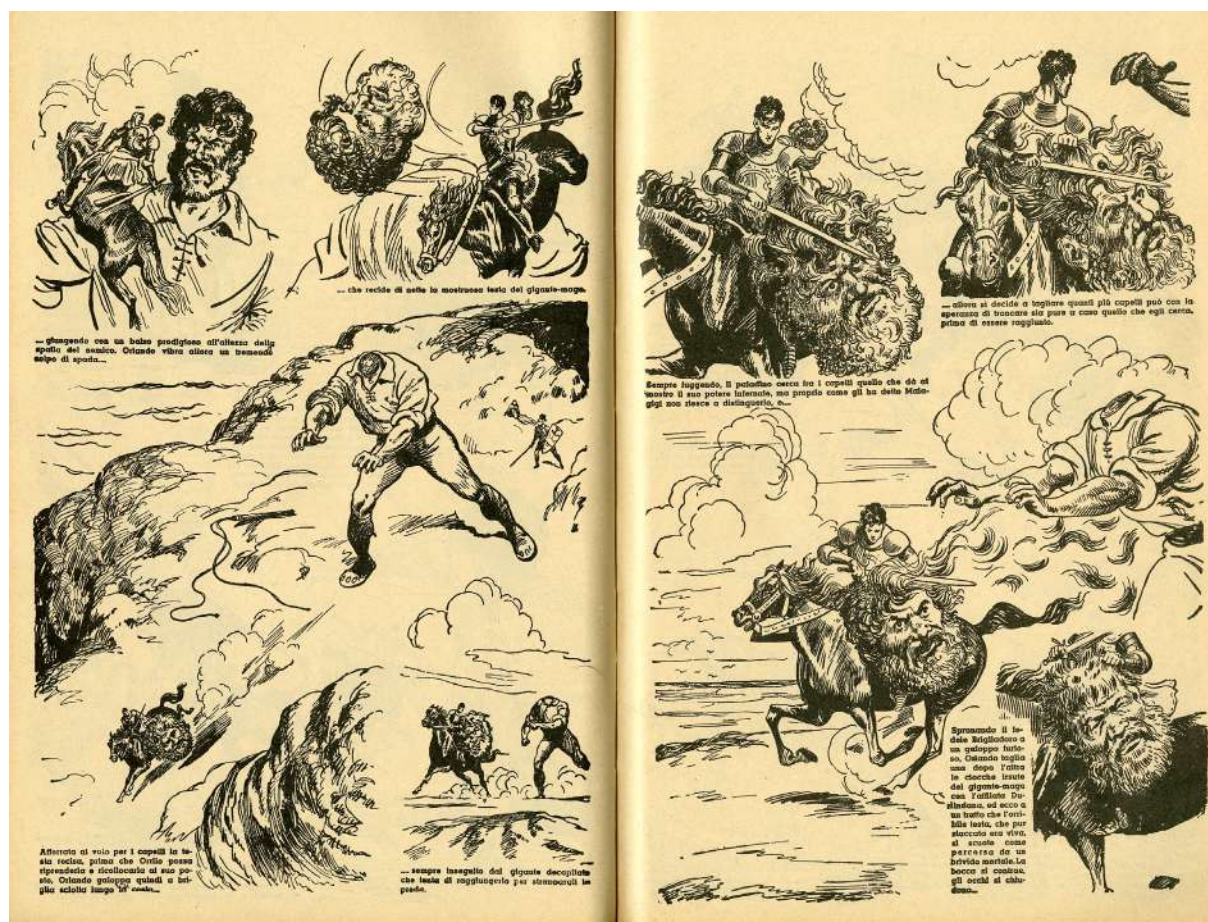


Fig. 6 Gian Luigi Bonelli, Rino Albertarelli, *Il gigante Orrilo*, 1942, [tavv. 75-76]

preceduto ed erano stati vietati: una figura composita, insomma, nella quale si confondono i tratti di Superman e Tarzan, Flash Gordon e Prince Valiant. Questo amalgama di fonti e modelli, che insieme ai due poemi coinvolge la tradizione favolistica e le serie a fumetti, nonché, sul piano visivo, l'illustrazione ariostesca (Doré in primo luogo, ma anche Gustavino) e il cinema storico-avventuroso ('cineromanzo' è del resto l'etichetta che in senso esteso verrà attribuita all'*Orlando*), si riscontra più in generale nel complesso delle vicende narrate. Ad affascinare, in questa trasposizione, non è tanto il monolitico eroe, in grado di superare con la forza e l'ingegno ogni impresa, invulnerabile alle lame così come ai dubbi e ai tormenti delle passioni (fatta eccezione per la disperazione provocata dalla presunta morte di Angelica, che ne causa la follia), quanto l'ambientazione degli avvenimenti, gli avversari e i mostri che vengono affrontati (e puntualmente esibiti nelle copertine), gli espedienti a cui di volta in volta il paladino fa ricorso per superarli. Così, se da un lato l'impaccio dato dall'assenza dei *balloons* (dal n. 377) e la presenza di didascalie generose, a volte ridondanti rispetto all'immagine, determinano una narrazione un po' rigida, in cui i linguaggi iconico e verbale sembrano ancora cercare una – peraltro osteggiata – simbiosi, e in cui il *gap* fra le singole vignette è spesso consistente e modellato su accostamenti di ascendenza cinematografica (fig. 5a-b); dall'altro l'attenzione ai dettagli delle figure e ai movimenti dei personaggi, l'uso di inquadrature di quinta, di spalle o dal basso, la variazione delle dimensioni di ciascuna vignetta e la dissolvenza dei bordi in funzione di un più agile passaggio dell'occhio da un 'fotogramma' all'altro danno vita a un racconto 'per lo sguardo' fondato sulla ricerca di una continua sorpresa figurativa. Di tavola in tavola, la rielaborazione rolandiana esibisce una vera e propria galleria in

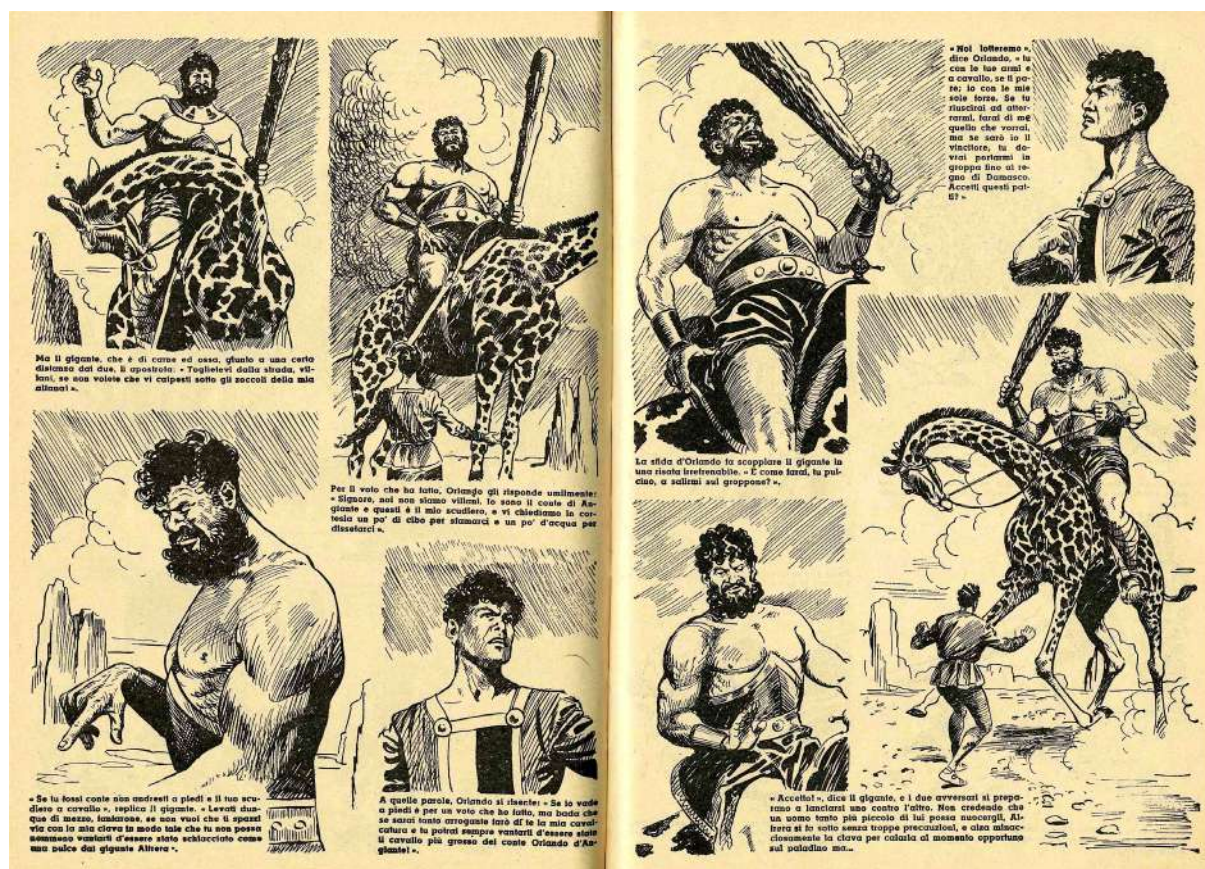


Fig. 7 Gian Luigi Bonelli, Rino Albertarelli, *Il gigante Alfrera*, 1942, [tavv. 143-144]

