

DARIO ACCOLLA

ONOMASTICA E (PARA)LETTERATURA:
I NOMI DI *DYLAN DOG*

0. Il fenomeno Dylan Dog

Il personaggio di Dylan Dog, che dà il nome all'albo omonimo, nasce nel 1986 dal genio creativo di Tiziano Sclavi, scrittore di origine lombarda, noto al pubblico anche per aver scritto alcuni romanzi di argomento orrifico. Egli deve, tuttavia, la sua grande fortuna a questo fumetto di genere *horror* che rappresenta una produzione editoriale tra le più popolari in Italia: sono stati, infatti, pubblicati oltre 800 albi in 23 anni con oltre un milione di copie vendute al mese.¹

L'opera presa in esame si è imposta come prodotto *cult* presso un pubblico di giovani e adulti e conta tra i suoi ammiratori, come vedremo, anche autorevoli personaggi del mondo della cultura.

1. L'universo narrativo

Dylan Dog è un "indagatore dell'incubo", un ex agente di Scotland Yard, divenuto poi investigatore privato, che si occupa di casi soprannaturali a sfondo *noir* e *horror*. Tutte le storie sono ambientate, normalmente, in una Londra immaginaria e nei suoi dintorni.

L'universo narrativo di *Dylan Dog* si struttura in un sistema che potremmo definire a cerchi concentrici: troviamo infatti un nucleo costituito dai protagonisti principali (Dylan, Groucho e Bloch), attorno ai quali si snodano le vicende narrate; quindi una cintura intermedia di comprimari, personaggi che compaiono una o più volte nei vari albi; infine, l'anello più esterno è popolato da comparse che hanno un ruolo più marginale. In questo universo così composito il ruolo dei comprimari è

^{*} I volumi finora pubblicati sono: 277 albi mensili, 242 albi in ristampa, 166 albi in collezione book, 23 albi annuali, 18 albi giganti, 3 albi maxi, 48 numeri quadrimestrali, 19 ristampe bimestrali e 23 almanacchi annuali.

fondamentale, perché, grazie alla loro presenza, è possibile la complessa ricchezza onomastica che caratterizza *Dylan Dog*.

Tali personaggi possono essere a loro volta classificati in comprimari ricorrenti, i quali compaiono in numerosi episodi; in comprimari poco ricorrenti, che vengono riproposti più raramente; infine, in comprimari non ricorrenti, che compaiono in una sola storia. Tutti questi personaggi possono essere, dato il genere narrativo in questione, non solo esseri umani, ma anche animali, creature magiche e sovrannaturali, mostri, alieni, ecc. I loro appellativi scaturiscono da un processo onomaturgico che si basa, come vedremo, su criteri ed espedienti specifici.

2. *Il corpus*

I testi consultati ai fini di questo studio sono settantuno e sono stati scelti tra gli albi mensili e le diverse pubblicazioni periodiche quali: *Dylan Dog Gigante*, *Maxi Dylan Dog*, *Dylan Dog Speciale* e *l'Almanacco della paura*. Negli esempi che riporterò, gli albi ordinari verranno indicati solo col numero di pubblicazione tra parentesi; le altre pubblicazioni, invece, verranno specificate assieme al numero o all'anno di pubblicazione.

Dall'analisi dei testi è stata quindi operata una selezione dei nomi utilizzati dall'autore che consta di antroponimi, nomi di animali, toponimi e odonimi.

3. *I nomi di Dylan Dog tra citazione, riuso e gioco linguistico*

La ricchezza e la creatività onomastica che caratterizzano il fumetto di Sclavi sono il risultato del concorso di tre diverse tecniche onomaturgiche: la citazione, il riuso e il gioco linguistico. Tali espedienti sono interdipendenti tra loro, per cui può accadere, come vedremo, che un nome di una categoria possa rientrare anche in un'altra.

3.1.1. *La citazione*

Il richiamo alle opere più varie, ai fini dell'attribuzione onomastica ai suoi personaggi, rappresenta la cifra artistica di Sclavi, il quale «sfrutta ampiamente nelle sue opere il meccanismo stilistico e retorico della citazione» (NERI 2004, 25). Il nostro autore, per altro, non attinge sol-

tanto al vastissimo repertorio della cultura letteraria, ma anche alla cultura cinematografica, musicale e perfino pittorica. Tali elementi vengono ripresi, combinati e adattati alle storie secondo processi creativi specifici e mai lasciati al caso.

Le citazioni letterarie sono presenti nel nome del protagonista principale del fumetto. Dai dialoghi tra l'indagatore dell'incubo e i vari comprimari emerge, infatti, che Dylan si chiama così in omaggio al grande poeta irlandese Dylan Thomas, mentre il suo cognome, Dog, richiama il romanzo giallo *Dog figlio di...* di Mickey Spillane, come dichiarato da Sclavi in un'intervista pubblicata sul sito ufficiale della casa editrice. Origine letteraria ha pure il nome Bloch, ispettore di Scotland Yard e grande amico di Dylan, che rimanda a Robert Bloch, autore del romanzo *Psycho*, opera molto amata e più volte citata dall'autore nei vari albi.

