

Lo spazio dell'aldilà in *Poema a fumetti* di Dino Buzzati

Roberta Coglitore

Gli dèi si stancarono, si stancarono le aquile, la ferita, stanca, si chiuse. Restò l'inspiegabile montagna rocciosa.

– La leggenda tenta di spiegare l'inspiegabile. E dal momento che proviene da un fondo di verità, deve finire nuovamente nell'inspiegabile.

F. Kafka, Prometheus

Un fumetto piuttosto irregolare

Alla sua uscita, nel settembre del 1969, *Poema a fumetti* ebbe un grande successo di pubblico ma non di critica (Ferrari 2002: 125-134), perché il carattere estremamente innovativo dell'opera vanificava la possibilità di ricondurlo ad un'unica tradizione artistica e ne faceva l'archetipo di un nuovo genere iconotestuale (Coglitore 2012).

Non venne accolto con favore neanche dagli amici più cari dell'autore, che lo trovarono perlopiù estraneo al Buzzati conosciuto o a quello apprezzato per i suoi capolavori, o addirittura eccessivo per le contaminazioni extraletterarie o animato da un erotismo esecrabile per l'epoca – come ne ebbe a scrivere lo stesso autore (Buzzati 1970). Forse anche in ragione dell'eco di queste critiche *Poema* incrementò le vendite,

tanto che venne ristampato dopo avere esaurito le trentamila copie vendute in soli due mesi.

In realtà quando Buzzati regalò le duecento tavole a china alla moglie Almerina con il titolo *La cara morte*, le consigliò di tenerlo ben conservato e di pubblicarlo dopo almeno vent'anni, consapevole di avere anticipato i tempi, soprattutto per una critica poco abituata alle contaminazioni di generi e alle ibridazioni tra le arti. E quando, sotto la spinta della moglie e dell'editore decise di pubblicare l'opera, Buzzati progettò accuratamente le fasi della sua lavorazione, mettendo in piedi un vero e proprio laboratorio dove gli attori recitavano, come in un fotoromanzo, le scene che l'autore aveva già immaginato e schizzato nei suoi quaderni, scene che poi grazie a un episcopio venivano proiettate e ricopiate dalle fotografie scattate ad hoc (Ferrari 2002; Giannetto 2005). Un'opera dunque molto moderna e complessa nel suo processo genetico: dapprima soltanto tavole a china che, secondo una procedura consueta della pittura buzzatiana, nascondevano nel retro un accompagnamento verbale, e alle quali, nell'edizione a stampa, verranno aggiunti il colore, per mano dell'autore, e il lettering, ad opera di un professionista (Ferrari 2002: 46-47).

L'edizione in volume modifica quindi la struttura originaria dell'opera e permette all'autore di trovare quella forma di collaborazione tra autore e lettore del fumetto che dà vita a quella «danza silenziosa del visibile e dell'invisibile», resa possibile grazie al potere della *closure* che permette di «ricollegare singole immagini e di ricostruire una realtà continua e unificata» (McCloud 1996: 75). Ognuna delle tavole di *Poema* inventa uno spazio a sé stante, ma la loro successione inventa una storia che si fonda sui vuoti tra le tavole riempiti dall'immaginazione del lettore grazie all'arte sequenziale del fumetto (Eisner 1997).

Con il solito tono ironico e schivo Buzzati presenta così le ragioni e anche le scelte formali della sua opera:

Io l'ho intitolato *Poema a fumetti* perché questa parola "poema" faceva un vivo contrasto con la deprecata parola "fumetti" e mi sembrava un titolo abbastanza spiritoso. Ma in realtà non è che il mio sia

proprio il fumetto classico, è un fumetto piuttosto irregolare, eterodosso: intanto perché in ogni pagina c'è un'immagine sola – tranne eccezioni – e l'uso dei fumetti che vengono fuori dalla bocca è ridotto al minimo. Per lo più invece ci sono delle didascalie scritte dentro nel disegno. Però questo libro, che ha avuto accoglienze molto varie – ed era anche logico che le avesse – è andato abbastanza bene. (Farina 1971)

Dunque la forma del fumetto scelta da Buzzati in *Poema* prevede per ogni tavola una sola vignetta, limitando la libertà del lettore nel percorso di lettura, pochi *balloon* e molte didascalie, secondo stilemi adottati anche nella sua pittura. Ma soprattutto singole tavole incorniciano singoli spazi che disegnano mondi molto diversi in vignette contigue, divise semplicemente da uno iato, costringendo il lettore a notevoli inferenze cognitive.

Si tratta ancora una volta di parodiare la tradizione, il fumetto piuttosto che il fotoromanzo o l'arte pop, adottando una forma inconsueta per la letteratura ma assolutamente in linea con la produzione buzzatiana della cosiddetta pittura narrativa (Giannetto 2001) o delle sue opere doppie: *Il libro delle pipe*, *La famosa invasione degli orsi in Sicilia*, *I miracoli di Val Morel*, ispirate alla manualistica, alla fiaba, agli ex voto (Coglitore 2012, 2014). Si potrebbe addirittura sostenere che Buzzati si iscriva nella ricca tradizione figurativa e narrativa del mito di Orfeo e della discesa agli Inferi, quasi per sperimentare una nuova forma intermediale di opera doppia.

Infatti basta osservare la pittura buzzatiana degli anni Sessanta (Comar 2006) per ritrovare soluzioni simili alle tavole di *Poema*: quadri dove lo spazio viene suddiviso in vignette da leggere in sequenza, o accompagnate da didascalie e iscrizioni a mo' di fumetti, o ingrandimenti di scala, come nella *pop art* che imita i *comics* e i primi piani del cinema (Del Puppo 2002, 2005; Roda 2002).

Buzzati aveva ben intuito che la realizzazione di una forma ibrida prevedesse non una semplice illustrazione di un testo verbale, ma l'unitaria percezione cognitiva di un oggetto visivo, come nel caso del

fumetto in *Poema*, facilitato semmai dalla semplicità e dall'impatto emotivo dell'immagine.

L'analisi delle pagine seguenti si concentrerà sulla differenza/somiglianza tra i due spazi, il quotidiano urbano e gli Inferi, e in particolare sulla presenza di alcune soglie, elementi di passaggio tra i due mondi. Le cornici delle tavole e delle vignette, inquadrature dello spazio nel fumetto e principale strumento di controllo dell'arte sequenziale (Eisner 1997: 42-43), serviranno a immaginare quello spazio dell'aldilà, seppure irreale, che Buzzati rappresenta in continuità/diformità con lo spazio cittadino.

Buzzati utilizza in *Poema* numerose cornici concentriche che aprono spazi apparentemente vicinissimi e al contempo irraggiungibili per preparare e concludere la storia del ritrovamento dell'amata Eura da parte di Orfi. Egli adotta questo procedimento per aumentare la *suspence* nel lettore ma soprattutto per rimandare l'ingresso nel mondo dei morti e per far cadere il lettore in quella tipica vertigine del fantastico dove si perdono i confini tra gli spazi e l'irreale nasce dal quotidiano (Caillois 1965, 1966, 1977).

