



La Storia Antica fatta a “strisce”, dai Comics ai Webcomics Il rapporto tra Roma e Cartagine nei fumetti tra rivalità e pregiudizi

Irene Viaggiu

Dottoranda presso la Facoltà di Scienze Umanistiche
dell'Università Guglielmo Marconi
Via Plinio 44, 00193 Roma

Abstract

I Comics hanno spesso utilizzato la Storia Antica a vari livelli per renderla a volte protagonista a volte semplice sfondo delle loro narrazioni. In questo articolo, che non vuole essere una trattazione sulla storia del fumetto, verranno presentati alcuni esempi di comics e webcomics ambientati soprattutto durante l'Impero Romano. Il fumetto sarà in alcuni casi un semplice veicolo didattico, o addirittura latore di messaggi di tipo ideologico e propagandistico, oppure solo un pretesto per dare un'ambientazione esotica e ricercata alle storie narrate. Un viaggio tra passato e futuro dove si mescolano elementi storicamente e archeologicamente attendibili ad altri completamente inventati, ma capaci di suscitare un ricordo, un'emozione che richiami antiche civiltà.

Ancient history made in "stripes"

From Comics to Webcomics, comics tell us their History

The Comics often have used the ancient history at various levels to make it sometimes protagonist sometimes a simple background of their narratives. In this article, not representing a treatment concerning the history of comics, it will be introduced some examples of comics and webcomics taking place especially during the Roman Empire. The comics will be in some cases a simple educational vehicle or even ideological and propagandistic message bearer, or just an excuse to give an exotic environment and refined to the stories told. A journey from past to future where historically and archeologically reliable elements are mixed with other completely fictional, but in such a way to evoke a memory, an emotion that recalls ancient civilizations.

Published 30 June 2019

Correspondence should be addressed to Irene Viaggiu, Università degli Studi Guglielmo Marconi. Email: ireneviaggiu@gmail.com

DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



Introduzione

L'arte si è sempre espressa con una sorta di linguaggio silenzioso¹; a parlare sono sempre state le immagini.

Non sono rari però degli esempi, fin dall'antichità, di immagini affiancate ad una specie di fumetto *ante litteram* chiamato appunto, profumetto. Particolarmente interessante riguardo questo argomento è l'articolo di Antonio Stramaglia²: vengono esaminate alcune pitture vascolari dove le immagini sono accompagnate da scritte "prospicienti la bocca dei personaggi", ed assimilabili per questo, secondo l'autore a dei veri e propri fumetti. Tali pitture appaiono a partire dalla seconda metà del VI secolo a.C.: sono rappresentati personaggi nell'atto di accompagnare con la voce esibizioni di tipo musicale o semplicemente lezioni di musica oppure, cambiando decisamente scenario, figure in scene erotiche che accompagnano e sottolineano la propria *performance*. In questo caso la visualizzazione delle parole pronunciate, rende ancora più efficace un'immagine che possedeva già una forza comunicativa piuttosto eloquente.

Senza andare troppo lontano nel tempo, un'altra immagine che testimonia quanto questo connubio tra testo e immagine sia un espediente utilizzato per rafforzare la comunicazione, è il famoso affresco della Basilica di San Clemente in Laterano risalente alla fine del secolo XI. Nella scena tratta dalla *Passio Sancti Clementis*, Sisinnio ordina agli schiavi di trascinare il santo, ma questi si è liberato e gli schiavi trascinano la colonna che ha preso il suo posto. L'iscrizione che accompagna la scena è uno dei primi esempi di volgare italiano:

- SISINIUM: "Fili de le pute, traite"
- GOSMARIUS: "Albertel, trai"
- ALBERTELLUS: "Falite dereto co lo palo, Carvoncelle!"
- SANCTUS CLEMENS: "Duritiam cordis vestris, saxa traere meruistis"



Figura 1. Affresco della Basilica di San Clemente.

Alcuni studiosi spostano ancora più indietro nel tempo la nascita di questa forma espressiva³, ma tale operazione rischia di creare una sorta di vortice temporale che risucchia ed assimila qualsiasi rappresentazione di tipo iconico portatrice di un messaggio diretto e facilmente interpretabile, a questa primordiale forma comunicativa⁴. Si fa fatica ancora adesso a formulare una definizione univoca del "fumetto" e, in conseguenza di questo, anche a dargli una precisa collocazione temporale.

Canonicamente è stata ormai accettata come data di nascita ufficiale del fumetto moderno, visto anche come fenomeno di massa, quella che vede per la prima volta apparire sul giornale *New York World* del 7 Luglio 1895 il personaggio di Yellow Kid, un buffo bambino dalla casacca gialla dove venivano scritte le sue battute, opera dell'autore Richard Felton.

¹ Maggiorelli 2017 XI.

² Stramaglia 2005 2-16.

³ McCloud 1993 9-18.

⁴ Altro studio svolto su due papiri egizi del secondo e terzo secolo d.C., Russo 2014.

