IL SURREALISMO STORICO NEL FUMETTO "LA COMPAGNIA DELLA FORCA" DI MAGNUS E ROMANINI

Gradac, Petra

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Split / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:172:415963

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-05-17**

Repository / Repozitorij:

Repository of Faculty of humanities and social sciences

zir.nsk.hr

UNIVERSITY OF SPLIT

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

Petra Gradac

IL SURREALISMO STORICO NEL FUMETTO *LA COMPAGNIA DELLA FORCA* DI MAGNUS E ROMANINI

DIPLOMSKI RAD

Split, 2024.

Sveučilište u splitu
Filozofski fakultet
Odsjek za talijanski jezik i književnost

IL SURREALISMO STORICO NEL FUMETTO *LA COMPAGNIA DELLA FORCA* DI MAGNUS E ROMANINI

DIPLOMSKI RAD

Studentica:
Petra Gradac

Mentor:
prof.dr.sc. Srećko Jurišić

Split, travanj 2024.

Università degli studi di Spalato
Facoltà di Lettere e Filosofia
Corso di laurea in lingua e letteratura italiana

IL SURREALISMO STORICO NEL FUMETTO *LA COMPAGNIA DELLA FORCA* DI MAGNUS E ROMANINI

TESI DI LAUREA

Studentessa:
Petra Gradac

Relatore:
Prof. Srećko Jurišić

Spalato, 2024

INDICE

1. INTRODUZIONE 1
2. IL POSTMODERNISMO 2
3. GLI AUTORI 10
3.1. MAGNUS 10
3.2. GIOVANNI ROMANINI 15
4. *LA COMPAGNIA DELLA FORCA* 16
4.1. LA FORMA 21
4.2. I TEMI SOCIALI E IL "FEMMINISMO" 33
4.3. META 37
4.4. LA STORIA E L'INTERTESTUALITÀ 43
4.5. I NOMI E IL LINGUAGGIO 53
4.6. IL *FANTASY* E I CLICHÉ 58
4.7. L'IRONIA, LA PARODIA E IL PASTICHE 69
4.8. LA MORTE 78
5. CONCLUSIONE 80
6. BIBLIOGRAFIA 81
7. SITOGRAFIA 83
8. RIASSUNTO/SUMMARY/SAŽETAK 85

1. INTRODUZIONE

Lo scopo di questa tesi è esaminare il rapporto tra la serie a fumetti *La Compagnia della Forca* (1977–1979) e il passaggio dal modernismo al postmodernismo al tempo della sua pubblicazione. La tesi cerca di esplorare le influenze del postmodernismo nel fumetto e di individuare gli elementi chiave del pensiero emergente. Tra i particolari presi in considerazione saranno ci sono il rapporto dell'opera con la storia e la tradizione letteraria, specialmente quella del genere *fantasy*, l'uso che fa dei *cliché* e del linguaggio sia verbale che visuale, e il modo in cui affronta i problemi sociali. Verrà dimostrato come le figure retoriche come l'ironia, la parodia e il pastiche aiutano il fumetto ad esprimere la sua filosofia sull'esistenza umana, e come questa sia, in fondo, legata alla morte.

Per raggiungere gli obiettivi della tesi, saranno presi in esame tutti i 19 albi del fumetto in lingua originale accanto a volumi teorici sul medium fumettistico e sul postmodernismo. Il pensiero degli autori verrà presentato usando le interviste e i saggi disponibili online e nella forma cartacea.

Nella prima parte della tesi si cercherà di dare offrire una sintesi del postmodernismo stesso — la sua filosofia e il modo in cui essa viene rispecchiata nella produzione artistica del tempo, ma anche le sue idiosincrasie e le sue contraddizioni. Ai fini dell'analisi verranno citati sia i sostenitori che gli oppositori del postmodernismo e sia i 'fondatori' che gli intellettuali degli anni successivi. La seconda parte affronterà le biografie degli autori, Roberto Raviola (alias Magnus) e Giovanni Romanini. La terza parte è la parte centrale della tesi. Conterrà un riassunto funzionale del fumetto, la sua genesi e la sua storia editoriale, i temi principali, dopodiché seguirà l'analisi degli argomenti elencati nel paragrafo precedente. Supplementi sotto forma di illustrazioni del fumetto accompagneranno il testo rendendo più facile la comprensione della dimensione visuale. In questo modo si cercherà di ottenere un quadro complessivo dell'opera.

2. IL POSTMODERNISMO

Il postmodernismo è un movimento filosofico, architettonico, artistico e critico — culturale, cioè, *tout court* — sviluppato nella seconda metà del ventesimo secolo. Siccome la sua filosofia è polivalente e mutevole, non ne esiste una sola definizione. Come un'opposizione al modernismo, il postmodernismo è caratterizzato principalmente da uno scetticismo o nichilismo di fronte alle metanarrazioni[1] e dell'antifondazionismo che porta a un'espressione frammentaria e un desiderio dell'annullamento di ideologia come fonte del potere.[2]

La dominante modernista è epistemologica. L'arte del periodo in questione si concentra sulla conoscenza, sulla cognizione e sul sapere (che cosa sono, come si ottengono e trasmettono, ecc.). La dominante postmodernista è ontologica e pone domande sulla natura del mondo, o dei mondi, compresi quelli testuali. Secondo la definizione di McHale, questo non significa che la dominante è l'unica cosa che esiste in un testo, bensì che essa è la dimensione prominente e la prospettiva prediletta attraverso la quale interpretare il testo.[3] Così, per esempio, nel modernismo è importante la soggettività del punto di vista, per cui il narratore inaffidabile è uno dei meccanismi preferiti, mentre nel postmodernismo è il mondo stesso, all'esterno dei personaggi, a essere instabile, assurdo, e messo in discussione.

Infatti, quello che permea il postmodernismo è la sensazione della frattura con tutto ciò che è venuto prima, di una sottile ma irreversibile e comprensiva trasformazione dei fondamenti della vita. Ma invece dell'avvento di un'era nuova, questo segna la fine dei concetti che fino ad allora definivano l'esperienza umana — l'arte, le classi sociali, i movimenti politici — senza qualcosa che riempia i buchi.

Secondo Fredric Jameson, il realismo costituiva la prima fase del capitalismo, il modernismo la seconda, e il postmodernismo ne è la terza[4], la fase nella quale i processi di modernizzazione e di globalizzazione sono più compiuti — il capitalismo puro. In altre parole,

> la globalizzazione è la postmodernità e viceversa, che si tratta cioè di due nomi diversi per descrivere esattamente lo stesso fenomeno storico e lo stesso periodo economico: uno sottolinea la sua espansione economica, l'approssimarsi a un mercato mondiale definitivo, l'altro mette a fuoco le strutture e le forme culturali nelle quali è giunta a esprimersi questa mutazione. Oggi

[1] JEAN-FRANÇOIS LYOTARD, "Introduction", in *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1984, p. XXIV.
[2] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Roma, Fazi, 2015, p. 228.
[3] BRIAN MCHALE, *Postmodernist Fiction*, New York and London, Routledge, 2004, p. 11.
[4] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, op. cit., p. 74.

> una teoria adeguata della postmodernità (e del postmoderno) non può fare a meno di articolare in modo esplicito il suo intrinseco rapporto con la globalizzazione.[5]

Il cosiddetto "tardo capitalismo" non è così denominato per segnalare che si avvicina una sua fine: al contrario. Il capitalismo di questa terza fase ha superato la sua fase industriale, incentrata sulla produzione e sulla divisione sociale. L'avvenimento della tecnologia elettronica portò con sé, accanto al consumismo, il primato dei media e dell'informazione. Portò anche la globalizzazione e la comunicazione istantanea che gli permise di andare oltre i suoi confini storici, di raggiungere una portata multinazionale e di iniziare il processo dell'omogeneizzazione della cultura mondiale. Perciò, anche se il capitalismo postmoderno è, da un lato, un ordine sociale ossessivamente pluralista, «Tutta questa pluralità […] agisce entro confini rigorosi […]»[6] Il risultato è un ossimoro, plurale ma monolitico.

Il postmodernismo stesso ha un'inclinazione contradditoria verso l'assoluto. Cioè, caratteristiche come la pluralità e l'eterogeneità vengono per lo più viste come assolutamente positive, mentre altre come l'universalità e l'uniformità sono dipinte in una luce negativa; inoltre, tali termini sono visti come opposti e distinti, in un modo piuttosto esclusivo e *tranchant*. Queste postulazioni sono totalizzanti ed espresse in un modo sicuri, come se provenissero da una vaga figura dell'autorità monologica che il postmodernismo demonizza, ma senza quale non potrebbe esistere. Non è possibile opporsi alle norme se le norme non ci sono: «È un'eterodossia perfettamente ortodossa, […] Trabocca di prescrizioni morali universali – l'ibridismo è preferibile alla purezza, la pluralità alla singolarità, la differenza all'autoidentità – e denuncia l'universalismo come opprimente strascico dell'illuminismo.»[7]

Le minoranze battono contra un sistema statale e burocratico sempre più oppressivo e controllante (il "capitalismo di Stato")[8], per non menzionare il mercato monopolizzante. In questo elemento di ribellione il postmodernismo si ispira all'illuminismo, ma non fino al punto di stabilire una nuova "grande narrazione" di emancipazione — l'emancipazione come il fine ultimo significherebbe annullare le differenze tra i gruppi sociali, e il postmodernismo non crede nella totalità, valori universali o generalizzazioni di nessun tipo. Questo rifiuto della forma narrativa, della quale l'umanità si servì per un gran parte della storia per contestualizzare la sua esistenza e trasmettere le conoscenze, porta al senso che l'intero

[5] FREDRIC JAMESON, "Prefazione all'edizione italiana", in Fredric Jameson, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo,* op. cit., p. 8.
[6] TERRY EAGLETON, *Le illusioni del postmodernismo,* Roma, Editori Riuniti, 1998, p. 149.
[7] Ivi, pp. 38-41.
[8] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo,* op.cit., p. 26.

periodo è privo di significato. Però, ironicamente, il rifiuto delle narrazioni è pur sempre una narrazione.

I contrasti e le inconsistenze segnano sempre il postmodernismo. Il termine stesso segnala la sua dipendenza dal modernismo che lo ha preceduto e dal quale non è mai riuscito ad allontanarsi completamente e il suo desiderio di rifiutare e superare le sue credenze e i suoi metodi. Parlando dell'architettura postmoderna, Linda Hutcheon dice che essa, «wants to integrate with these positive aspects of the immediate past the equally positive aspects of the more remote and repressed history of forms. All must be used; all must also be put into question, as architecture "writes" history through its modern re-contextualizing of all of the forms of the past.»[9]

L'altra contraddizione del capitalismo è il divario crescente tra la povertà provata da una percentuale sempre più grande della popolazione e la conoscenza che, visto il progresso tecnologico-scientifico, il quale migliora (o dovrebbe farlo) la salute generale e la longevità del popolo, si tratta dell'epoca più progressista della storia umana. Il contrasto risalta di più nelle società nordamericane, le società capitalistiche *par excellence*.

Al modernismo il suo successore deve anche il disprezzo per le norme e l'amore per gli estremi, per cui esso tende politicamente verso la sinistra. E anche se il marxismo come portatore politico-ideologico dell'idea dell'utopia è rimasto indietro con l'avvenimento del postmodernismo, il socialismo, con le sue idee della rivoluzionarizzazione della società, è sopravvissuto. L'utopia socialista, infatti, desse vita a movimenti micropolitici il cui potere si risente ancora oggi.[10] Però, proprio come l'illuminismo, quello che differenzia il postmodernismo dal socialismo è la mancanza di una narrativa di emancipazione.

Accanto a questo, a differenza del socialismo, i gruppi — categorie sociali postmoderni non possono assumere il ruolo del soggetto di un processo politico-sociale. Il postmodernismo significa la morte del soggetto, l'abolizione di questo ruolo connesso intrinsecamente con il concetto di totalità. L'esperienza umana è «[…] priva ormai della possibilità dell'autoanalisi, costretta a rinunciare all'amore di sé e all'esplorazione della propria intimità, spinta a cercarsi nei propri doppi, nelle immagini riflesse dagli specchi o dalle prospettive rovesciate degli strumenti ottici, nelle apparizioni spettrali.»[11] È anche per questo che la lotta per la libertà non ha più alcun senso teorico. Secondo Terry Eagleton,

---

[9] LINDA HUTCHEON, *The Politics of Postmodernism: Parody and History*, in "Cultural Critique" no. 5, "Modernity and Modernism, Postmodernity and Postmodernism" (Winter, 1986-1987), Minneapolis, University of Minnesota Press, p. 189.

[10] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo,* op. cit., p. 229.

[11] REMO CESERANI, *Raccontare il postmodernismo*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997, p. 141.

> La libertà del soggetto liberale classico era sempre tenuta a freno, almeno in teoria, dal suo rispetto per l'autonomia altrui. Senza tale rispetto il soggetto rischierebbe di crollare, perché allora nemmeno gli altri rispetterebbero la sua autonomia. Ma se "là fuori" non ci sono altri soggetti autonomi, allora la libertà del soggetto, almeno in immaginazione, erompe dal quadro giuridicopolitico che un tempo la conteneva. Questa, però, è una vittoria di Pirro, perché non c'è più 'qua dentro' nessun soggetto unificato al quale la libertà in questione possa attribuirsi.[12]

Le lotte sociali odierne sono frantumate invece che unite sotto un solo movimento. Ma la libertà giacente in questo pluralismo è soltanto apparente; la classe dominante, anche se più invisibile e meno esplicitamente opprimente che mai, è anche più invasiva. La sua influenza penetra perfino l'inconscio umano e il mercato e i media sono gli unici soggetti identificabili ad avere una certa autonomia.

Secondo Jameson, la rete tecnologica che avvolge il pianeta è una rappresentazione del capitalismo multinazionale.

> La tecnologia della società contemporanea dispone dunque di un fascino ipnotico non tanto di per sé, ma perché sembra fornire uno schema rappresentativo sintetico e privilegiato per comprendere una rete di potere e controllo ancor più difficile da cogliere per la nostra mente e la nostra immaginazione: tutta la nuova rete globale decentrata della terza fase del capitalismo.[13]

È proprio questo l'unico sublime che il postmodernismo conosce.

L'arte postmodernista "resiste al significato" e si oppone a metodi tradizionali di interpretazione tematica, i quali cercano di cogliere un "significato fondamentale" di ogni opera.[14] È il primo stile culturale "specificamente nordamericano"[15], contrassegnato dal suo populismo. A differenza dal modernismo, che si dimostrava ermeneutico e la cui produzione artistica era accessibile soltanto ad alcuni, il postmodernismo fa via con la differenza tra la cultura alta e quella di massa, popolare, e utilizza liberamente elementi estetici di quest'ultima. «Postmodernism, in both architecture and literature, is marked by an increase in accessibility and didacticism — what some call an increase in communication. As such, it can work to stop us from accepting discourse naively, and force us to look to the social ideologies of which we are the products and in which we live, perceive, and create.»[16] Ognuno può, teoricamente, sia produrre sia consumare l'arte postmoderna siccome essa non ha regole formali così rigide come quelle del periodo precedente. Infatti, più spesso che no, l'*élite*, nella mancanza di prodotti propri, ne sceglie uno da idealizzare tra le fila di interminabili prodotti

[12] TERRY EAGLETON, *Le illusioni del postmodernismo*, op. cit., p. 102.
[13] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, op. cit., p. 76.
[14] Ivi, p. 147.
[15] Ivi, p. 28.
[16] LINDA HUTCHEON, *The Politics of Postmodernism: Parody and History*, op. cit., p. 200.

popolari nuovi e lo rivendica per suo.[17] La conseguenza di questo atteggiamento apparentemente egalitario è il fatto che un'esaminazione critica di testi diventa impossibile — tutti i testi diventano degni di un uguale livello di attenzione, tutti possono essere definiti dei successi in un modo o nell'altro. Nei casi peggiori, nozioni di questo genere «[…] can come very close to being abdications of critical responsibility, since they lead us to suppose that every text is a satisfactory totality as it is […]»[18]

L'età postmodernista è anche un'età della dissociazione dell'umanità dalla natura, la quale viene tolta dal suo posto storicamente centrale nella cultura umana — quello che è "naturale" non ha più la precedenza su quello che non lo è.[19] Infatti, la negazione della natura al favore del culturalismo porta all'attribuire un'importanza esagerata all'educazione invece delle caratteristiche innate (spesso universali) delle persone, il che a sua volta fornisce all'iperdeterminismo una facile via d'accesso.

Non esiste più la dicotomia uomo — Natura; la cultura, un prodotto umano, ha quasi completamente sostituito la natura[20]; quello che è estraneo all'uomo ormai sono la tecnologia e il mercato. Sin dall'avvento dell'intelligenza artificiale, sono in molti quelli che immaginano che essi segneranno il tramonto della razza umana. Ma c'è anche, come si vede nei generi afrofuturista e *cyberpunk*, chi ritiene che soltanto superando il divario tra noi e quello che oggi percepiamo come l'Altro l'umanità potrà evolvere e superare le differenze sociali.

Tuttavia, nel postmodernismo non c'è più un senso del futuro, né cupo né ottimistico, e neanche del passato; esso è fissato sul presente, e la storicità è in crisi. Essa si può definire come, «[…] la percezione del presente in quanto storia, vale a dire come un rapporto con il presente che in una certa misura lo strania e ci consente quella distanza dall'immediatezza che alla fine si caratterizza come una prospettiva storica.»[21] Non deve essere espressa attraverso rappresentazioni del passato e del futuro, anche se spesso lo è.

La Storia per il postmodernismo è soltanto un'altra grande narrazione, «[…] una faccenda teleologica […]»[22], cioè di predeterminazione progressiva e dotata di significato, che deve essere decostruita. La Storia smette di essere un nastro lineare e intriso di scopo e di continuità, e diventa eterogenea e indeterminata. «L'impulso a storicizzare si rovescia nel suo

[17] Cfr. REMO CESERANI, *Raccontare il postmodernismo*, Torino, Bollati Boringhieri editore, 1997, p. 159.
[18] COLIN FALCK, *Myth, Truth and Literature: Towards a True Postmodernism*, p. 97.
[19] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo,* op. cit., p. 517.
[20] FREDRIC JAMESON, "Introduzione", in *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, op. cit., pp. 14-15.
[21] Ivi, op. cit., p. 383.
[22] TERRY EAGLETON, *Le illusioni del postmodernismo*, op. cit., p. 58.

opposto: spinta al punto in cui le continuità semplicemente si dissolvono, la storia diventa soltanto una galassia di congiunture momentanee, un grappolo di eterni presenti, cioè qualcosa che difficilmente può chiamarsi storia.»[23] Il postmodernismo è un'era di sincronia invece di diacronia.

Il capitalismo è un'era che si mette di spalle le sensibilità spirituali e religiose nel senso tradizionale e si rivolge a un feticismo del materiale. Il materiale, a mancanza dell'idealismo, diventa tutto. L'opera diventa un testo, e l'arte è inevitabilmente legata alla tecnologia e al mercato in modo in cui non lo era mai prima. L'arte diventa merce e le va assegnato un valore; spesso anche la sua tematica gira attorno a questo cambiamento storico (si vede Andy Warhol e i suoi dipinti di merce come l'esempio maggiore); la merce è pure diventata cultura. L'arte e l'intera sfera culturale non hanno l'autonomia di prima, intrecciate come sono con tutte le sfere della vita attraverso l'economia e la tecnologia. D'altra parte, questo fenomeno ha assicurato loro una portata più ampia e un pubblico più grande, così che la produzione culturale è diventata più abbondante che mai.

> le due cose sono paragonabili non perché i media sono *come* mercato, ma perché il "mercato" è *diverso* dal proprio "concetto" (dall'idea platonica) esattamente come i media lo sono dal loro. I media offrono programmi gratuiti e, malgrado il consumatore non faccia alcuna scelta riguardo al contenuto e all'assortimento, la selezione viene ribattezzata "libera scelta". Nella graduale scomparsa del mercato come luogo fisico e nella tendenziale identificazione della merce con la sua immagine (con il marchio o il logo) si compie certamente un'altra, più intima simbiosi tra il mercato e i media. I confini si superano (in maniera profondamente tipica del postmoderno) e al posto della vecchia separazione tra cosa e concetto (o per meglio dire tra economia e cultura, base e sovrastruttura) prende progressivamente piede una indifferenziazione dei livelli.[24]

L'arte postmoderna non imita la realtà nel suo contenuto (come lo faceva il realismo), ma nella sua forma. Con il suo manifesto pluralismo imita l'ontologia delle società del tardo capitalismo. Unita all'ambiguità, essa serve per involvere il lettore nella creazione del significato. L'autore non è l'unico originario di un testo e le sue intenzioni non possono influenzare l'interpretazione di esso fino all'esclusione di tutto altro (così come non lo possono fare neanche l'opinione di un critico né di un lettore).[25]

Però, la mercificazione ha tolto il morso all'arte. Sovversioni rivoluzionarie diventano impossibili per merito del fatto che tutto, le espressioni artistiche di qualsiasi tipo, viene

[23] Ivi, p. 59.
[24] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, op. cit., p. 372.
[25] Cfr. COLIN FALCK, *Myth, Truth and Literature: Towards a True Postmodernism*, Cambridge, Cambridge University Press, 1989, p. 29.

assimilato dal mercato. Creando un'opera d'arte si crea un prodotto e un prodotto non può mai opporsi in un modo radicale al mercato, al sistema dentro il quale è compreso. Infatti,

> la nuova arte politica (ammesso che sia davvero possibile) dovrà attenersi alla verità del postmodernismo, vale a dire al suo oggetto fondamentale – lo spazio mondiale del capitalismo multinazionale – e allo stesso tempo dovrà progredire verso un nuovo modo, per ora inconcepibile, di rappresentarlo, in cui si possa ricominciare a intendere la nostra posizione in quanto soggetti individuali e collettivi e a riconquistare una capacità di agire e lottare, che al presente è neutralizzata dalla nostra confusione spaziale e sociale.[26]

La tecnologia intanto diventa sempre di più fine a sé stessa. Si stenta a produrre sempre delle tecnologie più nuove, più avanzate, senza porre attenzione a quello che era una volta la ragione della sua esistenza, cioè la sua utilizzabilità e il miglioramento delle vite degli utenti. Il fuoco si sposta dal contenuto dell'arte alla sua forma e ai metodi della sua produzione — ovvero, ai media. Di conseguenza, essa diventa sempre di più autoreferenziale, e ritorna dal livello della storia e della diegesi (il mondo costrutto nella storia)[27] al livello superficiale della forma in un ciclo continuo. La tecnologia unita alla domanda del mercato risulta in una grande importanza data ai processi di riproduzione, di ripetizione e di manipolazione, i quali prendono il primato sull'originalità. Tali esercizi di produzione artistica dovrebbero essere visti, «[…] at their best — as for example when they operate satirically — […] mainly as defensive responses the world's evils rather than any adequate literary recognition of what it would most deeply satisfy us to be able to read.»[28] Ci si nasconde una contraddizione — come riconciliare questo rifiuto dell'originalità con il già menzionato senso della rottura con il passato, del postmodernismo come una mentalità e un modo di vita completamente nuovo? La cultura ritiene un senso oltre a quello mercantile?[29]

Tali incongruenze portano, nella produzione artistica, a tentativi sempre più disperati di creare complessità e significato per forza; all'interno dell'arte si moltiplicano livelli ontologici, si allarga la varietà di stili e di registri, si ricorre al pluralismo; attraverso l'ironia si cerca di dare un senso che il cambiamento è possibile; ma infine si ottiene una piattezza impotente che non può essere evasa. L'arte nel pieno postmodernismo non esprime più la verità, non è connessa più alla vita reale, perché i concetti stessi della verità, della realtà e di un significato profondo vengono rifiutati. Per Colin Falck, però, l'assenza di una realtà

[26] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo,* op. cit., pp. 95-96.
[27] MATTHEW J. SMITH, RANDY DUNCAN, (a cura di), *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, London-New York, Routledge, 2012, p. 44.
[28] COLIN FALCK, *Myth, Truth and Literature: Towards a True Postmodernism*, op. cit., p. 95.
[29] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo,* op. cit., pp. 161-162.

definitiva non preclude necessariamente l'arte dall'avere una qualsiasi relazione con essa proprio il contrario:

> When once we have accepted this necessity of creative imagination, or of insight into an as-yet unarticulated reality, as a part of all our most ordinary experiencing.23 it must begin to seem rather implausible to try to exclude art - which is usually thought to involve creative imagination, whatever else it may also involve or not involve - from the same kind of participation in reality.[30]

Il postmodernismo al suo peggio è determinato da una piattezza e una stagnazione che riflettono una povertà affettiva e hanno tanto in comune con la morte.[31] Si potrebbe dire che la morte è la preoccupazione in base al postmodernismo, intorno alla quale tutto ruota.

Il postmodernismo si è diffuso rapidamente in Italia — Remo Ceserani vede seconda solo al Giappone la velocità di immergersi in questo nuovo atteggiamento culturale[32] — senza alcuna resistenza salvo dalla parte degli intellettuali e dei critici, che si aggrappavano al periodo precedente. Tra tutte le arti, afferma Ceserani, la letteratura — tranne autori prominenti quali Eco e Tabucchi — era la peggiore nel tenere il passo con la transizione dal modernismo al postmodernismo, e «stenta parecchio a misurarsi con le nuove modalità rappresentative, con i nuovi procedimenti, con le nuove strategie di rapporto con il pubblico.»[33] In seguito, la letteratura satirica viene vista come quella più riconoscibilmente postmodernista, includendo anche le opere di vignettisti e sceneggiatori di fumetti come Tiziano Sclavi;[34] tuttavia, degli esempi se ne possono trovare anche prima. Uno di questi, un fumetto pubblicato dal 1977 al 1979 di nome *La Compagnia della Forca*, verrà esaminato in questa sede.