cui si alternano draghi e palazzi incantati, eserciti in battaglia ritratti con panoramiche descrittive, giganti che si sdoppiano o si rigenerano (fig. 6), esotiche cavalcature (fig. 7) e ambientazioni salgariane, diavoli, maghi e folletti, mostri marini e persino uomini-lucertola di probabile derivazione raymondiana (fig. 8a-b). La grande varietà narrativa, la commistione di fonti e tradizioni diverse, l'*enargeia* delle immagini poetiche dei due poeti si rispecchiano in una trasposizione che ne riproduce gli stessi meccanismi di copiosa *inventio* romanzesca: nella rielaborazione approntata da questi tre fondatori del fumetto italiano, le ottave di Boiardo e Ariosto mostrano così la loro essenza di 'stanze delle meraviglie', scaturigini di un racconto epico e d'avventura di lunga durata e di grande potenza visiva che è già predisposto verso una narrazione per immagini.



Fig. 8a Gian Luigi Bonelli, Rino Albertarelli, *Orlando, l'orca marina e il mostruoso Gerione*, 1942, [tav. 51]

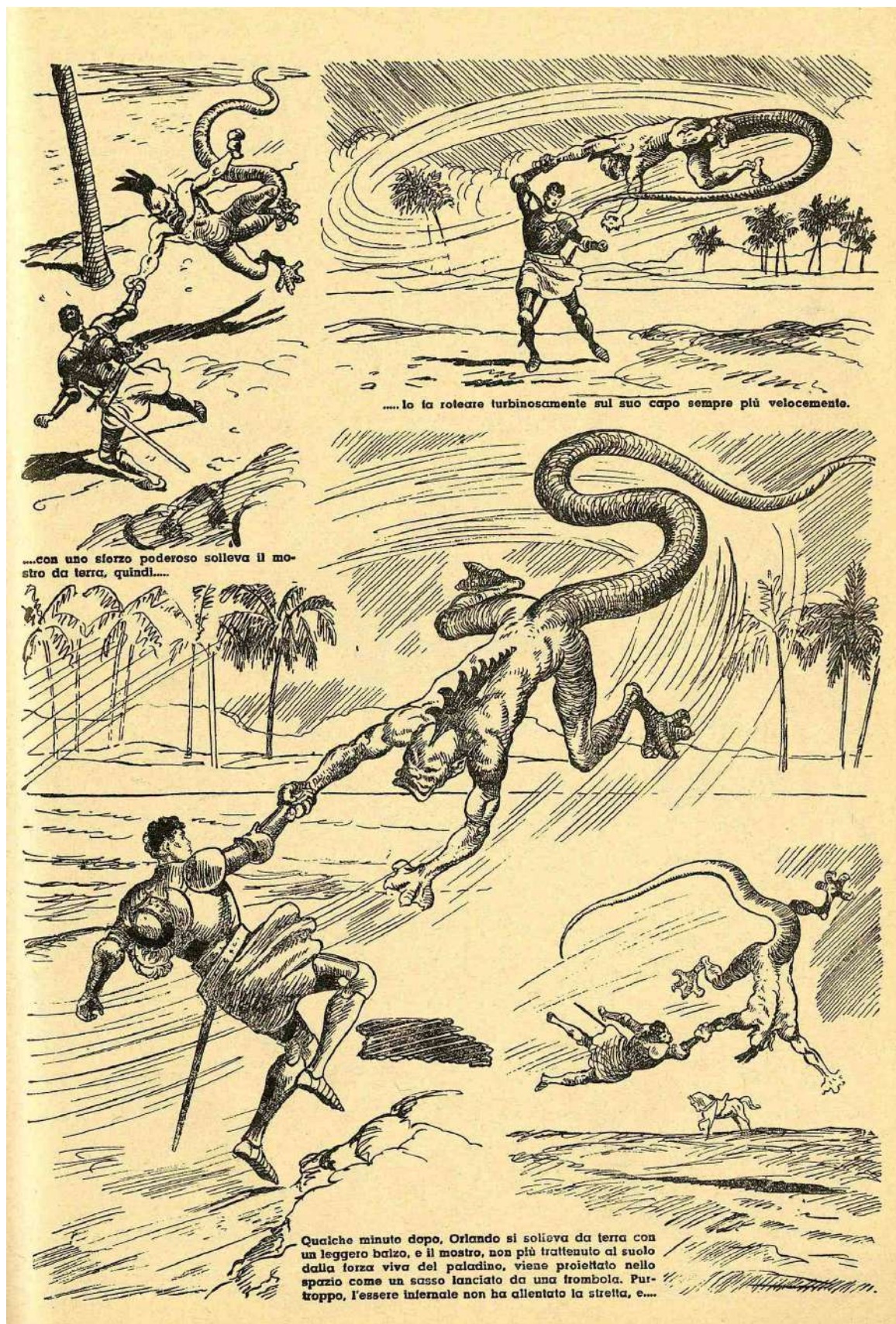


Fig. 8b Gian Luigi Bonelli, Rino Albertarelli, *Orlando, l'orca marina e il mostruoso Gerione*, 1942, [tav. 82]



Edizioni di riferimento

Orlando l'Invincibile. Grande Cineromanzo Storico di Rino Albertarelli tratto dal celebre poema L'Orlando Furioso di Ludovico Ariosto, [Firenze], Di Miceli, [1975], ristampa anastatica in 183 tavole n.n.

Bibliografia

A. Ascenzi (a cura di), *La letteratura per l'infanzia oggi. Questioni epistemologiche, metodologie d'indagine e prospettive di ricerca*, Milano, Vita e Pensiero, 2002.

D. Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci, 2014.

P. Boero, C. De Luca, *La letteratura per l'infanzia*, Roma-Bari, Laterza, 2012.

M. Colin, *I bambini di Mussolini. Letteratura, libri, letture per l'infanzia sotto il fascismo*, Brescia, La Scuola, 2012.

S. Costa, P. Gallinari, L. Marcianò, L. Tamagnini (a cura di), *Rino Albertarelli. Maestria e versatilità di un talento innato*, inserto della rivista «Fumetto. Rivista di comics a cura dell'ANAFI», Reggio Emilia, [2015].

M. Giordani, G. Puddu (a cura di), *Tutto Bonelli, ovvero fumettografia completa di 56 anni di attività editoriale*, [Firenze], Glamour International Production, 1997.

L'Audace Bonelli. L'avventura del fumetto italiano, Napoli, Comicon, 2010.

J. Meda, *Stelle e strip. La stampa a fumetti tra americanismo e antiamericanismo (1935-1955)*, Macerata, Eum, 1997.

E. Morreale (a cura di), *Lo schermo di carta. Storia e storie dei cineromanzi*, Torino / Milano, Museo Nazionale del Cinema / Il Castoro, 2007.

G. Pazienti, R. Traini, *Fumetto alalà. I comics italiani d'avventura durante il fascismo*, Roma, Comic Art, 1986.

F. Restaino, *Storia del fumetto da Yellow Kid ai manga*, Torino, Utet, 2004.

R. Roda, G. Guerzoni, *Il paladino di carta. Orlando nel fumetto italiano*, in R. Roda, A.I. Galletti (a cura di), *Sulle orme di Orlando. Leggende e luoghi carolingi in Italia*, Padova, Interbooks, 1987.

R. Roda, *Orlando, furioso fra le nuvole (dei fumetti)*, in S. Parmeggiani (a cura di), *L'Orlando furioso, incantesimi, passioni e follie. L'arte contemporanea legge l'Ariosto*, Cinisello Balsamo (MI), SilvanaEditoriale, 2014, pp. 315-329.

The research leading to these results has received funding from the European Research Council under the European Community's Seventh Framework Programme (FP7/2007-2013) / ERC Grant agreement n. 295620: ERC Advanced Grant 2011, «Looking at Words Through Images: Some Case Studies for a Visual History of Italian Literature».

