

Mandrake e la magia della comunicazione\*  
Antonino Buttitta

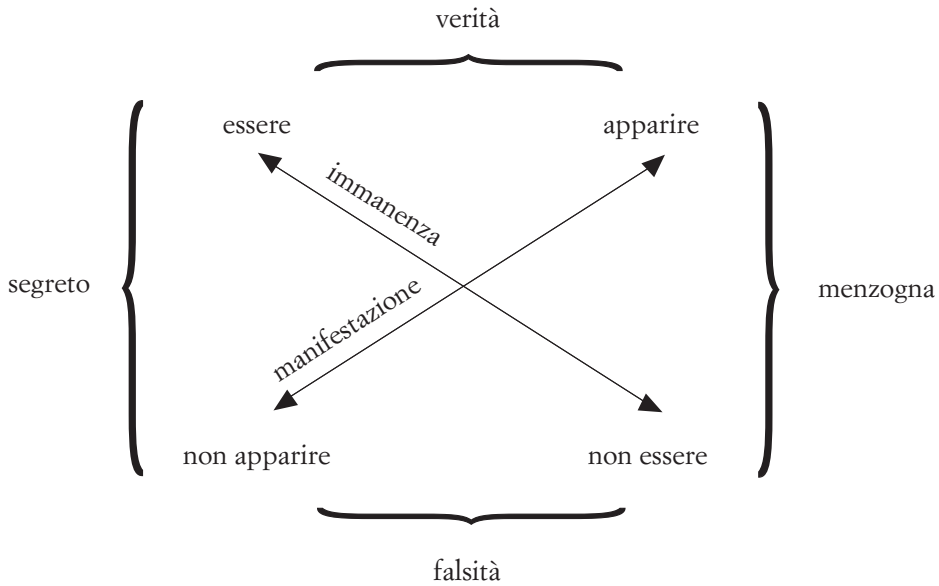
1. *L'antimateria del senso*

La ormai scontata percezione di natura e cultura non come due opposte realtà ma come ostensioni di un unico *continuum*, soltanto operativamente dissociabile, comporta necessariamente l'unicità del loro statuto strutturale. Gli esiti epistemici di questo fatto si rendono evidenti in tutta la loro complessità quando ci si confronti con i momenti più avanzati della fisica contemporanea. Delle conquiste conoscitive che a questa dobbiamo, forse la più gravida di risultati imprevedibili e per certi riguardi inquietanti, è la scoperta accanto alla materia dell'antimateria: con in più il sospetto della loro reciproca presupposizione. Oggi la rivoluzionaria intuizione di Paul A. M. Dirac, del 1928, che per ogni particella atomica si dovesse prevedere l'esistenza di un'antiparticella con caratteristiche identiche ma carica elettrica opposta non ha più bisogno di dimostrazione (Quigg 1991).

Per intendere esaustivamente i fatti studiati dalle cosiddette scienze umane, il problema, pertanto, non è, andando oltre l'apparire, di limitarsi a considerarne l'interna struttura, l'ideologia sottesa, seguendo per esempio Greimas, come risultato di elementi opposti e correlati ai loro contraddittori, oppure inversi, pensando al gruppo di Klein (Greimas 1970). Così operando si riesce a cogliere solo il contenuto ideologico profondo dei fenomeni osservati. Considerando poi che, in quanto decodificati come messaggi, essi ricavano il loro senso, come è per ogni atto semiotico, dal rapporto con il contesto, resta inoltre esclusa la comprensione del loro senso (Parisi 1997; Buttitta 2002). Per altro, se alla materia corrisponde un'antimateria, al senso deve corrispondere un suo inverso: un'antimateria del senso. Ogni idea, valore, concetto, modello debbono avere non solo i loro opposti, che pur sempre appartengono alla materia del senso, ma anche i loro inversi. Non gli inversi subcontrari già previsti nel gruppo di Klein, ma gli inversi totali come loro immagini speculari, con le stesse caratteristiche ma con valori opposti.

La possibilità di produrre antimateria di senso è data, come vedremo, dalle procedure del pensiero mitico, per il loro riconosciuto potere di permutare l'ordine delle nostre rappresentazioni logico-razionali della realtà (Lévi-Strauss 1958, pp. 231 sgg.). L'operazione mentale che giustifica il ruolo mediatore assunto dai bambini tra adulti e anime dei defunti, dunque tra vita e morte, ai

fini delle continuità dei cicli vitali, naturali e sociali, evidente in molti rituali festivi, non è, infatti, spiegabile in termini logico-razionali (Lévi-Strauss 1952; Buttitta 1996, pp. 277 sgg.). In sostanza l'equazione deducibile dal gruppo di Klein:  $x : y = 1/x : 1/y$ , solo attribuendo agli inversi il valore di contraddittori dei contrari, come suggerito dal carré di Greimas, dunque:  $x : y = \bar{y} : \bar{x}$ , consentendone la permutazione in  $x : \bar{y} = y : \bar{x}$ , attiva i meccanismi che determinano in alcuni casi l'inversione del senso. Quanto detto si precisa riflettendo sul quadrato semiotico della veridizione di Greimas (1983):



