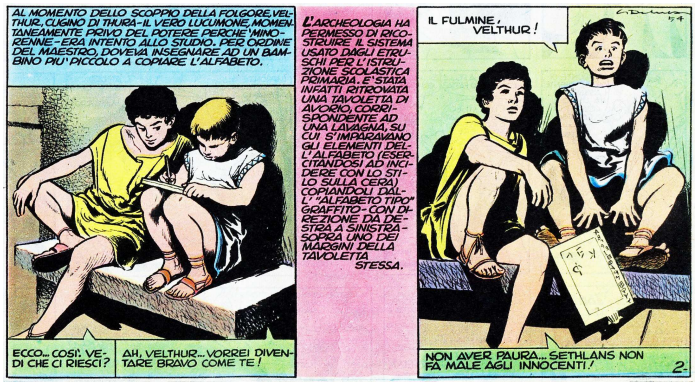
L'ETRUSCO NELLE NUVOLETTE

La lingua e la scrittura nei fumetti di genere etrusco - Parte I

Il tema della lingua etrusca stuzzica da sempre il pubblico, attirato da un alone di mistero, che in realtà non c'è, infatti, la scrittura etrusca si legge facilmente, anche se il significato di molte parole risulta sconosciuto o almeno non certo. Una opportunità per saperne di più è la mostra (e il bel catalogo): "*Gli Etruschi maestri di scrittura - Società e cultura nell'Italia antica*" attualmente in corso al MAEC – Museo dell'Accademia Etrusca e della Città di Cortona.

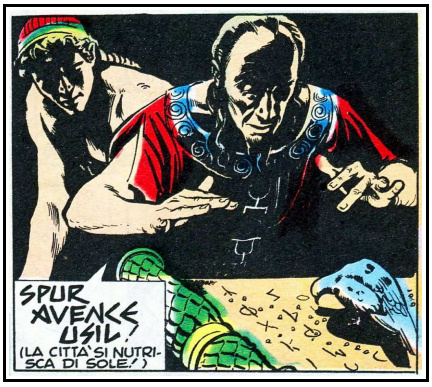
Quando pensiamo ai fumetti con dialoghi in lingue morte, ci immaginiamo che nelle nuvolette ci siano dei segni messi a caso, tanto per riempirle e stupire, come quelle di Daniele Falciani in "*Vel l'Etrusco*", una storia a fumetti nella Castiglioni Etrusca del 280 a.C. disegnata a tre mani, pubblicata dal Comune di Castiglion Fiorentino nel 2001, in occasione della mostra "*Etruschi nel Tempo*".

Ma quella fu una eccezione, infatti, non è stato così per i fumetti di genere etrusco. Gli autori hanno utilizzato qualche volta la lingua e, più spesso, la scrittura, ovviamente adattando gli antichi alfabeti alla lingua corrente.

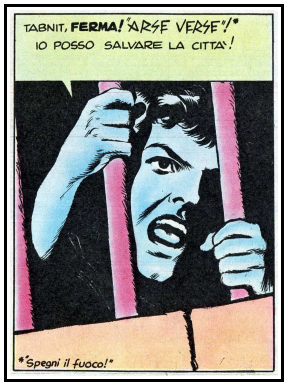


Il primo fumetto che propose la lingua e la scrittura etrusca fu "*Rasena*", pubblicato a puntate dal settimanale per ragazzi *Il Vittorioso* tra il 1955 e il 1956. De Barba e De Luca, già nel primo episodio, introdussero l'argomento disegnando una tavoletta cerata con l'alfabeto modello sul bordo.

La prima breve frase in lingua etrusca la dobbiamo però al beccucchiare di un uccello, uno di quelli che Arunte, l'augure di *Fufluna*/Populonia, allevava appositamente: “**spur avence usil**”, che fu tradotto “*la città si nutrisca di sole*”.



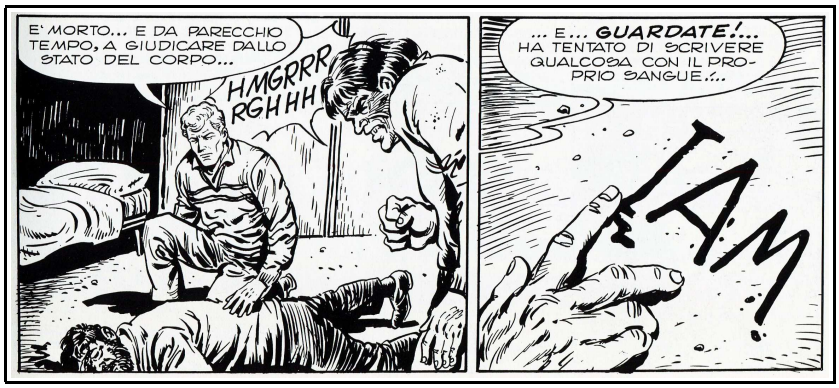
Di certo, il sacerdote aveva qualche problema con i verbi al passato (io lo interpreterei “*la città generò il sole / lo splendore*”), per cui l'auspicio si rivelò sbagliato, come i giovani lettori (e non solo) appresero nelle settimane successive quando iniziarono le tribolazioni che condussero i protagonisti del racconto prima a Roma, poi tra i Fenici e infine tra i nuraghe sardi.



Quattro mesi dopo un altro motto etrusco “**arse verse**” (“*allontana il fuoco*”) porrà un lieto fine al lungo cineromanzo a colori ambientato nel 565 a.C.

Nel 1959 il racconto a fumetti fu pubblicato in lingua francese, in un unico album ciné-color con il titolo “*Velthur Le Pacifique*”, con i testi rivisti da Merou, in cui però le battute in etrusco furono tolte.

Nel 1982 Castelli e Bignotti con “*La stirpe maledetta*” ci portarono nel Viterbese tra i miti etruschi di *Tarchies/Tagete* e della ninfa *Vacu/Vegoia*, immaginati come una coppia di scienziati atlantidei che insegnarono ai primitivi autoctoni la loro lingua, la loro scrittura, la scienza divinatoria e i rudimenti della civiltà, tra cui la delimitazione delle proprietà terriere.



Una storia intrigante alla ricerca dell'ingresso del *Fanum Voltumnae*, seguendo le tracce di tre misteriosi segni alfabeticI lasciati col sangue da un vecchio tombarolo, prima di morire. Ovviamente *Martin Mystère* risolse il mistero (che io non vi svelo), ma non trovò la strada del *fanum*.

Michele Tosco - 2016