

## Domitilla Campanile

### Imperium sine fine: *Roma a fumetti*\*

#### **Abstract**

This article aims at discussing the role of comics and graphic novels set in the Roman world. Starting from the detailed analysis of an important new book, the author tries to examine the functions played by the Roman empire in the comics and the broad range of common meanings shared by different comics.

Partendo dall'analisi dettagliata di un libro recente l'articolo propone una discussione sul ruolo dei fumetti ambientati nell'antica Roma.

Una certa insoddisfazione di fronte allo stato attuale della ricerca unita al desiderio di discutere nuove questioni e di affrontare le sfide che ogni nuova indagine offre ha stimolato alcuni studiosi a confrontarsi con i problemi legati allo spazio che i fumetti occupano all'interno degli studi sulla ricezione e la fortuna del mondo antico. Il frutto di questo confronto è il volume *Caesar, Attila und Co. Comics und die Antike* ove nella prefazione il curatore discute appunto la posizione ancora piuttosto minoritaria dei fumetti all'interno della ricca serie di studi dedicati alle forme espressive attraverso le quali la cultura contemporanea si confronta con l'antichità greca e romana. Solo negli ultimissimi anni la situazione si sta modificando: mostre, gruppi di ricerca (come quello di *Imagines* <<http://www.imagines-project.org>>) e volumi collettivi pongono al centro della riflessione questo settore (vd., per esempio Kovacs – Marshall 2011, su cui vd. la fine analisi di Battistoni 2012, vd. anche Soler – Scapin 2013). Nella sezione *Rezeptions- und Wissenschaftsgeschichte* del *Neue Pauly* compare la voce *Comics* scritta da K. Geus, M. Haase e B. Eickhoff (1999), voce di cui è stata anche proposta una traduzione italiana; si possono citare poi il saggio di Stramaglia (2005) e il volume di Aziza (2008).

L'esperienza di ricerca in questo e in ambiti vicini permette a Carlà di evidenziare le difficoltà sia specifiche sia metodologiche che un appropriato studio del fumetto deve ancora superare. Lo scopo del volume è quindi chiaro (p. 8): «Der nun vorliegende Band hat sich zum Ziel gesetzt, einige dieser Lücken zu schließen und eine neue Perspektive im Bereich der Antikenrezeption zu eröffnen» e (p. 11): «Unsere Hoffnung ist nicht nur, durch diesen Band neue Wege und Horizonte der Forschung im Bereich

---

\* A proposito di Filippo Carlà (Hrsg.), *Caesar, Attila und Co. Comics und die Antike*, Mainz, Philipp von Zabern, 2014.

der Antikenrezeption aufzuzeigen. Ebenso bedeutsam ist es, beim Leser ein Bewusstsein dafür zu schaffen, dass die Welt der Altertumwissenschaften und die Welt der Comics doch nicht so weit voneinander entfernt sind, wie es vielleicht auf den ersten Blick scheinen mag, und dass, man muss es klar benennen, eine eher künstliche Trennung von “hoher” und “populärer” Kultur häufig nicht nur nicht nützlich ist, sondern vielmehr unser Verständnis der heutigen Welt und die kulturellen Umstände, die wir in der westlichen Welt vorfinden, unnötig erschwert».

Il volume si apre con il saggio *Genius Loci* di Michele Petrucci, autore di molti volumi di fumetti tra cui alcuni notevoli thriller come *Keires* (1999) e *Sali d'argento* (2000); Petrucci considera qui il valore del concetto di *Genius Loci* e il senso che ha inteso attribuire a questa entità nel suo *Metauro* (2008). Petrucci abita a Fano, una città ricca di memorie e di incanti antichi ove la presenza del passato sembra ancora percepibile a chi sia in grado di intenderla. Il fumetto, ambientato durante la seconda guerra punica, risente di queste impressioni e delle leggende sulla battaglia combattuta presso il fiume Metauro (22 giugno 207 a.C.) tra i Cartaginesi guidati da Asdrubale Barca, il fratello di Annibale, e i Romani. *Metauro* è il frutto delle fascinazioni dell'autore ragazzo, del suo interesse successivo per la storia e dell'idea che alcuni luoghi particolari serbino ancora il proprio *genius* mediatore tra le forze della natura e gli uomini. Il saggio è particolarmente interessante anche perché l'autore non cela le difficoltà incontrate nell'elaborazione, ma ci introduce nel suo laboratorio indicando quali fonti, antiche e moderne ha consultato e quale materiale iconografico ha dovuto reperire per dare corpo alla sua creazione.