#5 Battaglie tra le nuvole

5.1. *L'ultimo puparo: Sergio Toppi (1932-2012)*

Sergio Toppi, *Verrà Orlando*, in C. Bertieri (a cura di), *Immagini di Sicilia*, Palermo, Regione siciliana, 1986

di Alessandro Scarsella

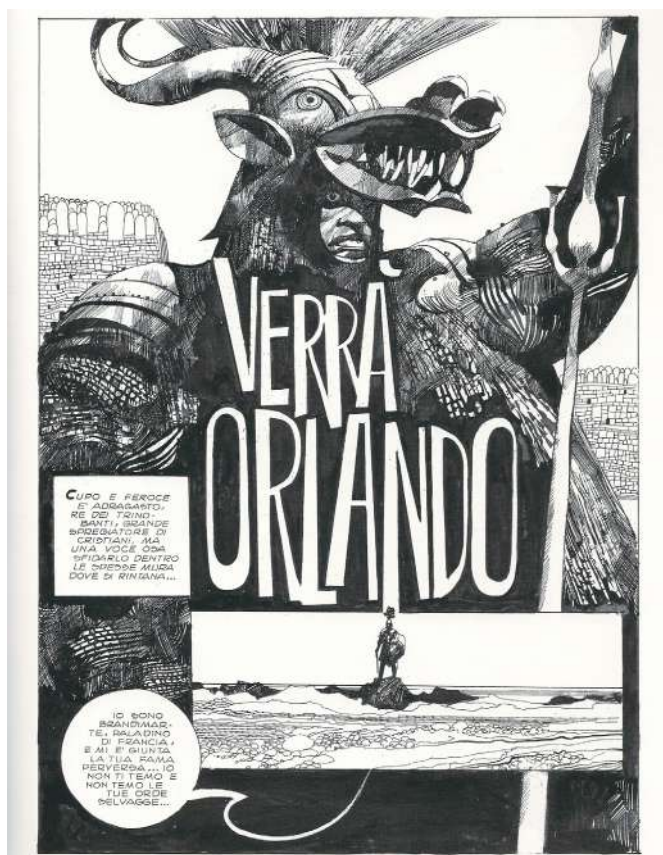


Fig. 1 Sergio Toppi, *Title page*, china su carta, 1986, p. 117 [© Eredi Toppi]

Pubblicate nel volume collettaneo *Immagini di Sicilia* e ripresentate nel 2013 nel catalogo della mostra catanese *L'incanto del segno*, le tavole di *Verrà Orlando* costituiscono e rappresentano pienamente la cifra stilistica e narrativa di Sergio Toppi (fig. 1). Nel Dopoguerra gli esordi di Toppi nell'illustrazione, nella grafica pubblicitaria e nei cartoni animati (Studio Pagot) improntano il carattere icastico del suo segno; la violazione del limite della singola vignetta conserva in ogni fase della produzione dell'artista l'attenzione al dettaglio e contemporaneamente all'efficacia emotiva dell'immagine, e, nel complesso, del progetto grafico chiuso e preferibilmente non 'spalmato' a episodi o a puntate. Nel 1966, per il «Corriere dei Piccoli», Toppi realizza alcune serie di soldatini di carta e si avvicina alla materia cavalleresca con le illustrazioni degli inserti *Guerin il Meschino* e *Orlando paladino di*

Francia (nn. 29 e 32, 1968), nel quadro di un interesse per il genere epico (El Cid e Sigfrido) che, quantunque imperniato sulla centralità dell'eroe, prevede un tipo di partecipazione diversificata delle masse, parte integrante di quella dimensione storica in cui si conciliano, nella lettura di Toppi, informazione e passione. La collaborazione come illustratore di classici della letteratura lo vede affiancare Dino Battaglia, prediligendo il romanzo storico da Scott a Tommaso Grossi, a Sienkiewicz, secondo l'estro documentato nel volume *I grandi narratori*, in riduzione per i lettori più giovani. Nutrita di suggestioni letterarie forti, questa tendenza specializza Toppi nel duplice versante illustrativo e creativo, dando prova della sua erudizione in progetti di ampio respiro e quasi enciclopedici, quali *Storia dei popoli a fumetti* di Enzo Biagi (Mondadori), o alcuni volumi della *Histoire de France en bandes dessinées* e di *La Découverte du Monde* (Larousse) da una parte e la trilogia, nella collana *Un uomo un'avventura* (Cepim) dall'altra. Esotismo, orientalismo decadente, debordante nella citazione etnografica o nell'erotismo allusivo (Klimt è accanto a Schiele uno dei dichiarati modelli di Toppi, come osserva Omero Pesenti); decorativismo e pittoricità



Fig. 2 Sergio Toppi, *Arti magiche e combattimento*, china su carta, 1986, p. 119
[© Eredi Toppi]

(come in alcune memorabili copertine o illustrazioni per l'editore francese Mosquito), infine inclinazione al mito e al contrassegno simbolico (testimoniato per esempio dai *Tarocchi* del 1991) determinano un percorso autoriale troppo ampio per essere riassunto in un'opera sola. Nondimeno la genesi e la sorgente di ispirazione di *Verrà Orlando* restituiscono la continuità di metodo dell'artista (fig. 2).

Invitato a collaborare a un volume di promozione della Sicilia in chiave turistico-culturale, Toppi si inoltra nel territorio dell'immaginario popolare e, come i pupari, recita a soggetto prendendo spunto dall'evocatività dell'onomastica dei cavalieri, dei loro antagonisti e dei luoghi. Solo alla fine si rivela, con un *coup de théâtre*, il senso del titolo ricorrente in conclusione dei singoli sintagmi narrativi, «Verrà

Orlando». Orlando è il pupo che in procinto di essere aggiustato non entra in scena, comparando solo, nell'ultima tavola, nella fissità quasi induista del suo sguardo ligneo (fig. 3). In assenza di un vero intreccio Toppi sembra essersi misurato con le fantasie scaturite da un duplice orizzonte di quell'attesa suggerita dal 'paratesto': quello del pubblico del teatro dei pupi, che è rappresentazione prima visiva nei cartelloni, poi fragorosamente scenica; e quello del disegnatore-sceneggiatore alle prese con un tema e non con una storia. La disponibilità di Toppi all'istanza del 'committente' è ricordata nella sua biografia come un tratto di apertura all'esterno, per cui anche negli ultimi anni onorò gli inviti non come un peso da evitare bensì come occasioni stimolanti. Il primo paladino Brandimarte, con un alto pennacchio sull'elmo, ha infatti la rigidità e la meccanicità del pupo e finisce, dopo una metamorfosi, letteralmente schiacciato; dovrebbe intervenire Orlando, ma dalla quinta tavola la narrazione vira in direzione di un livello ulteriore, in cui il disegno sembra voler esplorare le potenzialità e le combinazioni del tema cavalleresco. Qui il racconto grafico si libra rapidamente in alto, come Astolfo, ma per ricadere nella situazione sospesa che, nella rinuncia alla libertà da parte della regina imprigionata nel castello e in attesa di Orlando, esplicita una omologia formale che, in funzione metanarrativa, tende a celebrare, nelle dodici tavole di questo fumetto, il teatro dei pupi.

