

Da Jack Jackson a Chester Brown: fumetto e riflessione storica

Annalisa Di Liddo

*L'intreccio [...] è un elemento cruciale
nella rappresentazione degli eventi storici.*
(Hayden White, *The Content of the Form*)

*Le ore passate a spulciare libri in cerca di fatti [...] mi hanno insegnato
una cosa: che ogni nostro sforzo di descrivere il passato
finisce per essere comunque un'invenzione.*
(Alan Moore, *From Hell: The Compleat Scripts*)

Brevi cenni sulla storia a fumetti

La rappresentazione della storia ha acquisito centralità e crucialità sempre maggiori nello sviluppo del fumetto e del *graphic novel* dalle origini tardo-ottocentesche fino a oggi. In ambito angloamericano, il fumetto viene spesso associato – almeno superficialmente – a narrazioni di carattere fantastico, soprattutto grazie all'immensa fortuna di cui hanno sempre goduto i *superhero comics*. Tuttavia, parallelamente al ricco filone fantastico, scorre una altrettanto significativa vena realistica, che si declina in una grande varietà di generi e modalità espressive: basta pensare alle ambientazioni dello *Yellow Kid* di Richard Felton Outcault, a *Gasoline Alley* di Frank King, alle avventure di *Blondie* di Chic Young, e così via, dai primi decenni del Novecento a oggi, fino all'ossessione per il quotidiano che si manifesta nell'“ondata autobiografica” iniziata negli anni Settanta e culminata nell'ultimo ventennio.¹

È in questa ampia categoria, o modalità, realistica che si collocano i fumetti e i *graphic novels* a sfondo storico. Questi ultimi racchiudono a loro volta una produzione molto vasta, che per chiarezza può essere ulteriormente suddivisa, per quanto grossolanamente, in due ulteriori raggruppamenti. Il primo raccoglie opere ambientate nel passato ma popolate da personaggi per lo più fittizi: è questo il caso della maggior parte dei fumetti *western* alla *Lone Ranger* (pubblicato con

* Annalisa Di Liddo è dottore di ricerca in Anglistica. Ha tradotto Angela Carter, Arthur Machen, Doris Lessing, e si occupa dell'intersezione tra letteratura e arti visive in ambito angloamericano, specialmente per quanto riguarda il fumetto e i *picture books* per l'infanzia. Ha pubblicato saggi su Angela Carter, Art

Spiegelman, Alan Moore. È autrice della monografia *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel* (Mississippi University Press, 2009).

1. Cfr. Charles Hatfield, *Alternative Comics: An Emerging Literature*, University Press of Mississippi, Jackson 2005, in particolare pp. 108-51.

grande successo dal 1938 al 1971) e dei numeri di *Frontline Combat* dedicati alla seconda guerra mondiale;² oppure, per fare qualche esempio più recente, dei racconti della Frontiera americana di James Sturm (*Above & Below*, 2004), della ricostruzione dell'insurrezione del ghetto di Varsavia creata da Joe Kubert in *Yossel: 19 aprile 1943* (2003), o della saga *Berlin. La città delle pietre* (iniziata nel 2000 e ancora in corso di pubblicazione) di Jason Lutes, ambientata nella Germania della Repubblica di Weimar.

Il secondo raggruppamento comprende invece fumetti e *graphic novels* dedicati a vicende e personaggi documentati, ed è a questa categoria che appartengono le due opere di cui questo saggio si occuperà nello specifico. Inaugurate negli anni Venti del Novecento e spesso distribuite con finalità didattiche o edificanti (si pensi alla serie *Texas History Movies*, di cui si parlerà più avanti, oppure ai *True Comics* pubblicati da George J. Hecht negli anni Quaranta e ad alcuni volumi della collana *Classics Illustrated*),³ le ricostruzioni storiche a fumetti annoverano oggi una quantità rilevante di titoli pubblicati e si sono ramificate in una considerevole varietà di sottogeneri. Soprattutto dagli anni Novanta in poi, probabilmente anche a causa della progressiva affermazione del *graphic novel* (inteso non solo come espressione estetica, ma anche come categoria merceologica), compaiono numerose opere – e non solo in ambito angloamericano – in cui la storia gioca un ruolo predominante. Esistono veri e propri volumi di cronaca storica a fumetti, come le *Cartoon Histories* degli Stati Uniti, del mondo o dell'universo create da Larry Gonick dal 1990 in poi e tuttora in aggiornamento, e reportage giornalistici che fotografano realtà contemporanee: in questo caso, il nome più noto è quello di Joe Sacco, con volumi come *Palestina* (1996) o *Gorazde. Area protetta* (2001), ma ha riscosso notevole successo anche il canadese Guy Delisle con titoli quali *Shenzhen* (2000) e *Pyongyang* (2003). A questi si aggiunge l'abbondante produzione di biografie di personaggi storici (mi limito a fare i nomi di alcuni autori: David Collier, Ho Che Anderson, Sharon Rudhal, o gli stessi Jackson e Brown) e di autobiografie / *memoir*, in cui il corso della storia si riflette in un'esperienza personale dolorosa, come accade in *We Are On Our Own* (2006) di Miriam Katin e soprattutto nell'insuperato *Maus* (vol. I 1986, vol. II 1992) di Art Spiegelman.

Benché sia chiaro che un argomento tanto vasto meriti una trattazione più approfondita, questo saggio si concentrerà su due *graphic novels* in particolare: *Comanche Moon* di Jack Jackson (1977-1978) e *Louis Riel* di Chester Brown (1999-2003). Entrambe biografie, queste opere sono accomunate da un tema importante – la rivendicazione dei diritti dei nativi nella storia americana – ma sono state prodotte in tempi differenti, attraverso approcci legati tra loro ma in ultima analisi altrettanto differenti. Prenderle in esame risulta particolarmente utile per ipotizzare le ragioni alla base dell'attuale successo del fumetto di ricostruzione storica e per met-

2. Cfr. Benjamin F. Towle, *An Examination Of Historiography In the Comics Medium*, "International Journal Of Comic Art", V, 2 (2003), 268-69.

3. Ivi, 265-67.

tere in luce il suo potenziale come efficace manifestazione estetica e insieme strumento di argomentazione politica e culturale.