La connessione del piano dell'immanenza e della manifestazione nel caso della prima coppia di contrari, *essere* vs *apparire*, rappresenta, in orizzontale, la *deixis* dei valori positivi: la *verità*; nella seconda coppia, *non apparire* vs *non essere*, quella dei valori negativi: la *falsità*. In modo analogo ma in verticale, il positivo è dato dal *non apparire* correlato all'*essere*, il *segreto* (dissimulazione); il negativo dall'*apparire* correlato al *non essere*: la *menzogna* (simulazione). In sostanza è l'intersecarsi di immanenza e manifestazione che consente ai destinatari e ai destinatari dei messaggi, una volta decise per tacita intesa le "marche di veridizione", di distinguere il vero dal falso, il verosimile e l'inverosimile. Distinzioni che in quanto dipendenti da situazioni e contesti concreti, solo uno schema di questo tipo, legittimando la perimetrazione arbitraria di sperimentato e immaginario, realtà e rappresentazione, può consentire. In questo modo ciascuno di noi potendo stabilire verità e falsità indipendentemente da ogni evidenza, e contando, attraverso quello che Greimas chiama "fare persuasivo", sul coinvolgimento degli altri, naviga liberamente nel grande mare della comunicazione: nel quotidiano ma soprattutto nelle arti e nella politica (ib.).

## 2. *La menzogna del serpente*

Queste considerazioni impongono una riflessione più attenta sul valore della menzogna, la cui connotazione negativa, per altro corrispondente al comune sentire, è proposta non solo dallo schema greimasiano ma anche da altre operazioni logicamente ispirate. Restano, infatti, irrisolti due problemi: il ruolo positivo attribuito alla simulazione nelle pratiche rituali e non solo; la coincidenza di fatto tra la *deixis* del *segreto* con quella della *menzogna*, nel senso che l'*essere* e il *non apparire* si identificano per inversione con l'*apparire* e il *non essere*. La letteratura di ogni tempo è ricca di esempi. Odisseo mente ad Antinoo (XVII, 415-444), a Penelope (XIX, 165-202, 221-248), a Laerte (XXIV, 244-279, 303-314), perfino ad Atena (XIII, 256-286). La domanda è ovvia: è Odisseo che si nasconde sotto altre vesti oppure sono le vesti che nascondono Odisseo, è e non appare oppure appare e non è? Insomma siamo in presenza di un *segreto* o di una *menzogna*? E qualunque sia la ragione che ha suggerito al Poeta il ricorso a quest'ultima, possiamo dire che il ricorrente mentire dell'Eroe, di cui l'inganno del cavallo è una fisica metafora, lo rende per questo meno eroico? E di Amleto che si finge pazzo e che apparendo ciò che non è (la *menzogna*), ricorre significativamente alla *fiction* teatrale per denunciare ciò che è e non appare (il *segreto*), condanneremo il comportamento? Proseguendo con altri esempi di facile ricordo, c'è il rischio di scivolare nell'elogio della menzogna, già fatto da altri (Nigro, a cura, 1990). Importa piuttosto spiegare il percorso mentale che produce l'inversione della griglia logica grazie alla quale la menzogna assume il ruolo di ristabilitrice della verità.

In una raccolta di fiabe italo-albanesi è compreso un racconto molto breve di Plataci (alb. Pllataci) in provincia di Cosenza (Perrone, a cura, 1967, pp. 402-403). Una donna – narra la fiaba – aveva un figlio serpente. Questi obbliga la madre a trovargli moglie. Durante il banchetto di nozze si sporge dal crivello, dove è stato collocato, per prendere un pezzetto di carne. La sposa ne ha paura, provocando il risentimento dello stesso serpente, che durante la notte la uccide nel sonno. Dopo un anno il figlio serpente costringe la madre a trovargli una nuova sposa, “che però subì la medesima sorte della prima”. Passa ancora un anno, e la mamma gli trova “un'altra fidanzata molto bella”. Durante il banchetto si ripete la scena dei precedenti matrimoni. La sposa però non ebbe paura, anzi “lo accarezzò con gioia. Allora il serpente, vedendo che la moglie gli voleva bene, la notte si trasformò in un giovane molto bello”.

La fiaba è chiaramente una riduzione e attualizzazione di un racconto più antico e complesso. Il messaggio esplicito in essa contenuto, di evidente matrice cristiana, che l'amore può tutto, non giustifica l'utilizzazione di un motivo molto arcaico e diffuso, quale quello dello sposo serpente. Questa osservazione è avvalorata da un racconto raccolto da Cristina Gentile (Schirò 1923, pp. 459-466) nei primi del Novecento a Piana degli Albanesi. Non una donna qualunque ma una gentildonna ricchissima – dice la versione di Piana – rosa dal dolore di non potere avere figli un giorno, disperata esclama: “Gran Dio a ogni costo tu devi darmi un figlio anche se dovrà avere aspetto di serpente”. E appunto quello che accade, con grande afflizione per la sventurata madre. Il marito addirittura muore per il dolore.