Al saggio di Petrucci segue *Ein Streifzug durch ein historischen Comic: die Abenteuer von Ducarius dem Gallier*, di Giovanni Brizzi e Sergio Tisselli, rispettivamente soggettista-sceneggiatore e disegnatore della saga di *Ducario il Gallico: Occhi di Lupo* (2004) e *Foreste di morte* (2006) serie anche questa ambientata durante la seconda guerra punica. L'amicizia e la collaborazione tra uno storico come Giovanni Brizzi non nuovo alla creazione letteraria (si veda, per esempio, *Annibale. Come un'autobiografia*, Milano 1994) e un autore di fumetti, unite a un interesse comune per il proprio passato e per un linguaggio artistico di cui a buon diritto qui si ricorda la definizione di *letteratura disegnata*, ha prodotto un risultato eccellente. Con estrema piacevolezza vengono ricordate le fasi della produzione e il passaggio dalle fonti antiche alla realizzazione di un'opera originale che ha come termini cronologici la vittoria romana sugli Insubri e la sconfitta del Trasimeno. Il protagonista, il celta Ducario è un esponente di un mondo incorrotto legato alla natura e ai suoi elementi da cui riceve forza e protezione e dalla cultura celtica gli autori hanno recepito molte suggestioni per arricchire la storia. Anche in questo caso la discussione sui problemi incontrati nella concretezza della produzione, sulla necessità di stabilire un rapporto con i modelli precedenti offrendo allo stesso tempo una ricostruzione storica attendibile risulta estremamente interessante per un lettore. Bisogna certo notare che la partecipazione non

solo di studiosi ma di chi è direttamente coinvolto a creare l'oggetto dello studio contribuisce molto al risultato finale del volume.

Michaela Hellmich (*Lateinische Schullektüre als Comic*) tratta dell'uso di fumetti nell'insegnamento delle lingue antiche. Questa forma assai amata dai ragazzi può essere una guida amica in un mondo estraneo e inizialmente forse poco interessante. Opere notissime e apprezzate da tempo come la serie di *Asterix* non potrebbero essere utilizzate con successo per questo scopo particolare dato il carattere in alcuni casi anacronistico o di invenzione pura delle storie, sostiene Hellmich. L'autrice descrive poi la propria esperienza nella creazione di testi per l'apprendimento del latino con il suo *Caesar. Der Gallische Krieg. Ein Comic als Caesar-Lektüre* (2011, ha ora pubblicato *Ovid, Verwandlungsgeschichten: Ein Comic als Ovid-Lektüre*, 2014), evidenziando i problemi incontrati e soluzioni escogitate. Mi sembra da apprezzare la sua determinazione a ritrarre non il Cesare storico né quello elaborato dalla storiografia antica e moderna ma esclusivamente Cesare come si presenta nella sua opera, l'individuo che si mostra in terza persona. Anche lo stile del tratto può adeguarsi a quello dell'autore Cesare: pochi dettagli e illustrazioni precise (è quasi inevitabile ricordare il giudizio di Cicerone sui *Commentarii* cesariani: *Brutus*, 262: *Valde quidem, inquam, probandos; nudi enim sunt, recti et venusti*). Ove possibile, inoltre, si recepiscono immagini celebri come quella del *Galata morente*. Che sia rintracciabile nel fumetto una certa semplificazione non è un difetto ma un esito ricercato perché rispecchia le caratteristiche del linguaggio di questo *medium* e le finalità di questo specifico prodotto.