Rivedere la storia attraverso le lenti dell'underground: Jack Jackson

All'interno del movimento del fumetto *underground* statunitense degli anni Sessanta e Settanta, Jack 'Jaxon' Jackson (1941-2006) è una figura fondamentale eppure spesso trascurata o addirittura assente dai resoconti che riguardano l'epoca, forse perché atipica rispetto a quelle dei colleghi, da cui si distingueva per l'atteggiamento tutto sommato poco *bohémien*,⁴ ma soprattutto per le tematiche predilette nella produzione a fumetti. Texano come l'amico Gilbert Shelton (che in seguito raggiunge la notorietà grazie alle spassose avventure degli irriverenti *Fabulous Furry Freak Brothers*), nel 1964 Jackson produce e distribuisce autonomamente *God Nose*, uno dei primi (se non il primo in assoluto, a detta di alcuni critici)⁵ fumetti *underground* a essere pubblicati. Due anni dopo si trasferisce a San Francisco, dove nel giro di qualche tempo confluiscono tutti gli artisti che in seguito verranno ricordati come i nomi di punta nel mondo dei *comix* (che differiscono dai *comics* scanditi secondo la grafia tradizionale proprio per la loro matrice contro culturale), da Spain Rodriguez a Kim Deitch, da Bill Griffith a Robert Crumb. Nel 1969, insieme a Shelton e ad altri due amici, Fred Todd e Dave Moriaty, Jackson fonda la leggendaria casa editrice indipendente *Rip Off Press*, centro nevralgico del movimento allora emergente, che stampa e diffonde parecchi dei primi lavori dello stesso Shelton, di Frank Stack (noto per le esilaranti *Adventures of Jesus*) e del già citato Crumb. Verso la fine degli anni Settanta, tuttavia, deluso dalle difficoltà economiche che affliggono la *Rip Off* e dal deterioramento dell'ambiente artistico di San Francisco,⁶ Jackson decide di fare ritorno in Texas, forse anche perché è il Sud degli Stati Uniti a costituire lo scenario delle vicende che lo ispirano maggiormente. Infatti, a differenza di gran parte dei colleghi confluiti nel movimento *underground*, con cui pure condivide, come vedremo, l'approccio crudo alla rappresentazione e l'intento critico nei confronti dell'*establishment* culturale, Jackson si sente attratto dalla storia, in particolare per quanto riguarda l'ambito texano e messicano. Dopo *God Nose* e una breve parentesi dedicata alla pubblicazione di alcuni fumetti di sapore orrorifico e fantascientifico, dunque, Jackson passa alla ricostruzione storica, scegliendo personaggi per lo più trascurati dalla storiografia tradizionale, oppure situazioni controverse, che affronta da prospettive anticonvenzionali. Nascono così, dal 1975 in poi, i racconti a fumetti raccolti nel volume *God's Bosom and Other Stories* (1995), tra cui la violentissima *Nits Make Lice* (1975), che rappresenta l'atroce massacro degli Arapaho e dei Cheyenne avvenuto a Sand Creek nel 1864;⁷ *Comanche Moon* (pub-

4. Cfr. Gary Groth, *A Tribute To Jaxon*, "The Comics Journal", 278, pp. 27-38, in particolare p. 30 e 36.

5. Gary Groth, *Recuerden Jack Jackson*, *ivi*, 39.

6. Patrick Rosenkranz, *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution, 1963-1975*, Fantagraphics, Seattle 2002, p. 238.

7. Cfr. Jack Jackson, *Nits Make Lice*, in *God's Bosom and Other Stories: The Historical Strips*

blicato tra il 1977 e il 1978), di cui ci occuperemo in seguito; *Los Tejanos* (1982), la biografia di Joan Nepomuceno Seguin, che dopo aver guidato la guerra per l'indipendenza del Texas combatté al fianco dei messicani contro gli ex alleati, finendo così per apparire un traditore agli occhi di entrambi; *San Saba, A Tale of Phantoms and Greed in the Spanish Southwest* (1989), una cronaca dell'eccidio degli Apache presso la missione di San Saba; *Lost Cause* (1998), incentrato sul Texas bianco e razzista del periodo successivo alla guerra civile; *Indian Lover: Sam Houston and the Cherokees* (1999), dedicato al primo presidente della Repubblica del Texas e al suo rapporto di amicizia con gli indiani del capo Oolooteka. Jackson crea in totale una quindicina di volumi di ricostruzioni storiche a fumetti, guadagnando così la reputazione di "miglior fumettista storico in assoluto per qualità e impegno".⁸ A queste pubblicazioni vanno aggiunti copertine, vignette per lo *Austin Chronicle*, poster promozionali, articoli destinati a riviste specializzate e un corposo volume dedicato alla storia dei *rancheros* texani tra il Settecento e l'Ottocento.⁹ In questa abbondante produzione emerge un interesse particolare per le vicende legate ai nativi americani, da ricondursi alla volontà dell'autore di raccontare la storia "da entrambe le parti, [...] dal punto di vista che prima non era stato considerato, [...] la storia che in precedenza non era stata narrata".¹⁰

Ci soffermiamo qui su *Comanche Moon*, originariamente pubblicato in tre volumetti separati (*White Comanche*, 1977; *Red Raider*, 1977; *Blood on the Moon*, 1978) e poi ristampato in volume unico nel 1979, con l'aggiunta di qualche raccordo che desse maggiore coesione e continuità alla raccolta. Il volume racconta la vita di Quanah Parker (1846-1911) che, nato da una bianca rapita dai Comanche da bambina e in seguito felicemente integrata nella tribù e dal capo Peta Nocona, divenne un guerriero valoroso e poi a sua volta capotribù. Nel 1867, Quanah rifiutò di firmare il trattato di Medicine Lodge, con cui buona parte degli altri Comanche, dei Kiowa, degli Arapaho e dei Cheyenne cedette massicce porzioni di territorio tribale al governo degli Stati Uniti, accettando di trasferirsi nelle riserve. Dopo aver guidato gli indiani delle Grandi Pianure negli ultimi scontri, nel 1873 Parker subì una sconfitta troppo schiacciante per proseguire sul sentiero di guerra. Si trasformò dunque in abile promotore dei rapporti di coesistenza tra bianchi e nativi, cercando forme di mediazione pacifica e nello stesso tempo battendosi per la conservazione degli usi e dei costumi indiani, che egli stesso rifiutò di abbandonare del tutto. Alla sua morte, avvenuta nel 1911, sottolinea Jackson nell'ultima pagina del *graphic novel*, Quanah era un uomo rispettato non solo dai nativi ma anche dai bianchi:

La sepoltura avviene in tutto lo splendore delle sue origini selvagge. Da ogni dove arrivano persone che vogliono rendere omaggio a Quanah per l'ultima volta: politi-

of Jack Jackson, Fantagraphics, Seattle 1985, pp. 93-100.

