

Dampyr all'*Inferno*. Il mondo parallelo e l'avventura dantesca di Harlan Draka

Gino Frezza

Università di Salerno

frezza@unisa.it



Riassunto

Il saggio *Dampyr all'Inferno* segue dappresso i meccanismi testuali tramite i quali gli autori del fumetto apparso nel novembre 2016 in Italia (Fig. 1) rielaborano, secondo le chiavi tipiche di una avventura per immagini, l'universo complesso ed enigmatico dell'*Inferno* dantesco. La storia del fumetto parte dalla lettura di un palinsesto (antico codice medioevale) che innesca una imprevista e fantastica generazione di un mondo parallelo conforme al grande testo dantesco. Ma le somiglianze fra quest'ultimo e l'avventura di Dampyr sono soltanto il primo indizio di una ricostruzione testuale che, infine, risulta essere una vera e propria rigenerazione dello spazio narrativo e simbolico dell'*Inferno*, nel vitale e imprevedibile incrocio fra scritture e immagini.

Parole chiave: Inferno dantesco; scritture; immagini; mondi paralleli.

Abstract

The essay *Dampyr all'Inferno* follows closely the textual mechanisms through which the authors of the comic book appeared in Italy in November 2016 (Fig. 1), according to the typical keys of an adventure in images, re-elaborate the complex and enigmatic universe of Dante's *Inferno*. The story of the comic book starts with the reading of a palimpsest (ancient medieval code) that triggers an unexpected and fantastic generation of a parallel world that conforms to Dante's great text. But the similarities between the latter and the adventure of Dampyr are only the first indication of a textual reconstruction which, finally, turns out to be a real regeneration of the narrative and symbolic space of Dante's *Inferno*, in the vital and unpredictable intersection between scriptures and images.

Key Words: Dante's Hell; writings; images; parallel worlds.

L'ANTEFATTO

Firenze, oggi. Il prof. Martelli, studioso esperto di codici due-trecenteschi, è in una sala della Biblioteca medicea laurenziana in compagnia di Piero, il vecchio bibliotecario. Ha finalmente modo di leggere un volume del XIV secolo (miscellanea di codici mutili) e al suo interno riconosce e ammira una copia della “collectanea rerum memorabilium” di Gaio Giulio Solino (che forse “risale a prima del trecento... forse addirittura alla fine del Dodicesimo secolo”) composta da miniature di “mostri mai studiate prima” (Fig. 2), alcuni dei quali “veramente esistenti, seppur esotici” e altri invece “inventati di sana pianta” (una manticora, una fenice, una chimera, un’idra “che fa persino paura”). Il professor Martelli nota che il codice è stato mescolato a qualcosa che risulta “niente di più banale, ahimé”: “l’ennesimo manoscritto della prima cantica della *Divina Commedia*”. Nessuna traccia di *Purgatorio* e *Paradiso*... soltanto l’*Inferno*! Controllando il libro con la lampada di Wood, il professore si accorge che in realtà il libro è un palinsesto (è noto che il termine designa un testo sovrascritto sopra un altro testo), ossia che “chi ha copiato *L’Inferno* di Dante lo ha fatto dopo aver cancellato un testo precedente... grattandolo via riga per riga dalle pagine della pergamena. A volte, quel che è stato eraso è più interessante di ciò che è stato sovrascritto” (Fig. 3). Ma d’improvviso, mentre con la lampada di Wood il professore tenta di vedere se le “vecchie parole riaffiorano”, scoprendo difatti che si tratta di “frasi in avestico”, un improvviso lampo di luce promana dal volume (Fig. 4). E qui capita l’incredibile: la lampada cade a terra e dalla scrivania ove il professore era intento a leggere, egli è del tutto svanito! Piero il bibliotecario ne rimane sbalordito, il lettore, invece, nelle vignette successive, può vedere che il professore è capitato in una terra misteriosa dove, per sopravvivere all’attacco improvviso di un lupo e di un leone particolarmente aggressivi, precipita nel buco di una voragine...

LA SERIE A FUMETTI *DAMPYR* IN BREVE SINTESI

Ho qui riassunto le prime 10 tavole dell’episodio *Speciale* (il n. 12 – Burattini, Longo 2016) della serie *Dampyr*, fumetto di genere fantastico creato da Mauro Boselli e Maurizio Colombo. La serie al suo attivo conta ormai, a partire dalla primavera del 2000 a oggi, oltre duecento numeri di albi mensili pubblicati da Sergio Bonelli Editore. Lo *Speciale*, intitolato *La porta dell’Inferno*, esce nel novembre del 2016 per la sceneggiatura di Moreno Burattini e i disegni di Fabrizio Longo. Chi conosce la serie e la frequenta con passione sa che il personaggio principale, il Dampyr (all’anagrafe, Harlan Draka), è altrimenti noto come “figlio del diavolo” (così era appunto titolato l’albo di esordio nell’aprile del 2000) perché nato dall’unione fra un Maestro della Notte, un Vampiro

con particolari poteri (appartenente a una specie extraterrestre, ma con fattezze umane, che abita il nostro pianeta da Millenni e che si nutre del sangue delle proprie vittime, dominandole grazie a forti poteri telepatici) e una donna umana. Questa ibrida condizione di nascita, intraspecie, del Dampyr rende il suo sangue specificamente mortale non soltanto per i Maestri della Notte (che, a differenza dei vampiri “normali”, possono vivere alla luce del sole) ma, soprattutto, per i loro dominati, ex umani resi schiavi e sudditi di questa genia di Super vampiri (il modello originario da cui nasce l’idea dei Maestri della Notte è insito nel film *Vampires*, 1998, di John Carpenter – sulla serie *Dampyr* in generale, cfr. Frezza 2008: 216-231).

