

Maria G. Castello
Università degli Studi di Torino

Tra ricezione e rielaborazione del passato: un *exemplum* moderno.
Gea di Luca Enoch.

Abstract

The article aims to analyse the reception of classical antiquity and of the ancient religions in a comic by Luca Enoch: *Gea*. Originally published by Sergio Bonelli Editore in the late 1990s, *Gea* is an *unicum* for the Bonellian standards starting from its editorial format and its narrative structure. But the real touch of originality can be identified in its main themes, which are unusual for a “popular comic” – sexuality, social problems, political matters, etc. – and in the way how the Author uses the classical heritage and the ancient religions in two different modes. The former is presented in a traditional and stereotypical way while the latter are strongly reinterpreted. So the purpose of this paper is to understand the reasons for this different use of the past.

Negli ultimi sessanta anni il fumetto popolare italiano – inteso come fenomeno editoriale di massa – è stato incarnato dalle serie pubblicate dalla Sergio Bonelli Editore. La fortuna della casa editrice è indissolubilmente legata al suo primo grande successo, *Tex*, fumetto di ambientazione “western” di chiara ispirazione americana e che rimanda in particolare al cinema di John Ford e di Howard Hawks¹. Il grande successo commerciale di *Tex* ha consentito alla Bonelli editore di allargare il ventaglio di pubblicazioni, spaziando dall’avventura di *Mister No* e di *Zagor*, a quella più archeologica di *Martin Mystère*, a quella thriller soprannaturale di *Dylan Dog* fino a giungere alla fantascienza di *Nathan Never*. Produzioni queste, fino almeno agli esordi del XXI secolo, di notevole tiratura, in grado di dominare il mercato fumettistico italiano e, soprattutto, in grado di creare uno standard – il cosiddetto “format bonelliano”.

¹ Tali modelli sono richiamati esplicitamente nella scheda dedicata a Tex Willer sul sito della Bonelli Editore: <<http://www.sergiobonelli.it/sezioni/365/il-mio-nome-e-tex>>. 7 aprile 2015. Per quanto riguarda la storia editoriale di *Tex* l’opera più completa è senza dubbio De Falco.

Tale standard comprende tanto il formato editoriale quanto le dinamiche di realizzazione del prodotto. L'albo ha dimensioni 16x21 cm, è di 98 pagine rigorosamente tutte in bianco e nero, ad esclusione della copertina e della quarta di copertina, ha pubblicazione mensile, è ideato da un autore – poi coadiuvato da una serie di sceneggiatori che si alternano – e la realizzazione grafica è affidata ad un nutrito gruppo di disegnatori che adeguano il proprio stile alle caratteristiche delineate per la testata fin dalla fase progettuale: pur non rinunciando interamente alla propria sensibilità artistica, essa viene certamente vincolata dalla rigida griglia del format. La serialità, infine, è virtualmente infinita: il protagonista e il mondo entro cui agisce non si evolvono, se non marginalmente entro archi narrativi che comunque non possono alterare le caratteristiche della serie e le specificità originarie dei protagonisti². Lo standard bonelliano ha fatto scuola: le produzioni Bonelli sono diventate nel corso del tempo rappresentative del modo di fare fumetto in Italia, se non del fumetto italiano *tout court*, e sono divenute dei modelli di riferimento per ogni pubblicazione italiana che, talvolta più, talvolta meno, recepisce da essi la maggior parte delle sue caratteristiche³.

² Sulla storia della casa editrice vedi Cuccolini.

³ Un rapido sguardo al panorama fumettistico italiano degli ultimi decenni dimostra la straordinaria forza di attrazione del modello Bonelli: l'unica differenza consiste nel diverso successo editoriale delle tante serie che l'hanno seguito. Pur abbracciando un diverso formato editoriale, esso è alla base del successo di un'altra storica pubblicazione fumettistica, *Diabolik*, che cominciò la sua vita editoriale negli anni '60. Creato da Angela e Luciana Giussani per i tipi dell'Astorina, *Diabolik* è una serie che incarna in modo eccellente le peculiarità bonelliane, portandole agli estremi: da mezzo secolo i protagonisti della serie sono sempre i medesimi, mantengono le medesime caratteristiche e la serie stessa, a fronte di ovvi cambiamenti determinati dall'evoluzione dei tempi, del costume e delle tecnologie, conserva il *leitmotiv* originario fatto di colpi spettacolari, inafferrabilità del ladro, rivalità tra il criminale e il poliziotto e l'intenso legame che unisce Diabolik alla sua compagna Eva Kant (sulla storia editoriale di Diabolik vedi il recente Gomboli). Il formato Bonelli è anche uno degli irrinunciabili punti di riferimento di uno dei fumetti più originali del decennio passato, *John Doe*, pubblicato a partire dal 2002 dalla casa editrice Eura e conclusosi nel 2012. Per molti aspetti questo fumetto si è adeguato agli standard bonelliani: per formato, periodicità e per alternanza di disegnatori esso ne è un fedele seguace, ma a differenza del modello la serie, per sua natura programmatica, è stata soggetta a continui rivolgimenti narrativi che hanno alterato le caratteristiche costitutive del personaggio, dei protagonisti e dello scenario circostante. Il risultato è che dopo il picco di vendite straordinario della prima serie queste sono progressivamente scese, con numerose proteste dei lettori che contestavano le scelte

La replica del formato bonelliano nell'ambiente editoriale fumettistico italiano induce a riflettere sulla ragione del suo successo e, senza volere entrare troppo nel dettaglio della questione, uno degli elementi che può aver giocato un valore decisivo è la sicurezza che le serie bonelliane offrono al lettore attraverso la loro sostanziale inalterabilità che non solo non dispiace al lettore abituale ma soprattutto consente che anche il lettore occasionale possa fruire il prodotto grazie alla (quasi) totale assenza di sviluppi narrativi importanti⁴.

Questa premessa, naturalmente molto generale, sul *trend* del fumetto italiano è necessaria per comprendere Luca Enoch, l'autore di *Gea*, che, nel panorama fumettistico italiano degli ultimi venti anni, sicuramente rappresenta una felice quanto sorprendente anomalia per la sua lontananza dallo stile bonelliano. Tuttavia egli oggi lavora proprio con Bonelli, editore presso cui ha pubblicato *Gea* e presso cui sta uscendo il suo attuale lavoro, *Lilith*. La profonda estraneità di Enoch rispetto al format bonelliano è evidente se si volge lo sguardo ai suoi primi lavori, soprattutto a quello che contribuì a far conoscere l'autore al grande pubblico, ovvero *Spraylitz*, uscito nel 1992 per i tipi editoriali dell'*Intrepido* (fig. 1).