La presenza simultanea nello stesso luogo, dell'ordinario e del prodigioso, del miserabile e del magico, è alla base del *topos* della continuità dei due mondi, centrale nella letteratura fantastica. Come sostiene infatti Stefano Lazzarin :

la contiguità quotidiano/sinistro si rivelerebbe in tal senso, una delle vie maestre del trapasso dal fantastico ottocentesco a quello novecentesco: il *topos* medesimo acquisirebbe un'aura di modernità: e Buzzati si paleserebbe per l'ennesima volta [...] come uno scrittore al tempo stesso rappresentativo di una lunga tradizione letteraria, e innegabilmente moderno (Lazzarin 2018: 44-45).

Ma nel finale la cornice narrativa espanderà ulteriormente la prospettiva e il narratore extradiegetico riporterà l'attenzione sulle qualità universali della narrazione e del mito e sulla necessità dello *storytelling* come capacità adattiva del *bios* (Cometa 2017).

Una riscrittura ibrida

La complessità dell'opera consiste innanzitutto nella difficoltà di classificazione, dovuta all'elevato eclettismo di arti e stili. Si tratta della riscrittura ultramoderna del mito di Orfeo ed Euridice, raccontato attraverso le immagini e con «la struttura di una ballata» (Barbieri 2005: 104).

Per il gusto dell'epoca Buzzati infatti utilizza uno strumento alquanto inusuale, il fumetto, o per meglio dire una forma antesignana di quello che Will Eisner qualche anno dopo avrebbe chiamato *graphic novel* (Eisner 1978). Inoltre, mescola i due generi preferiti dai fumettisti italiani degli anni Sessanta, l'erotismo e il noir, disegnando tavole dove campeggiano le immagini di donne discinte e sensuali – quelle che prediligeva dipingere e che popolavano i suoi quadri (Comar 2006) – e anche ambientazioni gotiche e fantastiche (Peters 2016). Come se non bastassero già queste contaminazioni, Buzzati mescola fonti alte e basse, il fotoromanzo, i cartelloni dei cantastorie e le opere della pop art insieme ai grandi capolavori della pittura e del cinema (Del Puppo 2005).

Ma *Poema* è anche una «metafora visiva della musica» (Barbieri 2005: 116). Non solo dunque una rivisitazione del mito di Orfeo ed Euridice, ma una riscrittura che attinge alle radici del mito e cioè al potere della musica. In *Poema* Orfi è un cantautore di un locale *underground* che, sceso negli inferi, suona per ri-animare i morti e per ricordare loro cosa è la vita. Alcune tavole di *Poema* infatti sono interamente occupate dai testi delle canzoni cantate dal protagonista. Come in un moderno melodramma, la musica accompagna la narrazione e riesce a commuovere anche gli animi più apatici e privi di passione che abitano gli Inferi, insistendo sulle corde della nostalgia per provocare in ogni modo il ricordo della morte. La musica è un elemento centrale anche nella struttura dell'opera, ritmata e ripetitiva, formata da numerose riprese e ritornelli.

Combinando il ritmo delle canzoni di *Poema* e le rivelazioni delle immagini dei *fumetti* Buzzati è capace di riscrivere, in chiave ultramoderna e laica, sia il mito di Orfeo ed Euridice, restituendo la centralità alla potenza della musica, sia il mito della discesa agli inferi,

topos assoluto della letteratura italiana a partire da Dante e rappresentazione allegorica dell'oltretomba cristiano.

Buzzati inventa una rappresentazione visiva dello spazio oltremondano dove sono essenziali due elementi: la continuità/discontinuità dei due mondi, nominalmente diversi, e le cornici che permettono il passaggio da un mondo all'altro. Il motivo ricorrente di *Poema* è dunque la ricerca di quella soglia che permetterebbe di distinguere i due mondi, ma che allo stesso tempo si dissolve non appena si tenta di oltrepassarla.

Le tavole sono quindi piene di elementi figurativi come finestre, porte, varchi, ingressi, cornici che illustrano i passaggi di stato del protagonista oppure i cambiamenti della voce narrativa, o ancora diventano i punti di osservazione per incorniciare l'aldilà. Le tavole del fumetto permettono di inventare luoghi e attraversamenti, oltre che di ricollegare, grazie alla *closure*, ambienti e situazioni molto distanti tra loro. Attraverso gli strumenti di controllo dell'arte sequenziale – cornice, vignetta e percorso di lettura – sarà possibile analizzare il sistema degli spazi buzzatiani (Eisner 1997: 40-101).

Buzzati progetta una sorta di cornici concentriche che, come scatole cinesi, inquadrano il nucleo della vicenda e la sconfitta della impresa di Orfi alla ricerca di Eura, ma che nella discesa e nella risalita dagli Inferi non fanno altro che ribadire la permanenza e la forza del mito.

Ciò risulta ancora più evidente nella cornice narrativa più esterna, quella che contiene l'intero racconto di Orfi. Si tratta dello spazio affidato al narratore extradiegetico che prepara e conclude il racconto delle vicende del protagonista, suddiviso in quattro parti: *Il segreto di Via Saterna*, *Spiegazioni dell'aldilà*, *Le canzoni di Orfi*, *Eura ritrovata*. Nella prima e nella quarta sezione vengono riservate alcune pagine per la cornice narrativa di *Poema*, circa venticinque prima dell'esordio (PF: 27-49) e soltanto tre per il finale (PF: 238-240). Questi due intervalli, prima dell'incipit e dopo l'explicit della vicenda, verranno qui di seguito analizzati per individuare quella porta dell'inferno che darà accesso allo spazio ultramondano e che segnerà l'uscita impossibile per le anime che lì dimorano eternamente. Ma perché questo viaggio agli inferi venga ammantato della tipica atmosfera buzzatiana sospesa e evanescente, il

prologo e le conclusioni del racconto sono ambientati in spazi immaginari e impossibili ma allo stesso tempo fin troppo realistici, comuni, urbani.

I passaggi per l'aldilà

Nel Novecento l'aldilà si è svuotato di senso, non esistono più l'inferno, il purgatorio e il paradiso ma «tutto si è mischiato in un medio purgatoriale, senza alcuna trascendenza, senza più la promessa di un premio, di un termine. Si sta lì come nell'antico Ade, in una penombra autunnale, molti senza che si rendano conto di esser morti, pensando solo di aver perso la strada, girando e rigirando come in preda all'alzheimer» (Cavazzoni 2008: 216). Nella serie dei Purgatori del XX secolo che Ermanno Cavazzoni ricostruisce, dove sono confusi il mondano e l'oltremondano, si potrebbero ricollocare molte narrazioni buzzatiane, e sicuramente *Poema*.

Negli anni del laboratorio di *Poema a fumetti* Buzzati ritorna spesso sul tema, basti pensare a *Viaggio agli inferni del secolo* (1966) o alla sua partecipazione alla sceneggiatura del film mai girato *Il viaggio di G. Mastorna* (1965) di Federico Fellini. Nei due casi citati, ancora una volta si ritrovano gli elementi ricorrenti: la ricerca di un varco e la continuità tra i due mondi.