Harlan Draka (giovane balcanico che nei primi numeri della serie il lettore conosce mentre apprende il suo destino nel corso della guerra in Jugoslavia) scopre gradualmente che il padre, Draka, Maestro della Notte, ha voluto generare il figlio, sia per lo speciale rapporto con la madre umana di Harlan, sia per suoi imperscrutabili motivi, che lo rendono differente dagli altri membri della sua specie aliena (non è ancora stato chiarito, finora, in tutti i suoi risvolti, perché proprio un Maestro come Draka abbia voluto generare colui che risulta il nemico avverso all’esistenza medesima dei Maestri della Notte).

Di qui parte una serie di avventure che raccontano della estrema, conflittuale dialettica fra Harlan e il padre, Draka, in diverse occasioni delle quali (il maggior numero) il giovane Harlan mette a frutto il potere mortale del suo sangue uccidendo quei Maestri della Notte (e le loro bande di vampiri schiavi) che persegono scopi di dominio e di potere sulla specie umana. La dialettica fra padre e figlio – e lo stigma per cui il secondo diventa un temibile Cacciatore di Vampiri – non toglie che il primo vigili attentamente sul destino di Harlan e che questi, a sua volta, pur mosso da sentimenti avversi al padre, nel contempo segua le orme che costui ha disseminato perseguedo i suoi misteriosi obbiettivi.

Il fantastico che caratterizza questo fumetto ha diverse caratteristiche. Da un lato rimanda ai racconti e film di vampiri, ossia predice l’esistenza di esseri che travalicano i confini fra morte e vita (nominati appunto *non-morti* – sul mito e sulla tradizione antropologica, storica, letteraria e filmica dei vampiri, cfr. Giovannini 1985-1997; Teti 1994; Cottone 1999; Braccini 2011). Dall’altro le forme messe in pagina nei racconti a fumetti di *Dampyr* risultano esse stesse, più volte, fantastiche: ciò per i modi con cui si sfaldano, talvolta gradatamente e talora d’improvviso, le condizioni costitutive dell’immagine stessa del mondo reale, proiettando i lettori in ambienti nei quali diviene fortemente incerta la possibilità di riconoscere l’ordinario dallo straordinario, il terrestre dall’extraterrestre, l’immanente dal trascendente, il letterario dal visivo, l’oscurità della Notte dal chiarore della Nebbia e del Giorno.

Per un verso questa serie di albi a fumetti rispetta alcune condizioni definite da Todorov 1977 in merito a ciò che risulta *fantastico* (una decisa indistinzione fra soggettivo e oggettivo, fra le percezioni della psiche individuale e quelle del mondo condiviso con gli altri), per un altro verso essa aggiunge nuove possibilità, ritagliate in una specifica utilizzazione delle proprietà narrative-visive del fumetto. Una delle sue marche fantastiche tipiche è, per esempio, la maniera con cui i corpi disegnati si situano in una zona quasi “dematerializzata”, rendendo astratta l’immagine della corporeità umana; i corpi raffigurati in questa serie possono essere soggetti all’essere tangibile e mortale del bios umano, oppure collocati fuori dalla semplice mortalità (è il caso dei maestri della Notte, dei vampiri sudditi dei Maestri, e soprattutto del corpo ibrido, fra specie umana e specie extraterrestre, del Dampyr stesso): in questo caso la permanenza e la stabilità dei corpi, le loro proprietà “fisiche” come quelle *apparenti* del *soma*, risultano sancite solo ed esclusivamente dall’ordine – assolutamente libero da limiti e costrizioni – dei segni visivi delle pagine disegnate.

Una non minore dimensione fantastica di *Dampyr* è relativa a come le Tenebre, il Passato, gli strati nascosti della Civiltà Umana, e qualche volta le Memorie depositate in reperti dimenticati e sottratti all’Oblio dai protagonisti del fumetto, si ammantino di competenze magiche, di potenze che risiedono in *altrove* dagli ambienti ordinari; quello che appare “normale” si rovescia, in tal modo, in luogo soggetto a Leggi diverse da quelle che regolano lo Spazio e il Tempo in cui vivono i Lettori.

La serie, curata da uno dei suoi creatori, Mauro Boselli, con uno spessore narrativo più volte desunto da evidenti matrici letterarie, recupera, come principio generativo della propria impostazione, diversi elementi tratti da grandi scrittori ottocenteschi, fra i quali Nerval, Meyrinck, Poe, o del Novecento, da Montague James a Lovecraft allo stesso Kafka. Non a caso più volte ambientata in una Praga *ridisegnata* – letteralmente, trattandosi di un fumetto – secondo una visualizzazione da film espressionista, questa serie ha sedimentato, nel prosieguo delle molte avventure del suo protagonista e dei comprimari (Kurjak, un ex soldato reduce dalla guerra jugoslava; Tesla, una non-mortà ribellatasi al Maestro che l’aveva reclutata e asservita, quindi affiliata da Harlan al proprio gruppo, per il quale ella mette in gioco i suoi poteri di combattente demoniaca questa volta al servizio del bene) l’idea che il nostro pianeta, assieme all’universo che include la Terra nel Cosmo normalmente conosciuto, non sia che uno fra i tanti mondi di un Multiverso dentro il quale esistono, in sincronia con pianeti apparentemente “normali”, Terre infernali e fantastiche.

Tutto ciò consente la messa in opera di racconti visivi, dal tipico andamento del *fumetto seriale di qualità*, nei quali si agitano e agiscono varie gerarchie, di potere, fra creature della Luce e demoni delle Tenebre, in ambienti

che vanno dalle nazioni europee ed extraeuropee a Terre meravigliose e Spazi Oscuri, dove i nostri personaggi possono perdere (temporaneamente) la propria identità e recuperarla soltanto attraversando prove talora complesse ed enigmatiche. In questi frangenti, le avventure fantastiche di Harlan e dei suoi amici fanno sì che si elaborino, in qualità di occasioni che legano il passato al presente, diverse leggende popolari o varie occorrenze dei repertori del folclore che segnano l'identità storica e antropologica dei paesi visitati. Molte volte, il viaggio di Harlan è la concretizzazione visiva di repertori fantastici sviluppati a partire da frammenti e da resti dispersi di culture antiche e, altrimenti, dimenticate.