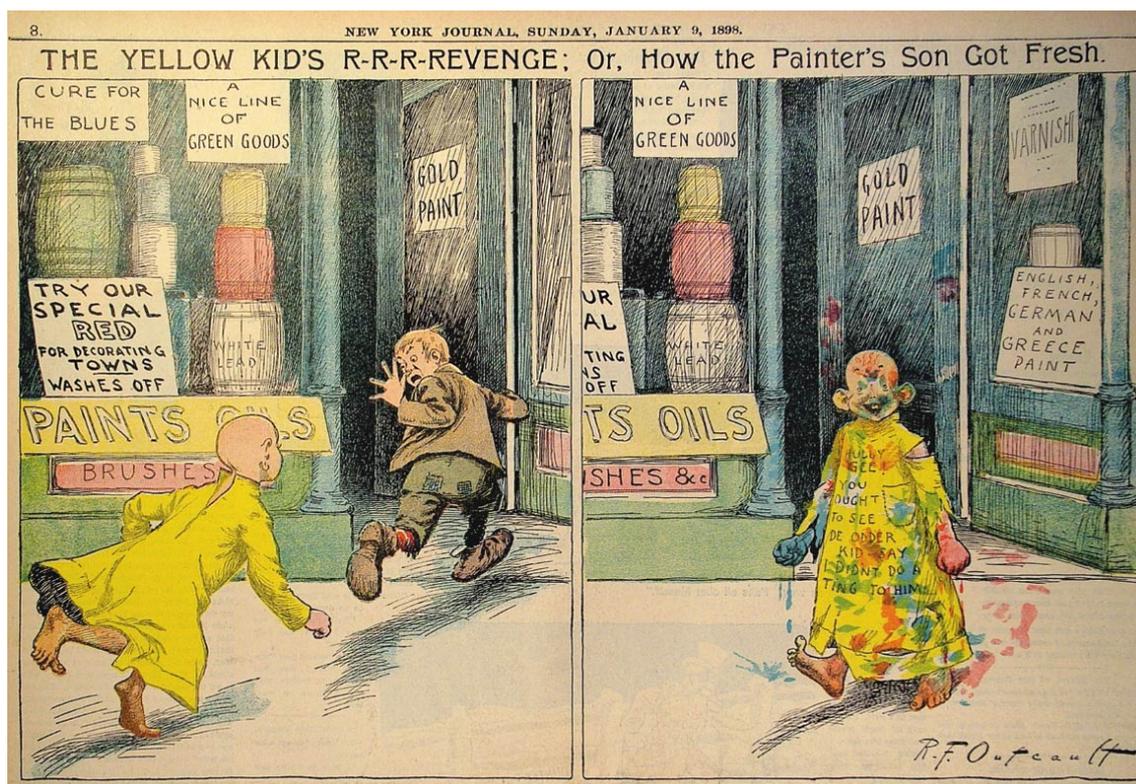


Figura 2. The Yellow Kid.

La storia del fumetto è ormai materia trattata in numerosi libri e saggi⁵. A tal proposito si puntualizza che questo articolo non vuole essere una trattazione esaustiva inerente la storia del fumetto, argomento discusso in numerosi saggi e testi alcuni dei quali citati in bibliografia, ma piuttosto vuole essere una descrizione di come il fumetto ha rappresentato la storia antica, con particolare riferimento a Roma ed al suo rapporto con la sua acerrima nemica, ovvero Cartagine.

“Carthago delenda est”

La ricerca della propria identità culturale si forma dal confronto. In che cosa siamo diversi dagli altri popoli? Lingua, religione, aspetto⁶.

In momenti di crisi, economica, sociale, culturale, personale, ... il confronto con l'altro, con il diverso da noi, sia che venga incarnato da un singolo individuo sia che venga rappresentato da un intero popolo, avviene spesso nei termini della contrapposizione. La nostra identità diviene tanto più forte e marcata quanto più individueremo nell'altro caratteristiche somatiche, religiose o linguistiche, diverse dalle nostre; ad un certo punto viene, spesso deliberatamente, anche perpetrata un'operazione di mistificazione della realtà, per cui vengono accentuate le connotazioni di alterità: negando l'appartenenza di un popolo alla nostra cultura si rappresenta fin dall'antichità, come privo di essa e ai limiti della bestialità⁷. Negandogli l'umanità a questi popoli è molto più semplice considerarli come un male estirpabile al pari di una pianta o batterio infestante che può minare il nostro raccolto.

Anche Cartagine è stata vittima di quella che oggi chiameremo campagna mediatica diffamatoria.

La maggior parte delle informazioni su Cartagine arrivano fino a noi da fonti greche e romane, quindi da popoli che li consideravano se non nemici, almeno rivali economici.

⁵ A titolo esemplificativo si confronti il libro di Barbieri 2009.

⁶ Per approfondire la tematica: Foraboschi, Bussi, 2013.

⁷ Sulla rappresentazione dei popoli nemici nel Vicino Oriente Antico si veda Liverani 1988, 306.

All'epoca delle guerre fra Roma e Cartagine la *fides Punica* divenne il simbolo e sinonimo di doppiezza e slealtà contrapposta alla *fides Romana*, cardine della propria etica, la fiducia sinonimo di *potestas* e di *dicio*, presupposto di ogni patto e di ogni sodalizio civile⁸. Nel *Poenulus* di Plauto⁹, Annone, il cartaginese che va alla ricerca delle figlie rapite, pur essendo poliglotta dissimula tale dote¹⁰; occorre anche osservare che, sin dal prologo, si introduce la bugia linguistica del cartaginese¹¹ (vv. 112-113):

et is omnis linguas scit, sed dissimulat sciens

se scire: Poenus plane est. quid verbis opust?

Orazio¹² descrive Annibale come *perfidus*, stessa radice di *fides* con “per” che dà il senso dispregiativo di colui che passa letteralmente sopra al patto o *foedus*. Prima di lui Livio¹³ riferendosi sempre ad Annibale:

Inhumana crudelitas, perfidia plus quam Punica, nihil veri, nihil sancti, nullus deum metus, nullum ius iurandum, nulla religio.

La propaganda fascista del periodo coloniale riprende e si allinea a questa tradizione, traslandola al presente e riservandola ai nuovi Cartaginesi e cioè alle popolazioni africane vittime della propria mira espansionistica¹⁴.

Cartagine diviene nuovamente simbolo di doppiezza e slealtà e il mezzo che viene utilizzato per indottrinare il popolo con questo tipo di messaggio è il media per eccellenza del periodo fascista: il cinema. Esce allora il film *Scipione l'Africano* di Carmine Gallone del 1937: al di fuori degli innegabili pregi e meriti tecnici ed estetici, si tratta sicuramente di un Kolossal di propaganda che intendeva sia vendicare la sconfitta di Adua del 1896, sia celebrare la conquista dell'Etiopia con la seconda guerra d'Africa (1935-1936)¹⁵.