Il contributo successivo (*Zum Comic gemacht – Cäsars Gallischer Krieg als didaktischer Comic*) di Martin Lindner affianca opportunamente quello di Hellmich poiché viene ridiscussa la creazione e l'uso di fumetti per l'insegnamento della lingua latina. I problemi sono noti ma non facili da superare; evitare il didascalismo non è semplice, come non lo è trasmettere un contenuto eminentemente didattico attraverso un mezzo che riesce a essere – lo credo anch'io – «ein vielschichtiges Kunstwerk» (p. 39). Non è neppure agevole perseguire quell'autenticità richiesta in un prodotto destinato all'istruzione, anche perché per quanto riguarda il mondo antico la richiesta di autenticità può diventare piuttosto rischiosa: sovente le nostre conoscenze sono assai lacunose così che l'autenticità rischia di divenire più una questione di gusto e di rilettura operata nell'età contemporanea che una capacità di costruire sulla base dei dati di fatto forniti dalle fonti (vd., per il cinema, Campanile 2010). Lindner è ben consapevole di tutti questi problemi e per passare a un caso concreto affronta il fumetto di Rubricastellanus (Karl-Heinz Graf von Rothenburg filologo e traduttore in latino di *Asterix*, vd. il sito personale dell'autore, assai utile: <<http://www.rubricastellanus.de/index.html>>) e Faber (il disegnatore Walter Schmitt). Lindner esamina molte soluzioni, come l'uso ironico dell'anacronismo – a mio parere anacronismi in alcuni casi forse troppo complessi o non perspicui – valorizza alcune

modifiche che dipendono anche dalla specificità del linguaggio e che, ritengo, sfruttano in modo eccellente le tecniche cinematografiche del montaggio e dell'ellissi. Particolarmente interessanti sono le osservazioni sulle questioni relative alla traduzione, non quella offerta agli studenti da Rubricastellanus/von Rothenburg, ma proprio le traduzioni e i traduttori di cui si serviva Cesare. Nel fumetto la pratica è visualizzata in modo impressionante: nella nuvoletta dei parlanti Celti non compaiono caratteri, il testo è mostrato come una serie di linee incomprensibili simili a un codice a barre o a note per rotoli di pianole meccaniche, il punto di vista scelto è dunque quello dei Romani. Un punto di vista differente, invece, si trova nei fumetti *Vae Victis* (1991-2006, 15 volumi) scritti da Simon Rocca e illustrati da Jean-Yves Mitton dove il personaggio principale, Ambra, è una giovane schiava celtica che lotta per salvare la sua terra dalla conquista di Giulio Cesare.

La decisione di illustrare l'opera di Cesare da parte sia di Hellmich sia di Rubricastellanus/von Rothenburg è naturale (come notevole è il fatto che anche Rubricastellanus si sia dedicato alle *Metamorfosi* di Ovidio) vista la posizione che questo autore occupa nel canone scolastico, ma vi è qualcosa da aggiungere. Giulio Cesare più che un personaggio storico sembra identificarsi con la storia stessa diventando il paradigma di ogni futuro condottiero; non esaurisce, certo, la tipologia del politico o del soldato, ma nella storia e nell'immaginario europeo ha rappresentato un modello da seguire o da evitare quale forse pochissimi altri protagonisti del passato; si è mutato in un personaggio culturale vivendo così un'esistenza ben più lunga del suo reale percorso biografico. Uomini di epoche anche molto successive hanno guardato a Cesare con maggiore o minore simpatia, con maggiore o minore identificazione, ma sempre con un coinvolgimento facilmente comprensibile, a seconda dei propri orientamenti e della propria visione politica.

Questo enorme bagaglio rende quindi assai difficile la sua presenza in romanzi o film storici (escludo quindi il *Julius Caesar* di Shakespeare e le opere cinematografiche tratte da esso) e mi domando se personaggi come Cesare o come Alessandro Magno non siano rappresentabili meglio nei fumetti e nel cinema di animazione piuttosto che incarnati da veri attori o protagonisti di un romanzo storico (su quest'ultimo genere vd. Miralles Maldonado 2011).

Thomas Kramer esamina poi il fumetto *Mosaik* uno dei maggiori successi editoriali nel genere, pubblicato originariamente nella DDR dal 1955 (*Gladiatoren, Legionäre, Funktionäre: die Rom-Serie des DDR-Comic Mosaik zwischen Historienepos, Antikeparodie und zeitgenössischer Medienadaptation*). Inizialmente destinato a fanciulli conquistò presto un pubblico di tutte le età sino a superare nel 1983 la tiratura di un milione di copie al mese. Il suo creatore Johannes Hegenbarth (= Hannes Hegen) ha disegnato il fumetto sino al 1975, dal nr. 1 al nr. 223, da allora i protagonisti delle storie di *Mosaik*, Dig, Dag e Digidag, hanno avuto nuovi disegnatori e i nuovi nomi di Abrax, Brabax e Califax.