I nomi dei protagonisti di specifiche opere letterarie vengono attribuiti anche a molti comprimari: un richiamo a Pirandello, ad esempio, è palese nell'albo 67 in cui ritroviamo i personaggi di Adrian Mehis e di Matthew Pascal, l'uno mite e anonimo protagonista della storia, l'altro suo alter ego mostruoso proveniente dal mondo dei morti. La citazione si limita al solo nome dei due personaggi – la storia, infatti, non richiama nient'altro dell'opera pirandelliana – e serve a Sclavi come spunto per affrontare il tema del doppio, a lui particolarmente caro. Un procedimento analogo viene pure usato nell'albo 33 dove i personaggi di Henry Jeckyll e Edward Hyde rimandano direttamente al celebre romanzo di Stevenson. Altri esempi di richiami letterari si ritrovano, ancora, nel nome di H.G. Wells, comprimario ricorrente e aiutante di Dylan Dog, omonimo dello scrittore britannico autore di opere quali *La macchina del tempo* e *L'isola del dottor Moreau* oppure in Norman Bates (20), protagonista del già citato *Psycho*.

La citazione cinematografica, invece, non si limita solo all'aspetto linguistico ma, a volte, coinvolge anche la dimensione iconica per cui accade che un comprimario o un coprotagonista prenda il nome di un attore o di un personaggio e ne assuma anche le fattezze fisiche. È il caso di Groucho, l'inseparabile braccio destro di Dylan e «copia cartacea di uno dei fratelli Marx» (DENARO-SILVESTRI 1991, 23), oppure di Bree Daniels, comprimario poco ricorrente (18, 88 e *Dylan Dog Speciale* 2004), molto simile a Jane Fonda, interprete del personaggio omonimo del film *Una squillo per l'ispettore Klute*, di Alan J. Pakula. Tra gli altri personaggi mutuati dal cinema vanno ricordati Kim e Cagliostro, com-

primari ricorrenti in diversi albi mensili (18, 63, 119, 241, 242) che rappresentano, rispettivamente, la strega dell'ovest e il suo gatto dotato di poteri sovranaturali. Entrambi richiamano i personaggi del film *Una strega in paradiso* di Richard Quine: Kim, infatti, è un nome attribuito in omaggio all'attrice Kim Novak, interprete femminile del film, mentre Cagliostro si rifà direttamente al personaggio del film stesso. Va ancora ricordato il caso di Mabel Carpenter (7, 57), il cui cognome è un omaggio all'omonimo regista, famoso per pellicole *horror* di grande successo.

I nomi dei personaggi famosi vengono utilizzati anche per indicare toponimi e, nello specifico, odonimi, come nel caso di Craven road, l'indirizzo in cui vive Dylan, omaggio a Wes Craven, regista del primo degli episodi di *Nightmare*, vero e proprio *cult* per i fruitori del genere orrifico cinematografico.

Fra le altre tipologie di citazione che possiamo trovare negli albi di *Dylan Dog* ricordiamo, per la pittura, Golconda, altro toponimo che richiama l'opera di Magritte e che, nell'omonima storia a cui dà il titolo (41), rappresenta una foresta maledetta dalla quale si liberano creature mostruose e assetate di sangue che terrorizzano Londra e i suoi dintorni.

Ha origine in ambito storico, invece, Lillie Connolly (121), che rappresenta un singolare caso di citazione onomastica: nella realtà, infatti, la donna è stata la moglie di James Connolly, eroe dell'indipendenza irlandese. Nella finzione, invece, Lillie è la donna che Dylan ha sposato, nonché militante dell'IRA, ragion per cui il protagonista abbandonerà Scotland Yard. Il legame tra i due personaggi femminili, quello storico e quello della finzione, si concretizza non solo nella condivisione del nome ma anche nel destino che entrambe le donne sono costrette a vivere.

Il meccanismo della citazione, perciò, si sviluppa sostanzialmente su due piani: ora viene attribuito a un personaggio il nome di una persona realmente vissuta, ora si utilizza il nome di un personaggio di fantasia attinto ad un preesistente repertorio onomastico, basato sulla vasta conoscenza dell'autore.

3.1.2. *Il riuso*

Per riuso si intende l'utilizzo, per fini onomaturgici, di materiali linguistici di vario genere. Esso non è mai semplice espediente fine a se stesso: il nome "riusato", infatti, rimanda molto spesso a una caratteri-

stica fisica o psicologica del personaggio oppure funge da legame con la vicenda narrata.