Fig.1

narrative degli autori, tanto che la casa editrice ha dovuto chiudere anticipatamente la pubblicazione, poi conclusa quasi in sordina presso una nuova sede editoriale, l'Aura.

⁴ Tale *trend* è stato un po' modificato nel corso degli ultimi anni con la pubblicazione di alcune serie "a numero chiuso", poche delle quali, tuttavia, sono state coronate da grande successo di pubblico.

Un primo elemento di discrepanza tra *Sprayliż* e i prodotti bonelliani è il fatto che il primo era un prodotto del tutto enochiano, ovvero ideato, concepito, scritto, sceneggiato e disegnato interamente da Enoch, mentre nei secondi, come detto, solo assai di rado autore e disegnatore coincidono. Questa è una differenza sostanziale e decisiva che rende l'opera enochiana più accostabile alla tipologia dei *manga* giapponesi – il prodotto editoriale più vicino al fumetto seriale – che non ai fumetti italiani⁵: Enoch è demiurgo dei suoi personaggi e delle storie, in cui si rintracciano non a caso ricorrenti *leitmotiv*, stili che finiscono per essere dei *trademark* enochiani, facilmente riconoscibili nelle sue opere. Tra questi si segnalano il gusto per la caricatura, per le gag comiche, il ricorrere di alcune caratteristiche nei personaggi, quali l'esuberanza, la vitalità, il senso di libertà che incarnano, l'attenzione a temi forse “difficili” per un fumetto con target popolare, come la politica, l'ecologia, la religione e la sessualità.

Altro elemento di differenza tra Enoch e la Bonelli è la predilezione dell'autore milanese per personaggi femminili che, infatti, risultano essere i personaggi principali delle sue opere a più ampio respiro: figure affascinanti, carismatiche, esuberanti, vitali e dal carattere forte. Tali sono infatti Liz, graffittara del fumetto *Sprayliż*, Gea e infine Lilith, protagonista dell'opera omonima. Come è noto, nell'universo Bonelli l'elemento femminile ha avuto per decenni invece un ruolo del tutto marginale: al di là della sua quasi totale assenza in *Tex* e nelle altre serie di avventura nate negli anni successivi (*Zagor*, 1961, e *Mister No*, 1965) – ove la sporadica presenza si riduceva al duplice stereotipo *damsel in distress* o *femme fatale* – nelle serie inaugurate negli anni '80, *Martin Mystère* e *Dylan Dog*, la donna diviene o il paradigma della fidanzata storica disneyana più o meno assente e per lo più ininfluente, nel primo caso, o l'avventura di una notte, nel secondo. Bisognerà aspettare solo il 1998 perché la Bonelli inauguri una serie con una protagonista femminile, *Julia*, i cui standard esulavano però da quelli della casa editrice: diverso formato, diverso rit-

⁵ Anche se, dal punto di vista grafico e narrativo, Enoch, in un'intervista rilasciata nel 2013, prende le distanze dall'universo fumettistico Giapponese: <<http://www.lospaziobianco.it/81410-gea-omnibus-luca-enoch-panini-comics>>. 12 ottobre 2014. Lo stesso concetto, per altro, fu ribadito anche dalle pagine di *Gea* (*Gea* n. 2, 1999, seconda di copertina).

mo narrativo e diverso target – rivolto a un pubblico più selezionato. In un certo senso è come se l'atipicità di *Julia* rispetto ai canoni bonelliani avesse trovato una rappresentazione materiale in un formato altrettanto atipico⁶.

Infine, ulteriore fattore che rende Enoch e le sue creature difficilmente inquadrabili entro la produzione di una grande casa editrice come la Bonelli è, come si è accennato poc'anzi, la sua costante attenzione a temi sociali, politici e religiosi che risultano protagonisti delle sue opere spesso con prospettiva duramente critica. Enoch stesso, in un'intervista del 2003, si esprime in merito alle limitazioni tematiche che la casa editrice milanese impone ai suoi autori:

Con Gea hai ripreso molti dei temi che avevi già affrontato su Spraylitz: l'impegno politico, la solidarietà verso quelle persone che il pensiero comune considera "diversi", la trasgres-

⁶ Sulle figure femminili bonelliane vedi Zanatta 161-90. In particolare su *Julia* 163-80. Un caso a sé è rappresentato dalla serie dedicata a Legs Weaver, nata come personaggio comprimario di Nathan Never, nell'omonimo fumetto di fantascienza creato nel 1991. Legs, modellata sulla figura di Ripley/Sigourney Weaver della saga *Alien* e primo esempio di "spalla" femminile dell'universo bonelliano, con il suo carisma, la sua ironia amara che non si riduceva a semplice comicità e la sua forte presenza scenica – non caricaturale come le altre spalle delle testate della casa editrice –, acquisì una popolarità quasi inaspettata offuscando quasi quello del protagonista della serie. Legs è anche il primo personaggio dichiaratamente omosessuale nella storia della Bonelli, anche se tale aspetto viene rivelato esplicitamente solo due anni dopo l'inizio della serie (*Nathan Never Speciale* n. 3, *Caccia al ladro*, 1993). Forse a causa della sua popolarità o per la sua inadeguatezza a fungere da "spalla" del protagonista secondo i canoni bonelliani perché troppo ingombrante, Legs nel 1994 scompare da *Nathan Never* per diventare titolare di una propria serie, in cui però la sua realizzazione grafica e caratteriale viene stravolta. L'omosessualità di Legs veniva inquadrata in un ambiente surreale totalmente femminile, ammiccante a certo fumetto di genere giapponese (*l'ecchi*, su cui vedi Brenner 295; Bryce and Davis 46-48), la sua caratterizzazione, originariamente forte, ironica ma malinconica lasciava lo spazio a una figura priva di spessore, prona ad un cliché tipicamente giapponese, fatto di *fan service* che esasperava situazioni soft-erotiche. Niente di più lontano dall'idea originaria. Inutile dire che il potenziale della Legs originaria – evidentemente non in linea con la tradizione bonelliana – andò perduto. Tra i disegnatori reclutati per la nuova testata vi fu anche Luca Enoch, uscito da una difficile collaborazione con la Star Comics: ad eccezione fatta per il primo numero – *Il tempio maledetto* (1997) – sceneggiato da Antonio Serra, gli altri tre episodi della saga furono un totale prodotto enochiano, dal momento che il fumettista milanese curò storia, sceneggiatura e disegni del prodotto. Dal punto di vista Bonelli, una assoluta anomalia e le differenze rispetto agli altri numeri sono evidenti: la nuova Legs, con le sue inedite peculiarità comiche e caricaturali, ben si prestava allo stile di Enoch, ed Enoch rese la Legs bonelliana una Legs "enochiana".

sione ecc. C'è qualche tema che l'editore ti ha proibito di affrontare? [L. E.]: Non mi è stato espressamente proibito nulla. Conoscendo la casa editrice so benissimo che, come non si possono rappresentare scene di sesso esplicito, così non si possono affrontare temi politici riconducibili alla cronaca. Ma, per il resto, ho totale libertà di scrittura⁷.