Kramer stabilisce delle chiare partizioni tematiche e cronologiche nella produzione di *Mosaik*; la serie dedicata a Roma che prende in considerazione qui si estende dal l'albo nr. 13 (dicembre 1957) al nr. 24 (novembre 1958). Grazie al collaudato espediente narrativo del viaggio nel tempo i protagonisti di *Mosaik* arrivano nell'antica Roma (ca. 300 d.C.) guadagnandosi il successo (e i rischi connessi) come artisti del Circo Digidag. Al riassunto Kramer aggiunge l'analisi delle fonti usate per questa serie da Hegen e da un altro disegnatore di *Mosaik* attivo nella serie romana, Lothar Dräger, il cui passato come cantante d'opera e le sue esperienze teatrali si rivelarono assai utili nella composizione delle scene. L'influsso dei grandi film americani ambientati nell'antichità, come *Quo Vadis* (Mervyn LeRoy, 1951) e altre produzioni di avventura è percepibile nella costruzione grafica e narrativa delle storie ma si riconosce negli albi di *Mosaik* dedicati all'antico anche quella sottile ironia che costituiva uno dei caratteri più tipici della protesta nei paesi comunisti. L'autore conclude poi questo interessante lavoro con alcune osservazioni sulla genesi dell'epopea romana di *Mosaik* e quella di *Asterix*. Una precisazione minima: il titolo del film citato a p. 56 non è *The Four Feathers* ma *Storm over the Nile* (Zoltan Korda e Terence Young, 1955). *The Four Feathers* è il titolo del romanzo del 1902 di A.E.W. Mason da cui sono stati tratti, oltre *Storm over the Nile*, molti film, il più celebre dei quali è forse *The Four Feathers* (Zoltan Korda, 1939).

L'articolo di Filippo Carlà (*Messalina und die anderen "Girls" – römische Erotik im italienischen Comic*), denso e ben argomentato, merita un'attenta lettura. Carlà esamina il fiorire del cosiddetto 'fumetto nero'/'fumetto per adulti' nell'Italia degli anni '60-'70 e ne considera le storie ambientate nel mondo romano. Questa particolare espressione grafica (tra i cui padri nobili va annoverato anche *Diabolik*) era caratterizzata da una rappresentazione esplicita di violenza ed erotismo e dall'utilizzo – spesso in misura puramente strumentale – di adattamenti storici; Carlà ricorda, per esempio, alcuni cicli di pirati e *Isabella* (*Isabella duchessa dei diavoli*, chiara riproposizione estrema del personaggio letterario e cinematografico di *Angelica marchesa degli Angeli*). Nonostante alcuni tentativi di interpretazione in senso diverso è evidente chi fossero i principali fruitori di queste produzioni e a quale pubblico, nell'Italia ancora controllata da una notevole censura, gli autori di queste storie intendessero rivolgersi. Nate sotto l'apparente segno della liberazione sessuale e del nuovo potere femminile queste sono in realtà creazioni che rispecchiano antichi archetipi legati a una visione maschile delle donne come totalmente virtuose o totalmente viziose.

In una comprensibile predilezione per il mondo romano rispetto a quello greco la scelta di dedicare una serie di fumetti all'imperatrice Messalina risulta ovvia. In un mondo imperiale popolato nell'immaginario comune da donne belle e corrotte la sfortunata moglie di Claudio emerge come una donna depravata e al contempo terribilmente attraente (vd. Questa 1998, 111-36). Fumetti intitolati appunto *Messalina*

furono pubblicati dal 1966 al 1974 in 185 albi in due serie cui si aggiunse una terza dal 1970 al 1971 in 18 albi. Svetonio è una delle fonti per le vicende e Carlà contestualizza il clima politico, sociale e culturale dell'epoca in cui il fumetto fu concepito e illustra i motivi della longevità delle serie. L'eterno desiderio di trasgressione e il biasimo con cui si vuole colpire una *femme fatale* la cui colpa principale, in effetti, è quella di suscitare desideri inconfessabili sono alcuni degli elementi in grado di far comprendere il successo di queste pubblicazioni ove l'omosessualità, prevedibilmente, è vista secondo stereotipi degradanti. Non c'è emancipazione, né potere femminile, solo un'ulteriore riduzione della donna a oggetto di piacere. La condanna di quel mondo corrotto perché libero è accompagnata dalla sua esibizione compiaciuta, come non di rado accade quando si intende far passare contenuti proibiti ma assai redditizi dal punto di vista commerciale. Carlà passa poi alla serie *Teodora* (1972-1973, 52 albi), incentrato su un'altra figura imperiale di *femme fatale* maltrattata già dalle fonti antiche, e a *Pompea* (1972-1973, 23 albi), fumetti che hanno per eroina una donna di fantasia vissuta sotto il regno di Nerone.