Poteva il fumetto, che negli anni del regime aveva avuto un vero e proprio boom, esimersi dal veicolare questo tipo di messaggio propagandistico soprattutto rivolgendosi alle nuove generazioni desiderose di indossare il moschetto per difendere la Patria? Chiaro che la risposta è no.¹⁶

“Nel deserto di Cartagine” di Franco Caprioli è un fumetto uscito nel 1943 sulle pagine del Corriere dei Piccoli. La storia è ambientata nel 250 a.C. durante la Prima Guerra Punica ed ha come protagonista Marcello, un giovane di 15 anni che si ritrova, suo malgrado, ad essere pedina importante in una storia che lo trasforma in eroe e simbolo di una gioventù pronta ad indossare le armi contro il nemico e a vendicare la morte del prode Attilio Regolo.

⁸ Su questo argomento si veda Campus 2008, Prandi 1979, 90-97, Crawley Quinn 2018.

⁹ Plauto, *Poenulus*, 112-113.

¹⁰ Plauto, *Poenulus*, 1029-1034.

¹¹ Li Puma 2014.

¹² Orazio *Odi*, IV, 4, 45.

¹³ Livio XXI, 4,9.

¹⁴ Nelis 2007

¹⁵ Sul rapporto tra ideologia e rappresentazione dell'Antica Roma consiglio la visione di questo intervento di Andrea Giardina registrato durante un convegno tenuto presso le Scuderie del Quirinale di Roma il 28 Novembre 2013: <https://www.youtube.com/watch?v=V6kfGFyY9Qk>. Ultima consultazione 12/05/2019.

¹⁶ Interessante l'articolo di Pietro Giammellaro che accosta inglesi e fenici nella storiografia e propaganda fascista. Giammellaro, 2011. Si veda anche Romke Visser 2015.

XIII - PER LA PATRIA



La lettura del messaggio di Attilio Regolo fu ascoltata con commozione dai Senatori e quando Lutazio giunse al punto in cui il console esprimeva la sua certezza che ogni cittadino avrebbe saputo sacrificarsi per la grandezza della Repubblica, tutti sorsero in piedi.

"Roma non potrà mai dirsi veramente Grande, - concludeva il messaggio, - finché Cartagine non sarà distrutta!".

Ci fu un attimo di silenzio, poi qualcuno obiettò che, per continuare la lotta con una simile avversaria, ci volevano molti mezzi!...

- Vi occorre oro? - disse Claudia ad un tratto, - Ecco! lo non ho che questo anello...

Se lo tolse e lo gettò in un bruciapropumi, - Possa questo mio gesto essere d'esempio a tutte le donne romane! - disse con fervore. I senatori applaudirono.

Figura 3. Una vignetta tratta dal *Nel deserto di Cartagine*.

Historia maqistra vitae

Il fumetto, soprattutto nel suo sviluppo letterario più complesso, il *graphic novel*¹⁷, si è più volte dimostrato un valido strumento didattico a vari livelli. Secondo l'opinione di alcuni docenti e educatori, i fumetti possono rappresentare un valido aiuto per gli studenti per migliorare le competenze di lettura e scrittura e per comprendere più facilmente concetti complessi¹⁸. I fumetti possono supportare non solo l'esercizio delle abilità linguistiche, ma anche la riflessione e lo sviluppo del pensiero critico¹⁹. Ci sono fumetti che si sono occupati di tematiche sociali come l'inclusione, i diritti civili e la diversità di genere.

¹⁷ Per la definizione mi avvalgo di quella disponibile sul sito dell'Accademia della Crusca: "La locuzione *graphic novel* è composta dalle parole inglesi *graphic* 'grafico' e *novel* 'romanzo', per cui fra le varie traduzioni italiane possibili, riscontrate in articoli di giornale e in siti dedicati al fumetto, figurano *romanzo grafico*, *romanzo a fumetti* e anche *romanzo per immagini*. L'anglismo *graphic novel* sembra comunque essersi imposto ormai nella lingua italiana ed è attestato anche da alcuni dizionari dell'uso (GRADIT 2007, Devoto-Oli 2008, Dizionario Hoepli online, ZINGARELLI 2013).

Il sintagma circola in testi italiani dai primi anni '90, con esempi già del 1993 dal *Corriere della Sera* e dalla *Repubblica* in cui l'espressione veniva posta ancora tra virgolette per marcarne l'origine straniera. È a partire circa dal 2004, come testimoniato sempre da una ricerca sugli archivi storici dei due quotidiani, che inizia a presentarsi con più frequenza e si diffonde sempre più su internet, soprattutto in siti specializzati e in blog di appassionati di fumetti.

In origine, il termine si riferiva a un tipo di pubblicazione ben preciso: la locuzione compare infatti per la prima volta su un fumetto statunitense del 1978, *A Contract with God, and Other Tenement Stories. A Graphic Novel* di Will Eisner con cui tradizionalmente si inaugura la nascita di un nuovo genere fumettistico, in forma di romanzo, relativamente lungo, senza le interruzioni tipiche delle strisce e rivolto a un pubblico adulto. Caratteristica frequente del genere è inoltre l'ambientazione realistica delle vicende e le tematiche attuali o di rilevanza storica, a cominciare dai due esempi più celebri, *Maus* di Art Spiegelman (1986-1991) e *Persepolis* di Marjane Satrapi (2002-2003), e tipica anche di molte storie a fumetti italiane contemporanee. Nell'uso attuale, tuttavia, l'espressione viene spesso utilizzata dal mercato editoriale per indicare tutta una serie di pubblicazioni estese in forma di fumetto, fino a includere manga giapponesi, collane e raccolte di strisce. Gli stessi dizionari che registrano *graphic novel* si limitano alla generica definizione di 'romanzo a fumetti' a cui solo ZINGARELLI aggiunge 'pubblicato nella veste di un libro normale'. <http://www.accademiadellacrusca.it/lingua-italiana/consulenza-linguistica/domande-risposte/genere-graphic-novel>. Ultima consultazione 02/04/2019.

¹⁸ Per un approfondimento sull'utilizzo del fumetto sia in ambito scolastico che in quello della disabilità, Delfino, Matteoli 2013.