In *Gea*, così come nei suoi lavori precedenti, Enoch affronta temi “difficili”, il razzismo, la questione dei migranti, la sessualità, la strumentalizzazione della religione a fini politici ed altri ancora che pur essendo stati trattati anche nelle altre produzioni bonelliane, mai lo erano stati in un modo così incisivo.

Nonostante l'irriducibilità enochiana agli standard bonelliani, fu proprio Sergio Bonelli, all'epoca direttore della casa editrice omonima, a volere nella sua scuderia Enoch e a spiegare le ragioni di una scelta che all'epoca parve anomala, ovvero affidargli il compito di creare una serie del tutto nuovo rispetto al *format* tradizionale della sua casa editrice:

“Quali sono i fumetti dei nostri giorni che preferisce?” Il primo nome mi viene facile, perché appartiene a *Spraylix*, una serie che ho acquistato numero per numero, inseguendola in tutte le sue numerose peregrinazioni editoriali. Certo si trattava di una proposta che, per stile grafico e narrativo, era ben lontana dagli altri nomi che avrei aggiunto in seguito. Ma il suo autore, Luca Enoch, aveva destato la mia ammirazione come gli era riuscito di fare con lettori ben diversi da me, frequentatori di edicole, ma anche di negozi specializzati, desiderosi di proposte insolite. Da instancabile appassionato di scommesse fumettistiche, mi sono chiesto allora quale sarebbe stato il risultato dell'impatto tra il pubblico tradizionalista della nostra Casa editrice e una nuova creazione dello sceneggiatore-disegnatore che si stava facendo largo nella piccola folla di nuovi autori. Anche Enoch, così attento, così professionale, così indipendente, deve essere a sua volta amante delle scommesse, visto che ha accettato di mettersi alla prova con un personaggio che accontentasse sia i suoi vecchi seguaci sia l'abituale pubblico bonelliano. Senza voler riaprire l'antica polemica tra il fumetto d'autore e quello popolare, sono orgoglioso di presentarvi il risultato della fantasia e del talento grafico di un cartoonist che fa indiscutibilmente onore al mondo delle nuvole parlanti (*Gea* 1, 1999, seconda di copertina).

È stata dunque l'eccellenza di Luca Enoch a indurre Sergio Bonelli a rompere con i suoi abituali schemi, e, d'altro canto, la solidità e la professionalità della sua casa editrice hanno indotto Enoch a confrontarsi con una testata a

⁷ <<http://www.amazingcomics.it/intervista37.htm>>. 7 aprile 2015.

carattere più popolare, ben differente rispetto al circuito indipendente entro cui aveva lavorato fino a quel momento. Come lo stesso Bonelli disse, si trattava di una sfida da entrambe le parti e ad oggi essa pare vinta, dal momento che proprio nel 2013 – anche questo caso davvero unico – è iniziata a uscire una ristampa di *Gea* presso la Panini Comics.

Gea si articola in 18 volumi e fu pubblicata tra il 1999 e il 2007 (fig. 2). La vicenda ruota tutta intorno a Gea, ragazza dei giorni nostri, quattordicenne all'epoca dell'inizio della storia, che oltre alla vita da normale studentessa appassionata di musica è anche un "baluardo", sorta di guerriero mistico deputato a contrastare le intrusioni di esseri da altre dimensioni: tra essi, va detto, si devono annoverare sia esseri dall'aspetto e carattere bonario, sia altri di natura e caratterizzazione certamente più aggressiva.



Fig. 2

Già nelle prime battute si scorge un *leitmotiv* che caratterizzerà tutta la serie: il rifiuto della dinamica dualistica di buoni e cattivi. Nei primi numeri, contraddistinti da un'atmosfera leggera, la trama pare articolarsi in maniera molto

semplice, in un alternarsi di scene che descrivono la vita di tutti i giorni di Gea e il suo lavoro, per lo più notturno, di baluardo. Già però dal quarto e soprattutto dal quinto lo scenario si rivela nella sua complessità: i baluardi – infatti essi sono una vera e propria casta selezionata di guerrieri – sono in realtà il braccio armato di non meglio definite entità, i Superni, che hanno come obiettivo la salvaguardia di un ordine costituito, la nostra realtà, esito di una grande guerra che ha visto contrapposti due avversari e i cui sconfitti, “la razza nemica” o, genericamente, i “demoni”, sono stati esiliati in un limbo dal quale cercano di fare ritorno. Progressivamente quella che a prima vista, agli occhi del lettore, può sembrare una semplice lotta tra i buoni baluardi e i cattivi demoni diventa una realtà articolata in cui i protagonisti “negativi” non sono semplicemente malvagi che ambiscono a una (ri)conquista col fine di impadronirsi di un non meglio definito potere, ma sono forse equiparabili all’immaginario collettivo e di matrice herderiana dei barbari che dal III secolo d.C. in poi assediaronο e invasero il florido Impero Romano. Così come nella visione di Herder, essi non costituiscono un elemento distruttivo, bensì sono espressione di una forza vitale, di dinamismo che si oppone a ciò che ormai è statico e pare limitarsi ad una logica di semplice sussistenza ed ha la capacità di cambiarlo (Venturi 45-47)⁸: tale era per il filosofo tedesco l’impero romano del V secolo e tale appare, agli occhi degli invasori, il mondo di Gea. La forza dei nuovi arrivati è ben espressa dal dialogo fra due di essi, due esarchi che spiegano la logica che muove la loro azione:

ESARCA 1: Sentite questo suono, mio signore? L’eco del grido di morte di milioni di persone...

ESARCA 2: Noi risorgiamo da una sconfitta. Ancora più gloriosi e più tremendi di quanto non saremmo se non avessimo mai conosciuto caduta. Sicuri di non doverne subire il destino una seconda volta! Noi torniamo a reclamare la giusta eredità che fu nostra un tempo! Ricorda ciò che è scritto: “Sterminerai tutti i popoli che i signori nostri stanno per consegnarti... e il tuo occhio non li compiangi! E non vi trattenga la compassione che provate per loro dall’eseguire la sentenza degli dei, se credete in loro e nell’ultimo giorno”⁹.

⁸ La medesima ottica interpretativa la si trova anche in Gregorovius nel primo volume della sua monumentale *Geschichte der Stadt Rom im Mittelalter*.

⁹ Deut. 7. 16.

ESARCA 1: I sacri testi sono scritti simbolici, non vanno presi alla lettera... noi conviviamo con innumerevoli razze sparse nel multiverso, perché non potremmo farlo anche con gli uomini?

