

**Annalisa De Rosa, Disegnami, o diva! I classici nei fumetti,**  
in: Christine Walde/Christian Stoffel (Hrsgg.), *Caesar's Salad: Antikerezeption im 20. und 21. Jahrhundert* = *thersites* 1 (2015) 97–122.

#### KEYWORDS

Classical Reception Studies; Comic; Ancient World; Narrative Types; Comic, Literary-historical; Historical Comic or Comic-adventure-Romance, Comic, Historical-parodic

#### ABSTRACT (Italiano)

L'articolo riflette sul riuso del mondo antico nel fumetto moderno. Dopo aver mostrato l'esistenza, sin dall'antichità, di forme comunicative fondate sull'interazione tra parola e immagine (retorica; teatro), si analizzano le diverse modalità narrative con cui il mondo classico viene rappresentato nei fumetti (fumetto storico-letterario; fumetto storico-avventuroso o fumetto-Romance; fumetto storico-parodico). L'indagine prosegue poi con l'analisi della struttura narrativa di alcuni fumetti sul mondo antico. Lo spoglio di alcuni *comics* induce all'individuazione di due categorie della narrazione, che determinano precise interazioni tra mondo antico e fumetto, quali il mondo antico usato come «a priori» della narrazione fumettistica e il mondo antico vissuto come «ritorno al passato». Tali schemi narratologici evidenziano due diverse concezioni dell'antichità: nella prima categoria narrativa passato e presente sono posti sullo stesso piano, senza conferire primati ad alcuno; nel secondo caso, invece, si evidenzia la superiorità culturale della modernità rispetto al mondo antico.

#### ABSTRACT (English)

The paper discusses the representation of the ancient world in modern comics. After having shown that certain media based on the interaction between word and image (rhetoric, theater) exist in fact since ancient times, the different types of narratives are analyzed by which the classical world is represented in comics (comic literary-historical; historical comic or comic-

adventure-*Romance*, historical-parodic). The study continues with the analysis of the narrative structures of comic books that deal with the ancient world. A survey of these comics leads to the identification of two types of narratives which can precisely determine the interactions between ancient world and comic: one that uses the ancient world as “a priori” of its storytelling and another one that can be described as a “return to the past”. Thus, the narratological outline highlights two different conceptions of antiquity: in the first case, past and present are on equal footing, without giving one the primate over the other; in the second, however, the cultural superiority of modernity over the ancient world is emphasized.

## Disegnami, o diva! I classici nei fumetti

Annalisa De Rosa (Salerno)

La presenza dell'antichità irrompe nella quotidianità non solo attraverso riscritture letterarie moderne, ma anche attraverso nuove forme di cultura popolare come il cinema, la pubblicità, i fumetti.<sup>1</sup> Ma recarsi al cinema per gustare un film sul mondo classico o dedicarsi alla lettura di un fumetto ambientato nell'antichità greco-romana significa scegliere, con maggiore o minore consapevolezza, di accostarsi ad un sistema culturale da scoprire o riscoprire. In questo caso, dunque, lo spettatore-lettore crea un rapporto di fruizione attivo rispetto al prodotto artistico. Tuttavia il mondo antico può essere accolto anche in modo passivo. Mi riferisco, per questa modalità di ricezione, a *slogan* e pubblicità che si servono di emblemi dell'antichità per promuovere prodotti moderni. In questo caso, il fruitore «subisce» il riferimento al classico, senza necessariamente coglierne la natura. La pubblicità, dunque, usa alcuni «miti», cioè personaggi particolarmente carismatici (non necessariamente in senso positivo), abili a catalizzare le aspirazioni di un'intera comunità o di un'epoca, ergendosi a simbolo inarrivabile di essa.<sup>2</sup>

Le dinamiche comunicative del fumetto sono ancora diverse rispetto a quelle del cinema e della pubblicità. La diffusione di questo *medium* è caratterizzata da un codice formale fondato su una «virtuale interazione» tra immagini e parole. Nonostante l'assenza concreta di movimento e di suono, il «potere necessario» dell'immagine non ha solo valore esornativo, ma veicola il lettore attento verso ulteriori percorsi di senso. Dunque, per le sue peculiarità intrinseche, si potrebbe affermare che il fumetto abbia la qualità necessaria per risolvere «la polarità visione/parola»,<sup>3</sup> costante già nella cultura greca, dove il riferimento è però alla parola «udita» e non «scritta» (o almeno non solo), come nel nostro caso. Se il mondo classico scioglie quest'aporia evocando l'*enargeia*, ovvero la possibilità di «conferire alla parola una forza icasti-

---

1 Delio De Martino (2010) riflette sul «mito» dell'automobile, simbolo dell'innovazione tecnologica del '900, sinonimo di velocità e bellezza, come si legge già nel *Manifesto del Futurismo* del 1909. Lo studioso sottolinea l'arguzia di alcune aziende automobilistiche nel praticare veri e propri «furti» nella cultura e nella lingua greco-latina. Per fumetti/antichità vd. Geus/Eickhoff/Haase (1999); Lochman (1999); Carlà (2014).

2 Frezza (1999) 27.

3 Spina (2005) 202.

ca, una vividezza capace di 'far vedere' mentre in realtà la si fa ascoltare soltanto»,<sup>4</sup> il mondo moderno attraverso il fumetto palesa il referente visivo della parola scritta, privandola parzialmente del suo potere rappresentativo ma determinando un'efficace cooperazione ed un esito insolito: la parola viene «vista» attraverso l'immagine rappresentata (la cosiddetta «tavola» di un fumetto), la quale, a sua volta, viene «letta» attraverso la parola.<sup>5</sup>

Inoltre gli «addetti ai lavori» sanno che è fondamentale operare una distinzione formale fra varie tipologie di *comics*, tra cui tra la cosiddetta *comic strip* e la *graphic novel*. Nel primo caso si tratta di una vera e propria «striscia» di un fumetto, il cui tratto distintivo è la serialità affidata alla sua periodica pubblicazione. Nel secondo caso, invece, si potrebbe parlare di un vero e proprio *unicum* della produzione fumettistica, prodotto originale paragonabile talvolta, per struttura narrativa, ad un vero e proprio racconto «da vedere» oltre che «da leggere». Per questo motivo già Will Eisner cercò di rivalutare tale forma di produzione fumettistica,<sup>6</sup> proponendo per essa una definizione diversa dal semplice *comics*,<sup>7</sup> la cui lettura sembrava dover essere affidata solo

---

4 Spina (2005) 202.

5 Un ulteriore spunto di riflessione per quanto concerne i legami tra il mondo classico e il fumetto moderno potrebbe essere rappresentato dall'antico uso dei *tituli*; che, tuttavia, mi propongo di analizzare in un ulteriore contributo.

6 Barbieri (2009) 35: Will Eisner (1917–2005) ebbe un ruolo decisivo nello sviluppo del fumetto inteso come vero e proprio *comic book*. Egli, contattato dai quotidiani, comincia a pubblicare fumetti dal 1936, rinunciando, però, alla creazione dei cosiddetti «eroi in calzamaglia», secondo una tradizione già molto diffusa al suo tempo. Eisner darà vita al primo fumetto in cui si mescolano tensione grottesca e avventura: *The Spirit*, la storia di un poliziotto ritenuto morto che, grazie a tale equivoco, combatterà al meglio il crimine. Lo stile fumettistico eisneriano è fortemente influenzato dall'arte cinematografica. Proprie del cinema sono infatti la tensione ironica ma soprattutto la tensione narrativa che, nel fumetto eisneriano, si realizza attraverso l'uso dei frontespizi. Questi ultimi non contengono più solo la testata e il titolo del fumetto, ma vi sono inserite alcune vignette che consentono al lettore di trovarsi immediatamente nel cuore dell'azione narrativa, cogliendone immediatamente le atmosfere. Tale espediente trova un corrispettivo in una consuetudine del cinema hollywoodiano degli anni '30-'40, che consiste nell'anteporre una scena cruciale ai titoli di testa di un film, in modo che lo spettatore sia subito catapultato *in medias res*. Questa prima fase artistica di Eisner si conclude con la chiusura di *The Spirit* nel 1953. Tuttavia il 1978 segna una nuova svolta nella storia del fumetto e nella vita di Will Eisner: egli sarà il creatore della prima *graphic novel* dal titolo *A Contract with God*, pubblicata fino al 2005 e nella quale il nostro autore svilupperà uno stile dinamico e fortemente realistico.