¹⁹ Lovato, Enrico. <https://ic4barolini.gov.it/wp-content/uploads/sites/123/Il-fumetto.-Spunti-per-la-didattica.pdf>. Ultima consultazione 01/04/2019.

Anche la storia antica è diventata un argomento particolarmente adatto ad essere rappresentata come fumetto con intenti di tipo didattico.

Particolarmente interessanti risultano in questo tipo di contesto i “racconti per immagini” che ponendosi come scopo primario quello della didattica, utilizzano la Storia come sfondo per avventure che diventano non vere, ma verosimili. Il *graphic novel* diventa quindi una narrazione della realtà sotto “mentite spoglie”: esiste un passaggio dal realismo della storia frutto di documentazione e la verosimiglianza come racconto di cose che non hanno una documentazione a dimostrazione della propria veridicità, ma che potrebbero comunque essere accadute.

Esempio di questo tipo di racconto sempre con sfondo il rapporto tra l’antica Roma e Cartagine è il volume *Le Spectre de Carthage* della serie dedicata ad Alix, un fumetto disegnato da Jacques Martin pubblicato per la prima volta nel 1975²⁰.

La trama è molto semplice e la storia è ambientata circa due secoli dopo la distruzione della città di Cartagine del 146 a.C.: Alix ed Enak, i due protagonisti della vicenda narrata, sono a Cartagine e diventano testimoni di un mistero che ha dell’incredibile. Dal vecchio palazzo di Amilcare Barca, ormai distrutto da quasi 200 anni, di notte si alza una luce misteriosa, che poi sembra scomparire in mare. Una luce dagli effetti letali, che uccide i Romani a guardia della vecchia città nemica, prodotta da una pietra, l’oricalco citata da Platone nel suo racconto sul mito di Atlantide²¹. Visto l’anno di pubblicazione, la seconda metà degli anni ’70 del secolo scorso, non si fa fatica a pensare che ci sia un rimando al periodo della guerra fredda, iniziato subito dopo la fine della Seconda guerra mondiale nel 1947 e terminato nel 1989 con la caduta del muro di Berlino, quando la minaccia e la paura dell’uso delle armi nucleari incombeva sull’umanità. L’incubo dello scenario postatomico è qui ben rappresentato sia dalla natura radioattiva della pietra misteriosa, sia dalla rappresentazione della città di Cartagine (vedi figura 3), che sembra evocare le macerie e la devastazione della città di Hiroshima. Naturalmente qui Cartagine è solo uno sfondo per le avventure dei due protagonisti, ma è da notare la particolare cura dedicata alla rappresentazione della *Colonia Iulia Concordia Carthago*²².

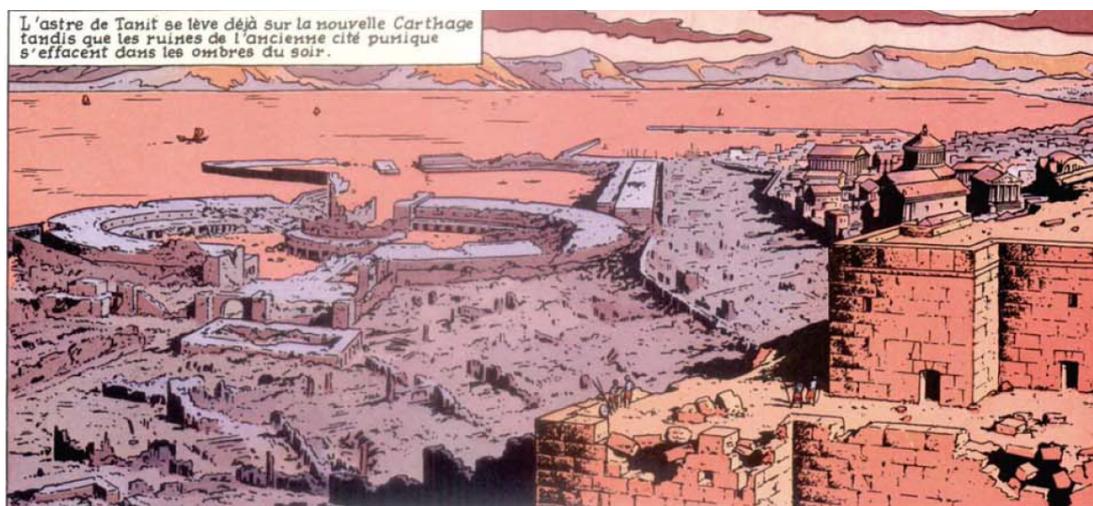


Figura 4. Il Porto di Cartagine. *Alix, Le spectre de Carthage*.

²⁰ *Le spectre de Carthage* è il tredicesimo tomo della serie Alix ed è stato pubblicato nel 1977.

²¹ I dialoghi di Platone *Timeo* e *Crizia*, scritti intorno al 360 a.C., contengono i primi riferimenti a Atlantide. Platone introduce Atlantide nel *Timeo* (17-27).

²² Ricostruita per volere di Cesare, la seconda Cartagine, romana e africana insieme, è il punto di convergenza di tutte le vie dell’entroterra africano e il punto di partenza di importanti rotte marittime, la cui destinazione primaria, attraverso il porto di Ostia, è Roma.