Entro tali cornici generali, varie avventure di Harlan Draka partono dalla necessità di decifrare testi secondo codici che ne disambiguino il significato, ovvero da esperienze o accadimenti che seguono il tracciato di scritture apparentemente indecifrabili e che poi, viceversa, ricollocate al giusto posto, modellano un percorso che il nostro eroe e i suoi amici riescono a praticare con intelligenza, senza sottrarsi né alla battaglia intrapresa contro nemici temibili, né alle sfide da superare nell'impresa di salvarsi e tornare al mondo cosiddetto "ordinario". Non è dunque per caso che, lungo questo tracciato strutturale, Dampyr e i suoi comprimari entrino in un contatto davvero perigoso e straordinario con l'*Inferno* dantesco.

LA PORTA DELL'INFERNO

Il racconto del numero 12 *Speciale* di *Dampyr*, dopo la scomparsa del prof. Martelli, prosegue con Harlan Draka e Kurjak che si recano a Firenze dove, dopo aver incontrato un loro amico, il professor Montanari, che gli descrive esattamente cosa è successo, seguono le tracce relative alla scomparsa di Martelli. All'interno della biblioteca medicea laurenziana, rintracciato il libro che il professore stava leggendo al momento della scomparsa, s'imbattono in un demone infernale che li sta misteriosamente seguendo. Il demone, involontariamente, nello scontrarsi con Harlan e i suoi compagni (Kurjak, il professor Montanari, Piero il vecchio bibliotecario) attiva lo stesso potere luminoso sprigionato dal Libro nell'antefatto, e d'improvviso Harlan, Kurjak, i loro accompagnatori e il demone stesso (si presenta con il suo nome antico: "Chemosh... mi compiaccio di essere citato nella Bibbia come *l'abominio di Moab*") si ritrovano in un luogo arcano e misterioso. In una tavola grande a mezza pagina (Fig. 5), appaiono in cima a un viale, ai cui lati si stendono grandi statue di corpi in pose di sofferenze atroci, mentre nella profondità di campo si ergono guglie di alte rocce pervase da un bagliore accecante proveniente da un'alta porta in basso. Harlan chiede: "Dove ci troviamo?" E Kurjak: "E me lo chiedi? Se questo non è l'*Inferno*..."

La risposta al quesito di Harlan è ben presto fornita sia ai personaggi che ai lettori; al pari di uomini e donne vestiti con abiti medioevali irrefrenabilmente mossi a camminare verso la porta che s'apre nel fondo, anche Kurjak e Montanari e Piero si sentono spinti a non restare immobili e, così, il gruppo dei nostri eroi giunge sulla soglia del grande portone luminoso. Qui il mistero del luogo è chiarito (Piero a Montanari: "Professore!..Leggete anche voi quelle parole? Sì... Ferrari! Le leggo". E poi Montanari, in un primissimo piano con espressione colpita, aggiunge: "E adesso... Adesso è chiaro dove siamo finiti!").

Lo sceneggiatore del nostro *Speciale*, Moreno Burattini (ben noto ai lettori italiani delle serie pubblicate dall'editore Sergio Bonelli, essendo curatore e scrittore delle avventure di *Zagor* e definito, dalla presentazione firmata da Mauro Boselli nella seconda di copertina dello *Speciale*, autore "insieme colto e popolare, capace di coniugare la tradizione dei poeti estemporanei toscani con l'affabulazione a fumetti... poligrafo, drammaturgo, umorista..."), ha buon gioco nel riportare, a vignetta intera, l'immagine di una targa sulla quale sono incisi, a lettere cubitali, i versi iniziali della *Commedia*: "Per me si va nella città dolente / Per me si va nell'eterno dolore / [...] Lasciate ogni speranza voi ch'entrate!" (Fig. 6).

Dunque il lettore, come i personaggi della serie, ha certezza di ritrovarsi nell'inferno dantesco. Dunque tutto parrebbe pre-scritto, se, come appare, le scene che si susseguono da questo momento in poi si rifanno all'andamento della prima parte della *Commedia* (Harlan e i suoi compagni osservano le migliaia di persone che scendono "tutte verso un abisso senza fondo", mentre gemiti pianti e lamenti riportano uno strazio infinito che, di lì a poco, viene mostrato: la fossa degli ignavi pungolati da insetti e camminanti sopra un tappeto di vermi (Montanari riporta i versi del poeta: "...intesi e certo fui/che quest'era la setta dei cattivi/a Dio spiacenti ed a' nemici sui"). Alla domanda di Harlan ("Chi sono quegli invasati?"), Montanari chiarisce: "Sono coloro che Dante incontra all'inizio del suo viaggio negli inferi... i dannati pungolati dagli insetti per l'eternità, dopo che hanno vissuto una vita indolente... *senza infamia e senza lodo!*"

L'INFERNO È UN MONDO PARALLELO

Dunque il destino di Harlan, di Kurjak e degli altri comprimari sarà lo stesso di Dante? Come percorreranno, e con quale guida e protezione, l'Inferno? O il loro cammino si differenzierà, e in questo caso come, dal viaggio del sommo poeta? L'escogitazione risolutiva dello sceneggiatore del fumetto è degna di essere sottolineata: in un dialogo con Harlan, il demone Chemosh (che ha riacquistato le sue sembianze umane) ragiona attorno a come il libro antico nella biblioteca laurenziana li abbia trasportati in questa dimensione infernale,

osservando che alcune delle formule arcane riportate nel Libro “erano in grado di aprire porte fra le infinite dimensioni parallele e farvi transitare gli abitanti dei vari mondi... ma soprattutto c’era un rito in grado di *creare* un intero nuovo universo”. A sua volta Harlan ribadisce che “l’avestico è la lingua in cui era vergato il testo originale! Ma quell’antico copista lo cancellò, grattando via l’inchiostro, per scrivere sulla pergamena i versi dell’*Inferno* di Dante... Questo vuol dire che il testo precedente ha interagito con il poema, creando un mondo basato sulla *Divina Commedia*!... E tutto quanto il poeta aveva scritto... qui ha preso vita!” (Fig. 7).