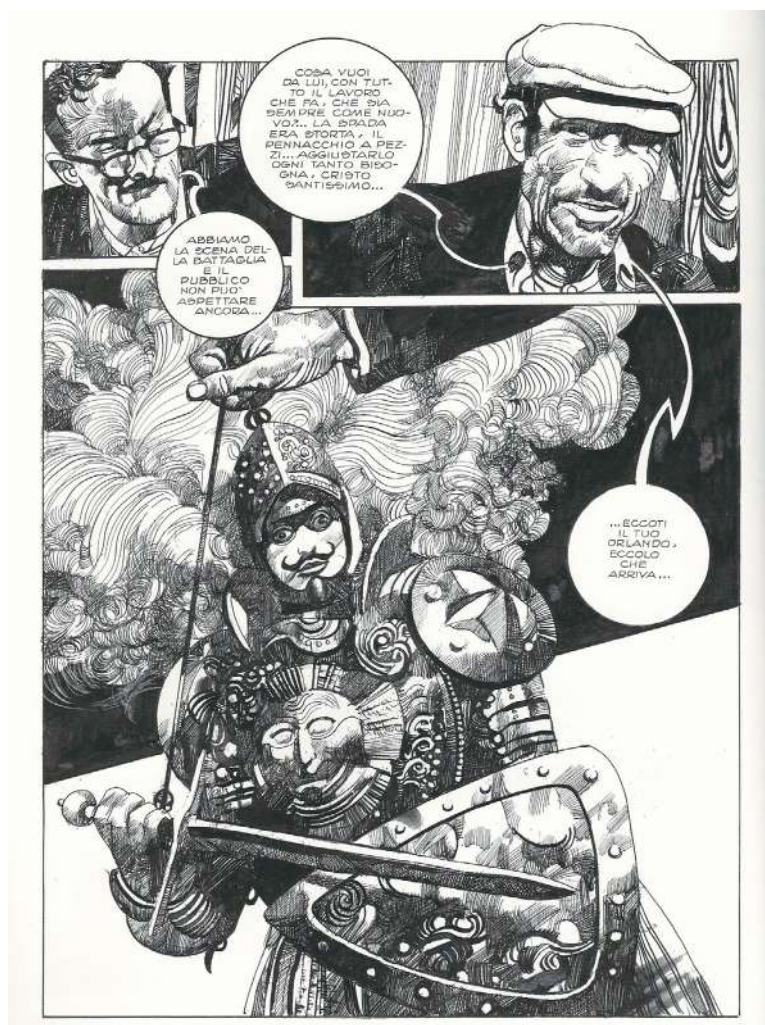


Fig. 3 Sergio Toppi, *Epilogo nel teatro dei Pupi*, china su carta, 1986, p. 128
[© Eredi Toppi]

La continua sospensione della narrazione, in cui da un lato vengono rappresentati gli accidenti e non le cause, rimanda continuamente un finale a ben vedere 'aperto'. Per cui, a differenza dei pupi-uomo di *Che cosa sono le nuvole?* (1967) di Pasolini, l'Orlando di Toppi non viene rottamato, ma risorge dietro le quinte:

[tav. 11, vign. 2: voce fuori campo del Puparo] – Allora, 'sto Orlando arriva o no?... Vediamo di fare presto...

[tav. 12, vign. 1: Puparo] – Abbiamo la scena della battaglia e il pubblico non può aspettare ancora...

[tav. 12, vign. 2: Artigiano] – Cosa vuoi da lui, con tutto il lavoro che fa, che sia sempre come nuovo?... La spada era storta, il pennacchio a pezzi... aggiustarlo ogni tanto bisogna, Cristo santissimo...

[tav. 12, vign. 3: Artigiano] ... Eccoti il tuo Orlando, eccolo che arriva...



Edizioni di riferimento

Sergio Toppi, *Verrà Orlando*, in C. Bertieri (a cura di), *Immagini di Sicilia*, Palermo, Regione siciliana, 1986.

Sergio Toppi, *Verrà Orlando*, in M. Grasso (a cura di), *L'incanto del segno*, Catania, Etna Comics, 2013, pp. 117-128.

Bibliografia

P. Alligo, A. Nencetti, G. Pollicelli (a cura di), *Sergio Toppi. Narratore d'immagini*, Torino, ANAFI, 1997.

I grandi narratori, Verona, A. Mondadori, 1964.

O. Pesenti, *Il Toppi. Uno straordinario uomo normale*, Novara, Eremon, 2015.

R. Roda, *Orlando, furioso fra le nuvole (dei fumetti)*, in S. Parmeggiani (a cura di), *L'Orlando furioso, incantesimi, passioni e follie. L'arte contemporanea legge l'Ariosto*, Cinisello Balsamo (MI), Silvana Editoriale, 2014, pp. 315-329.

Tarocchi universali. I 22 arcani maggiori, Torino, Lo Scarabeo, 1991.

5.2. Per un poema di pace: il Furioso di Lorenzo Chiavini

Lorenzo Chiavini, *Furioso*, Paris, Futuropolis, 2012

di Nicola Catelli



Fig. 1 Ludovico Ariosto, *Orlando furioso*, Venezia, Valgrisi, 1556, canto XXXIV, xilografia

La fortuna iconografica dell'*Orlando furioso* interseca a più riprese la storia del fumetto. Nelle xilografie a tutta pagina di uno dei più importanti apparati illustrativi cinquecenteschi del poema, ad esempio (fig. 1), gli episodi di ciascun canto sono rappresentati con sequenze di momenti successivi, giustapposte e organizzate su piani prospettici, nelle quali i medesimi personaggi sono raffigurati in azioni susseguenti («dipinti a ogni quattro passi una volta», come sottolineava infatti, con avversione, Vincenzo Borghini nella sua *Selva di notizie* del 1564). Se alcune di queste tavole possono così essere annoverate fra gli esempi eminenti di proto-fumetto, perlomeno nell'accezione ampia del termine, le celebri illustrazioni ariostesche di Gustave Doré esercitano, secoli dopo, un fascino costante sui fumetti ispirati al poema, da Albertarelli (1941-42) a Zac (1973), dalle serie bonelliane fino alle citazioni contenute nelle brevi storie di Paolo Bacilieri, Matteo Casali e Giuseppe Camuncoli, Francesca Ghermandi e Tuono Pettinato realizzate per la mostra sull'arte contemporanea ispirata al *Furioso* tenutasi a Reggio Emilia nel 2013. D'altra parte, una serie di grande fortuna come *Flash Gordon* di Raymond appare – come rileva Roberto Roda – sensibilmente influenzata dalla narrazione ariostesca; e basta inoltre osservare le tavole del *Furioso* di Giovanni Bissietta, pubblicate su «Robinson» nel 1936, o in seguito quelle di Bonelli-Albertarelli e Cavedon-Riboldi-Ambrosini, per rendersi conto della reciprocità delle corrispondenze.

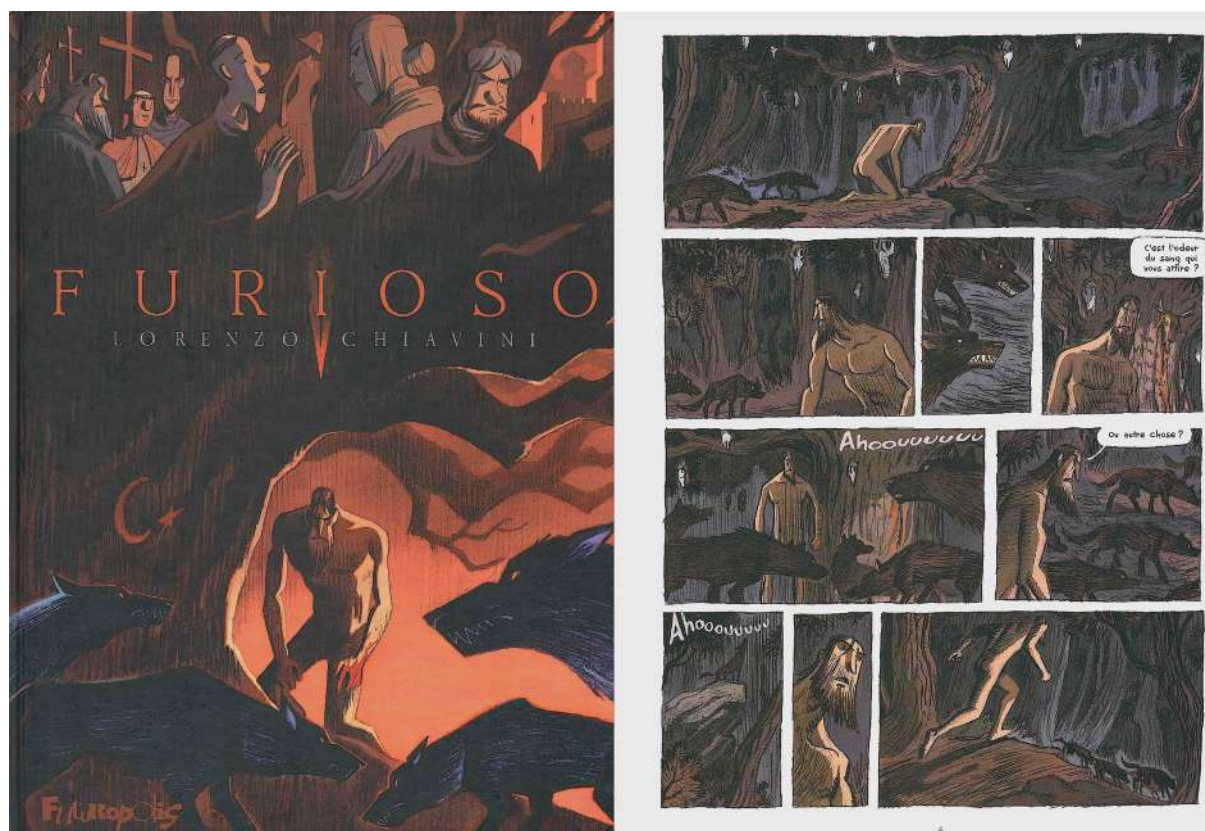


Fig. 2 Lorenzo Chiavini, *Furioso*, 2012, copertina e p. 4 [Chiavini©Futuropolis 2012]