ESARCA 2: Non essere blasfemo! Loro sono i nostri demoni e noi dobbiamo annientarli (Gea 15, 2006, 61-62) (fig. 3).



Fig. 3

Nelle parole del secondo esarca è ben resa la soggettività delle categorie di buono e cattivo, di bene e male.

La capacità di sopravvivenza delle razze esiliate e la loro forza risiede nella loro capacità di unirsi tra di loro, di generare legami e alleanze, ma anche nuove razze nate dalla commistione delle più antiche, come ben esprime uno dei protagonisti del fumetto, l'Ardat Lili, parlando con Gea, Questo personaggio è tratto dalla mitologia mesopotamica, ove fa parte di una triade di demoni (i cui altri elementi, Lilitu e Lilu, compariranno pure nella serie); di esso si ha traccia anche nella mitologia ebraica, e tale presenza è forse un retaggio della cattività babilonese (Fernández *passim*):

GEA: Come pensate di colonizzare il pianeta? Come farete?

ARDAT LILI: Mischiandoci con voi. Dando vita a nuove razze adatte a questo habitat [...]. Il segreto del nostro successo è sempre stato nei nuovi nati. Anche voi umani faceste così, quando vi stabiliste su questa terra (*Gea* 17, 2007, 92-93).

Tale dinamica, dopo la prima invasione violenta, sarà quella che prenderà piede anche sulla Terra, in cui gli abitanti, in breve tempo, cominceranno ad unirsi alle razze di invasori generando figli che prima dovranno subire una feroce discriminazione (*Gea* 17, 2007, 46-51) ma che a poco a poco diverranno a pieno diritto abitanti della Terra, grazie anche alla mediazione di Gea, il cui ruolo, vedremo, si trasformerà nel corso della narrazione, e dell'ala più moderata dei "demoni".

L'impostazione narrativa di Enoch è complessa e pur avallando un finale positivo, di integrazione fra le razze in un nuovo mondo totalmente trasformato dalla guerra, affronta, come è evidente da questa breve sinossi, temi difficili e quanto mai attuali: il confronto tra etnie, la questione dell'immigrazione e dello *ius soli*, il fanatismo guerriero, l'interazione fra popoli, l'integrazione fra eterogenee forme di vita¹⁰. Sono tematiche complesse che in qualche modo erano già state affrontate da alcune serie bonelliane¹¹, ma mai in questa forma e soprattutto mai dando luogo ad una costruzione politico-religiosa così completa nel suo approccio critico. Enoch propone una sua soluzione, che è anche la risoluzione della trama, coerente con la poetica già evidente nel precedente *Spraylitz*, che diviene in *Gea* più elaborata e affascinante.

Come in ogni sua opera, al di là della tematica politico-sociale (e religiosa, e lo si affronterà a breve), vi è una costante attenzione rivolta alle riflessioni sui processi storici e alla storia in generale, entro cui trova spazio anche l'antichità classica. Essa, dopotutto, rappresenta una costante di tutta la trilogia femminile enochiana (*Spraylitz*, *Gea*, *Lilith*) anche se presente in diverse forme. In *Spraylitz* è disciplina scolastica, ed è soprattutto parte di un patrimonio assimilato ed utilizzato a più riprese dai protagonisti dell'opera. Non ci si trova di fronte a ricezione e rielaborazione, quanto ad un'antichità la cui conoscenza è

¹⁰ A questo proposito vedi <<http://www.ubcfumetti.com/ge/mobilita.htm>>. 7 aprile 2015.

¹¹ Si veda fra tutte *Nathan Never* e il problema dell'integrazione dei mutati, esseri creati in laboratorio e oggetto di forte discriminazione da parte degli umani (*Nathan Never Gigante* 4, *La rivolta*, 1999).

esibita come qualifica di eccellenza culturale. In *Lilith*, serie dedicata all'ucronia, l'antichità è parte integrante dell'universo narrativo, una delle tappe dei diversi salti temporali della protagonista. In *Gea* essa assume invece un valore fondante dal punto di vista della costruzione narrativa.

Come nella tradizione virgiliana, pur senza un richiamo diretto, la scansione narrativa di *Gea* si articola in due tempi: il primo dedicato alla presentazione del mondo in cui Gea si muove, il secondo all'azione vera e propria in cui tale mondo viene radicalmente rivoluzionato. Alla prima parte è consegnata l'antichità greco-romana, considerata un *unicum* culturale, nella forma di figure mitologiche che popolano il mondo pseudo-immaginario della serie: nel corso della sua missione come baluardo, Gea incontra figure del mito classico, come sirene, ninfe, ciclopi, amadriadi e satiri (figg. 4, 5, 6 e 7), spesso rievocando le leggende di cui sono protagonisti (fig. 8)¹².



Fig. 4



Fig. 5

¹² Figure adeguatamente presentate da Enoch stesso nelle introduzioni ai singoli volumi in cui essi compaiono come coprotagonisti.



Figg. 6-7



Fig. 8

Costoro sono fra quegli esseri provenienti da dimensioni alternative che Gea ha il compito di restituire ai rispettivi luoghi di origine. La loro caratterizzazione è quanto di più “tradizionale” – ovvero più vicina all’immaginario collettivo, quale si è plasmato nel corso dei secoli¹³ – ci si possa aspettare: satiri lussuriosi, ninfe seduttrici, ciclopi forti ma privi di raziocinio, sirene ammaliatrici con il loro canto. Ci si trova addirittura al di là del *topos*, dal momento che si sconfinava nel mero stereotipo volutamente richiamato dall’autore che, ove possibile, ne rafforza la portata. Per fare un esempio, i satiri sono caratterizzati come metà uomini e metà capri, quali sono nell’immaginario collettivo, ma ad esso si addiziona un elemento aggiuntivo, anch’esso ben recepibile presso un pubblico europeo, ovvero una caratterizzazione “asterixiana”. I satiri, già di per sé personaggi positivi, si sovrappongono, nel dipinto enochiano, ai Galli che “sempre resistono all’invasore”: i richiami sono espliciti e topici, dal bardo che viene imbavagliato, al festoso banchetto finale con le invocazioni a Toutatis e Belenos, fino al cinghiale piatto principale (fig. 9).