[30] COLIN FALCK, *Myth, Truth and Literature: Towards a True Postmodernism*, op. cit., p. 70.
[31] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, op. cit., p. 43.
[32] Cfr. REMO CESERANI, *Raccontare il postmodernismo*, op. cit., p. 146.
[33] Ivi, p. 164.
[34] Ivi, p. 208.

3. GLI AUTORI

3. 1. MAGNUS

Magnus, al secolo Roberto Raviola, nacque il 31 maggio 1939 a Bologna. Sin dall'inizio il disegno ebbe un ruolo importante nella sua vita (nell'assenza della maestra, disegnava gli aerei da guerra sulla lavagna), oltre alla lettura dei fumetti. Alcune opere che ebbero un'influenza notevole sulla sua produzione artistica sono *Flash Gordon*, *Mandrake il mago*, il *Topolino* di Floyd Gottfredson, *Saturno contro la Terra*, *Dottor Faust* e *Brick Bradford*.[35]

Prima di prendere il nome di Magnus, firmava le sue opere con il nome Bob La Volpe, preso dalla storia *Paperino e l'oro gelato* di Carl Barks. «Si vedeva», disse l'artista, «a un certo punto, un telegramma che diceva "Bob la Volpe Punto Zero" e la frase mi colpì per la sua sinteticità. Così mi restò in mente quel suono, Bob la Volpe, che non stonava affatto con la mia personalità e che mi stava a pennello». Il *nom de plume* Magnus, invece: «Viene da uno scherzo, quando ero studente e firmavo i miei disegni "Magnus Pictor". Poi non ho fatto il pittore, ed è rimasto solo Magnus».[36]

Nel 1957 si iscrisse all'Accademia di Belle Arti di Bologna, dove si laurea in scenografia per proseguire ancora per un paio di anni il corso di decorazione. In quel periodo cominciò ad interessarsi alla cultura orientale, soprattutto all'arte visuale e agli insegnamenti islamici. I suoi studi universitari ebbero un impatto grande sul suo stile artistico, sempre pieno di dettagli, denso, attento all'inquadratura, risultante in una grande fatica e numerosi schizzi e studi prospettici per ogni vignetta. Non si trovò, però, nel lavoro di scenografo né in quello di grafico pubblicitario, una vicenda che poi presta al personaggio di Alan Ford nell'omonimo fumetto. Dopo un fallito tentativo di lavorare come illustratore dei libri per i bambini, rispose all'annuncio fatto da Bunker sulle pagine della *Maschera Nera*. Lo assunsero come disegnatore di *Kriminal* (ne disegnò ben 102 numeri) e, un po' più in avanti, *Satanik* (62 numeri). In queste serie Magnus raffinò, con la sua inquadratura meticolosa e dinamica, lo stile semplice stabilito dal loro predecessore e fondatore del genere dei "neri", *Diabolik* ideato dalle sorelle Giussani. Vi si ebbe anche per la prima volta nel mondo dei fumetti italiani un'eroticità scatenata ed esplicita.[37] All'apice di popolarità, tra 1964 e 1971, le due serie pubblicavano nuovi albi ogni settimana per cui nel 1966 Magnus abbandonò progetti come

[35] Cfr. ANDREA FIAMMA, *MAGNUS, IL PIÙ GRANDE*, 31/3/2019, REPERIBILE AL: HTTPS://WWW.FUMETTOLOGICA.IT/2019/05/ROBERTO-RAVIOLA-MAGNUS-FUMETTI/ (31/8/2021).
[36] Ibid.
[37] Cfr. ibid.

Gezebel e *Dennis Cobb* per dedicarvisi pienamente. Presto fu costretto a prendere come aiutante il giovane Giovanni Romanini con cui in seguito avrebbe collaborato su altri progetti e con cui si sarebbe sviluppata una grande amicizia.

Nel 1970, su *Eureka* n. 39, uscì il primo fumetto creato interamente da Magnus, *I merli*. Quattro anni dopo, Magnus si separa dall'Editoriale Corno, abbandonando *Kriminal*, *Satanik* e *Alan Ford*, per diventare l'unico autore presso Edifumetto di Renzo Barbieri, la quale, fondata solo due anni prima, aveva già il primato nel mondo dei tascabili erotici. Con questo si ruppe anche la sua storica collaborazione con Max Bunker, nella quale gli subentra Paolo Piffarerio.[38] Sebbene ci fossero state numerose teorie di inimicizia tra i due autori, Magnus le negava sempre. Nel 1992, affermò a *Status Symbol* che «Non c'è stata alcuna frattura tra me e Bunker. A un certo punto ho sentito che dovevo cambiare, che dovevo fare qualcosa di diverso per ricrearmi».[39]

Le opere d'esordio di Magnus presso Edifumetto furono *Dieci cavalieri e un mago*, *Mezzanotte di morte* e *Quella sera al collegio femminile*, tutt'e tre albi erotici, e, infine, *Lo Sconosciuto*. Quest'ultimo sarebbe diventato una delle opere più lodate del periodo di lavoro autonomo dell'autore. Il personaggio principale è Unknow, un ex mercenario la cui storia affronta in un modo realistico problemi come corruzione, terrorismo, droga e spionaggio in giro per il mondo. Della sua nascita disse: «Nel 1974 mi sono trovato a Marrakech senza un soldo. Ho provato la sensazione di uno che è rimasto insabbiato, abbandonato. E così è nata l'idea di questo ex-legionario, simbolo di un passato coloniale e feroce, umanamente isolato».[40] Ma l'accoglienza tiepida dalla parte del pubblico e i ritardi causati dall'inordinata scrupolosità di Magnus presto segnalarono la fine della pubblicazione con la morte del personaggio principale. Nel 1982, però, Magnus diede nuova vita al Unknow sul mensile *Orient Express* con un racconto realistico dell'operazione che lo salvò. Sulle ragioni per cui spesso rappresentava la violenza, Magnus disse: «L'affetto che vediamo è l'atto finale, la cessazione dell'armonia, il punto di conflitto, ma la violenza e la malvagità non sono mai fine a se stesse. Sono il frutto di circostanze particolari, hanno sempre una causa iniziale. Ecco: a me piace indagare su questi intrighi, su questi equivoci di percorso, su questi passi fatali immediatamente precedenti».[41]

---

[38] Cfr. ibid.
[39] Ibid.
[40] Ibid.
[41] ANDREA QUEIROLO, *L'arte feroce di Magnus*, 5/4/2011, reperibile al: https://conversazionisulfumetto.wordpress.com/2011/04/05/larte-feroce-di-magnus/ (31/8/2021).

Tra 1977 e 1979 Magnus e Romanini crearono una serie del tutto differente, giullaresca, che costituiva un ritorno alla commedia nello stile di *Alan Ford*, ma si svolgeva lontano della modernità, in un Medioevo fantastico.[42] *La compagnia della Forca* è la storia corale di una compagnia di ventura fatta di personaggi caricaturali, le loro avventure nel percorso del mondo e lo scontro finale con le forze del male. Siccome non era popolare presso il pubblico, la serie fu chiusa e gli ultimi due albi vennero fusi: erano la versione riassunta degli elementi che avrebbero dovuto formare la seconda serie. Secondo Romanini:

> La scommessa della "Compagnia" era quella di riuscire a combinare una narrazione dai toni fiabeschi con la precisione dei rimandi storici. La serie avrebbe avuto delle ampissime potenzialità, e magari un seguito che includesse anche il giro del mondo… Forse era un progetto troppo ambizioso, per quegli anni e per quel mercato.[43]

All'inizio degli anni Ottanta Magnus realizzo *Milady 3000* per commissione del direttore della rivista *Il Mago*. Tradotta in francese e pubblicata sulla nota rivista *Metal Hurlant*, fu questa la opera a portargli il primo maggior successo fuori d'Italia. La storia si svolge in un mondo rinascimentale per usanze ma decisamente futuristico per tecnologia e cinese per abbigliamenti. La trama segue Paulonia Romana, contessa e agente segreto, e il suo fedele androide Uèr. Era un omaggio a *Flash Gordon*, proprio come l'opera seguente, *I briganti*, un adattamento del tradizionale romanzo cinese *Shui-Hu-Chuan*.

In seguito creò *Necron* (1981), che narra della biologa necrofila Frida Bohler, la quale creò una sorta di Frankenstein personale come schiavo sessuale, una storia cupa che Magnus trasformò in una serie buffa ai confini del grottesco ed elevò con la sua competenza tecnica. Però, era proprio quel suo trovarsi a metà via tra la cultura alta e bassa, tra la commedia e l'horror, che ridusse le vendite del fumetto e lo portò ad essere cancellato dopo quattordici numeri. Infatti, «*Necron* rappresentò una deviazione sul percorso artistico di Magnus, ma in realtà lo aiutò a pulire ulteriormente il segno, definito "linea elettronecroplastica", una grottesca versione della linea chiara franco-belga di cui prese tutta l'eleganza ma deformandola per costruire corpi steroidei e visioni sadomasochistiche».[44] Magnus ne disse dimostrando incredibile versatilità di tratto:

> Credevo che in questo modo avrei potuto cavarmela con maggiore rapidità, mentre invece non ti consente di mettere niente in ombra. Quindi ti devi frullare il personaggio da tutte le parti per non metterlo in ombra. La linea chiara comporta uno stile, un segno molto preciso. Non decidi

[42] Cfr. GIOVANNI ROMANINI, "La sognavamo a colori!", in *La Compagnia della Forca*, Milano, Rizzoli Lizard, 2015, p. 6.
[43] Ibid.
[44] ANDREA FIAMMA, *Magnus, il più grande*, op. cit.

subito le macchie e i neri. Qui mi sono trovato d'accordo con i francesi. Non ho voluto rubare qualcosa, semplicemente mi sono trovato temporaneamente d'accordo con il loro modo di fare fumetti.[45]

Nel 1984 nacque uno dei suoi successi più grandi: la storia erotica *Le 110 pillole*. Pubblicata per la prima volta l'anno seguente sulla rivista francese *L'Echo des Savanes*, fu fortemente censurata in Italia. Basata su un altro romanzo cinese, *Chin P'ing Mei.* Segue un ricco mercante, Hsi-Men, che sfrutta sconsideratamente delle magiche pillole afrodisiache fino ad andare incontro alla propria morte. È una storia quasi moraleggiante, di cautela contro l'edonismo e sostiene moderazione in ogni cosa. Il crollo psicofisico del personaggio principale è accompagnato e sottolineato dal cambio delle stagioni e l'artista prestò tanta attenzione ai paesaggi. I dettagli in generale, dall'anatomia all'abbigliamento vennero messi in rilievo, le tavole grandi lo acconsentivano.

L'interesse per l'Oriente dura e la letteratura cinese diventa fonte un'altra volta, più precisamente la raccolta di racconti *Liao-chai Chih-i*, da cui ne prende sette come spunto per *Le femmine incantate*. Erano di nuovo i francesi a fare la prima edizione, sulle riviste *Dolce Vita* e *Comic Art* tra 1987 e 1991. Si tratta di storie che parlano di donne sovrannaturali di ogni tipo, dagli spiriti malvagi alle muse. Pur avvicinandosi spesso all'orrore, mantengono il tono mitico-fiabesco caratteristicamente popolaresco mentre sul piano stilistico Magnus raggiunge l'apice della sua linea chiara, pulita: «Sono un pirata che ha scoperto un'isola piena di tesori: l'immaginario collettivo. Vi approdo con la mia barca, saccheggio, porto via, faccio dei collages di fantasie e di costumi e li vendo al miglior offerente», disse in un'intervista del 1982.[46]

Tra 1988 e 1996 disegna *La valle del terrore*, scritto da Claudio Nizzi, per una serie annuale di *Tex* (il cosiddetto 'Texone') che Bonelli realizzò alla fine degli anni Ottanta. Di nuovo il suo ambire alla perfezione prolungò la gestazione del fumetto. Silver (Guido Silvestri), un buon amico di Magnus e autore di *Lupo Alberto*, ne ha detto che «è stato un discrimine tra il fumetto dozzinale, nel senso dispregiativo, in cui c'era scarso interesse proprio per la documentazione, e un tipo di fumetto italiano, quello di Magnus, in cui se la pistola era la P38, accidenti quella era proprio una P38 in tutti quanti i suoi piccoli dettagli».[47]

---

[45] GIORGIO FRANZAROLI, *Il sognatore in bianco e nero*, reperibile al: https://ziofeininger.blogspot.com/2006/06/il-vino-buono-va-condiviso-con-gli.html (31/8/2021).
[46] ANDREA FIAMMA, *Magnus, il più grande*, op. cit.
[47] Ibid.

Uscita postuma dopo essere in piccola parte finita da Romanini, l'opera fu giudicata visualmente bellissima, ma con qualità abbassata dalla sceneggiatura mediocre di Nizzi.[48]

Magnus muore il 5 febbraio 1996 a Imola di un tumore al pancreas, ha lasciato tante opere incompiute, delle quali si nota in particolare *Il conte notte*. La sua ultima opera conclusa è stata *Nel frattempo*, una storia dello Sconosciuto.

[48] Cfr. ANTONIO TRIPODI, *Il testamento di Magnus: La valle del terrore*, 31/3/2012 (aggiornato il 11/11/2013), reperibile al: https://www.lospaziobianco.it/testamento-magnus-valle-terrore/ (31/8/2021).

3.2. GIOVANNI ROMANINI

Giovanni Romanini fu un disegnatore e illustratore bolognese, frequente collaboratore e inchiostratore di Magnus.

Nacque a Bologna il 27 dicembre 1945. Quando era ventenne, la sua carriera prese via all'interno del programma televisivo *Carosello*, su cui lavorava come animatore delle pubblicità.[49] Come fumettista, invece, fu attivo da fine anni Sessanta. Il suo esordio fu con *Kriminal* e *Satanik*. Da questi progetti iniziò anche la collaborazione con Magnus, la prima persona a riconoscere il suo talento. Essa si continuò con il lavoro dei due su *Alan Ford*, ma Romanini rimase a inchiostrare le pagine del fumetto per anni dopo che Magnus lo lasciò.

Mentre lavorava su *La Compagnia della Forca*, eseguiva anche fumetti degli allora emergenti generi del fumetto nero ed erotico per la casa editrice Edifumetto. Tra questi si notano *Zora*, *Wallestein*, *Ulula* e *Bionika*, accanto a *La Cicciolina*, due volumi che si incentrano su Ilona Staller, l'attrice pornografica che nel 1987 entrò nel parlamento italiano. *Bionika* è, invece, una rivisitazione erotica della serie televisiva *La Donna Bionica* in combinazione con *Supercar*. La protagonista ha la metà inferiore bionica che usa per lottare contro le ingiustizie, accompagnata da un androide e un'automobile intelligente.[50]

Romanini illustrò anche due raccolte di figurine Panini e una della De Agostini.[51] Da marzo ad agosto 1988 con Lucio Filippucci realizza la serie *I ragazzi della 3a B*.[52]

Il lavoro sul Texone *La valle del terrore* (1996) per la Bonelli fu la sua ultima collaborazione con il grande maestro Magnus. I suoi maggiori impieghi successivi furono con la Disney (dal 1992 al 1995 su *Topolino*) e ancora con la Bonelli. Lì fece gli inchiostri per un episodio di *Robinson Hart* e lavorò come uno dei disegnatori di *Martin Mystère* — del quale disegnò una trentina di numeri a partire dall'anno 2000 — e la collegata serie *Zona X*.[53]

Morì nel 2020, all'età di 74 anni.[54]

---

[49] Sergio Bonelli Editore, *Giovanni Romanini*, 09/05/2013, reperibile al: https://www.sergiobonelli.it/news/giovanni-romanini/9436/Giovanni-Romanini.html?refresh_ce (07/11/2023).
[50] Andrea Leggeri, *Essential 11: undici "pocket" erotici bizzarri secondo Andrea Leggeri*, 3/1/2013, reperibile al: https://www.lospaziobianco.it/essential-11-pocket-erotici-bizzarri-andrea-leggeri/ (07/11/2023).
[51] Sergio Bonelli Editore, *Giovanni Romanini*, op. cit.
[52] Fondazione Franco Fossati, *Giovanni Romanini*, reperibile al: https://www.lfb.it/fff/fumetto/aut/r/romanini.htm (07/11/2023).
[53] Sergio Bonelli Editore, *Giovanni Romanini*, op. cit.
[54] Fumettologica, *È morto Giovanni Romanini*, 20/3/2020, https://fumettologica.it/2020/03/giovanni-romanini-morto/ (07/11/2023).

4. *LA COMPAGNIA DELLA FORCA*

La Compagnia della Forca è un fumetto italiano, originalmente serializzato presso l'editore Edifumetto dall'aprile 1977 al luglio 1979. Originalmente doveva avere ventiquattro volumi, ognuno da centoventi pagine, dallo stesso formato tascabile di *Alan Ford* (14 x 21 cm). Ma l'iniziativa di attrarre il pubblico di *Alan Ford* non trovò un gran successo e, a causa di bassa rendita e di un rallentamento della produzione di Magnus, il numero dei volumi fu ridotto a diciannove, anche se l'ultimo, uscito dopo mesi di pausa, era di doppia lunghezza rispetto a quelli precedenti.

Il fumetto è disegnato e sceneggiato da Magnus con l'aiuto di Giovanni Romanini. Fu Romanini a introdurre Magnus all'editore Renzo Barbieri. Presso la sua casa editrice Magnus creò *Lo sconosciuto*, una delle sue serie più riuscite. Durante un viaggio con Romanini sulla relazione Bologna–Milano, nacque la prima idea per *La Compagnia della Forca*, ispirata ai film *fantasy* di basso budget di quel tempo, come quelli su Brancaleone, contraddistinti da un'ambientazione medievale.[55] Da parte sua, Magnus si ispirò a *Il Millione* di Marco Polo, che aveva letto poco prima.[56]

La serie è stata ristampata più volte. Già la prima di queste riedizioni, quella di Alessandro Distribuzioni del 1988, riconfezionò la serie in 10 volumi. Ogni volume univa due albi sotto un titolo nuovo. In questa occasione Magnus rimontò il fumetto in pagine di otto vignette invece delle due di precedenza, cambiando il ritmo e l'ordine della lettura in modo significativo, che in alcune istanze divenne meno istintivo e naturale. L'edizione successiva di Granata Press, pubblicata tra il 1992 e 1996, riprese il vecchio formato in 20 volumi.[57] Nel 2005 uscì una nuova ristampa, di nuovo comprendente 10 volumi, della Panini Comics.[58] Fu realizzata con la collaborazione di Romanini e degli eredi di Magnus e arricchita da tanto materiale aggiuntivo. Finalmente, l'edizione Rizzoli Lizard, come parte di una collana di opere di Magnus, ritiene lo stesso formato ma pubblica il fumetto in due volumi cartonati usciti nel 2015 e nel 2016. L'edizione contiene contributi critici di Luca Baldazzi e Fabio Gadducci e un'introduzione scritta dallo stesso Romanini, oltre a una raccolta vasta di schizzi, progettazioni, e schede dei personaggi di Magnus. Allegato al secondo libro c'è anche lo *storyboard* della *TeleMontBlanc*, un programma televisivo ideato da Magnus. La

[55] GIOVANNI ROMANINI, *La sognavamo a colori*, op. cit., p. 6.
[56] Luca Baldazzi, *I drammi della storia e il popolo che ride*, in *La minaccia del Grande Buio*, Milano, Rizzoli Lizard, 2016, p. 5.
[57] Antonio Napolitano, *La conclusione de La Compagnia della forca*, 20/7/2016, reperibile al: https://www.lospaziobianco.it/la-conclusione-de-la-compagnia-della-forca/ (07/11/2023).
[58] Comicsbox, *La compagnia della forca*, reperibile al: https://www.comicsbox.it/serie/CMFORCAPN (07/11/2023).

TeleMontBlanc aveva dovuto incentrarsi su *La Compagnia* ed avere i personaggi del messo imperiale e del suo scudiero come presentatori, ma non fu mai realizzata oltre lo stadio dell'abbozzo. La stessa fine ha fatto un tentativo degli anni Novanta di realizzare una serie animata basata sul fumetto, della quale sopravvive soltanto un *pilot* breve intitolato *The Company of the Gallows*.[59]

Forse la ragione del limitato successo della serie è il fatto che non apparteneva a nessuno di tre tipi di fumetti che venivano letti a quel tempo: quelli per i bambini e i giovani, fumetti vietati, e fumetti d'autore. Però, è proprio dalle zone grigie tra gli ultimi due che sarebbero provenuti gli autori dei fumetti per adulti dei decenni successivi, ed è questo lo spazio in cui operava Magnus. Parlando di *Alan Ford*, Simone Castaldi dice,

> its brand of humor made it suitable for a young audience; the quality of the art, the grotesque undertones, and the adult asides made it appealing to the discriminating grown-up readership; and its format—small pocket-size and a two-panel page grid, along with Magnus's already-familiar art, his signature heavy blacks, and sensual round, thick lines promising mischief and forbidden thrills, made it a success also with the *vietati* readers.[60]

Benché in una misura minore, *La Compagnia della Forca* è un'opera alquanto trasversale.

La serie segue i viaggi della titolare compagnia di ventura attraverso l'Europa e il Medio Oriente. È ambientata in un Medioevo fantastico e l'obbiettivo finale è sconfiggere re Cardo, un generale dell'Oscuro Signore che fa assedio alla città del mite re Giglio.

I membri del gruppo sono: il duca Percy di Montblanc, capo della compagnia, un cavaliere imbranato, pigro, e non tanto onorevole; sua sorella Annalisa, un'arciera, più intelligente e competente di suo fratello; il magister Capitan Golia, comandante della batteria, irascibile, coraggioso, e sempre preoccupato per la duchessina; Ser Crumb, lo scudiero leale ed onesto di Sir Percy; il menestrello civettuolo Bertrando, fromboliere; Ser Ciacco, un ex boia diventato vivandiere; e Crusca, unità di manovra, sottovalutato dagli altri anche se è intelligente e intraprendente (fig. 1).

[59] FABIO GADDUCCI, "Un classico che tutti devono vedere e rivedere", in *La minaccia del Grande Buio*, Milano, Rizzoli Lizard, 2016, p. 395.
[60] SIMONE CASTALDI, *Drawn and Dangerous: Italian Comics of the 1970s and 1980s*, Jackson, University Press of Mississippi, 2010, pp. 35-36.

Figura 1: Organico degli Effettivi de la Compagnia di Montblanc

Come al solito, Magnus prese spunti dalla vita reale per ideare l'aspetto fisico di alcuni personaggi. Come Bob Rock nell'*Alan Ford* e l'amministratore fiduciario nel *Maxmagnus*, Ser Crumb era ispirato alle fattezze di Magnus. Bertrando assomigliava a Giovanni Romanini ed Euriante a sua moglie (che faceva il lettering per il fumetto). Carlo Conti, responsabile amministrativo della Edifumetto, fu l'ispirazione per l'aspetto di Lattemiele, il disegnatore Marco Buldrini per Occhidolci, e l'editore Renzo Barbieri per il consigliere Nar-Mun.[61] Il nome Montblanc provenne dalla nota marca di stilografiche che si trovò sul tavolo di Magnus durante l'ideazione iniziale.[62]

Durante i suoi viaggi il gruppo incontra altri personaggi pittoreschi, alcuni dei quali sono ricorrenti. Tra essi si trovano il Dottor Nadir, un maestro di scienze occulte orientali; Lattemiele il contabile finanziere che cerca donne da sedurre con il suo socio Occhidolci, un ex monaco e, infine, Euriante, una donna che si adatta a ogni circostanza e si trasforme da una

[61] FABIO GADDUCCI, "Stretta è la foglia, lunga è la via…", *in La Compagnia della Forca*, Milano, Rizzoli Lizard, 2015, p. 396.
[62] GIOVANNI ROMANINI, "La sognavamo a colori!", op. cit., p. 6.

dama di compagnia in una pirata e poi in una donna di alta società. Una speciale menzione merita Crocca, l'avvoltoio emissario dell'Oscuro Signore che serve anche da narratrice di tutti i volumi tranne l'ultimo, quando è licenziata e decide di cambiare partito.

All'inizio della storia, i membri della Compagnia viaggiano insieme. Prima si oppongono al castellano Sparviero, che cerca di eliminarli attraverso l'ordine del Grande Buio, un mostro nel servizio dell'Oscuro Signore. Il Grande Buio aveva avuto un presentimento che la Compagnia era pericolosa per la loro causa e ha ordinato a tutti i suoi subalterni di eliminarla.

Dopo lo Sparviero si scontrano con un orco che rapisce Annalisa e si trovano coinvolti negli intrighi della corte di Bellorizonte, la cui regina ha una relazione con un conte che vuole impossessarsi del trono.

Ciò superato, si recano al trullo dei Sette Savi, amici di Dottor Nadir, tra i quali regna la discordia causata da una diavolina. Annalisa accoppia i sei scienziati con sei sorelle di un villaggio vicino, e la situazione si sistema. La Compagnia giunge fino al mare Adriatico. Il capitano che offre loro passaggio li abbandona ai pirati. Questi però vanno a loro volta attaccati dai veneziani. Nel risultante naufragio, il gruppo si scioglie.

Annalisa, Ser Crumb e Ser Ciacco si imbattono in un monastero il cui abate usa un drago per terrorizzare la gente del villaggio e imporre delle tasse. Ser Crumb fa l'amicizia con il drago e insieme riescono a liberare la moglie incinta di esso, con la quale l'abate lo stava riscattando. In seguito si trovano nella città di Drasta, dove aiutano il principe locale a rovesciare suo zio e iniziare una relazione con la donna amata. Dopo la vittoria, Ser Ciacco decide di rimanere nel servizio del nuovo re come cuoco.