8. Joseph Witek, *Comic Books As History: The Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*, University Press of Mississippi, Jackson 1989, p. 58 (traduzione mia).

9. Patrick Rosenkranz, *Jack Jackson's Long Rough Ride Comes To an End*, "The Comics Journal", 278, pp. 20-26.

10. Ivi, 25 (traduzione mia).

ci, autorità indiane, allevatori, uomini d'affari e gente comune. Al suo funerale, la processione si snoda per più di due miglia [...]. Così si chiude la saga dell'ultimo capo dei Comanche, colui che forse fece più di chiunque altro per riconciliare la razza rossa con quella bianca.¹¹

Una delle caratteristiche fondamentali dell'opera è il fatto che, per quanto Jackson abbia scelto una figura particolarmente positiva, come quella di Parker, per far risaltare maggiormente i pregiudizi su cui si erano basate molte rappresentazioni dei nativi in precedenza, non ne traccia comunque un ritratto agiografico: Quanah si lascia incantare dal falso profeta Isatai, che lo spinge a cominciare una guerra impossibile;¹² si lascia cadere in uno stato di apatia dopo essersi ritirato a malincuore in una riserva;¹³ rischia di morire a causa della propria inesperienza quando, ospite di allevatori di bestiame bianchi insieme a un parente, lascia che questi spenga la fiammella della lampada a gas della loro stanza d'albergo prima di coricarsi.¹⁴ Come lui, anche gli altri nativi scaturiti dalla matita di Jackson non corrispondono agli stereotipi che solitamente vengono loro attribuiti: non appaiono come selvaggi assetati di sangue bianco, ma nemmeno come innocenti figli delle praterie, resi martiri dall'imperialismo governativo statunitense. Alla visione fondamentalmente benevola dell'autore nei confronti dei nativi si affiancano le rappresentazioni di alcuni episodi di ritorsione, talvolta di inaudita violenza, perpetrate da questi ultimi nei confronti dei bianchi.¹⁵ Jackson cerca quindi di non concedere facili spiegazioni, ma piuttosto di restituire la complessità di una cultura "la cui interazione, talvolta violenta, con la nostra, ha reso l'America ciò che è. La storia narrata da Jackson ci mostra che, bianchi o rossi che siamo, Quanah Parker è una parte di noi".¹⁶

La strategia narrativa attraverso cui Jackson offre ai suoi lettori una ricostruzione attendibile delle vicende fonde le convenzioni consolidate del fumetto di matrice storica con strumenti tipici della storiografia e con istanze più innovative, più specificamente legate al movimento *underground*. La copertina dell'edizione in volume che utilizzo risale al 2003 e sostanzialmente riproduce, pur con qualche modifica, quella della raccolta originale del 1979 (figg. 1 e 2). Il soggetto di entrambe le copertine, infatti, è lo stesso, benché, curiosamente, non si tratti del protagonista della storia Quanah e nemmeno della madre Cynthia Ann Parker, le cui vicissitudini occupano la parte iniziale del *graphic novel*. Si tratta invece del capo Peta Nocona, padre di Quanah, riconoscibile dal copricapo ornato da corna di bisonte e piume d'aquila che lo distingue, in quanto capotribù, all'interno del romanzo.¹⁷ Nella prima edizione Peta Nocona viene raffigurato in primo piano nella tranquillità di un pacifico panorama notturno, il portamento fiero, lo scudo in spalla, seguito dai fedelissimi della sua tribù; nella seconda, il personaggio si trova sempre in primo piano, ma questa volta lo scenario è quello di un combattimento: il suo corpo e quel-

11. Jack Jackson, *Comanche Moon*, Reed Graphica, New York 2003, p. 120. Tutte le traduzioni dal testo sono mie.

12. Ivi, p. 87.

13. Ivi, p. 104.

14. Ivi, p. 113.

15. Jackson, *Comanche Moon*, cit., pp. 12-14 e 66-67.

16. Witek, *Comic Books As History*, cit., p. 84 (traduzione mia).

17. Jackson, *Comanche Moon*, cit., pp. 8, 30-31.

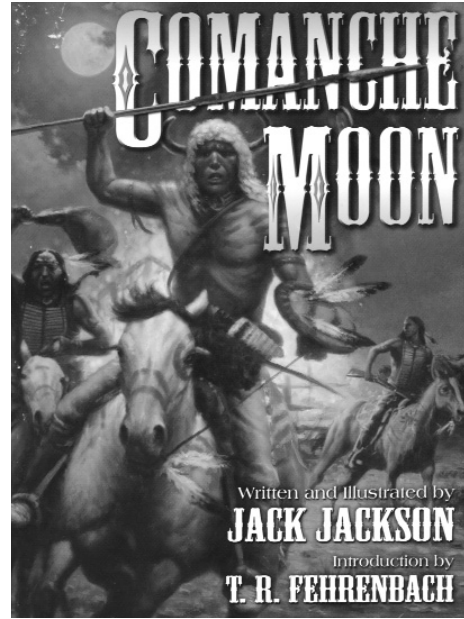
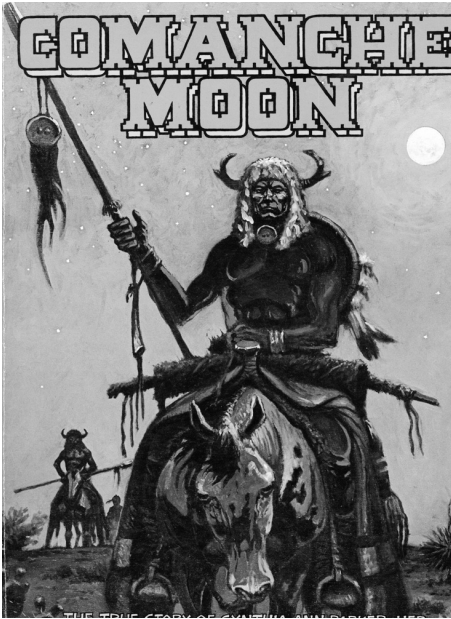