Fra i numerosi nomi che riprendono caratteristiche psico-fisiche dei comprimari che li portano ricordiamo quello di Johnny Freak (81, 127), ragazzo utilizzato dalla sua famiglia come riserva d'organi per il fratello malato, il cui appellativo *freak* allude sia alla condizione mostruosa dovuta alle menomazioni fisiche subite, sia alla condizione esistenziale del personaggio stesso, poiché nel gergo inglese con tale termine si fa riferimento a fenomeni da baraccone. Altro caso è quello di Due Facce, comprimario ricorrente e direttore degli inferi, il cui appellativo richiama la condizione mostruosa del personaggio che presenta, appunto, due facce attaccate alla stessa testa. Un ulteriore esempio di riuso con riferimento alle condizioni fisiche del personaggio è quello di Fat (40), giornalista destinato a una tragica fine il cui nome richiama la sua pinguedine.

Tra i nomi che si ricollegano direttamente alla vicenda narrata si ricorderà innanzi tutto quello di Dream (223), una ragazza gravemente ammalata, che vive sospesa tra due mondi ai quali accede addormentandosi in uno e risvegliandosi nell'altro. La ragazza tuttavia, in colloquio con Dylan, chiamato a indagare sul fenomeno paranormale, rivela all'investigatore di chiamarsi così perché la sua famiglia l'aveva avuta dopo molti anni di matrimonio, coronando così il "sogno" di avere una bambina. Altri nomi che rimandano alla vicenda narrata sono quello di Helmut Tod (83), medico nazista trasferitosi a Londra dove si fa chiamare col nome di Doctor Death, che s'ispira a certa terminologia giornalistica usata anche in Italia per indicare i medici che provocano la morte dei pazienti o per eutanasia o per intenti criminali, come nel caso della vicenda narrata. Si ricordi infatti che *death*, in inglese, significa 'morte', allo stesso modo di *Tod* in tedesco. Interessante, ancora, il caso di Banshee O'Connor (79), creatura fatta di antimateria, che procura la morte di chi le sta accanto: in quest'ultimo caso il legame tra nome e storia narrata sta, appunto, nel fatto che nella mitologia irlandese le *banshee* sono fate del malaugurio che portano sventura a chi ha la sfortuna di incontrarle.

Il riuso di materiale linguistico d'uso comune è evidente nei nomi degli animali. Gli animali, per altro, hanno un ruolo importante nell'economia delle storie narrate e sono veri e propri protagonisti di molte di esse. Piccole comparse animali quali Bruto, Snoopy, Bobby,

Briciola, ecc., rimandano a una cinonimia convenzionale. Tra questi va ricordato Botolo, piccolo randagio apparso in svariati numeri, che aiuta Dylan Dog nella risoluzione di diversi casi. Il nome, in questo caso, crea una sinonimia tra appellativo e nome della specie, essendo il botolo un cane di piccola taglia.

Il riuso di materiale linguistico comune ritorna, infine, nei toponimi reali o di fantasia citati nei vari albi. Tra questi ultimi ricordiamo, tra tutti, l'odonimo Mystery road (18), strada immaginaria di New York abitata da una strega, chiave del mistero che sta al centro della vicenda narrata.

3.1.3. *Il gioco linguistico*

Con tale definizione si intende un insieme composito di processi creativi che spaziano dall'invenzione vera e propria all'anagramma, passando per la combinazione o la sostituzione parziale di specifiche componenti linguistiche.

Se da una parte sono rari i nomi di pura fantasia ritrovati in *Dylan Dog* – ricordiamo il caso di Mana Cerace, comprimario poco ricorrente (34, 68), che incarna il mostro del buio –, Sclavi, dall'altra fa largo uso dell'anagramma. Il caso più famoso è quello di Xabaras, comprimario ricorrente e padre di Dylan, appellativo che, così come suggerito al lettore dagli stessi personaggi del fumetto, ricomposto dà Abraxas, nome del diavolo; tale espediente, per altro, sta a sottolineare la natura demoniaca del personaggio celata sotto fattezze umane. Un altro esempio, che è anche citazione di un nome della letteratura contemporanea, nonché ossequio di Sclavi a una grande personalità della cultura italiana, è quello di Humbert Coe (136), che richiama, nel nome, l'italiano Umberto, mentre il cognome è l'anagramma di Eco. Umberto Eco, infatti, ha rilasciato in una sua intervista una dichiarazione in cui rivelava che il fumetto in questione era una delle sue letture preferite, assieme alla *Commedia* dantesca. Per tale ragione si è reso omaggio all'autore di *Il nome della rosa*, dedicandogli un personaggio comprimario di un albo mensile che, per altro, gli somiglia anche sotto l'aspetto iconico. Un altro caso è quello del toponimo di fantasia Grillmiby Pill (140), zona industriale immaginaria nei sobborghi londinesi e anagramma di Billy Pillgrim, protagonista di *Mattatoio n. 5*, romanzo di Kurt Vonnegut largamente citato nell'albo in cui compare.