Di Annalisa si innamora il luogotenente delle provincie lontane del sultano, il principe Farid, ma lei lo rifiuta e si innamora invece di un principe egizio, Saad. Questi è invero sul lato del male e la rapisce, chiudendola in una cella nella città di re Giglio, ormai sotto controllo quasi totale di re Cardo.

A Ser Crumb, tuttora in Egitto, viene dato il compito di restituire una lampada magica, contenente due geni, al suo proprio posto in un tempio. Lo spirito della bontà universale che ci risiede gli consente tre desideri, con l'aiuto dei quali lui si avviene a ritrovare il resto della compagnia.

Intanto, Capitan Golia ha perso i sensi a causa della morte apparente della duchessina nel naufragio. Lui, Sir Percy e Bertrando rimangono con i pirati ma i veneziani trovano il loro

nascondiglio. Dopo aver inavvertitamente usato un lasciapassare genovese per uscire da Venezia, vengono strappati a una galea transmediterranea come schiavi.

Scappano, ma, dopo una sosta a Trinacria (Sicilia), di nuovo sono fatti schiavi, questa volta a Punìcia, nella città di Punìs (Cartagine, odierna Tunisia). Sono liberati dopo aver scoperto un complotto contro il giovane sultano. Lì, una maga li informa che Capitan Golia può essere curato da un'altra maga nell'Isola del ghiaccio e fuoco (cioè l'Islanda). Per raggiungerla, Bertrando e Capitan Golia passano per la Francia, l'Inghilterra e la Scozia, imbattendosi in guerre e altre disavventure. La loro impresa risulta in un successo, e i due tentano di tornare da Sir Percy, il quale intanto stava riposando a Punìs e Cipro. Durante il viaggio si imbattono nel castello di Dracula e, dopo un breve scontro con il vampiro, incontrano Ser Ciacco, il quale ha lasciato il servizio del re con l'avvenimento della guerra.

Crusca, l'ultimo membro della Compagnia, si è ritrovato in un'area dei Balcani occupata dai turchi. Riesce a raccogliere una banda di banditi e finge di essere un emiro. Eseguendo un'operazione di furto, per puro caso compie una profezia del popolo locale, fa via con il pascià, e viene considerato il Liberatore. Dopo esser scoperto, il gruppo scappa e fa da briganti, ma presto entra in servizio di Akhmat Khan, khan della Grande Orda, nella guerra contro i Bizantini.

Annalisa scappa dalla prigione di re Cardo e distrugge l'incanto che teneva ipnotizzato il popolo della città. Il resto della Compagnia, ormai di nuovo insieme, entra nella città e incontra la duchessina alla porta principale. Re Cardo rapina re Giglio e vola via. Al banchetto della vittoria Ser Crumb muore improvvisamente dopo aver assaggiato una coppa al mascarpone (il suo unico desiderio per tutto il fumetto). La storia finisce con la sua riunione a Valhalla con re Artù e ser Lancillotto. Gli è permesso di guardare giù dalle nuvole un'ultima volta e vedere come vivono i suoi compagni ancora sulla terra.

4.1. LA FORMA

La Compagnia della Forca è una forma ibrida, una mescolanza molto particolare di vari generi, media e stili di narrazione. È senz'altro un'opera *fantasy*, però presenta anche le caratteristiche del romanzo storico, dell'epico cavalleresco, della favola, della leggenda e del picaresco. Attraverso le citazioni degli autori del passato all'elenco si aggiungono le cronache e un poema — *Orlando furioso*, che viene citato da Sir Percy al funerale di Ser Crumb: «...A sosteneve i buoni... ad abbassave l'ovgoglio dei malvagi... non ci fu mai migliove cavalieve!»[63] (il passaggio, come verrà mostrato dopo, è inventato).

Ci trova posto anche la canzone cantata più volte dalla Compagnia: «Stretta è la foglia, lunga è la via / Siam della forca la compagnia... / Sempre all'erta ed allenati / Mercenari ben quadrati... / Se battaglia ci sarà... Per la forca hip hip urrah!» In una occasione, Bertrando aggiunge dopo il verso «Mercenari ben quadrati» la battuta «Mal pagati!» ma viene zittato.[64] La canzone diventa emblematica della Compagnia, un simbolo della vittoria e della solidarietà, e l'inno della serie come tale. Infatti, è appunto con la canzone che finisce l'ultimo episodio (fig. 2).

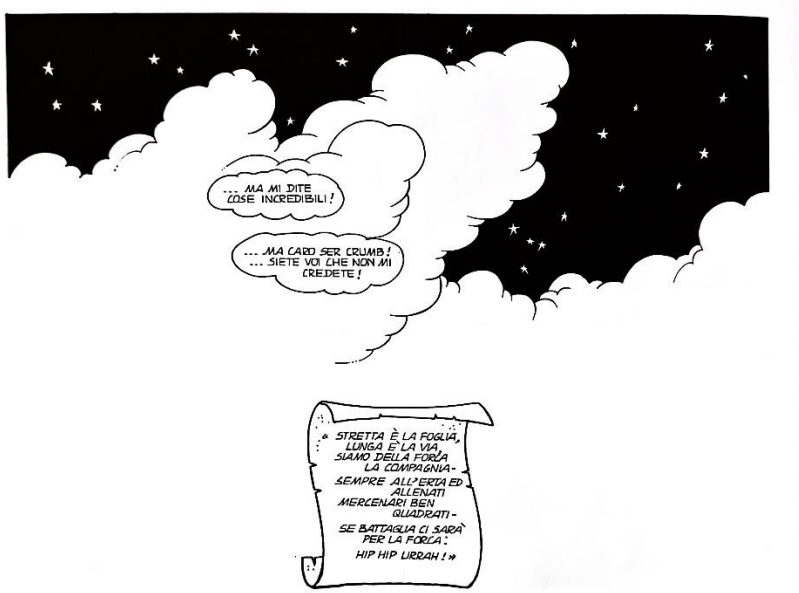

Figura 2: la fine dell'ultimo episodio

Anche la struttura della trama è inusuale. La cosa che finalmente unisce tutto il gruppo e lo mette sotto l'ingaggio di re Giglio occorre soltanto nell'ultimo episodio. In un breve

[63] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, Milano, Rizzoli Lizard, 2016, p. 321.
[64] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, Milano, Rizzoli Lizard, 2015, p. 103.

momento, il re aveva prevalso sulla sua distrazione cronica e aveva mandato il Vecchio Simeone, suo leale servitore, a cercare aiuto guidando un carro di cocomeri.[65] Più di cento pagine dopo, egli si trova miracolosamente nella stessa taverna come sir Percy e Ser Crumb e li impiega.[66] Così, finalmente, in un modo piuttosto discreto, i nostri protagonisti diventano ufficialmente nemici dell'Oscuro Signore.

In aggiunta, benché la maggior parte della storia sia narrata in modo lineare, non è sempre il caso. C'è un'istanza di *flashback* piuttosto prolungata, dove Bertrando racconta cos'era successo a lui e Capitan Golia dopo che il fumetto si era incentrato a lungo sul resto della Compagnia.[67] Un altro *flashback* concerne il viaggio di Occhidolci a Londra dopo essersi convertito al musulmanesimo.[68]

Succede anche una diversione minore mentre il Dottor Nadir racconta ai lettori dove aveva trascorso i volumi precedenti.[69] Finalmente, ci sono istanze di storie minori incorporate all'interno storia principale, come quella che si estende da pagina 147 a 152 de *La minaccia del Grande Buio*.

Charles Hatfield identifica quattro specie di tensioni prevalenti nei fumetti: «[…] between *codes* of signification; between the *single image* and the *image-in series*; between narrative *sequence* and page *surface*; and, more broadly, between reading-as-*experience* and the text as material *object*.»[70] I codici di significato riferiscono non solo al simultaneo contrasto e cooperazione tra il disegno e la parola, ma anche tra simboli a vari livelli diegetici. L'esperienza di lettura cambia se, per esempio, viene inserito un flashback che narra un evento passato soltanto attraverso la dimensione visuale — cioè con meccanismi diegetici — a differenza di una digressione parzialmente o interamente espressa attraverso la narrazione di un personaggio, in modo linguistico oppure pittoresco (attraverso simboli comuni); allora questi elementi extradiegetici assumono un rapporto pieno di tensione con gli elementi diegetici accompagnanti. Lo stesso vale, su un livello ancora superiore, se l'evento viene narrato da un narratore posto al di fuori della storia, le cui parole si trovano in una didascalia o in un colonnino.

L'inquadratura e la realizzazione delle vignette sono di uno stile similmente più libero che nelle opere precedenti di Magnus. Così sono frequenti le vignette senza bordo, spesso

[65] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 166.
[66] Cfr. ivi, p. 292.
[67] Cfr. ivi, pp. 188-190.
[68] Cfr. ivi, pp. 115-116.
[69] Cfr. ivi, p. 162.
[70] JEET HEER, KENT WORCESTER, (a cura di), *A Comics Studies Reader*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009, p. 132.

sulle pagine opposte, il che crea un senso di vacuità e di apertura ma anche di simmetria.[71] In una scena che si svolge interamente nel buio (cioè, gli sfondi sono neri), i personaggi sono soltanto siluette nere inquadrate da cerchi bianchi (fig. 3).[72]

Figura 3: l'inquadratura attraverso il buco nell'inchiostro

Particolari sono anche le vignette in cui viene isolata la faccia di un personaggio per incentrare i suoi gesti faciali. Qualche volta Magnus implementa un cerchio come elemento di inquadratura invece del bordo rettangolare tradizionale; perlopiù, però, questi personaggi

[71] Cfr. ivi, pp. 104-105.
[72] Cfr. ivi, pp. 127- 131.

semplicemente galleggiano nello spazio vuoto della pagina.[73] Il ritratto di lord Money a pagina 105 de *La minaccia del Grande Buio* è un esempio interessante perché, sebbene non ci sia un cerchio di sfondo, tutti gli elementi dipinti sono arrangiati in modo di creare l'apparenza di un cerchio — la superficie curvata del cappello si continua attraverso la fascia che ci pende; essa continua per la linea di movimento della moneta gettata per tornare di nuovo al cappello (fig. 4).

Figura 4: i contorni dell'abbigliamento e le action lines *producono l'illusione di un cerchio di inquadratura nel ritratto di Lord Money*

Sono frequenti le istanze delle cosiddette "splash-page", dove una sola vignetta occupa l'intera pagina,[74] e i "two-page spread", cioè una vignetta che copre le due pagine opposte.[75]

Anche le nuvolette sono realizzate in modi non-standard. I bordi appuntiti per segnalare i gridi dei personaggi sono una variazione spesso incontrata nel mondo dei fumetti,[76] però non li si era incontrati nelle opere precedenti di Magnus. Ci si trovano inoltre

[73] Cfr. ivi, p. 105.
[74] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca,* op. cit., p. 214; MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio,* op. cit., p. 141.
[75] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 207; MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio,* op. cit., p. 247, p. 272.
[76] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 197.

delle forme più inconsuete, ad esempio quella di cuore per indicare l'affezione da parte di Euriante.[77]

Spesso, specialmente dopo che M e R assumono il ruolo dei narratori nell'ultimo volume, i bordi delle didascalie (riquadri contenitori della narrazione che vengono sovrapposti alle vignette) assumono un aspetto di vecchiezza, come fatte di pergamena antica, strappata.[78] È un modo sottile per esprimere l'antichità della storia e per segnare che essa era stata riassemblata dopo il fatto dalle fonti storiche.

Succede talvolta che i simboli particolari del medium fumettistico assumono una presenza fisica nel mondo dei personaggi. Ad esempio, la stella che è sospesa sopra la testa di Capitan Golia per comunicare che è svenuto diventa bagnata dopo che Crusca tenta a svegliarlo versandogli sopra un secchio d'acqua (fig. 5).[79] Così viene oltrepassato il confine tra lo spazio extradiegetico e la diegesi.

Figura 5: un simbolo del linguaggio fumettistico entra nella diegesi

Il cambiamento delle nuvolette è qualvolta accompagnato del cambiamento del fonte tipografico — Ser Crumb e Crusca parlano con un fonte e le nuvolette tremanti per indicare la

[77] Cfr. ivi, p. 126.
[78] Cfr. ivi, p. 151.
[79] Cfr. ivi, p. 92-93.

qualità delle loro voci gelate dalla paura;[80] intimorito dai fantasmi, il Re Frog lascia evadere solo un «Quak!» stampato in piccolissime lettere in una minuscola nuvoletta;[81] la lettera della granduchessa di Montblanc ad Annalisa è scritta in un corsivo elegante.[82]

Il tappeto volante di Occhidolci è decorato con simboli di dollaro, e la sua avarizia quando pensa di come potrebbe usarlo diviene evidente — gli fa sostituire ogni lettera *s* dalle proprie nuvolette con un simbolo del dollaro.[83] Lo si vede anche in questa conversazione con Lattemiele:

> "Accidenti, Occhidolci! Questo tappeto volante è formidabile!"
>
> "È merito del $acro $egno! Il $acro $egno ci farà volare d-o-v-u-n-q-u-e!"
>
> "Ca$pita!" [84]

Il cambiamento del fonte mette in rilievo la tipografia, avverte il lettore della materialità del testo e rompe l'illusione della sua autonomia; in altre parole, fa ricordare che il testo è dipendente dal mondo esterno e dalla volontà dell'autore.

Combinando questi effetti si crea un ritmo di narrazione visuale. A partire da *La minaccia del Grande Buio*, pagina 163, prima ci sono due vignette alla pagina sinistra e una a destra, e poi il rovescio, e i bordi sono altrettanto non-tradizionali. Proprio come da pagina 147 a 152 dello stesso libro, i bordi sono ondulati, per significare che le immagini sono le rappresentazioni di un racconto all'interno del racconto. A pagina 150, lo schema si interrompe per due vignette, le quali hanno invece bordi nuvolosi per indicare le reminiscenze di Crocca su come era la città di re Giglio prima dell'assedio. Lo stesso succede sedici pagine dopo, durante un *flashback*.

Nella sua contribuzione all'antologia di saggi analitici sui fumetti *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, Andrei Molotiu nomina questo ritmo "dinamismo sequenziale", e lo definisce come,

> the formal visual energy, created by compositional and other elements internal to each panel and by the layout, that in a comic propels the reader's eye from panel to panel and from page to page, and that imparts a sense of sustained or varied visual rhythms, sometimes along the predetermined left-to-right, top-to-bottom path of reading, other times by creating alternate paths.[85]

---

[80] Cfr. ivi, p. 177.
[81] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 147.
[82] Cfr. ivi, p. 218.
[83] Cfr. ivi, p. 117.
[84] Ivi, p. 119.
[85] MATTHEW J. SMITH, RANDY DUNCAN, (a cura di), *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, op. cit., p. 89.

Aggiunge che il dinamismo visuale è notabile soltanto quando si tiene in mente un'unità visuale più larga di una singola vignetta, cioè ci serve l'iconostasia — la percezione di una pagina del fumetto come unità unitaria.[86]

La disposizione delle vignette nel fumetto, perciò, spesso crea un effetto di simmetria. A pagina 96 de *La minaccia del Grande Buio,* si ha sulla sinistra una grande vignetta quadrata con una più piccola, rettangolare, in basso, e la stessa disposizione sulla destra.[87] Questa simmetria è talvolta usata per incorniciare un pezzo della storia; cioè, i Sette Savi sono introdotti attraverso due "splash pages" seguite da sei piccole vignette rettangolari, una per ogni Savio (fig. 6);[88] verso la fine dello stesso volume, quando i Savi fanno la loro ultima apparizione, la disposizione e molto simile — un "two - page spread" seguito ancora da sei vignette, per segnare la chiusura della sottotrama.[89]

Figura 6: il contrasto simmetrico tra vignette con e senza bordo

[86] Ivi, p. 93.
[87] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 96.
[88] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 204.
[89] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 230.

Per quanto riguarda lo stile grafico, è condizionato dal contesto storico-sociale, ma anche dal medium in cui è realizzata l'opera e dal suo genere. L'artista è inevitabilmente un prodotto dei suoi predecessori e dalle convenzioni che essi hanno stabilito. Magnus disegnò *La Compagnia della Forca* nel modo che riflette perfettamente l'atmosfera e la tematica del fumetto. Proprio come la storia, la realizzazione grafica è una via di mezzo tra lo stile *cartoony* dei fumetti per bambini e quello più elevato dei fumetti d'autore. «I contrasti del chiaroscuro delle matite riproducono in pieno le contese e i conflitti umani, nascondendo dietro l'ironia e la parodia dei luoghi comuni, semplicemente tutte le debolezze dell'uomo.»[90] Il realismo severo degli sfondi pone un accento sulle forme distorte in modo caricaturale dei personaggi e crea un contrasto con elementi grotteschi, esotici e parodici (fig. 7).

Figura 7: il realismo degli sfondi si oppone al dipinto caricaturistico dei personaggi

[90] ANTONIO NAPOLITANO, *La conclusione de La Compagnia della forca*, op. cit.

Le scene del volo del Dragone Tonante / Volante, che a sua volta si avvicina quasi all'importanza di un personaggio, sono divertenti perché è una macchina bizzarra, sgraziata, buffa... ma tutti questi tratti sono potenziati dalla rappresentazione realistica dei paesaggi che sorvola.

I personaggi sono fatti diversamente secondo i tratti più tipici del loro gruppo etnico, e cavalcano la linea tra il realismo e gli stereotipi. Le caratteristiche faciali di Haron Haronson, il capo degli islandesi, sono severe e composte da linee rette, completamente diverse dagli scozzesi, con i loro visi rotondi e lentigginosi, e dalle facce elongate del signore di Wallcastle e di Lady Rowena. I vestiti sono altrettanto diversi e dettagliati — i piccoli cappelli, i giubbotti e gli stivali stretti e alti dei bastiani narrano di uno stile di vita molto diverso rispetto alle tuniche lunghe e le scarpette leggere del popolo di Punìs.

Inoltre, il rapporto tra il realismo e la caricatura varia da un personaggio all'altro secondo la sua natura. Quelli più buffi, le cui personalità e comportamento sono esagerati (per lo più ai fini umoristici), sono lontani dalla realtà anche nell'aspetto fisico — cioè, hanno dei tratti *cartoony*. Si tratta di personaggi come Capitan Golia, il Gran visir, e il duo degli assassini Og e Magog. Le loro fisionomie spesso tendono agli estremi, in quanto molto rotonde, o molto bassi, o in qualche altro modo sproporzionate. A loro sono spesso permessi dei movimenti più sfrenati che ad altri personaggi. Alcuni hanno una varietà di espressioni più grande dal solito, disegnate in una maniera esagerata (Capitan Golia); altri hanno delle espressioni innaturalmente stabili, che non mutano quasi affatto (Og e Magog).

La malizia di re Cardo è così esagerata e ovvia di avvicinarsi alla comicità. Non basta che venga dipinto in un modo minaccioso, in un'armatura e mantello neri con la corona e il collare appuntiti come foglie di cardo, ma anche il suo cavallo è nero con orecchie appuntite, dagli occhi bianchi senza iridi e con un teschio sulla sella; come tocco finale, sputa pure fuoco (fig. 8).[91]

[91] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 147.

Figura 8: re Cardo e re Giglio

D'altro lato si trovano i personaggi seri, spesso eroici nel senso tradizionale. Si pensi al re di Drasta, Mantello dorato, al suo figlio principe Saltan e al suo leale conte Tra's. Il loro design semplice, con la caricatura tenuta a freno, crea un contrasto con lo zio malefico Kotorsko. Le vesti di Kotorsko sono più dettagliate, per indicare il suo status reale ottenuto in modi disonesti, ma i contorni del suo corpo sono esagerati e le sue smorfie si avvicinano a volte alla grottesca. Il disegno comunica chiaramente al lettore quale personaggio viene preso seriamente e quale serve da *comic relief*, ovvero se è buono e onesto di natura o corrotto e infido.

Tuttavia, ci sono esempi che non rientrano del tutto in questo schema semplice. Conte Gerardo, pur bello d'aspetto, è uno sleale adultero. Il principe Saad, il traditore di Annalisa e del suo popolo, è dipinto in un modo realistico ed attraente. È un'immagine speculare di suo fratello, un uomo introverso e non dotato di bellezza, ma di buon cuore. Saad serve da avvertimento contro la sottilizza della malvagità, che spesso compare sotto una maschera di bellezza e di fascino personale. Il fumetto si appoggia molto ad apparenze fisiche per

trasmettere informazioni, ma sa quando sovvertire le aspettative nel servizio della tensione narrativa. Così evita anche la piattezza che risulterebbe da una totale corrispondenza tra le apparenze superficiali e la realtà. Nei personaggi in generale si può avvertire una simile combinazione degli stereotipi (un menestrello civettuolo, uno scudiero leale) e delle innovazioni (un cavaliere meschino e sua sorella più abile e coraggiosa).

Lo stile è sempre nel servizio dell'opera ma la crea altrettanto. È condizionato dal contenuto nel senso che, ad esempio, un tono grottesco richiede quasi per forza uno stile altrettanto grottesco; d'altra parte, esso svolge anche un ruolo attivo. La dimensione grafica ha un valore per sé ed esercita un'influenza propria sull'interpretazione del lettore. E pur se in casi di disegnatori meno abili, il cui lavoro è accettabile ma non eccezionale, il disegno spesso passa in secondo piano senza farsi notare, il disegno di Magnus è ricco di significato. La caricatura, un filo chiave nel tessuto grafico de *La Compagnia*, fa risalire quello che è rilevante per l'opera, togliendo di via l'inessenziale. L'esagerazione visiva completa quella narrativa al grado massimo tirando fuori tutto il potenziale dalla forma fumetto; serve, in contempo, anche per accentuare l'umorismo, spesso del genere *slapstick*, non distante da quello dei *cartoon*. Lo si vede in numerose scene con Crocca, Crusca e il messo imperiale che fa a botte con Rosencranz. Non è un umorismo "vuoto", bensì uno che rispecchia l'assurdità pressoché tragica della vita e delle relazioni umane. A differenza dell'ironia, scrive Claire Colebrook, l'umorismo, «[…] takes the human subject back or 'down' to its corporeal origins,» ed è meno preoccupato con la questione di significato; il suo soggetto diventa «[…] an ad hoc, disconnected and disrupted connection of movements.»[92] Esso implica un atteggiamento di superiorità dalla parte di chi ride verso l'oggetto del riso.

Questi generi dell'umorismo sono in fondo opposti alla filosofia post-strutturalista che si riflette nel postmodernismo più largo. Come sostiene Falck,[93] esso trascura la dimensione fisica ed esperienziale della lingua, e la sua stretta connessione con il linguaggio dei gesti; la lingua risulta sterile ed astratta, dissociata dall'uomo come creatura naturale. Lo studioso inglese scrive in *Myth, Truth and Literature* che «Our vital or purposive involvement with the world must metaphysically prior to our conscious or discursive involvement: we are animals before we are human beings, and primitive human beings before we are speakers or thinkers.»[94] È questo uno degli aspetti in cui *La Compagnia della Forca* esce fuori dal confine

[92] CLAIRE COLEBROOK, *Irony*, London-New York, Routledge, 2004, p. 135.
[93] Cfr. COLIN FALCK, *Myth, Truth and Literature: Towards a True Postmodernism*, op. cit., p. 25.
[94] Ivi, p. 40.

del postmodernismo, appoggiandosi invece alla tradizione del proprio medium e della sua stessa essenza fin dagli inizi del *cartoon strip* e del *gag cartoon*.

4.2. I TEMI SOCIALI E IL "FEMMINISMO"

Il fumetto sembra, secondo la tradizione postmoderna, di rappresentare gli interessi di piccoli gruppi sociali e delle minoranze. Commenta la tirannia, il totalitarismo e l'inegualità sociale, e spesso prende la parte dei poveri e degli sfortunati. C'è, per esempio, uno sceicco che è un ricco governatore di un paese povero e che non bada a coloro che chiedono l'elemosina. Similmente, il capitano Ligurio causa un colpo di stato e minaccia al popolo di pestarlo se esso non mostra l'entusiasmo adatto al momento.[95] In questi contesti, l'umorismo, soprattutto quello del tipo *slapstick*, serve a rompere la dignità dei presuntuosi, a degradarli e ad abbassare l'argomento ad un livello rozzo e corporale, quasi carnevalesco. Ma forse l'aspetto più saliente è come il fumetto tratta i suoi personaggi femminili.

Nell'episodio *Il rapimento di Annalisa* c'è un grande senso di collaborazione femminile. La moglie del castellano in cui castello vive l'orco rapinatore fa tutto per aiutare la ragazza, fino a chiamare la zia di Barbarigo che lo ricorda di essere già fidanzato con un'orca. Le donne sono rappresentate come persone mature, responsabili e alla mano, che devono sopportare le follie egoiste dei due maschi. Il castellano, anche se non è malefico come l'orco, è spensierato e trascorre tutti i giorni coi sperimenti di alchimia. L'esito di questi fa spesso danno al castello, e l'uomo non si occupa quasi affatto di sua moglie. Dopo che il castellano trasforma Barbarigo in oro per accidente, sua zia dice, «Mio nipote non valeva un granché... adesso invece non si può lamentare!»[96]

Le due donne principali ne *La Compagnia*, Annalisa ed Euriante, si inseriscono in contesti sociali maschili per guadagnare rispetto.