All'imperatore Nero è appunto dedicato il contributo successivo *Ein Lied für Kaiser Nero*. Nerone è l'imperatore che ha ispirato di più i posteri, e certo è difficile trovare un personaggio più narrativamente produttivo di un tiranno edipico che è allo stesso tempo un artista megalomane; il sovrano sembra fatto apposta per la gioia di sperimentati attori e infatti è anche l'imperatore che può contare sul maggior numero di film a lui dedicati (vd. Goodman 2012). Patrick Schollmeyer introduce la sua ricerca con *Topolino e la canzone di Nerone (Ein Lied für Kaiser Nero, 1988)*. In un museo i nostri eroi usano la macchina del tempo per andare nella Roma del 62 d.C.; il fumetto sfrutta tutti i paradossi legati al problema del viaggio nel tempo, a mio parere riprendendo in chiave classica l'allora popolarissimo film *Back to the Future (Ritorno al futuro, Robert Zemeckis, 1985)*. Nerone, come di consueto, è ritratto come pericoloso, egoista e privo di reali doti artistiche; Schollmeyer ripercorre alcuni momenti di questa tipizzazione e ne considera il rapporto con gli ultimi disgraziati anni di regno. Non bisogna dimenticare, certo, per quanto concerne il piano della realtà, che Nerone fu l'ultimo imperatore della sua casa, si ridusse al suicidio dopo essere stato dichiarato dal Senato *hostis publicus* e subì dopo la morte la *damnatio memoriae*. Ciò contribuisce, almeno in parte, a comprendere il ritratto al nero che le fonti rimaste – per lo più filosenatorie – ci hanno lasciato (utile Champlin 2003).

Quest'articolo permette di introdurre una questione importante nell'ambito del rapporto tra fumetti e mondo antico. Ritengo che sarebbe assai interessante, infatti, analizzare le storie normalmente ambientate nell'età contemporanea che, grazie a un ampio ventaglio di espedienti narrativi, si confrontano in una o più puntate con l'età classica e i suoi personaggi. È probabile, ritengo, che alla fine della ricerca nessuna storia, risulterà immune da queste incursioni. Senza citare le avventure di Topolino e Paperino dove ciò, in effetti, è piuttosto frequente (vd., per esempio, le storie ora

raccolte in *Le più belle storie Disney. Antica Roma*, Milano 2014 o la *Storia e gloria della dinastia dei Paperi*, in 8 episodi dal nr. 749 di *Topolino* del 5 aprile 1970 al nr. 756 del 24 maggio, una saga di enorme successo più volte ristampata), si può cominciare con il ricordare un episodio di *Alan Ford (I tre rock*, 62, agosto 1974, disegni di Magnus, soggetto e sceneggiatura di Max Bunker) ove i nostri eroi incontrano Augusto, Virgilio e Mecenate o un notevole albo di Dylan Dog (*Medusa* 167, agosto 2000, disegni di Bruno Brindisi, soggetto e sceneggiatura di Paola Barbato) in cui l'investigatore deve confrontarsi con la Gorgone.

Dorothee Šimko presenta (*Das goldene Halsband – eine römische Provinzstadt erwacht zu neuem Leben*) un caso avvincente: nel 1980 in un pozzo nel luogo dell'attuale Kaiseraugst (Svizzera, Canton Argovia) vicino all'antica Augusta Raurica, sono stati recuperati i resti di 14 individui (8 donne, 4 uomini, 2 ragazze), di 32 animali (5 cavalli, 1 giumenta, 2 puledri, 2 asini e 22 cani) e una preziosa collana d'oro, tutti riconducibili alla metà o anni 70 del III secolo d.C. Le domande alle quali per gli studiosi è difficile dare risposta sono innumerevoli, ma ciò che non si riesce ancora a comprendere può essere ricostruito con la fantasia e il disegno, ed è questa la genesi delle storie di Prisca e Silvanus, illustrate da Rolf Maier (Roloff) e scritte appunto da Dorothee Šimko. Vengono narrate le peripezie degli abitanti di Augusta Raurica nel III secolo d.C. e anche la collana d'oro entra nella storia come dono di gran pregio che Prisca ha ricevuto. Ancora una volta il lettore può apprezzare l'appassionante resoconto delle sfide del lavoro e dell'impegno posto nella produzione. Alla pubblicazione di *Prisca und Silvanus. Unruhigen Zeiten in Augusta Raurica* (1995) è seguito *Prisca und Silvanus. Die Zerstörung von Augusta Raurica* (1997) e la traduzione in francese e in latino.