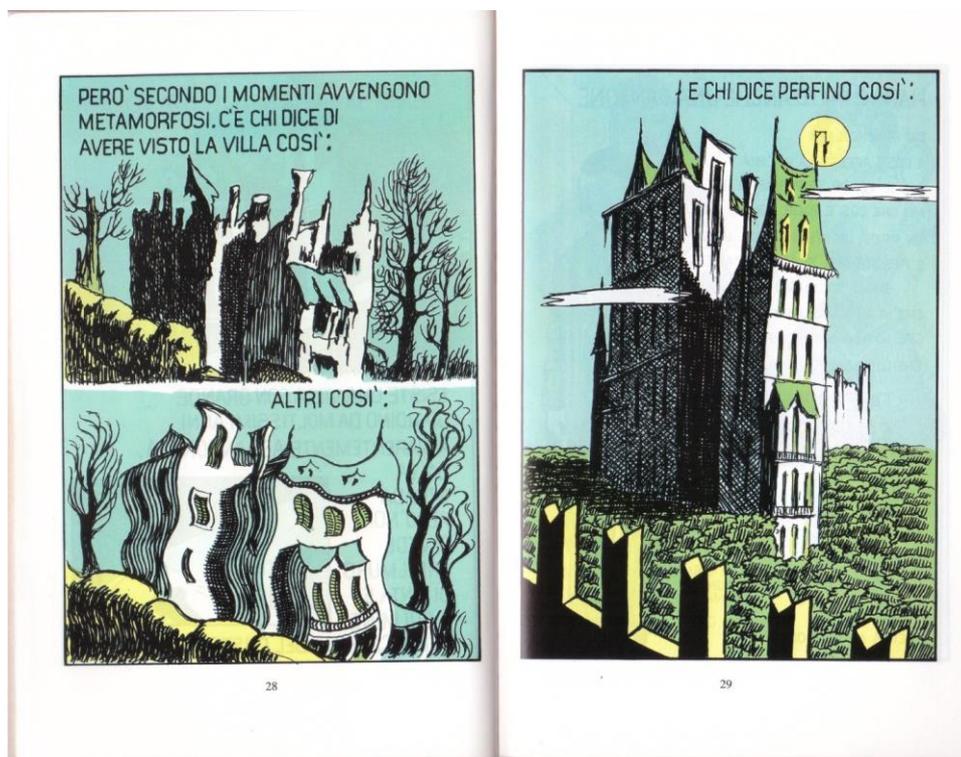
Come per molta letteratura buzzatiana, l'ispirazione del *Viaggio agli inferni del secolo* è un fatto di cronaca, proveniente dalla attività giornalistica. I lavori per la realizzazione della metropolitana milanese che Buzzati seguirà per il *Corriere della sera* tra l'aprile e il maggio del 1964, daranno vita al racconto *I segreti della MM*, e poi al *Viaggio* incluso nella raccolta *Il colombre* del 1966. Qui la scoperta di uno strano varco durante i lavori di scavo diverrà l'occasione per un servizio giornalistico davvero speciale sulle porte dell'inferno.

Nel caso de *Il viaggio di G. Mastorna*, film di Federico Fellini alla cui prima stesura Dino Buzzati avrebbe partecipato insieme a Brunello Rondi nel 1965, la storia ruota invece intorno alla difficoltà di riconoscere un aldilà diverso dalla vita terrena. Da questa idea verrà realizzato molti

anni dopo il fumetto di Milo Manara (*Il viaggio di G. Mastorna detto Fernet*, 1992) e mai il film, nonostante i provini fatti a Marcello Mastroianni e a Paolo Villaggio, per il ruolo del protagonista. Questa la vicenda: un violoncellista è in viaggio su un aereo che precipita e quando si sveglia è convinto di essere ancora vivo perché non percepisce alcuna discontinuità tra i due mondi, mentre invece è già trapassato senza rendersene conto.

Nei casi menzionati, ma anche in molte altre occasioni tipiche del fantastico, Buzzati cerca quel varco che potrebbe permettere l'attraversamento dei due mondi, ma questa identificazione è resa impossibile all'interno della storia sia perché il protagonista non riuscirà a percepire il momento del passaggio, sia perché non riconoscerà un'ambientazione diversa da quella terrena.

Per rendere percepibile una continuità/discontinuità tra i due mondi in *Poema a fumetti* Buzzati utilizza il disegno che conferisce consistenza e credibilità, ancor più delle parole, ad un luogo immaginario. Qui la porta dell'inferno si apre in un punto toponomasticamente inventato ma realisticamente identificabile, in via Saterna, tra via Solferino e largo La Foppa. Si tratta di un luogo immaginario, un passaggio impossibile ma perfettamente realistico, come nella migliore letteratura fantastica. Esattamente nel centro di Milano, nel quartiere che Buzzati frequentava abitualmente, nei pressi della sede del *Corriere*, l'autore colloca la strada immaginaria dove far sorgere una fantomatica villa misteriosa e, di fronte a essa, il palazzo dei conti Baltazano, dove abita il protagonista della storia, il figlio minore della nobile famiglia, Orfi.



Figg. 2 e 3. PF: 28-29

Ma il fatto più sorprendente, che conferma il registro fantastico della narrazione, è che la ragazza attraversa la porta senza aprirla, «come fosse stata uno spirito»:

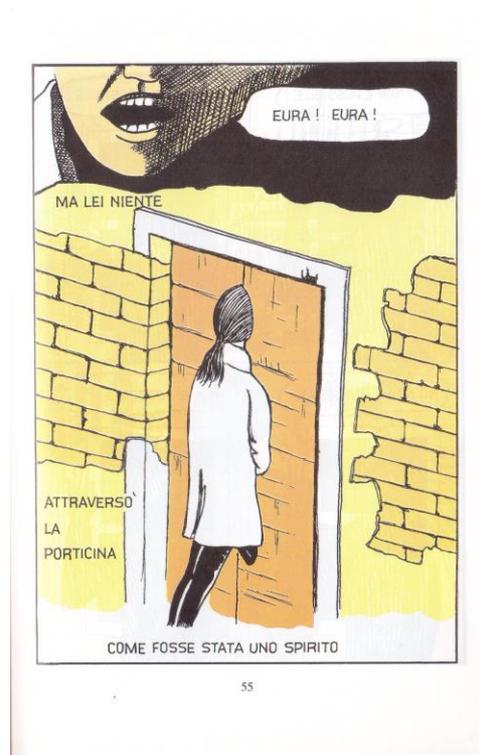


Fig. 4. PF: 55

Nella tavola dai margini netti si iscrivono tre spazi differenti: uno superiore affidato alla voce di Orfi fuori scena, quello centrale dell'episodio del muro attraversato dalla ragazza e quello delle didascalie del narratore che si sovrappongono alle immagini, cadenzate in un ritmo trino. Le due scene però non hanno margini netti e lineari e ciò induce il lettore a sospettare e a essere maggiormente coinvolto emotivamente. Sulla superficie bidimensionale della tavola inoltre si iscrive l'accesso a uno spazio dell'aldilà che vede una terza dimensione, quella dell'attraversamento impossibile attraverso la cornice di una porta chiusa.