Figure 1-2

lo del cavallo sono dipinti con i colori di guerra e Peta, che ora si muove in una notte illuminata dal rogo di un edificio alle sue spalle e che è seguito da due compagni armati, brandisce la lancia in una mano e uno scudo nell'altra. In entrambi i casi, dunque, Jackson sceglie di non mettere in copertina il protagonista della narrazione né la madre (che pure riveste un ruolo cruciale al suo interno), nonostante il sottotitolo che egli stesso pone in calce al frontespizio del *graphic novel* reciti: "La vera storia di Cynthia Ann Parker, di suo figlio Quanah, e dei selvaggi Comanche del Texas!"¹⁸ Jackson esclude dalla copertina i due personaggi ibridi e anticonvenzionali della vicenda – nativa d'adozione la madre, nativo a metà il figlio – e vi pone piuttosto un personaggio assai più tipico, quello di un coraggioso capotribù. Quest'ultimo, oltretutto, è oggetto di una rappresentazione altrettanto tipica, ben codificata dagli stilemi della tradizione del fumetto *western* (semplificando, potremmo dire: nativo in atteggiamento saggio/meditativo nell'edizione originale, nativo sul piede di guerra nella ristampa), così come squisitamente *western* sono i caratteri scelti per il *lettering* del titolo. Con la copertina di *Comanche Moon*, insomma, Jackson sembra voler segnalare che il suo lavoro aderisce ai canoni noti nell'ambito del fumetto di ambientazione storica, nella fattispecie quello legato alla rappresentazione degli scontri tra nativi e *yankees*.

Nell'edizione del 1979 è l'autore stesso a dichiarare: "Questo libro è dedicato a Jack Patton e John Rosenfield Jr. e al loro libriccino a fumetti *Texas History Movies*".¹⁹

18. Jackson, *Comanche Moon*, cit., p. 9.

19. Erik Weems, *Jack Jackson 1941-2006*,

Si tratta di un riferimento essenziale per capire l'opera di Jackson. *Texas History Movies*, una serie di *strips* dedicate esclusivamente alla storia texana, apparve sul *Dallas Morning News* dal 1926 al 1928 e in seguito fu raccolta in un fascicolo regolarmente distribuito nelle scuole dello Stato fino agli anni Cinquanta, quando fu ritirato a causa della presenza di rappresentazioni offensive di alcuni gruppi etnici.²⁰ Di questa serie Jackson riprende due tratti fondamentali, ovvero l'abitudine di inserire nel testo mappe e diagrammi per illustrare con precisione la collocazione geografica degli eventi narrati²¹ e quella di strutturare la narrazione su griglie regolari di vignette sempre accompagnate da didascalie,²² spesso anche molto corpose, un dettaglio che verrà ripreso in conclusione di questo paragrafo. A questi elementi, per consolidare l'attendibilità della narrazione, l'autore aggiunge un'appendice in cui raccoglie le poche foto esistenti di Cynthia Ann Parker, di Quanah e dei figli²³ e una postfazione in cui elenca le proprie fonti storiche.

Gli elementi tradizionali, in questo *graphic novel*, sono dunque molti; tuttavia, l'autore utilizza questo contesto così ben riconoscibile per innestarvi contenuti e soluzioni grafiche che ne sovvertono almeno in parte la convenzionalità. *Comanche Moon* è lontano dalla semplificazione delle rappresentazioni di *Texas History Movies*, in cui le etnie diverse da quella bianca venivano raffigurate con tratti caricaturali e pronunciavano battute in inglese immancabilmente scorretto ("I talkie no English", come dire "Io no parla inglese").²⁴ Il disegno di Jackson, in linea con la tendenza *underground*, è realistico, quasi tendente al fotografico (fig. 3) e non teme la rappresentazione cruda del corpo umano, sia per quanto riguarda la nudità (e, per esempio, la sessualità della società nativa, vissuta in modo sicuramente meno restrittivo rispetto agli usi dei bianchi) che la violenza. Questa, oltretutto, è la ragione per cui, al contrario di *Texas History Movies*, i lavori di Jackson furono sempre rifiutati dalle istituzioni scolastiche e talvolta anche da alcune librerie, portando l'autore, in qualche caso, a ridisegnare alcune vignette in vista delle ristampe: nell'edizione di *Comanche Moon* del 2003, infatti, l'incontro sessuale tra Quanah e la futura prima moglie Weakeah viene riprodotto in versione 'castigata' (le dimensioni del seno della donna vengono ridotte e la nudità dei corpi in gran parte coperta dai capelli) rispetto all'originale del 1978.²⁵ Allo stesso modo, anche gli episodi di violenza, all'interno del *graphic novel*, non eguagliano certo l'asprezza dei sanguinosi avvenimenti rappresentati nel già citato racconto *Nits Make Lice*; in questo caso, tuttavia, non si tratta di una correzione posteriore al 1978, bensì di una sorta di 'auto-censura preventiva' operata dall'autore, che auspicava di poter distribuire *Comanche Moon* senza restrizioni di sorta.

In definitiva, Jackson cerca di tenersi in equilibrio tra l'amore per la tradizione

"Art and Artifice", 2006, www.eeweems.com/artandartifice/jack_jackson.htm (traduzione mia).

20. Towle, *Comic Books As Historiography*, cit., in particolare p. 263.

21. Cfr. Jackson, *Comanche Moon*, cit., p. 5, 74, 95.

22. Cfr. *ivi*, p. 33.

23. *Ivi*, pp. 123-28.