Nel bel saggio (*Kaiser Julian: Apostasie und Comics*) di Maria G. Castello si analizza un altro caso affascinante, quello di Giuliano (imperatore dal 331 al 363 d.C.) nei fumetti. Dopo aver offerto un'accurata disamina dell'immagine che questo sovrano ha avuto nei secoli successivi, immagine in genere piuttosto negativa fatta salva la rivalutazione in età tardo rinascimentale opera di alcuni notevolissimi personaggi come Jean Bodin o il Löwenclau (Johannes Leunclavius scopritore, editore e traduttore di Zosimo), l'autrice rileva quanto nella storiografia uno degli aspetti più controversi di questo imperatore rimanga il suo rapporto con il Cristianesimo e quanto questo tratto definisca anche il modo in cui l'imperatore è ripreso nei fumetti; la parola che sino ad ora si è evitato di scrivere è invece quella che lì più lo qualifica: *Apostata*. Poco frequentato nel teatro e nel cinema (per il *Giuliano l'Apostata* di Ugo Falena, 1919, vd. ora Pucci 2013) Giuliano ha relativamente più fortuna nei romanzi e nei fumetti. Da una pubblicazione satirica del 1980 – il cui scopo e la cui attualità politica sono ben chiariti dall'autrice – si passa a un fumetto americano in stile manga degli anni Novanta, *Warrior Nun Areala* di Ben Dunn (1994-). Le protagoniste sono suore guerriere in lotta contro i Demoni nemici del Cristianesimo, uno dei quali è Julian Salvius,

reincarnazione diabolica, tecnologica e potente dell'imperatore Giuliano. Castello discute qui con grande competenza l'evoluzione della figura e gli elementi peculiari (nell'abbigliamento, negli accessori e nella personalità) di Giuliano in questo fumetto, estranei alla figura storica ma tipici dei *villains* dei fumetti. Il terzo caso analizzato è quello della recentissima serie *Apostata* creata dal fiammingo Ken Broeders nel 2009. Sino a ora sono usciti 5 episodi: *Apostata I. De purperen Vloek* (2009); *Apostata II. De Heks* (2010); *Apostata III. Argentoratum* (2011); *Apostata IV. Paulus Catena* (2012) e *Apostata V. Caesar Augustus* (2013). L'autore ha una posizione simpatetica nei confronti di Giuliano e dipinge i suoi oppositori Massimo di Efeso e Gregorio di Nazianzo come ciarlatani. Un certo patriottismo, alla maniera dell'*Asterix* di Goscinny e Uderzo, ha determinato in Broeders la scelta di conferire rilevanza alla Gallia settentrionale, mentre una grande cura e ricerca di autenticità nel tratto caratterizzano il suo lavoro.

Il saggio di Valérie Mangin (*Von der Antike in den Weltraum*) è un altro prezioso confronto diretto con la creazione artistica. Dopo una formazione universitaria, la frequenza all'*École des chartes* e il diploma di archivista paleografa, Mangin ha scelto di seguire la vocazione artistica e ha fondato insieme al disegnatore Denis Bajram una casa editrice. In questo contributo si sofferma sulla saga *Chroniques de l'Antiquité galactique*, composta di più serie. Nel futuro troviamo un nuovo impero romano galattico e Mangin ne narra le avventure elaborando temi della mitologia classica. La vastità dell'impresa e la bellezza dell'affresco complessivo possono evocare nel lettore il ciclo di fantascienza *Foundation* di Isaac Asimov (pubblicato, con interruzioni dal 1942 al 1993), specie se si riflette che Asimov aveva cominciato a scrivere i racconti ispirato dalla lettura di *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire* (London 1776-1789) di Edward Gibbon.