Quando il serpente fu cresciuto, esprime con ostinata insistenza la volontà di prendere moglie. Non una donna qualsiasi come nella versione di Plataci, ma una fanciulla nobile e bella. La madre, disperata, conscia della impossibilità di trovare per il figlio una sposa di tale condizione, si rivolge a una donna “povera, ma rispettabile” che aveva tre bellissime figlie. A questa la madre chiede una delle tre ragazze in sposa per il figlio, presentando la cosa nella maniera più efficace. “È vero che egli è un serpente – ella dice alla madre della futura sposa – ma è assai mansueto, fa i fatti suoi (...). Aggiungi che tutte le mie ricchezze, un giorno o l’altro, saranno della giovinetta e che essa vivrà da grande signora, e che a te non mancherà mai il pane e il sale in casa”. Con lo stesso argomento la madre povera convince la figlia. Si celebra il matrimonio. Gli sposi vanno a letto e, appressandosi il mattino, lo sposo serpente chiede alla sposa l’ora. La ragazza con estrema sincerità risponde: “Deve essere appunto l’ora in cui il babbo (che l’anima sua abbia luce!) prendeva la zappa e se ne andava a lavorare il maggese”. Ottiene per tutta risposta di essere rifiutata come sposa dal serpente. Passa del tempo e il figlio serpente rinnova la richiesta alla madre. Questa si reca dalla precedente donna e chiede in sposa per il serpente la seconda figlia. Dopo la prima notte si ripete la stessa scena del precedente matrimonio. Alla richiesta dell’ora da parte del marito serpente, la sposa con sincerità risponde: “Deve essere l’ora in cui la buon’anima di mio padre prendeva la corda e andava a far legna”. Anche questa volta la sposa viene ripudiata.

Dopo altro tempo il figlio serpente rinnova la richiesta alla madre. Tutto si svolge come nei due casi precedenti. La terza e ultima figlia della donna povera alla richiesta dell’ora però, mentendo, risponde: “Deve essere l’ora appunto in cui il babbo prendeva il suo focoso cavallo e se ne andava a passeggio”. Risultato: il serpente, felice di avere finalmente la sposa come da lui desiderata, si trasforma in un bellissimo giovane. “E perché – dice la sposa – finora sei stato chiuso in quell’orribile pelle?”. “Perché questo è il mio destino per colpa di mia madre. Essa mi volle anche che dovessi essere un serpente, e come serpente deve vedermi. Ma ogni qualvolta che noi saremo soli, io prenderò il mio vero aspetto e tu ti compiacerai di me, come fai adesso”. Così discorrendo il giovane fu colto dal sonno. Allora la giovinetta che cosa fece? Si levò cautamente, prese la pelle serpentina e la bruciò nel focolare; poi corse dalla suocera: “Signora mamma, vieni a vedere tuo figlio!”. Frattanto il giovane si destò, affrettandosi per andare a cacciarsi dentro la pelle del mostro; ma non la ritrovò là dove l’aveva lasciata. La sposa si mise a ridere e gli disse di non affaticarsi a cercarla, perché essa stessa l’aveva bruciata con le proprie mani. Egli, saputo ciò, l’abbracciò e baciò in fronte dicendo: “Con la tua saggezza, o bella, sei riuscita a rompere l’incanto!”.

Una prima lettura dei due racconti conferma che si tratta di versioni di un’unica fiaba. La figura dell’eroe serpente, associato in vario modo ai rapporti fra i sessi e a nascite miracolose, si riscontra in un arco temporale e spaziale tanto esteso da far escludere senza pericolo di sbagliare che esso possa essere nato successivamente alla diffusione del cristianesimo. Senza bisogno di far ricorso al serpente biblico, è sufficiente ricordare alcuni fatti significativi. Nella mitologia greca Giove sotto forma di serpente, oltre che di toro o di cigno, si accoppia con divinità o eroine. Alessandro Magno accreditava la leggenda di essere nato da Olimpia e dal dio

Ammone. Questi altri non era che il dio egiziano Amon, successivamente sincretizzato con Zeus, il quale era venerato anche sotto forma di serpente. Plutarco afferma appunto che Olimpia fu fecondata da un serpente. Livio racconta che la madre di Scipione l'Africano partorì dopo essere stata visitata da un serpente. In Egitto questo animale era il simbolo stesso della fecondità e a esso facevano ricorso le donne sterili. Ciò spiega perché nei paesi arabi fosse assolutamente proibito mangiare la carne di serpente tranne alle donne sterili. Non a caso nelle *Mille e una notte* le mogli di un re egiziano e del suo visir partoriscono due maschi grazie al consiglio di Salomone di mangiare carne di serpente. Uno dei motivi più diffusi della narrativa orale slava è la nascita dell'eroe Volga Vseslavic da una donna fecondata da un serpente (Cocchiara 1956, pp. 13 sgg.; Brelich 1958). Per finire, nella stessa narrativa orale italo-albanese il tema è presente in forma rovesciata: aspetto di serpente ha una ragazza la quale riassume forma umana dopo avere sposato un principe (Perrone, a cura, 1967, pp. 29-32).