In questa prospettiva, il *Furioso* di Lorenzo Chiavini costituisce una delle ultime e più importanti occasioni di intersezione fra il poema di Ariosto e la narrazione a fumetti. Pubblicata nel 2012 presso uno dei più raffinati editori francesi, Futuropolis, l'opera di Chiavini si accosta alla materia ariostesca attraverso una libera rilettura che privilegia alcuni nuclei tematici del poema, dando vita a una trasposizione che ricerca una propria autonomia sia nei confronti delle precedenti versioni in chiave eroica (*Orlando l'Invincibile* di Bonelli e Albertarelli), parodica (*Paperin furioso* di Bottaro, *L'Orlando furioso* di Zac, *Il prode Orlando* di Carnevali), fantascientifica ed erotica (*Orlando eroico* di Cavedon, Riboldi e Ambrosini) e metafisica-metatestuale (*Verrà Orlando* di Toppi), sia rispetto alla vasta produzione riconducibile al Medioevo 'en bulles'.

Il 'doppio gioco' citazionistico che accoglie il lettore sulle soglie del volume permette di individuare fin da subito uno dei temi principali della trasposizione, ovvero la fallibilità del giudizio umano. La copertina, da un lato, mostra nella cornice di un'orrida selva la figura di un uomo nudo, insanguinato e tormentato (fig. 2), che richiama la tradizionale iconografia della follia di Orlando suffragata del resto dalla solennità del titolo conservato in italiano. Dall'altro, la citazione in esergo («Ecco il giudizio uman come spesso erra!», *Orlando furioso* I, 7, v. 2) mette in guardia il lettore circa il valore assoluto delle convinzioni umane, agendo come monito destinato – non senza ironia – a inverarsi nelle pagine successive. A dispetto dei riferimenti iniziali, infatti, l'eroe 'furioso' a cui titolo e *cover* alludono non è Orlando, bensì, all'opposto, uno dei suoi principali avversari, il saraceno Ferraù, isolatosi volontariamente nella selva per espiare l'uccisione accidentale del nipote Alceo, figlio del fratello Mandricardo. Mentre il titolo, inoltre, lascia presagire un adattamento più o meno libero del poema ariostesco, il lavoro di Chiavini conferisce maggiore spazio al tema delle crociate e ai rimandi alla *Gerusalemme liberata* di Tasso, innestati nell'universo narrativo di Ariosto in una inedita commistione. Partecipa della 'follia' dei personaggi



Fig. 3 Lorenzo Chiavini, *La santa peccatrice*, 2012, p. 44 [Chiavini©Futuropolis 2012]

ariosteschi, il lettore si ritrova perciò ingannato dal proprio 'giudizio' e dalle aspettative inizialmente concepite, e viene con questo artificio coinvolto immediatamente nella trama discorsiva dell'opera e chiamato a reinterpretare i riferimenti non soltanto ai due poemi, ma anche a una più ampia mitografia medievale. Attraverso una continua reinvenzione dell'immaginario antico, Chiavini affianca infatti alle tessere ariostesche (come la fortezza di Alcina, che la flotta cristiana guidata da Tancredi tenta di assediare e conquistare, fronteggiando l'esercito musulmano posto a difesa dell'isola che ha invece in Ferraù il proprio campione) e alla reminiscenza di scene e personaggi tassiani (a cominciare da Goffredo e Tancredi) i riferimenti alla 'santa peccatrice' (fig. 3), alla diffusione della peste e alla lancia di Longino. Proprio un'anonima miniatura quattrocentesca raffi-



Fig. 4 Lorenzo Chiavini, *Il dubbio di Tancredi*, 2012, pp. 88-89 [Chiavini©Futuropolis 2012]

durante l'ostensione della lancia sacra è anzi all'origine – come dichiara lo stesso autore – dell'ideazione di questo lavoro.

Se del personaggio di Orlando non c'è dunque alcuna evidenza fisica nelle 132 tavole del *Furioso* di Chiavini, la presenza del suo fantasma è tuttavia pervasiva, a cominciare dalla centralità assegnata al tema della perdita della ragione, sebbene declinato diversamente, e quasi in termini contrari, rispetto al poema ariostesco. Lo smarrimento del senno non corrisponde qui a un travimento che sottrae il paladino alla guerra mettendo a rischio la vittoria dell'esercito cristiano, ma si collega in senso radicalmente opposto alla sostanza epica traducendosi nella cieca spinta di entrambi gli schieramenti verso l'annientamento della controparte, nella convinzione della propria 'ragione' e della propria fede. Gli stessi campioni dei due eserciti, Ferraù e Tancredi, sembrano anzi ritrovare il senno proprio nel momento in cui mettono in dubbio la visione totalitaria delle rispettive parti (fig. 4): consapevoli della sconfitta collettiva insita in ogni guerra, i due eroi decidono perciò di assecondare lo scontro quasi per *cupio dissolvi*, riproponendo così lo statuto melanconico dell'Orlando ariostesco.

L'offuscamento del senno, di cui i cupi chiaroscuri delle tavole possono fornire una metafora visiva, si lega quindi alla fede religiosa, raffigurata come dispositivo di manipolazione delle coscienze umane e arma di sopraffazione. La stessa vicenda della lancia sacra, che casualmente colpisce un giovane cacciatore di topi 'marchiandolo' surrettiziamente come campione della fede (fig. 5), diviene in tal senso il simbolo di una umanità che «non si rassegna ad accettare una verità fragile e incerta, ricercandone una solida e assoluta» (sono sempre parole dell'autore): ed è «proprio questo desiderio che spinge i personaggi inevitabilmente all'errore». Ne costituisce un'ulteriore attestazione anche la figura del *monseigneur* a cui è affidata la guida spirituale dei cristiani, ritratto con le



Fig. 5 Lorenzo Chiavini, *La lancia sacra*, 2012, pp. 18-19 [Chiavini©Futuropolis 2012]

fattezze di un Giovanni Paolo II debole, vaneggiante, ridotto a malleabile strumento di consenso fedelmente ascoltato dal popolo (fig. 6). È insomma la finzione – e insieme la più o meno volontaria credulità di fronte ad essa – a regolare l'attualizzante Medioevo di questo *Furioso*, come si osserva bene anche nelle ultime tavole. Seguendo le 'varie fila' degli avvenimenti, Chiavini conduce infatti il racconto verso la battaglia finale presso la fortezza di Alcina con un ritmo impeccabile e con un'attenta variazione di registri, ma anche con una fitta progressione di preparativi e intrighi che agisce come dilazione rappresentativa. Costantemente rimandato, lo scontro fra i due eserciti è alla fine riportato solo per via indiretta, nella duplice e contraddittoria versione che gli opposti schieramenti ne tramandano: da un lato attraverso la messa in scena di una *pièce* che allude al teatro dei pupi, presso l'accampamento musulmano (figg. 7a-b); dall'altro per mezzo degli affreschi cristiani che conservano la memoria della benedizione divina sul glorioso guerriero scelto dalla lancia (fig. 8). Le due narrazioni di secondo grado, iconiche ma accompagnate da commenti verbali, si riflettono in tal modo sullo statuto stesso del fumetto, dichiarando – in linea con il poema ariostesco – la parzialità di ogni narrazione. Anche per mezzo di questo artificio, l'antica *querelle* fra i due classici cinquecenteschi si traduce dunque in una *querela pacis* proiettata sullo sfondo dei drammatici avvenimenti contemporanei: nella *mixtio* dei due poemi, i riferimenti all'uno finiscono per agire come antidoto all'altro, dando luogo a una comune condanna della guerra e del controllo delle idee. Dall'epos antico, attraverso la rilettura a fumetti, può nascere così la tensione verso un poema di pace.