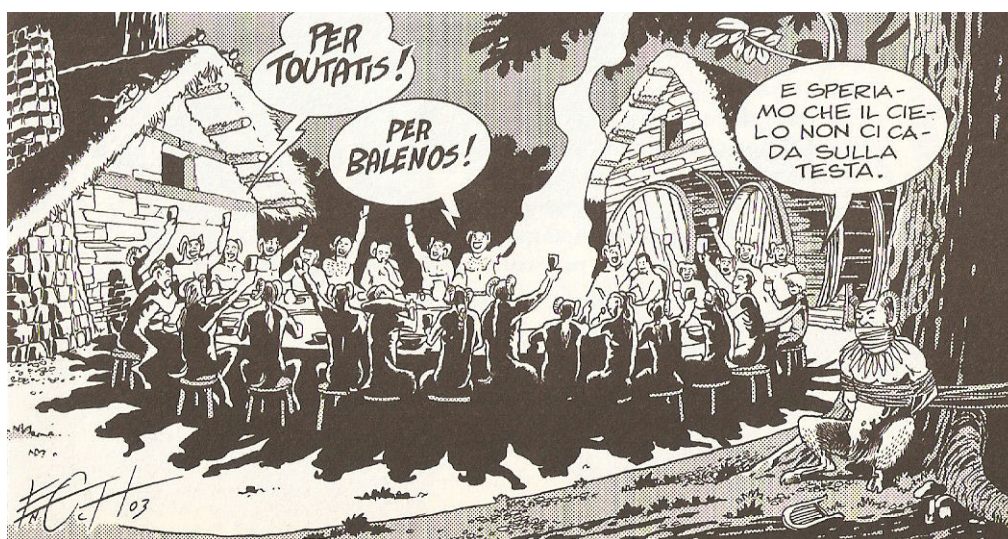


Fig. 9

Il gioco ricettivo è duplice e esponenzialmente rassicurante: da una parte il satiro che nell’immaginario collettivo ha perso le sue sfumature complesse per

¹³ Esempare è il caso delle sirene su cui vedi l’articolo di Luigi Spina in questo stesso volume.

semplificarsi in un essere lussuoso ma accattivante dai tratti caprini, dall'altra la cornice del villaggio gallico con le sue dinamiche e i suoi personaggi ben noti al pubblico italiano fin dalla fine degli anni '60 del secolo scorso¹⁴. Non sorprende che proprio i satiri siano le guide e i più fedeli alleati di Gea nella ricostruzione del nuovo mondo in cui si troveranno a vivere.

La medesima dinamica caratterizza la rappresentazione di altri elementi tratti dall'antichità classica, evocati, si ribadisce, nella prima parte della serie di Enoch. Accanto ad essi si affiancano creature tratte dal mondo della fantascienza, del cinema, della letteratura o appartenenti a universi mitologici differenti rispetto a quello classico occidentale, quali i kappa giapponesi o l'indiana Tara, controparte benevola della dea Kalì del pantheon induista, aggiunti ai personaggi evidentemente generati dalla fantasia di Akira Toriyama – uno degli autori giapponesi più amati dal pubblico italiano – al coniglio Harvey di hollywoodiana memoria (figg. 10-11). Ci si trova di fronte a una composita schiera di figure eterogenee fra di loro, ma con una caratteristica in comune: l'essere immediatamente riconoscibili dal lettore, essendo figure ben radicate nell'immaginario collettivo popolare. Enoch le caratterizza come tali, magari appiattendone lo spessore, ma accentuandone i tratti di riconoscibilità per garantire la funzionalità dei rispettivi ruoli nell'economia della storia.

¹⁴ Asterix fu pubblicato in Italia per la prima volta nel 1967 come supplemento alla rivista *Linus* (numero di aprile) col titolo di *Asterlinus*; nel 1968 cominciò la pubblicazione da parte di Arnoldo Mondadori Editore degli albi cartonati.
<<http://www.asterixweb.it/guidaperilcollezionista.htm>>. 9 aprile 2015.



Fig. 10



Fig. 11

È per l'appunto “riconoscibilità” il termine chiave dell'utilizzo del passato dell'autore, accentuato, come si è visto, con espedienti che ne amplifichino e agevolino la ricezione, attraverso *mixeis* sperimentali ma non per questo meno funzionali.

La funzionalità può essere individuata come altro termine chiave. Nella complessa costruzione dell'universo di Gea il mito classico assume la funzione di guida: nel contesto specifico ha il ruolo di agevolare la conoscenza del mondo in cui vive e agisce la protagonista e di costituire un appiglio solido per il lettore, che verrà trainato verso qualcosa di sconosciuto o meno immediato da comprendere. Enoch affida il medesimo compito anche a elementi che, seppur non parte del patrimonio culturale tradizionale occidentale, ne condividono lo stesso criterio di riconoscibilità.

A tutti costoro è affidato il ruolo di nocchieri verso la rivoluzione inaugurata sotto il segno della ricezione e proseguita sotto il segno della rielaborazione dell'universo religioso antico, da cui però, forse sorprendentemente, viene escluso interamente o quasi l'intero patrimonio religioso occidentale.

Essi, inoltre vengono “utilizzati” da Enoch per affrontare quello che costituisce un tema che percorre tutta la narrazione, ovvero la questione dell'integrazione tra le diverse razze, cui si accennava poc'anzi. I personaggi mitologici/fantastici servono nuovamente a introdurre, in forma non traumatica, tale problematica che esploderà nei suoi aspetti più drammatici nella seconda parte della serie¹⁵.

¹⁵ In merito a questo “sottotema” sono interessanti le parole di Enoch: «In Gea si parlerà spesso di razze che appartengono alla mitologia, razze che sono state sradicate dal loro habitat naturale (le varie dimensioni parallele) in seguito a eventi drastici e apocalittici. È proprio questo discorso sul cambiamento dell'ordine naturale delle cose, sullo stravolgimento di un equilibrio universale e naturale che diventa un mezzo per evidenziare problematiche molto più vicine alla nostra realtà, quali il discorso sull'ecologia e sul rispetto dell'ambiente in cui viviamo. C'è inoltre un altro aspetto non meno importante, che mi piace evidenziare: la città di Gea è affollata da creature che sono state costrette a fuggire dalle loro dimensioni, perché scacciate da eventi più forti di loro. Proprio questa loro natura di “profughi” a tutti gli effetti, senza più patria, smarriti, in balia degli eventi, li rende, in un certo senso, la controparte fantastica dei nostri clandestini. È un aspetto, questo, non immediato, che rimane aperto all'interpretazione del singolo lettore, ma sarò felice se qualcuno riuscirà a coglierlo». <<http://www.scanner.it/interview/geainter7.php>>. 7 aprile 2015.

Il loro ruolo si esaurisce nel momento in cui la narrazione cambia il suo ritmo: allorché si tratta di creare un ordine nuovo, la classicità, intesa come elemento di rassicurante certezza, vede il suo ruolo passare da protagonista a personaggio secondario, cedendo lo spazio alla filosofia della storia e alla storia delle religioni: dal punto di vista di un fumetto “popolare” una sfida notevole.