24. Jack Patton e John Rosenfield, Jr. *Texas History Movies*, P.L. Turner and Co., Dallas 1928, p. 30.

25. Jackson, *Comanche Moon*, cit., p. 58.

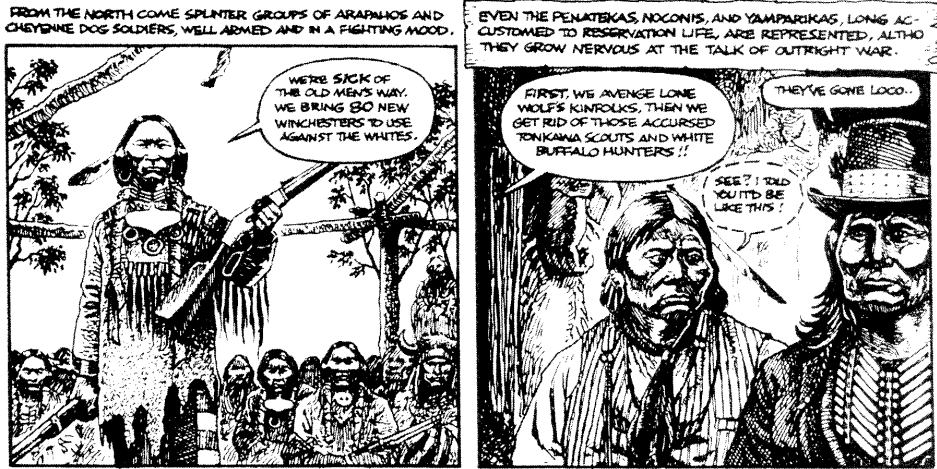


Figura 3

e il desiderio di sovvertirla. Nel suo tentativo di restituire la complessità e le sfaccettature delle situazioni e dei personaggi rappresentati si intuisce una certa consapevolezza della visione necessariamente soggettiva che ciascuno di noi ha della storia, che viene esplicitata nella breve postfazione a *Comanche Moon*: “Diversi altri scrittori, a cui devo moltissimo, hanno già raccontato questa storia. Da parte mia, mi sono limitato a setacciare la loro opera, enfatizzando determinati eventi in base alla mia conoscenza limitata di un panorama storico in rapido cambiamento”.²⁶ Tuttavia, questo senso di ambiguità e soggettività della narrazione storica non trova piena corrispondenza nelle pagine del *graphic novel* che, per l'appunto, lo lascia intuire ma non riesce a trasmetterlo con sufficiente efficacia. La causa principale, a mio avviso, è l'impianto troppo didascalico (in senso letterale) del racconto. In *Comanche Moon*, come in tutte le altre opere di Jackson, la presenza delle didascalie è davvero pervasiva (basti pensare che su un totale di 473 vignette, solo 17 ne sono prive). Ne risulta una narrazione in cui tutto viene spiegato e raccontato a parole, proprio come in un saggio o in un libro di testo. Le immagini finiscono quasi per ridursi a mere illustrazioni del contenuto verbale dei riquadri che le accompagnano, danneggiando così la stessa possibilità del fumetto di far interagire parola e immagine in modo più produttivo e di stimolare così non solo la fantasia, ma anche il senso critico del lettore.

In conclusione, quindi, forse l'opera di Jackson non può dirsi pienamente riuscita dal punto di vista dello sfruttamento delle potenzialità espressive del fumetto. Tuttavia, il suo orientamento tematico e politico, insieme alla caduta delle inibizioni nei confronti della rappresentazione di elementi che in passato venivano rimossi, come la sessualità e la violenza, la rende una tappa comunque importante

26. Ivi, 121.

nel percorso di evoluzione del *medium* come veicolo di rappresentazione della storia. Negli anni a seguire, la lezione di Jackson non andrà perduta. Tra le opere che si collocano nella sua scia vi è *Louis Riel* di Chester Brown.

Dalla narrazione alla riflessione: *Louis Riel: A Comic-Strip Biography* di Chester Brown

Dedicato alla controversa figura dell'omonimo condottiero della resistenza dei *Métis* contro il governo canadese (la *Red River Rebellion* risale al 1869-70, la *North-West Rebellion* al 1885), *Louis Riel* raccoglie l'eredità di Jackson e la rielabora attraverso un *graphic novel* che al racconto storico affianca una riflessione sulle possibilità della mimesi e, nello specifico, della storiografia. Brown, nato in una comunità anglofona poco lontano da Montréal nel 1960 e attualmente residente a Toronto, è un vero e proprio figlio dell'*underground*, dai cui presupposti prende le mosse nell'avviare la propria carriera di fumettista. Le caratteristiche principali delle sue opere dagli inizi fino a *Louis Riel*, infatti, sono la minuta descrizione del vissuto personale, di cui vengono svelati anche gli aspetti più intimi e imbarazzanti (come accade nei volumi autobiografici sull'infanzia e l'adolescenza dell'autore, *The Playboy*, 1992, e *Non mi sei mai piaciuto*, 1994), la passione per il grottesco, che spesso sconfinava nell'orrorifico (*Ed The Happy Clown*, 1989), la viscerale e talvolta morbosa attenzione rivolta alla corporeità e alle sue manifestazioni (sesso, escrementi, deformità: *The Little Man: Short Strips 1980-1995*, 2006). Se in un primo momento il passaggio di Brown dal fumetto prevalentemente autobiografico a quello biografico-storico può apparire sorprendente, risulta invece parte di un percorso naturale se pensiamo al bisogno di ridefinire la relazione tra storia (personale e collettiva) e identità che si è manifestato in modo tanto pervasivo nella cultura canadese degli ultimi cinquant'anni. Nel contesto 'post-nazionale' e multiculturale del Canada, la narrativa dagli anni Sessanta del Novecento a oggi esprime "un profondo disagio rispetto al passato, un timore che le persone ne siano state addirittura menomate, la convinzione che sia necessario stabilirne nuove interpretazioni – personali e culturali – prima di poter affrontare di nuovo il presente".²⁷ È in questo contesto che Brown raccoglie la sfida della narrazione della vita di un personaggio che nel corso degli anni è stato dipinto come padre fondatore del Manitoba e come traditore, come icona dell'indipendenza nativa e come alfiere del nazionalismo francofono, come grande mistico o come folle visionario.²⁸

Con il *graphic novel* storico alla maniera di Jack Jackson, *Louis Riel* (pubblicato in dieci fascicoli tra il 1999 e il 2003 e ristampato in volume nello stesso anno), che in Canada ha goduto di una fortuna editoriale massiccia quanto inaspettata, condivide diversi aspetti: innanzitutto la scelta di un protagonista di origine 'ibrida': un

27. Frank Davey, *Post-National Arguments: The Politics Of the Anglophone-Canadian Novel Since 1967*, University of Toronto Press, Toronto 1993, p. 257 (traduzione mia).

28. A questo proposito esiste una vasta bi-

biografia critica. Mi limito a citare, come riferimento generale, Albert Braz, *The False Traitor: Louis Riel in Canadian Culture*, University of Toronto Press, Toronto 2003.