7 Barbieri (2009) 123.

a bambini ed adolescenti. Dunque la complessità strutturale della *graphic novel* (che consiste nel creare un racconto di ampio respiro, il cui valore semantico è intensificato da raffigurazioni fortemente evocative) viene riconosciuta nella denominazione eisneriana di *sequential art*,<sup>8</sup> con la quale si sottolinea la sua natura di vero e proprio romanzo per immagini.<sup>9</sup>

In ogni caso sia la *comic strip* sia la *graphic novel* sono oggi considerate forme di «scritture visive».<sup>10</sup> Tale definizione sottolinea l'anima strutturale del fumetto, rappresentata dall'esistenza di un rapporto strettissimo tra testo scritto e disegno, finalizzato alla comprensione e alla intensificazione di un messaggio. Questa forma d'arte genera una modalità di racconto o di genere narrativo, fondato sul principio della collaborazione tra diverse tipologie mediatiche. Testimonianze di simili forme comunicative esistono fin dall'antichità. La retorica fu uno dei primi contesti letterari in cui si ricorse alla cooperazione tra tipi di comunicazione differenti. Eva Keuls,<sup>11</sup> individuando alcune peculiarità dei procedimenti retorici, analizza orazioni caratterizzate dalla descrizione di un dipinto. Tale schema declamatorio viene definito da Otmar Schissel von Fleschenberg *Bildeinsatz*<sup>12</sup> e indica la possibilità di creare una «composizione per immagini», in virtù della quale alla *performance* oratoria seguirà, subito dopo, la presentazione «diretta» del dipinto in questione. Servirsi di un sussidio visivo in un simile contesto significa, dunque, avvalorare in modo insindacabile una determinata tesi, tentando di giungere ad un pieno convincimento dell'uditorio. Questo procedimento è sicuramente attestato nell'ambito dell'oratoria politica, in rapporto ad un episodio trádito da Plinio il Vecchio.<sup>13</sup> Questo racconta la storia di L. Ostilio Mancino, il quale fece esporre nel Foro Romano pitture rappresentanti la presa di Cartagine di cui fu protagonista, nonché le azioni belliche contro di essa.<sup>14</sup> Tali raffigurazioni furono usate durante un «discorso elettorale» di Ostilio stesso, il quale aspirava alla conquista del consolato, facendo leva non solo sul potere della

---

8 Barbieri (2009) 123.

9 Barbieri (2009) 123.

10 Frezza (2007) 371.

11 Keuls (1981) 169–184.

12 Citato da Keuls (1981) 169; vd. Schissel von Fleschenberg (1913).

13 Keuls (1981) 178.

14 Plin. nat. 35,7,23. Altri esempi di un simile procedimento retorico sono reperibili nella digressione del *carmen* 64 di Catullo ed in quella presente nel primo libro dell'*Eneide* 456–485, nonché nella descrizione del quadro votivo che rappresenta il ratto di Europa che occupa i primi capitoli del romanzo *Leucippe e Clitofonte* di Achille Tazio.

parola, ma soprattutto sul coinvolgimento emotivo suscitato dalle immagini mostrate. Dunque, rispetto alla creazione di un discorso retoricamente strutturato, la visibilità di un dato potrebbe valere come una prova risolutiva che non necessita di una particolare dimostrazione.<sup>15</sup> La complessità del rapporto che può instaurarsi tra testo ed immagine è più evidente nel teatro antico. Esso manifesta una co-azione tra opera scritta e sua messa in scena, grazie alla recitazione dell'attore: la rappresentazione visiva di un'azione non agisce solo sull'animo irrazionale (si ricordi, a tal proposito, l'esosa multa inflitta a Frinico per aver messo in scena un'azione che sconvolse il pubblico presente a teatro),<sup>16</sup> ma anche sull'animo razionale dell'uomo, ponendosi come ulteriore e più decisiva prova di un'argomentazione. La *performance* teatrale conserva, dunque, la parola scritta del «copione» ma la rappresenta visivamente e la trasforma in prassi scenica.<sup>17</sup>

Forme embrionali di fumetto, inteso come «narrazione per immagini»<sup>18</sup> incentrata sulla cooperazione tra testo scritto e rappresentazioni visive, hanno però nelle culture antiche una «dignità comunicativa» non codificata. Solo nella modernità il fumetto diventa «genere letterario» *tout court*, come dimostra la complessità strutturale che lo caratterizza. Sarà innanzitutto necessario

---

15 Aristot. rhet. 1,2,1357b,3–10. Ai rapporti tra retorica e visualità ha dedicato molti saggi Gabriella Moretti, in particolare Moretti (2010).

16 Hdt. 6,21; Plut. praec. 814a–c.

17 Frassoni (2010). La studiosa fornisce un'interessante prova della suggestione tra letteratura e sua rappresentazione, indagando le reminiscenze dell'arte teatrale sulla pittura vascolare. Ella, esaminando la morte di Serse come archetipo della parabola discendente di un sovrano, si concentra sulla modalità in cui avviene la morte di Agamennone. Essa è annunciata agli spettatori dalla disposizione di un *phàros* rosso sulla scena. Il drappo purpureo viene disteso a terra al ritorno in patria di Agamennone, per celebrarne il trionfo. Clitemnestra esorta il monarca greco a camminare con i calzari su questo pregiato tessuto ed Agamennone, vinte le remore iniziali, farà quanto consigliatogli dalla consorte, fornendo a lei stessa e al suo popolo una concreta manifestazione della sua *hýbris* e, dunque, una ulteriore e visibile motivazione per tramarne l'omicidio. Non è un caso che il termine *phàros* (e non solo) sia usato anche per indicare la veste di Agamennone che diventerà il suo sudario, quando Clitemnestra sferrerà il colpo mortale. La morte di Agamennone è inoltre raffigurata dal Pittore di Dokimasia su un cratere di V sec. a figure rosse conservato a Boston. Colpisce di questo vaso che Agamennone venga ritratto con la stessa veste-sudario con cui già Eschilo l'aveva abbigliato al momento della sua uccisione nell'*Oresteia*. Ciò dimostra che la natura ibrida del teatro antico, a metà tra parola scritta e rappresentazione visiva di essa, giustifichi la sua ingerenza anche nell'ambito della pittura vascolare e, in generale, delle arti figurative.

18 Geus/Haase/Eickhoff (1999) 92–93.

comprendere in che modo il mondo classico venga presentato in un fumetto, analizzando le possibili finalità narrative di cui individuo almeno tre modalità:

- (1) L'uso del classico può essere teso alla comicità.
- (2) La volontà di sorprendere e stupire il lettore, tramite il ricorso all'inaspettato e all'intrigo, si concretizza nel fumetto d'avventura.
- (3) Il fumetto storico, così come lo definisce Pandel,<sup>19</sup> mira alla descrizione veritiera di un contesto culturale, grazie al quale creare un supporto alla didattica della storia.

Tuttavia proprio Hans-Jürgen Pandel, storico tedesco ed esperto per la didattica della storia, introduce una più specifica caratterizzazione del fumetto storico, creando delle vere e proprie «sottocategorie».<sup>20</sup> Parlare infatti solo di fumetto storico risulta riduttivo rispetto allo statuto narrativo sotteso alla sceneggiatura di molti *comics*. Ciò implica che in ciascuno dei fumetti il riferimento di carattere storico sarà diverso, in quanto diverse saranno la funzione e la finalità diegetiche attribuite ai nostri «racconti dipinti».

### Il fumetto storico-letterario

Procedendo nell'argomentazione, si noterà che, nell'ambito del fumetto storico, la tipologia più diffusa e comune è quella del cosiddetto «fumetto storico-letterario». Tali fumetti, mostrando il contesto storico di un determinato periodo, traggono ispirazione poetica e creativa da un'opera letteraria precisa. Chiaro esempio di questa tipologia potrebbe essere *300*,<sup>21</sup> nel quale si tratta delle eroiche gesta compiute alle Termopili dai trecento soldati Spartani condotti da Leonida contro l'esercito dell'effeminato (secondo la peculiare rappresentazione che ne dà Miller nella *graphic novel*) e dissoluto Serse. È decisivo, tuttavia, chiarire che Miller, per scrivere e rappresentare questo racconto, si servì dell'ottavo libro delle *Storie* di Erodoto secondo una sua libera interpretazione, come attestato nell'apparato bibliografico del fumetto stesso. All'interno di questa categoria bisognerà annoverare un'altra complessa ed articolata *graphic novel*, la quale verte interamente sulla caratterizzazione

---

19 Geus/Haase/Eickhoff (1999) 92–93.

20 Pandel (2010).

21 Miller (2007).

storico–culturale, letteraria, e talvolta anche culturale, della guerra di Troia. Alla stregua di un vero e proprio «romanzo d'appendice», *The Age of Bronze*<sup>22</sup> racconta le vicende del ben noto conflitto iliadico in sette volumi, grazie al genio creativo di Eric Shanower.<sup>23</sup> Il volume a cui si farà riferimento in questa trattazione è il secondo, dedicato al sacrificio di Ifigenia (e dunque non a caso intitolato *Sacrifice*), senza trascurarne l'antefatto. Shanower, per fornire una rappresentazione esaustiva e convincente dell'argomento storico scelto, non solo presenta un apparato bibliografico ricco di fonti letterarie (*Oresteia* e i frammenti tragici di Eschilo, Alceo, Bacchilide, Filostrato, Pindaro, Plauto, Saffo, i frammenti tragici di Sofocle), ma aggiunge ad esse il supporto di studi scientifici non solo di carattere generale, ma anche legati alla contestualizzazione dell'epoca micenea e troiana. Non è un caso che queste due *graphics novels* vengano assimilate. Esse, infatti, non solo attestano la predilezione per una materia di carattere storico–letterario, ma, in entrambe, l'evento descritto nell'opera letteraria è determinante nello sviluppo della narrazione. A tal proposito si aggiungerà che, seguendo la classificazione del «fumetto storico» proposta dal Pandel, i testi sopra citati potrebbero essere considerati come paradigmi dei cosiddetti «*Quellen–fumetti*»,<sup>24</sup> ovvero di fumetti la cui trama tragga le mosse da un nucleo ben preciso, senza il quale il racconto in sé non avrebbe ragion d'essere. In questo caso il frammento narrativo generatore del racconto è l'evento storico determinato: 300, infatti, sarebbe impensabile senza la clamorosa disfatta degli Spartiati alle Termopili nel 480 a.c., così come impensabile sarebbe *Sacrifice* senza la narrativa della guerra di Troia