Annalisa si ribella alle aspettative del genere femminile, impostele specialmente dalla madre e dal fratello, dimostrando la propria abilità nel combattimento. Così partecipa nel grande torneo di Bellorizonte al posto del Cavaliere del fiordaliso e ne risulta vittoriosa — non tanto per la propria abilità ma perché le cadono le sue armi pesanti, abbattendo per caso i nemici. Tuttavia, l'impresa le piace tanto e dice di essersi divertita, a contrasto di suo fratello Percy che era stato scavalcato al primo giro e ha trascorso il resto del torneo a letto lamentandosi di un dente cariato. Si scopre che lei, a differenza del fratello, è una brava capogruppo che pensa in un modo pratico ma sa tenere su il morale.[97]

[95] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 161.
[96] Ivi, p. 101.
[97] Cfr. ivi, p. 270.

Quando entra in concorso di tiro con l'arco con Freccia, un fuorilegge ispirato da Robin Hood,[98] e lo vince, scopre l'egocentrismo sessista degli uomini e non lo tollera (fig. 9).[99]

Figura 9: Annalisa non tollera l'egocentrismo di Freccia

Denuncia ripetutamente la follia ed i doppi standard degli uomini. Vediamo che non sopporta la gelosia di Bertrando[100] e che resiste ai guerrieri Kruscevice e non si fa silenziare.[101]

Tutto questo lo fa in faccia a un mondo profondamente sessista. Questa sfortunata opinione delle donne e un senso di superbia verso di loro sono evidenti in numerosi uomini potenti che popolano il fumetto. Gli scienziati[102] e i monaci[103] sono sessisti, e perfino l'abate è un predatore sessuale. Per di più, il principe Farid tenta di mettere la duchessina in una posizione subordinante e passiva in nome dell'amore, come se la differenza negli anni e nel potere non bastasse. All'inizio, Annalisa lo respinge, non accettando di portare un velo da passaggio (lo definisce una "museruola" a pagina 25 de *La Minaccia del Grande Buio*). Cede in battaglia quando si innamora di lui; però, una volta che egli prova di impossessarsi di lei, mostrando così una mancanza di rispetto, lei gli si oppone e lo lascia.[104]

Durante tutte queste vicende Ser Crumb rimane il solo vero cavaliere, il protettore dell'onore e il simbolo della virtù di un tempo che fu.[105]

[98] Cfr. ivi, p. 181.
[99] Cfr. ivi, pp. 178-179.
[100] Cfr. ivi, p. 203.
[101] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 30.
[102] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 210.
[103] Cfr. ivi, p. 277.
[104] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 219.
[105] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 278.

Euriante incomincia come una dama di compagnia, ma, dopo essere stata rapita da Occhidolci e venduta agli Ottomani, diventa una pirata spaventosa, il capo di un nascondiglio dei fuorilegge, di nome la Pantera del Mare. Dopo che questa abitazione è saccheggiata dai veneziani, Lattemiele la porta a Londra e le fa entrare in alta società. Però, nemmeno in questo contesto lei perde il suo spirito feroce; infatti, quando incontra di nuovo Occhidolci, lo attacca con una sciabola, maledicendo la gonna stretta che non le permette movimento libero.[106] Nota bene: lei riconosce lui dal naso, e lui riconosce lei dal seno.

Al lettore viene così presentata una donna la cui vita è distrutta dalle mani maschili che mette la situazione in rovescio e si costruisce una nuova vita. Si oppone alla società che l'aveva sottomessa, e diventa lei quella che regna sugli uomini ed esige i loro servizi al proprio vantaggio.

Anche la principessa di Punìs si ribella agli impegni di nozze.[107] Non vuole andare in sposa a un uomo ricco e vecchio ma sposarsi per amore come fanno le donne dell'Europa. Non sembra, tuttavia, una coincidenza che le donne di colore si innamorino in così gran numero degli stranieri bianchi (sia di Sir Percy che di un capitano spagnolo). Nel noto volume *Orientalism* (1978), Edward Said nota che viaggiatori e romanzieri, nel raccontare i loro viaggi nel Oriente, descrivevano spesso le donne nel modo che elle sembrino più frutti della fantasia maschile di potere che altro.[108] La stessa fantasia di dominazione si rispecchia nell'atteggiamento del colonialista verso il paese sottomesso: «The point here is that the space of weaker or underdeveloped regions like the Orient was viewed as something inviting French interest, penetration, insemination—in short, colonization.»[109] Questa affermazione diventa particolarmente rivelante se paragonata con la dichiarazione dello stesso Magnus che «[…] gli orientali hanno bisogno del rigore occidentale, diciamo che gli sarà utile».[110]

In verità, il fumetto coglie molte occasioni per mostrare come le relazioni tra uomini possono essere ridicole e meschine, specie quando uno vuole avere potere su l'altro. L'esempio più ovvio è quando il messo dell'imperatore vuole vedere «[…] chi c'è l'ha più grosso» con un altro messo (parlano di decreti imperiali, ma l'implicazione è chiara).[111] La stessa cosa su scala più grande si trova nelle numerose guerre che vediamo nel loro cruento svolgersi sulle pagine del fumetto, tutte scaturite dai *casus belli* tutto sommato triviali, dalle gelosie e delle anguste visioni del mondo degli uomini assettati di potere.

---

[106] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 128.
[107] Cfr. ivi, p. 74.
[108] EDWARD SAID, *Orientalism*, London, Penguin, 2003, p. 207.
[109] Ivi, p. 219.
[110] GIORGIO FRANZAROLI, *Il sognatore in bianco e nero*, op. cit.
[111] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 281.

Malgrado tutto questo, il postmodernismo ha «[…] prodotto uno scetticismo al tempo stesso tonificante e paralizzante, e defenestrato la sovranità dell'uomo occidentale, almeno in teoria, grazie a un relativismo culturale a ventiquattro carati che è impotente però a difendere la donna, occidentale e orientale, contro pratiche sociali degradanti.»[112] E infatti, il progressismo del fumetto è offuscato dall'epilogo dello stesso (che pur sappiamo essere stato modificato in seguito al problematico iter editoriale della serie). Gli autori riservano ad Annalisa una fine classica, cioè si sposa e ha un figlio mentre gli altri membri della Compagnia continuano a viaggiare e a compiere grandi imprese. La vita serena della nobiltà a Montblanc è adatta al carattere di Sir Percy, avverso com'è alle avventure, ma non sembra una buona soluzione per Annalisa. Avendo letto il fumetto fino a quel punto, il lettore sarebbe probabilmente disposto a immaginare una vita più attiva per lei, in cui avrebbe opportunità di sfruttare al massimo la propria intelligenza e le proprie capacità. La fine che fa davvero, invece, la mette in una posizione passiva. Anche se le circostanze sono verosimili secondo le attese del tempo e delle regole rigorose del ceto nobile, il fatto che la duchessina è mostrata felice in una situazione del genere non è realistico nel contesto del personaggio. Tuttavia, è tale la sorte da sconfitta che il fumetto le assegna.

[112] TERRY EAGLETON, *Le illusioni del postmodernismo*, op. cit., p. 39.

4.3. META

La Compagnia della Forca mette in relazione il mondo reale e quello fittizio del fumetto, spesso offuscando il confine tra i due. La modalità più frequente e ovvia in cui questo viene fatto è attraverso la metanarrazione, attraverso il metalinguaggio. La metanarrazione è un termine che si riferisce a una storia che fa cenni a situazioni extradiegetiche (al di fuori del testo) — e così facendo, paradossalmente, le inserisce nel testo — oppure al registro o il medium nel quale la storia è fatta.[113] È già stato notato che questo fenomeno figura nel fumetto sul livello grafico, sia nell'importanza della disposizione delle vignette sulla pagina che nell'inserimento dei simboli fumettistici extradiegetici nella diegesi. In seguito, saranno presi in esaminazione gli elementi narrativi dei questo metatesto.

Crocca, la narratrice della maggior parte del fumetto, è un avvoltoio che lavora per il Gran visir traditore di re Giglio, ma qualcosa di curioso succede nell'ultimo volume. A questo punto, Crocca è appena stata licenziata dal servo dell'Oscuro Signore, salutando i lettori e dicendo di non poter farcela più. A causa di questi procedimenti, la storia rimane senza narratore e, all'inizio dell'ultimo volume, l'obbligo viene ripreso da M e R — ovvero Magnus e Romanini. Affermano di aver compreso il resto della storia da vari fonti storici. La tecnica ricorda quella di Manzoni e di Eco dell'oggetto (manoscritto) ritrovato, usata per creare un ulteriore effetto di verosimiglianza. I due non hanno una forte presenza autoriale, oltre a dare qualche spiegazione di vocabolario a piè di pagina — per esempio la nota che «baksih = mancia»[114] e la spiegazione che il Dragone Volante è l'ex Dragone Tonante.[115] Tali elementi ermeneutici sono «[…] the author's commentary on the story and are often explicit attempts to influence the interpretation of the story.»[116]

Il fatto che Crocca risulta un narratore non-attendibile, accanto alla natura ricostruita dell'ultimo episodio, sono tipici del modernismo. Più volte ella deve riprendere e ripassare la storia, in un caso perché aveva omesso un'informazione importante («Ehm... mi ero dimenticata di dirvi l'intenzione del principe Farid era di andare a Constantinopoli... ma... una pestilenza li ha costretti a deviare su Candia... e attualmente si trovano presso la splendida corte mamelucca d'Egitto!»[117] — Candia è il nome storico della Creta sotto il dominio della Serenissima, dal 1212 al 1669). Si permette la libertà di dare commenti personali sulla storia e

[113] SIMON GRENNAN, *A Theory of Narrative Drawing*, New York, Palgrave Macmillan US, 2017, p. 150.
[114] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 206.
[115] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 238.
[116] MATTHEW J. SMITH, RANDY DUNCAN, (a cura di), *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, op. cit., p. 45.
[117] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 204.

natura umana in generale.[118] Narra avvenimenti a cui certamente non ha potuto assistere; infatti, in un'istanza ammette di avere le informazioni di seconda mano, ottenute da un fonte ignoto: «...Di questi fatti non son stata testimone diretta... però c'è stato uno che me li ha raccontati...»[119] Si formula una storia dentro la storia, complicando di nuovo la struttura. La narratrice che aveva dovuto essere un testimone attendibile risulta sempre meno così, e fa riferimento a persone al di fuori del racconto stesso. In un momento, sfogliando dei fogli di carta, forse le immaginarie note dei lettori o degli editori, esclama, «Skriek!... Dicono che faccio troppa confusione!... Che non so raccontare le storie! Skriek!»[120] A sua volta, la stessa Crocca svolge il ruolo del paparazzo che approfitta della storia che racconta. Anche malridotta come la troviamo alla fine della storia, l'avvoltoio si nutre del passato scomparso che le fa guadagnare l'attenzione dei lettori come premio.

Tutto questo pone in questione l'intera storia, così che, dentro l'opera stessa, essa viene demarcata come finzione, una leggenda che probabilmente è raggiunta il pubblico di oggi in una forma differente da quella originale.

L'esperienza di leggere *La Compagnia* avviene quindi in sei livelli principali: 1) la storia come è davvero accaduta — il livello a cui uno non può assistere; 2) la storia come la narra Crocca (che comprende molte storie subordinanti all'interno della trama principale); 3) la storia come esiste in fonti storici fittizi; 4) la storia come la narrano M e R (gli alter ego di Magnus e Romanini); 5) la versione in forma di fumetto dei veri Magnus e Romanini; 6) l'interpretazione del lettore. Ogni livello o strato ha uno status ontologico diverso. Si potrebbe dire che il quinto e il sesto stato esistono contemporaneamente, causando una specie di paradosso: l'opera esiste autonomamente, ma può anche non esistere se viene meno l'interpretazione del lettore.

Brian McHale sostiene che è appunto la tensione ontologica tra i vari livelli del testo quello che presta a così tante opere postmoderne un'aria di fantasia, anche se non trattano apertamente i soggetti fantastici.[121] Questa complessità è quindi tipica del postmodernismo, e la tensione viene generata, tra l'altro, dall'abilità dei personaggi di superare il livello della diegesi.

Questo succede nella maggior parte dei casi perché essi possano commentare la storia; commentano dei *cliché* narrativi (Lattemiele commenta sul triangolo amoroso formato tra lui,

[118] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*. op. cit., p. 298.
[119] Ivi, p. 201.
[120] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 133.
[121] BRIAN MCHALE, *Postmodernist Fiction*, op. cit., p. 83.

Euriante e il Normanno[122]) e strane coincidenze che rivelano alcune scelte autoriali. Bertrando dice delle donne che incontra, «Però è strano: capitano sempre tutte in una volta! Saranno gli astri!»[123]; Crocca, verso la fine del fumetto, commenta la ripetizione di una scena apparsa all'inizio (mentre agisce all'interno della trama come personaggio): «Proprio come all'inizio, neh?»[124] I due geni gemelli hanno un avvertimento che recitano a ogni persona che li libera dalla lampada magica; però, dopo un paio di volte, smettono di recitarlo in pieno per non ripetersi troppo, e finiscono invece con «[…] eccetera, eccetera.»[125]

Molti personaggi rompono la quarta parete e si rivolgono direttamente ai lettori, con delle specie di didascalie, come Bertrando[126], Cotica[127] e Dottor Nadir.[128] È un modo di fondere lo spazio extradiegetico con la diegesi, creando tensione ulteriore. Crocca lo fa più volte. Per esempio: «Non ci credete? Se andate là potete vedere ancora oggi le rovine del castello di Wallcastle...»[129] Usa questo metodo anche per cambiare scena: «Ma a questo punto del delicato colloquio, non insistiamo e andiamo a vedere come stanno Mirwan, il guardiano esattore, e il suo coccodrillo Koko...»[130] e per indicare l'ultima apparizione di un personaggio: «…e lasciamo qui il povero principe Farid! Salutatelo, perché non lo vedremo mai più!»[131]

Crocca sembra riconoscere che il mondo in cui vive è un mondo disegnato, non quello reale e che a realizzarlo è un disegnatore che qualche volta prende delle libertà artistiche. Appollaiata su una palma a mangiare i datteri, dice, «In realtà le foglie della palma da dattero non sono fatte così… ma se c'è… gnam… il dattero, cos'importa?»[132]

I personaggi pongono spesso attenzione anche sulla forma dell'opera, e su come questa forma — quella di una storia a volumi a forma di fumetto — influisce la narrazione e l'esperienza del lettore. Crocca fa riferimento al fatto che *La Compagnia* è un fumetto a puntate, facendolo così anche un'opera autoreferenziale: «...A parte il fatto che potreste anche rileggere le puntate precedenti, ho bisogno, per continuare la mia storia, di una piccola digressione...»[133] Lo fa anche Occhidolci quando suggerisce ai lettori, «Per capire il mio

[122] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 107.
[123] Ivi, p. 188.
[124] Ivi, p. 149.
[125] Ivi, p. 221.
[126] Cfr. ivi, p. 158.
[127] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 222.
[128] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 153.
[129] Ivi, p. 194.
[130] Ivi p. 216.
[131] Ivi, p. 231.
[132] Ivi, p. 73.
[133] Ivi, p. 104.

imbarazzo bisognerebbe rileggere il numero 3!»[134] L'avvoltoio usa il formato pure per anticipare i movimenti futuri della trama, sfruttando la sua posizione di narratrice.

Crocca è consapevole della complessità della storia e fa più volte dei brevi ripassi dandoci dei dettagli circa la posizione di ogni membro della Compagnia.[135] Propone di fare del fumetto un medium interattivo, cioè inserisce una mappa con tutti i luoghi visitati dalla Compagnia fino a quel momento e invita i lettori di segnarci sopra il percorso che il gruppo aveva fatto fino a quel punto (fig. 10).[136] Così si coinvolgerebbe il lettore e si creerebbe una nuova dimensione all'opera. L'attenzione si sposta alla dimensione fisica del medium — cioè il fumetto come un oggetto fisico fatto di carta sulla quale si può disegnare. Per via della polifonia dell'opera, il lettore viene incoraggiato di effettuare cambiamenti su essa e di diventare, in un certo senso, il coautore. «As in much postmodernist art», dice Hutcheon, «the eye is invited to complete the form for itself; such counter-expectation urges us to be active, not passive, viewers.»[137]

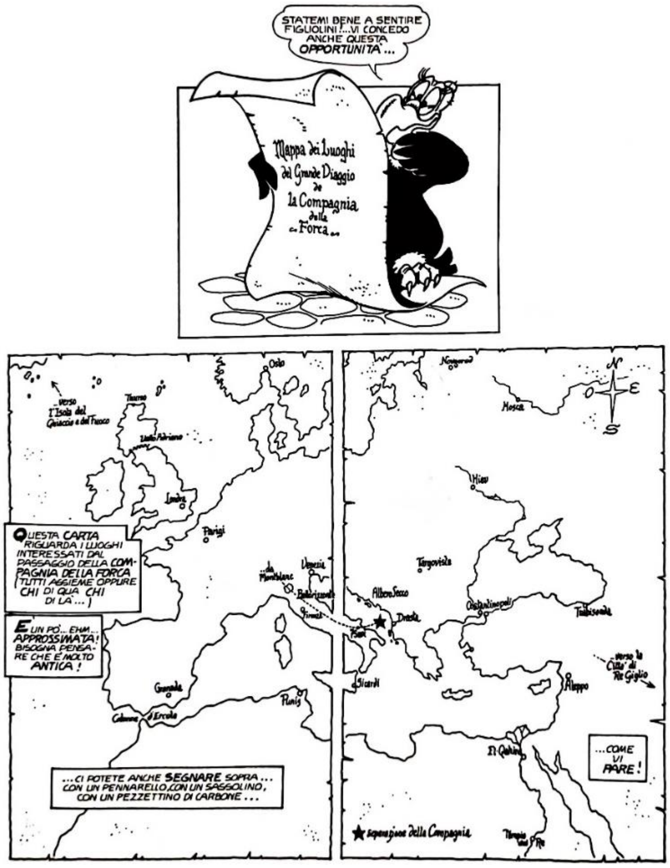

Figura 10: Crocca offre ai lettori di segnalare il percorso della Compagnia su una mappa

[134] Ivi, p. 128.
[135] Cfr. ivi, pp. 103-104.
[136] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 177.
[137] LINDA HUTCHEON, *The Politics of Postmodernism: Parody and History*, op. cit., p. 197.

Allo stesso fine serve il demonio femminile con due volti che da un angolo sembra una donna bella mentre girandosi prende le sembianze di un teschio (fig. 11).[138] Il testo si rovescia insieme al demonio e il lettore è costretto a girare il volume per leggerlo il che pone attenzione ancora una volta alla dimensione fisica dell'oggetto - libro in maniera postmodernista. «Mi fate letteralmente girare la testa!» dice al demonio lord Stonewall.[139]

Figura 11: il demonio dai due visi

Il fumetto è, per sua natura, un'arte altamente interattiva. La collaborazione del lettore è vitale allo svolgersi della storia. Per progredire nella lettura, il lettore deve interpretare non soltanto le immagini e il testo ma anche i canaletti; questi spazi vuoti che separano le vignette di regola sottintendono che una misura di tempo abbia passata tra una vignetta e l'altra, e spesso significano anche il cambiamento di scena o del punto di vista.

Similmente, il lettore incontra spesso una pluralità di vignette che rappresentano ciascuna un dettaglio dell'ambientazione o dello sfondo, ed è il compito del lettore di connetterli e crearne un'immagine intera nella propria immaginazione. Nel suo libro *The*

[138] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 170.
[139] Ivi., p. 183.

Visual Language of Comics, Neil Cohn chiama questo processo "Environmental-Conjunction" o "E-Conjunction" e le vignette che vi prednodo parte "vignette Mono" (a differenza da vignette "Macro", che raffigurano una scena per intero).[140] La ripetizione delle vignette Mono viene chiamata Congiunzione secondo il termine sintattico, e significa una "frase" grafico-narrativa che consiste di più vignette dallo stesso ruolo narrativo. La Congiunzione genera tensione e ritmo che culminano nel "Picco" della frase.[141]

Infine, c'è dell'autoreferenzialità (o dell'autocitazionismo) da parte di Magnus, che fa dei cenni alle sue opere precedenti. Nel fumetto, per esempio, appare un suo personaggio classico, spesso veduto in *Alan Ford* — un capocuoco che sta seduto nel calderone di zuppa, con una barba lunga fino al pavimento. Qui però le cose vanno in una direzione ancora più assurda con l'addizione di un altro cuoco con un occhio trafitto da uno spiedo.

L'autoreferenzialità è un altro modo di vedere l'arte come un prodotto: «But if the fictional world now acquires a visible maker, its own status must inevitably change, too: it has become less the mirror of nature, more an *artifact*, visibly a *made* thing. As a corollary, then, to the artist's paradoxical self-representation, the artwork itself comes to be presented *as* an artwork.»[142]

[140] NEIL COHN, *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London-New York, Bloomsbury, 2013, p. 79.
[141] Ivi, p. 78.
[142] BRIAN MCHALE, *Postmodernist Fiction*, op. cit., p. 30.

4.4. LA STORIA E L'INTERTESTUALITÀ

Brian McHale dice del romanzo storico che

> Traditional historical novels strive to […] hide the ontological "seams" between fictional projections and real-world facts. They do so by tactfully avoiding contradictions between their versions of historical figures and the familiar facts of these figures' careers, and by making the background norms governing their projected worlds conform to accepted real-world norms.[143]

Un'opera postmoderna con un'ambientazione storica, d'altra parte, si comporta in maniera opposta, cioè mette in rilievo tutte le "cuciture ontologiche". Testi e personaggi, storici e fittizi, vanno incorporati, "prestati", dalla fonte originale, e prendono vita propria invece di essere semplicemente citati. Le referenze storiche in un contesto nuovo involvono direttamente il lettore nell'individuarne il significato.[144]

Il mondo del fumetto è una combinazione della storia ufficiale, degli stereotipi e degli elementi propri del genere fantasy — una combinazione degli ingredienti che talvolta sono complementari e creano un totale omogeneo, ma che spesso sono anche contrastanti e risultano in un senso di eterogeneità e dispersione.

Fatti storici vengono trattati in modi piuttosto diversi tra loro. Alcuni eventi storici sono menzionati di sfuggita, come la Congiura dei Pazzi e lo zar Ivan III di Russia che rifiuta di pagare tributo all'Orda d'oro scatenando la guerra,[145] mente altri coinvolgono i personaggi direttamente ed influiscono sul corso delle loro avventure. Nell'epilogo è rivelato che Bertrando avrebbe partecipato all'spedizione di Cristoforo Colombo alla scoperta Nuovo Mondo.[146] Un ruolo prominente hanno anche avvenimenti come la guerra tra re Luigi e Carlo di Burgundia, la peste ad Aleppo dei Siri, il senso di ostilità tra la Serenissima e la Repubblica di Genova, e la lotta dei Bastiani contro gli Ottomani.

"Bastiano" è una parola usata spesso all'interno del fumetto per significare qualcuno che non aderisce alla fede del parlante; probabilmente proveniente dalla frase "essere o fare il bastian contrario" che viene detta «[…] di persona che contraddice per sistema.»[147] I Bastiani incontrati da Crusca hanno dei nomi tipici di slavi meridionali (Jadran, Mostar...) e bevono grappa di prugne.[148] Hanno un patto con gli Ottomani imposto loro dal pascià, ma vogliono liberarsene. Crusca finge di essere un emiro e, attraverso una serie di coincidenze, realizza

---

[143] Ivi, p. 17.
[144] Cfr. LINDA HUTCHEON, *The Politics of Postmodernism: Parody and History*, op. cit., p. 197.
[145] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., pp. 277-278.
[146] Cfr. ivi, p. 324.
[147] "Bastiano", in *Vocabolario Treccani on line*, reperibile al: https://www.treccani.it/vocabolario/bastiano/ (17/2/2024).
[148] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 299.

una profezia popolare e riempie il ruolo del "Liberatore" — una figura inesistente in cui i Bastiani si fidavano che un giorno li avrebbe liberati — e diventa davvero l'emiro dell'Albero secco.

La Congiura dei Pazzi, che portò all'uccisone di Giuliano de' Medici il 26 aprile 1478, viene vista da Occhidolci e Lattemiele durante la loro breve sosta a Firenze. Il primo avvertimento di ciò che stava per succedere è un gioco linguistico, quando Lattemiele esclama, «Accidenti, Occhidolci! È magnifico!» non sapendo che sta guardando appunto Lorenzo il Magnifico, seguito dal fratello Giuliano.[149] Come racconta Crocca, riferendosi probabilmente al commentario di Angelo Poliziano sulle occorrenze *Della congiura de' Pazzi dell'anno 1478*[150]: «E qui lascio parlare un miglior cronista dei fatti… [il font cambia] …e Bernardo Bandini, estratta un'arma corta… passò il petto a Giuliano… che, fatti pochi passi, cadde per terra… eccetera, eccetera…»[151] Dopo l'incidente, i due amici volano via con un sommario umoristico della situazione in Italia di quei tempi: «Non c'è da fidarsi a venire in Italia di questi tempi! C'è un gran caos!»[152]

Il caos si risente anche più a nord. Le relazioni tra Venezia e Genova entrano in gioco quando il principe veneziano Levilacqua vende a sir Percy dei lasciapassare della Repubblica di Genova e gli dice di usarli per salire a bordo di una nave veneziana che lo porterà attraverso il Mediterraneo. Ovviamente, seguendo il suo consiglio, lui, Bertrando e il Magister vengono arrestati.