Ma il lettore è ormai catturato e addomesticato, per cui può avventurarsi nella seconda parte di *Gea*, in cui i personaggi “rassicuranti” di cui sopra, in quanto costruiti e recepiti come tali, assumeranno un ruolo quasi virgiliano, nella scoperta – e poi nell’accettazione – di un mondo “altro”.

Il perno su cui si fonda l’impianto narrativo della seconda parte è la religiosità, o meglio la ricezione e rielaborazione di alcune religioni: in *Gea* si attinge a molteplici tradizioni religiose, traendo da ciascuna elementi che si integrano perfettamente gli uni con gli altri in una costruzione straordinaria per coerenza. Luca Enoch, nel costruire lo sfondo “teologico” su cui basa tutta la sua storia, richiama i miti fondanti presenti nelle civiltà semitiche e mediterranee: l’origine dei baluardi risiede nella “grande guerra” che contrappose all’origine dei tempi, il bene e il male, gli angeli e i demoni. Tuttavia, come si è detto, la prospettiva enochiana rifugge dal bipolarismo e tale rifiuto, che diventa uno dei cardini della serie, viene esplicitamente espresso di nuovo attraverso le parole dell’Ardat Lili:

NERO [parafrasando dal *Testamento di Giobbe*]: Non fatevi trascinare da angeli impuri sulla via del nero, strada tortuosa e maledetta perché è la via della morte eterna, seguita dal castigo.

ARDAT LILI: Drammatico e falso! La via del nero, la via oscura, la via del male! Sempre la solita solfa! Noi, i diavoli, saremmo il male e questi... arcangeli rappresenterebbero il bene... Sciocchezze! Bene e male non esistono come categorie assolute! La vostra mente impiega il principio di polarizzazione per afferrare la realtà complessa dell’esistenza, come un computer binario che funziona sulla base di istruzioni; sì/no, acceso/spento. Così voi umani finite per pensare in termini di dualità, come luce/buio, cielo/terra, nascita/morte o... bene e male. Siete così limitati (*Gea* 5, 2001, 89-90).

La negazione di una prospettiva dualistica fa sì che anche l’epico evento della “grande guerra” sia connotato in maniera peculiare, dando largo spazio a

quei miti che narrano di commistioni tra le razze in lotta, che il cristianesimo ha sostanzialmente obliterato (*Gea* 6, 2001, 41-45): è il mito degli “angeli caduti”, degli Egregori o Vigilanti, caduti non perché ribelli, ma perché si sono uniti alla razza umana, narrato in testi come il *Libro di Enoch* e dall'*Enûma Eliš* e riproposto in forma rielaborata da Luca Enoch. La colpa degli Egregori sarebbe stata quella di attraversare i diversi piani dell'esistenza, e, contro i dettami dei Superni, aprire varchi che potessero essere attraversati dalle diverse entità che presero poi genericamente il nome di “demoni”. La casta dei baluardi, di cui *Gea* fa parte, fu creata per impedire queste migrazioni e la “grande guerra” che costituisce la premessa della vicenda fu combattuta per impedire ai “demoni” di completare la costruzione del “grande portale”, ovvero la Torre di Babele, che avrebbe consentito l'arrivo sulla terra delle schiere demoniache. La stessa *Gea* è parte di tale antico mito, in quanto discendente o reincarnazione di un antico baluardo, Inanna, che si unì a uno dei demoni invasori, Dumuzi (*Gea* 14, 2005, 93-103), in una rivisitazione originale dell'antico mito sumerico che narra del vincolo che univa il dio della vegetazione Dumuzi con Inanna, dea della fecondità, una delle manifestazioni della dea Ishtar¹⁶.

Il lettore dunque, anche quello più smaliziato, si trova a confrontarsi con miti fondanti completamente differenti rispetto a quelli che conosce per formazione – non si dimentichi che *Gea* è rivolto a un pubblico italiano – corredato da un robusto apparato di fonti, giacché Enoch riserva più pagine della sua opera alla lettura, attraverso la giovane protagonista, di testi come i già citati *Enûma Eliš* (*Gea* 5, 2001, 84-88), il *Libro di Enoch* (*Gea* 6, 2001, 13-15)¹⁷ ma anche il *Testamento di Giobbe* o il testo indù *Mahābārata* (*Gea* 5, 2001, 101-04).

Tuttavia, quella che solo in apparenza potrebbe apparire una semplice sottotrama, un tema secondario, diventa uno dei cardini dell'intera serie, dal momento che essa gravita attorno a una guerra che vede affrontarsi quanti rifiutano l'alterità e ogni variazione a un ordine costituito – i Superni – e quanti, fortificati da secoli di mescolanze di razze, ambiscono a tornare nel luogo da cui secoli prima erano stati esiliati. Nuovamente la narrazione poggia sui pilastri di storia e religione.

¹⁶ Il mito è narrato nel poema *La discesa di Inanna agli inferi*, versione sumerica de *La discesa di Ištar agli inferi*, tradotto da Bottéro e Kramer 287-314.

¹⁷ Il *Libro di Enoch* e il *Testamento di Giobbe* sono reperibili in Sacchi *passim*.

La storia è presente nella riflessione sulla modalità di conquista e della sua gestione. Cosa fare di quanti abitano nel mondo conquistato? Le due opzioni in gioco sono l'annientamento totale di una razza che ha finito per indebolirsi dopo secoli di indolenza, una razza, quella umana, che ha dato per scontata la propria condizione privilegiata, oppure l'integrazione, lenta e progressiva, tra conquistati e conquistatori che renderà i nati dalle unioni tra i due i nuovi veri abitanti del mondo. È la storia ad offrire un referente immediato in merito al dibattito sulle modalità di gestione della conquista. Si pensi ad esempio alla storia di Roma, per altro rievocata dallo stesso Luca Enoch, seppur implicitamente, nel momento in cui paragona l'armata conquistatrice ai barbari, ovvero i demoni. Senza volere entrare nei meriti del complesso processo storico che condusse ad una sostanziale integrazione tra Romani e barbari, dopo che, a seguito della deposizione di Romolo Augustolo da parte di Odoacre nel 476, indubbiamente negli anni successivi si assistette ad un processo di integrazione tra le due realtà che, esattamente come in *Gea*, anche se con una tempistica meno immediata, portò alla formazione di una realtà che è stata definita romano-barbarica entro cui ciascuno dei due popoli diede il suo contributo nel campo politico, sociale, giuridico e culturale¹⁸.