### Il fumetto storico–avventuroso o fumetto–Romance

Ben diverse saranno, invece, le peculiarità dei fumetti di carattere storico–avventuroso. Questi ultimi attribuiscono all'ambientazione storica una funzione piuttosto diversa, poiché il contesto storico non ricopre un ruolo determinante, ma funge da «pretesto narrativo» atto alla creazione di un racconto accattivante, basato su giochi ed intrighi d'amore e di potere (espedienti costanti in ogni prodotto culturale a carattere popolare, a partire dal romanzo greco, passando poi per il romanzo d'appendice ottocentesco, per

---

22 Shanower (2004).

23 Shanower (2013) 58–70.

24 Geus/Haase/Eickhoff (1999) 93.

arrivare fino alle odierne *fiction* e *soap opera*). Fumetti di tal genere vengono definiti da Pandel come fumetti *Romance*,<sup>25</sup> poiché si servono del contesto storico come «sfondo»<sup>26</sup> o palcoscenico di una vicenda «altra». Il dato storico, dunque, non è fondante rispetto alla creazione del racconto in sé, il quale può basarsi su un soggetto più o meno «originale». Non sempre però, in fumetti di questi tipo, si manifesta l'assoluta assenza di sfondo storico. Esistono, infatti, alcuni fumetti che potrebbero mostrare un carattere avventuroso, pur serbando, per così dire, alcuni segmenti, per così dire, «storiografici». A tal riguardo si prenderà in esame *L'Ultima battaglia*,<sup>27</sup> *graphic novel* di difficile classificazione, a causa dei continui e complessi riferimenti al classico in esso presenti. Come nel proemio di un poema epico che si rispetti, il testo in questione ha inizio con una citazione desunta dal primo libro del *De bello Gallico* di Cesare, a dimostrazione del fatto che la trama sviluppata nel nostro «racconto illustrato» scaturisce direttamente dal conflitto fra la Roma di Cesare e i Galli.

L'opera descrive, in particolare, le vicende del cosiddetto «doppio assedio» di Alesia del 52 a.C., interpretandolo come manifesto segnale dell'affermazione del potere autarchico di Cesare, a discapito della pregressa struttura istituzionale repubblicana. La problematicità della trama consiste nel creare un'armonica coesistenza tra vero storico e vero letterario, tra l'essere storiografo e l'essere poeta, secondo diatribe teoretiche affrontate già da Aristotele.<sup>28</sup> Questi, d'altra parte, afferma che lo scopo del poeta è quello di rappresentare le reali condizioni dell'umanità in una determinata epoca storica, attraverso un racconto inventato. Proprio questo è l'obiettivo dello sceneggiatore dell'*Ultima battaglia*. In questa *graphic novel* accanto a personaggi realmente attestati nonché citati nel *De bello Gallico* quali Cesare<sup>29</sup> e Vercingetorice (il quale aleggia nel racconto come uno spettro, senza mai materializzarsi come tangibile «attante» di esso),<sup>30</sup> si presentano personaggi *ficti*, la cui

---

25 Geus/Haase/Eickhoff (1999) 93.

26 Geus/Haase/Eickhoff (1999) 93.

27 Brereton/Faraci (2005).

28 Aristot. poet. 9,1.

29 Brereton/Faraci (2005) 9–11.

30 Per comprendere il fascino esercitato da questo personaggio storico si rimanda a Cipriani (2000) 55–87 e a Spina (2005) 206–207, in cui si riporta una telefonata tra Frederic Raphael, cultore di classici e sceneggiatore di *Eyes Wide Shut* (1999), con Stanley Kubrick. Il regista, dopo aver letto il *De bello Gallico*, resta particolarmente colpito da un

caratterizzazione avviene secondo i criteri di verosimiglianza e necessità, ovvero rappresentando anche «ciò che potrebbe essere stato» e non solo «ciò che è effettivamente stato». Secondo queste considerazioni, bisognerà indagare il ruolo del protagonista Caio Rodio, strenuo difensore della Repubblica a tal punto da definirsi come «baluardo dei valori repubblicani»;<sup>31</sup> e del suo «apparente» antagonista,<sup>32</sup> il gallo Cammio, da lui stesso allevato e militarmente addestrato. Costui, però, cederà al «richiamo del sangue»,<sup>33</sup> tradendo il legame affettivo con Rodio, scegliendo di non essere un *miles Romanus* ma un condottiero gallico *tout court*, divenendo capo delle truppe ausiliare inviate ad Alesia per soccorrere Vercingetorige.<sup>34</sup> L'epilogo della *graphic novel* esibisce un'immane affermazione di fedeltà all'amicizia verso il presunto nemico di Rodio (il quale deciderà di risparmiare la vita di Cammio) e alla patria, lasciando a Cesare il compito di redigere, a suo modo, la storia di quella battaglia. Il nostro fumetto *Romance*, dunque, termina, come in una *Ringkomposition*, con un nuovo riferimento alla «verità storica». Ma l'analisi narrativa di questa *graphic novel* dimostra che la categoria di fumetto *Romance* attribuita da Pandel si presenta riduttiva, ma anche che tale *graphic novel* contiene in sé tutte le caratteristiche teoriche ed artistiche per poter essere definita come prodotto culturale a pieno titolo, quasi alla stregua di un romanzo storico.

### Il fumetto storico-parodico: il canto contrario

Quanto ai fumetti basati su eventi storici, essi potrebbero trovare una modalità di rappresentazione ancora diversa, tesa alla creazione di una «comicità riflessiva». A tal proposito è possibile individuare due sottocategorie di *comics*: fumetti storico-parodici che, sebbene propongano una versione caricaturale del modello culturale di riferimento, tuttavia non lo sconvolgono totalmente; e fumetti che, al contrario, rivoluzionano a pieno il contesto cultu-

---

«presunto» dialogo finale tra Cesare e Vercingetorige, di cui però non c'è traccia non solo nel testo originale, ma neanche in altre fonti più tarde.

31 Brereton/Faraci (2005) 29.

32 Cammio viene così chiamato poiché è comunque profondamente legato a Caio Rodio, il quale si sente in debito con il suo allievo, dal momento che questi gli ha salvato la vita durante una battuta di caccia. Il vero antagonista di Caio Rodio sarà proprio Cesare, in quanto traditore delle istituzioni repubblicane per le quali, un tempo, avevano entrambi combattuto.

33 Brereton/Faraci (2005) 24.

34 Brereton/Faraci (2005) 37.

rale a cui si allude. Il sovvertimento del modello referenziale è ben presente in *Rat-man*<sup>35</sup> di Leo Ortolani, il quale, partendo da *300* di Miller, crea la sua personalissima narrazione della battaglia delle Termopili, intitolata *299*, a cui segue poi *+ 1*. Gli opliti Spartani, infatti, non sarebbero stati trecento, poiché il fratello pavido, stolto e goffo di Leonida, Skrotos, avrebbe raggiunto i suoi compagni di battaglia in ritardo, dal momento che «gli si è fermato il gallo».<sup>36</sup> Questo personaggio viene psicologicamente caratterizzato da una parte grazie all'originalità creativa di Ortolani, dall'altra attraverso l'attribuzione ad esso di peculiarità narrative generalmente attribuite al traditore Efialte.<sup>37</sup> La parziale identificazione è resa possibile attraverso l'individuazione di alcune «qualità» fisiche ed etiche di Skrotos:

(1) La proverbiale deformità di Efialte può essere paragonata alla scarsa (quasi nulla) prestanza fisica del protagonista,<sup>38</sup>

(2) rispettando apparentemente l'ideale epico-omerico della *kalokagathia*, il cui anti-emblema è rappresentato dal personaggio Tersite,<sup>39</sup> alla bruttezza esteriore deve corrispondere l'abiezione morale, per cui Skrotos sarà il traditore degli Spartani come Efialte.

Lo scarto fondamentale tra i due personaggi è dato dall'assoluta assenza di consapevolezza del tradimento in Skrotos. Come si evince in *300*, Efialte tradisce gli Spartani volontariamente e per vendetta.<sup>40</sup> Al contrario Skrotos, sebbene si sia inchinato dinanzi a Serse, per poter godere di donne e innumerevoli ricchezze (azione che, peraltro, in *300* viene compiuta da Efialte),<sup>41</sup> tuttavia non ha una cosciente intenzione di tradire suo fratello ed i suoi

---

35 Ortolani (2007a); (2007b).

36 Ortolani (2007a).

37 Questa analogia viene resa nota direttamente da Stefano Priarone, curatore della sezione finale di *+ 1*, la quale funge da *backstage* del fumetto. Questi afferma che Ortolani «nei panni di Skrotos, ha più o meno preso il posto del deforme Efialte».