Vero e verosimile, archeologia e fumetto

La riscoperta scientifica delle civiltà del Vicino Oriente Antico, iniziata con le prime missioni archeologiche risalenti alla seconda metà del XIX secolo, ha portato alla luce un numero incredibile di manufatti che sono entrati a far parte, come una sorta di fiume in piena, delle collezioni pubbliche e private, andando a riempire le vetrine dei maggiori musei mondiali e suscitando lo stupore e l'ammirazione dei visitatori soprattutto europei all'inizio, e poi dei mercanti d'arte provenienti dal Nuovo Mondo.²³

Il senso di meraviglia e il fascino che suscitavano queste antiche e misteriose civiltà ha influenzato la *pop culture*, creando un immaginario ricco di contaminazioni e più ligio all'idea della verosimiglianza, che all'aderenza puntuale alla realtà; Mesopotamia, Egitto, Fenicia e Cartagine costituivano dei semplici elementi per ottenere un prodotto che avesse come fine quello di rievocare un vago e generico antico, un diverso e quindi esotico Oriente²⁴. Un momento di svolta nella percezione dell'Oriente è il 1978, quando Edward Said pubblicò il volume *Orientalism*²⁵. Con "orientalismo" l'autore intende il modo in cui la cultura europea ha trovato, attraverso la conoscenza dell'Oriente, il pretesto per dominarlo, travisandolo volontariamente e trasformandolo nel luogo, per antonomasia, in cui risiedeva l'Altro. Lo studioso analizza i meccanismi e le modalità con cui questa colonizzazione sia territoriale sia intellettuale si è tramandata dagli stereotipi ottocenteschi fino ad oggi. Il saggio ha naturalmente provocato un'ampia discussione in tutte le sedi scientifiche; le critiche si fondano soprattutto sul fatto che l'analisi svolta da Said, pur condivisibile dal punto di vista teorico generale, presenta limiti soprattutto nel considerare alla stessa stregua la letteratura, l'economia, la sociologia e la geografia gettandole in un unico grande contenitore e di non avere inserito limiti temporali netti. L'orientalismo di Dante, ad esempio, è certamente ben diverso da quello elaborato nel XX secolo²⁶.

Anche il cinema nelle sue prime colossali testimonianze è stato latore di questa visione dell'Oriente misterioso, rendendolo maestoso e fastoso.



Figura 5. Confronto tra la scena tratta dal film *Scipione l'Africano* e l'*Apkallu* del Palazzo di Nimrud.

Nel film *Scipione l'Africano* appare addirittura in una scena un *Apkallu*, genio tutelare che è presente spesso nei rilievi dei palazzi del periodo neo-assiro. In particolare, si può confrontare quello appartenente alla stanza S del Palazzo Nord Ovest di Nimrud del re Assurnasirpal II (875-

²³ Matthiae 2005. 3-21.

²⁴ Campus 2017. 136-139.

²⁵ Said 1978.

²⁶ Campus 2017 133-135.

860 a.C.)²⁷. Inutile dire che la Mesopotamia sia ben lontana sia geograficamente che cronologicamente dalla Cartagine del periodo di Annibale²⁸.

Il film *Cabiria* diretto da Giovanni Pastrone nel 1918 che addirittura novera come autore delle auliche didascalie Gabriele D'Annunzio²⁹ ne è un fulgido esempio. Ispirato al romanzo di Emilio Salgari, *Cartagine in fiamme* e al romanzo *Salammbô* di Gustave Flaubert, il film è ambientato durante la seconda guerra punica. Ciò che interessa in questo caso è come venga rappresentata Cartagine con i suoi riti, tra i quali quello più importante ed evocativo, il sacrificio umano al dio Moloch, e poco importa che la storiografia ne abbia praticamente certificato l'inconsistenza³⁰.

Queste immagini hanno una portata evocativa ed un impatto così forte³¹ che i fumetti che si ispirano a questo periodo della storia antica ne rimangono fortemente influenzati³².

Les Voleurs de Carthage, è un *graphic novel* pubblicato in due volumi tra il 2013 e il 2014 disegnato da Harvé Tanquerelle, è ambientato nella Cartagine del II sec. a.C.³³. I colori aggiunti da Isabelle Merlet sono di una qualità incredibile e presentano in alcune scene dei rimandi non solo alle scene del film di Giovanni Pastrone, ma anche del capolavoro di Fritz Lang, *Metropolis* del 1927.

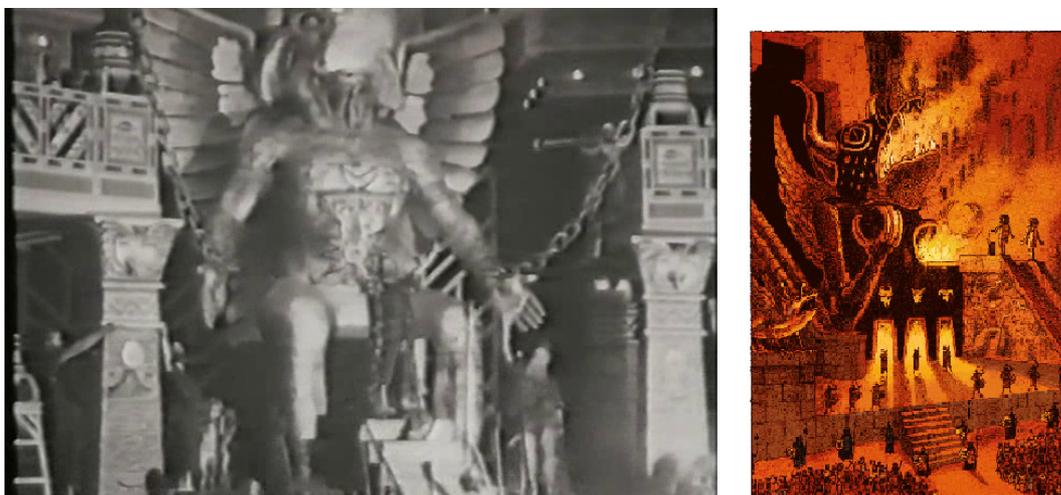


Figura 6. Confronto tra Cabiria e Les Voleurs de Carthage. La Nuit de Baal Moloch, Tome 2.

²⁷ La città venne scoperta nel 1820 dall'inglese Claudius James Rich. Austen Henry Layard iniziò gli scavi archeologici dal 1845 al 1847 e dal 1849 fino al 1851.

²⁸ Sul rapporto tra Babilonia e la sua rappresentazione nel film di D.W. Griffith, *Intolerance* del 1916, si veda Seymour 2015.

²⁹ Sulla controversia nata riguardo alla stesura delle didascalie: Anna Chiara Luzzi, « Il «maraviglioso» e il «maravigliosissimo» dei tempi moderni », Flaubert [En ligne], 14 | 2015, mis en ligne le 15 décembre 2015, URL : <http://journals.openedition.org/flaubert/2468>, consultato il 1 aprile 2019.