L'esordio della narrazione consegna dunque quella mescolanza di tratti comuni e al contempo inaspettati che costituiscono la grana dei racconti fantastici. Nella cornice narrativa si descrive la misteriosa villa, abitata da strane creature, forse un misantropo dissoluto che tortura le donne o un commenda impiccato che ha creduto all'amore. Nella strada

si incontrano strani tipi: uno scheletro, una donna discinta e bendata su un solo occhio e uno strano ceffo con la bombetta in testa e un becco d'uccello: ciò rende l'ambientazione davvero inquietante e minacciosa, oltre che spiccatamente parodica (Roda 2002: 57).

Sempre nell'esordio, ancora prima che la vera storia inizi, viene presentato il protagonista che lavora in un locale sotterraneo, il Polypus, frequentato da ragazze che ballano animatamente al suono della sua musica. La canzone che Orfi canta si intitola *Le streghe della città* e racconta i pericoli che provengono dal potere seduttivo delle donne, e i tormenti e le angosce che simili creature generano negli uomini che le incontrano. Le streghe vengono disegnate come corpi nudi in volo nei luoghi riconoscibili di Milano, vedi la torre Velasca, oppure sullo sfondo di palazzi e grattacieli dove l'unico elemento architettonico sono le numerose finestre, oppure vengono rappresentate attraverso alcuni dettagli del corpo, per esempio le bocche, generalmente aperte e in pose inequivocabilmente sensuali, come Buzzati amava dipingerle, o ancora nude in pose ammiccanti e provocanti, accanto a uomini completamente succubi.

Il varco identificato all'inizio della narrazione – la porticina che è inutile aprire per Eura ma che diventerà l'accesso per il protagonista della storia – è uno degli infiniti ingressi sparsi nel mondo dei vivi che permettono il passaggio al mondo dei morti. È questo che viene spiegato da uno strano uomo verde che Orfi incontra davanti alla porticina, quando decide di andare alla ricerca di Eura:

Orfi: allora è proprio passata da qui? questa è la porta?

L'uomo rispose: una delle tante, ce ne sono milioni nel mondo si aprono quando canta la civetta si aprono nella notte del morituro quando la nebbia d'inverno sale su per le vecchie scale quando i muri dell'ospedale tremano approssimandosi i camion di misereere quando nel profondo dell'animo tuo sale il buio, la stanchezza, il nulla! (PF: 67)

Da questa porticina possono passare i morti, gli spiriti, le anime ma non i vivi, se non grazie al potere della musica che rende possibile eventi

impossibili. Ma quando la porta si apre e una donna in abiti provocanti gli permette l'accesso, Orfi entra in una stanza invece di accedere al giardino della villa e poi inizia la discesa di una scala tanto vertiginosa da fargli perdere la lucidità. Anche in questo caso Buzzati adopera un luogo atipico rispetto alla percezione comune, una stanza chiusa invece dello spazio aperto del giardino, per segnalare al lettore attento che «in quel preciso momento» stanno cambiando le coordinate spaziali e che dunque il protagonista sta per entrare in un altro mondo.

Alla fine delle scale, che Orfi scende precipitosamente per correre subito dalla sua Eura, incontra però un'altra porta che nasconde, stavolta davvero, la terra misteriosa dei morti. Dunque a separare i due mondi non vi è un'unica soglia ma vi sono diversi varchi intermedi, che fungono da cornici multiple in modo da preparare Orfi e il lettore all'incontro decisivo. Le cornici narrative e i discorsi preliminari sono indispensabili per accedere al regno dei morti e per istruire il protagonista a comprendere ciò che lì accadrà.

Ma nonostante le numerose cornici narrative, gli antefatti e le spiegazioni Orfi non si renderà conto di essere arrivato in un altro mondo se non per le indicazioni del custode dell'inferno. E il mondo dei morti gli apparirà tale e quale a quello dei vivi. Neanche il disegno di Buzzati cambierà radicalmente nella rappresentazione dei personaggi e degli spazi urbani creati per i due mondi, confondendo così anche il lettore.

Inizia così la seconda parte della narrazione, intitolata *Spiegazione dell'aldilà*. Entrato nel regno della morte, Orfi incontrerà il custode, rappresentato anche questo secondo uno stereotipo figurativo della pittura buzzatiana, la giacca vuota, che prima di indicargli le modalità del ritrovamento di Eura metterà in allarme il cantautore cercando di spiegargli dove si trova e quali sono le regole di quel mondo, apparentemente simile in tutto e per tutto a quello da cui proviene.

Orfi si affaccia alla finestra e vede il solito panorama, fatto di alberi, palazzi e grattacieli e cupole di chiese, e non percepisce alcuna differenza tra i due mondi. La rappresentazione visiva dell'aldilà, altamente realistica, viene ricondotta a un'esperienza privata, personale, ad un ambiente quotidiano e terreno. In particolare è stato notato che il

primo panorama dell'aldilà che Buzzati disegna è esattamente quello che si scorge dalla sua casa milanese (Roda 2002).



Fig. 5. PF: 89

Qui la tavola, dai margini regolari, è divisa in due parti: in quella superiore la giacca/custode occupa lo spazio bianco del balloon che nella tradizione del fumetto spetterebbe alle frasi pronunciate dai personaggi, mentre nella parte inferiore gli interrogativi e le risposte degli interlocutori sono disposti parallelamente, sopra e sotto il disegno della prospettiva osservata dalla finestra reticolata.

La realtà del regno dei morti raggiunge i limiti della figuratività buzzatiana, supera ogni immaginazione. Non esiste uno spazio sufficiente per contenere tutti i morti di tutte le epoche, né tantomeno può essere rappresentata una tale moltitudine di anime: ognuno porta con sé il proprio mondo, ognuno se lo raffigura in base alla vita che ha vissuto:

Per te, Orfi, Milano, Milano essendo la tua vita,/ per un altro è Zagabria, Karlsruhe, Paraná./ O te lo immaginavi come diceva

Dante?/ Che cosa?/ L'aldilà, il pallido averno, dico, pensavi che ci fossero tutti/ uomini e donne vissuti prima, i miliardi,/ le popolazioni dell'età profondissime, immaginavi?/ Tutti concentrati nel Giosafat?/ No, non ci sarebbe stato spazio sufficiente./ No, no, ciascuno porta con sé il proprio mondo./ È quello che gli basta immagino./ (PF: 90)

Il custode spiega al protagonista che i morti sono diversi dai vivi perché hanno perso la libertà di morire e dunque di soffrire, desiderare, amare. Essi sono diventati immortali in cambio della completa assenza di passioni, euforiche o disforiche che siano. Soltanto il potere della musica e le canzoni di Orfi riusciranno a rianimare i vivi e a fare loro ritornare i ricordi della vita passata e i morti rimpiangeranno, anche se solo per un istante, di aver perso definitivamente la loro «cara morte».

Le canzoni di Orfi raccontano le situazioni tipiche in cui si incontra «la cara morte» e dunque anche le condizioni tragiche che ne precedono l'arrivo (PF: 130-163). Ogni tavola illustra una canzone e una situazione angosciante, spaventosa o luttuosa. Sono tavole dove è completamente assente l'ambientazione della Milano degli inferi e il disegno inventa luoghi distanti dalla situazione enunciativa del cantante. Salvo ritornare per un momento alla situazione di Orfi, ancora davanti alla finestra a guardare la torma di anime che invocano ancora altre canzoni e altri ricordi appassionati, visto che normalmente le anime sono completamente apatiche e senza luce negli occhi:

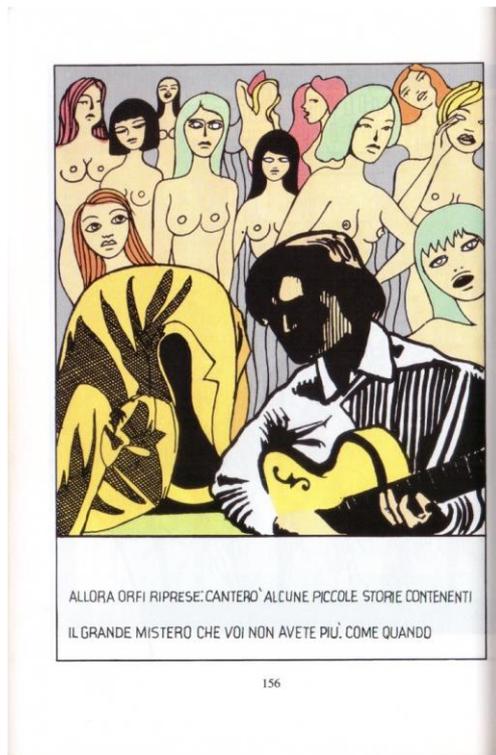


Fig. 6. PF: 156

Nelle tavole successive le storie ispirate alle canzoni avranno addirittura un titolo e occuperanno anche più pagine ciascuna: *La storia dell'uomo che si voltò*, *La storia dei nove gentiluomini*, *La storia del casellante*, *Il visitatore del pomeriggio*, *La storia delle melusine* (PF: 164-191). L'ultima storia è quella di Dio, definito superfluo nel mondo dei morti dove non accade nulla, ma che scandisce le scene nel mondo dei vivi. Nella vita degli uomini esiste infatti «il Dio della comunione», «dell'inferno e dei diavoli», «della mamma che prega», «della cappelletta solitaria nel sentiero», «delle cripte e dei cimiteri», «del rimorso della sera», «delle cattedrali», «delle disperazioni», «il Dio che si avvicina in silenzio nell'ora della vostra morte» (PF: 192-195), tutte situazioni che denunciano le fragilità umane e che qui vengono illustrate singolarmente.

Stanco di cantare e desideroso di rincontrare Eura, Orfi chiede indicazioni al custode che gli dà ventiquattro ore di tempo per ritrovarla,

usando ancora una volta la sua voce: «chiamala, ti risponderà» (PF: 199). E ancora una volta Orfi esce dall'ennesima porta e scende per strada e inizia così l'ultima parte della narrazione: *Eura ritrovata*. Orfi cerca l'amata tra la folla, all'anagrafe e finalmente la riconosce alla stazione dei treni. Anche nella rappresentazione dei convogli, qui a tre e quattro piani, l'unico elemento caratterizzante sono le finestre, anzi i finestrini, che comunque rendono i treni molto simili ai grattacieli milanesi. Attraverso uno di essi appare Eura.

L'incontro non ha l'esito sperato, perché nell'intervallo di tempo concesso, dal quale sono completamente scomparsi i divieti del mito, Orfi non riesce a portare con sé l'amata Eura. Ciò avviene perché le concezioni del tempo dei due personaggi sono in contraddizione: per la donna il tempo non esiste più, mentre per l'uomo regola ogni sua azione anche in quel luogo che non gli appartiene. Attratto dal vortice di una forza centrifuga Orfi viene trascinato fuori dal mondo dei morti e si ritrova nuovamente in via Saterna, in compagnia dello stesso uomo verde che aveva incontrato, seppur brevemente, al suo ingresso. Questi gli spiega che tutto ciò che ha visto – e che noi lettori abbiamo osservato nelle tavole di *Poema* – è stato soltanto un sogno perché il mondo dei morti e i suoi abitanti, così come sono stati immaginati, sono soltanto fantasie e fantasmi. Allora il ritmo delle tavole si fa più incalzante e ognuna di esse rappresenta una parte dell'argomentazione e ogni singolo scambio di battute, poco spazio viene lasciato all'immaginazione del lettore.

Esiste dunque un ulteriore livello di comprensione che ad Orfi è concesso una volta richiusa quella porta. Una spiegazione razionale chiude il racconto della discesa agli inferi, quando tutto viene riportato alla normalità della vita terrena. La morte ritrova quella rappresentazione visiva a cui siamo abituati: è quella che a Orfi è concesso di vedere per una sola immagine, assai diversa rispetto alla frenetica vita urbana, che nella vicenda era stata estesa anche all'aldilà. I morti giacciono immobili sottoterra, ognuno nella propria tomba, come addormentati in un sonno eterno:

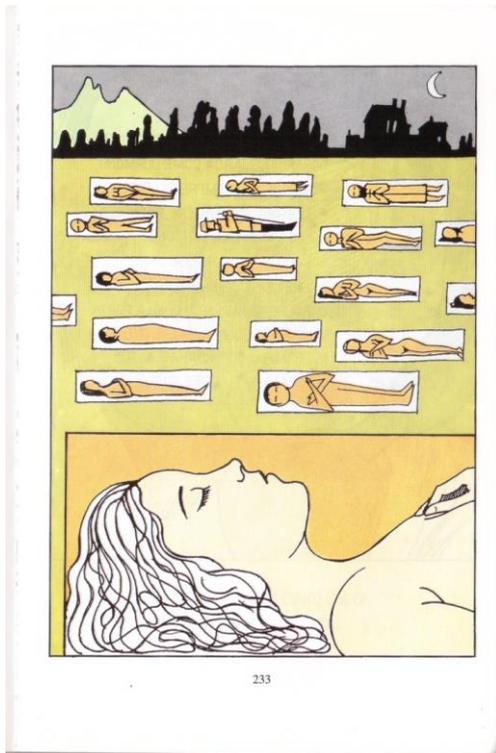


Fig. 7. PF: 233

Guarda la tua piccola Eura./ Dormono. Sotto la terra/ per sempre.
Nel silenzio della terra profonda,/ eternità nera. O di luce?/ (PF: 232)

O di luce, indiscreto ragazzo?/ dormono, guarda come
dormono,/ piccoli, buoni, sempre più piccoli,/ più terra, più
polvere, più nulla,/ non c'è musica o canzone/dinanzi a tanto
riposo./ Anche lei. E giorno verrà/ che tu passerai quella porta/ col
tuo personale brevetto,/ le dormirai accanto,/ nel nulla, si può dire
così?/ Adieu/ (PF: 234)

Nella rappresentazione del mondo sotterraneo dei morti, che si estende parallelamente a quello in superficie dei vivi, ognuno ha la sua tomba, la sua cornice, il suo spazio. Anche Eura viene rappresentata in primo piano, immobile, sembra quasi addormentata, in evidente contraddizione dalle immagini che la ritraevano nelle tavole precedenti.

E così nella storia di Orfi, il mondo dei morti ha due rappresentazioni, anche spaziali, assai differenti. Una prima – quello vissuto da Orfi e rianimato dalle sue canzoni – non si distanzia molto dal caotico contesto urbano milanese, caro a Buzzati. E una seconda, quello dell’immaginario laico delle tombe sottoterra, dove regna l’assoluta immobilità di chi ha raggiunto l’immortalità a costo della stessa vita. Una diviene un’estensione dello spazio terreno a quello ultraterreno, senza soluzione di continuità con la vita degli uomini, ma in una collocazione immaginaria, appunto la discesa agli inferi, e l’altra ne risulta l’esatto opposto, in assoluta discontinuità, anche se inserita e visualizzata all’interno dello spazio terreno.

La dissolvenza del mito

Se la cornice dell’esordio serve per preparare il lettore all’ambientazione fantastica e dunque provvede a fornire tutti i dettagli simil-realistici, in modo da far cadere il lettore nei tranelli della narrazione, nella cornice conclusiva questi viene precipitato drasticamente nel commiato. Solo poche pagine infatti siglano il finale della storia che ritorna repentinamente al livello del narratore extradiegetico. Si tratta di sole tre tavole dove Buzzati trova una soluzione, altrettanto fantastica dell’esordio, inventando spazi aperti e infiniti dove disperdere la narrazione e i suoi fumetti e restituirla alla dimensione del mito.

Come scrive nella sua analisi patemica e aspettuale Daniele Barbieri: «Il testo si chiude con una divagazione: tre eventi remoti, accomunati dal senso della duratività, che vanno dalla passione all’eternità» (Barbieri 2005: 114) spostano l’attenzione dalla vicenda di Orfi e dallo spazio oltremondano e lo riconducono alla questione della narrazione necessaria (Cometa 2017).

La storia si conclude in poche tavole dal ritmo vorticoso, effetto dello scambio di velocissime battute, con il ritrovamento dell’anello di Eura nelle mani di Orfi e la scomparsa improvvisa dell’uomo verde, e dunque con la dissolvenza tipica della storia fantastica che affida al

lettore l'interpretazione: credere al sogno o trovare una soluzione logica per l'anello, oggetto mediatore tra i due mondi?

Infatti nella tavola che conclude la storia di Orfi le parole finali della didascalia, «la strada era completamente deserta» (PF: 237), spazzano via qualunque riflessione o decisione finale da parte del narratore, rimandando l'eventuale scelta al lettore.

Nella tavola successiva invece le parole iniziali sono: «in quel preciso momento», esattamente le stesse dell'inizio del racconto, nella prima parte, subito dopo l'esordio. In questo iato, il narratore extradiegetico, disgiunto dalla storia di Orfi, riprende la parola e con brevi battute si avvia al congedo.

Il disegno allarga lo spazio a un altrove, che non è più la rappresentazione di un aldilà, ma uno spazio e un tempo irraggiungibili, eppure ancora una volta realistici. A questi spazi eterei viene affidato però il destino della narrazione. È lo spazio della dissolvenza e della permanenza del mito e quello che apre la strada alla fondazione biopoetica della letteratura. Le teorie cognitive hanno oggi spiegato che l'universalità della narrazione, constatata in ogni cultura, luogo e tempo, si fonda nella costituzione del *bios* «tra i comportamenti complessi che hanno dato un vantaggio all'*Homo sapiens*» (*ibid.*: 42).

I tre paesaggi finali sono differenti tra loro e in opposizione rispetto all'ambientazione cittadina delle altre tavole ma disegnano una continuità graduale. Non è un caso che si tratti di paesaggi aperti e non urbani, sempre più disabitati. Si tratta comunque di paesaggi e ambientazioni che si ritrovano frequentemente in altre pitture buzzatiane, così come gli elementi figurativi che li abitano: le montagne, le nuvole, il vento e il deserto.

Anche in queste ultime pagine i margini delle tavole non concedono alcuna incertezza al lettore. Al contrario la loro regolarità insieme alla semplicità dell'iscrizione didascalica, nella parte inferiore, superiore e inferiore della pagina, scandiscono un ritmo musicale cadenzato, e conferiscono un tono lapidario alla conclusione dell'opera.

Nella prima tavola viene raffigurata una tempesta che presta la sua voce alle anime in pena e le agita portandole con sé nel turbinio della sabbia, sullo sfondo di un paesaggio montuoso, in una notte stellata e

con la luna calante. Le voci delle anime angosciate vengono così dissolte dall'elemento naturale del vento.

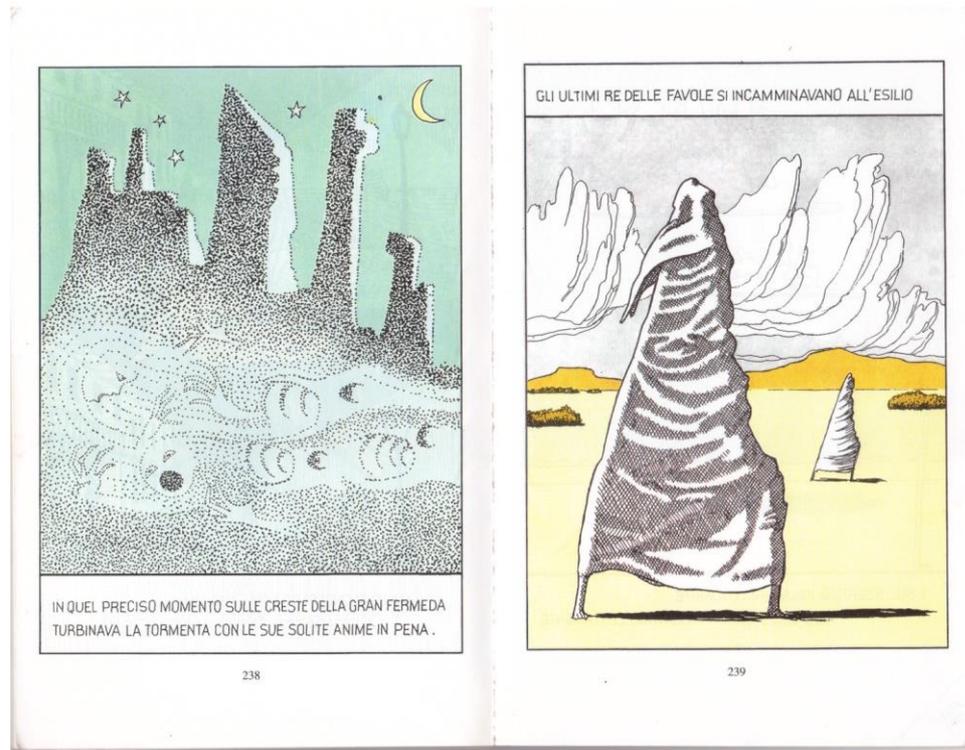


Fig. 8 e 9. PF: 238-239

Nella seconda le grandi nubi accompagnano nel loro cammino verso l'esilio «i re delle favole», a indicare la fine delle narrazioni fiabesche. Essi sono raffigurati come esili strutture triangolari, composte da pali di legno avvolti da mantelli o bende, disposti in uno spazio desertico e sembrano incamminarsi verso l'uscita dalle tavole del disegno e dall'opera. I re delle favole incedono nella direzione del vento che gonfia le nuvole ma nel frattempo si è calmato e non è più quella tempesta della tavola precedente.

Nell'ultima tavola nessun movimento anima più la scena, ormai completamente statica. Le nubi assumono l'aspetto di pesanti torri, sembrano completamente ferme e regnano incontrastate nel disegno dello spettacolare deserto del Kalahari, insieme a poche e isolate steli e

cumuli di pietra e sabbia. L'inattività regna assoluta e l'eternità trascorre lentamente.

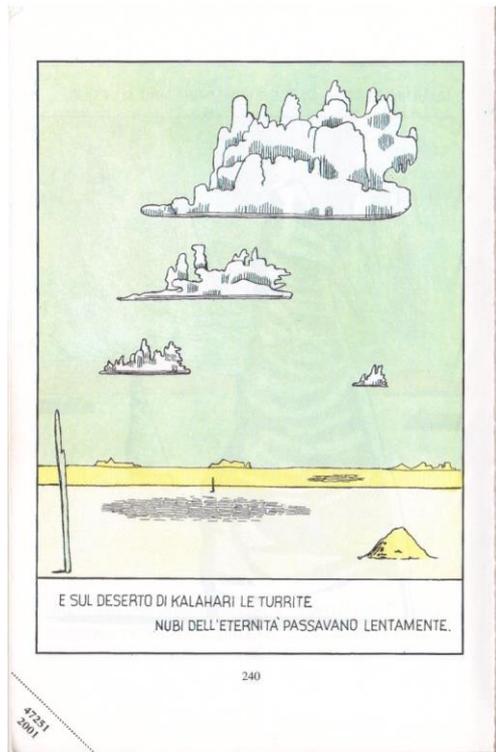


Fig. 10. PF: 240

Queste immagini di spazi desertici in cui progressivamente sembra non accadere nulla diventeranno le ultime soglie da attraversare nell'explicit di *Poema*. Sebbene Orfi sia riuscito attraverso la sua musica a far rianimare anche i morti, la storia sembra concludersi con un finale negativo: tutto passa, la vita è destinata a scomparire e a dissolversi nell'eternità senza passione, senza uomini, né vita. Ma in realtà la chiusa delle ultime tre tavole è affidata alla voce del narratore extradiegetico che in quanto tale riporta la narrazione al livello più esterno e quindi pare voler affermare che: «tutto è vano sicuramente, eppure se la raccontiamo persino la vanità acquista un senso» (Barbieri: 116). Si riafferma così ancora una volta la potenza della fiction, della poesia, della musica, della narrazione, anche quando scompaiono del tutto quegli elementi figurativi che animano la dinamica dell'azione.

Nelle tre tavole finali la dinamicità convulsa della discesa agli inferi e il ritrovamento dell'amata si è placata completamente, il finale fantastico si è risolto con la solita apparizione dell'oggetto mediatore dell'inesplicabile, al lettore rimangono i dubbi e il piacere di rimanere nell'indistinto spazio dell'incertezza tra i due mondi, al narratore extradiegetico resta ancora la possibilità di giustificare l'eternità del mito e della narrazione.

Breve epilogo

Nel 1954 Dino Buzzati aveva dedicato un breve racconto all'amico e pittore Gianpaolo Lazzaro: *Breve dialogo tra il pittore Gianpaolo e un vecchio eremita da lui incontrato nel deserto del Kalahari*¹. Un eremita incontra il pittore nel deserto più grande della Terra e interrogato dal viandante sulla direzione da prendere per la propria marcia, gli indica le possibilità e anche i pericoli del confine da attraversare oltre le frontiere conosciute:

Eremita: Perché, a due giornate di marcia verso sud, il deserto finisce.

Gianpaolo: E più in là che cosa troverei? Foreste? Piantagioni? O l'azzurra distesa dell'oceano?

Eremita: Ti sbagli. Dove il deserto finisce, là è il confine del mondo. Più in là c'è solo il nulla.

[...]

Gianpaolo: Proprio così. Là dove il deserto, come tu dici, si perde nel nulla, troverò io immagino, il paesaggio più bello e misterioso che esista. Non più cose ma fantasmi. Non pietre e sabbie ma le loro parvenze disincarnate, simili a fate morgane. Non coni, cilindri o

¹ Il breve racconto compare nell'invito alla mostra di Gianpaolo Lazzaro a Milano, 18-29 novembre 1954, Galleria Montenapoleone 6A . Ora è visibile nel sito dedicato a Gianpaolo Lazzaro alla pagina web <http://gianpaololazzaro.com/documentazione> (ultima consultazione 13 maggio 2017).

tetraedri, ma i loro rarefatti simulacri, così diafani incerti casi da non aver neppure l'ombra. Non è forse così?

[...]

Eremita: Se tanto è il tuo coraggio, allora va. E Dio ti assista.

[...]

Eremita: Sta attento signore, che di là c'è il nulla!

Ancora una volta l'immagine del deserto collegata allo spazio dell'aldilà. La successiva scelta del fumetto in *Poema* e la volontà di dare un'immagine visiva alla rappresentazione dello spazio dà consistenza sensibile e percettiva, più di quanto non avrebbero potuto fare da sole le parole, a qualcosa di irreal e immaginario, come l'aldilà che non dovrebbe averne per definizione.

Lontano dalla tradizione pittorica del mito di Orfeo, Buzzati inventa una continuità spaziale tra i due mondi, funzionale alla narrazione fantastica, e ne elabora diverse trasformazioni: da luogo fantastico a spazio stereotipato, dal paesaggio allo spazio urbano, dallo spazio della quotidianità a quello dell'eternità.

La questione della ricerca del varco e della rappresentazione dell'aldilà sono sempre ricondotte in Buzzati alle competenze epistemologiche e alla gradualità del credere individuale (Coglitore 2018). Al di là della fede in Dio – che Buzzati rinnegò per tutta la vita consapevole di rinunciare, suo malgrado, a una certezza incrollabile – nel deserto più grande del mondo, al centro dell'Africa, origine di tutte le narrazioni dell'uomo, Buzzati colloca la dissoluzione del mito e la sua riaffermazione, il limite umano della conoscenza e le sue rappresentazioni, il confine del mondo, oltre il quale non esiste più nulla.

Bibliografia

- Badet, Muriel, "Les figures de la séduction dans les dessins de Poema a fumetti de Dino Buzzati", *Cahiers d'études italiennes*, 5 (2006): 255-266.
- Barbieri, Daniele, "I fumetti e il Poema. Un'opera quasi in musica", *Poema a fumetti di Dino Buzzati nella cultura degli anni '60 tra fumetto, fotografia e arti visive*, Ed. Nella Giannetto, Atti del convegno internazionale, Feltre e Belluno, 12-14 settembre 2002, Milano, Mondadori, 2005: 101-117.
- Bellaspiga, Lucia, "Dio che non esisti ti prego". *Dino Buzzati, la fatica del credere*, Milano, Ancora, 2006.
- Buzzati, Dino, *Il colombre e altri racconti*, Milano, Mondadori, 1966.
- Id., *Poema a fumetti*, Milano, Mondadori, 1969.
- Id., "Col Poema a fumetti mi aspettavo di peggio", *Corriere della sera*, 8 febbraio 1970.
- Caillois, Roger, R. Caillois, *Au coeur du fantastique*, Paris, Gallimard, 1965, trad. it. *Nel cuore del fantastico*, Milano, Abscondita, 2004.
- Caillois, Roger, "De la féerie à la science-fiction", *Anthologie du fantastique*, Paris, Gallimard, 1966: 7-24, trad. it. *Dalla fiaba alla fantascienza*, Ed. P. Repetti, Roma-Napoli, Theoria, 1985, 2 voll.
- Caillois, Roger, *Petit guide du XV e arrondissement à l'usage des fantômes*, Montpellier, Fata Morgana, 1977, trad. it. *Parigi. Un apprendistato*, Ed. R. Coglitore, Palermo, edizioni di passaggio, 2012: 11-50.
- Cavazzoni, Ermanno, "Purgatori del xx secolo", *Il viaggio di G. Mastorna Federico Fellini*, Macerata, Quodlibet, 2008: 207-226.
- Carbone, Annalisa, «Dipingere e scrivere per me sono la stessa cosa». *Dino Buzzati tra parola e immagine*, Cosenza: Rubettino editore, 2016.
- Coglitore, Roberta, *Storie dipinte. Gli ex voto di Dino Buzzati*, Palermo, edizioni di passaggio, 2012.
- Ead., "Le Pipe e gli Orsi, il Poema e i Miracoli: declinazioni del dispositivo letterario-pittorico nelle opere doppie di Buzzati", *Studi buzzatiani*, XIX (2014): 69-104.

- Ead., "La crisi del credere ne *I Miracoli di Val Morel* di Dino Buzzati", *Figures de la crise et crises de la figuration dans l'œuvre de Dino Buzzati*, Ed. Cristina Vignali, Chambéry, Éditions de l'Université Savoie Mont Blanc, 2018: 179-192.
- Cometa, Michele, *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Milano, Raffaello Cortina editore, 2017.
- Comar, Nicoletta, *Dino Buzzati. Catalogo dell'opera pittorica*, Gorizia, Edizioni della laguna, 2006.
- Del Puppo, Alessandro, "Buzzati 1969: il *Poema* e la pittura", *Buzzati 1969: Il laboratorio di Poema a fumetti*, Ed. Mariateresa Ferrari, Atti del convegno e catalogo della mostra, Belluno, 13 settembre-15 ottobre 2002, Milano, Mazzotta editore, 2002: 19-28.
- Del Puppo, Alessandro, "Il laboratorio di *Poema a fumetti*: tra metafisica e surrealismo", *Poema a fumetti di Dino Buzzati nella cultura degli anni '60 tra fumetto, fotografia e arti visive*, Ed. Nella Giannetto, Atti del convegno internazionale, Feltre e Belluno, 12-14 settembre 2002, Milano, Mondadori, 2005: 85-100.
- Eisner, Will, *A contract with God and other Tenement Stories*, 1978.
- Id., *Fumetto e arte sequenziale*, Torino, Vittorio Pavese, 1997.
- Id., *Graphic Storytelling. Narrare per immagini*, Torino, Vittorio Pavese, 2001.
- Farina Corrado, intervista a Dino Buzzati, ottobre 1971, ora in <http://corradofarina.altervista.org/pagine/buzzati.htm>.
- Fellini, Federico, *Il viaggio di G. Mastorna*, Ed. E. Cavazzoni, Macerata, Quodlibet, 2008.
- Ferrari, Mariateresa (ed.), *Buzzati racconta. Storie disegnate e dipinte*, Milano, Electa, 2006.
- Ferrari, Mariateresa (ed.), *Buzzati 1969: Il laboratorio di Poema a fumetti*, Atti del convegno e catalogo della mostra, Belluno 13 settembre-15 ottobre 2002, Milano, Mazzotta editore, 2002.
- Giannetto, Nella, "La parola scritta nei dipinti e nei disegni di Buzzati", Ed. L. Cavadini, *Dino Buzzati. Parole e colori*, Cernobbio, 2001: 17-25.
- Giannetto, Nella (ed.), *Poema a fumetti di Dino Buzzati nella cultura degli anni '60 tra fumetto, fotografia e arti visive*, Atti del convegno

- internazionale, Feltre e Belluno, 12-14 settembre 2002, Milano, Mondadori, 2005.
- Giannetto, Nella, "Orfeo e il viaggio nell'oltretomba. Percorsi buzzatiani dalle origini a *Poema a fumetti*", *Poema a fumetti di Dino Buzzati nella cultura degli anni '60 tra fumetto, fotografia e arti visive*, Ed. Nella Giannetto, Atti del convegno internazionale, Feltre e Belluno, 12-14 settembre 2002, Milano, Mondadori, 2005: 135-145.
- Lazzarin, Stefano, *Il Buzzati secondo. Saggio sui fattori di letterarietà nell'opera buzzatiana*, Roma, Vecchiarelli Editore, 2008.
- Lazzarin, Stefano, "Un topos del fantastico: la contiguità del quotidiano/sinistro, *Figures de la crise et crises de la figuration dans l'œuvre de Dino Buzzati*, Ed. Cristina Vignali, Chambéry, Éditions de l'Université Savoie Mont Blanc, 2018: 33-46.
- McCloud, Scott, *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Vittorio Pavese, 1996.
- McCloud, Scott, *Reinventare il fumetto. Immaginazione e tecnologia rivoluzionano una forma artistica*, Torino, Vittorio Pavese, 2001.
- Muro, Miguel Ángel, "Lo fantástico en la interpretación actual del mito de Orfeo y Eurídice de Dino Buzzati *Poema a fumetti*", *Brumal*, V.1 (2017): 89-111.
- Peters, Julian, *Graphic Poetry: Dino Buzzati's Poema a fumetti*, *Image [&] Narrative*, 17.3 (2016): 98-112.
- Roda, Roberto, "Nel labirinto di *Poema a fumetti*: un gioco interattivo ante-litteram", *Buzzati 1969: Il laboratorio di Poema a fumetti*, Ed. Mariateresa Ferrari, Atti del convegno e catalogo della mostra, Belluno 13 settembre-15 ottobre 2002, Milano, Mazzotta editore, 2002: 29-36.
- Ugolini, Gherardo, "L'universo narrativo-visuale di Dino Buzzati", *Letteratura & arte*, 8 (2010): 285-302.

L'autrice

Roberta Coglitore

Roberta Coglitore insegna Comunicazione letteraria presso l'Università degli studi di Palermo. Ha pubblicato: *Pietre figurate. Forme del fantastico e mondo minerale*, (Ets, 2004), *Storie dipinte. Gli ex voto di Dino Buzzati* (edizioni di passaggio, 2012), *Le vertigini della materia. Roger Caillois, la letteratura e il fantastico* (Quodlibet, 2016) e con Valeria Cammarata, Michele Cometa, *Archaeologies of Visual Culture. Gazes, Optical Devices and Images from 17th to 20th Century* (V&R Unipress, 2016). Ha curato, con Michele Cometa, il volume: *Fototesti. Letteratura e cultura visuale* (Quodlibet, 2016).

Email: roberta.coglitore@unipa.it

L'articolo

Data invio: 15/03/2018

Data accettazione: 30/04/2018

Data pubblicazione: 30/05/2018

Come citare questo articolo

Coglitore, Roberta, "Lo spazio dell'aldilà in *Poema a fumetti* di Dino Buzzati", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>