Nel fumetto ci sono anche alterazioni umoristiche che tuttavia alludono alla verità, come il nome Rocca Kotorska che chiaramente sta per Boka Kotorska (le Bocche di Cattaro). Lo stesso vale per il sultano Moslem II che nel fumetto è detto di soffrire di gastrite poco prima della sua morte, un cenno alle teorie secondo cui Maometto II, il vero sultano del periodo, fosse stato avvelenato dal suo successore. La peste in Medio Oriente, allo stesso modo, non appare al tempo in cui si svolge il fumetto, con gli ultimi focolai nel Trecento e neanche uno nel Quattrocento.[153] Gli autori la usano tuttavia come uno strumento narrativo — una circostanza convincente che cambierebbe la rotta della compagnia di Annalisa.

---

[149] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 120.
[150] Cfr. ANGELO POLIZIANO, *Della congiura de' Pazzi dell'anno 1478: Comentario di Angelo Poliziano voltato dal Latino in toscano da Alessandro De Mandato*, Napoli, Stamperia del Vaglio, 1849, reperibile al: https://liberliber.it/autori/autori-p/angelo-poliziano/della-congiura-de-pazzi-dellanno-1478-comentario-di-angelo-poliziano-voltato-dal-latino-in-toscano-da-alessandro-de-mandato/ (28/3/2024)
[151] Ivi, p. 121.
[152] Ibid.
[153] Pat Lee Shipman, *The Bright Side of the Black Death*, reperibile al: https://www.americanscientist.org/article/the-bright-side-of-the-black-death (17/2/2024).

Alcuni personaggi storici appaiono solo per un momento, quasi come un cameo cinematografico. Così Padre Cirillo,[154] Avicenna in veste di medico,[155] Snorri Sturluson (il poeta che compose *Edda in prosa*)[156] e il già menzionato Akhmat Khan. Alcuni segnano la loro esistenza attraverso delle citazioni, come "Roger de Howde", ovvero Roggero di Hoveden (Roger of Howden in inglese).[157] Hoveden fu un cronista e diplomatico inglese del dodicesimo secolo e partecipò alla Terza Crociata. Capitan Golia legge una sezione del libro semplicemente denominato *Codex*. Il libro è apparentemente inventato, proprio come lo era la citazione da *Orlando furioso* riferita in precedenza; una prassi ingannevole che confonde i limiti tra la realtà e la finzione su un livello sub-diegetico.

L'intertestualità si estende anche fino al livello della diegesi, e la tradizione letteraria sembra di entrare nell'opera. Secondo Remo Ceserani, essa

> viene spregiudicatamente collegata con la più ampia pratica dei rapporti fra codici e interfacce; in secondo luogo essa si inserisce in un processo, di tipo epistemologico, che ha schiacciato e ridotto il "mondo" a testo, lo ha testualizzato, interposto fra testo e mondo una serie di intertesti che lo rendono forse più enigmatico e incomprensibile, forse, paradossalmente, solo dopo lunghi esercizi interpretativi, "leggibile".[158]

Gli esempi più notabili riguardano Shakespeare. Ci sono due personaggi che possono essere visti come omaggi a *Otello*; il primo è il principe Levilacqua, un moro nobile di Venezia di cattivo carattere, e il secondo è il Capitano Otello della guardia mora di Punìs. Intanto, di *Amleto* c'è lo scudiero del finto messo imperiale, Rosencranz, originalmente l'amico e traditore di Amleto, soggetto del dramma postmodernista *Rosencrantz e Guildenstern sono morti* di Tom Stoppard.

I personaggi "prestati" da un'altra fonte non sono insoliti nelle opere nate nel clime del postmodernismo. Spesso, come in questo caso, l'autore fa sì che i confini tra l'universo dell'opera e altri universi fittizi vengono annullati. Tutti gli universi letterari si fondono in un solo — un'eterotopia[159] o eterocosmo che ha la capacità di sostenere il conflitto ontologico risultante. Il mondo unitario, con fondamenta fisse, con fenomeni verificabili, si rivela illusorio. Eppure, in un certo senso, l'eterocosmo *è* unitario, malgrado l'indeterminatezza e le inconsistenze interne, in quanto chiaramente distinto dal mondo reale — l'opposizione tra il reale e il fittizio sembra essere l'unico vero limite ontologico, oltre alla morte.

---

[154] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 31.
[155] Cfr. ivi, p. 87.
[156] Cfr. ivi, p. 233.
[157] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 156.
[158] REMO CESERANI, *Raccontare il postmodernismo*, op. cit., p. 137.
[159] Cfr. MICHEL FOUCAULT, *The Order of Things: An Archeology of the Human Sciences*, New York, Pantheon, 1970, p. XVIII.

Tocchi di realismo storico danno un senso di immersione più grande al fumetto, ma il relativismo storico e le iperboli caratteristici del *fantasy* e del pastiche postmoderno spesso portano il lettore in direzioni inaspettate. Situazioni familiari sono inserite in relazioni di causa ed effetto sovversive ed estranee alla conoscenza storica generale. Mentre in un romanzo realistico un alchimista non riuscirebbe mai a creare l'oro, qui gli è consentito di farlo, ma al prezzo di farlo accidentalmente, senza aver notato la formula; ed è il malvagio e battaglioso principe Saad a distruggere il naso della sfinge di fronte alle piramidi di Giza con il suo nuovo prototipo di cannone. L'ultimo potrebbe essere un cenno alla teoria ormai ritenuta invera che il suo naso fosse stato distrutto da un cannone nella campagna d'Egitto di Napoleone.[160]

In tre casi particolari, la storia viene esagerata quasi come se le leggende urbane, la drammatizzazione e le false credenze sulla storia si fossero infilate tra i fatti storici e avessero creato dei mostri semicoerenti. Sono i casi di Riccardo III, Carlo di Burgundia e Vlad Drakul Tepes.

La leggenda del vampiro Dracula permea completamente il personaggio storico dell'Impalatore seguendo la teoria che quest' ultimo avesse servito da ispirazione per Bram Stoker. Questo fu la fonte *vampire fiction* di trattare Tepes come l'identità di Dracula quando ancora vivo. E anche nel fumetto, ambientato in un periodo quando il personaggio di Dracula non esisteva ancora, Dracula esiste comunque in quanto essere leggendario, come se vivesse retroattivamente dall'immaginazione popolare. L'ambientazione: Transilvania, Valacchia, Targoviste; aglio dappertutto per respingere Vlad Drakul Tepe's, l'Impalatore, voivoda di Valacchia,[161] così soprannominato per la prassi dell'impalamento dei nemici di fronte al suo castello.[162] Lo stesso Dracula, inaspettatamente, non rimane un nemico ai protagonisti. Al contrario, il suo carattere migliora notevolmente una volta che il dente che gli faceva male è rotto nella battaglia. Si rivela di essere una persona a posto, commuovendosi sentendo la storia della Compagnia e finisce per fare il tifo per il successo della loro missione.

Nel frattempo, l'Inghilterra si trova nel mezzo della Guerra delle due rose. Magnus e Romanini cambiano i nomi delle fazioni secondo la tradizione della letteratura dell'*alternate universe*, dai York e i Lancaster agli Stork e i Bankastel. Il condottiero principale degli Stork è il duca Riccardo il Gobbo di Bloster (invece di Gloucester), ancora più violento e insensibile

[160] Smithsonian Journeys, *What happened to the Sphinx's nose?*, 20/5/2020, reperibile al: https://www.smithsonianjourneys.org/blogs/blog/2020/05/20/photo-what-happened-to-the-sphinxs-nose/ (17/2/2024).
[161] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 276.
[162] Cfr. ivi, p. 275.

rispetto sia al suo equivalente storico, sia al personaggio dell'omonimo dramma di Shakespeare. È una caricatura esagerata al massimo fino ad essere monodimensionale; una persona che vede la violenza come la soluzione a ogni, anche il più minimo, problema. Pulendo un coltello insanguinato dopo aver pugnalato qualcuno, dice: «Orsù cari amici... lasciamo questo castello e prima diamogli fuoco... Facciamo presto! La mia carriera è all'inizio e ho ancora un sacco di gente da assassinare!»[163]

A differenza di lui, la rappresentazione del duca Carlo "il Rompicollo" di Burgundia, cioè Carlo il Temerario, è molto più umoristica, ma in chiave leggera. Il Carlo del fumetto si oppone a re Luigi XI di Francia certando di conquistare i cantoni svizzeri, ma lo fa in un modo buffo.[164] Prova la nuova artiglieria del suo esercito infilandosi nei cannoni e facendosi sparare nell'aria. Mentre è ancora nel cannone, porta un ombrello perché sta piovendo, trascurando il fatto che sta per subire significativi danni fisici e che probabilmente atterrerà in una pozzanghera.

Più avanti, Bertrando e il Magister si arruolano perfino nell'esercito del re Luigi, ma dopo la sconfitta di Carlo da parte degli svizzeri si tengono a distanza.[165]

L'integrazione degli elementi fantastici e gli elementi storici all'interno di un singolo personaggio, come dice Brian McHale, «[…] exacerbates the ontological hesitation which is the principle of all fantastic fiction, for here the hesitation is not between the supernatural and the *realistic* but between the supernatural and the historically *real.*»[166] Si tratta, dunque, di un mondo dove la reputazione può oscurare la natura vera di una persona; dove i cliché ed i punti communi tra letteratura e leggenda hanno il potere di influire sul mondo. Il fumetto dipinge chiaramente come, attraverso il personaggio di Bram Stoker, anche il vero Vlad Drakula ha subito una mitizzazione ed entrato nel canone della finzione Occidentale.

Nel caso di Carlo di Burgundia appare un'inconsistenza interessante — egli dovrebbe essere morto al punto nella storia nel quale lo incontrano i nostri protagonisti. È morto, infatti, nel 1477; si può supporre che Bertrando lo abbia incontrato più o meno nello stesso periodo in quale Occhidolci e Lattemiele avevano visto la Congiura dei Pazzi, che avvenne nel 1478; la sequenza temporale ovviamente non funziona. Le inconsistenze e le discrepanze, la tenue sensazione che qualcosa sia non del tutto giusto, l'apparente coerenza realistica che nasconde un mondo polivalente e caotico — tutto serve a far risalire la dimensione ontologica.

[163] Ivi, p. 194.
[164] Cfr. ivi, pp. 122-123.
[165] Cfr. ivi, pp. 188-190.
[166] BRIAN MCHALE, *Postmodernist Fiction*, op. cit., p. 95.

La fedeltà generale all'ambientazione storica viene rotta a volte anche da elementi apertamente atemporali. Per esempio, nella scena dove il filosofo Cotica sta annegando, si vede Re Frog vestito da bagnino;[167] il commesso della borsa di Londra esclama «Rien ne va plus!» all'inizio delle sollecitazioni;[168] Rosencranz indossa un capello moderno, fuori dell'ambientazione temporale.[169] Occhidolci chiama il dollaro «[...] il simbolo stesso dei soldi», benché non dovesse sapere cosa esso significhi perché il dollaro non esiste ancora.[170] Altrettanto il fatto che non dovrebbe sapere che cos'è una cometa.[171]

Quanto alle incongruenze, una caratteristica proprio strana quando si ha di fronte un fumetto ambientato nell'Europa del Medioevo è l'assenza quasi totale del cristianesimo. A differenza di, per esempio, *Alan Ford*, ne *La Compagnia* si sente una mancanza di critica verso la religione, molto forte in *Maxmagnus* alla cui realizzazione Magnus prese parte e che presenta delle analogie con la *Compagnia*. L'episodio dell'abate malizioso difficilmente può essere visto come una critica del cristianesimo, siccome la trama sembra interessata più agli elementi fantastici invece di quelli religiosi. Ci sono solo due esempi dove la religione viene inserita in un contesto negativo che pare appositamente critico, e si trovano nello sviluppo dei personaggi di Occhidolci e Lattemiele. Occhidolci è un ex monaco e cambia fede senza pensarci due volte, convertendosi al musulmanesimo. Non è la fede a spingerlo a convertirsi, bensì aspirazioni materiali (infatti, non sembra di avere alcuna vera convinzione, oltre all'amore per i soldi e le donne). Perciò, il suo personaggio potrebbe essere interpretato come una rappresentazione della falsità e la superficialità della fede di molti "credenti". Un simile spunto breve è la sorte di Lattemiele, rivelata in una sola vignetta dell'epilogo. Questo personaggio, che il lettore conosce come un finanziere avaro e che mai prima aveva espresso una qualsiasi inclinazione verso lo spirituale, finisce per lavorare nell'amministrazione di un convento. Presumibilmente questo riflette l'avarizia della Chiesa per il materiale, che ammassa i soldi invece di darli ai poveri. Tuttavia, oltre a questi elementi, che si potrebbero chiamare dettagli in una storia così estesa, non ci sono preti, chiese, né criminali penitenti che riscoprono (o no) la loro fede; non ci sono neppure menzioni del dio cristiano. Tenendo in mente l'ambientazione, questa caratteristica toglie un certo livello di realismo dall'opera. Ma perché?

[167] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 200.
[168] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 111.
[169] Cfr. ivi, p. 281.
[170] Ivi, p. 117.
[171] Cfr. ivi, p. 119.

È infatti qualcosa che allontana il fumetto dal genere del romanzo storico, ma che lo avvicina a quello fantastico. Il *fantasy*, forse perché mira a riflettere la realtà invece di riprodurla, per lo più contiene delle religioni e delle mitologie immaginarie, ed esse occupano per lo più un ruolo minore nella storia — non fanno parte dell'identità o dello sviluppo dei personaggi principali, e non hanno tanta influenza sulle società fittizie. Neanche Tolkien, il cui mondo rappresenta una sorta di antecedente storico della nostra stessa Terra, è un'eccezione. Eccezioni esistono, ovviamente, tra cui sono più notabili le opere di C. S. Lewis, delle quali quasi tutte contengono riferimenti espliciti al cristianesimo come elementi di rilievo. *La Compagnia della Forca* non solo esclude il cristianesimo, ma gli si oppone direttamente affermando la validità e l'esistenza dei personaggi e concetti mitologici.

Falck afferma che il post-strutturalismo, e il postmodernismo accanto a esso, ha nell'ultimo secolo assunto il ruolo della religione. In via degli argomenti sottolinea la enfasi di entrambi sulla interconnessione e la tendenza verso la dissoluzione del ego.[172] La differenza più grande tra i due la trova nei loro attaggiamenti diversi verso l'importanza dell'esperienza: «[…] where religious thought, in its preoccupation with the state of the individual human soul or spirit, has always found it necessary to give a place to experienced meaning and experienced apprehension of reality […], poststructuralism has eliminated any conceptual means for giving expression to such notions altogether.»[173] Così facendo ha eliminato la dimensione trascendentale dell'umanità e del linguaggio, il quale si è ridotto al mero "testo".[174] Nel pieno postmodernismo la dissoluzione dell'ego ha raggiunto il punto critico e reso insostenibile la nozione stessa dell'anima e della sua relazione con il corpo; se esso è un erede contemporaneo della religione, è un erede vuoto. Se il *fantasy* e la fantascienza, specie nella declinazione rispettivamente di Terry Pratchett e Douglas Adams, sono i generi postmoderni *par excellence*, vi giace forse la ragione per la loro inabilità consueta di contendere con la religione.

È certo che i due generi hanno una relazione stretta con il romanzo storico; non è una relazione di simmetria né di differenza oppure di similitudine totale. Si potrebbe altresì affermare che il passaggio storico dal primato del romanzo storico a quello del *fantasy* e della fantascienza riflette un cambio della dominante culturale dal realismo — ovvero il capitalismo del primo stadio — al postmodernismo, il terzo stadio del capitalismo. Jameson lo mette in relazione con la storicità e la sua mancanza nel postmodernismo. «Se infatti,» dice,

[172] Cfr. COLIN FALCK, *Myth, Truth and Literature: Towards a True Postmodernism*, op. cit., p. 101.
[173] Ibid.
[174] Cfr. ivi, p. 30.

«il romanzo storico "corrispondeva" alla nascita della storicità, di un senso della storia nella forte accezione moderna, postsettecentesca, allo stesso modo la fantascienza corrisponde al dissolvimento, allo stallo di quella storicità e […] alla sua crisi, alla sua paralisi, al suo indebolimento e alla sua repressione.»[175]

L'atemporalità e la vaghezza del concetto del tempo ne *La Compagnia della Forca* viene sottolineato dal fatto che essa è popolata, tra gli altri, da personaggi che si trovano "fuori tempo". L'equipaggio del Dragone Volante, per esempio, sembra di appartenere all'epoca vichinga; ma non c'è esempio migliore dello scudiero di sir Percy, Ser Crumb.

Ser Crumb trova un coetaneo nel castello dello Sparviero — si tratta dello scheletro di un certo Alberico, un guerriero che cadde a Fortebraccio. Alberico scambia ser Crumb per il suo amico Galafrone, caduto a Roncisvalle, e i due passano del tempo a chiacchierare. Lo scheletro si lamenta di dover lavorare perfino quando morto, senza paga, senza assistenza e redenzione, e nelle sue chiacchiere rivela il punto debole del castello. Alla fine, Alberico trova la sua pace dopo esser disintegrato dalla luce magica di Dottor Nadir, e Ser Crumb si commuove per aver perso un camerata.

Vista la sua origine come lo scudiero di Lancillotto, questo personaggio è l'esempio più notevole di quello che Brian McHale chiama un personaggio "transstorico". La sua presenza risulta in un perpetuo stato di "festa transstorica", un evento dove personaggi appartenenti a vari periodi storici si trovano insieme.[176] Il concetto proviene dall'"identità transmondiale" di Umberto Eco, cioè la prassi di "prestare" un personaggio fittizio e incorporarlo in un'altra opera, senza però cambiarne i tratti principali.[177] Casi speciali sono quando persone reali vengono trasferite in un'opera e trasformate in personaggi come succede con i narratori M e R ne *La Compagnia.* McHale lo chiama una situazione di "accessibilità asimmetrica", siccome i personaggi fittizi non possono percepire il mondo reale così come esso può percepire loro.[178]

È già stato notato che il postmodernismo è caratterizzato dalla reiezione del concetto della Storia. Le tecniche esaminate in precedenza servono allo stesso fine: «The postmodernists fictionalize history, but by doing so they imply that history itself may be a form of fiction.»[179] Il loro rapporto con la storia e con la tradizione è superficiale; cenni sul livello formale abbondano — a volte le opere si soffocano quasi sotto il loro peso — ma è

[175] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, op. cit., p. 383.
[176] Cfr. BRIAN MCHALE, *Postmodernist Fiction*, op. cit., p. 17.
[177] Ivi, p. 35.
[178] Ivi, p. 35.
[179] Ivi, p. 96.

scarsa la conoscenza profonda che rende possibile la comprensione complessiva del presente e necessita l'esistenza dei critici.[180]

Essendo un uomo perso nella storia che ha vissuto almeno dal tempo di re Artù, Ser Crumb è stranamente conscio dell'importanza storica degli eventi di cui è testimone. Per esempio, quando vede la dimostrazione del primo cannone di metallo, conclude subito che essa segna la fine della cavalleria.[181]

Infatti, è talmente legato al passato che fa passeggiate nei cimiteri di notte per "rinfrancarsi".[182] Altrettanto, si fa prendere dalla malinconia: «Guarda quante statue gigantesche... e templi e costruzioni... e il tempo li ha sconquistati tutti… Ah! Tristezza! Tristezza!»[183]

Così il fumetto mischia non solo vari stili letterari (il realismo e i tropi del *fantasy*) e vari spazi (l'ambientazione europea con quella del Medio Oriente), ma anche vari tempi. Risulta di essere un'"eterotopia" come la definì Michel Foucault[184], oppure un "nodo ontologico" di Brian McHale[185] — un ambiente fittizio in cui vengono messi insieme concetti spesso contrastanti, ma non nella forma originale; l'opera, infatti, influisce su tutto quello che assorbe e fa di esso un intero, anche se non omologo. È inoltre l'unico posto in cui possono coesistere personaggi di così diversi stati ontologici, provenienti da vari universi. Sono luoghi sconcertanti, secondo Foucault, perché disfanno la sintassi che tiene fisse le relazioni tra concetti, che aiutano a concepire e capire il mondo.[186]

Questo fa parte del senso di dislocazione caratteristico del postmodernismo, il quale si riflette pure nell'uso frequente dei "nonluoghi"[187], quali gli aeroporti o le stanze degli hotel. Si tratta di spazi senza tratti distintivi, che si fondono uno con l'altro nella mente delle persone e sembrano di esistere al di fuori del tempo e dello spazio del mondo esterno. Il nonluogo è impersonale, emozionalmente ottuso ed estraneo, l'incorporamento dell'alienazione e della perdita di senso della vita e valori tradizionali (come la famiglia o la nazione). Rappresenta le emozioni negative del postmodernismo come elencate da Jameson: «[…] il disordine di un'esistenza dispersa, la confusione esistenziale, la perpetua distrazione

[180] Cfr. COLIN FALCK, *Myth, Truth and Literature: Towards a True Postmodernism*, op. cit., p. 94.
[181] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 204.
[182] Ivi, p. 212.
[183] Ivi, p. 214.
[184] Cfr. MICHEL FOUCAULT, "Of Other Spaces, Heterotopias", translated from "Architecture, Mouvement, Continuité" no. 5 (1984), pp. 46-49.
[185] Cfr. BRIAN MCHALE, *Postmodernist Fiction*, New York and London, Routledge, 2004, op. cit., p. 21.
[186] MICHEL FOUCAULT, *The Order of Things: An Archeology of the Human Sciences*, op. cit., p. XVIII.
[187] Cfr. MARC AUGÉ, *Nonluoghi: Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Milano, Elèuthera, 2009.

temporale della vita successiva agli anni Sessanta.»[188] Rappresenta anche la globalizzazione, con grandi catene di hotel che hanno un'estetica identica dovunque, cancellando così alcun senso di identità e di cultura nazionali. Tutto caratteristico di un sistema che divide, che degenera rapporti sociali ed incoraggia l'individualismo ma tuttavia tiene unite le società.

Qualcosa di simile succede con gli ambienti in cui si svolge la trama de *La Compagnia*. Alcuni sono delle rappresentazioni iperrealistiche di posti esistenti, nella migliore maniera di Magnus — la cupola di Santa Maria del Fiore, London Bridge, il tempio di Ramses II ad Abu Simbel. Ma nella maggior parte di casi si tratta di ambientazioni *fantasy* piuttosto generiche ed anonime, che seguono i tropi già tanto implementati, come castelli neri su colline che pendono sopra precipizi e fortezze costruite su isolette in mezzo agli ameni laghi. Ci sono pure situazioni di commistione tra due, come l'apparizione del Ponte del Diavolo nel paesaggio di Bellorizzonte.[189]

L'universo de *La Compagnia* è uno spazio simultaneamente atemporale e pluritemporale, e contiene, come si è visto, personaggi di stati ontologici diversi, sia che provengano da un altro tempo sia da un'altra fonte fittizia. L'arte postmoderna, come il mondo stesso, è fratturata.

Il fatto si rispecchia nella proliferazione delle eterotopie letterari, che vengono a loro volta sostenute, sul livello formale, dall'"eteroglossia"[190].

[188] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, op. cit., p. 174.
[189] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 107; vedi anche la copertina originale del quarto volume, a p. 329.
[190] Cfr. BRIAN MCHALE, *Postmodernist Fiction*, op. cit., p. 166.

4.5. I NOMI E IL LINGUAGGIO

Il fumetto dimostra una grande varietà nell'uso del linguaggio, in particolare per contribuire alla caratterizzazione — ha un'inclinazione verso il dialetto e i giochi linguistici. Ma il concetto è più saliente, e ha una risvolta più umoristica, nell'area onomastica.

Jameson parla del postmodernismo come un movimento nominalista, il che «[…] significa di fatto che l'immanenza individuale qui sta in tensione con una certa trascendenza, che ha la forma di etichette e identità collettive, apparentemente esterne.»[191] Etichette come il mestiere, il sesso, la classe sociale e il ruolo all'interno della narrazione influiscono sui comportamenti dei personaggi e sul linguaggio usato.

I nomi sono, nel maggior numero di casi, significativi. Alcuni fungono da commentario sul carattere del personaggio, spesso sottolineando le sue priorità nella vita; altri esagerano le usanze onomastiche del suo paese di provenienza.

Alla prima categoria appartengono, ad esempio, i nomi dei personaggi veneziani. Il doge e una nave della flotta condividono il nome Hugo Pratt, omaggio al famoso fumettista, autore di *Corto Maltese*. Pratt, anche se non veneziano di nascita, ha da sempre avuto un legame forte con la città e con il circolo di disegnatori e fumettisti che vi operava. È opportuno, perciò, che il suo nome porti, in questo fumetto, proprio la persona più eminente della città. Si tratta di un omaggio mirato ad entrare in conversazione con la tradizione fumettistica.