Il lettore segue pertanto un’avventura che risulta doppia e parallela a quella del testo dantesco; si tratta però di una sorta di replica con alcune speciali caratteristiche: la prima è che, innanzitutto, un tale mondo infernale è generato dalla scrittura; in quanto tale esso è per principio corrispondente all’universo del fumetto stesso, in cui la scrittura non solo è presente nel reticolo semiotico del medium, ma ha la funzione – grazie alla sceneggiatura – di definire e individuare le immagini potenziali del fumetto medesimo (Frezza 1987); nel medium del fumetto, inoltre, immagini e scritte si armonizzano in una sorta di metamorfosi semiotica per cui le une si amalgamano alle altre, divenendo attivatori di un universo espressivo con proprie regole di funzionamento e con l’abilità di superare la fissità dei disegni-immagine proprio grazie al combinato fuso fra disegni e testualità scritta (Rey 1982; Barbieri 1990; McCloud 1996 e 2000; Frezza 2008 e 2017).

In questi termini si perviene alla seconda caratteristica: il riferimento al testo dantesco diventa, da un lato, quasi una verifica della qualità specifica posseduta dalla scrittura di Dante nel generare immagini potenti, non solo in grado di scuotere la fantasia e rappresentare al meglio la condizione umana di coloro che attraversano un siffatto Territorio, ma anche di costituire una sorta di proto-fumetto potenziale. L’avventura infernale di *Dampyr* ha, di conseguenza, fra i suoi obbiettivi, quello di raccogliere la potenzialità insita nel testo dantesco, di porla in essere secondo le chiavi semiotiche del fumetto e di realizzare, in tal senso, una avventura singolare, visivamente concreta oltre che dimostrabile e verificabile.

Dall’altro, quel riferimento al poema di Dante diviene occasione di sperimentare l’adattabilità dell’universo narrativo di partenza (il mondo di Harlan il Dampyr e le sue qualità di racconto fantastico) a un modello potente, qual è quello dantesco, ricco di luoghi e di incontri e personaggi e mostri che hanno storicamente catturato e affascinato la cultura occidentale, sia pure in una chiave decisamente poetica, simbolica e metaforica. Non per caso, Harlan risponde con sagacia a Montanari che gli prospetta la difficoltà di varcare i cerchi dell’Inferno dantesco (“dovremo attraversare le malebolge...la palude di Stigia... le mura della città di Dite!... Impossibile!”), replicando con fare

sornione: “Mettiamola così... avremo la fortuna di *vedere dal vero* quello che milioni di lettori hanno potuto soltanto immaginare!”.

In altre parole, questa risposta di Harlan (si tratta della battuta chiave dell'intero episodio) rimanda alla necessità di percepire la distinta sostanza di quel “vedere dal vero”: ossia, *vedere le immagini che mettono in scena la scrittura di Dante*, trasformandola in una peculiare zona visiva; è questa a costituire il “vero” di una esperienza che s’identifica con l’immersione dello sguardo del lettore in un ambiente diverso da ogni contesto prevedibile. La sequenza delle immagini che rappresentano l’*Inferno* di Dante segue e ritaglia i procedimenti semiotici del fumetto, integrando disegni e scritture, mentre, fra le diverse immagini, uno spazio semiotico di generazione del senso, del movimento, della percezione stessa delle immagini, gioca alternativamente sui confini fra discontinuità e continuità delle figure e dell’universo in tal modo definito (Pintor Iranzo 2017).

Per un fumetto, e specificamente in questa storia di *Dampyr*, il passaggio essenziale dalla scrittura all’immagine è sempre una esperienza mai uguale al testo scritto di partenza, piuttosto è una occasione di rigenerazione e di evoluzione, una differenza che aggiunge sensi e significati e che ricolloca in maniera diversa lo stesso universo testuale di origine. *Vedere dal vero* è, d’altronde, la scommessa di quel *senso in più* che le immagini conferiscono alla scrittura medesima, quel *luogo proprio del vedere* nel quale il medium del fumetto sa risolvere – come pochi altri, nella competizione col cinema – la tensione fra immagini fisse e immagini dinamiche, internamente mutevoli e soggette a un moto che le trascina oltre le pose fissate sulla carta, grazie alle competenze che i lettori mettono in atto nella concatenazione fra disegni, scritture, sequenze disposte fra tavole e tavole (Frezza 1995; Eisner 1997 e 2001; Pintor Iranzo 2017).

Che sia specialmente questa la sfida assunta nello *Speciale Dampyr* è confermato dall’immediata autonomia che Harlan subito intende affermare, a differenza degli altri suoi compagni, in merito alla loro collocazione di *visitatori* non equiparabili ai personaggi dell’*Inferno* dantesco: “Non possiamo confonderci con questa gente!... Non siamo né morti né dannati!”. Il parallelismo con Dante medesimo (Chemosh: “Ci troviamo nella stessa condizione di Dante Alighieri, che nella *Commedia* oltrepassò l’oltretomba da vivo!”) subito però apre un secondo e più terribile interrogativo: a differenza del grande poeta, si può essere vivi, senza una guida e senza protezione, all’*Inferno*?