³⁰ Sul rapporto tra ideologie antiche e pregiudizi moderni relativi al problema del *Tofet* e dei sacrifici umani si veda Campus 2013.

³¹ Brunetta 2011

³² Campanile 2014. 98-108.

³³ La storia si svolge nella regione di Cartagine, poco prima della distruzione della città da parte dei Romani nel 146 a.C. Horodamus il Gallo e Berkan il Numidia sono due spiantati mercenari che vagano in Numidia. Avendo appena assistito all'attacco di una carovana da parte dei Numidi commissionato dai Romani, Horodamo e Berkan approfittano della confusione per catturare una giovane donna. Questa, lungi dall'essere spaventata, si presenta sotto il nome di Tara, nativa di Utica e membro della Famiglia, la più grande corporazione di ladri locali. Spiega loro che è stata incaricata dalla Famiglia di progettare il più grande furto: il saccheggio del tempio di Tanit a Cartagine. Ora che i suoi compagni sono morti durante l'attacco, Tara non ha nulla da perdere e offre a Horodamus e Berkan di diventare sua complice in questo audace furto. I due volumi sono stati pubblicati con il titolo *Le Serment du Tophet* e *La Nuit de Baal-Moloch*.



Figura 7. Scena tratta dal film Metropolis.

La contaminazione, il rimando, anche se rappresentano una componente non filologicamente corretta, non sono un elemento disturbante, anzi è più importante, anche considerando i media utilizzati, la forza evocativa e il desiderio di colpire e suggestionare l'immaginario popolare, rispetto a quella di fornire informazioni ed elementi coerenti. Non si tratta di documentari e spesso quando si cerca di sostituire la verosimiglianza con il vero, rispetto alle aspettative di un'opera di ispirazione storica, che sia un fumetto o un film, non facciamo altro che eliminare l'effetto di magia; è interessante trovare somiglianze e incongruenze, non come operazione che miri a distruggerne la magia, ma a sottolinearne la capacità di suscitare meraviglia. Perfino uno dei telefilm che più ha colpito l'immaginario popolare del secolo scorso è rimasto in qualche modo contaminato dal mondo fenicio-punico: Star Trek.

Nella quinta puntata della seconda stagione dal titolo: *The Apple* il capitano J.T. Kirk e il suo equipaggio si trovano a fronteggiare su un pianeta ostile un'entità extraterrestre che si chiama *Vaal*, chiaro riferimento al dio fenicio Baal dotato di connotati iconografici sicuramente di influenza "arqueo-cinematografica".



Figura 8. Star Trek, The Apple.

Anche la scrittura fenicia ha subito lo stesso trattamento in un'avventura a fumetti di uno degli antieroi protagonisti della nostra infanzia e non solo: Paolino Paperino. Nel fumetto pubblicato nel numero 667 del 1967, dal titolo *Paperino e il codice fenicio*, appare addirittura una tavoletta incisa con una scrittura che richiama l'alfabeto fenicio. Gli abitanti del paese dei figli di Sidone che i protagonisti dell'avventura incontrano durante il loro viaggio, parlano e scrivono in fenicio, anche se hanno appreso la lingua parlata da Paperino da un antico visitatore; ecco che il fumetto diventa addirittura tentativo di dare voce ad un linguaggio di cui si può ormai solo presumere la pronuncia, dedotta in maniera scientifica, ma ahimè, naturalmente mai ascoltata.



Figura 9. Fumetti in “fenicio”.

Chiaramente anche in questo caso si tratta solo di suggestione, la lingua scritta sulla tavoletta non è assolutamente fenicio, ma poco importa, l'importante è dare l'idea che si tratti di fenicio.



Figura 10. Paperino e il codice fenicio.

	1	2	3	4	5	6
'	κ	κ κ	κ κ	κ κ	κ	κ
b	ϑ ϑ	ϑ ϑ	ϑ ϑ	ϑ ϑ	ϑ ϑ	ϑ
g	∟	∟	∟ ∟	∟	∟	∟
d	∆	∆	∆	∆	∆	∆
h	⊕		⊕	⊕	⊕	⊕
w	ϣ		ϣ	ϣ	ϣ	ϣ
z	∏	∏	∏	∏	∏	∏ ∏
h	⊞	⊞ ⊞	⊞	⊞	⊞	⊞
t	⊗				⊗	⊗
y	∑	∑	∑	∑	∑	∑
k	∨	∨	∨	∨	∨ ∨	∨
l	∟	∟	∟	∟	∟	∟
m	∫		∫	∫ ∫	∫ ∫	∫
n	∫	∫ ∫	∫	∫ ∫	∫ ∫	∫
s	⊞			⊞	⊞	⊞
'	○	○ ○ ○	○	○	○	○
p	∩		∩	∩ ∩	∩	∩
š		∩ ∩ ∩	∩	∩	∩	
q			∩	∩	∩	∩
r	∩	∩	∩	∩	∩	∩
š	∩		∩	∩	∩	∩
t	∩ ∩ ∩		∩	∩	∩ ∩	∩

Tavola 3. *Scritture monumentali fenicie antiche*. 1. Ahiram (xiii sec.). 2. Frece libanesi (xiii sec.). 3. Yehimilk (x sec.). 4. Kilamuwa (ix sec.). 5. Karatepe (viii sec.). 6. Ires Dagh (vii sec.).

Figura 11. Tavola con lettere fenicie.

L'ultima frontiera: i webcomics

I webcomics rappresentano l'ultima frontiera dell'evoluzione del fumetto. Si tratta di storie che per loro definizione sono progettate e realizzate espressamente per la pubblicazione e la fruizione su web, da non confondere con i fumetti pubblicati su carta e poi reperibili per il

download, non sempre legale, sul web. I webcomics sono di solito di fruizione veloce, hanno svolgimento rapido, dato che l'attenzione, leggendo sullo schermo di un computer o un tablet, tende a calare molto più velocemente, rappresentano inoltre la realizzazione delle *infinite canvas*³⁴ teorizzate da Scott McCloud³⁵ con la sua possibilità di estensione potenzialmente illimitata della figura. Il fumetto pubblicato sul web amplifica le proprie potenzialità espressive e comunicative aggiungendo anche la possibilità di interazione con il lettore.