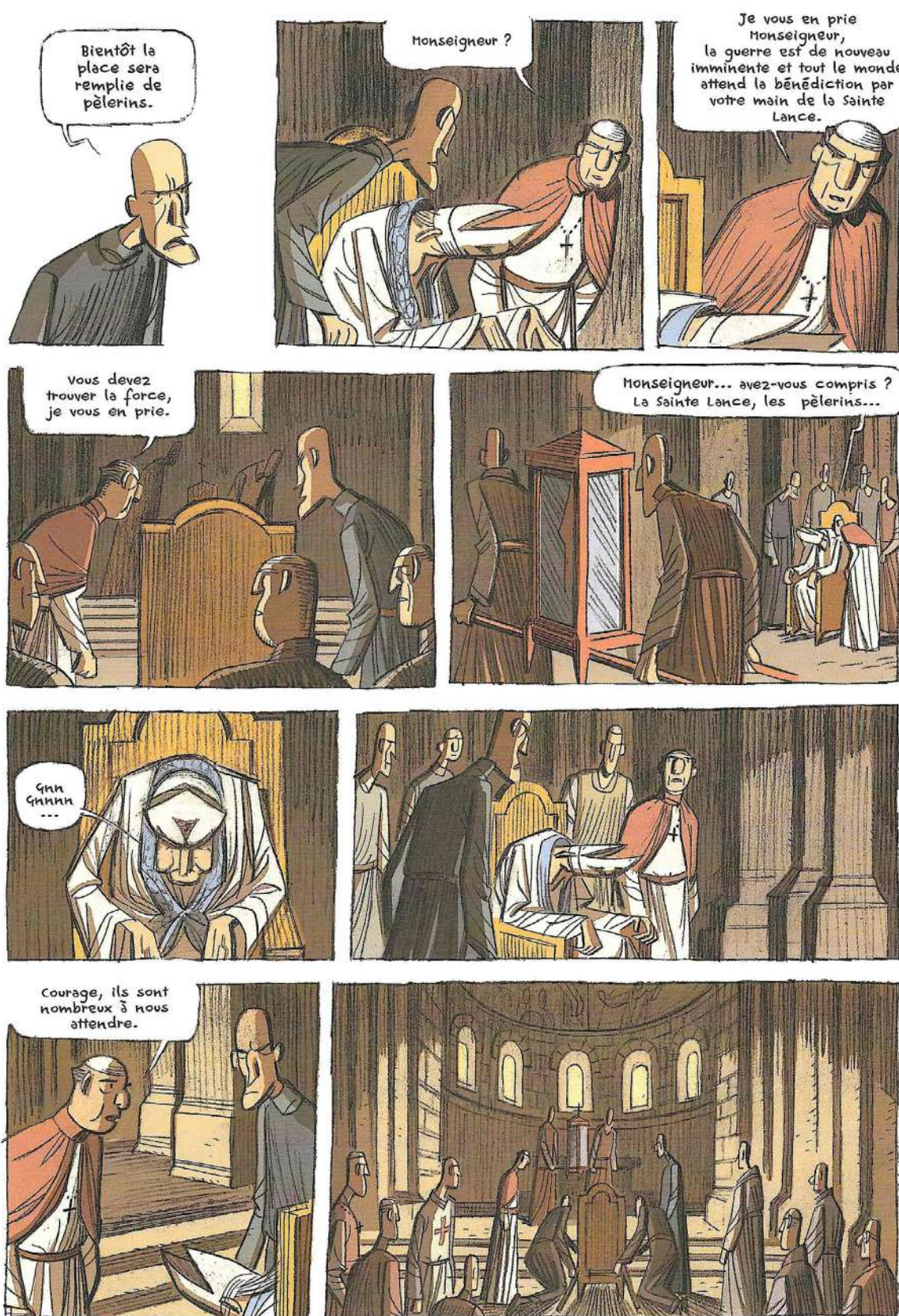
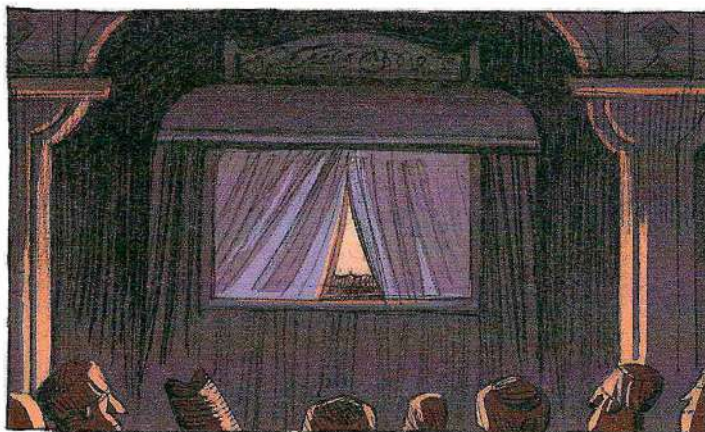
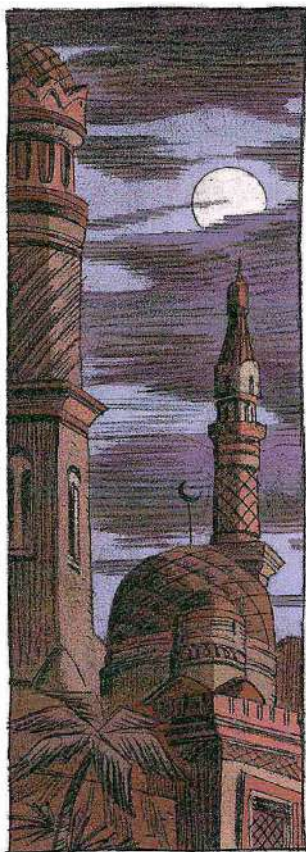
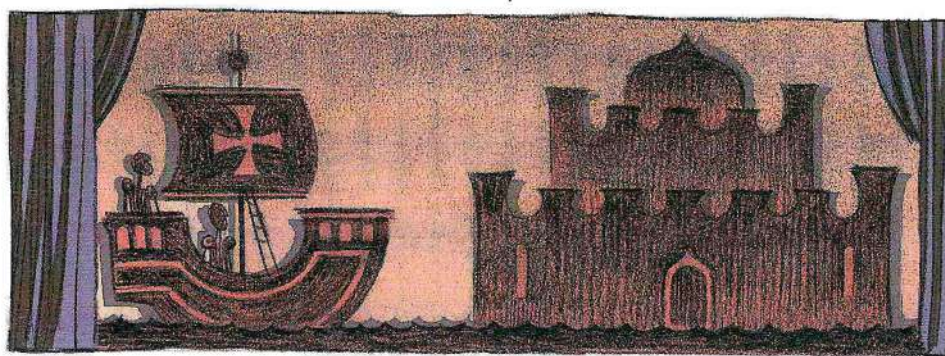


Fig. 6 Lorenzo Chiavini, *Monseigneur*, 2012, p. 10 [Chiavini©Futuropolis 2012]



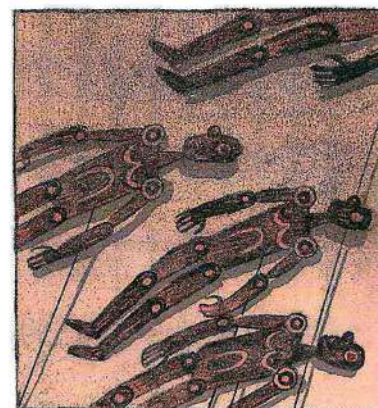
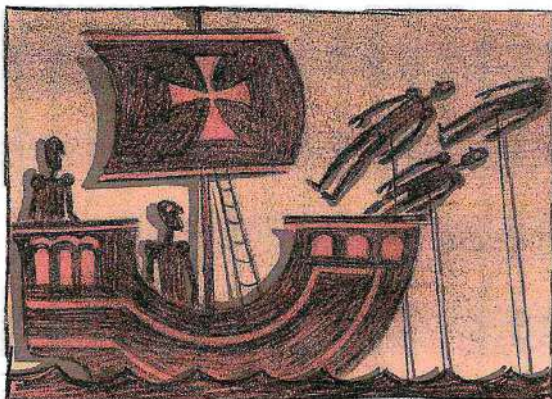
voici l'histoire de la terrible bataille de la forteresse d'Alcina.



Qui commença de la manière la plus épouvantable qui fût de mémoire d'homme.

Elle commença sous une pluie noire et putrescente.

Une pluie de corps.



Corps qui furent lancés sur nos soldats par les catapultes chrétiennes.