PATHOS, TRA MORTE E VITA, SENZA FINE

Ecco che, dopo aver superato il fiume Acheronte senza esser divenuti passeggeri della barca di Caronte, l’incontro dei nostri personaggi con il gigantesco Minosse, avvolto da spire di serpenti, chiarisce come lo statuto che pertiene

alla vita e alla morte in questa dimensione parallela dell'*Inferno* superi ogni confine fra l'una e l'altra (Fig. 8). Minosse stritola Kurjak così come schiaccia sotto il suo enorme piede Piero il vecchio bibliotecario, eppure entrambi si riprendono dalle loro reciproche morti e da terribili sofferenze, perché (riflette il professor Montanari) "le pene infernali non sono destinate a uccidere nessuno... ma soltanto a far soffrire i dannati per l'eternità... la punizione più terribile è infatti il ripetersi dello stesso supplizio, senza che ci sia la speranza di una fine!".

Può esserci tuttavia un supplizio ancora più orribile della morte che si ripete a ogni occasione senza fine, ed è quella di coloro che appaiono catturati dalla "Bufera infernale", ossia la Nube oscura che trasporta i lussuriosi, fra i quali Montanari ricorda che Dante riconosce Paolo e Francesca, "colpevoli in fondo di nient'altro che di essersi innamorati". È questo un momento per certi aspetti topico (una pausa emotiva, insomma, in cui il Tempo pare fermarsi, mentre in verità coglie un dolore profondo e travolgente: non soltanto quello dei due amanti sfortunati ma di tutti coloro che ne ascoltano e, quasi, ne rivivono la maledetta storia) ma, dall'altro, è pure l'occasione di un incontro in grado di colpire tutti i personaggi che osservano il passaggio della Bufera infernale.

Lo stesso Harlan ricorda qualche verso della vicenda dei due amanti raccontata da Dante ("La bocca mi baciò tutta tremante") mentre è davvero significativo il gesto col quale il disegnatore, Fabrizio Longo, esprime l'intensità emotiva che coglie Montanari, il quale si copre gli occhi e il viso mentre pronuncia i versi del poeta: "Mentre che l'uno spirto questo disse/l'altro piangeva sì che di pietade/Io venni meno come se morisse/E caddi come corpo morto cade" – "Persino Dante, che pure li condanna alla dannazione, si commuove per la sorte dei due amanti e sviene per l'angoscia", è il commento di Montanari, qualche secondo-immagine prima di avere la possibilità di incontrare-vedere i corpi nudi dei due giovani travolti dalla bufera.

L'incontro silenzioso ma eclatante con le figure nude di Paolo e Francesca non è senza profonde conseguenze: di nuovo coprendosi il viso, Montanari pensa, con stupore misto a immensa sorpresa: "Erano Loro!... Loro! (Figg. 9 A-D). La storia di Paolo e Francesca ricorda a tutti i lettori che l'*Inferno* dantesco non è soltanto la pena dei corpi ma, soprattutto, il tormento delle anime, trascinate, loro malgrado, in una serie di accadimenti in cui è il giudizio divino a prevalere su ogni fatto o azione umana. È il motivo per cui Montanari si carica egli stesso di umana pietà, in una piega del racconto dove il pathos non è subordinato alla conoscenza ma s'impregna di esperienza, giudizio, responsabilità.

Non è, infine, soltanto Minosse a rendere evidente la ciclicità dei supplizi infernali, ma anche un altro mostro, che i nostri personaggi incontrano sulla

strada intrapresa per fuoriuscire dall'universo in cui sono improvvistamente capitati: si tratta di Cerbero, il temibile cane a tre teste, con zanne e artigli terribili (Fig. 10 – “Graffia gli spiriti, gli scoia ed isquatra”, cita Montanari dai versi del poema) che appare mentre i nostri tentano di superare il terzo cerchio infernale in una notte di vento e pioggia che “spara pezzi di ghiaccio come se fossero proiettili”. Cerbero bracca i nostri sul ciglio di un antro dove questi cercano di rifugiarsi, ma non tutti vi riescono; Piero Ferrari, il bibliotecario, viene orribilmente azzannato, scagliato da Cerbero in mezzo ad altri dannati, mentre Montanari è sbranato alla spalla destra che gli viene violentemente strappata. Soccorso da Harlan, che raggiunge, al sicuro nell'antro, Kurjak e Chemosh, Montanari vive l'esperienza di un braccio che si riforma dal nulla, dallo stadio di ossa scheletriche alla carne interamente tornata in forma, non senza patire sofferenze atroci.

SCRITTURA E IMMAGINE: INTRIGO FRA MONDI

L'altrove attraversato da Harlan e dai suoi compagni d'avventura è, intanto, parallelo non soltanto al poema dantesco ma, altresì, al mondo di partenza, la serie dei fumetti di Harlan Draka, il Dampyr, situati nell'epoca contemporanea dell'occidente civilizzato. Qui, fra Praga e Firenze, proseguono le ricerche per individuare dove e in che modo, e per quale misteriosa ragione, sia il professor Martelli sia Harlan e Kurjak e Montanari e Ferrari siano scomparsi. Tesla, la non-morta compagna di Kurjak e amica di Harlan, ricostruisce quanto avvenuto grazie a una giornalista radiofonica che è riuscita a trovare diversi fili di collegamento fra vari elementi del caso. Con l'aiuto suppletivo di Nikolaus (un demone infernale passato dalla parte di Harlan) e di Caleb Lost (un amesha, ossia una creatura di Luce il cui volto umano ha le fattezze di David Bowie, proprietario di un teatro magico nascosto nelle nebbie di Praga e gran conoscitore dell'occulto e di manoscritti antichi), Tesla diviene, nel racconto visivo dello speciale *Dampyr*, colei che conduce il lettore alla soluzione dell'enigmatico caso. Ma a questo punto, si aggiunge un ulteriore livello di finzione a quelli disposti – l'universo fintamente reale di partenza, quello indotto dalla scrittura del palinsesto antico, quello dei versi del poema dantesco, e quello delle immagini che si sprigionano a partire dalla scrittura – nell'intreccio formato dagli universi alternativi, i quali devono, in tal modo, trovare un punto di corrispondenza finale, grazie al quale i nostri personaggi potranno uscire dall'*Inferno*.