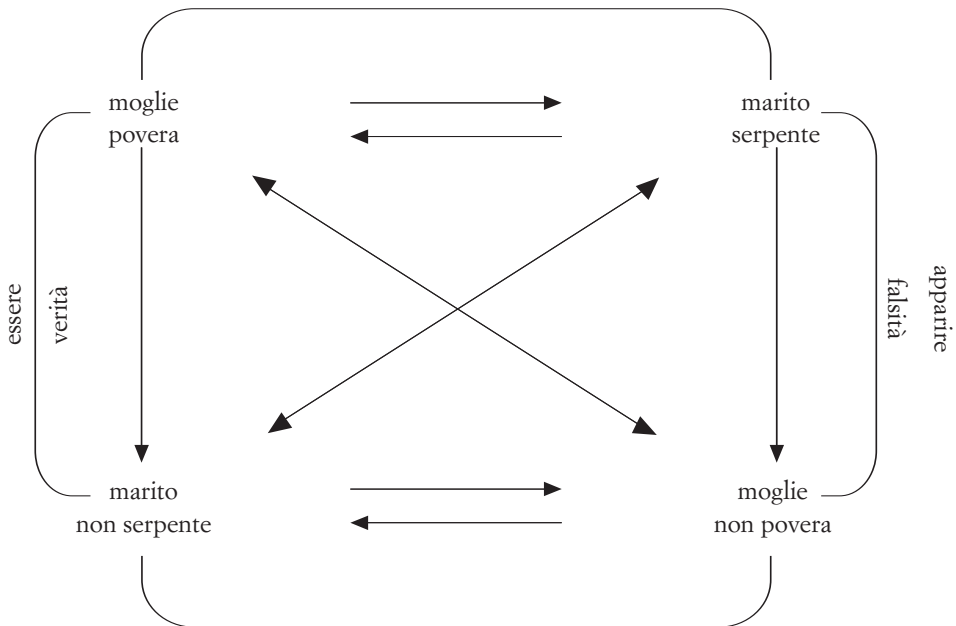
Sul significato del matrimonio tra poveri e ricchi ricorrente nelle fiabe, non è il caso di insistere. Nella letteratura orale esso è largamente presente e le sue motivazioni ideologiche sono del tutto evidenti (Giallombardo 1973, pp. 11-12). Importa rilevare che, come nella nostra fiaba, l'ascesa sociale dell'eroe è più frequentemente dovuta non a imprese eroiche in cui sia necessaria forza fisica, ma al superamento di prove, quali lo scioglimento di enigmi, in cui è richiesta abilità intellettuale (Schirò 1923, pp. 372 sgg.). Il messaggio a livello manifesto è evidente e ne è evidente anche il fine consolatorio. I poveri, socialmente più deboli, sono moralmente e intellettualmente più forti dei ricchi. Grazie alla loro bontà (Plataci) e intelligenza (Piana degli Albanesi) essi possono, infatti, conquistare la ricchezza.

Dal punto di vista morfologico la fiaba di Piana presenta una struttura molto semplice, che secondo i simboli funzionali stabiliti da Propp (1928) può essere così rappresentata:

X W LV Rm neg.; W LV Rm neg.; W LV Rm N

Per altro, la triplicazione delle prove, come già evidenziato da Axel Olrik (1973, pp. 197-232), è una caratteristica quasi costante della narrativa orale mondiale. Appare dunque evidente che gli elementi cristiani presenti nelle due versioni della fiaba sono aggiunte ulteriori a un racconto che per le sue caratteristiche tematiche e morfologiche presenta tratti molto più antichi.