38 Ortolani (2007a); (2007b).

39 Hom. Il. 2,212–224.

40 Leonida, infatti, dopo aver messo alla prova Efialte, dovrà necessariamente escluderlo dall'esercito, poiché la sua deformità gli impedisce di sollevare sufficientemente lo scudo durante gli scontri frontali con la schiera nemica. Ciò potrebbe inficiare la compattezza della falange oplitica, dove, come si legge nella *graphic novel*, «ogni Spartano protegge l'uomo alla sua sinistra. Dalla coscia al collo. Con lo scudo. Un solo punto debole e la falange crolla».

41 Ortolani (2007b).

compagni. Egli, infatti, permetterà il passaggio dell'esercito persiano attraverso il cosiddetto «sentiero delle capre» a causa della sua stolta ingenuità, lasciandosi ingannare dai soldati dell'esercito nemico, i quali si fingeranno «corrieri di pizza a domicilio». In ogni caso si diceva che il rispetto della *kalokagathia* è solo apparente, poiché l'intento parodico (inteso stavolta nel senso di «oppositivo») si realizza solo nell'epilogo del fumetto, ribaltando il messaggio non solo rispetto all'effettiva cultura arcaica greca, ma anche rispetto a *300*. Al contrario di ogni aspettativa, Skrotos, dopo aver involontariamente permesso l'ingresso dell'esercito nemico, cerca invano di proteggere il fratello Leonida, il quale però giace già trafitto sul campo di battaglia. Nella strenua difesa del cadavere di Leonida sarà Skrotos stesso a perire. I due fratelli sono destinati ad incontrarsi in un surreale aldilà, dove si riunirà l'intero esercito dei trecento Spartani. A questo punto, Leonida invita i suoi opliti a rimettersi in marcia e, insieme a questi, marcerà proprio Skrotos che, all'inizio del nostro fumetto, si era presentato in ritardo. La tavola che riproduce Skrotos che marcia avanzando in linea con gli altri Spartani è suggellata da un mirabile monito, assolutamente contrario all'ideologia arcaica omerica e lirica (Callino, Solone, Tirteo): «Nessuno resta indietro». <sup>42</sup> Dunque il nostro protagonista, sebbene stolto e goffo, alla fine si mostrerà valoroso nel vano tentativo di salvare il fratello. Skrotos, dunque, rompe quella rigida corrispondenza tra bellezza e virtù, contravvenendo all'ideale dell'*aristeia*, di cui tutti gli eroi omerici sono incarnazione. <sup>43</sup>

### Il fumetto storico-parodico: il canto parallelo

Tuttavia, come si è detto, la parodia può assumere fattezze molto diverse da quelle sopra enunciate, senza però «snaturare» la sua essenza di «canto paral-

42 Ortolani (2007b).

43 Questo ideale di strenua virtù e patriottismo non solo sarà stravolto da Skrotos (il quale pur di avere ricchezze e favori si sottometterà anche al più acerrimo nemico di Sparta e dell'intera Grecia), ma da un notissimo rappresentante della lirica arcaica: Archiloco. Questi, infatti, nel rinnegare la *kalokagathia* omerica a vantaggio delle sole doti belliche e strategiche e della sola grandezza etica, sembra fornire quasi una descrizione *ante litteram* del protagonista del fumetto di Ortolani, facendo della nobiltà interiore una categoria meta-storica. Il riferimento è chiaramente allo «sgraziato» soldato archilocheo del fr. 15: οὐ φίλ<έω> μέγαν στρατηγὸν οὐδὲ διαπεπλεγμένον οὐδὲ βοστρύχοισι γαῦρον οὐδ' ὑπεξυρημένον, ἀλλὰ μοι σμικρὸς τις εἶη καὶ περὶ κνήμας ἰδεῖν ροικός, ἀσφαλ<έω>ς βεβηκὸς ποσσὶ, καρδίης πλέως.

lelo». Questo, infatti, assume come tratto specifico e caratterizzante il confronto costante con un paradigma di riferimento; dunque ciò che muta è la modalità attraverso cui si concretizza il rapporto di referenzialità rispetto al modello stesso. Pertanto, proseguendo nella nostra rassegna di fumetti a carattere storico-letterario, si farà ricorso ad un'accezione di parodia nel senso di «*d'après, de la part de*»,<sup>44</sup> la qual cosa implica un confronto «non sovversivo» rispetto al contesto storico o all'opera letteraria cui ci si riferisce. Una tale modalità parodica ben si adegua ad edulcorate rappresentazioni delle opere classiche, come le rivisitazioni della Disney. Queste ultime, pur determinando una banalizzazione delle dinamiche letterarie in virtù del principio di adeguamento al fruitore (che, in questo caso, si identifica per lo più con bambini ed adolescenti) proprio di ogni prodotto di massa, conservano alcuni schemi letterari, riproposti con acume e creatività. La parodia percepita come «canto parallelo» non ha la finalità di trasformare un messaggio preconstituito. Essa, infatti, pur servendosi di procedimenti di rappresentazione antitetici,<sup>45</sup> fornisce una caratterizzazione «tradizionale», direi quasi «canonica» dell'antico, senza scardinarne le fondamenta ideologico-culturali. Ciò implica che il ricorso all'antitesi come espediente narrativo per suscitare il riso e la curiosità dei lettori è solo formale ma non sostanziale. Prova di ciò saranno alcuni particolari narrativi presenti in *Topolino e la guerra di Troia*, del 1985.<sup>46</sup> L'assenza di risemantizzazione nel procedimento di parodia per antitesi è manifesto nella raffigurazione di Ulisse proposta nel fumetto in questione.

Topolino e Pippo, abbigliati alla stregua di soldati Troiani, saranno catapultati nell'accampamento dei Greci, a causa di un errore commesso nella «programmazione» della macchina del tempo di Zapotec.<sup>47</sup> Dopo un primo

---

44 Bizo (1947) 191.

45 L'utilizzo di questo termine non è casuale, dal momento che il recupero della classicità nei fumetti potrebbe essere interpretato come testimonianza del meccanismo di tradizione testuale di un'opera letteraria, secondo le categorie individuate dalla Tonini, così come vengono riportate in Centanni (2005) 129–135. Secondo la Tonini, dunque, nell'ambito della tradizione testuale, si creerebbe un complesso rapporto tra modello e copia, nel quale quest'ultima subirebbe trasformazioni secondo il criterio della deduzione e della reinterpretazione. La reinterpretazione, intesa come consapevole evocazione di un contesto culturale più o meno modificato, può essere attuata secondo un principio di continuità (o assimilazione) o di antitesi (o contrasto). Tuttavia la reinterpretazione antitetica, così come è postulata dalla Tonini, potrebbe assumere una *facies* polemica o parodica, per l'appunto.

46 Asteriti/Pezzin (2004) 9–69.

47 Asteriti/Pezzin (2004) 16.

momento di terrore dovuto all'esser stati scambiati per spie nemiche furtivamente introdotti nell'accampamento greco, i due protagonisti provenienti dal futuro si mostrano «esaltati» all'idea di poter incontrare alcuni dei più noti condottieri che combatterono contro Troia. Topolino e Pippo saranno particolarmente incuriositi dal conoscere proprio Ulisse, «l'astuto Ulisse»,<sup>48</sup> l'eroe al quale si deve il ben noto espediente del cavallo di legno. La caratteristica per la quale Odisseo è noto nella tradizione è proprio la sagacia, come è dimostrato dagli epiteti esornativi attribuiti da Omero al sovrano di Itaca.<sup>49</sup> L'Ulisse disneyano, però, vive una sorta di «dantesco contrappasso», diventando uno dei più inetti rappresentanti dell'esercito greco, definito il «più tonto di tutto l'Egeol»,<sup>50</sup> colui che «è talmente scemo che gioca ancora con i cavalli di legno».<sup>51</sup> Egli riesce a essere più intelligente grazie solo all'aiuto di Topolino e Pippo. La rappresentazione parodico-antitetica di questo personaggio e del suo agire non è funzionale a creare una «nuova immagine letteraria», ma si prefigura, piuttosto, come strumento «retorico» attraverso cui realizzare il criterio dell'adattabilità di un *mythos* (inteso alla maniera aristotelica ovvero come «scintilla» di un racconto), arcaico e talvolta complesso, ai destinatari di un determinato prodotto di massa, in questo caso il *Topolino*.