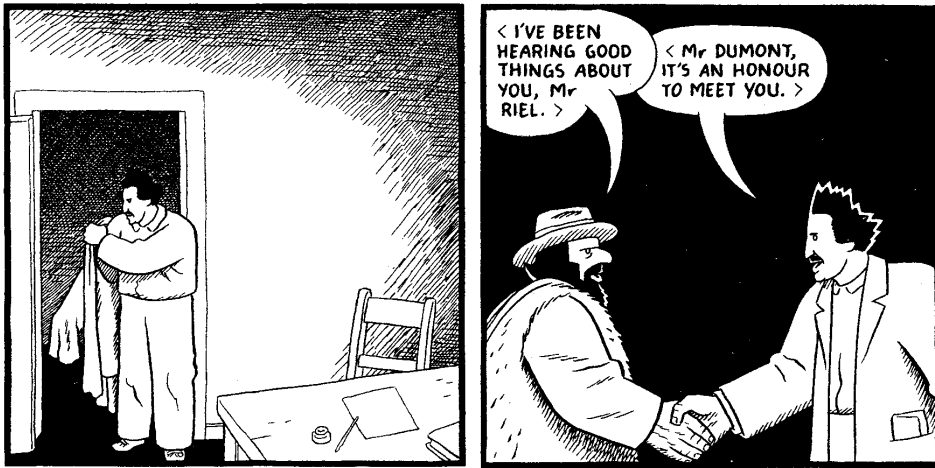


Figura 4

uomo nato da madre bianca e padre Comanche nel caso di Parker, un *Méti* francofono canadese nel caso di Riel. Anche il periodo storico in cui le due opere sono ambientate, in parte, si sovrappone; il *Medicine Lodge Treaty* rifiutato da Parker viene stipulato nel 1867, lo stesso anno in cui nasce la Confederazione canadese, che innescherà indirettamente la prima ribellione guidata da Riel due anni dopo. Come Jackson, Brown inserisce nel fumetto una serie di mappe²⁹ e una bibliografia,³⁰ a cui aggiunge anche una sezione conclusiva di note³¹ e addirittura un indice dei nomi.³²

Tuttavia, al di là di questi elementi, *Riel* presenta notevoli differenze rispetto all'opera di Jackson. Innanzitutto, Brown rinuncia alla pretesa di produrre una rappresentazione realistica degli eventi e struttura il fumetto su griglie regolari di sei vignette per pagina, che racchiudono ambientazioni scarse e minimali e personaggi che ricordano chiaramente i disegni di Harold Gray per *Little Orphan Annie* (che apparve sul *Chicago Tribune* a partire dal 1924 ed ebbe tanto successo da proseguire la pubblicazione anche dopo la morte di Gray, avvenuta nel 1968): le figure umane sono imponenti, dotate di mani sproporzionatamente massicce rispetto al resto del corpo e di occhi vacui, costituiti solo da un circoletto nero dall'interno bianco (fig. 4); inoltre – altro tratto mutuato da Gray – i primi piani sui visi dei personaggi sono quasi del tutto assenti. In varie interviste Brown ha dichiarato di aver optato per questa scelta stilistica soprattutto per rendere omaggio a uno degli autori di fumetti da lui più amati.³³ Tuttavia, l'opera di Gray è dotata di un'ulteriore caratteristica che

29. Chester Brown, *Louis Riel: A Comic-Strip Biography*, Drawn & Quarterly, Montréal 2003. Faccio qui riferimento all'edizione italiana *Louis Riel*, Coconino/Black Velvet, Bologna 2004, pp. 15-16 e 129-30.

30. Ivi, pp. 279-80.

31. Ivi, pp. 255-77.

32. Ivi, pp. 281-82.

33. Cfr Andrew Arnold, *Keeping It 'Riel'*, *Time.com*, <http://www.time.com/time/columni->



Figura 5

dimensioni regolari e circondate da uno spesso margine richiama *Little Orphan Annie* e contrasta con le precedenti pubblicazioni di Brown, in cui il *layout* della pagina risultava alquanto libero. Ne risulta un forte senso di compostezza e staticità, quasi come se il tempo in cui agiscono i personaggi fosse sospeso.

La citazione visiva dello stile di Gray non è il solo modo attraverso cui Brown persegue la restrizione della carica emotiva della narrazione e il rigoroso controllo dei suoi meccanismi. Infatti, l'autore spesso controlla la modulazione delle emozioni suscitate dal racconto scegliendo di omettere i dettagli, sia visivi che verbali, che ne turberebbero la misura e l'equilibrio, poiché potrebbero sembrare troppo apertamente tragici. Così, quando l'agitatore Thomas Scott (di cui Riel autorizzò quasi casualmente l'esecuzione, causando così la propria successiva deposizione da parte del governo canadese e finendo per trovarsi costretto a fuggire negli Stati Uniti) insulta i *Métis* dalla sua cella, vediamo i *balloons* che riportano le sue battute riempirsi di una serie di "x".³⁴ Quando Riel viene giustiziato, nell'ultima pagina del *graphic novel*,³⁵ la sesta vignetta della griglia non appare, mentre in un fumetto più tradizionale avremmo trovato la rappresentazione del corpo dell'impiccato penzolante dalla forca. Grazie a queste strategie testuali, Brown sfrutta al massimo la qualità specifica del fumetto – il fatto che il lettore sia obbligato a interagire con la narrazione, completando mentalmente quanto *non* è visibile – e, costruendo una rappresentazione anti-drammatica, ottiene di fatto il risultato opposto, giacché la percezione della tragicità dei fatti, da parte del lettore, risulta semmai amplificata dai 'vuoti' che percepisce nel testo.

evidentemente è assai cara all'autore canadese, ovvero la capacità di non caricare troppo la narrazione dal punto di vista emotivo, un obiettivo che Gray raggiunge attraverso uno stile regolare e controllato, in cui le espressioni facciali dei personaggi sono quasi impassibili e i movimenti sono ridotti al minimo. Brown si appropria di questo tratto e lo rielabora; le espressioni dei volti dei protagonisti di *Louis Riel* non risultano mai esagerate e, quando vengono rappresentati spostamenti o azioni rapide, le linee che indicano convenzionalmente il movimento sono appena accennate o addirittura assenti (fig. 5). La stessa scelta di suddividere le pagine in griglie di vignette dalle

st/arnold/article/0,9565,609686,00.html, 2004; Chester Brown, intervista con l'autrice, registrazione effettuata a Toronto, Canada, 19 agosto 2006.