Ancora maggiore e forse più interessante è l'apporto della religione, o meglio delle religioni, all'evoluzione della storia e alla sua risoluzione. Nel momento in cui l'invasione "nemica" è ormai avvenuta e l'umanità è stata privata di ogni sua certezza, anche dal punto di vista materiale – la tecnologia è ormai inutilizzabile – il supporto teologico dato dalle religioni dei "libri" scompare, pare essere ormai insufficiente, e entrano in gioco le religioni e le credenze ancestrali legate al culto degli elementi naturali, in primo luogo quello della Madre Terra e quello della Dea Madre: scompare la religiosità patriarcale, strutturata, organizzata e il campo del femminile si spalanca. *Gea*, abbandonato il ruolo di baluardo, attraverso l'aiuto di quelle entità che da tempo si erano instaurate nel suo piano dell'esistenza, ovvero nel suo mondo, ma anche attraverso l'apertura di alcuni personaggi della "parte avversa" più moderati, assu-

¹⁸ La letteratura in merito è copiosa e spesso abbraccia uno dei singoli aspetti sopracitati. In linea generale si segnalano D'Elia; Giorcelli Bersani; Guidetti.

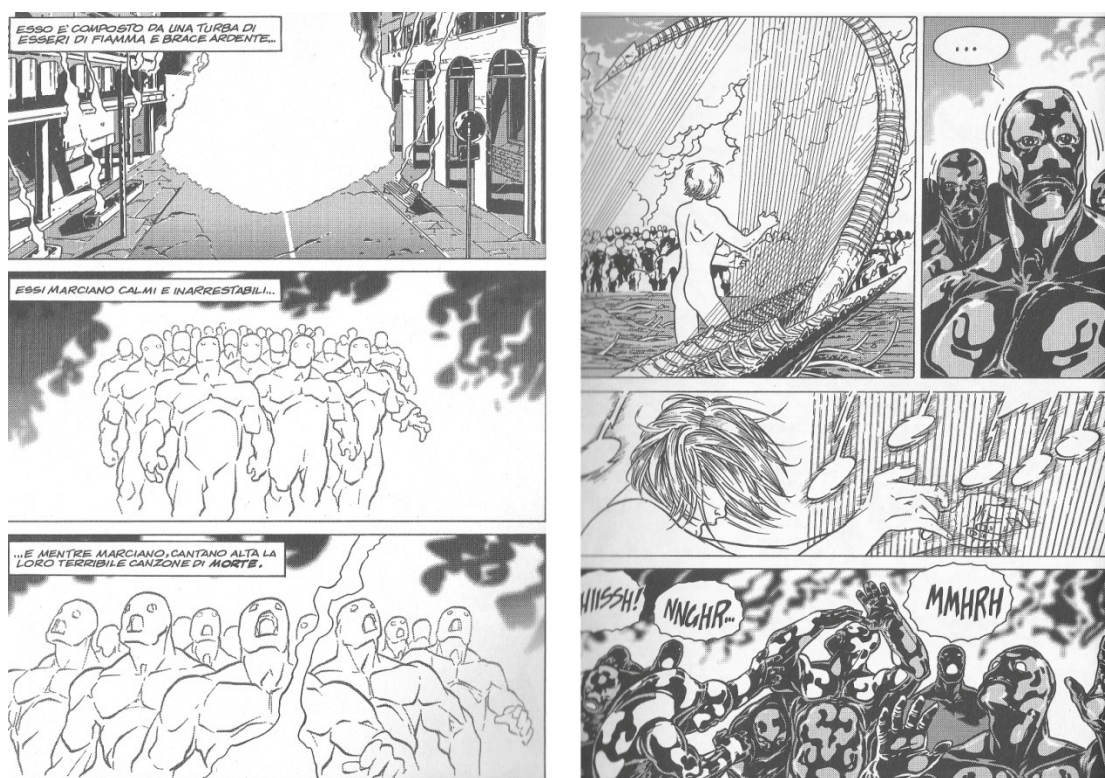
me il ruolo di guida di un popolo, costituito da umani e altre razze che vede in lei appunto la Dea Madre, portatrice di vita.

Nel nuovo mondo creato da Luca Enoch, la scomparsa delle strutture statuali tradizionali – le istituzioni politiche, l'esercito, la burocrazia – comporta la caduta di tutte quelle forme di religiosità che hanno fondato la loro forza e il loro radicamento nel tessuto sociale nella commistione con gli apparati statuali, nel rendersi esse stesse forme politiche. Il Libro scompare con tutte le sue sovrastrutture e si assiste a un ritorno al rapporto con la natura, che riprende il suo ruolo di vera governante del destino del mondo, qualsiasi esso sia. Scompaiono le divinità invisibili, superiori, dispotiche, tutrici dell'ordine costituito e ad esse si sostituisce un mondo più laico legato al rispetto delle forze naturali che non al loro culto, forse più democratico dal momento che tra i rappresentanti delle due parti – venuti meno gli elementi più intransigenti – si instaura un dialogo.

Ed è interessante evidenziare come la fine delle religioni del Libro avvenga proprio nel momento in cui proprio grazie a un libro, il Libro dei Segreti Svelati – libro sacro per ambedue le parti in guerra –, l'Arconte, autorità mistica più elevata nella schiera della Parte Avversa, risveglia il Leviatano, aprendo il portale attraverso cui si scatena l'invasione "barbarica" che sconvolgerà del tutto il vecchio ordine. Con l'apertura del portale il libro svanisce e alla concretezza della scomparsa del testo corrisponde la sparizione di tutto ciò che si fondava sui Libri. La stessa Gea cambia ruolo, diventa, suo malgrado, Dea Madre, punto di riferimento per entità e umani colpiti dalla guerra, ma anche una sorta di sciamano in virtù dei poteri risvegliatisi dopo essere venuta a contatto con il grande portale¹⁹. In virtù di questa sua nuova natura, come nella tradizione di alcune tribù degli indiani d'America (Wintun) o della civiltà vedica, è in grado di entrare in comunione, attraverso la percezione del canto (e non si può, in questo caso, prescindere dal biblico Cantico dei Cantici, per quanto non richiamato esplicitamente da Enoch – *Gea* 16, 2006, 32-34), con

¹⁹ È forse possibile cogliere in questo passaggio un eco delle teorie sul matriarcato primitivo tratteggiate ad esempio da Mircea Eliade 206-53 (in particolare, 239-48), tuttavia, almeno per quanto mi è dato sapere, Luca Enoch non ha mai richiamato esplicitamente tale riferimento. D'altra parte tale sviluppo pare coerente con un universo, quello enochiano, in cui l'elemento femminile gioca un ruolo preponderante.

ogni elemento naturale e di correggere ogni forma di alterazione dell'armonia, e dunque pare dotata – e così appare agli occhi dei profani che per l'appunto la considerano una divinità – di poteri taumaturgici. Proprio il ricorso ad una pratica tipica dello sciamanesimo nordamericano dà a Gea la consapevolezza di come affrontare l'ultima minaccia dell'ala intransigente degli avversari, gli Hašmallîm, figli di Hašmal, creature di fuoco menzionate nel *Talmud Babilonese*²⁰ – nuovamente un testo non “canonico” – attraverso la “tenda del sudore” o per meglio dire “la casa dei canti” Gea comprende che la soluzione per arrestarne l'avanzata è la musica, coerentemente con quanto si diceva prima (figg. 12-13).