Più complessa è la funzione parodica presente nella *Paperiade*,<sup>52</sup> fumetto pubblicato nel 1959, precedente rispetto a *Topolino e la guerra di Troia*, nel quale la *parodia* viene ancora intesa come «*canto parallelo*», con la differenza che il riferimento al modello è assolutamente cogente e tangibile, soprattutto per gli «addetti ai lavori», un po' meno per i piccoli lettori. Guido Martina, sceneggiatore della storia, infatti, recupera stilemi e schemi non solo dell'*Iliade* ma, più in generale della letteratura greca. Chiaro esempio è il «prologo» di

---

48 Asteriti/Pezzin (2004) 21.

49 Odisseo nel primo libro dell'*Iliade* (145) viene definito δῖος, ovvero *luminoso, eccelso*, quasi a paragonare il suo ingegno a quello di una divinità. Tale comparazione sarà resa esplicita nel secondo libro dell'*Iliade* (169), quando del nostro eroe si dirà che Διὸς μῆτιν ἀτάλαντον, cioè che è «pari a Zeus per senno». Appare in questo luogo il termine-chiave per definire Odisseo: la μῆτις non è un caso che l'epiteto più frequentemente a lui riferito sia πολύμητις, attestato per la prima volta nell'*Iliade* 1,311, con il significato letterale di *pieno di senno*, dunque *accorto, scaltro*.

50 Asteriti/Pezzin (2004) 21.

51 Asteriti/Pezzin (2004) 21.

52 Bottaro/Martina (2004) 70–152.

questa storia,<sup>53</sup> in cui si manifestano caratteristiche strutturali di due generi letterari:

(1) La struttura proemiale tripartita, propria di ogni poema che si rispetti, di cui si richiama la canonica invocazione alla divinità, l'immediato riferimento al protagonista del racconto che sta per essere narrato, la necessaria esplicazione dell'antefatto della vicenda stessa;

(2) la forma tipica del genere letterario del centone, particolarmente diffuso nell'epoca tardoantica. Si potrebbe dunque affermare che, proprio quest'ultimo sia il caso del nostro «proemio fumettistico», nel quale vengono rievocati, risemantizzandoli, emistichi derivati direttamente da ben note opere in versi come l'*Iliade* («Cantami o diva»), *Il Cinque Maggio* («dall'uno all'altro mar») di Alessandro Manzoni (1821) nonché da *A Silvia* («rimembri ancor») di Giacomo Leopardi (1828).

La maggiore raffinatezza di questa parodia è riscontrabile nel sagace «gioco delle forme» creato dallo sceneggiatore del nostro fumetto, il quale fonde armonicamente peculiarità di generi letterari diversi, dimostrando di conoscerne bene gli schemi e le caratteristiche. In conclusione, il procedimento antitetico, in questo caso, consiste non in un mero ribaltamento delle dinamiche più note di un racconto o di un personaggio storico-letterario quanto piuttosto nel capovolgimento delle finalità proprie dei generi letterari parodizzati, senza che però essi assumano un nuovo significato.

### Mondo antico e struttura narrativa

A seguito di tali categorizzazioni, incentrate sull'argomento trattato dai vari fumetti esaminati, sarà opportuno interpretare le modalità con cui la trama si dipana, generando un intreccio narrativo organico. Come ogni creazione let-

---

53 Bottaro/Martina (2004) 70: «Cantami, o diva, con sonante rima / l'ira di quell'eroe di chiara fama / che per aver perduto onore e stima / tentando di salvar l'amata dama, / in collera montò fiera e tremenda, / quindi si ritirò sotto la tenda. / Rinnovellando l'epica vicenda/ che fu cantata un dì dal grande Omero, / ora convien che il canto si distenda / dall'uno all'altro mar, sì che il pensiero / rimembri ancora il come e il dove e il quando / si svolse questo fatto memorando. / Tutto ebbe inizio il giorno in cui Gastone / (dei paperi il più scaltro e fortunato) / una bassa e crudel macchinazione / ordiva ai danni dello sciagurato / zio Paperon, che per vendetta, poi, / diè inizio alla battaglia degli eroi!»

teraria che si rispetti, anche il fumetto fonda la propria essenza sul racconto. Ne conseguirà che, per comprendere a pieno il «perché» di un fumetto, bisognerà porsi un quesito apparentemente «puerile»: «*perché il racconto?*»<sup>54</sup> Dallo spoglio di alcuni dei fumetti presi in esame, si potranno individuare due grandi tipologie nell'ambito della struttura narrativa che determina un'interazione tra il mondo antico ed il fumetto:

- (1) il mondo antico usato come «a priori» della narrazione;
- (2) il mondo antico vissuto come «ritorno al passato».

Parlare di mondo antico come «a priori» di una narrazione significa riferirsi a tutti quei fumetti in cui il racconto è già calato in un contesto storico. In questo caso, dunque, il fumetto in sé, come *medium* comunicativo o meglio genere letterario, permette un'originale rinascita dell'antichità, grazie ad espedienti sottesi al meccanismo stesso della narrazione. In questo modo il lettore viene catapultato in un passato storicamente definito solo grazie al racconto, alle sue immagini e alle sue parole tra «nuvolette». In questa sezione, dunque, si analizzeranno in particolare tre fumetti ovvero *300*, *L'ultima battaglia*, *Sacrifice*, dai quali si evince che la capacità di «tornare indietro nel tempo» è affidata proprio all'abilità narrativa o meglio al procedimento della *diegesi* in senso platonico.

Nel dialogo *La Repubblica*, infatti, Platone propone una significativa distinzione tra *diegesis* pura (ovvero la narrazione propriamente detta) e la *diegesis* rappresentativa (ovvero quella che Aristotele definisce *mimesis*<sup>55</sup>), analiz-

---

54 Genette (1972) 23–24. Genette fornisce due definizioni del concetto di racconto. La prima ha un carattere «positivo» ed interpreta il racconto come un susseguirsi di avvenimenti reali o fittizi espressi tramite un linguaggio scritto; tale interpretazione, tuttavia, imprigionerebbe il racconto in una «dimitante evidenza», riducendolo ad un fluire autonomo di accadimenti, a tal punto che l'autore stesso affermerebbe che il racconto così definito «sia qualcosa che va da sé». La seconda definizione, invece, indagando sulle recondite motivazioni di un racconto, propone una «dimostrazione e contrario»: evidenziando le peculiarità del «non-racconto»; in questo modo si sottolineano automaticamente le peculiarità del suo essere.

55 Aristot. poet. 1448a,20–23: [...] καὶ γὰρ ἐν τοῖς αὐτοῖς καὶ τὰ αὐτὰ μιμεῖσθαι ἔστιν ὁ τὲ μὲν ἀπαγγέλλοντα, ἢ ἕτερόν τι γιγνόμενον ὡσπερ Ὅμηρος ποιεῖ ἢ ὡς τὸν αὐτὸν καὶ μὴ μεταβάλλοντα. Dal brano in questione si comprende come Aristotele (ma anche Platone) contempli una tipologia narrativa successivamente definita come «mista», ovvero un genere intermedio tra la narrazione pura e quella drammatica. Dunque potremo affermare che la differenza fondamentale tra il passo aristotelico sopra esposto e le considerazioni platoniche consista nel fatto che Platone conferisce rilievo *in primis* alla categoria narra-

zando gli espedienti narrativi usati da Omero ad *Iliade* 1,12–42. Egli indaga in particolare le modalità con cui il Poeta sceglie di narrare due accadimenti fondamentali per il suo poema epico: la richiesta di Crise, sacerdote di Apollo, che gli sia restituita la figlia Briseide, presa dai due Atridi come *gêras*; il brutale diniego di Agamennone. Platone, riflettendo in particolare sui versi 15–16 del primo libro dell'*Iliade*,<sup>56</sup> afferma che essi mostrerebbero l'essenza della *mimesis* nonché della *diegesis*, due tipologie di racconto strettamente relazionabili allo stile letterario del poeta epico rispetto al narrato. Attuando un procedimento narrativo di tipo «mimetico», potremmo affermare che Omero (ovvero il «narratore») si trasformi, di volta in volta, nei diversi protagonisti del racconto iliadico, ai quali egli stesso dà vita e voce, immergendosi completamente nel narrato, partecipando, attraverso «un'imitazione / rappresentazione», dei pensieri e della caratterizzazione psicologica di ciascuno di essi, per il tramite di una *fictio* letteraria.

Il procedimento diegetico puro, al contrario, custodisce intatta l'identità letteraria del poeta, da un lato esaltandone il ruolo, dall'altro lasciandolo emotivamente distaccato dalla narrazione. Platone, infatti, sottolinea che, in questo caso, il poeta non prova a distogliere l'attenzione del lettore, ma chiarisce la sua funzione e la sua presenza nel testo.<sup>57</sup> La *diegesis* pura, così come teorizzata da Platone, è presente in alcune sezioni dei fumetti e potrebbe considerarsi come vero e proprio espediente narrativo. Tali riflessioni risulteranno più chiare a seguito di esempi tratti direttamente da *graphic novels*. In particolar modo l'analisi narrativa avrà inizio prendendo in considerazione *300*. Frank Miller narra le varie fasi della battaglia delle Termopili adottando sia il procedimento diegetico puro che quello mimetico, laddove tali termini devono ricevere l'accezione specificamente platonica. La *diegesis* pura, in par-

---

tiva della *diegesis* in sé (senza la quale non esisterebbe alcuna forma di narrazione) e poi alla *diegesis* imitativa (*mimesis* per Aristotele), definibile come una sorta di «sottocategoria» della prima. Aristotele, al contrario, pone come fondamento dell'arte poetica proprio la *mimesis*, fornendo, *in primis*, giustificazioni a carattere quasi antropologico. Lo Stagirita, infatti, al 1448b,6sq. afferma che τότε γὰρ μιμῆσθαι σύμφυτον τοῖς ἀνθρώποις ἐκπαίδωνέσθι [...], poiché τὸ χαίρειν τοῖς μιμήμασι πάντα. La dizione platonica viene da noi prediletta in quanto, nei fumetti, coesistono sia la *diegesis* pura che la *diegesis* imitativo-rappresentativa, giungendo così alla creazione di un *trait d'union* meta-temporale tra il genere epico e il genere «fumettistico».