La prima serie sceneggiata da Mangin e disegnata da Aleksa Gajić è stata *Le Fléau des dieux* (2000-2006) la storia del conflitto tra Roma e gli Unni proiettato in un futuro fantascientifico; non Ezio ma la figlia Flavia Aetia è l'eroina che tenterà di risollevarlo l'impero e salvare la sua famiglia. La serie (6 volumi in più tomi) sarà più tardi ricondotta dall'autrice all'interno delle *Chroniques*, non ancora esistenti all'epoca della genesi di *Le Fléau des dieux*. È davvero un piacere ripercorrere con l'autrice i passaggi della produzione e le fatiche della documentazione su questo periodo così tormentato della storia romana. Contemporaneamente a *Le Fléau des dieux* Mangin ha composto la serie *Le Dernier Troyen* (2004-2008, disegni di Thierry Démaré), una sorta di spin-off derivato dal ciclo principale e ad esso strettamente legato. Di fronte alla corte, infatti, un poeta, un nuovo Virgilio, narra le storie dell'*Eneide* e dell'*Odissea*; bisogna apprezzare il fatto che la tecnica di *mise en abyme* usata qui da Mangin è una struttura narrativa complessa che comincia nella letteratura occidentale proprio nell'*Odissea*, quando nel banchetto alla corte dei Feaci l'aedo Demodoco canta le gesta degli eroi che avevano combattuto a Troia (*Od.* VIII 500ss.).

Segue (2010-) *La Guerre des dieux* (ripresa dall'*Iliade*). Come si vede si tratta di storie complesse e avvincenti (vd., assai utile <http://www.mangin.tv/chroniques>); in futuro verrà composto altro ancora per le *Chroniques*, ma intanto Mangin ha ripreso con Thierry Démarez la pubblicazione delle storie di Alix, il celebre fumetto creato nel 1948 da Jacques Martin (su cui vd. Corbellari 2010). Il celta Alix è ora diventato senatore (<http://www.alixsenator.com>), è amico di Augusto ma le sue peripezie non sono finite. Anche per questa opera l'autrice si è documentata con cura e i paragrafi finali dell'articolo sulla complessità delle ricerche, sulla ricostruzione e la creazione del passato e sull'incanto delle storie narrate con parole e immagini riempiono di gioia il lettore.

Ad Attila e alla sua fortuna nel fumetto è dedicato anche il contributo di Andreas Goltz (*Der Inbegriff von Sex, Gewalt und Barbarentum – Attila im Comic*), l'ultimo del volume. Non sempre nei fumetti il capo degli Unni (re dal 434 al 453 d.C.) riveste il ruolo principale ma anche in questi casi simboleggia la violenza sfrenata e il pericolo incontrollabile degno del soprannome conferitogli, secoli dopo la sua morte, di *flagellum Dei*. Nel manga francese *Dreamland* (gennaio 2006-) di Reno Lemaire il protagonista, un ragazzo traumatizzato dalla morte della madre perita in un incendio impara a dominare le sue paure e a viaggiare nel tempo e nello spazio durante i sogni; in questo universo Attila è un potente Signore delle ceneri e primo controllore del fuoco. Nell'universo distopico gotico-horror del fumetto *Requiem Chevalier Vampire* (Pat Mills e Olivier Ledroit, novembre 2000-) Attila è un'autorità nella classe dominante dei vampiri insieme a Caligola, Nerone, Rasputin, Robespierre e altri. Per la complessa struttura di questo universo chiamato *Résurrection* e le varie classi sociali che accolgono i vari gradi di malvagità o di innocenza vd. <http://theevilnest.com/english/accueil.php>. Attila è invece una sorta di amazzone che l'eroe di *Hombre* (Antonio Segura, José Ortiz 1981-1992) incontra durante la sua quotidiana lotta per la sopravvivenza in un mondo post-atomico. Sin qui, nota l'autore, ci troviamo di fronte a trasposizioni o reincarnazioni di Attila, mentre un'altra categoria di fumetti ripropone sì il personaggio storico ma in epoche o mondi diversi da quello del V secolo d.C.; anche le avventure dove il flagello di Dio compare nel contesto storico che gli è proprio sono però numerose e Goltz ne propone una buona analisi attraverso utili categorizzazioni, per discutere poi anche la serie *Le Fléau des Dieux* di Valérie Mangin. Si comprende bene come la figura del re unno goda di un particolare trattamento nei fumetti, incarnando un'immagine di potere sfrenato – caricato spesso di una forte valenza sessuale – e di barbarie, un'immagine non troppo diversa, in fondo, da quella che i suoi antichi avversari avevano saputo diffondere in passato. Il contrasto tra un'antica civiltà colta, raffinata, ricca di storia ma forse quasi esaurita e nuove forze selvagge e giovani è un'opposizione sempre attualizzabile, affascinante e piena di potenzialità narrative.