Figg. 12-13

Al di là dei patrimoni religiosi individuati, altrettanto importante, per comprendere il mondo creato da Luca Enoch in *Gea*, è valutare il mancato appor-

²⁰ Talmud Babilonese, *Trattato di Hagiga* 13; vedi anche Ezech. 1. 4; Holtz *passim*. Gli Hašmallîm vengono anche menzionati nel *Terzo Libro di Enoch* o *Apocalisse Ebraica di Enoch*, c. 7, allorché vengono catalogate le diverse figure angeliche (Charlesworth 242).

to al processo di ricostruzione del mondo di Gea delle tre grandi religioni monoteiste – Cristianesimo, Islam e Ebraismo – che compaiono molto sporadicamente nell'impianto narrativo. Per quanto riguarda l'Ebraismo esso è evocato solo in alcuni suoi miti fondanti che comunque fanno parte del patrimonio religioso mediterraneo-semitico. Anche i testi cui Luca Enoch attinge, tra cui soprattutto il *Libro di Enoch*, ma anche il *Testamento di Giobbe*, non fanno parte dei testi canonici, bensì degli *Apocrifi*. La scelta non pare essere casuale. Può forse essere ricondotta ad una volontà dell'autore – che pubblica la sua opera all'interno di un *container* tradizionalista – di non urtare i sentimenti religiosi del pubblico di lettori che rappresentano il target della casa editrice – un pubblico italiano, per lo più educato sotto il segno della tradizione giudaico-cristiana – e a sostegno di questa ipotesi può esserci l'assenza di accenni al Buddhismo o allo Shintō. Tuttavia l'assenza di queste ultime due tradizioni religiose può essere motivata dal fatto che ambedue esulano decisamente dal tipo di ambientazione del fumetto che è decisamente occidentale. In realtà la scelta di Enoch sembra essere riconducibile a ragioni più profonde, a una concezione del monoteismo, per come è stato ed è tuttora recepito a causa del suo legame intrinseco con la politica, come portatore di conflitto. Tale lettura è sostenuta dall'analisi del personaggio di Ahmad, che all'inizio della serie è un poliziotto di fede islamica, non reazionario, anzi disgustato da ogni forma di intolleranza nei confronti dei “diversi”, e in particolare degli immigrati, essendolo stato lui stesso. Allo scoppiare della guerra Ahmad subisce una profonda trasformazione, trasformandosi nell'archetipo del condottiero che usa la religione per portare avanti la sua battaglia e per eccitare il fervore guerriero del suo esercito: innalza un vessillo con raffigurato l'arcangelo guerriero, paventa un mondo che contrappone angeli e demoni (ecco il dualismo rifiutato da Enoch che viene richiamato in questa sola occasione), usa Gea come pulzella protettrice divina, evoca la fede come arma contro il nemico demoniaco (fig. 14-15). Accanto a lui compaiono, di nuovo un *unicum*, figure di predicatori che citano testi biblici, questa volta compresi nel canone (come il *Libro di Ezechiele* – Gea 16, 2006, 86-88), per incitare le masse alla guerra. È dunque forse legittimo leggere nella scelta di Enoch di rifuggire dal canone una precisa critica all'uso che viene fatto delle religioni tanto nel passato, ma anche nel momento stesso in cui egli pubblicava la sua opera: in quegli stessi anni George Bush procla-

mava che l'azione degli Stati Uniti contro il terrorismo islamico (a sua volta mosso da istanze religiose) era una guerra voluta da Dio²¹.



Fig. 14



Fig. 15

Gea è una costruzione narrativa straordinaria, una saga epica che è stata largamente apprezzata – e la recente ristampa è una prova significativa – permettendo così a Sergio Bonelli di vincere la sua sfida, coniugando in un unico prodotto fumetto “d’autore” e fumetto “popolare”. Luca Enoch ha creato un’opera non semplice, ricca di elementi che non sempre trovano spazio in questo tipo di letteratura – o per lo meno non in tale quantità – rendendola fruibile attraverso una serie di espedienti che consentono al lettore di proseguire la lettura e di giungere preparato alla parte più complessa, quella finale. La ricezione del patrimonio classico, attuata nella maniera che si è prospettata, è uno di essi: la tradizione mitologica classica, presentata al lettore nella sua forma più stereotipa e quindi riconoscibile, assume una funzione rassicurante, una guida a cui ci si può appigliare nel momento in cui – nei primi numeri della saga – fanno capolino quegli elementi, soprattutto religiosi, che poi divente-

²¹ <<http://www.theguardian.com/world/2005/oct/07/iraq.usa>>. 4 aprile 2015. D’altro canto lo stretto legame tra gli USA e Dio è ormai una sorta di *topos* parte della retorica politica soprattutto di parte repubblicana (vedi ad esempio i discorsi di Ronald Reagan fin dalle origini del suo mandato presidenziale).

ranno il *leitmotiv* della seconda parte. A questi ultimi, infatti, Enoch affida il ruolo di protagonisti a partire dalla metà della serie. Alla religione, la sua ricezione e rielaborazione, è consegnata la *pars construens* di *Gea*, una scelta per nulla scontata tanto per la scelta del patrimonio religioso a cui attingere, non certo quello più accessibile a un pubblico di lettori italiani, quanto per il modo in cui esso è stato riproposto: non l'universo mitologico di una sola cultura, ma una *mixeis* coerente creata dalla commistione di diversi elementi di varie tradizioni religiose, con uno scioglimento finale che riporta, come si è visto, a un mondo caratterizzato da una sorta di armonica laicità.

Indice delle immagini:

- 1 – *Spraylitz* 1, 1993, cover © Luca Enoch/l'Intrepido/Casa Editrice Universo S.p.A.
- 2 – *Gea* 1, 1999, cover © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 3 – *Gea* 15, 2006, 61 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 4 – *Gea* 2, 1999, 98 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 5 – *Gea* 8, 2002, 57 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 6 – *Gea* 8, 2002, 76 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 7 – *Gea* 2, 1999, 107 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 8 – *Gea* 8, 2002, 32-33 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 9 – *Gea* 10, 2003, 129 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 10 – *Gea* 8, 2002, 108-09 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 11 – *Gea* 3, 2000, 52 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 12 – *Gea* 17, 2007, 65 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 13 – *Gea* 18, 2007, 114 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 14 – *Gea* 16, 2006, 88 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.
- 15 – *Gea* 17, 2007, 13 © Luca Enoch/Sergio Bonelli Editore.