Il fatto che la pubblicazione sul web avvenga senza l'intermediazione e il filtro operato da una casa editrice ne rappresenta la forza e nello stesso tempo il limite, tanto che almeno all'inizio la qualità non era certamente eccelsa. L'interazione dei lettori e il loro stabilire chi meritasse o meno il loro gradimento, ha comunque provveduto nel tempo ad operare una selezione naturale ed aumentare il livello di qualità dell'offerta.

Naturalmente anche in questo nuovo settore sono cominciati a comparire webcomics con argomento di tipo storico. Tra questi l'attenzione ricade, *ça va sans dire*, su quelli aventi come argomento Cartagine.

Il webcomic dal titolo *Hannibal goes to Rome*³⁶ è stato pubblicato on line nel 2008, scritto da Brendan McGinley e disegnato da Mauro Vargas, al momento consta di due libri. Il tema della narrazione è la marcia di avvicinamento di Annibale a Roma durante la seconda guerra punica. L'immagine che viene data del condottiero cartaginese tratteggia quella già rappresentata nel film *Scipione l'Africano* soprattutto a causa della benda che gli copre un occhio.



Figura 12. Hannibal goes to Rome.

Il fumetto ha un tono divertente e divertito; ci sono numerosi spunti e allusioni legate al mondo del cinema prestando poca attenzione alla verosimiglianza, è *entertainment* allo stato puro anche se non dimentica una certa aderenza al racconto storico. Come esempio, in una tavola non si fa fatica a trovare una certa somiglianza del personaggio rappresentato con il Signor Smith del film *Matrix*³⁷. Anche questo è un modo diverso per rendere la storia accattivante per gli adolescenti e non solo.

³⁴ La tela infinita si riferisce allo spazio potenzialmente illimitato che è disponibile per i webcomics presentati sul World Wide Web. Il termine è stato introdotto da Scott McCloud nel suo libro del 2000 *Reinventing Comics*, in cui suggeriva ai creatori di webcomic di creare una pagina Web di dimensioni sufficienti a contenere una pagina di fumetti di qualsiasi dimensione immaginabile. Questa tela infinita creerebbe una quantità infinita di benefici narrativi e consentirebbe ai creatori molta più libertà nel modo in cui presentano le loro opere d'arte.

³⁵ McCloud, 2000.

³⁶ Il fumetto è reperibile a questo indirizzo: <https://www.brendanmcginley.com/hannibal-goes-to-rome> . Ultima visita 30/03/2019.

³⁷ Matrix (The Matrix) è un film di fantascienza del 1999 scritto e diretto dai fratelli Andy e Larry Wachowski.

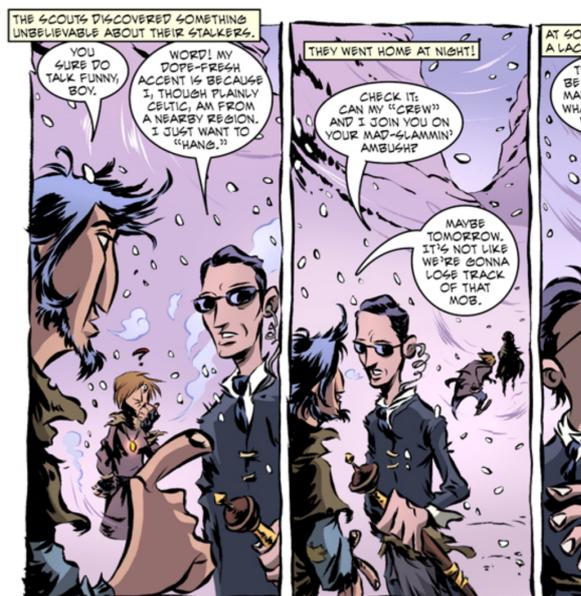


Figura 13. Hannibal incontra Mister Smith.

Un altro webcomics particolarmente interessante, è quella dal titolo: *The Sacred chicken of Rome, a tale of treachery, bravery and poultry*³⁸ scritta da Nate Creekmore.

A differenza del precedente webcomics questo viene pubblicato su una piattaforma di microblogging nota come Tumblr. Un'esperienza a metà tra il social e il blog, dove l'utente può scrivere, linkare articoli interessanti trovati in rete, postare foto e video tutto con un semplice bottone da installare nel browser. La storia raccontata nel web comic è quella che come al solito prende spunto dalla Storia con la "S" maiuscola: Publio Claudio Pulcro attacca Cartagine fuggendo dal porto di Drepanum durante la prima guerra punica e subisce una grave sconfitta navale. Secondo quanto ci tramanda la tradizione storica³⁹, questa sua sconfitta è dovuta ad un atto di empietà. La nave del console ospitava i polli sacri che servivano all'augure per le sue interrogazioni, al rifiuto dei pennuti di mangiare l'offa⁴⁰, evento ritenuto di cattivo presagio, Publio Cornelio Pulcro decide di gettare i polli in mare, subendone poi l'inevitabile conseguenza e cioè la sconfitta e il pagamento una volta tornato a Roma di ben 120.000 assi.

La storia che racconta il webcomics è proprio quella dei polli sacri che cercano di trovare la via per tornare a Roma. Lo spunto è spassoso e la grafica è veramente ben curata e neanche qui mancano i riferimenti legati alla storia dei sacrifici dei neonati al dio Baal, qui affrontato in maniera scanzonata e divertente, ma testimonia ancora una volta quanto sia radicato nell'immaginario popolare questa credenza legata alla cultura fenicio punica.

³⁸ Fumetto reperibile cliccando su questo link: <https://thesacredchickensofrome.tumblr.com/> Ultima visita 14/03/2019.