56 Hom. Il. 1,15–16: [...] καὶ λίσσετο πάντα Ἀχαιοῦς, / Ἀτρεΐδα δὲ μάλιστα δῶο, κοσμήτορα λαῶν.

57 Plat. rep. 3,393a.

ticolare, si presenta soprattutto nelle sezioni in cui un determinato evento viene raccontato da un narratore esterno all'azione descritta. Tale narratore, però, sembra proporsi come una vera e propria voce fuori campo, non identificabile con alcuno dei protagonisti della vicenda da esporre. Costui, dunque, non rappresenta, mettendole in scena, le azioni e le parole degli astanti, ma guida il lettore nella storia. In questa voce fuori campo non è direttamente riconoscibile l'autore della *graphic novel* in questione, come dovrebbe essere secondo le norme della *diegesis* individuate da Platone. Miller, infatti, diventa uno Spartano o meglio «lo» Spartano al quale è affidato il compito di contestualizzare gli accadimenti e presentare alcuni personaggi. Nonostante tale «personificazione», non si potrà riscontare in questo atteggiamento un procedimento di tipo mimetico, poiché Miller non assume le fattezze psicologiche di un unico personaggio specifico, non imita pedissequamente atteggiamenti altrui, ma piuttosto incarna, per così dire, lo spirito collettivo di Sparta. Tale peculiarità narrativa è riscontrabile nell'utilizzo di un registro linguistico diverso tra le didascalie descrittive di Miller come Spartano e i discorsi diretti dei personaggi. Mentre questi ultimi, infatti, vengono riportati attraverso il consueto riquadro (che nella maggior parte dei casi assume le fattezze di una «nuvoletta») individualizzato ed individualizzante per il tramite di un piccolo «beccuccio»<sup>58</sup> precisamente direzionato verso il personaggio parlante, le didascalie della voce fuori campo, al contrario, sono prive di questo particolare, ostacolando la possibilità di individuare la provenienza specifica delle parole pronunciate. Da ciò si potrebbe dedurre la tensione puramente narrativa di tali riquadri didascalici. Essa, tuttavia, potrebbe essere altresì validata considerando altre peculiarità della struttura narrativa. Il primo capitolo di *300* ha inizio con una breve sezione diegetica, in cui il nostro «autore-Spartano» crea un dialogo diretto con il lettore, come una sorta di «a parte» nel fluire del «romanzo per immagini»:<sup>59</sup> «Marciamo dall'amata Laconia ... dalla sacra Sparta. Marciamo. Per l'onore ... per la gloria. 480 a.c.»<sup>60</sup> L'utilizzo della prima persona plurale nelle forme verbali non implica una diretta e concreta partecipazione dell'io narrante alla marcia che di lì a poco verrà. Essa, invece, si giustifica in funzione di quella tensione aggregativa e di quel collettivismo che trasfondono, in questo breve segmento narrativo, un afflato quasi «corale». Le indicazioni narrative, però, possono diventare vere

---

58 Miller (2007) cap. III. *La gloria*.

59 Barbieri (2009).

60 Miller (2007) cap. I. *L'onore*.

e proprie «didascalie», finalizzate alla descrizione puntuale della dimensione spazio-temporale in cui un determinato evento si dipana. Tale peculiarità risulterà evidente nella seguente sezione diegetica: «Tre giorni di marcia. Il caldo è spietato. Le gole secche. Il giovane Stelio ha un capogiro. Imperdabile.»<sup>61</sup> In questo caso particolare, la sezione che potremo definire «diegetico-didascalica» si carica di una tensione descrittiva tale da determinare una segmentazione dell'andamento narrativo, riscontrabile nell'uso frequente della punteggiatura e nella predilezione per proposizioni nominali.

La consuetudine di far precedere la rappresentazione di un racconto da brevi sezioni diegetiche è riscontrabile anche in un'altra *graphic novel*: *L'ultima battaglia*. A differenza di quanto avviene in *300*, qui la narrazione della battaglia di Alesia e degli intrighi politici (ma aggiungeremo anche amorosi ed amicali) ad essa connessi vengono sempre contestualizzati dallo stesso protagonista della vicenda: Caio Rodio. Dunque la peculiarità narrativa di questa *graphic novel* consiste nell'identificare narratore e protagonista di una vicenda. Da ciò consegue che il ruolo narrativo del creatore del fumetto viene totalmente eclissato. Nonostante tale identificazione, l'applicabilità del principio platonico della *diegesis* non viene meno, perché nulla ci vieta di pensare a Rodio come «l'autore» del racconto in sé. Egli espone gli eventi secondo il proprio punto di vista, senza mai però conferire una tensione simpatetica alle sezioni diegetiche. Prova di questo è l'*incipit* della *graphic novel*: «Questa strada di pietra...e di sangue. È la strada di Roma. È la mia strada.»<sup>62</sup> Lo stile asciutto ed essenziale non lascia trapelare una particolare partecipazione emotiva del narratore al narrato, nonostante il fatto che la sezione narrativa sia semanticamente intensificata dalla presenza di immagini particolarmente cruento.<sup>63</sup>

L'assenza del coinvolgimento empatico di Rodio si mostra nell'utilizzo delle cosiddette sezioni «diegetico-didascaliche» come brevi ed asettiche descrizioni del contesto evenemenziale ed emotivo dell'azione che di lì a poco si concretizzerà attraverso una rappresentazione mimetica di fatti e parole. Tale tensione risulterà palese dal seguente esempio:

«Attorno ad Alesia due muraglie concentriche. Una per assediare.  
L'altra per resistere ad un assedio. [...] Cesare deve sentirsi cacciatore

---

61 Miller (2007) cap. I. *L'onore*.

62 Brereton/Faraci (2005) 5.

63 Brereton/Faraci (2005) 5.

e preda allo stesso tempo. Conoscendolo, mi chiedo cosa lo intrighi maggiormente.»<sup>64</sup>

I due segmenti narrativi posti come esplicazione di una medesima scena presentano un andamento sintattico quasi identico a quelli di *300*: brevità delle proposizioni e frequente punteggiatura. La peculiarità di questi passi risulta essere la totale assenza di aggettivi qualificativi, i quali dovrebbero sottolineare la «qualità» propria dell'elemento cui si riferiscono, secondo il punto di vista specifico dell'osservatore–narratore. La quasi totale assenza di essi anche in sezioni in cui sarebbe giustificabile una maggiore partecipazione emotiva dimostra la presenza di un narratore «oggettivo». L'obiettività della narrazione è presente in due punti che dovrebbero essere pateticamente connotati:

(1) Il riferimento al suo «discente» che poi diventerà il suo antagonista, Cammio, così presentato ai lettori: «È stato un buon allievo, forse il migliore che ho avuto. Ma non quello più amato.»<sup>65</sup> Come si può notare, il giudizio positivo fornito su Cammio, che potrebbe tradire un particolare coinvolgimento di Rodio nei suoi confronti, viene subito attenuato dall'inserzione di un sapiente «forse».

(2) L'introduzione, nella storia, dei quattro fedeli soldati di Rodio attraverso questa laconica e perentoria affermazione: «Massimo... Publio... Siobar... Labieno. Noi cinque ancora assieme. Ci stringiamo l'uno all'altro come dita di una mano. Siamo il pugno che si prepara a colpire.»<sup>66</sup> Nonostante il ferreo legame che intercorre fra i cinque soldati, Rodio non può far a meno di descriverlo tramite una similitudine che sottolinea la forte violenza del loro rapporto, cementato e ratificato dalla guerra. Non c'è spazio dunque per l'autenticità dei buoni sentimenti, poiché il *trait d'union* tra i soldati trova una concreta ragion d'essere solo nel ruolo sociale e politico da essi ricoperto.