Il primo dato su cui riflettere è che la rottura dell'equilibrio esistenziale, da cui muove l'azione narrativa nella fiaba di Piana, è provocata da una richiesta innaturale della madre. L'accoglimento di questa richiesta interrompe il normale ordine della natura. Il problema del racconto a questo punto è quello di ricondurre il *caos* a *cosmos*. È importante che come una donna ha scatenato il primo, sia una donna a ristabilire il secondo. A livello profondo la narrazione è articolata dalla opposizione *essere* vs *apparire*. Il protagonista è uomo ma appare serpente a causa di un incantesimo. L'eroina è povera ma appare ricca grazie a una abile menzogna. È proprio questa inattesa menzogna a provocare lo scioglimento delle opposizioni e il ristabilimento dell'ordine. Eccone lo schema logico:



Il danno iniziale, “il giovane ha l’aspetto di un serpente”, è correlato al dato da cui viene negato, “la fanciulla è ricca”. L’evidente falsità di quest’ultimo fatto falsifica il primo. Il meccanismo logico adottato per ristabilire l’ordine in fondo è semplice. Identica operazione noi facciamo quando per dichiarare la falsa identità di qualcuno diciamo: “egli è (...) come noi siamo turchi”. In questo modo noi non intendiamo affermare il falso sul nostro conto ma omologare a un fatto che si dà come evidentemente falso, altro fatto ingannevolmente presentato come vero. Identica è l’operazione logica sottesa al discorso della fanciulla: “tu sei serpente come io sono ricca”. Poiché ricca non è, il serpente non è tale. La menzogna, in quanto capovolgimento della realtà, spezza l’incantesimo che ne ha prodotto l’iniziale stravolgimento.

### 3. *Il pensiero mitico*

La struttura paradigmatica del racconto di Piana degli Albanesi non è riferibile né al gruppo di Klein, né al *carré* di Greimas. Un confronto con lo schema della veridizione di quest’ultimo mostra tuttavia che le procedure del pensiero mitico, sottostanti all’ordine sintagmatico della fiaba, non stravolgono il dispositivo del pensiero logico ma, procedendo in modo analogo per opposizioni, contraddizioni e correlazioni, seguendo dunque lo stesso percorso, ne invertono la direzione. Da un lato, a differenza di quanto accade nello schema greimasiano dove immanenza e manifestazione s’intersecano pur restando autonome, il pensiero mitico enfatizza la loro contrapposizione; dall’altro, proprio grazie a essa, disponendo gli operatori logici su

l'uno e l'altro piano, servendosi come mediatore della menzogna (apparire + non essere), omologa i piani contrapposti e ne annulla la contrapposizione. In questo modo impone la verità sulla falsità.

È questo potere del pensiero mitico di proporre una rappresentazione non opposta ma inversa della realtà, affiancando e affermando il senso mediante un'antimateria di senso, a presiedere alla produzione del simbolico e a determinare la natura ambigua dei suoi esiti concreti: sia quando espressi in figure linguistiche e immagini artistiche sia quando fisicamente realizzati in ruoli attanziali. Non è un caso che le caratteristiche e le azioni degli eroi mitici siano in genere connotate da ambiguità, né casualmente le forme attraverso le quali si esprimono le procedure del pensiero simbolico sono denunciate dalle maschere. L'opinione corrente sul loro significato, per altro giustificato da alcuni usi, è che esse abbiano solo una funzione simulatoria oppure dissimulativa, appartengano cioè alla sfera della menzogna o della segretezza. Loro carattere sarebbe dunque quello di dotare di una identità *altra* chi le indossa. Le *imagines* mortuarie romane bastano a provare il contrario. La loro funzione, come è ovvio, non è quella di proporre l'alterità dei defunti ma di affermare la loro identità. A questo proposito significative sono le *bautte* veneziane, il cui uso era obbligatorio nelle cerimonie ufficiali con l'evidente funzione di esibire i ruoli dei loro portatori, confermando così l'ordine sociale. È un caso evidente di uso delle maschere né simulatorio né dissimulativo ma diretto a ribadire identità e verità. Le stesse *bautte* venivano utilizzate dagli appartenenti alla nobiltà per conservare il segreto nei loro spostamenti, dunque diversamente dal caso precedente, per non essere identificati. Si tratta allora di un uso dissimulativo delle maschere? A ben vedere, si dissimulava il soggetto non la classe di appartenenza. Ha pertanto ragione Damish (1979, p. 776) nel sostenere che "fra le nozioni di *maschera* e di *identità*, il rapporto non è solo di esclusione e neppure di annullamento, ma di complementarità, se non di complicità". Di fatto, rispetto alla percezione e costruzione della realtà per opposizioni e correlazioni secondo procedure logico-razionali, le maschere invertono posizioni e valori degli elementi posti in relazione, proponendo un loro ordine capovolto. L'inversione e nello stesso tempo riaffermazione dei ruoli sociali presente in molti rituali festivi, di cui il Carnevale è un modello, è una prova del significato delle maschere. Attraverso di esse, in rapporto alla situazione d'uso, può apparire ciò che non è (la *menzogna*), ciò che è e non appare (il *segreto*), ma anche ciò che è e appare (la *verità*) e ciò che non è e non appare (la *falsità*). Questo valore totalizzante diretto a sussumere e sublimare ogni possibile contraddizione della realtà, questo significato equivoco e multiplo delle maschere (Bril 1983) è proprio del pensiero mitico. È grazie alla sua possibilità di negare e affermare nello stesso tempo che esso, capovolgendo la realtà vissuta, ci persuade del suo senso del reale attraverso il non senso dell'immaginario.