Sclavi, inoltre, ama giocare con le parole e combina insieme diverse componenti linguistiche, come fa in alcuni toponimi di fantasia: ad esempio, il nome di Bloodsbury (92), cittadina in cui avvengono fatti di sangue, richiama il sostantivo *blood* al quale è unita la seconda parte del nome *-bury*, come d'uso nella toponomastica inglese (si pensi a Salisbury, ad esempio); Wolfsburg (3) è composto dai due sostantivi *Wolf* 'lupo' e *Burg* 'castello' ed è nome di un villaggio in cui si ambienta una storia di licanthropia.

La sostituzione e l'inserzione di elementi linguistici eterogenei si riscontra nel caso di Vostradamus (*Albo Gigante* 3), mago che richiama il nome del più famoso Nostradamus, in cui il gioco linguistico si basa sull'opposizione tra vostra- / nostra-, con chiaro intento ironico; inoltre, vi è il caso del già citato Adrian Mehis (67), che richiama il Meis pirandelliano che, attraverso l'inserimento del grafema *h*, viene reso esotico.

4. Considerazioni linguistiche e letterarie

Si cercherà, ora, di trarre alcune conclusioni sia sotto l'aspetto linguistico, sia sotto quello letterario.

A livello linguistico, in merito alle scelte onomastiche di Sclavi va ricordata la varietà dei codici usati. L'ambientazione londinese giustifica la grande prevalenza dell'inglese nel processo di nominazione. Ciò non impedisce all'autore di introdurre anche antroponimi e appellativi provenienti da altre lingue quali l'italiano (Botolo), il tedesco (Tod), il francese (Veronique), il polacco (Trelkovski), ecc.

Abbiamo già notato come il gioco linguistico di Sclavi si risolve in parole che comportano ora la commistione di codici, come nel già citato caso di Vostradamus, tra italiano e latino medievale, ora nella creazione dei già citati toponimi di fantasia, conati secondo il criterio dell'analogia con la toponomastica inglese – si pensi a Bloodsbury – o per univerbazione di termini e morfemi specifici, come nel caso di Wolfsburg.

Risalta il largo uso di ipocoristici, quali Lillie, Johnny, Bobby, ecc., cui si ricorre probabilmente per descrivere e rappresentare una certa rassicurante quotidianità, affidata a un determinato uso familiare del nome, che è poi destinata a essere sconvolta da fatti di sangue o soprannaturali. Anzi, parrebbe che la scelta di tali appellativi serva all'autore proprio per rendere ancora maggiore lo scarto tra la normalità, garantita dal ri-

corso alle scelte onomastiche affettive, e l'orrore che irrompe nella diegesi.

L'onomastica di Dylan Dog si presenta, perciò, come un processo creativo e culturale piuttosto complesso. Sclavi si rivela un grande fruitore di opere letterarie e di altri generi artistici e condensa dentro ad ogni storia scritta e rappresentata tutto un mondo di allusioni, di rimandi colti, di suggestioni culturali che fanno di questo fumetto un grande esempio di contaminazione e di sintesi di generi diversi e che concorrono a fare di *Dylan Dog* un prodotto estremamente complesso e di sicuro valore artistico.

Bibliografia

D. ABRESCIA, *Enciclopedia di Dylan Dog*, Milano, Mondadori Editore 1995.

A. ALBERGHINI, *Sequenze urbane. La metropoli nel fumetto*, Rovigo, Delta Comics 2006.

D. BUDOR, *Mattia Pascal, tra parola e immagine*, Roma, Carocci 2004.

D. DENARO - P. SILVESTRI, *La storia di Dylan Dog*, Palermo, Associazione Culturale "L'Arca Perduta" 1991.

E. FORNAROLI, *Il grande emporio degli orrori. Una lettura di Dylan Dog*, in E. Beseghi - A. Feati (a c. di), *La scala a chiocciola - Paura, horror, finzioni. Dal romanzo gotico a Dylan Dog*, Firenze, La Nuova Italia 1993, pp. 193-217.

R. MANTEGAZZA, *Disturbo se fumetto? Dylan Dog e Martin Mystère, Tex Willer e Nathan Never: ipotesi per un uso politicamente corretto*, Milano, Edizioni Unicopli 1998.

A. NERI, *La lingua di Tiziano Sclavi ai confini tra fumetto e narrativa*, Torino, L'Harmattan Italia 2004.

A. PARONUZZI, *Dylan Dog l'amico degli animali*, Viterbo, Stampa Alternativa / Nuovi Equilibri 2007.

Sitografia

<http://www.cravenroad7.it>

<http://www.sergiobonellieditore.it>