Vi arriviamo, tuttavia, fra poco.

Harlan e gli altri personaggi, intanto, continuano a superare prove su prove, esperienze drammatiche, sfide terribili e infinitamente dolorose. A loro si è congiunto il professor Martelli, che, provato ma salvo, colmo di esperienze

analoghe a quelle di Harlan e degli altri, pur nella dispersione della nozione del tempo trascorso, riappare nell’antro dove i nostri si rifugiano dall’attacco di Cerbero. Ferrari, il bibliotecario, resta, purtroppo, vittima del Cane a Tre Teste, ma tutti gli altri si incamminano verso una via d’uscita – un cunicolo collocato sotto il corpo di Lucifer – che, nel poema dantesco, è indicata nei versi finali del trentaquattresimo canto: “Lo Duca ed io per quel cammino ascoso/entrammo a ritornar nel chiaro mondo/e senza cura aver d’alcun riposo/salimmo su, ei primo ed io secondo”!

Martelli è piuttosto “privo di illusioni” sulla capacità di arrivare in fondo al cunicolo d’uscita, il tragitto prevede molti temibili ostacoli: la Ripa Discoscesa, il Pozzo dei Giganti, la Palude Stigia, dove, per esempio, non è per nulla facile sfuggire agli iracondi (che, infatti, traggono con sé nella melma paludosa Chemosh, il demone, senza che Harlan riesca ad aiutarlo). Eppure, grazie a quel confine valicabile fra morte e vita che distingue l’*Inferno* dantesco, ossia per quell’ordine per cui i corpi, pur distrutti, si rigenerano daccapo, i nostri – utilizzando il volo delle orribili Erinni per farsi trasportare oltre la Palude Stigia e al di là delle mura della città di Dite, cadendo a precipizio e quindi morendo-rinascendo di nuovo – giungono dapprima nell’Alta Ripa del Settimo Cerchio, dove per un pelo evitano l’attacco del gigantesco Minotauro, per poi affrontare i flutti delle Malebolge e la cascata del Flegetonte. A Montanari che spiega come, “nel poema, Dante e Virgilio la superano facendosi trasportare sulla schiena di un mostro infernale chiamato Gerione... con corpo di serpente, coda di scorpione e zampe pelose”, Kurjak replica con un’osservazione da lettore appassionato: “Che fantasia!... Ai giorni nostri, Dante avrebbe potuto fare lo scrittore horror!” (Fig. II).

È a questo punto che l’avventura dampyriana si apre all’intreccio fra le dimensioni parallele che sono scorse, prima divaricandosi e frapponendo separazioni fra l’una e l’altra e, ora, nel finale, incrociandosi strategicamente, grazie a un ingegnoso dispositivo che, ancora una volta, attiene alla capacità (del tutto *esclusiva*) della scrittura di generare non soltanto immagini ma occasioni d’azione, eventi una volta esclusi dal possibile.

Mentre, infatti, Harlan, Martelli, Kurjak e Montanari superano lo scontro con Gerione (che libera i nostri dal vendicativo Chemosh, tornato alle fattezze di demone – ciò in conseguenza di modifiche che stanno accadendo nel mondo parallelo dell’*Inferno* – *infra*) e, alla ricerca dell’uscita, si avvicinano all’enorme e spaventoso corpo di Lucifer, Tesla, Nikolaus il demone simpatico, e Caleb l’Amesha, da parte loro, escogitano il sistema per consentire il passaggio dei nostri da un mondo a un altro. Si tratta (non per caso, ma secondo un’idea strategica che si dimostrerà vincente) di modificare il manoscritto antico, anche se le difficoltà non mancano. “Le conseguenze potrebbero essere imprevedibili” nota Nikolaus, che subito precisa: “Se il codice magico avestico

ha davvero ricreato l'*Inferno* di Dante, lo ha fatto basandosi su un delicatissimo equilibrio di versi che costituiscono una struttura coerente!... Cambiare una sola terzina in italiano antico potrebbe... far crollare tutto!” (Fig. 12).

La soluzione, consistente nel ripetere il gesto di coloro che sovrascrivevano un testo sopra un altro testo creando palinsesti, viene prospettata da Caleb: l'intervento sulla pergamena con i versi dell'*Inferno* dantesco riscritti sopra l'antico testo in avestico – dando per scontato che questo testo abbia conservato il potere di creare mondi paralleli – “dovrà essere minimo” nonché “compiuto da qualcuno in grado di farlo nel modo più indolore possibile”. Entra così in gioco un ulteriore personaggio, tanto fantastico quanto i nostri cacciatori di Vampiri e Non-morti: uno Spock, ossia un fantasma evocato da Nikolaus, ovvero la rievocazione, nell'immagine del fumetto, di uno spirito il cui corpo, un tempo, è stato “un esperto di manoscritti antichi e un autentico cultore di Dante Alighieri... Jeroslav Mestek”, in altre parole il curatore di una edizione praghese della *Divina Commedia* stampata nel 1834.

Si torna in tal maniera al punto iniziale della storia raccontata in questo *Speciale Dampyr*, ossia la lettura di un palinsesto nel quale è intrinseco un inusitato potere per cui le scritture s'intrecciano e si sovrappongono (quelle antiche del codice avestico, quelle del poema di Dante) avviando l'esistenza di un universo inedito, una realtà autonoma (l'immagine dinamica-sequenziale di un fumetto) e, nello stesso tempo, vincolando quest'ultima alle caratteristiche proprie del testo leggibile nel palinsesto. Vi si torna però da una posizione differenziata: se, inizialmente, l'avventura prende avvio in maniera imprevedibile, coinvolgendo i personaggi in peripezie fantastiche ma nello stesso tempo dettate dai versi danteschi, adesso il testo viene modificato con l'apporto di tutte le abilità in gioco: quelle dell'autore, quelle dei personaggi e, specialmente, quelle dei lettori del fumetto.