#### 4. *Le menzogne di Mandrake*

Una verifica significativa di quanto fin qui detto è rappresentata da Mandrake, un noto personaggio dei fumetti (Della Corte 1968). Non c'è da sorprendersi. Le

figure canoniche, maschere appunto, di questo genere di letteratura già al loro apparire hanno assunto e non a caso, anche fra i non giovani, lo stesso valore degli eroi mitici destinati in ogni cultura a sussumere e risolvere attese, contraddizioni e frustrazioni in una dimensione speculare a quella della realtà vissuta. Non a caso a Lee Falk, autore di Mandrake, si deve anche l'invenzione di The Phantom (L'Uomo Mascherato), modello esemplare degli eroi dei fumetti connotati da forti valenze mitiche (Buttitta 1996, pp. 183 sgg.).

Mandrake, le cui *strips* comparvero per la prima volta l'11 giugno del 1934 e furono disegnate fino al 1965 da Phil Davis, è stato uno dei personaggi più amati e quindi più rappresentativi del mondo dei fumetti. In Italia le sue avventure apparvero sull'*Avventuroso* a partire dal 20 gennaio 1935. Nei caratteri esteriori Mandrake è del tutto diverso dagli altri eroi dei fumetti. È un mago da palcoscenico. Pratica illusionismo, ipnotismo e altri trucchi che ha appreso, laureandosi in un'improbabile Università della Scienza sperduta in una remota valle del Tibet. La sua *alterità* è segnalata anche dall'abbigliamento. Si muove nel quotidiano in un impeccabile abito di scena, con cilindro e bastone, frac blu e mantellina rossa. È accompagnato da Lotar, un muscoloso negro in vesti non meno inconsuete: indossa una canottiera in pelle di leopardo, calzoncini corti stretti in vita da una fascia rossa e talora porta un fez. È significativo che nessuno dei personaggi coinvolti nelle avventure dei due, ovunque si svolgano, tra i ghiacci del Polo o nei deserti africani, nello spazio astrale o sul fondo del mare, noti il loro strano aspetto. La non conflittualità di finzione e realtà è un segnale eloquente della dimensione mitica in cui si svolgono le loro avventure.

A differenza degli altri eroi mitici, Mandrake converte sempre il contenuto invertito in contenuto posto grazie a illusionismo e ipnosi. La sua arma dunque è la finzione. Ciò che appare ma non è, cioè la menzogna, ristabilisce la verità sulla falsità, l'ordine sul disordine, il *cosmos* sul *caos*. Il ruolo di aiutante di Lotar, in realtà non sempre necessario, serve solo a segnalare il ruolo subalterno della forza fisica rispetto al potere simulatorio del nostro eroe. Di esso egli si serve contro ladri, truffatori, assassini ma anche, dato per noi più eloquente, contro esseri dotati di poteri magici e misteriosi: altri maghi, fachiri, fantasmi, folletti e perfino extraterrestri. Suo principale oppositore, che significativamente appare nella prima strip, *L'uomo del mistero* (11 giugno 1934-24 novembre 1934), è il Cobra, un individuo malvagio dotato di poteri straordinari.

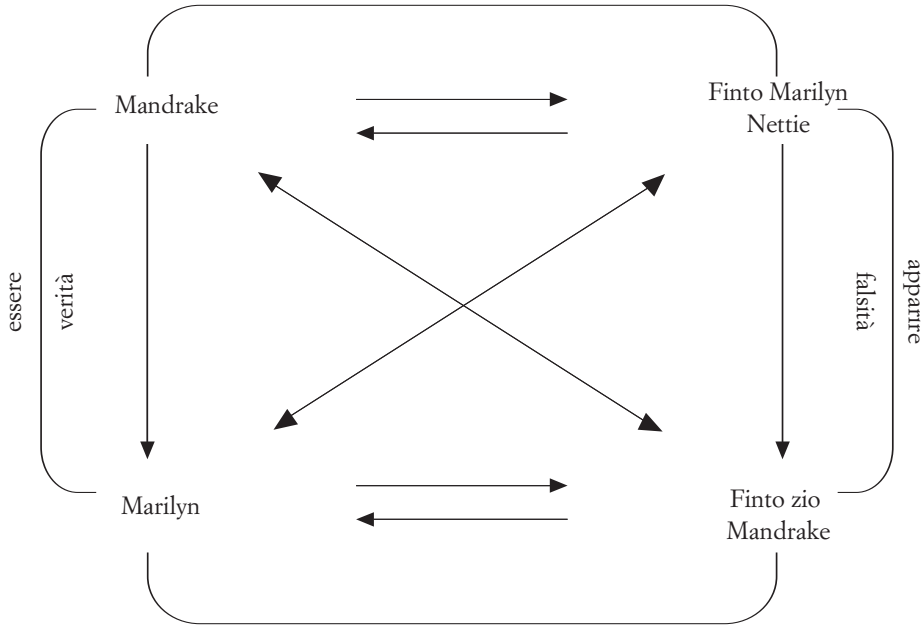
Rispetto al nostro discorso particolarmente illuminante è la *strip* intitolata *A Hollywood* (30 gennaio 1938-14 maggio 1938): una *fiction* dentro la *fiction*. Mandrake si reca nella Città del cinema e sta per firmare un contratto con una società di produzione, ma il contratto è ingannevole. Una clausola apparentemente insignificante consente ai produttori di ridurre il compenso del Mago a loro discrezione. La penna però non scrive, anzi, penna e contratto si mettono a parlare rivelando l'inganno. È solo l'inizio di una storia tutta impostata opponendo menzogna a menzogna. Mandrake mediante una finzione ha smascherato due mentitori. In seguito il mago firma un contratto con un altro produttore e il giorno dopo affronta il primo provino. Sua partner è una delle più famose attrici del momento, Marilyn Dawn. Il provino va bene e il regista gli chiede di mostrargli uno dei suoi trucchi magici. La macchina da presa però, come lo stesso Mandrake