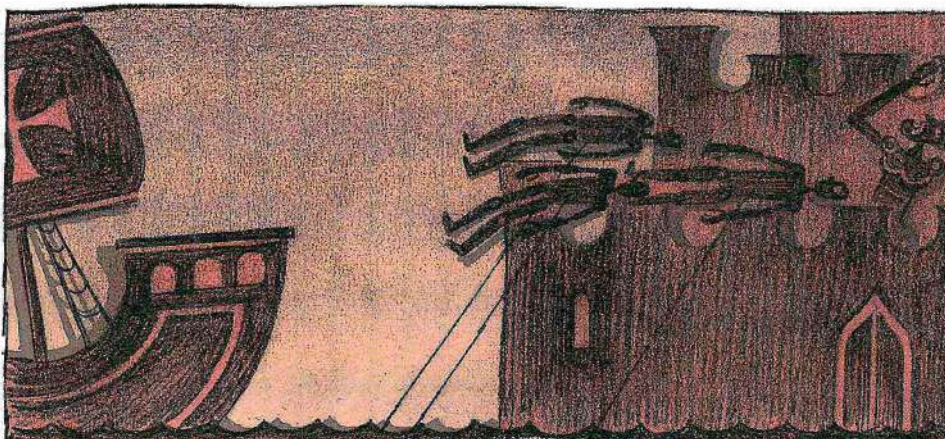
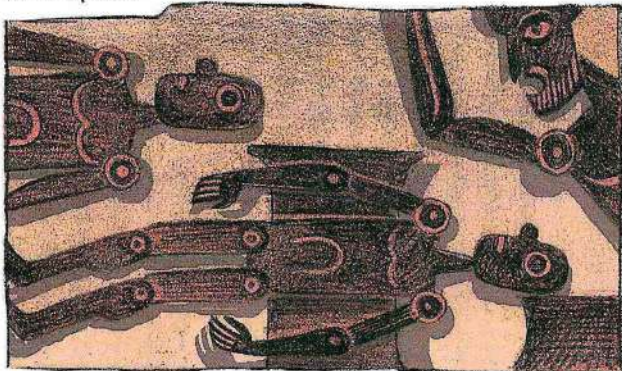
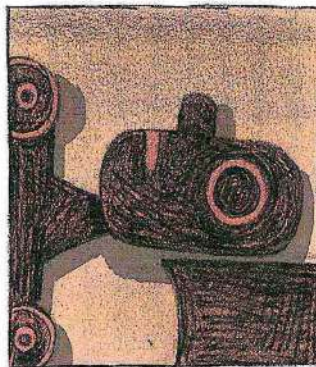


Fig. 7a Lorenzo Chiavini, *Teatro di guerra*, 2012, p. 128 [Chiavini©Futuropolis 2012]

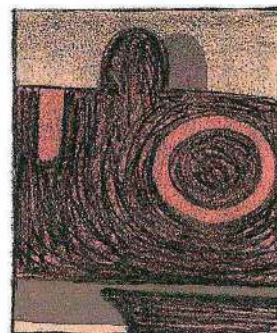
Les corps des chevaliers et des soldats chrétiens,
morts sans même avoir eu la possibilité d'empoigner
leurs épées.



La maladie noire les
avait vaincus.



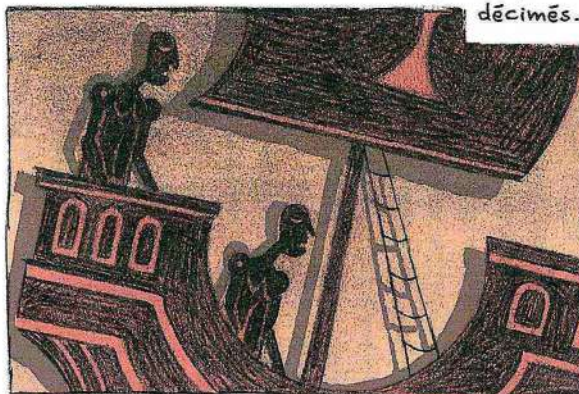
Et bien que morts
ils la portaient
vivante en eux.



La peste fut l'unique gagnante de cette horrible bataille.



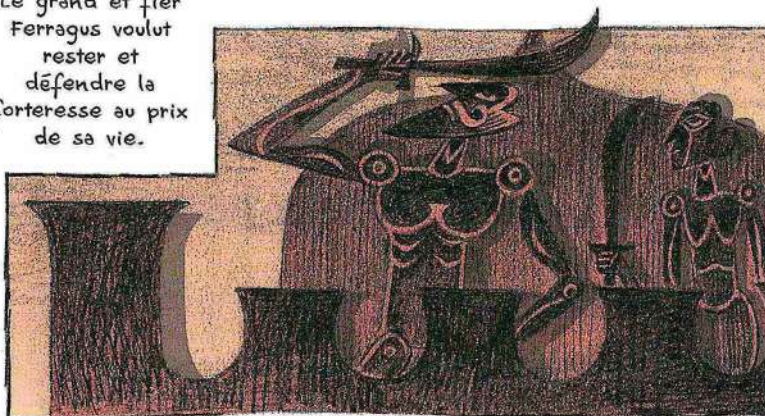
Les chrétiens qui l'avaient couvée et répandue furent
décimés.



Les guerriers de notre seigneur Allah,
ne pouvant se défendre contre ce
fléau, laissèrent l'île.



Le grand et fier
Ferragus voulut
rester et
défendre la
forteresse au prix
de sa vie.



Une femme fidèle et dévouée à ses côtés.



Fig. 7b Lorenzo Chiavini, *Teatro di guerra*, 2012, p. 129 [Chiavini©Futuropolis 2012]



Fig. 8 Lorenzo Chiavini, *Il campione della fede cristiana*, 2012, p. 133 [Chiavini©Futuropolis 2012]



Bibliografia

M. Arnaudo, *L'Orlando Furioso nel fumetto italiano*, in L. Bolzoni (a cura di), *L'Orlando furioso nello specchio delle immagini*, Roma, Istituto dell'Enciclopedia italiana, 2014, pp. 611-654.

D. Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani, 1991.

Le Moyen Âge en bulles, sous la direction de A. Reusser-Elzingre et A. Corbellari, Gollion, Infolio, 2014.

R. Roda, G. Guerzoni, *Il paladino di carta. Orlando nel fumetto italiano*, in R. Roda, A.I. Galletti (a cura di), *Sulle orme di Orlando. Leggende e luoghi carolingi in Italia*, Padova, Interbooks, 1987.

R. Roda, *Orlando, furioso fra le nuvole (dei fumetti)*, in S. Parmeggiani (a cura di), *L'Orlando furioso, incantesimi, passioni e follie. L'arte contemporanea legge l'Ariosto*, Cinisello Balsamo (MI), Silvana Editoriale, 2014, pp. 315-329 (il catalogo riproduce anche i fumetti di Bacilieri, Casali-Camuncoli, Tuono Pettinato e Ghermandi a cui si è fatto sopra riferimento).

Si veda inoltre l'intervista video a Lorenzo Chiavini sul sito: <http://www.7bd.fr/2012/06/furioso-interview-de-lorenzo-chiavini.htm>

L'autore ringrazia Lorenzo Chiavini per la grande disponibilità dimostrata e per l'intervista concessa, alcune frasi della quale sono state riportate a testo.

The research leading to these results has received funding from the European Research Council under the European Community's Seventh Framework Programme (FP7/2007-2013) / ERC Grant agreement n. 295620: ERC Advanced Grant 2011, «Looking at Words Through Images: Some Case Studies for a Visual History of Italian Literature».

5.3. *Effetti visivi transmediali: l'influsso della Divina commedia sul lavoro di Gage e Latorre*
Christos Gage, Diego Latorre, *Dante's Inferno*, La Jolla (CA), Wildstorm Productions, 2010
di Nicola Paladin

Il prodotto della collaborazione tra lo scrittore e sceneggiatore Christos Gage e il disegnatore Diego Latorre impone il confronto tra la *Divina commedia* e un complesso apparato di contaminazioni di matrice popolare rintracciabili nei fumetti, nelle serie TV (Gage collabora alla scrittura di *X-Men* e *Spiderman*, e ha lavorato inoltre a *Daredevil* di Netflix) e persino nei supporti multimediali. La serie in sei numeri *Dante's Inferno* costituisce infatti un progetto originato dall'omonimo e antecedente videogioco della EA Games, del quale la versione cartacea conserva molti aspetti.