Oltre a questo, un capitano si chiama Scirocco, mentre un ammiraglio porta il nome Semolin — un nome che contiene una nota infantilizzante e rappresenta una di due istanze dove le abitudini alimentari del Nord Italia diventano oggetti di derisione. L'altra istanza si trova nella nozione che tutti gli abitanti mangino la polenta.[192]

Un ragionamento simile sta anche dietro il nome del finanziere Lattemiele e quello dell'ex monaco donnaiolo Occhidolci. La loro compagnia a Londra è composta da individui come Ser Plumcake (letteralmente "Torta di prugne") e Lord Money ("Soldi"). I sovrani di Bellorizzonte sono il re Giusto e la regina Bella, e il proprietario dell'albergo "Buon viaggio" è Padron Friggione (secondo un piatto di cucina povera bolognese).
A questi si aggiungono i nomi dei Sette Savi. Due di essi, quello di Sigillus, magistrato del codice antico, e l'architetto Catetus, aggiungono il suffisso latino -us a parole italiani per sottolineare che si tratta di studiosi classicisti. Gli altri sono Specola (sign. "osservatorio"), l'astronomo matematico, il filosofo Cotica (sign. "cotenna di maiale" oppure "l'insieme delle

[191] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, op. cit., p. 259.
[192] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 42.

erbe che ricoprono la terra di un prato") che prende le vacanze nel deserto come ogni buono filosofo fittizio dovrebbe, il dottor Fistola, e il naturalista Decotto. Il nome collettivo, i "Sette Savi", si riferisce probabilmente ai Sette savi della Grecia, cioè alcune figure pubbliche rinomate come sapienti, anche se i fonti storici non sono d'accordo sulle loro identità.[193]

I nomi portano spesso un senso di ironia, come uno può notare sull'esempio del Dragone Tonante / Volante, un nome davvero imponente che designa un aggeggio di legno volante, un'imitazione impacciata dell'estetica *steampunk*, con le ali costruite da innumerevoli ali di pipistrello. È un'invenzione del castellano Sparviero e viene comandata da Capitan Nibbio, un altro uomo con un nome da uccello. Fa senso che in entrambi i casi si tratti di uccelli rapaci, siccome, almeno all'inizio, entrambi i personaggi sono opposti agli interessi della Compagnia e combattono al lato del male; d'altro canto, i nomi comunicano anche un senso di efficacia minacciosa che i personaggi stessi non riescono a esibire. Infatti, il Capitan Nibbio alla fine dimostra di avere un cuore tenero e aiuta ai nostri eroi trasportandoli nel Dragone Volante. Il resto dell'equipaggio è fatto da Icaro e Focone. Icaro il navigatore dimostra l'ovvia connessione onomastica con l'altro uomo famoso che tentò di volare usando delle ali d'imitazione; solo che il Dragone, inteso a essere usato a fini cattivi, ha le ali di animali spesso ritenuti malvagi (la connessione è fatta chiara quando la macchina si imbatte letteralmente nel castello di Dracula). Focone, intanto, maneggia le armi da fuoco, ovvero la batteria.

Il consigliere del castellano Sparviero è una sorta di scheletro vivente, che viene soprannominato "Seppia" da vari personaggi, ma invero si chiama Scapola. Altri scherzi di questo tipo sono il nome di un capitano di guardia rozzo e codardo — Villon — e il nome del cavallo di sir Percy, Arrogante. Per Ser Crumb Bertrando usa il soprannome Briciola, la traduzione letterale del suo nome in italiano.

Alla seconda categoria, cioè i nomi che giocano con i costumi onomastici e li esagerano, appartengono nomi come Sir Melvyn McDouglas (Scozia) e Haron Haronson (i nomi norreni). Il pieno nome di lord Stonewall fa beffa dei titoli della nobiltà inglese: lord Stonewall on the Wall Duke of the Wall, con sede a Wallcastle; la sua bandiera dipinge un muro con una corona che levita di sopra.[194]

Infine, ci sono i nomi delle località geografiche inventate, i quali sono perlopiù descrittivi della natura del posto. Si vedono Bellorizzonte, Boscoprofondo e Boscosecco, e il

---

[193] Livius, *Seven sages*, 2004 (aggiornato il 22/9/2020), reperibile al: https://www.livius.org/articles/people/seven-sages/ (17/2/2024).
[194] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 190.

porto Torrevedetta.[195] Questo segue il filone descrittivo delle tradizioni topografiche *fantasy*, dove i nomi spesso determinano la natura del posto invece di viceversa. Il metodo viene applicato anche ai personaggi, perlopiù in testi come le favole, dove il ruolo o il titolo assegnato al personaggio gli determina il carattere e il percorso.

Spostando l'attenzione dai nomi al dialogo, è facile notare il prima menzionato realismo linguistico; infatti, il linguaggio usato dai personaggi varia tanto quanto i personaggi stessi. Esso situa il parlante in un ceto specifico all'interno della società (si vede la espressione linguistica sofisticata dei nobili) oppure indica la sua provenienza (i veneziani usano il dialetto veneziano).

Il postmodernismo «[…] self-consciously demands that the "justifying premises and structural bases" of its modes of "speaking" be investigated to see what permits, shapes, and generates what is "spoken."»[196] Nell'analisi linguistica è sottolineata l'importanza della cultura originale del parlante che influisce sulla sua produzione linguistica.

Alcuni dei personaggi parlano in rima, ed è un punto di interesse osservare quali e quando. Tutto il dialogo del Grande Buio e dei fantasmi a cui sabba il Dottor Nadir assiste a Boscosecco è rimato: «Il potente che verrà ama sol l'oscurità… e dal buio vien dal regno, per parlare qui al convegno!»[197] Da ciò si potrebbe trarre la conclusione che gli spettri nel mondo del fumetto parlano in questo modo; però, il principe veneziano Levilacqua (fig. 12)[198] alterna tra frasi regolari e quelle rimate — forse perché è un essere umano che ovviamente ha qualcosa di diabolico in sé che va oltre al carattere.[199] A giudicare dall'aspetto fisico (orecchie appuntite, denti triangolari come in uno squalo), è una parte intrinseca di lui questa malizia, probabilmente codificata nel suo sangue "impuro", da Moro. Sembra di trattarsi di un incorporamento letterale, sia grafico che sintattico, dei pregiudizi razzisti di quel tempo. Colui che non conosce il cristianesimo è, letteralmente, una creatura del diavolo. La fede cristiana, malgrado sia pressoché assente nell'opera, estende tuttavia la sua *longa manus* ed esercita un'influenza sul mondo fittizio. Levilacqua, a metà via tra umano e diavolo, parla esattamente così — non soltanto attraverso la rima inconsistente, ma anche mischiando molte lingue (l'italiano, il veneziano, l'inglese, lo spagnolo, e perfino il croato) in una sorta di creole di

[195] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 233.
[196] LINDA HUTCHEON, *The Politics of Postmodernism: Parody and History*, op. cit., p. 183.
[197] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 145.
[198] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 268.
[199] Cfr. ivi, pp. 48-49.

propria invenzione: «I spick variolingue! »[200], «Crab sta very dobro! No te gusta, fettentone? Mangia krankio del patrone!»[201]

Figura 12: il principe Levilacqua

Altri personaggi non-italiani similmente usano un italiano pieno di parole straniere. Carrasco, un comandante navale spagnolo, ne inserisce parole della sua lingua materna: «La mia nave porta sessantaquattro cañones! Volete che faccia aprire il fuego?»[202] Un'inglese reagisce all'indignazione dei finanziari alla borsa di Londra dicendo, «Signori! Calma e self-control!»[203]

Sindabad, un povero navigatore egizio il cui nome è un probabile cenno a Sinbad il marinaio, fa qualcosa di simile. Ma, non avendo viaggiato e quindi mancando una fonte ricca di lingue dalle quali prestare delle espressioni, lui modifica l'unica lingua che conosce. Quando non riesce a vendere la sua lampada magica, dice, «Non mi meni ber il nez, io vendare al mio paez! Guezdi gua ti draddano zembre da bovero negro! Ma zon cazcati

[200] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*. op. cit., p. 268.
[201] Ivi, p. 280.
[202] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 89; vedi anche ivi, p. 54.
[203] Ivi, p. 105.

male!»[204] Questo serve da indicazione del suo basso stato sociale ed economico, le due cause della sua educazione presumibilmente povera.

Nel personaggio di capitano Smeraldo della guardia di Bellorizzonte questo raggiunge un livello proprio satirico attraverso un'esagerazione dello stereotipo che uomini d'arma (proprio come gli sportivi di oggi) non sono intelligenti né istruiti. Ecco un dialogo tra lui e Capitan Golia dopo che i fuorilegge erano sfuggiti al loro inseguimento (in realtà Bertrando e Annalisa avevano consentito a loro di scappare):

"Vi scappassero sotto il naso!"

"...Scappassero!... Scappassero uff... non ha il verbo giusto!"

"Diciaste pane al pane e vino al vino: vi scappassero!"

"Ci scappassero! Sigh!"[205]

Dopo che il traditore conte Gerardo muore in uno scontro finale con capitano Smeraldo, il liberato re Giusto perdona tutto al sopravvissuto, a condizione che egli impari finalmente la grammatica. Smeraldo risponde, «L'avessi sempre saputo che mi dovesse toccare di farlo!»[206] L'implicazione è che una persona di uno certo strato deve saper usare correttamente la lingua.

C'è pure l'esempio di uno scienziato che porta questa massima nella direzione opposta. Sigillus, uno dei Sette Savi, dimostra il suo alto livello di istruzione parlando parzialmente in latino.[207]

Anche le variazioni individue del modo di parlare causate da ragioni fisiche si riflettono nella morfologia del dialogo. L'esempio più saliente e riconoscibile di tutto il fumetto è la blesità del duca Percy. Un'altra istanza è quando il capitan Villon, dopo che gli tagliano il naso, invece di "perdono" dice "beddono" e così via.[208]

[204] Ivi, p. 217.
[205] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 117.
[206] Ivi, p. 194.
[207] Cfr. ivi, p. 211.
[208] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 161.

4.6. IL *FANTASY* E I CLICHÉ

Il genere è una forma tipificata della rappresentazione;[209] una forma consensuale pervasiva, anche se le opere che raccoglie esibiscono caratteristiche individuali.[210]

> Si può sostenere […] che il referente di ogni strategia rappresentativa non è un più un'indistinta e misteriosa *physis* "là fuori" (o "là dentro", nelle profondità dell'inconscio), ma un complesso organizzato di fantasie culturali collettive, di stereotipi, cliché, luoghi comuni che coincidono ormai con la totale umanizzazione dell'ecumene.[211]

La Compagnia della Forca ha una trama *fantasy* oggi ritenuta tipica — quasi un *topos* del genere — segue una piccola compagnia sulla strada di abbattere un tiranno cattivo e liberare le terre sotto il suo assedio. La Compagnia è composta da persone molto diverse tra loro con delle abilità complementari. Sulla strada succedono tante piccole avventure e diversioni e il gruppo si scoglie solo per rincontrarsi nel volume conclusivo. Il fatto che tutti sanno l'obbiettivo del gruppo tranne il gruppo stesso aggiunge una dimensione ironica; i suoi membri, per puro caso o spinti dal destino, inciampano a poco a poco verso la meta.

Il senso della fantasia viene generato anche dal senso di scala: la Compagnia percorre tutta l'Europa facendo parte in quello che è invero una guerra sul livello cosmico e metafisico tra il bene ed il male. Vengono ostacolati ma anche inaspettatamente aiutati da forze antiche, potenti, sovrannaturali. Così, anche se si incentra attorno un piccolo gruppo che da solo non avrebbe potuto vincere, attorno a loro gira un mondo molto più vasto, e la posta in gioco è alta.

D'altro canto, *La Compagnia* è un insolito esempio del genere fantastico classico — e del genere epico - cavalleresco ancora di più — per la selezione dei personaggi a cui presta attenzione. È vero che un grande numero di personaggi appartiene alle classi privilegiate, però, i veri protagonisti, quelli le cui avventure seguiamo più strettamente, sono persone comuni, spesso povere. Si pensi qui soprattutto a Bertrando e Crusca, ma non solo — in ogni paese visitato dalla Compagnia, la narrazione fa spazio tanto ai servi, i marginalizzati e i fuorilegge quanto per la nobiltà.

Questa tendenza lo fa avvicinare al romanzo picaresco, in particolare con il personaggio di Crusca, il ragazzo tuttofare del gruppo, rozzo ma furbo. Attraverso una serie di disavventure, lui si fa strada fino alla posizione finta dell'emiro e comandante del proprio gruppo di predoni. Nell'epilogo è rivelato pure che viene a comanda di una compagnia sempre più grande.

---

[209] Cfr. SIMON GRENNAN, *A Theory of Narrative Drawing*, op. cit., p. 240.
[210] Cfr. ivi, p. 192.
[211] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo,* op. cit., p. 559.

Il fumetto è anche un esempio dell'opera corale come del resto lo è anche il genere epico-cavalleresco. Non ha un solo vero protagonista e tutti i membri del gruppo hanno delle sezioni dedicate a loro (anche se la maggior parte del tempo è dedicata a Bertrando e Annalisa, i quali sono più simili ai protagonisti classici, e il meno a Ser Ciacco). Dopo lo sciogliersi del gruppo la narrazione si divide similmente a molteplici trame contemporanee, le quali alla fine si uniscono di nuovo.

La scelta di un personaggio negativo al posto del narratore è alquanto inusuale, e viene scoperto che Crocca a sua volta se la cava anche più male dei protagonisti. Infatti, una gran parte del tempo serve da *comic relief*, in quanto è una vecchiaia con pretese di bellezza, le quali il lettore trova patetiche, e in quanto non riesce quasi mai nelle sue imprese.

La Compagnia della Forca è un'opera in dialogo con il resto del genere fantastico. Per via delle prima notate inserzioni della mitologia norrena rispecchia *L'anello del Nibelungo*, e il fatto che re Giglio, la rappresentazione del buono che contrasta il malvagio re Cardo, risiede in una, stereotipata, torre d'avorio (e non fa un granché), e preso dritto da *La storia infinita*. Vengono mischiati elementi *fantasy* europei e orientali, quali i geni e le lampade magiche, i tappetti volanti, i visir cattivi.

I mostri che "popolavano" le aree inesplorate delle cartine medioevali — i draghi, i mostri marini — qui esistono davvero, accompagnati da vampiri e licantropi nel senso odierno. La ricchezza della sua intertestualità lo fa un'opera anacronistica e atopologica come una favola.

Queste referenze al genere fantastico e gli elementi cliché sono importanti perché,

> we understand genre stories by comparing them to other stories of the same genre that we have already seen, not by comparing them to our lived experience, which means that understanding a genre is based in repeated consumption of genre stories. Both the producers and the audience play a role in genre.[212]

Ogni genere ha delle proprie regole, e i lettori si servono della ripetizione per costruire significato.

Non è sorprendente che proprio *Il Signore degli Anelli*, in molti modi l'opera definitiva del *fantasy* occidentale moderno, sembra aver avuto l'influsso più grande su *La Compagnia*. Perfino il titolo segue la stessa formula di quello de *La Compagnia dell'Anello*. Non si tratta solo di elementi individuali presi in prestito, ma di una corrispondenza più generale tematica e narrativa.

[212] MATTHEW J. SMITH, RANDY DUNCAN, (a cura di), *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, op. cit., p. 204.

Quanto ai primi, però, lo stesso Oscuro Signore fa da *pendant* all'Oscuro signore di Tolkien (Sauron ai tempi de *Il Signore degli Anelli*, ma lo stesso vale per Morgoth in alcune ere de *Il Silmarillion*). Si tratta sempre di un nemico che non figura direttamente nella trama, distante, invisibile. Come dice il Grande Buio, «L'Oscuro sire mai fu manifesto! Son sempre i piccoli che fanno il resto...»[213] L'oscurità è rappresentata come una forza oppressiva, monolitica, che sottomette i suoi alleati alla propria volontà per raggiungere più effettivamente i suoi scopi. È un pandano al modo in cui il postmodernismo vede il potere come tale, specialmente nel contesto capitalistico — unilateralmente una forza omogeneizzante.

La personificazione del Male è spaventosa non tanto per il proprio potere ma per il modo in cui la sua cattiveria influisce gli altri e gli procura dei servitori attraverso cui operare. Il principe Saad è sedotto dal male fino a diventare la mano destra di re Cardo. Saad trova un pandano in suo fratello, uno studioso che si sente sempre di poco valore in una famiglia di guerrieri. Saad, più impetuoso ma anche più affascinante, tuttavia sembra afflitto dello stesso desiderio di dimostrare il proprio valore a re Cardo. La sua disperata, precipitosa ambizione, che non bada ai dettagli, porta alla sua rovina alle mani del Gran visir, geloso della attenzione di re Cardo. Non è per caso che tutte le stesse caratteristiche degli antagonisti in Tolkien spesso vengono interpretate come rappresentazioni dell'industrialismo e del tardo capitalismo emergente.

Entrambi le opere dimostrano l'ideale postmoderno — che un'ambiente che favorisce le differenze porterebbe a esiti positivi di creatività e cooperazione che potrebbero abbattere l'oppressore. Però, siccome l'ideale è a sua volta troppo unificante e insostenibile, il gruppo non può durare ma si scoglie e la storia finisce subito dopo la vittoria.

Per quanto a corrispondenze più particolari tra i due, i cavalieri dell'ombra dall'omonimo secondo volume de *La Compagnia* ricordano i Nazgûl di Tolkien. Si tratta in entrambi casi di guerrieri né vivi né morti, i cui corpi intangibili sono coperti di armatura e avvolti in lunghi mantelli neri. Sono scacciati via dalla luce proveniente dal bastone magico del mago — quello di Gandalf ne *Il Signore* e quello di Dottor Nadir nel fumetto. Appaiono anche nel punto simile nelle due storie, come i primi avversari della compagnia, il primo segno del grande pericolo che sta per rivelarsi che si infila nel riparo sicuro di una locanda durante la notte per eliminare i protagonisti insospettosi al primo inizio del loro percorso. I lettori sono già consci dell'esistenza di questa minaccia oscura, ma fino al punto in questione

[213] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 147.

essa è lontana; questo primo attacco segna invece la sua realizzazione e l'inizio del coinvolgimento diretto dei nostri eroi nella guerra contro le forze del male.

Questo viene seguito da un altro episodio che, sebbene breve, trova altrettanto il suo pandano all'inizio de *Il Signore degli Anelli*. Si tratta del momento in cui Crusca viene acchiappato e quasi divorato da una pianta vivente[214], proprio come succede agli Hobbit, ed è di nuovo salvato dalla magia di Nadir al posto di Tom Bombadil tolkieniano.

Il prossimo incontro coi nemici è di aria più umoristica. Si tratta di un cavaliere nero silenzioso che promette di lasciar passare la Compagnia soltanto se sir Percy lo sconfigge in un duello. Seguendo la tradizione e la logica, il cavaliere sceglie per la sua sfida un passaggio strettissimo sopra un ingorgo, così che nessuno possa aggirarlo.

Il cavaliere è così silenzioso che deve scrivere la sfida sul proprio scudo con un gesso, ma non soltanto — continua infatti a usare questo modo di comunicazione per commentare la situazione e, alla fine, per arrendersi. La velocità con cui scrive e l'apparente stabilità della sua mano anche durante condizioni non-ideali (per esempio, mentre Capitan Golia sta aggressivamente tentando di togliergli l'elmo) (fig. 13)[215] sono egualmente umoristiche come il contenuto dei suoi messaggi (dopo la sfida, mentre la compagnia discuta su cosa fare, c'è una transizione per mostrare il cavaliere nero tutto minaccioso sul suo cavallo scontroso, e il testo sul suo scudo legge «... e allora?»).[216]

Figura 13: Capitan Golia toglie l'elmo al cavalliere silenzioso

[214] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., pp. 40-41.
[215] Ivi, p. 47.
[216] Ivi, p. 45.

Il cavaliere oscuro che sfida il protagonista per il passaggio è ormai diventato un tropo della narrativa cavalleresca, specialmente di quella arturiana, dalla quale proviene. Come un personaggio cliché è caratterizzato dal fatto che non porta nessun stemma e che è più spesso un briccone oppure un presagio della morte. La più famosa interpretazione comica, uscita soltanto due anni prima del numero iniziale de *La Compagnia*, è quella di *Monty Python e il Sacro Graal*, sebbene l'umorismo di quella scena sia di un tipo differente.

Il cavaliere nero del fumetto è al servizio del malefico castellano Sparviero, il cui personale consiste inoltre di orchi e scheletri viventi (responsabili della pulizia, del cibo e della difesa) e di una piccola compagnia di statue viventi simili ai custodi dei tempi egizi. La principale di quest'ultimi si chiama Radames, come il capitano dell'esercito egizio dell'*Aida*. Radames odia il suo lavoro ma non esprime mai i suoi sentimenti perché il castellano gli fa troppa paura. È Crusca quello che, per liberarsi dalla sua prigionia dopo essere catturato, lo spinge a ribellarsi.

Lo Sparviero, invece, è molto meno spaventoso di quanto pare. Ha molte emozioni complesse riguardo a suo padre defunto. Il vecchio Satanasso sembra di essere stato tanto proficiente nella cattiveria che suo figlio ha un senso d'inferiorità rispetto a lui e si commuove fino alle lacrime quando ne pensa. «...Babbino... babbino... ho paura di non essere all'altezza...»[217]

Nel terzo episodio, un orco di nome Barbarigo rapisce Annalisa e la porta al suo castello in mezzo a un lago perché lei gli diventi sposa. Sembra una classica trama *fantasy*, che ricorda in particolare le favole. Però, la ragazza resiste violentemente, e i due hanno la seguente discussione:

> "...Mi avete rapita con violenza ai miei amici, voi e il vostro orribile accolito!"
>
> "E allora? Siete la mia preda d'amore! Ripararerò al torto cavalleresco sposandovi in gran pompa!"
>
> "State fresco!"
>
> "Ascoltatemi bene, ragazzina! Io conosco le regole! O in prigione o sull'altare! Decidete voi!"
>
> "I miei amici assaliranno il castello e vi spelleranno vivo! Uscite di qui! Fuori!"[218]

Di quali regole parla l'orco? Delle regole della società? Oppure delle usanze letterari? In un mondo governato così fortemente dalla tradizione narrativa come quello del

[217] Ivi, p. 59.
[218] Ivi, p. 85.

fumetto, è probabile che entrambi le interpretazioni sono valide. L'esclamazione di Barbarigo è ontologicamente instabile, oscillante tra la diegesi e il mondo reale, tra un'istanza di metalinguaggio e una costatazione consistente con la logica interna del fumetto.

Ne *L'abate nero* ci sono altrettanti tratti fantastici notevoli. Si nota, per esempio, che i servi dell'Oscuro Signore possono chiamare sotto un'oscurità totale che ricopre la terra. Questa fa ricordare il "Nulla" de *La storia infinita* oppure il momento in cui Sauron convoca un'oscurità profonda che rende capaci i suoi orchi di viaggiare di giorno senza esporsi ai letali raggi del sole.

Nelle scene incentrate sull'abate fa più apparenze il cliché che i nemici devono ridere maleficamente. «Bisogna che rida meno!... Non vorrei che mi si spaccasse una vena nel petto!», dice l'abate.[219] «Che nervoso! Che spasimo! Se ogni tanto non mi venissero questi eccessi di riso, m'impiccherei! ...Però devo stare attento alla vena del petto!»[220] È degno di nota anche il modo in cui l'abate combatte; sembra un personaggio dall'allora emergente arte dei videogiochi.

Altri tropi *fantasy* che si trovano ogni tanto nel fumetto sono, ad esempio: la figlia scomparsa del vero re che ha un segno di due cuori sul braccio, per mezzo di cui finalmente viene riconosciuta; la nave dei morti; la prova di coraggio di Bertrando e il Normanno, che combattono per l'amore di Euriante contro un mostro marino. Ci sono anche istanze quando il fumetto segue fedelmente i cliché ma li riconosce come tali. Per esempio, più volte succede che una ragazza sfugge da casa con un amante segreto; una di queste coppie è vista da sir Percy, il quale si gira verso i lettori e dice, «Pensate un po'! Queste fanciulle fuggono da tutte le pavti!»[221]

I due assassini sfortunati, Og e Magog, sono una coppia classica non tanto del *fantasy* quanto della commedia, uno basso e snello e uno grande con un sorriso ebete perennemente stampato sul volto. Og, il bassetto, è di certo la mente dietro le operazioni. Le loro conversazioni seguono sempre le stesse tappe: Og pone una domanda aggiungendo alla fine l'appellativo "stupido Magog", e Magog risponde usando quasi le stesse parole. I due non riescono a eliminare il loro bersaglio, Lattemiele, non tanto per la propria imbranatura quanto per la strana fortuna di Lattemiele, la quale sembra di seguirlo ovunque e lo salva volta dopo volta.

---

[219] Ivi, p. 279.
[220] Ivi, p. 282.
[221] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 89.

Le profezie e la predeterminazione svolgono un ruolo importante nella storia, qualcosa che il moderno genere *fantasy* ha prestato con grande successo dai miti antichi. Il Grande Buio profezia prima che tutta la Compagnia, e poi Bertrando in particolare[222], avrebbe dato fastidio alle forze del male: «Sebbene l'Oscuro sui lacci ritorca… temere dovrà la Compagnia della Forca!»[223] Verso la fine del fumetto, comincia ad avere delle premonizioni cupe sull'esito del conflitto.

Inoltre, l'arrivo predetto del "Liberatore" dei Bastiani balcanici, ovvero Crusca, si avvera in un modo sia umoristico che conveniente. Lo stesso succede anche con la divinazione della maga di Punìs che Capitan Golia può essere curato da un'altra maga che vive nell'Isola del ghiaccio e del fuoco.

Come dice il misterioso spirito della luce nella piramide nel sogno di Ser Crumb, «Caro Ser Crumb a volte i desideri possono avverarsi anche senza l'intervento di aiutanti particolari… Sono qui per dirvi che è anche grazie a voi che oggi posso brillare con maggior vigore...»[224] La conclusione di Ser Crumb è una delle morali della storia, ovvero che «[...] si arriva a un punto in cui occorre aver fiducia nel proprio destino!»[225]

Levilacqua è, purtroppo, l'esempio principale di una delle peggiori tendenze del *fantasy* classico — il razzismo. È caricaturale, con le orecchie e i denti puntati, da diavoletto, la pelle completamente nera e le labbra ingrandite. Anche se non tutti i personaggi di colore sono rappresentati in un modo così stereotipato, il fumetto in generale segue la tradizione del *fantasy* occidentale dove il male risiede perlopiù nei paesi dell'Est — una tradizione che rivela la storia coloniale dei suoi scrittori, per i quali l'est rappresentava una costante minaccia sennò un rivale. I personaggi non-bianchi, come il Gran visir e il principe Saad, sono più suscettibili al fascino delle forze oscure. «My contention,» dice Said, «is that Orientalism is fundamentally a political doctrine willed over the Orient because the Orient was weaker than the West, which elided the Orient's difference with its weakness.»[226]

L'aspetto fisico di Levilacqua dimostra come elementi estetici e visuali con significati ben conosciuti possono essere usati per facilitare la comunicazione — il lettore non deve essere verbalmente informato che il personaggio e malvagio, basta guardarlo per cogliere le informazioni codificate secondo le usanze di quel tempo. L'abbondanza di simili cenni e

[222] Cfr. ivi, p. 169.
[223] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 11.
[224] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 301.
[225] Ivi, p. 294.
[226] EDWARD SAID, *Orientalism*, op. cit., p. 204.

referenze di conoscenza generale serve a compensare per il lato formalmente complesso del fumetto, rendendolo accessibile a tutti e capace di essere letto su più livelli.