³⁹ Polibio, I, 49; Cicerone, De Divinatione, I, 16; II, 8 e II, 33; Tito Livio, XIX; Svetonio, Tiberio, 2. Bessone Scuderi 1994, 115-116.

⁴⁰ L'offa era una focaccia a base di farro utilizzata proprio dagli auguri che la inzuppavano in acqua, latte o vino e la offrivano ai polli sacri.



Figura 14. Baal e il sacrificio dei neonati.

Conclusioni

Il fumetto è diventato ormai un *media* maturo soprattutto nella sua forma più evoluta, quella del *graphic novel*, capace di raccontare mondi presenti passati e futuri sempre in maniera sempre più complessa, il connubio tra immagini e parole evoca e sviluppa la nostra capacità di immaginare e riflettere rendendo il ricordo ancora più duraturo.

Ci sono storie che sembrano però, fare ancora fatica a scrollarsi di dosso antichi pregiudizi e stereotipizzazioni. La rappresentazione di Cartagine nei fumetti presi in esame in questo articolo, sembrano ancora soffrire di questa visione mutuata ormai da centinaia di anni di stratificazioni culturali.

La speranza è che in futuro si riesca ad andare oltre questa immagine e che nel passato come nel presente si torni a vedere l'altro, il diverso, come una fonte di conoscenza e uno stimolo all'approfondimento e allo studio, anche in contesti di cultura a larga diffusione come è quella del fumetto, senza preconcetti e pregiudizi.

Per concludere, mi piace ricordare una frase presa dal fumetto “Batman”, che sembra proprio parlare della Storia, una Storia di parte, una Storia comune, una storia di tutti; strisce, frammenti di una Storia più grande, come quella che ci hanno raccontato proprio questi fumetti: “La vita continua. I tempi cambiano. E la gente cambia con loro. Il mondo è diventato più buio. Più buio fuori. E più buio dentro. Per sopravvivere, c'è chi deve essere più forte. E c'è chi... deve solo ricordarsi come era prima”.

Bibliografia

- Barbieri, Daniele. *Breve Storia della Letteratura a Fumetti*. Roma: Carocci, 2009.
- Bessone, Luigi e Rita Scuderi. *Manuale di Storia Romana*. Bologna: Monduzzi, 1994.
- Brunetta, Gianpiero. *Metamorfosi del Mito Classico nel Cinema*, Bologna: il Mulino, 2011.
- Campanile, Domitilla. "Imperium sine fine: Roma a Fumetti". *Classico Contemporaneo 0* (2014): 98-108.
- Campus, Alessandro. "Annibale e Scipione. Riflessioni Storico-Religiose sulla Seconda Guerra Punica". *Rendiconti della Accademia dei Lincei*, ser. IX, XIX, (2008): 121-182.
- Campus, Alessandro. "Costruire Memoria e Tradizione, il Tofet". *Quaderni di Vicino Oriente XVII*, (2013): 135-152.
- Campus, Alessandro. "Il Futuro non è scritto. L'Oriente visto dall'Occidente". *Quaderni di Vicino Oriente XIV*, 2017.
- Crawley Quinn, Josephine. *In Search of the Phoenicians*. Princeton University Press, 2018.
- Delfino, Daniele e Stefano Matteoli. "Il fumetto come Strumento di Mediazione Artistica". *Psicologia e scuola on line*. Novembre 2013.
- Eisner, Will. *Fumetto & Arte Sequenziale*, Torino: Vittorio Pavesio Production, 1997.
- Foraboschi, Daniele e Silvia Bussi. *Integrazione e alterità. Incontri/scontri di culture nel mondo antico*. Milano: Edizioni Cisalpino. 2013.
- Giammellaro, Pietro. "Inglese e Fenici nella Storiografia e nella Propaganda Fascista." *Palindromo, Storie al Rovescio e di Frontiera* ISSN 2039-9588 Rivista trimestrale illustrata, I.1, Marzo 2011.
- Li Puma, Eugenia. "Bisulci Lingua (Plauto Poen. 1034). La Doppiezza Cartaginese". *PAN 2*, (2013): 35-47.
- Liverani, Mario. *Antico Oriente. Storia, Società, Economia*. Bari: Laterza, 1988.
- Maggiorelli, Simona. *Attacco all'Arte, la Bellezza Negata*. Roma: L'Asino d'oro edizioni, 2017.
- Matthiae, Paolo. *Prima Lezione di Archeologia Orientale*. Bari: Laterza, 2005.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers Inc. 1993. Tradotto dalle Edizioni Studio 901, Torino, 1996.
- McCloud, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: Harper, 2000.
- Nelis, Jean. "Constructing Fascist Identity: Benito Mussolini and the Mith of Romanità." *The Classical World* 100.4, (2007): 391-415.

- Prandi, Luisa. “La Fides Punica e il Pregiudizio Anticartaginese.” In M. Sordi (a cura di), *Conoscenze etniche e rapporti di convivenza nell’antichità*. Milano: Vita e Pensiero, 1979.
- Russo, Giuseppe. “Papiri “a Fumetti”: P.Oxy. XXII 2331 e P.Köln IV 179”, *Archiv für Papyrusforschung und verwandte Gebiete*, 60, (2014): 339-358.
- Said, Edward. *Orientalism*, New York: Pantheon Books, 1978, (Trad. It., *Orientalismo*, Milano: Feltrinelli, 1999).
- Seymour, Michael. *The Babylon of D. W. Griffith’s Intolerance in Imagining Ancient Cities* in Marta García Morcillo, Pauline Hanesworth and Óscar Lapeñ Marchena (eds.) *Film From Babylon to Cinecittà*, New York: Routledge, (2015): 18-34.
- Stramaglia, Antonio. “Il Fumetto prima del Fumetto, Momenti di Storia dei Comics nel Mondo Greco-Latino”. *Segno e Testo*, 3, (2005): 3-37.
- Visser, Romke. “Fascist Doctrine and the Cult of the Romanita.” *Journal of Contemporary History* 27.1 (1992): 15-22.