34. Brown, *Louis Riel*, cit., pp. 73-80.

35. Ivi, p.250.

Il rifiuto di conferire un tono eccessivamente epico alla narrazione, in effetti, risulta evidente già dalla copertina del *graphic novel* (fig. 6), in cui Riel non viene rappresentato mentre compie un atto di eroismo o si appresta a combattere (cosa che avviene, invece, nel caso delle copertine di altri due fumetti dedicati al condottiero *Métis*, *Louis Riel en bande dessinée* di Robert Freynet e *Louis Riel* di Zoran e Toufik).³⁶ Qui il protagonista è in ginocchio su una roccia spoglia, in un momento di rapimento mistico. È vero che il suo corpo è massiccio e imponente e che spicca in bianco e nero sulle tinte cupe dello sfondo; la sua figura appare in qualche modo eroica. Tuttavia, Riel è anche schiacciato dal cielo scuro che incombe sopra di lui e che, di fatto, occupa due terzi dello spazio della copertina. La figura che presumibilmente dovrebbe rappresentare l'eroe della narrazione è privata della sua centralità e lo sguardo vacuo le conferisce un'espressione sbigottita ed enigmatica: le ambiguità e le contraddizioni che Brown attribuisce al personaggio nel corso del *graphic novel* vengono palesate, benché *in nuce*, già sulla sua copertina. Siamo dunque lontani dall'epica scena di battaglia o dalla maestosa apparizione notturna che compaiono sulle copertine delle due edizioni di *Comanche Moon*.

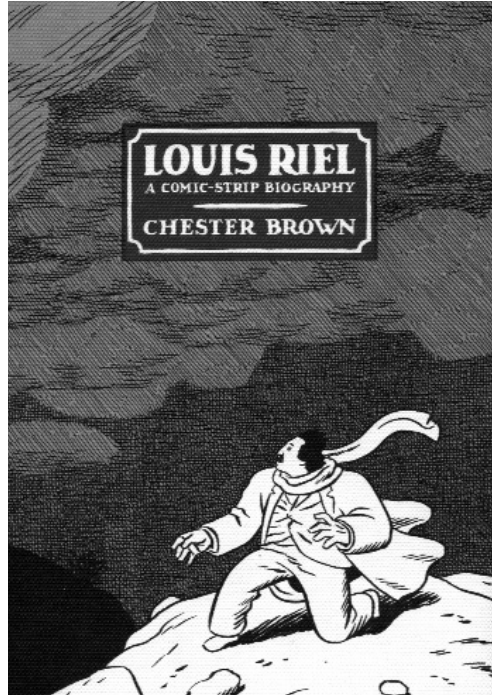


Figura 6

Un altro elemento che differenzia nettamente Brown da Jackson è l'uso assai parsimonioso delle didascalie. L'autore canadese costruisce il proprio racconto interamente attraverso i dialoghi, limitando l'uso delle didascalie alle indicazioni su luogo e tempo dell'azione. Nonostante Brown stesso abbia dichiarato che si tratta di una scelta dettata "unicamente dall'abitudine" e dal fatto che trova "naturale" scrivere dialoghi,³⁷ è chiaro che lo stile del fumetto e la sua organizzazione narrativa siano stati ridotti all'essenziale in modo del tutto intenzionale, con lo scopo di costruire un racconto sobrio, di raffinata semplicità. Ed è altrettanto chiaro che lo scopo di tale apparente semplicità è quello di mettere a nudo la sua stessa natura fittizia, come dimostrano alcuni dei dettagli che l'autore inserisce nel racconto. Per esempio, quando un personaggio compare per la prima volta nella narrazione, tal-

³⁶. Cfr. Robert Freynet, *Louis Riel en bande dessinée*, Editions des Plaines, Saint-Boniface 1990, e Zoran e Toufik, *Louis Riel. Le père du*

Manitoba, Editions des Plaines, Saint-Boniface 1996.

³⁷. Brown, intervista con l'autrice, cit.

volta Brown include nella vignetta un piccolo riquadro con una freccia che lo indica e ne segnala il nome. Questo stratagemma grafico, che è stato criticato come segno di ingenuità narrativa e incapacità di sfruttare appieno il potenziale espressivo del fumetto,³⁸ si rivela piuttosto essere una manifestazione di ironia autoriale. Quando Brown rappresenta l'incontro del fratello di Gabriel Dumont (accompagnato dal nativo Cree Assiyiwin) con Joe McCay e il maggiore Crozier della *North West Mounted Police*, avvenuto nel 1885, presenta i personaggi attraverso le consuete frecce accompagnate dai nomi.³⁹ Però, stranamente, mentre l'azione si sviluppa nelle vignette successive i riquadri con le frecce non scompaiono, anche se quanto sta accadendo risulta perfettamente comprensibile anche solo osservando i disegni. Il lettore non può fare a meno di notare che, nelle centocinquantaquattro pagine che precedono l'episodio, non era mai capitato che i nomi e le frecce venissero reiterati in tre immagini successive. Brown mette così a nudo la sua stessa strategia e sovverte giososamente la sobrietà della narrazione, rendendola all'improvviso ridondante e mettendo in luce il fatto che quegli avvenimenti, probabilmente, non corrispondono alla realtà, ma la rappresentano soltanto.

L'enfasi sulla natura fittizia della storia (intesa sia come trama del *graphic novel* sia come cronaca degli avvenimenti storici) costituisce il nodo centrale di *Louis Riel*. Un altro mezzo – forse quello esteticamente più eclatante – attraverso cui Brown esprime questa convinzione è l'uso sapiente di vignette dallo sfondo interamente nero, che compaiono spesso nei momenti in cui il protagonista è isolato, pensieroso o assalito dal dubbio⁴⁰ e che, cosa più importante, riempiono le trenta pagine dedicate al processo e all'emissione della sentenza di morte nei suoi confronti.⁴¹ Ogni vignetta, nella lunga sequenza del processo, ospita solo un personaggio e un *balloon* (eccetto un'occasione in cui l'avvocato dell'Accusa e quello della Difesa compaiono brevemente insieme).⁴² Il ritmo lento delle domande e delle risposte che si susseguono è riprodotto coscienziosamente, e l'assenza di altri personaggi o di oggetti sullo sfondo delle vignette suggerisce un'atmosfera teatrale: sembra che l'azione si stia sviluppando su un palco spoglio e che i personaggi che la animano siano attori intenti a recitare. Il senso di astrazione dal tempo e dallo spazio dell'invisibile tribunale in cui Riel viene processato definisce un luogo immateriale in cui la storia viene messa in scena, manipolata e infine stabilita su due livelli: innanzitutto, il processo è chiaramente l'occasione in cui la storia delle azioni di Riel fu narrata, interpretata e giudicata, cristallizzandone così una versione 'ufficiale' da tramandare ai posteri. Su un secondo livello, più metaforico, l'artista dichiara invece l'impossibilità di qualunque pretesa di ricostruzione obiettiva dei fatti. Non importa quanto ci si attenga alle fonti, non importa quanta documentazione sia stata raccolta: la rappresentazione finale è condannata a rimanere solo una delle molte ricostruzioni possibili, e probabilmente fallaci, della storia. Brown pare dunque riconoscere apertamente la nozione di Hayden White secondo cui la cronaca storica

38. Towle, *An Examination Of Historiography In the Comics Medium*, cit., p. 278.

39. Brown, *Louis Riel*, cit., p. 167.

40. Brown, *Louis Riel*, cit., pp. 36-7, 68, 79-80.

41. Ivi, pp. 229-30.

42. Ivi, pp. 217-18.

si basa per forza di cose su una "intelaiatura poetica"⁴³ fatta di elementi fittizi che ne negano la presunta obiettività.