Lo stesso vale per la presenza di personaggi transmondiali e transstorici risaputi, spesso con un grande valore connotativo (Dracula, per dare solo un esempio).

Un altro esempio di referenze facile da cogliere sono tutti i modi in cui la favola entra nella trama. Essa fa parte di questa realtà fittizia in piccoli modi espliciti, come re Frog o il fatto che la regina delle lucciole porta una piccola corona. Entra in un modo esplicito nel primo verso della canzone della Compagnia, «Stretta è la foglia, lunga è la via», una variazione al distico con cui si chiudono tipicamente le favole italiane.

Re Frog è il principale rappresentante della favola nel fumetto. È un uomo trasformato in rospo per via di una maledizione, ma non ottiene il caratteristico lieto fine favoloso. Invero, non riconquista mai la sua forma originale, ma tuttavia vive una vita felice.

La favola risale in superficie pure quando il messo dell'imperatore insistite su un "cavallone bianco" come mezzo di trasporto.[227] Forse l'idea fu quella di aderire all'ideale del principe azzurro delle favole, però il cavallo resiste fortemente all'egoismo del suo cavaliere. Si "striscia col culo" per terra e alla fine lo getta di sella.

Nessuno batte un occhio al fatto che Crocca è un uccello parlante che si comporta da essere umano. Anche questo conferisce al mondo del fumetto un'aria fiabesca, di fantascienza classica e conduce a dialoghi come il seguente: Sir Percy: «Chi vi ha dato questo biglietto, camevieve?» Il cameriere (con un'espressione serena): «La signora si è scusata ed è volata via!»[228]

Anche quando Occhidolci rinchiude tutte le donne fuggenti dalla guerra a Bellorizzonte in un carrozzone blindato e le vende ai saraceni, Crocca è inclusa nel loro numero.

Il genere fantastico postmoderno ha l'usanza di normalizzare il sovrannaturale e il mistico e di presentarlo come se fosse qualcosa di quotidiano. I personaggi reagiscono a questi fenomeni con noncuranza, a differenza dal lettore. Il contrasto fa senso considerando la dominante ontologica del postmodernismo, siccome serve per creare tensione tra il fittizio e il reale.

Dritto da una favola proviene anche il reame di Bellorizzonte, in cui regnano il re Giusto e la regina Bella. Fra tutti i paesi rappresentati nel fumetto, Bellorizzonte è il più idillico, con il suo paesaggio mite e verde, non macchiato da nessuna imperfezione. Lo spazio

[227] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 280.
[228] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 302.

è la dimensione principale postmoderna e riflette lo stato della società che ne abita; una società apparentemente perfetta come quella di Bellorizzonte produrrebbe uno spazio altrettanto perfetto.

Il reame è introdotto attraverso due "splash pages"[229], le quali dipingono il paesaggio e non introducono dei personaggi nuovi. Neil Cohn chiama questo tipo di vignette "Orientatori", dicendo che essi di regola appaiono all'inizio o alla fine di una sezione della storia e introducono le ambientazioni di interi archi narrativi invece di quelli delle singole scene.[230] Questo vale anche nel caso de *La Compagnia*, siccome nel Bellorizzonte si svolgono tre volumi della serie. Gli Orientatori vengono paragonati non solo ai *long-shots* usati negli *establishing shots* filmici, ma anche a metodi di narrazione quali le formule fisse di apertura e chiusura delle favole.[231] E appunto, il volume che precede l'arco di Bellorizzonte si chiude con un altro Orientatore, in cui si sente soltanto la canzone della Compagnia con il suo distico favoloso.[232]

Quando, però, questo sipario favoloso si alza, viene rivelata l'ironia. Quello che si presenta al lettore ignaro è un ambito pieno di intrighi, di pretensioni sul tono, di rivolte e scismi nella famiglia regale e i suoi consorti. Ligurio, comandante dell'esercito, svela un affare segreto tra la regina e il suo scudiero e fidato amico del re, il conte Gerardo. Ricorda proprio la famosa *liaison* tra Ginevra e Lancillotto. Gerardo scappa per unirsi ai Liberi boscaioli, un gruppo di ribelli che trovano riparo nel Boscoprofondo.

E infatti, anche Ser Crumb nota questa connessione con la corte di Camelot, dicendo che la regina Bella gli fa pensare a Ginevra.[233] Il suo signore di allora, Lancillotto, risulta arrogante e geloso, niente affatto come il Lancillotto dei racconti, proprio come Bellorizzonte è molto meno ideale di quanto si potrebbe pensare a prima vista.

Quando, però, Ser Crumb racconta le sue esperienze a Occhidolci, egli non gli crede e gli ride in faccia, dicendogli che quelle sono «[...] fole di cento e cent' anni fa [...]».[234] Ser Crumb non è sorpreso dalla sua reazione, ma soltanto sconvolto. La conversazione indica che neanche nell'universo del fumetto è normale che le persone vivano così a lungo come l'ha fatto Ser Crumb — lui è l'unico uomo ad essere un personaggio transstorico.

---

[229] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 103, p. 107.
[230] NEIL COHN, *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, op. cit., pp. 76-77.
[231] Ivi, pp. 76-77.
[232] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 103.
[233] Cfr. ivi, p. 125.
[234] Ivi, p. 126.

Questo è la ragione perché nel drago Llewellyn Ser Crumb trova una "persona" di confidenza; con lui può liberamente riflettere sul passato e non sentirsi solo. Si viene a sapere che la sua esclamazione "Krak udrak!" significa "Cielo! Un drago!" in lingua antica — la lingua condivisa dagli stessi draghi.[235] La frase viene pronunciata da Ser Crumb due volte nel volume *L'abate nero*. L'abate del titolo tiene il drago prigioniero minacciando sua moglie incinta e lo usa ai propri fini cattivi. Però, quando il drago sente Ser Crumb usare l'antica lingua, decide di aiutarlo e si liberano insieme dall'abate.

Il mito è presente nel fumetto in un modo più marcato rispetto alla favola, in particolare quando si parla dei miti norreni.

Svenborg Nordhrison, il nano che abita nell'Isola del ghiaccio e del fuoco, è il figlio di Nordhri e nipote di Austri, Vestri e Sudhri. I quattro, secondo la mitologia nordica, reggevano la volta celeste a nord, est, ovest e sud rispettivamente. Nel frattempo, il capo di una tribù islandese Haron Haronson parla di una certa «Bestla, figlia del gigante Bolthorson».[236] Questa sarebbe Bestla, la madre di Odino, figlia del gigante primordiale Bölthorn / Bölþorn. Nel fumetto essa è stata rapita dai quattro nani e tenuta prigioniera fino al presente da Nordhrison — però, questo è una invenzione degli autori, proprio come lo stesso Nordhrison e i suoi poteri magici che riguardano la manipolazione degli elementi.

Capitan Golia raggiunge l'imprigionata Bestla come guidato dalla sorte e lei lo guarisce e gli dà uno scudo inciso con le rune per accompagnare il suo martello (che ricorda Thor). Per celebrare la vittoria, Haronson gli regala proprio il martello di Thor. La sua esperienza, raccontata dopo a Bertrando, somiglia tanto a quella di Odino.[237] Lo nota anche Haronson.[238]

Ci sono, dunque, vari ruoli compiuti da quelle che vengono comunemente dette "credenze pagani". Però, al contrario del personaggio di Dracula, i personaggi mitologici vengono demitizzati e scendono al livello di soltanto un altro personaggio fantastico qualsiasi. Non hanno più il loro ruolo tradizionale di legittimare le istituzioni sociali. La stessa storia de *La Compagnia* ha la forma di un mito — il protagonista (la Compagnia) sovverte un ordine sociale malvagio come era stato predetto — e dovrebbe risolversi nella stabilizzazione di un nuovo ordine sociale. In un certo senso lo fa, con la partenza di Ser Crumb che segnala la metaforica fine del passato, ma la storia non crede completamente in questo futuro che

[235] Ivi, pp. 272-273.
[236] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 246.
[237] Cfr. ivi, p. 258.
[238] Cfr. ivi, p. 260.

dovrebbe cambiare tutto dalle radici. Non c'è niente di culminante nell'epilogo, la vita procede come si aspetterebbe, ordinaria e banale.

Il fumetto presenta una lettura nichilista della storia, secondo la quale la vita è soltanto un gioco e non ha qualsiasi significato più profondo. L'ossessione di re Giglio per gli scacchi e la progressione della partita che sembra riflettere la trama principale, avvicinandosi al suo culmine insieme a essa, incoraggia tale interpretazione. La partita stessa è nonsensica dall'inizio, visto che il re gioca contro sé stesso, ma lo diventa ancora di più con ogni assalto nemico che ignora. Rimanda a *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò;* Lewis Carroll, un matematico appassionante di giochi, ideò il mondo fantastico che si rivela gradualmente essere una scacchiera enorme. Proprio come nel suo libro, risulta che nella trama de *La Compagnia* ci sia un senso di progresso e di movimento verso un obiettivo finale, ma tutto risulta irreale e ultimamente senza conseguenza.

4.7. L'IRONIA, LA PARODIA E IL PASTICHE

L'interruzione del discorso attraverso il cambio del registro, la distruzione dell'illusione narrativa per via dell'riconoscimento del pubblico dalla parte dei personaggi, si chiama parabasi. Paul de Man, nel suo libro *Aesthetic Ideology*, segue l'argomento di Friedrich Schlegel il quale definisce l'ironia come una "parabasi permanente", che secondo lui segna una deliberata distruzione della forma del discorso attraverso l'analisi e la demistificazione.[239] De Man, però, allarga questa definizione fino a dire che l'ironia è «[…] the permanent parabasis of the allegory of tropes.»[240] Cioè, quello che l'ironia interrompe è la struttura narrativa, un prodotto del sistema tropologico — dialettico e riflessivo — che essa rende impossibile.[241] L'anacoluto, similmente, è l'interruzione dello schema sintattico della frase in modo che il suo termine è diverso da quello che si aspettasse. Esso viene implementato spesso nei *comic strips*, dove le prime vignette configurano la frase narrativa in un modo che genera certe aspettative, e l'ultima vignetta contiene la risvolta comicamente sorprendente.

L'ironia è uno di quei metodi discorsivi modernisti che ha fatto strada anche nel postmodernismo. È elitista invece di populista (e perciò essenzialmente moderna invece di postmoderna) perché richiede una conoscenza del contesto della frase per essere compresa in totale. Dall'altra parte, la sua inerente pluralità, soggettività, l'esaltazione della differenza e la mancanza di identità fissa fanno dall'ironia un metodo adatto all'età postmoderna. Dentro la rappresentazione in chiave ironica di una frase è sempre presente la frase intesa in modo non-ironico, causando una specie di "visione doppia" o diplopia; l'ironia è un processo incompiuto, inconcluso e che per tale ragione si può propagare come un'onda di senso attraverso tutta l'opera. Colebrook afferma che non ci può essere una definizione dell'ironia univoca, siccome essa resiste a qualsiasi punto di vista fisso.[242]

> The origin or foundation is a created effect of life, not its preceding cause. Far from finite daily life being a fall from an original infinite plenitude, it is only the fragmentary, the finite and the incomplete that can give us a sense of the infinity that lies beyond any closed form. An ironic "fall" realises, therefore, that there was no paradise before the sense of loss,[243]

sostiene la studiosa. Così l'ironia sottolinea l'assurdità della vita e l'impotenza degli individui di fronte ad essa.

---

[239] Cfr. PAUL DE MAN, *The Concept of Irony*, in *Aesthetic Ideology*, Minneapolis-London, University of Minnesota Press, 1996, pp. 178-179.
[240] Ivi, p. 179.
[241] Cfr. ivi, p. 181.
[242] Cfr. CLAIRE COLEBROOK, *Irony*, op. cit., p. 79.
[243] Ivi, p. 48.

Il pastiche, invece, secondo Jameson, è l'erede della parodia. Si tratta di un'imitazione stilistica, di uno o più linguaggi distintivi. È tonalmente neutrale, sicché ritiene un'aria di autenticità. Il pastiche non ha «[…] nessuna delle motivazioni recondite della parodia, monca dell'impulso satirico, priva di comicità e della convinzione che accanto a una lingua anormale presa momentaneamente in prestito esista ancora una sana normalità linguistica.»[244]

Secondo Linda Hutcheon, però, la parodia è ancora viva e vegeta nel postmodernismo. Lei la definisce, secondo la "prassi parodica", come, «[…] repetition with critical distance that allows ironic signalling of difference at the very heart of similarity.»[245]

Similmente come certi tipi d'ironia (ad esempio quella socratica), la parodia esamina le modalità comuni di espressione e domanda sui loro veri significati e sulle motivazioni che ci si nascondono dietro — senza offrire necessariamente le risposte alle domande che propone. L'ironia e la satira dipendono dall'esistenza delle norme e delle convenzioni, e le mettono in primo piano.[246]

La parodia garantisce la durata di tutto quello di cui tratta nello stesso momento in cui lo sovverte – la rivisitazione parodica di un cliché rinforza il cliché originario. La critica non può distanziarsi né situarsi all'esterno dell'oggetto della sua critica, proprio come le critiche del mercato capitalista esistono come parte costitutiva di esso, entrando in un cerchio vizioso: «Only irony can, at one and the same time, judge the tyranny and moralism of a certain context and display its own complicity in that tyranny.»[247]

Questi sono i meccanismi principali attraverso i quali il postmodernismo cerca di contestare lo *status quo,* con dubbio successo. Dall'angolo formale, le estetiche passate e presenti subiscono tale trattamento; dall'angolo del contenuto, i bersagli sono le grandi narrazioni del modernismo e le tendenze monolitiche che si estesero fino all'età del tardo capitalismo. A esse si oppone l'inerente natura plurale di questi metodi narrativi. Ecco un'altra ragione per cui nominare la fantascienza come il genere definitivo del postmodernismo. «One of our most effective forms of modern satire is science fiction,» sostiene Falck, «and it depends for its effectiveness not on the imaginative credibility of its "future" world, but on being tacitly de-allegorizable into a commentary on our present world — on which it gains a purchase by borrowing from it a key range of psychological habits or mythic structures.»[248]

---

[244] FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, op. cit., p. 53.
[245] LINDA HUTCHEON, *The Politics of Postmodernism: Parody and History*, p. 185.
[246] CLAIRE COLEBROOK, *Irony*, op. cit., p. 39.
[247] Ivi, p. 119.
[248] COLIN FALCK, *Myth, Truth and Literature: Towards a True Postmodernism*, op. cit., p. 152.

Inserire un cliché e manipolarlo come una specie di commentario significa dialogare con gli autori del passato che lo hanno stabilito, e mettere questo in relazione con il punto di vista del presente, di una prospettiva nuova. Nell'arte postmodernista l'ironia, la satira e la parodia esistono in stretta relazione con genuinità e serietà. Ed è esattamente l'interazione dei due approcci a rendere impressionante *La Compagnia della Forca*.

La varietà più formale che assume l'ironia nel fumetto è quella definibile come ironia romantica. Essa suggerisce che «[…] the limited and finite forms of human speech lead us to think or imagine that which lies beyond all limit. […] this very appeal to an infinite beyond language must itself adopt a language.»[249] Succede, per esempio, quando l'autore pone l'accento sulla propria esistenza all'interno dell'opera. Ne *La Compagnia* essa si presenta attraverso due tecniche: interventi autoriali quali le chiarificazioni lessicali a piè di pagina e l'inserzione diretta dell'autore all'interno del testo, come nel caso degli narratori M e R. Come tanti metodi postmoderni, questo tipo di ironia serve a far risalire la dimensione ontologica del testo.

L'ironia situazionale è molto più evidente nel fumetto, e in alcuni casi appositamente messa in rilievo dagli autori. Alcuni di essi sono presentati in seguito.

L'orco Barbarigo ha un assistente chiamato Narciso, un nome molto adatto siccome egli crede di essere un «[…] damigello di grazia e bellezza».[250] È vano e arrogante. L'ironia giace nel fatto che in realtà è bruttissimo, ma non lo sa perché non si è mai visto nello specchio (non sa nemmeno che cosa sia uno specchio, infatti). Quando Crusca gli permette di guardarsi allo specchio, sviene dallo shock.

Il Dottor Nadir è un maestro di scienze orientali senza mai esser stato in oriente[251], il che si può dire di un numero vasto di teorici del Primo Mondo che parlavano di quello che non conoscevano affatto. Infatti, Nadir dimostra di non sapere neanche un granché neanche lui. Incontrando i fantasmi a Boscosecco dice del fantasma principale: «Dev'essere un "antico"! Non sapete cos'è un "antico"?... Neanch'io, ma... ehm... ne ho sentito parlare una volta!»[252] Proprio come mette in dubbio la validità e l'attendibilità della Storia, il postmodernismo esamina anche i concetti della verità e del sapere nella loro relazione con il potere e la giustizia. Quelli che hanno il potere (in questo caso gli europei) stabiliscono la verità scientifica (spesso solo i potenti hanno i mezzi sia monetari che tecnologici per farlo) in modo che legittimi la loro posizione. In base alla verità che stabiliscono possono poi

[249] CLAIRE COLEBROOK, *Irony*, op. cit., p. 77.
[250] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 86.
[251] Cfr. ivi, p. 222.
[252] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 153.

disegnare leggi, sempre a proprio favore. Lyotard chiama questo sistema "autolegittimante".[253] «The point is,» dice lui su questo punto, «that there is a strict interlinkage between the kind of language called science and the kind called ethics and politics: they both stem from the same perspective, the same 'choice' if you will—the choice called the Occident.»[254]

Edward said definì l'Orientalismo come «[…] a style of thought based upon an ontological and epistemological distinction made between "the Orient" and (most of the time) "the Occident."»[255] È un modo di affrontare e gestire ideologicamente l'Oriente (un termine vago delineante certi paesi dell'est, il quale viene messo nella posizione dell'Altro) che mette in rilievo l'autorità dell'Occidente. Ciò succede per via di una narrativa, una descrizione e analisi dell'Oriente prodotta per intero dall'Occidente, alla quale viene conferito il potere e che si impone come la visione dominante del suo oggetto di studio.[256]

In breve, un'orientalista ha l'est come carriera.[257] La sua conoscenza dell'Oriente non consiste nel sapere vero, umile, disinteressato (se una cosa del genere è possibile). Fa parte, invece, di «[…] an overall campaign of self-affirmation, belligerency and outright war.»[258] L'orientalista, dopotutto, rimane sempre al di fuori dell'Oriente.[259]

Il Dottor Nadir, quindi, può essere definito un orientalista particolarmente goffo, parodiato. Forse, è anche uno specchio dello stesso Magnus, che ammise in un'intervista che riteneva i paesi dell'est più civili che quei dell'ovest. «L'amore per i paesi orientali è in un certo senso l'altra faccia di un certo odio per i paesi occidentali», disse.[260] D'altra parte, come visto prima, credeva che l'oriente avesse bisogno dell'occidente di insegnargli ordine.[261]

Di certo, anche a parte l'Orientalismo, l'ironia come tale è scettica di fronte a qualsiasi possibilità dell'oggettività, della verità e del sapere, in particolare quello teoretico e acquisito passivamente. Come lo stesso postmodernismo, essa sottolinea la relazione tra l'autorità e la relatività.

> The world is not something there to be known and represented by already existing subjects; subjects and world are created through the activities of speech and writing. However, we could

[253] JEAN-FRANÇOIS LYOTARD, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, op. cit., p. 47.
[254] Lyotard, p. 8.
[255] EDWARD SAID, "Introduction", in *Orientalism*, op. cit., p. 2.
[256] Cfr. ivi, p. 3.
[257] Cfr. ivi, p. 5.
[258] EDWARD SAID, "Preface", in *Orientalism*, op. cit., p. XIV.
[259] Cfr. EDWARD SAID, *Orientalism*, op. cit., p. 222.
[260] GIORGIO FRANZAROLI, *Il sognatore in bianco e nero*, op. cit.
[261] Cfr. ibid.

also say that this emphasis on the creation and production of truth once again returns us to some ultimate authority.[262]

Per quel che concerne le altre istanze dell'ironia nel fumetto, sebbene Bertrando e il Normanno combattano in una gara eroica per conquistare Euriante, Lattemiele l'attrae in un solo attimo con un minimo sforzo. Bertrando lo prende bene, con una risata e il detto, «Con Lattemiele in battuta la battaglia è perduta!»[263] Il finanziere è basso, codardo, e ha una faccia da bambino, ma passa per un grande seduttore. È ironico, altrettanto, quante cose aveva dovuto subire Bertrando per mettere in rilievo la propria devozione, solo per perdere Euriante che è attratta dalle storie di Londra e Parigi raccontatele da Lattemiele.

«Figuriamoci se fa male una fetta di torta calda!», dice re Kotorsko quando Ser Ciacco lo avverte che potrebbe farsi male sulla torta, cioè scottarsi (fig. 14).[264] In realtà, non solo si scotta, ma muore d'improvviso nella vignetta successiva. Le conseguenze della sua incuranza sono comicamente peggiori di quanto si aspettasse, perché la torta era avvelenata. L'ironia è sottolineata ancora di più dal principe Saltan che viene immediatamente dopo, preparato per il classico duello tra il vile usurpatore e il vero re. Però il tiranno è già morto, e a causa del suo stesso veleno.

Figura 14: la morte ironica di re Kotorsko

[262] CLAIRE COLEBROOK, *Irony*, op. cit., p. 111.
[263] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 258.
[264] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 35.

Il terzo tipo di ironia è quella linguistica. Essa si presenta, per esempio, nel discorso esagerato o cliché di un personaggio. Ci sono anche istanze che vedono una interazione tra quello che è detto e il contesto circondante; i due spesso hanno una relazione di contrasto o di esagerazione, e portano a situazioni come quelle dove qualcosa viene preso troppo alla lettera. Un esempio è la seguente interpretazione della retroguardia da parte di Capitan Golia: «Il più amaro nella retroguardia è il fatto di dover camminare di spalle.»[265] Si tratta certamente di un modo efficace per notare i nemici in arrivo però non si dimostra alquanto pratico siccome lo fa camminare così lentamente che si separa dal resto del gruppo.

Incentrato sul linguaggio è anche lo spesso ripetuto tentativo da parte di Capitan Golia di consolare Annalisa di fronte alle cose spaventose; però, lei non è timorosa e alcune volte è la sola a non essere spaventata. L'ironia raggiunge un nuovo stadio quando la frase ottiene una svolta umoristica esagerata, come nell'esempio, «Niente paura duchessina... è soltanto un vulcano!»[266]

Intanto, la fase iconica di Ser Ciacco, ex boia che era terribile nel suo lavoro, è, «Mamma mia! Va a finire che ci faremo del male!»[267]

Il vero nome di Lattemiele è Milckhonig. Ha cambiato nome per evadere la polizia finanziaria, la quale lo insegue fino a Londra. Siccome i due nomi (entrambi molto riconoscibili) hanno lo stesso significato e Lattemiele ha cambiato soltanto la lingua, si deve supporre che non ha un'opinione alta dell'intelligenza della polizia; il che sarebbe consistente con il suo carattere vano e arrogante. Ma la sottovalutata polizia lo trova tutto lo stesso, anche se ha percorso tutta l'Europa. Appaiono invero come qualcosa da un incubo, quasi kafkiano — così li vede certamente Lattemiele. È così disperato, infatti, che si arrende a Og e Magog, i quali tentavano di ucciderlo per decine di pagine, volontario ed entusiasmato di essere buttato nel fiume. Loro lo fanno nonostante la perplessità, e lui, cadendo, dice «Addio affari crudeli!», un gioco sul detto «Addio mondo crudele».[268]

La sostanza dell'ironia spesso viene dal costruire delle aspettative che poi vanno sovvertite in qualche modo. Quando qualcuno dice, «Sarò costretto a prendere provvedimenti!», il lettore non aspetta che egli tagli la testa all'interlocutore.[269] Similmente,

[265] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., p. 112.
[266] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 241.
[267] Ivi, p. 266.
[268] Ivi, p. 131.
[269] Ivi, p. 194.

non si appetterebbe qualcuno che afferma di aver chiesto la spiegazione all'altro di avergli gettato una roccia alla testa.[270]

Nel seguente dialogo viene contrastata l'esitazione iniziale di Bertrando con la velocità con cui cambia opinione:

> Bertrando: «Capisco benissimo quello che mi proponete... ma vedete... qui mi ero già ambientato benissimo... ci sono delle bellissime ragazze!»
>
> Douglas: «...In Scozia le ragazze sono dorate come il latte col whisky... hanno i capelli rossi e gli occhi verdi!»
>
> «Vengo con voi!»
>
> «Ascoltate il nostro piano!»[271]

Una cosa simile succede nel personaggio di Occhidolci. È un ex monaco, che riferisce di esser stato cacciato via dal convento a causa del suo indulgere nei piaceri del corpo. Quello che gli fa un personaggio comico è che, benché finga di essere un seduttore, arrossisce e diventa tutto timido solo a pensare del sesso. Invece si innamora costantemente ma, a differenza da Bertrando e Lattemiele, i suoi modi sono così rudi che non riesce mai a conquistare una donna.