Da tale punto di vista, nel personaggio di Mestek – guarda caso, un critico letterario – non è difficile riconoscere un alter ego fantasmatico, per quanto concreto nella dinamica fantastico-narrativa del nostro albo *Speciale*, dello stesso sceneggiatore, Moreno Burattini: il compito di Mestek è esattamente corrispondente a quello dell'autore del nostro fumetto: sovrapporre e articolare-ricondurre l'immaginario delle cantiche infernali dantesche alla fatispecie di un universo scritto-visivo, come quello del fumetto.

Per altri aspetti, inoltre, Mestek può essere considerato una presenza simbolica che unisce l'autore e il lettore dello *Speciale*, in quanto fonde la competenza nel ricostruire intrecci narrativi e stili poetici (propria dell'autore) al piacere dell'immersione nel testo e nelle sue derivazioni immaginifiche (condizione vissuta dal lettore). Apprestandosi a svolgere il compito affidatogli da Nikolaus e da Tesla, Mestek ha infatti reazioni proprie di un lettore (“Non ho capito perché riscrivere una terzina potrà salvare qualcuno...”) ma fa anche

apprezzamenti propri di un autore (“...ma è un onore imitare il bello stile del divino Dante!” – Fig. 13).

È comunque decisivo intervenire in modo sapiente sul testo dell’*Inferno* là dove si legge “Salimmo su’, el primo e io secondo, / tanto ch’I vidi de le cose belle / che porta ‘l ciel, per un pertugio tondo/e quindi uscimmo a riveder le stelle...”. Mestek dice: “degli ultimi quattro versi ne stiamo cancellando tre...”. Il primo invece rimane intatto perché – aggiunge Nikolaus – “il suo senso ancora ci serve”. Tesla si convince che “intervenire in qualunque altro punto avrebbe potuto essere inefficace... se non addirittura mettere a rischio l’equilibrio della realtà alternativa creata dal codice, facendola implodere”.

Ma è ancora Mestek a scegliere la soluzione idonea, ossia quei nuovi versi grazie ai quali il testo dantesco offre un’uscita dal mondo infernale e il conseguente traghettamento di Harlan e dei suoi compagni nel mondo di provenienza. “Ogni parola è stata scelta fra quelle che Dante ha usato da qualche altra parte del suo poema... e dunque fanno parte del suo lessico”. Tre soli endecasillabi che “rispettano la metrica delle rime”. Eccoli: “Subitamente inver potranno uscire/tornando in cima pur che giunti al fondo/color che furon qui senza morire”.

Il finale di questo interessante fumetto è estremamente rapido e veloce, e la chiusura della storia è persino affrettata; Harlan e i suoi tre compagni superstiti (Kurjak, Martelli e Montanari), avvicinatisi al corpo di Lucifero alla ricerca del passaggio oltre la dimensione infernale, precipitano nella stanza dove Tesla, Nikolaus e Mestek hanno agito per attirarli nel vortice salvifico fra i mondi alternativi. I nostri si ricongiungono nella Firenze odierna e tutto – tranne le vittime, tra le quali Piero, rimaste in un Mondo da cui non ci si allontana facilmente... – pare rimesso in ordine, eppure l’ultima preoccupazione di Harlan è riferita al codice avestico, a “quel dannato Libro!... Va subito distrutto!” (Fig. 14). Nella frase di Harlan è racchiuso un intero grumo di sensi, con una non scarsa sedimentazione ironica: la lettura del Libro, così come è stata occasione di un viaggio straordinario nell’Aldilà, è d’altro canto un’esperienza da non ripetere senza cognizione di quello che essa rappresenta, in termini di modifica del Sé e di cambiamento della percezione dei confini fra Mondo dell’Aldiquà e Mondo dell’Aldilà.

La fine repentina di questa storia, piena di peripezie straordinarie e di eventi anomali, può apparire ingiustamente semplificatrice di un racconto ben altrimenti complesso, ma, a guardar bene (come sempre occorre fare, quando si è davanti alle immagini e, specialmente, durante la lettura di un fumetto), l’essenziale è già accaduto: gli enigmi principali, affrontati e risolti, non sono relativi al destino finale dei personaggi (ovvio che, in un fumetto, gli eroi nella conclusione della storia inevitabilmente si salvino).

L'essenziale è – anche stavolta – altrove. È racchiuso nella rielaborazione immaginifica di un testo capitale della poesia occidentale, nel rispetto profondo (ma altresì nell'ammirazione) per l'opera di Dante e per le sue riverberazioni transmediali (di quelle visive in special modo, come la tradizione illustrativa in capo alla quale è la versione di Gustave Doré – sulla quale cfr. Amendola e Tirino 2016 – seguita con certosina fedeltà dal bravo disegnatore, Fabrizio Leone, che ha saputo restituire le atmosfere, insieme cupe, orripilanti e chiaroscurali, di un *Inferno* temibile e pauroso).