Diverso è il caso della *diegesis* per *Sacrifice*.<sup>67</sup> che costituisce una sezione narrativa di una più ampia e complessa *graphic novel* dal titolo *The Age of Bronze. Sacrifice* ha una profonda tensione mimetica; le vicende della guerra di Troia

---

64 Brereton/Faraci (2005) 7.

65 Brereton/Faraci (2005) 8.

66 Brereton/Faraci (2005) 19.

67 Shanower (2004).

vengono narrate direttamente dai suoi protagonisti. Questo implica che il procedimento narrativo prescelto non sia più quello della *diegesis* pura, bensì quello della *diegesis* imitativa, giungendo alla creazione di una sorta di «romanzo (per immagini) polifonico» in cui si assiste alla caratterizzazione di tutti i personaggi iliadici, seguendo fonti letterarie e non. Tuttavia una *graphic novel* così complessa e di ampio respiro necessita di una sezione diegetica, in cui esplicitare ai lettori ignari dei classici gli antefatti e gli sviluppi della guerra di Troia. Tale sezione diegetica funge da prefazione e viene denominata da Shanower “*Our story so far*”.<sup>68</sup> Questa introduzione informa sul contesto storico-culturale nonché sugli intrecci mitico-legendari che hanno caratterizzato questo conflitto. A tal proposito basti citare l’incipit: “*During the Late Bronze Age – about the 13th century BCE – the powerful city of Troy flourishes under the Great King Priam’s rule.*”<sup>69</sup> Il resto della contestualizzazione fa riferimento al rapimento di Elena, al rapporto tra Achille e Deidamia, alle vicende di Odisseo fino ad arrivare al momento fatidico del sacrificio di Ifigenia, dopo il quale “*the army at last sets sail for war with Troy*”.<sup>70</sup> La narrazione è condotta senza partecipazione da parte dell’autore della *graphic novel*, quasi come uno storico che, alla maniera aristotelica, deve raccontare solo quello che è stato, senza lasciar spazio ad un atteggiamento letterario critico e analitico.<sup>71</sup>

La seconda categoria da analizzare è quella del mondo antico presentato come «ritorno al passato». Essa prevede, a differenza della prima, la necessità di un espediente concreto, attraverso cui guidare il lettore a ritroso nel tempo. Questa modalità di «raccontare l’antico» necessita non solo della trama di un racconto per conseguire lo stesso obiettivo, ma anche di un elemento narrativo ulteriore, grazie al quale giustificare l’effettivo viaggio nel passato. Esso è reso possibile tramite il ricorso ad una vera e propria «macchina del tempo». È questo un artificio molto diffuso all’interno di un *plot* fumettistico, come è evidente in *Topolino e la guerra di Troia*. Il prof. Zapotec, grazie alla macchina concepita dal prof. Marlin, intende ritornare all’epoca della guerra di Troia per scoprire il famoso tesoro dei Troiani (mai trovato da Schliemann!) e per riportare nel futuro antichi manoscritti da poter studiare. Tuttavia, per qualche problema tecnico, Zapotec è rimasto prigioniero nel passato e Marlin chiede aiuto a Topolino e Pippo che, perfettamente ab-

---

68 Shanower (2004) 3.

69 Shanower (2004) 3.

70 Shanower (2004) 3.

71 Shanower (2011) 195–206.

bigliati alla stregua di guerrieri Troiani, verranno spediti sulla Rocca di Priamo. Ma ancora una volta Marlin compirà un errore «spaziale»: i nostri eroi disneyani, infatti, cadranno per sbaglio nell'accampamento greco, dove, date le loro vesti, saranno scambiati per spie nemiche. L'espedito narrativo usato è il seguente: personaggi moderni calati nella propria contemporaneità che, per pretesti diversi, sono costretti a ritornare nel passato, senza rinunciare alle loro conoscenze ed alle varie acquisizioni storico-culturali e tecnologiche. La dinamica del racconto fondata sulla conservazione dei tratti della modernità, nonostante il ritorno ad epoche passate, è stata studiata e categorizzata da Manca<sup>72</sup> proprio in rapporto al fumetto in questione. Pippo e Topolino, pur divenendo parte integrante del conflitto iliadico (nonché di un poema omerico *sui generis*), preservano intatte non solo le peculiarità «psicologiche» attribuite ad un personaggio disneyano, ma soprattutto la loro «modernità». Un chiaro esempio di ciò è rappresentato dall'affermazione pronunciata da Topolino quando, direttosi con Pippo verso le mura troiane, incontra la diffidenza degli altri condottieri di Ilio, i quali si chiedono per qual ragione mai i due troiani sarebbero rimasti fuori dalla Rocca. Il nostro protagonista, cercando di difendersi dirà: «Non siamo di Troia! Però abbiamo sempre tifato per voi». <sup>73</sup> E Pippo aggiungerà: «E' vero! Forza Ilio.»<sup>74</sup> Come si può notare, i due personaggi disneyani si servono di un «lessico calcistico» del tutto anacronistico rispetto al contesto omerico. Ciò attesta la volontà di salvaguardare strenuamente lo *status quo* dell'«attualità» nei confronti dell'antico. Un simile atteggiamento narrativo viene classificato come «omerismo secondario»,<sup>75</sup> un fenomeno narrativo riscontrabile quando i personaggi disneyani (e non solo), pur venendo a contatto con i poemi omerici secondo diverse modalità, «impersonano se stessi». <sup>76</sup> Conseguenza diretta di ciò è che Topolino conserva il suo ingegno e la sua proverbiale perfezione, mentre Pippo, come un suo negativo, resta sciatto e svampito a tal punto che Topolino gli dirà: «Oh Pippo! Con te è inutile discutere». <sup>77</sup>

Raccontare il mondo antico in modo «aprioristico» significa innanzitutto porre sullo stesso piano il passato ed il presente, senza conferire primati «etico-valoriali» all'uno o all'altro. Ciò implica che la rappresentazione fumettis-

---

72 Manca (2007) 227–247.

73 Asteriti/Pezzin (2004) 35.

74 Asteriti/Pezzin (2004) 35.

75 Manca (2007) 227.

76 Manca (2007) 227–247.

77 Asteriti/Pezzin (2004) 35.

tica dell'antico e della classicità non si propone come una *laudatio temporis acti*. Dall'analisi dei fumetti annoverati all'interno di questa categoria, si può notare che l'antichità greca e romana non è evocata come il fantasma di un'umanità e di una cultura irrimediabilmente perdute. Leggendo infatti *300*, *L'ultima battaglia* o *Sacrifice*, si comprende che gli autori di queste *graphic novels* pongono l'accento non solo sul contesto storico-culturale di appartenenza ma soprattutto su valori quali l'onore, la lealtà, l'amore sincero nei confronti della propria famiglia al di là della ragion di stato. L'assenza di una percezione nostalgica della cultura classica e dei suoi valori si manifesta inoltre nella volontà di rinvigorire l'antico tramite un mezzo non solo estremamente moderno, ma anche «popolare» come il fumetto.

Per quanto concerne l'altra modalità narrativa, la quale prevede un *incipit* precisamente calato nella realtà moderna, le valutazioni saranno profondamente diverse. Considerando come paradigma di un simile procedimento *Topolino e la guerra di Troia*,<sup>78</sup> si potrà notare una disparità ideologico-intellettuale nella rappresentazione dell'antico rispetto al mondo contemporaneo. L'ostinata manifestazione dell'attualità diventa, nell'ambito dei rapporti di forza tra i due distanti universi temporali, arrogante superiorità culturale. Tale atteggiamento è testimoniato dalle «conoscenze pregresse» dei moderni protagonisti del nostro fumetto; conoscenze che non possono essere attribuite a peculiari capacità premonitrici, ma semplicemente ad uno scarto temporale, grazie al quale gli eventi del conflitto bellico vengono percepiti come *déjà-vu* nel momento stesso in cui si compiono. Un chiaro esempio di ciò è rappresentato dal tentativo di Pippo, Topolino e Zapotec di ammonire i Troiani a non accogliere nelle mura della città il ben noto cavallo di legno, ricoprendo il ruolo narrativo che, nel poema omerico, fu di Cassandra. Non è un caso, infatti, che i tre personaggi disneyani non siano creduti, nonostante l'insistenza dell'avvertimento di Zapotec: «Devo avvertirvi di un pericolo... il cavallo è un trucco dei Greci! ... All'interno sono nascosti dei soldati [...] Dovete avvertire Priamo...»<sup>79</sup> E la sentinella Troiana gli risponderà: «Ah! Ah! Ah! E io dovrei disturbare il re per una panzana simile?»<sup>80</sup> Zapotec crede di poter sfuggire alla sorte di Cassandra per il semplice fatto che ha prove assolute e certezze di quanto è accaduto nella storia; ma la sentinella Troiana non sa che egli dice la verità perché è già a cono-

---

78 Asteriti/Pezzin (2004) 9–69.

79 Asteriti/Pezzin (2004) 58–59.

80 Asteriti/Pezzin (2004) 58–59.

scenza degli eventi. Il nostro professore di Topolinia sarà «punito» poiché peccherà di *hybris*: la sua tracotanza consiste nel ritenere che l'uomo moderno, qualora abbia la capacità di ritornare nel passato, possa correggerne eventuali errori o disfunzioni, modellando un futuro, o meglio un presente, praticamente perfetto, esente da macchie. Ma tale senso di superiorità è vano, poiché, nonostante i progressi e le conoscenze dei moderni personaggi disneyani, saranno loro stessi ad ammettere che non è possibile «cambiare la Storia»,<sup>81</sup> neanche quando ci si lanci nell'antichità servendosi di opere letterarie come «guide turistiche», cosa che accade per *Illiade* all'inizio del nostro fumetto.<sup>82</sup>

Indagini di questo tipo condotte proprio sui *comics*, cioè su una tipologia comunicativa che fino agli anni '60 è stata considerata un prodotto culturale di massa e adolescenziale,<sup>83</sup> dimostrano in maniera incontrovertibile la vitalità e la fruibilità del classico. Essa consiste proprio nell'impossibilità di definirlo sistematicamente e definitivamente, poiché non esiste una sua concezione universalmente valida, ma ogni epoca ed ogni cultura ha un «*suo classico*». Per questo motivo, rievocando le parole di Settis, potremmo affermare che l'unica costante del classico si fonda «nel suo perenne alternarsi di morti e rinascite»,<sup>84</sup> rigenerandosi, di volta in volta, in forme nuove e diverse. Secondo questa teoria, si potrebbe infine asserire che il *classico* trova una fruibilità in veicoli culturali come il fumetto in quanto «elemento differenziale» rispetto alla cultura moderna. Rievocando e ridefinendo ogni volta il *classico* si instaura, di fatto, un rapporto dialettico col passato e con le diverse tradizioni culturali; rapporto dialettico che pone le basi per infiniti ed instancabili racconti ed interpretazioni future e sul futuro.

