Prefazione

di *Vincenzo Fata*

I miti mi piacevano.
Non erano storie da adulti
e non erano storie per bambini.
Erano molto meglio. Erano, e basta.

Neil Gaiman

Trovo perfette le parole utilizzate da Neil Gaiman per descrivere, in maniera semplice e diretta, la potenza narrativa dei miti. Su questi racconti si fonda la nostra cultura, il nostro modo di immaginare delle storie.

L'intero intrattenimento contemporaneo, volente o nolente, deve tanto ai miti e alle leggende che caratterizzano il bagaglio culturale di un paese, se non di una zona geografica più vasta. Pensiamo al prodotto più blasonato degli ultimi 30 anni, che continua a trainare le giovani generazioni: *Dragon Ball.* La storia delle Sfere del Drago è profondamente ispirata a *Il viaggio in Occidente*, romanzo cinese di **Wú Chéng'ēn**, di carattere mitologico, della fine del XVI secolo. Il protagonista dell'antico racconto è una scimmia di nome **Sun Wukong**, conosciuto nell'adattamento giapponese come **Son Goku**, come quel Son Goku che è protagonista di Dragon Ball e che ci viene presentato come un selvaggio, dotato di coda, che vive tra le montagne. Sono tanti i parallelismi col romanzo cinese che, **Akira Toriyama**, autore di Dragon Ball, ha inserito nel suo manga: la nuvola magica e il bastone magico sono

strumenti comuni sia a Goku che a Son Wukong, ma anche i comprimari del piccolo saiyan sono profondamente ispirati ai comprimari del protagonista de *Il viaggio in Occidente*.

Ma torniamo ad ovest, nella culla della mitologia più nota: in Europa. Gli innumerevoli miti e leggende europee hanno un impatto incredibile nei prodotti di intrattenimento di cui comunemente fruiamo. Pensiamo alla mitologia greca: sono infinite le opere letterarie, cinematografiche e fumettistiche ispirate alle morali, dietro miti come quello di **Icaro** o **Prometeo**. Pensiamo a *Frankenstein* di **Mary Shelley**, il cui sottotitolo stesso cita il mito di Prometeo: *The Modern Prometheus*. Il lavoro encomiabile dell'autrice anglosassone è quello di aver unito le due versioni del mito, quella greca e quella romana. Quando parlo di versione romana, mi riferisco a quella presente ne *Le Metamorfosi* di Ovidio, in cui Prometeo crea l'uomo dalla creta, così come il dottor Victor Frankenstein dà vita alla sua creatura mediante resti di cadaveri in putrefazione. La versione greca del mito di Prometeo, invece, è maggiormente basata sul concetto di ribellione avversa al destino: Prometeo ruba il fuoco agli dei dell'Olimpo, per donarlo agli uomini; mentre la creatura a cui dà vita Victor Frankenstein si ribella a quest'ultimo.

Rimanendo in Grecia, uno dei poemi ellenici più reinterpretati di sempre è sicuramente l'*Odissea*. Il tema del viaggio è il focus principale di tutta l'opera di **Omero**: un viaggio non solo prettamente spaziale, ma che coinvolge anche il carattere di **Odisseo**. Una delle rivisitazioni più interessanti, che recentemente ho letto, è *Ulysse*, fumetto di **Jacques Lob** e **George Pichard**, edito in Italia da Rizzoli Lizard.

Per quanto si mantenga fedele, perlopiù, alla struttura del viaggio affrontato dall'Ulisse di Omero, Lob e Pichard arricchiscono il racconto con delle particolarità: gli dei sono

essenzialmente degli umani vestiti in maniera eccentrica che dispongono di tecnologie avanzate in grado renderli superiori rispetto ai loro simili, ad esempio le sirene incontrate dal protagonista sono un esperimento genetico di **Poseidone**, mentre **Circe** non trasforma i compagni di Ulisse in porci, ma semplicemente fa assumere loro una droga che gli fa credere di essere dei maiali. Così come quelle citate, ci sono altre peculiarità, nel fumetto di Lob e Pichard, che non cambiano il cuore del racconto di Omero, ma lo rendono più moderno, tingendolo con la fantascienza o la dipendenza da droghe, tematiche fortemente centrali negli anni '70, anni in cui il fumetto venne pubblicato.

Breve menzione, riguardo l'*Odissea*, merita **ODY-C**, fumetto di **Matt Fraction** e **Christian Ward**, edito in Italia da Saldapress. ODY-C è una space opera in cui i personaggi, in comune a quelli di Omero, sono tutti di sesso femminile. Fraction e Ward, però, a differenza del poema originale, creano una storia maggiormente concentrata sui personaggi invece che sugli eventi di cui questi sono preda. A dirla tutta, poi, ODY-C non rimaneggia solo lo scritto di Omero, ma anche all'*Ulisse* di James Joyce. Infatti Matt Fraction scrive i dialoghi di ODY-C alternando, a livello metrico e di componimento, esametri e limerick: l'esametro richiama ovviamente la struttura del poema di Omero, mentre il limerick si rifà allo scritto di Joyce.

Rimanendo nel fumetto statunitense e parlando di mitologia, è impossibile non citare i supereroi. **Alessandro Bilotta**, in un'intervista, parlava delle differenze tra le produzioni a fumetti italiane, giapponesi e statunitensi

> *"Ogni territorio ha delle caratteristiche particolari, per esempio se prendiamo l'America, ha i supereroi.*

Non avendo una mitologia, se la sono creata negli ultimi due secoli".

Pensandoci, effettivamente, non è così assurdo ricollegare le avventure e i personaggi dei mondi Marvel e DC Comics alla struttura di antichi miti e leggende. In particolare modo, i personaggi di punta di DC Comics assomigliano molto ad alcune delle divinità greche e romane: **Superman** viene considerato, nel mondo dell'editoria a fumetti, il padre del fumetto supereroistico, così come **Zeus** è il padre di tutti gli dei; **Aquaman** è il re dei mari, facile quindi il parallelismo con **Poseidone**. **Flash** richiama espressamente **Ermes**, in particolar, modo la versione Golden Age del velocista scarlatto, **Jay Garrick**, indossa un elmetto coronato da delle ali dorate, richiamando particolarmente le antiche raffigurazioni del messaggero degli dei greci. Senza dimenticare poi **Batman** e **Lanterna Verde** che invece possiamo ricondurre, in ordine, ad **Ares** e **Efesto**, oltre al fatto che lo stesso Ares è un villan dell'universo DC. Superfluo citare **Wonder Woman**, visto che tutto il suo background è precisamente quello dei miti ellenici.

Anche Marvel Comics non è riuscita a tenersi alla larga dalla mitologia, introducendo sia quella greca che quella norrena. Quest'ultima è quella che Marvel ha maggiormente sviluppato, noto è infatti il successo del personaggio di **Thor**, sia su carta che su pellicola.

Arrivando però ad una conclusione, non è casuale che, molte volte, quando parliamo di universi narrativi derivanti da saghe cinematografiche, serie tv, fumetti e romanzi, ci riferiamo ad essi con la parola "mitologia", perché è questo che siamo sempre stati abituati a creare e percepire.

D'altronde si tratta sempre di raccontare storie, forse la cosa che meglio riesce a noi umani.