La sua narrazione dimostra il potere del contrasto. È una persona emozionale, facile da commuovere. Ha una tendenza divertente di svenire a qualsiasi emozione più intensa del solito («...venne e svenne!»).[272] Questa sua tendenza è qualche volta portata all'assurdità; quando vende le donne di Bellorizzonte ai saraceni, sviene per la felicità, scopre che l'oro gli è stato rubato, e sviene di nuovo per il dolore.[273] Tuttavia, racconta e spiega il suo stato d'animo eloquentemente perfino in momenti di presunta commozione. «La perdita di ogni bene mi ha privato d'ogni forza! Starò ancora sdraiato per un po'!»[274]

Ci sono pure ironie su livelli più alti, ironie estese e non-linguistiche. Re Giglio ha delle priorità notoriamente rovesciate («Questo assedio è una gran seccatura e io non posso mai concentrarmi sugli scacchi miei!»);[275] però, ogni volta che riesce a esprimere delle preoccupazioni, il Gran visir Nefasto le allevia raccontandogli di una compagnia di ventura che sta arrivando ad aiutarlo e richiede continui pagamenti anticipi. Ovviamente, questa storia lui si è inventata per far rimanere passivo il re e per fare un guadagno facile. L'ironia sta nel fatto che una compagnia esiste davvero e sta arrivando in aiuto a re Giglio pur non sapendolo.

---

[270] Cfr. ivi, p. 116.
[271] Ivi, p. 191.
[272] Ivi, p. 195.
[273] Cfr. ivi, p. 115.
[274] Ivi, p. 133.
[275] Ivi, p. 147.

E anche quando sono avvisati dell'esistenza della Compagnia, i nemici la sottovalutano, e tutta la storia viene soffusa di ironia drammatica siccome il pubblico sa che tipo di fine aspettare. Il lettore è reso capace di sapere la fine non solo dal contenuto della profezia iniziale, ma anche dalle convenzioni del genere — incontrando un'opera *fantasy*, ci si aspetta automaticamente un fine lieto, o almeno non prevalentemente negativo; in questa luce, tutti i tentativi delle forze del male a ostacolare i protagonisti assumono un aspetto ironico.

Infatti, in un numero notevole di casi, non servono le imprese del Bene per sopraffare il Male; la ragione è che, così come le forze del Bene sono caratterizzate dalla lealtà e dall'unità, le forze del Male sono assuefatte ai tradimenti, alla gelosia, e alla voglia di riscatto. Il principe Saad è troppo ambizioso ed impaziente per accorgersi che il Gran visir sta tradendo non solo lui, ma anche l'Oscuro Signore, sabotando il grande cannone che egli sta costruendo. Lo fa perché non si trova più nel ruolo centrale nella guerra, perché re Cardo ha un altro scagnozzo preferito. Lui stesso aveva licenziato Crocca che alla fine fa sapere la Compagnia della locazione di Annalisa soltanto per vendicarsi. Quindi, non conoscendo i valori della lealtà e dell'onestà, le forze del Male sabotano sé stesse, si distruggono a vicenda:

> This is an irony of situation, or an irony of existence; it is as though human life and its understanding of the world is undercut by some other meaning or design beyond our powers. […] In such cases, the word irony refers to the limits of human meaning; we do not see the effects of what we do, the outcomes of our actions, or the forces that exceed our choices. Such irony is cosmic irony, or the irony of fate.[276]

Come in una favola, i personaggi del fumetto si dividono a quei buoni e quei cattivi. Però, il relativismo morale del postmodernismo tuttavia si intravede, e in gran parte questo è dovuto alla parodia.

Sotto l'influsso della diavolina, Percy diventa un comandante deciso e ambizioso, cioè si avvicina all'idea comune del cavaliere. Enumera molti grandi condottieri storici a cui prende ispirazione e getta via la fiaschetta dalla quale si ubriacava costantemente.[277] L'effetto è cancellato dopo che la diavolina scappa, ma pian piano il personaggio di Sir Percy assume una profondità inaspettata.

È nel carcere veneziano che si rivela per la prima volta davvero lo stato della relazione tra la granduchessa di Montblanc e il duca duce della compagnia, suo figlio. Lei rifiuta la proposta di pagare il riscatto del figlio e lo condanna effettivamente a diventare uno servo su

[276] CLAIRE COLEBROOK, *Irony*, op. cit., p. 13.
[277] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, op. cit., pp. 222-223.

una galea. La granduchessa rappresenta il lato brutto della nobiltà, esibendo la freddezza e la distanza emozionali caratteristiche delle relazioni nei ceti alti della società.

Il duca subisce una crescita personale dopo il naufragio. Durante la schiavitù e l'incarcerazione seguente, viene alla luce il suo orgoglio nobile che non sopporta maltrattamento. Regge sorprendentemente bene le condizioni difficili in cui si trova, ma non soltanto: inizia anche a compiere degli atti veramente altruistici. Per esempio, quando salva Capitan Golia dal pericolo mortale a Punìs, senza riguardo per la propria sicurezza.[278]

Perfino Occhidolci, un uomo ripugnante sotto tutti gli aspetti, alla fine aiuta Annalisa a scappare dalla prigione di re Cardo, e non sembra di averlo fatto (esclusivamente, almeno) per entrare nelle sue grazie. Quasi nessuno risulta irredimibile in questa storia.

La parodia postmoderna «[…] marks both continuity and change, both authority and transgression.»[279] Essa sottolinea la natura discorsiva della realtà, dell'arte e del passato, e dà importanza al contesto. Secondo Linda Hutcheon,

> postmodernism is a fundamentally contradictory enterprise: its art forms (and its theory) use and abuse, install and then subvert convention in parodic ways, self-consciously pointing both to their own inherent paradoxes and provisionality and, of course, to their critical or ironic re-reading of the art of the past.[280]

Questa decostruzione della tradizione letteraria, accanto al pluralismo di stili, di fonti d'ispirazione, del linguaggio, il rifiuto totale di qualsiasi narrativa singola ed espressa in un modo uniforme, fa de *La Compagnia della Forca* un'opera postmoderna a tutti gli effetti. L'atteggiamento relativistico del fumetto è evidente nello scetticismo dimostrato al di fronte dei cliché letterari e degli stereotipi. È un mondo nel quale una donna non è condannata alla placidità e alla servitù, proprio come un drago non deve essere cattivo.

[278] Cfr. MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, op. cit., p. 91.
[279] LINDA HUTCHEON, *The Politics of Postmodernism: Parody and History*, op. cit., p. 204.
[280] Ivi, p. 180.

4.8. LA MORTE

Uno degli elementi più essenziali, una delle costanti dell'intero fumetto, il personaggio che rimane sempre quello che dovrebbe essere e che non dimentica in nessun momento la sua filosofia personale e la sua identità, è Ser Crumb. È l'emblema dell'umiltà, dell'onore e della lealtà. Solo su di lui, tranne Annalisa, non ha effetto la magia della diavolina, siccome è completamente onesto e una persona buona fino al fondo. La sua pazienza e ottimismo si riflettono nella sua relazione con Pagnotta, quando nota che il cavallino è stanco e gli dice, «[...] fatti coraggio che un giorno ci riposeremo!»[281]

La prima volta che lo si vede godersi qualcosa, cioè la lungo aspettata coppa al mascarpone, è anche la fine della sua vita. Però, nell'epilogo il suo percorso duro viene ricompensato nel Valhalla, il paradiso dei valorosi guerrieri nordici. Ad accompagnarlo è il suo fedele Pagnotta, che passa all'altro mondo nello stesso momento.

Questo epilogo serve, inoltre, per concludere le storie degli altri personaggi, in quanto a Ser Crumb è consentito di testimoniare quello che è successo ai suoi ex compagni una volta finita la loro grande avventura. Sbirciando tra le nuvole del paradiso, lui vede gli altri membri della Compagnia che procedono per le loro vite quotidiani senza lui.

È curioso, però, che non veniamo a sapere mai che fine hanno fatto re Giglio e re Cardo. Il secondo rapisce il primo e lo porta via in direzione sconosciuta, accompagnato dal Grande Buio che diventa sempre più debole e pallido, e si perde ogni loro traccia. Forse la loro rapida scomparsa è la conseguenza del modo frettoloso in cui gli autori dovettero portare a termine la storia, non avendo spazio per dare una fine definitiva ai due personaggi. Tuttavia sembra più probabile che essa testimoni sul fatto che il fuoco della storia giaceva tutto il tempo altrove — proprio come il fatto che nessuno dei due re influisce sulla storia in un modo significativo. Il cuore della trama, e la sua forza motrice, non sono i grandi scontri tra i potenti, ma i sottomessi, i servi, il popolo. *La Compagnia della Forca* è un fumetto corale, ma anche "popolare".

La prova finale di Ser Crumb era stata quella di portare i due geni gemelli fino al tempio del faraone e restituirli alla custodia della Luce. Diversamente dagli altri che si sono impossessati della lampada magica, la sua reazione non è né quella di paura né quella dell'avarizia, ma semplicemente servile. Alla fine è colui che non pretende di niente e cerca soltanto di fare la cosa giusta a essere premiato.

[281] MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio,* op. cit., p. 280.

Una fine così non è tipica di un fumetto umoristico, ma è tipica del postmodernismo. Brian McHale afferma:

> In other words, postmodernist fiction is *about* death in a way that other writing, of other periods, is not. Indeed, insofar as postmodernist fiction foregrounds ontological themes and ontological structure, we might say that it is always about death. […] tragic or serious texts about death are also, as if inevitably, about texts, about themselves: […] Postmodernist writing models or simulates death; it produces simulacra of death through confrontations between worlds, through transgressions of ontological levels or boundaries, or through vacillation between different kinds and degrees of "reality."[282]

Questa ossessione con la morte si riflette, ne *La Compagnia* come in molti altri testi postmoderni (e anche, in un certo senso, nell'*opus* tolkieniano), nell'uso del mondo dell'oltretomba come una delle ambientazioni. In questo fumetto, seguendo il *fil rouge* mitologico che lo attraversa, si tratta del Valhalla nordico, fino a dove Ser Crumb viene scortato da una valchiria come tanti guerrieri coraggiosi prima di lui:

> But other postmodernist writers have attempted to imagine transcendence; filibustering fate even beyond the supposedly ultimate limit of death itself, they project discourse *into* death. Here is one of the most serious functions of the fantastic in postmodernist writing, this attempt to imagine a posthumous discourse, a voice from beyond the grave.[283]

Non si deve guardare oltre una delle prime opere *fantasy* nel senso largo mai messe su carta per constatare la strettezza del rapporto che il genere ha con la morte. *Beowulf* è incorniciato dalla morte. Inizia con il funerale di Scyld Scefing, il re danese noto come Skjöldr, e finisce con il funerale di Beowulf dopo il suo scontro mortale con il drago. La morte è il limite ontologico della vita umana, ma in questo caso serve anche da limite della storia. *La Compagnia* in particolare finisce in un modo piuttosto rapido e netto, come lo fanno spesso anche le vite, con l'esempio di Ser Crumb che funge da rappresentante di così tante altre morti umane.

[282] BRIAN MCHALE, *Postmodernist Fiction*, op. cit., p. 231.
[283] Ivi, p. 230.

5. CONCLUSIONE

Anche se non divenne un fenomeno come *Alan Ford* (soprattutto nei paesi dell'ex-Jugoslavia), *La Compagnia della Forca* ha ancora oggi il suo zoccolo duro di ammiratori e ancora oggi offre molte opportunità di analisi critica. Finora queste opportunità non sono state sfruttate quasi affatto, e *La Compagnia* è forse una delle opere di Magnus più trascurate da parte della critica, ora come allora. Questa tesi ha tentato di dare il suo piccolo contributo nella grande mole del suo potenziale interpretativo. Nella serie, come nei migliori romanzi picareschi, infatti, ogni lettore ha qualcosa di trovare, non importa se cerca una lettura facile oppure un'opera impegnativa e stratificata. I codici usati variano da quelli risaputi ed accessibili a quelli più ermetici, mentre il fatto di essere un'opera corale con una narratrice al di fuori dal gruppo principale rende la struttura alquanto complessa. Sfila una grande varietà di ambientazioni e di personaggi secondari, ogni cultura è distinta dalle fisionomie dipinte sull'orlo tra il realismo e la caricatura, dall'abbigliamento caratteristico e dalla ricchezza degli sfondi dettagliati di Magnus. La storia è una combinazione meravigliosa dell'umorismo che va dal *slapstick* ai giochi di parole, dalla satira sociale ed esistenziale, dal *fantasy* sia del vecchio tipo, cavalleresco, a quello a cui sono abituati i lettori moderni.

È una favola che narra del trionfo eterno del bene sul male, ma che anche — paradossalmente, grazie alle tendenze parodiche — produce dei personaggi e delle situazioni tridimensionali, dove poco è come sembra alla prima vista. Il percorso dei personaggi sembra predeterminato, sia dalle profezie che dai loro stessi nomi descrittivi, ma alla fine non porta a niente di significativo e i loro destini vengono annullati. È un peccato che la visione originale degli autori dovette essere modificata e la serie conclusa in un modo brusco, con molti tagli dall'effetto negativo sul *pacing* della parte finale della storia.

Il fumetto è un'agglomerazione di fonti d'ispirazione sia storici che fittizi, presentati in una forma mutevole che non riconosce nessuna narrativa definitiva e nessun modo di rappresentazione come superiore agli altri; non rifiuta il passato, ma non è fedele ad esso — lo trasforma e adatta, lo estrae dal contesto originale per metterlo in dialogo con la contemporaneità. Ma è proprio nel suo non avere un senso o una morale stabile ed esplicita che la serie è incentrata sulla vita umana con tutte le sue sciocchezze, inconsistenze e svolte inaspettate, dalle piccole ironie quotidiane a quelle cosmiche. Trova la sua conclusione, naturalmente, nella morte, l'ultimo confine ontologico che neanche il postmodernismo può oltrepassare a lungo e senza conseguenze. È inevitabile che a morire sia Ser Crumb, un uomo congelato nella storia, caratterizzato dalla franchezza e dalla onestà, semplice per morale e per ambizione, cose che nel postmodernismo sono destinate a sciogliersi e a svanire.

6. BIBLIOGRAFIA

MARC AUGÉ, *Nonluoghi: Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Milano, Elèuthera, 2009;

FRANK BRAMLETT, ROY T. COOK, AARON MESKIN, (a cura di), *The Routledge Companion to Comics*, London-New York, Routledge, 2017;

ALEŠ BUNTA, *Magnetizam gluposti*, Zagreb, Naklada Ljevak, 2012;

SIMONE CASTALDI, *Drawn and Dangerous: Italian Comics of the 1970s and 1980s*, Jackson, University Press of Mississippi, 2010;

REMO CESERANI, *Raccontare il postmodernismo*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997;

NEIL COHN, *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London-New York, Bloomsbury, 2013;

CLAIRE COLEBROOK, *Irony*, London-New York, Routledge, 2004;

PAUL DE MAN, *The Concept of Irony*, in *Aesthetic Ideology*, Minneapolis-London, University of Minnesota Press, 1996;

TERRY EAGLETON, *Le illusioni del postmodernismo*, Roma, Editori Riuniti, 1998;

COLIN FALCK, *Myth, Truth and Literature: Towards a True Postmodernism*, Cambridge, Cambridge University Press, 1989;

MICHEL FOUCAULT, "Of Other Spaces, Heterotopias", translated from "Architecture, Mouvement, Continuité" no. 5 (1984), pp. 46-49, available at: https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heteroTopia.en/ ;

MICHEL FOUCAULT, *The Order of Things: An Archeology of the Human Sciences*, New York, Pantheon, 1970;

FABIO GADDUCCI, "Stretta è la foglia, lunga è la via…", *in La Compagnia della Forca*, Milano, Rizzoli Lizard, 2015;

FABIO GADDUCCI, "Un classico che tutti devono vedere e rivedere", in *La minaccia del Grande Buio*, Milano, Rizzoli Lizard, 2016;

SIMON GRENNAN, *A Theory of Narrative Drawing*, New York, Palgrave Macmillan, 2017;

THIERRY GROENSTEEN, *The System of Comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007;

JEET HEER, KENT WORCESTER, (a cura di), *A Comics Studies Reader*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009;

LINDA HUTCHEON, *Irony's Edge: The theory and politics of irony*, London-New York, Routledge, 1994;

LINDA HUTCHEON, *The Politics of Postmodernism: Parody and History*, in "Cultural Critique" no. 5, "Modernity and Modernism, Postmodernity and Postmodernism" (Winter, 1986-1987), Minneapolis, University of Minnesota Press;

FREDRIC JAMESON, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Roma, Fazi Editore, 2015;

JEAN-FRANÇOIS LYOTARD, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1984;

SCOTT MCCLOUD, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York, HarperCollins Publishers, 2006;

SCOTT MCCLOUD, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, HarperCollins Publishers, 1994

BRIAN MCHALE, *Postmodernist Fiction*, New York and London, Routledge, 2004;

ANGELO POLIZIANO, *Della congiura de' Pazzi dell'anno 1478: Comentario di Angelo Poliziano voltato dal Latino in toscano da Alessandro De Mandato*, Napoli, Stamperia del Vaglio, 1849, reperibile al: https://liberliber.it/autori/autori-p/angelo-poliziano/della-congiura-de-pazzi-dellanno-1478-comentario-di-angelo-poliziano-voltato-dal-latino-in-toscano-da-alessandro-de-mandato/ (28/3/2024);

GIOVANNI ROMANINI, "La sognavamo a colori!", in *La Compagnia della Forca*, Milano, Rizzoli Lizard, 2015;

MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La Compagnia della Forca*, Milano, Rizzoli Lizard, 2015;

MAGNUS, GIOVANNI ROMANINI, *La minaccia del Grande Buio*, Milano, Rizzoli Lizard, 2016;

EDWARD SAID, *Orientalism*, London, Penguin, 2003;

MATTHEW J. SMITH, RANDY DUNCAN, (a cura di), *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, London-New York, Routledge, 2012;

VITTORIO SPINAZZOLA, (a cura di), *Graphic Novel. L'età adulta del fumetto*, Milano, il Saggiatore-Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori, 2012;

7. SITOGRAFIA

"Bastiano", in *Vocabolario Treccani on line*, reperibile al: https://www.treccani.it/vocabolario/bastiano/ (17/2/2024);

Comicsbox, *La compagnia della forca*, reperibile al: https://www.comicsbox.it/serie/CMFORCAPN (07/11/2023);

Andrea Leggeri, *Essential 11: undici "pocket" erotici bizzarri secondo Andrea Leggeri*, 3/1/2013, reperibile al: https://www.lospaziobianco.it/essential-11-pocket-erotici-bizzarri-andrea-leggeri/ (07/11/2023);

Andrea Fiamma, *Magnus, il più grande*, 31/3/2019, reperibile al: https://www.fumettologica.it/2019/05/roberto-raviola-magnus-fumetti/ (31/8/2021);

Fondazione Franco Fossati, *Giovanni Romanini*, reperibile al: https://www.lfb.it/fff/fumetto/aut/r/romanini.htm (07/11/2023);

Giorgio Franzaroli, *Il sognatore in bianco e nero*, reperibile al: https://ziofeininger.blogspot.com/2006/06/il-vino-buono-va-condiviso-con-gli.html (31/8/2021);

Fumettologica, *È morto Giovanni Romanini*, 20/3/2020, https://fumettologica.it/2020/03/giovanni-romanini-morto/ (07/11/2023);

Livius, *Seven sages*, 2004 (aggiornato il 22/9/2020), reperibile al: https://www.livius.org/articles/people/seven-sages/ (17/2/2024);

Antonio Napolitano, *La conclusione de La Compagnia della forca*, 20/7/2016, reperibile al: https://www.lospaziobianco.it/la-conclusione-de-la-compagnia-della-forca/ (07/11/2023);

Andrea Queirolo, *L'arte feroce di Magnus*, 5/4/2011, reperibile al: https://conversazionisulfumetto.wordpress.com/2011/04/05/larte-feroce-di-magnus/ (31/8/2021);

Sergio Bonelli Editore, *Giovanni Romanini*, 09/05/2013, reperibile al: https://www.sergiobonelli.it/news/giovanni-romanini/9436/Giovanni-Romanini.html?refresh_ce (07/11/2023);

Pat Lee Shipman, The Bright Side of the Black Death, reperibile al: https://www.americanscientist.org/article/the-bright-side-of-the-black-death (17/2/2024);

Smithsonian Journeys, *What happened to the Sphinx's nose?*, 20/5/2020, reperibile al: https://www.smithsonianjourneys.org/blogs/blog/2020/05/20/photo-what-happened-to-the-sphinxs-nose/ (17/2/2024);

Antonio Tripodi, *Il testamento di Magnus: La valle del terrore*, 31/3/2012 (aggiornato il 11/11/2013), reperibile al: https://www.lospaziobianco.it/testamento-magnus-valle-terrore/ (31/8/2021);

8. RIASSUNTO/SUMMARY/SAŽETAK

Il surrealismo storico nel fumetto *La Compagnia della Forca* di Magnus e Romanini

Lo scopo di questa tesi è esaminare il rapporto tra la serie a fumetti *La Compagnia della Forca* (1977–1979) e l'allora emergente movimento postmodernista. La parte introduttiva della tesi tratta della filosofia e produzione artistica postmoderna e presenta le biografie degli autori Magnus e Romanini. La parte principale descrive in breve il fumetto e ci individua gli elementi principali dell'influenza postmoderna attraverso l'analisi. Tra questi si trovano il rapporto dell'opera con la storia e la tradizione letteraria, specialmente quella del genere *fantasy*, l'uso che fa dei cliché e del linguaggio sia verbale che visuale, e il modo in cui affronta i problemi sociali. Viene dimostrato in che modo il fumetto esprime la sua filosofia sull'esistenza umana attraverso le figure retoriche come l'ironia, la parodia e il pastiche. Infine, la tesi sostiene che il filo conduttore del fumetto e del postmodernismo come tale è la morte.

Parole chiave: Fumetto, *La Compagnia della Forca*, Magnus, Romanini, postmodernismo

The Historical Surrealism of the Comic *The Company of the Gallows* by Magnus and Romanini

The aim of this thesis paper is to examine the relationship between the comic series *The Company of the Gallows* (1977–1979) and the then-emerging postmodernist movement. The introductory part of the paper deals with postmodern philosophy and artistic production and presents the biographies of the authors Magnus and Romanini. The main part briefly describes the comic and identifies the main elements of postmodern influence. These include the series' relationship to history and literary tradition, principally that of the fantasy genre, its use of clichés and language both verbal and visual, and the way it addresses social issues. It is demonstrated how the comic expresses its philosophy concerning human existence through rhetorical figures such as irony, parody and pastiche. Lastly, the paper maintains that death is the throughline of the comic as well as postmodernism in general.

Key words: Comic, *The Company of the Gallows*, Magnus, Romanini, postmodernism

Povijesni nadrealizam u stripu *Družina od vješala* Magnusa i Romaninija

Cilj ovoga diplomskog rada je ispitati odnos između serijala u stripu *Družina od vješala* (1977.–1979.) i u to vrijeme nastajućega postmodernističkog pokreta. Uvodni dio rada bavi se postmodernom filozofijom i umjetničkom proizvodnjom te donosi biografije autora Magnusa i Romaninija. U glavnome dijelu daje se kratak opis stripa i identificiraju glavne značajke utjecaja postmodernizma. Među njima su odnos serijala prema povijesti i književnoj tradiciji, prvenstveno onoj fantastičnoga žanra, upotreba klišeja te verbalnoga i vizualnog jezika, kao i način na koji se suočava s društvenim temama. Prikazuje se kako strip izražava svoju filozofiju o ljudskome postojanju kroz retoričke figure poput ironije, parodije i pastiša. Naposljetku, rad izlaže tvrdnju da je okosnica stripa i samoga postmodernizma smrt.

Ključne riječi: Strip, *Družina od vješala*, Magnus, Romanini, postmodernizam

Obrazac A.Č.

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Petra Gradac, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja magistra/magistrice edukacije talijanskog i engleskog jezika i književnosti, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mojega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 27. 3. 2024.

Potpis

Izjava o pohrani završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada (podcrtajte odgovarajuće) u Digitalni repozitorij Filozofskog fakulteta u Splitu

Student/ica: Petra Gradac

Naslov rada: Il surrealismo storico nel fumetto "La Compagnia della forca" di Magnus e Romanini

Znanstveno područje: humanističke znanosti

Znanstveno polje: filologija

Vrsta rada: diplomski rad

Mentor/ica rada:

Srećko Jurišić, prof. dr. sc., redoviti profesor

(ime i prezime, akad. stupanj i zvanje)

Komentor/ica rada:

(ime i prezime, akad. stupanj i zvanje)

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Srećko Jurišić, prof. dr. sc., redoviti profesor

Antonela Marić, prof. dr. sc.

Andrea Rogošić, prof. dr. sc.

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog završnog/(diplomskog)/specijalističkog/doktorskog rada (zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada. Slažem se da taj rad, koji će biti trajno pohranjen u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama *Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju*, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15, 131/17), bude:

(a) rad u otvorenom pristupu

b) široj javnosti, ali nakon proteka 6 / 12 / 24 mjeseci (zaokružite odgovarajući broj mjeseci).

(zaokružite odgovarajuće)

Split, 27.3.2024.

Potpis studenta/studentice: