

Migrazioni barbariche I mondi possibili di Conan

di Francesco Galofaro

Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica - CUBE

Conan il mito.

Identità e metamorfosi di un personaggio seriale tra letteratura, fumetto, cinema e televisione

Paolo Bertetti

Pisa, ETS Editore, 2011, pp. 174, € 15,00

Ciò che non mi uccide mi rafforza
Friedrich Nietzsche, *Crepuscolo degli idoli*;

1. In sintesi

Il libro di Paolo Bertetti è una analisi esemplare sotto molti punti di vista: nell'affrontare le migrazioni del personaggio howardiano cui è dedicato il titolo tra romanzi, apocrifi, riduzioni cinematografiche, fumetti, videogiochi, opere di animazione, egli impiega la semiotica con grande rigore metodologico, a partire dalla costituzione del corpus, riportato per intero in appendice, e per finire con una bibliografia davvero ampia sull'argomento.

Si tratta di uno dei rari casi in cui la letteratura popolare di genere e le sue molteplici derive è divenuta oggetto di uno studio di estrema serietà. Ciò non vuol dire che Bertetti non abbia conservato la leggerezza e l'ironia che rendono gradevole il saggio anche per chi non nutra un interesse specifico nella semiotica, anzi: in questo egli è un buon erede di Umberto Eco. Contemporaneamente, egli fornisce al lettore ampie spiegazioni sulla metodologia impiegata, ossia la semiotica testuale.

Infine – questo punto è cruciale – non si tratta di un lavoro di pura applicazione di categorie preesistenti, ma anche e soprattutto di un lavoro di *ricerca* con diverse proposte originali che Bertetti offre alla comunità semiotica a scopo di discussione. Proprio su queste la mia recensione si soffermerà maggiormente, nello stile contrAppuntistico che informa le nostre segnalazioni.

2. Il personaggio

La prima proposta di Bertetti riguarda il termine stesso “personaggio” e l’accezione che ad esso può essere data in quanto categoria tecnica della teoria letteraria in una prospettiva semiotica. Il *personaggio* non coincide con la funzione narrativa (il soggetto, l’eroe, l’attante della tradizione strutturalista che dir si voglia), né con l’attore che lo interpreta alla superficie del testo (Renzo Tramaglino, Mickey Mouse con il loro portato di caratteristiche fisiche e morali), ma con uno spaccato del percorso generativo che lega l’attore, la funzione e i valori ideologici di base che ne informano il comportamento.

Insoddisfatto dell’approccio strutturalista classico al personaggio, Bertetti (cit. : 20) aderisce ad una proposta di Gianfranco Marrone (1986), che propone di ampliare i limiti del concetto di struttura fino a ricomprendere tutti gli elementi che concorrono all’esistenza del testo letterario.

A ben vedere, qui si avvicinano due definizioni di struttura, forte e debole. La prima considera come “strutturali” gli elementi che *devono* necessariamente essere presenti in una narrazione. La seconda considera strutturali tutti gli elementi che *possono* essere presenti in una narrazione. L’opera di Bertetti è dunque strutturalista in questo secondo senso, ossia in senso debole. Credo che la preferenza per l’una o l’altra nozione di struttura sia soprattutto una questione di pertinenza: se è vero che gli schemi propiani sembrano dire troppo poco della complessità introspettiva del racconto e del romanzo contemporaneo, è altrettanto vero anche che i personaggi del folklore o dell’epos omerico non sembrano avere una propria soggettività. Qui potrei citare Bruno Snell (1963), secondo il quale la differenza tra epos omerico e tragedia greca consiste proprio nel fatto che solo nella seconda i personaggi hanno un proprio “volere”, mentre nella prima il “volere” è costantemente attribuito all’intervento di una divinità. Nella polemica tra Lévi-Strauss e Propp – in Propp (1966) - Bertetti si schiera con il primo, attribuendo uno scarso valore euristico dello schema propiano; d’altra parte il lavoro di Propp è propedeutico ad uno studio dello sviluppo diacronico dei racconti di magia, i cui criteri sono esposti in Propp (1928b) e che ha dato origine al meraviglioso e possente *Le radici storiche dei racconti di magia* – Propp (1946); pertanto, la sua morfologia non può essere considerata a sé. Ad esempio, il grado di soggettività dei protagonisti è proprio uno dei criteri impiegati da Propp per stabilire l’antichità della narrazione. D’altro canto Bertetti (cit. : 131) descrive il Conan howardiano come un personaggio cui manca una vera e propria fase di acquisizione delle competenze, e proprio qui c’è un legame evidente con Propp: nelle redazioni più antiche del racconto di magia l’eroe svolge il proprio compito senza una vera preparazione, *perché è l’eroe* – cfr. Propp (1946, tr. it. pp. 179, 200). Il fascino barbarico dei racconti di Howard può derivare anche dal recupero di morfologie del racconto semplici, antiche e popolari.

3. Mondi sociosemiotici

L’altra nozione - chiave impiegata da Bertetti è quella di mondo finzionale, che mutua da Eco (1979). Essa serve ad inquadrare il problema

dell'identità del personaggio—Conan attraverso i diversi racconti, romanzi, adattamenti cinematografici, fumetti, videogames, opere di animazione seriale, nonostante i suoi cambiamenti. Pertanto, a differenza del modo in cui la impiega Eco, la nozione di mondo possibile ha per Bertetti una rilevanza sociosemiotica.

I mutamenti da un mondo all'altro riguardano tanto la struttura narrativa in cui esso è inserito, quanto alcune caratteristiche figurative e relazionali che lo definiscono. In altre parole, una volta definito il personaggio come una sezione del percorso generativo che dai valori profondi porta alla costruzione della superficie testuale con la sua ricchezza di figure e relazioni spaziali, temporali, attoriali, l'autore indaga la dimensione sociosemiotica del personaggio stesso (cit. : 33).

Perché scomodare una semantica estensionale a mondi possibili quando si dispone della pratica nozione (intensionale) di traduzione intersemiotica? Perché non abbiamo a che fare con la <<riproposizione di una serie chiusa di eventi da un linguaggio all'altro, come avviene nella trasposizione da romanzo a film>> (Bertetti, cit. p. 149). Piuttosto, <<In base alla logica dei controfattuali, ogni diverso corso di azioni dà origine a un diverso mondo possibile>> (Bertetti, cit. p. 150).

Prima di proseguire, vorrei prevenire una possibile obiezione: Eco (1976) reca traccia di una polemica tra Eco e Volli sulla liceità di impiego della nozione epistemologica di mondo possibile in un contesto narrativo. Questa polemica può dirsi superata a causa delle applicazioni della logica dei mondi possibili alla narrativa, per i quali si rimanda all'ottimo lavoro di Francesco Berto (2010).

4. Identità attraverso i mondi

Scartata la nozione di traduzione intersemiotica perché troppo ristretta, quella di mondo possibile sembra purtroppo molto ampia. Cosa garantisce l'identità del nome Conan attraverso i diversi mondi? Questo per la logica è un problema aperto:

Se il tizio in questione soddisfa le proprietà ascritte all'Uomo Ragno nelle storie rilevanti, molti di noi (io, ad esempio) ne concluderebbero che il tizio è davvero l'Uomo Ragno. Io resterei attaccato a questa conclusione perfino se il tizio non avesse davvero tutte le proprietà ascritte nelle storie, purché ne avesse un cospicuo numero, e soprattutto quelle che sembrano più rilevanti alla sua individuazione. Quali e quante siano le proprietà rilevanti è una questione molto difficile e interessante, e probabilmente non c'è una risposta precisa ... (Berto, cit. p. 225).

Il punto è che il nome "Conan", sembra designare rigidamente il protagonista nei vari mondi possibili *a dispetto* delle proprietà di cui gode di volta in volta: atletico e dai capelli corti nell'originale Howardiano, possente e dalla lunga chioma nera nei fumetti di John Buscema e delle copertine di Frank Frazetta, biondo-ariano nel film di Milius e via discorrendo. Dal punto di vista dei valori che lo animano, egli è di volta in volta più o meno espansivo, più o meno portato all'introspezione e via dicendo, con delle punte di irricognoscibilità nei cartoni animati per ragazzi, a causa dell'assiologia banale e manichea che adotta. Anche per ciò che riguarda

l'identità relazionale di Conan con l'ambiente che lo circonda e i suoi compagni di viaggio, essa sembra essere molto debole e questa è una scelta che caratterizza il personaggio fin dai racconti di Howard: come nota Bertetti (cit. p. 104), i diversi regni dell'era hyboriana sono altrettanti set "cinematografici", ciascuno dei quali proviene da uno specifico genere della letteratura popolare. Ora, la teoria dei nomi di derivazione logica, per il quale il nome fissa direttamente un riferimento in ciascun mondo possibile a prescindere dalle descrizioni delle sue proprietà, non è comunque sostenibile nemmeno in un contesto narrativo. Altrimenti, saremmo autorizzati a pensare che anche il Conan della serie di animazione di Miyazaki o quello del film di Tavernier abbiano qualcosa a che vedere con quello di Howard, mentre si tratta di chiari casi di omonimia. Proprio sull'omonimia una teoria della designazione diretta non è sostenibile.

Se il ricorso alla logica non risolve ogni problema, neanche la semiotica sembra possedere una soluzione semplice al problema dell'identità di Conan attraverso i mondi possibili. Bertetti ricostruisce il problema a partire dai personaggi delle leggende germaniche analizzati da Saussure, il quale li considerava alla stregua di simboli perdendo di vista tuttavia la coerenza di fondo, per proseguire con la nozione di Lévi-Strauss, che sposta l'attenzione sulle strutture mitiche che si preservano nel passaggio tra diverse forme di narrazione; occorrerebbe però poter precisare quali siano queste strutture nel caso di Conan, poiché esse sembrano avere una variabilità molto più ampia di quella riscontrata nei miti.

Una intuizione proviene dalla concezione del nome secondo Roland Barthes. Lungi dal contrapporre nome e descrizioni, come avviene nella tradizione logicista, il nome è per Barthes associato ad <<una serie di proprietà tendenzialmente (ma non esclusivamente) ricorrenti e non contraddittorie>> - Bertetti (cit. p.29). Ad esso rimandano i pronomi presenti nel corso del testo istituendo un livello di coerenza semantica. Ancora una volta però non abbiamo le proprietà rilevanti per identificare il personaggio attraverso i mondi narrativi. Bertetti (cit. p. 77) indica più delle similitudini che delle relazioni di identità tra racconto, fumetto e cinema, similitudini che riguardano di volta in volta personaggi, set spaziali, elementi dell'intreccio.

5. Per una letteratura finzionale comparata

Nonostante la variabilità estrema dei mondi conaniani, uno sguardo comparatista può precisare alcuni elementi di coerenza nella relazione di Conan con lo spazio, il tempo e gli attori che caratterizzano ogni nuovo mondo possibile. Ad esempio, non troviamo in Conan una tassonomia di razze umanoidi (elfi, hobbit, nani), né i mostri howardiani mostrano una qualche dimensione sociale, come gli orchetti tolkeniani. Abbiamo piuttosto una opposizione tra umani e mostri "senza nome", in cui l'effetto testuale di riferimento è fissato dalla descrizione delle loro caratteristiche individuali (tratti scimmieschi o rettili). Tali mostri "senza nome" si ritrovano nella narrativa di genere horror dello stesso periodo - si pensi ai racconti di Lovecraft; sono uno dei tanti retaggi delle ere sepolte che esercitano, attraverso essi, un influsso diretto sul mondo di Conan, e contribuiscono al

fascino che la "preistoria aperta" dipinta da Howard ha su di noi – in proposito Bertetti cita cita Riccardo Valla.

Vorrei dunque suggerire all'autore una nozione di cui Kripke parla qua e là, ossia quella di "descrizione rigida" – Kripke (1980 pp.12n e 60n.). Si tratta di descrizioni che designano rigidamente un individuo in tutti i mondi possibili, per i quali Kaplan ha proposto un operatore *Dthat*. In realtà quel che mi sembra evidente è che alcuni tratti di un personaggio sembrano associarglisi rigidamente di mondo in mondo (Holmes con berretto da caccia, pipa e mantella), mentre altri non sono decisi una volta per tutte: la gamba di legno di Achab è la destra o la sinistra? – si veda Eco (2003). A causa di questo loro carattere di indecisione e di apertura, io non parlerei di descrizioni definite, necessarie e sufficienti all'individuazione del personaggio, ma di *descrittori rigidi*, ossia tratti che nel complesso il personaggio deve avere. Si tratta di un caso particolare di *designatore rigido*, un caso diverso dal nome. Il test per individuarlo è sempre quello di Kripke: se non possiamo immaginare un mondo possibile in cui Nixon non abbia una certa proprietà, allora questa è una condizione necessaria perché qualcuno sia Nixon (Kripke, cit. p. 48). Il *test di rigidità* di Kripke è in termini semiotici una *prova della commutazione* attraverso mondi, e serve a reperirne le costanti.

6. Un esempio

Come ho scritto, il lavoro di Bertetti è molto completo, eppure c'è un videogame che egli non ha preso in considerazione, probabilmente proprio perché il nome "Conan" è assente. Si tratta di *Barbarian: The Ultimate Warrior*, Palace software, rilasciato nel 1987 per Commodore 64. Un videogame che all'epoca fece scandalo, perché basato su cruenti duelli all'ultimo sangue associati ad un erotismo più efficace nel packaging (fig. 1) che nelle scene di gioco, a causa della risoluzione non troppo elevata consentita all'epoca dalla grafica del Commodore. Eppure anche su questo piano il videogame era innovativo, poiché gli *sprite* erano ricalcati da scatti fotografici.

I legami con la cinematografia conaniana sono espliciti, in particolare con il film *Conan the Destroyer*: i valori figurativi, spaziali, i temi sono importati da quelli. Ritroviamo l'arena, il duello gladiatorio, la gestualità, la coreutica degli scontri cruenti fino alla decapitazione, la lotta contro il mago (l'avversario finale) per la principessa, e perfino una colonna sonora vagamente ispirata a quella cinematografica di Basil Poledouris.

Il fatto che i nomi dei personaggi siano differenti (probabilmente per motivi di copyright), non toglie una filiazione diretta e dichiarata dal film e dalle copertine di Frank Frazetta, ed una – indiretta – dai racconti di Howard. Potrei perfino scomodare la nozione di accessibilità tra mondi (cfr. Palladino 2002) per proporre una gerarchia tra mondi come in fig.2.

Da tutto ciò che abbiamo detto, risulta chiaro che non è possibile, date le filiazioni indirette tra i mondi possibili, reperire un unico insieme di caratteristiche necessarie presenti nella totalità dei mondi. E' piuttosto verosimile che tali caratteristiche riguardino sottoinsiemi di tali mondi legati da una filiazione diretta, e li raggruppino in coppie o in terne.

Ancora, molte di queste caratteristiche, rilevabili con gli strumenti della comparazione, sono di natura negativa, marcano cioè un'assenza necessaria. Così, la comparsa di Sauron in un racconto di Conan indignerebbe i puristi e rinvierebbe ad un immaginario sincretico di tipo postmoderno in cui ogni sospensione dell'incredulità si rivelerebbe ardua.

Conclusioni

Perché occuparsi di letteratura popolare? Attualmente i semiotici italiani languono in corsi di laurea screditati, quando dovrebbero occuparsi di costruire dipartimenti di studi culturali, entro i quali proprio la letteratura popolare costituisce una chiave di lettura critica rispetto a quel fenomeno sociale che è il senso. Sarebbe senza dubbio un contributo alla modernizzazione degli studi letterari nel nostro paese. Del resto, i semiotici dovrebbero a maggior ragione esser refrattari rispetto al Canone Letterario Prestabilito, perché studiano la formazione dei canoni. Contribuiscono al recupero di punti di vista politicamente non corretti, subalterni, trascurati. Sanno che per una comprensione consapevole del significato uno sguardo a Joyce e Proust non vale più di una analisi di qualità delle migrazioni del barbaro Conan. Sempre che essa sia portata avanti con passione e rigore quali quelle che informano il lavoro di Bertetti.

Bibliografia

Berto, Francesco

2010 *L'esistenza non è logica. Dal quadrato rotondo ai mondi impossibili*, Bari, Laterza.

Eco, Umberto

1976 *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.

2003 *Dire quasi la stessa cosa*, Milano, Bompiani.

Kripke, Saul,

1980, *Naming and Necessity*, Oxford, Basil Blackwell (tr. it. *Nome e necessità*, Torino, Bollati Boringhieri, 1999).

Marrone, Gianfranco

1986 *Sei autori in cerca del personaggio*, Torino, Centro Scientifico Editore.

Palladino Dario e Claudia

2002 *Logiche non classiche*, Roma, Carocci.

Propp, Vladimir

1928a *Morfologija skazki*, Akademia, Leningrado (tr. it. in Propp 1966).

1928b "Transformacija vol'sebnych skazok", in *Poetika*, Leningrado, pp. 70-89 (tr. it. "La trasformazione delle favole di magia", in Tzvetan Todorov (ed.), *I formalisti russi*, Einaudi, Torino, 1965).

1946 *Istoričeski korni vol'sebnoj skazki*, Leningrado (tr. it. *Le radici storiche dei racconti di magia*, Newton Compton, 1976, n.ed. 1992).

1966 *Morfologia della fiaba. Con un intervento di Claude Lévi-Strauss e una replica dell'autore*, Torino, Einaudi.

Snell, Bruno

1963 *Die Entdeckung des Geistes. Studien zur Entstehung des europäischen Denkens bei den Griechen*, Hamburg, Claassen Verlag (tr. it. *La cultura greca e le origini del pensiero europeo*, Torino, Einaudi).

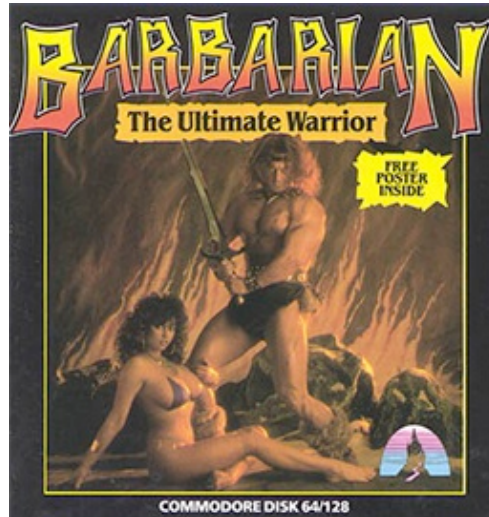


Fig. 1 - *Barbarian: The Ultimate Warrior*, Palace software, 1987;

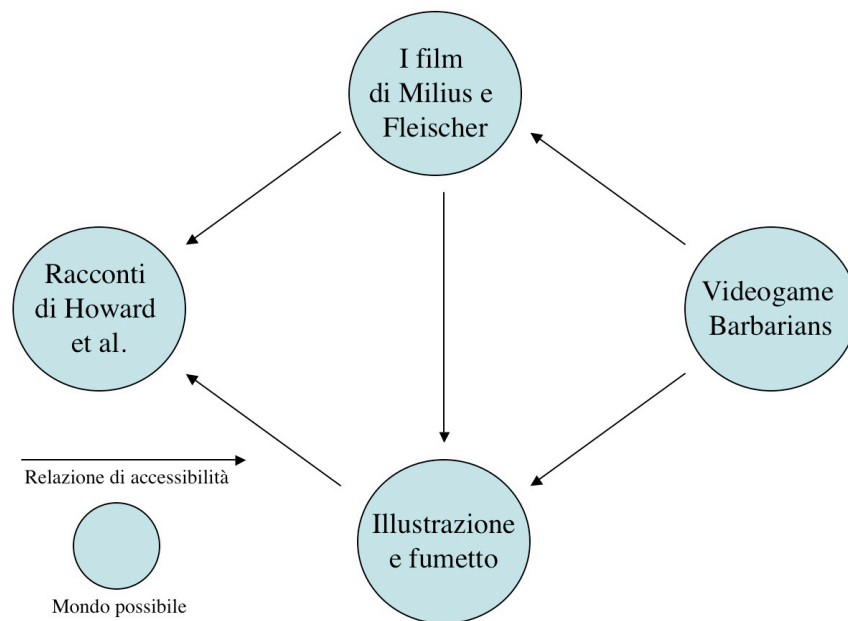


Fig. 2 – Accessibilità tra mondi narrativi