Infine l'essenziale è il risultato, coinvolgente e ben ingegnato, della certosina *reimpaginazione* alla quale è stato sottoposto il complesso e stratificato *Inferno* dantesco, dentro le meccaniche espressive del fumetto. Se non è molto, è (quasi) Tutto.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Amendola, A., Tirino, M., 2016, *Il filtro di Dante. L'impronta di Gustave Doré dal cinema muto al digitale*, in "Dante e l'arte", 3, pp. 11-38.
- Barbieri, D., 1990, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.
- Braccini, T., 2011, *Prima di Dracula. Archeologia del vampiro*, Bologna, Il Mulino.
- Burattini, M., Longo, F., 2016, *La porta dell'Inferno*, "Dampyr", Speciale n. 12, Milano, Sergio Bonelli Editore.
- Cottone, M., 1999, *Furio Jesi: Vampirismo e didattica. Le lezioni su "Il vampiro e l'automa nella cultura tedesca dal XVIII al XX secolo"*, "Cultura Tedesca", n. 12, Roma, Donzelli, pp. 42-66.
- Eisner, W., 1997, *Fumetto e arte sequenziale*, Torino, Vittorio Pavesio Productions.
- , 2001, *Graphic storytelling – Narrare per immagini*, Torino, Vittorio Pavesio Productions.
- Frezza, G., 1987, *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, Firenze, La Nuova Italia.
- , 1995, *La macchina del mito fra film e fumetti*, Firenze, La Nuova Italia.
- , 2008, *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, Napoli, Liguori.
- , 2017, *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, Milano, Meltemi.
- Giovannini, F., 1985-1997, *Il libro dei vampiri*, Bari, Dedalo.
- McCloud, S., 1996, *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Vittorio Pavesio Productions.
- , 2000, *Reinventare il fumetto*, Torino, Vittorio Pavesio Productions.
- Pintor Iranzo, I., 2017, *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*, Barcelona-Valencia, Aldea Global.
- Rey, A., 1982, *Spettri di carta. Saggio sul fumetto*, Napoli, Liguori.
- Teti, V., 1994, *La melancolia del vampiro*, Roma, Manifesto Libri.
- Todorov, T., 1977, *La letteratura fantastica*, Milano, Garzanti.

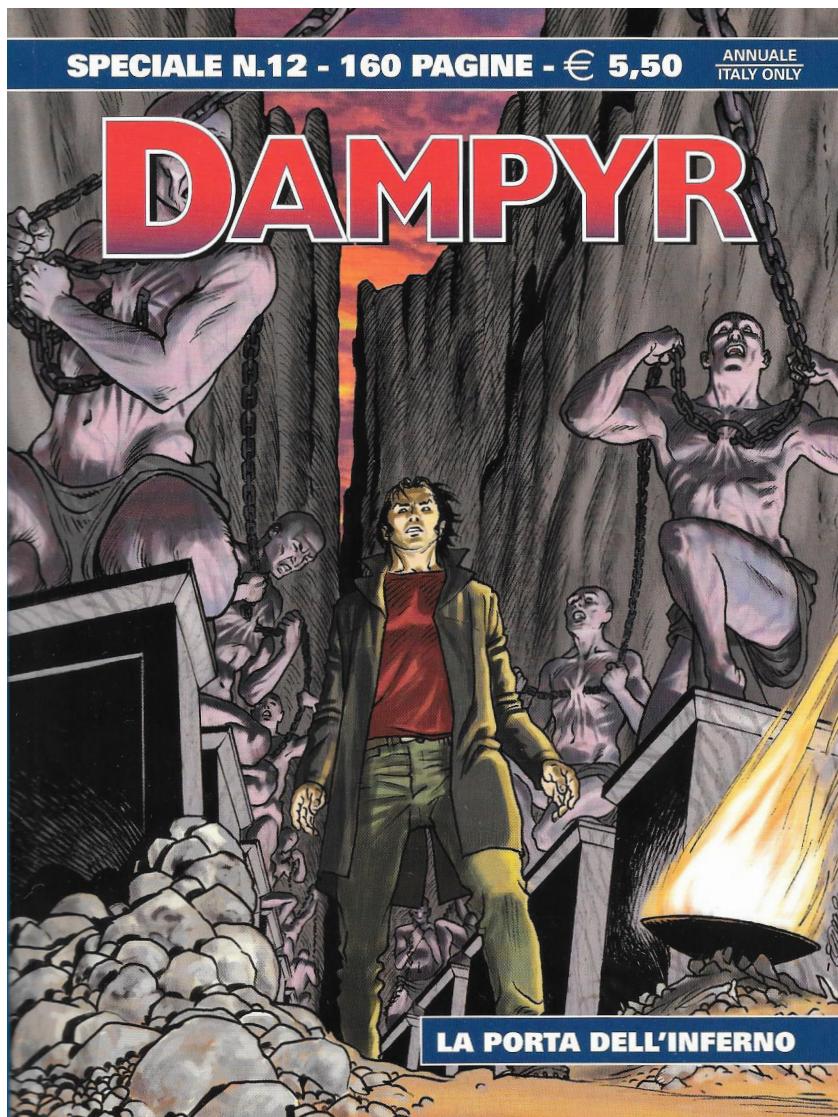


Fig. 1. *Dampyr Speciale* n. 12, *La porta dell'Inferno*, copertina. © Sergio Bonelli Editore.



Figg. 2 e 3. Prof. Martelli e il codice. © Sergio Bonelli Editore.



Fig. 4. Prof. Martelli e il codice. © Sergio Bonelli Editore.



Fig.5. La porta dell'Inferno. © Sergio Bonelli Editore.



Fig. 6. La porta dell'Inferno. © Sergio Bonelli Editore.



Fig. 7. Inferno, mondo parallelo. © Sergio Bonelli Editore.



Fig. 8. Minosse. © Sergio Bonelli Editore.



Figg. 9a, 9b, 9c. Paolo e Francesca. © Sergio Bonelli Editore.



Fig. 9d. Paolo e Francesca. © Sergio Bonelli Editore.

Fig. 10. Cerbero. © Sergio Bonelli Editore.

Fig. 11. Kurjak e Dante. © Sergio Bonelli Editore.



Fig. 12. La soluzione. © Sergio Bonelli Editore.



Fig. 13. Mestek il critico. © Sergio Bonelli Editore.
Fig. 14. Finale. © Sergio Bonelli Editore.