ha avvertito, non li riprende. Un dettaglio insignificante ai fini dello svolgimento delle successive vicende, ma particolarmente importante ai fini della comprensione del loro contenuto ideologico. Ha la funzione, infatti, di rimarcare il carattere illusorio delle situazioni che il mago riesce a creare grazie ai suoi poteri. Segue un episodio in cui Mandrake smaschera un finto incidente. Un uomo finge di essere investito da Marilyn al volante della sua auto, Mandrake, che ha visto tutto, rivela il trucco. Dei complici dell'investito immaginario intervengono in sua difesa e stanno per colpire il mago. Lotar pensa a sistemarli energicamente. In questo caso la verità viene ristabilita senza ricorso alla magia. Mandrake ha visto bene. Lotar si è servito della sua forza reale. Arriviamo ora al nucleo centrale della storia. Marilyn nasconde a Mandrake di avere una sosia, Nettie. Alcuni episodi mettono in sospetto Mandrake che però non riesce a capire, pur avvertendo la differenza di comportamento tra l'una e l'altra. Nettie si stanca di questa situazione e accordandosi con Farrel, manager di Marilyn, l'unico a saperle distinguere, si sostituisce a lei. Grazie alla complicità di Farrel l'inganno riesce. Nettie prende il posto di Marilyn approfittando della sua partenza per un breve periodo di vacanza. Al suo ritorno Marilyn viene ritenuta Nettie anche dalla sua cameriera e secondo gli ordini della vera Nettie non viene fatta entrare nella sua casa, ormai occupata da quest'ultima. Dopo vari tentativi, anche legali, Marilyn è costretta a rassegnarsi. Neppure Mandrake, a cui si rivolge, infatti, la riconosce come tale. Solo la macchina da presa, che è lo strumento per produrre *fiction* e significativamente proprio per questo non si può ingannare, mette in crisi il trucco. Nettie, infatti, non sa recitare e il film realizzato con lei come partner di Mandrake rischia di essere un fiasco. Il mago, cui dal produttore viene mostrato il film, a questo punto entra in azione. È la *fiction* dunque a portare alla scoperta della verità. Resosi invisibile, Mandrake assiste a un equivoco colloquio tra Nettie e Farrel. Decide pertanto di andare a trovare Marilyn che ora fa la commessa e ormai è talmente frastornata da cominciare a credere, come lei stessa dice, "di essere Nettie e non Marilyn Dawn". Mandrake la sottopone a ipnosi e si convince di trovarsi di fronte alla vera Marilyn. Il mago mette in opera senza successo vari tentativi per smascherare Nettie. Alla fine lui stesso, sotto le spoglie di un vecchio zio inesistente di Marilyn, si presenta a Nettie che lo accoglie con grandi espressioni di affetto. Mandrake sta al gioco e Nettie con Farrel decidono di presentarlo al produttore per fugare ogni dubbio sulla identità della falsa Marilyn. Entra a questo punto in scena la Marilyn vera che dichiara che non può trattarsi di suo zio visto che non ne possiede. La conferma viene dallo stesso Mandrake che, liberandosi dall'abile mascheramento sotto cui si è nascosto, smaschera – il gioco di parole è qui utile – l'inganno di Nettie e di Farrel. La sicura prospettiva del carcere per i due conclude felicemente la storia. La simulazione ha sconfitto la simulazione e ancora una volta Mandrake, *The Magician*, ha fatto trionfare la verità sulla menzogna. Come dice una delle vignette finali della storia: "Il grande gioco di Nettie e di Farrel finisce dietro le sbarre anziché alle luci della ribalta".