Nella polarità creata tra l'impero romano e le nuove forze che minacciano la sua integrità si ripropongono, dunque, in trasparenza innumerevoli altri conflitti, passati e presenti, e bisogna riconoscere che, in fondo, non sono molti i modelli sul cui sfondo costruire una tale opposizione. In questo senso si può parlare di un'eterna contemporaneità di Roma, paradigma di ogni futuro.

Propongo poche osservazioni finali a mo' di conclusione su questo importante volume. Il numero dei contributi degli studiosi e degli autori di fumetti qui all'incirca si equivale: ciò mi sembra comunicare l'idea che l'apporto degli artisti integri lo studio del fumetto è indispensabile per la sua comprensione; è questa, a mio parere, una prospettiva di grande valore che potrebbe essere presa a modello per ricerche simili. Lo studio di un ambito talmente vasto da essere realmente incontrollabile avrebbe potuto, infine, produrre facilmente risultati generici o vaghi, rischio invece evitato grazie alla scelta di riservare a ogni contributo un tema specifico e ben circoscritto: riterrei anche questa una soluzione da apprezzare e considerare per indagini future. Al curatore e agli autori va attribuito il merito di questi risultati ed è quindi naturale congedarsi con l'augurio che a questa seguano altre ricerche.

*riferimenti bibliografici*

AZIZA 2008

C. Aziza, *Guide de l'antiquité imaginaire. Roman, cinéma, bande dessinée*, Paris.

BATTISTONI 2012

F. Battistoni, *Temi classici in vesti moderne: il caso dei fumetti*, «RFIC» CXL 242-48.

CAMPANILE 2010

D. Campanile, *Film storici e critici troppo critici*, «SCO» LIII 323-62.

CHAMPLIN 2003

E. Champlin, *Nero*, Cambridge.

CORBELLARI 2010

A. Corbellari, *D'Alix à Astérix: des usages idéologiques de la bande dessinée dans la réception de l'Antiquité*, «Études de lettres» I-II 229-50.

GEUS – HAASE – EICKHOFF 1999

K. Geus – M. Haase – B. Eickhoff, *Comics*, in *Der Neue Pauly*. Band XIII. *Rezeptionen und Wissenschafts-geschichte*, 656-74 (trad. it. *Fumetti*, «Kleos» 2004 IX 89-102).

GOODMAN 2012

P. Goodman, *"I am Master of nothing": Imperium: Augustus and the Story of Augustus on Screen*, «New Voices In Classical Reception Studies» VII 13-24.

KOVACS – MARSHALL 2011

G. Kovacs – C.W. Marshall (eds.), *Classics and Comics*, Oxford.

MIRALLES MALDONADO 2011

J.C. Miralles Maldonado, *La lunga ombra di Giulio Cesare: aspetti della ricezione della figura del generale romano nel romanzo storico contemporaneo*, «A&R» n.s. II 5/1-2 47-64.

PUCCI 2013

G. Pucci, *Peplum, Melodrama and Musicality: Giuliano l'Apostata (1919)*, in P. Michelakis – M. Wyke (eds.), *The Ancient World in Silent Cinema*, New York, 247-61.

QUESTA 1998

C. Questa, *L'aquila a due teste. Immagini di Roma e dei Romani*, Urbino.

SOLER – SCAPIN 2013

M. Soler – M. Scapin, *G. Kovacs, C.W. Marshall, Classics and Comics*, «Anabases» XVII <http://anabases.revues.org/4274>.

STRAMAGLIA 2005

A. Stramaglia, *Il fumetto prima del fumetto: momenti di storia dei 'comics' nel mondo greco-latino*, «Segno e Testo» III 3-37.