---

81 Asteriti/Pezzin (2004) 58–59.

82 Asteriti/Pezzin (2004) 13: Dopo che il prof. Marlin ha perso le tracce di Zapotec, dirà a Pippo e Topolino: «Per orizzontarsi meglio ha portato con sé una copia dell'*Illiade*, ma evidentemente non gli è servita!»

83 Eco (1964).

84 Settis (2004) 122.

### Fumettografia

- Asteri/Pezzin (2004). – Sergio Asteriti/Giorgio Pezzin, *Topolino e la guerra di Troia* (1985), in: *Il Papero di Troia* (Verona 2004).
- Bottaro/Martina (2004). – Luigi Bottaro/Guido Martina, *La Paperiade* (1959), in: *Il Papero di Troia* (Verona 2004).
- Brereton/Faraci (2005). – Dan Brereton/Tito Faraci, *L'ultima battaglia* (Milano 2005).
- Miller (2007). – Frank Miller, *300* (Roma 2007 [engl. Orig. 1998]).
- Ortolani (2007a). – Leo Ortolani, *Rat-man*, 299, 62 (Modena 2007).
- (2007b).— Leo Ortolani, *Rat-man*, +1, 63 (Modena 2007).
- Shanower (2004). – Eric Shanower, *The Age of Bronze. Sacrifice*, Vol. II. (Berkeley, CA 2004).

### Bibliografia

- Barbieri (2009). – Daniele Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti* (Roma 2009).
- Baricco (2004). – Alessandro Baricco, *Omero, Iliade* (Milano 2004).
- Benni (2005). – Stefano Benni, *Achille piè veloce* (Milano 2005).
- Bizos (1947). – Marcel Bizos, *Syntaxe Grecque* (Paris 1947).
- Camilleri (2007). – Andrea Camilleri, *Maruzza Musumeci* (Palermo 2007).
- Carlà (2014). – Filippo Carlà (Hrsg.), *Caesar, Attila und Co.: Comics und die Antike* (Darmstadt 2014).
- Castillo/Knippschild/Morcillo/Herrerros (2008). – Pepa Castillo/Silke Knippschild/Marta García Morcillo/Carmen Herrerros (edd.), *Imágenes: La Antigüedad en las Artes Escénicas y Visuales* (Logroño 2008).
- Centanni (2005). – Monica Centanni (ed.), *L'originale assente. Introduzione allo studio della tradizione classica* (Milano 2005).
- Cipriani (2000). – Giovanni Cipriani, La fine di Vercingetorige e la fine dei *Commentarii cesariani*, retorica della parola e retorica delle immagini, in: Gianpaolo Urso (ed.), *L'ultimo Cesare. Scritti, riforme, progetti, poteri, congiure. Atti del convegno internazionale (Cividale del Friuli, 16–18 settembre 1999)* (Roma 2000) 55–87.
- De Martino (2010). – Delio De Martino, Automobili da mito, in: Francesco De Martino (ed.), *Antichità e pubblicità* (Bari 2010) (=Kleos. Estemporaneo di studi e testi sulla fortuna dell'antico 21) 443–522.
- Eco (1964). – Umberto Eco, *Apocalittici e integrati* (Milano 1964).
- Frassoni (2010). – Marta Frassoni, La fine di Serse. Il modello eschileo ed un cratere di V sec., in: Luigi Belloni/Alice Bonandini/Giorgio Ieranò/Gabriella Moretti (eds.), *Le Immagini nel testo, il Testo nelle Immagini. Rapporti tra parola e visualità nella tradizione greco-latina* (Trento 2010) (=Labirinti 128) 101–140.
- Frezza (1999). – Gino Frezza, *Fumetti, anime del visibile* (Roma 1999).
- (2007). – Gino Frezza, Il fumetto, in: Alberto Asor Rosa (ed.), *Letteratura italiana. L'età contemporanea. Letteratura di massa* (Torino 2007) 371–406.
- Genette (1972). – Gérard Genette, *Figure II. La parola letteraria* (Torino 1972 [Orig. franc. 1969]).
- Geus/Haase/Eickhoff (1999). – Klaus Geus/Mareile Haase/Birgit Eickhoff, s.v. Comics, *DNP* (RWG) 13 (1999) 655–674.
- Keuls (1981). – Eva Keuls, La retorica ed i sussidi visivi in Grecia e a Roma, in: Eric Alfred Havelock/Jackson P. Hershbell (edd.), *Arte e comunicazione*

- nel mondo antico. Guida storica e critica* (Roma/Bari 1981 [Orig. ingl. 1978]) 169–184.
- Kovacs/Marshall (2011). – George Kovacs and C.W. Marshall (eds.), *Classics and Comics* (Oxford 2011) (= *Classical Presences*).
- Lochman (1999). – Tomas Lochman (Hrsg.), „Antico-Mix“. *Antike in Comics* (Basel 1999).
- Manca (2007). – Massimo Manca, Omero a fumetti, in: Eleonora Cavallini (ed.), *Omero Mediatico. Aspetti della ricezione omerica nella civiltà contemporanea, Atti delle Giornate di Studio, Ravenna, 18–19 gennaio 2006* (Bologna 2007) (= *Nemo, confrontarsi con l'antico* 7) 227–247.
- (2008). – Massimo Manca, Traduzioni (iper)moderne di classici antichi. Ceronetti, Barrico, Benni, in: Alberto Camerotto/Clelia De Vecchi/Cristina Favaro (eds.), *La nuova Musa degli eroi. Dal mythos alla fiction. Atti degli incontri di studio per il bicentenario del Liceo Classico “Antonio Canova”* (Treviso 2008) 135–157.
- Moretti (2010). – Gabriella Moretti, Quintiliano e il ‘visibile parlare’. Strumenti visuali per l’oratoria latina, in: Perrine Galand-Hallyn/Fernand Hallyn/Carlos Lévy/Wim Verbaal (eds.), *Quintilien ancien et moderne. Actes du congrès international Koninklijke Academie voor Nederlandse Taal- en Letterkunde* (Turnhout 2010) 67–108.
- Pandel (2010). – Hans-Jürgen Pandel, Comics. Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte, in: Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider (Hrsgg.), *Handbuch Medien im Geschichtsunterricht*, 5. erw. Aufl. (Schwalbach 2010) 349–374.
- Parrella (2007). – Valeria Parrella, *Il verdetto* (Milano 2007).
- Schissel von Fleschenberg (1913). – Otmar Schissel von Fleschenberg, Die Technik des Bildeinsatzes, *Philologus* 72 (1913) 83–114.
- Settis (2004). – Salvatore Settis, *Futuro del classico* (Torino 2004).
- Spina (1994) – Luigi Spina, Platone ‘traduttore’ di Omero, *Eikasmos* 5 (1994) 173–179.
- (2005). – Luigi Spina, L’*enárgeia* prima del cinema: parole per vedere, *Dioniso* 4 (2005) 196–209.
- Shanower (2011) – Eric Shanower, Twenty-First-Century Troy, in George Kovacs/C.W. Marshall, *Classics and Comics* (Oxford 2011) 195–206.
- Shanower (2011) – Eric Shanower, Trojan Lovers and Warriors: The Power of Seduction in *Age of Bronze*, in: Silke Knippschild/Marta Garcia Morcillo (eds.) *Seduction and Power Antiquity in the Visual and Performing Arts* (Norfolk 2013) 57–70.

Annalisa De Rosa

Stramaglia (2007) – Antonio Stramaglia, Il fumetto e le sue potenzialità mediatiche nel mondo greco-latino, in: José Antonio Fernández Delgado/Francisca Pordomingo/Antonio Stramaglia (eds.), *Escuela y Literatura en Grecia Antigua. Actas del simposio internacional Universidad de Salamanca, 17-19 Noviembre de 2004* (Cassino 2007) 577–644.

[www.thersites.uni-mainz.de](http://www.thersites.uni-mainz.de)