La stessa strip continua narrando un'altra avventura di Mandrake a Hollywood. Alcuni banditi rapiscono un giovane attore prodigio per ottenere un lauto riscatto. Il rapimento è reso possibile dal fatto che uno dei banditi si finge l'autista del ragazzo. La sua liberazione finale avviene grazie ai trucchi illusionistici del mago. È in sostan-

za una conferma della struttura ideologica della prima storia. La sua organizzazione logica è così rappresentabile:



Come si vede, confermando il significato mitico del racconto, è la stessa rappresentazione capovolta del modello della veridizione, che abbiamo riscontrato nella fiaba di Piana degli Albanesi. In sostanza la logica del mito impone la verità sulla falsità mediante la menzogna, attribuendo a questa il valore ambiguo che assumono tutti i segni quando comunicati in funzione simbolica. Il messaggio è chiaro e Mandrake ne è una metafora. Come nell'India vedica, "c'è una verità della menzogna (...) nel senso che la verità tutta intera è quella che include la menzogna" (Malamoud 1992, p. 7). La falsa etimologia proposta per la parola *sati-ya*, "verità", spiega e denuncia le procedure del pensiero mitico che portano a questa conclusione. La prima sillaba (*sa*) e l'ultima (*ya*) sono la verità vera e propria, la seconda (*ti*) è la *anrta*, la menzogna. "In questo modo la menzogna è solidamente tenuta, da una parte e dall'altra, dalla verità e acquista essa stessa un essere di verità" (ib.).

Per intendere il successo e dunque il senso di un personaggio come Mandrake, prodotto come abbiamo visto di itinerari logici che solo sul capovolgimento del reale possibile al mito trovano raccordo ed esplicitazione, è necessario riportarsi all'America del tempo in cui esso è nato e da dove ha intrapreso il suo cammino su giornali e riviste di tutto il mondo. Sono gli anni dopo le grandi crisi del 1929-33 del New Deal di Franklin D. Roosevelt, eletto nel '32, con le sue speranze e i suoi successi. È un'America che ha ritrovato il benessere e l'illusione di un mondo felice. In qualche misura, e sia pure alla lontana, respira la stessa atmosfera della Francia di Luigi XIV, che vede crescere e dilatarsi accanto all'aristocrazia, e per sua estensione,

un nuovo ceto di militari e prelati, di “uffiziali” e mercanti, animato da una visione ottimistica della realtà. E un mondo che crede nelle fiabe, che ha in Parigi il centro di produzione di una letteratura ispirata al fiabesco e resa fisicamente visibile nelle architetture e nei giardini di Versailles (Soriano 1968). Hollywood negli anni Trenta del Novecento è il centro di produzione di analoga rappresentazione irrealistica della realtà, che nei grattacieli delle grandi concentrazioni urbane ha la sua esibizione fisica e la sua metafora. Dell’ideologia di questa *affluent society* profondamente individualistica, che nel mito del *superman* ha la più diretta espressione, la letteratura a fumetti, affermatasi appunto in questi anni, costituisce il trasparente rispecchiamento. Non solo gli eroi del romanzo popolare dell’Ottocento vengono ad assumere altri e più visibili connotati, ma cominciano a dotarsi di poteri, come appunto Mandrake, oltre il possibile perché tutto in prospettiva appare possibile. Al criterio del verosimile narrativo suggerito da Aristotele si sostituisce quello dell’inverosimile. Quanto maggiore è la inverosimiglianza tanto più efficace e persuasiva è la vicenda narrata. Mandrake in questo senso si deve ritenere un precursore insieme a personaggi quali Flash Gordon, dei successivi Spiderman, Silver Surfer, Devil, Doctor Strange e così via. Comunque li si voglia leggere, sono spie inquietanti e conferma, per inversione, di una società che sembra riconoscersi solo nella logica del profitto e del successo. Significativo è il fatto che Mandrake, non diversamente da altri eroi, in genere interviene in difesa della proprietà privata. Parrebbe paradossale che il pratico si sostenga attraverso il mitico, sfere in apparenza contrapposte. In realtà un personaggio come Mandrake, attraverso la comunicazione del magico, ci insegna a cogliere tutta la forza della magia della comunicazione che, per essere l’unica condizione d’esistenza per gli uomini, è il luogo dove alla fine si incontra e si scioglie ogni possibile contraddizione del mondo in cui ci è dato vivere, permettendoci di pensare con Calderón che “en la vide todo es verdad todo mentira”<sup>1</sup>.

\* Apparso originariamente in Casetti, Colombo, Fumagalli, a cura, 2003, pp. 161-175.

<sup>1</sup> Per ulteriori riferimenti bibliografici in argomento, si vedano: Barthes, Greimas et. al. 1966; Bettetini 1975; Borghini 1984; Buttitta et al. 1974; Clair, a cura, 1962; Della Corte 1961; Eco 1976; Giammanco 1964; 1965; Heisenberg 1984; Lodi Rizzini, Venturelli, Zenoni 1998; Marrone 1992; Omboni, a cura, 1972; Strazzulla 1970; Trombino 1992; Vernant 1990.