Tra le numerose trasposizioni americane dell'opera di Dante, il lavoro di Gage e Latorre spicca per la sua natura fortemente ibrida. Dallo stile e dal contenuto, infatti, è eviden-

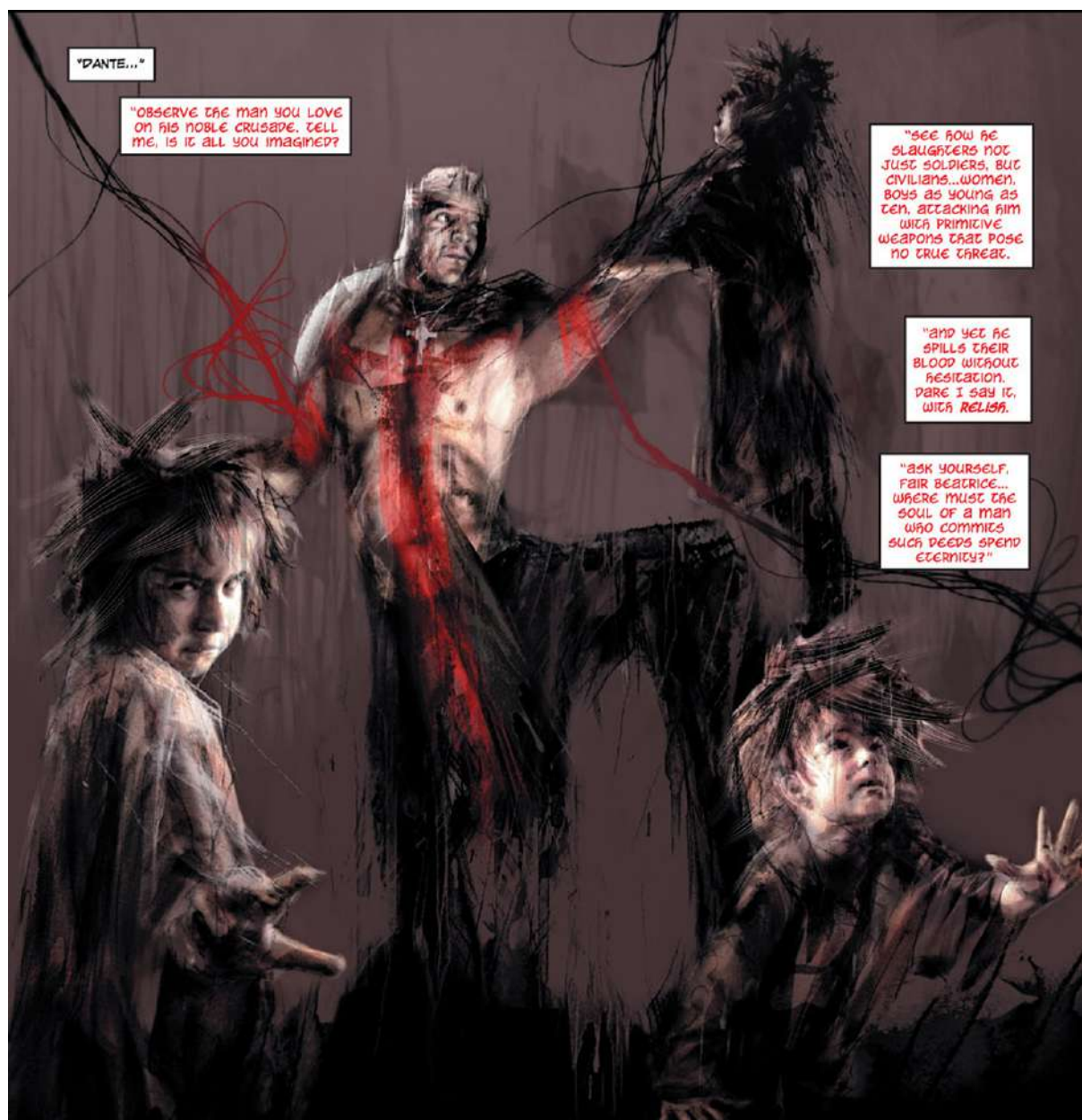


Fig. 1 Christos Gage, Diego Latorre, *Dante soldato crociato*, 2010, tav. 11

te come la resa visiva delle illustrazioni di Latorre alluda con forza agli effetti grafici sperimentati dal videogioco: la storia si presenta, infatti, come una catena sequenziale di immagini a metà tra il fantasy e il gotico, richiamando il full HD dei videogiochi di ambientazione tardo-medievale (ad esempio *Prince of Persia*). Tale caratteristica può convincere nella misura in cui permette di enfatizzare il potenziale di spettacolarità delle immagini, e al contempo di contribuire a ringiovanire graficamente la *Commedia* in chiave pop. D'altro canto è vero che le immagini di Latorre, bloccate dal supporto cartaceo e non amplificate da una 'scheda video' multimediale, provocano nel lettore un effetto limitato a livello percettivo: le forme raffigurate sono spesso sfumate e indefinite, e questo le rende difficili da leggere e collegare sequenzialmente. Alcune soluzioni grafiche sono volte proprio a bilanciare il potenziale inespresso delle immagini: ad esempio, colpisce la scelta di proporre balloon con le parole di lucifero in rosso, e in nero se pronunciate dagli altri personaggi. La volontà di distinguere un parlante umano da uno non umano, di aiutare il lettore a distinguere le voci dei personaggi, laddove la gerarchia di vignette e balloon non garantisca altrettanta chiarezza interpretativa, si combina così con il tentativo di offrire una prospettiva simile al cosiddetto videogioco *first-person-shooter* (in cui le parole di un personaggio non inquadrato vengono sottotitolate).

Dal punto di vista del contenuto della serie, si assiste a un *pastiche* che attinge non solo ai *videogames*, ma anche alla mitologia antica e all'immaginario prodotto dall'ondata cinematografica di rievocazioni storiche e adattamenti di classici della letteratura tramutati in *blockbuster movies* (ad esempio *Troy*, *King Arthur*, *Le Crociate*). Il lavoro di Gage e Latorre è fortemente impregnato di tale stile: Dante perde i connotati di poeta, la sua sensibilità ed emotività, e si ripresenta come un sanguinario soldato crociato (fig. 1), che attraversa l'inferno affrontando e distruggendo (!) i dannati (fig. 2) e i mostri dell'aldilà, tra cui Caronte, il Minotauro (fig. 3) e Gerione.

Parallelamente si assiste alla metamorfosi di Beatrice, non più rappresentata come donna angelo, ma come carnale e sensuale tentazione (fig. 4), che arriva a celebrare la propria unione con Lucifero (in risposta a un apparente tradimento di Dante) addentando un melograno (fig. 5). Il riferimento al mito di Proserpina è esplicito anche se non pertinente per una rievocazione della *Commedia*; tuttavia, è bene precisare che tale richiamo classico costituisce uno dei dettagli più evidenti di come l'opera originale sia stata reinterpretata a vantaggio di un panorama contemporaneo e *mainstream*. Infatti, tutto il lavoro di Gage e Latorre mostra – come era facile prevedere – sembianze molto diverse



Fig. 2 Christos Gage, Diego Latorre, *Dante combatte contro un'anima dannata*, 2010, tav. 38

dalla *Divina commedia*: il canovaccio propone la storia d'amore tra un eroe in guerra e la sua promessa sposa, che muore durante l'assenza del futuro marito. A quel punto il protagonista attraversa l'aldilà per liberare l'anima dell'amata e dimostrarle il suo amore, ricordando il mito di Orfeo che viaggia nel regno degli inferi per liberare Euridice. Nonostante la difficile comunicazione tra testo d'origine e testo di arrivo (basti notare che la Beatrice originale non appare mai all'inferno), Gage e Latorre riescono comunque a mostrare un percorso di redenzione del personaggio. All'interno della narrazione, anzi, il senso del viaggio di Dante guerriero è continuamente ribadito, e sopperisce all'assenza di richiami strutturali alla *Divina commedia*. I sei capitoli della peregrinazione attraverso l'inferno non corrispondono infatti alla conformazione della prima cantica, e non di rado la materia dei singoli canti è soltanto accennata e posta in secondo piano. *Dante's Inferno* porta perciò all'estremo quanto proposto da Seymour Chwast nel suo *Dante's Divine Comedy*: complici formato e destinatari, Gage e Latorre non si limitano ad attualizzare le modalità rappresentative, ma sconfinano in variazioni estremamente libere della storia



Fig. 3 Christos Gage, Diego Latorre, *Dante affronta il Minotauro*, 2010, tav. 81

originale. Non a caso, come sostiene Danica Davidson, da questa esperienza la *Divina commedia* ne esce onorata, ma non come soggetto di un riadattamento, bensì come fonte di ispirazione per un prodotto diverso.



Fig. 4 Christos Gage, Diego Latorre, *Raffigurazione di Beatrice*, 2010, tav. 77



Fig. 5 Christos Gage, Diego Latorre, *Beatrice morde il melograno*, 2010, tav. 76

Bibliografia

- D. Davidson, 'Review of Dante's Inferno', *Graphic Novel Reporter*, July 10, 2012.
 B. Letendre, 'Interview to Christos Gage', *CBR*, November 30, 2009.
 J. Rosas, 'Comic Review: Dante's Inferno #1 – Beautiful and Dramatic Artistry', *Buzzfocus*, December 14, 2009.