È per questa ragione che anche le numerose note che Brown pone in calce al *graphic novel* divengono, anziché strumento di conferma della veridicità della narrazione proposta, ulteriori strumenti di riflessione ironica. Con la stessa accuratezza con cui elenca le sue fonti, l'autore scherza sulle polemiche che immagina verranno suscitate da alcune sue interpretazioni, sulla caratterizzazione fisica talvolta imprecisa che ha dato ai personaggi⁴⁴ o sulle sue perplessità in merito alle fonti stesse ("Sono abbastanza sicuro di non aver inventato questo [...] ma ora non riesco a trovare il riferimento").⁴⁵

Le note non sono solo il luogo in cui la riflessione metanarrativa dell'autore si fa esplicita, ma anche l'occasione in cui Brown prende posizioni più nette riguardo alle vicende che racconta: è qui, infatti, che dichiara che, "francamente, avrei preferito vivere in uno stato guidato da John A. Macdonald che in uno guidato da Louis Riel"⁴⁶ e che ricorda che gli storiografi favorevoli alla visione *Native American* degli eventi narrati, come Don Maclean e Douglas N. Sprague, "radunano pochi elementi come prove sicure".⁴⁷ Non è quindi un caso che dalla prefazione dell'edizione in volume di *Louis Riel* sia stata omessa una frase che compariva invece nel primo fascicolo dell'opera: "[...] credo che la causa *Métis* fosse giusta e che il governo canadese si trovasse nel torto".⁴⁸ Pare infatti che, nel corso delle progressive ricerche avvenute durante la stesura del *graphic novel*, l'autore abbia cambiato idea in merito agli ideali politici e alla bontà degli intenti del protagonista della storia,⁴⁹ concludendo che invece Macdonald, tutto sommato, "cercò di fare quello che lui pensava fosse giusto per il paese".⁵⁰

Nel *graphic novel* di Brown non ci sono certezze: l'atteggiamento ambiguo dell'autore si riflette nella sua rappresentazione dei personaggi, che non è mai monolitica. Lo stesso Thomas Scott, che dovrebbe rappresentare il *villain* della narrazione, finisce per suscitare compassione; e soprattutto Riel, che pure si proclama "profeta del nuovo mondo"⁵¹ con grande decisione, si mostra spesso dubbioso o preoccupato.⁵² La fragilità dell'essere umano affiora sulla superficie di quella che, in una visione più semplicistica della storia, dovrebbe essere la corazza dell'eroico condottiero.

Dalle origini del fumetto a un'opera come quella di Brown è stata percorsa una lunga strada, attuando un passaggio dalla rappresentazione della storia secondo modelli essenzialmente descrittivi alla sua messa in scena attraverso meccanismi autoreferenziali. Grazie all'uso sapiente dei mezzi espressivi propri del fumetto,

43. Hayden White, *Tropics Of Discourse: Essays In Cultural History*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1978, p. 105 (traduzione mia).

44. Cfr. Brown, *Louis Riel*, cit., p. 256, nota 24:5.

45. Ivi, p. 276, nota 247:2.

46. Ivi, p. 269, nota 150:2.

47. Ivi, p. 268, nota 144:6.

48. Chester Brown, *Louis Riel #1*, Drawn and Quarterly, Montréal 1999, p. 24.

49. Cfr. Brown, intervista con l'autrice, cit.

50. Brown, *Louis Riel*, cit., p. 269, nota 150:2.

51. Ivi, p. 125.

52. Cfr. ivi, pp. 36-37, 39, 68, 79-80, 94-95, 103, 111.

Louis Riel mette a nudo una storia che non potremo mai raccontare nel modo 'giusto', e nello stesso tempo ci chiede di continuare a raccontarla. Brown lavora per contraddizione e per sottrazione: per contraddizione perché, nella sua rilettura di un episodio storico prima dimenticato e poi ampiamente dibattuto, crea una narrazione storico-biografica colma di riferimenti bibliografici che vengono continuamente messi in dubbio; proponendo un protagonista antierico e spesso tratteggiato in modo negativo; e infine, utilizzando uno stile quanto mai antirealistico per raccontare una storia 'vera'. Per sottrazione, perché costruisce una biografia in cui l'intera infanzia e giovinezza del personaggio sono omesse e un *graphic novel* in cui l'uso della parola viene ridotto al minimo così come il segno grafico si fa essenziale, e gli elementi più drammatici della vicenda vengono rimossi sia dal piano verbale che da quello visivo. La biografia a fumetti di Louis Riel diviene così una storia fatta di vuoti, di assenze, quasi a voler tematizzare il fatto che nel mondo in espansione dei *comics* non esistano, a tutt'oggi, riscritture delle vicende dei *Native Americans* a opera di autori a loro volta nativi (fatta eccezione per qualche pubblicazione sporadica e difficilmente reperibile, e per lo più di natura didattica).⁵³ Attraverso la fusione di questi fattori, Brown crea un'opera polisemica che esprime la consapevolezza della fallibilità implicita nello stesso atto di rilettura e reinterpretazione degli eventi e la necessità comunque impellente del raccontare la storia. Benché attraverso meccanismi minimali (sottili ironie, sfondi astratti, silenzi accuratamente misurati), *Louis Riel* scatena la stessa percezione suscitata da un altro straordinario, anticonvenzionale *graphic novel*, ovvero *Maus* di Art Spiegelman, in cui il difficile rapporto tra storia e narrazione si esprime attraverso la semplificazione della forma (l'allegoria ebrei/topi e tedeschi/gatti) e l'uso di sequenze apertamente metanarrative,⁵⁴ e attraverso la continua negazione della possibilità di un racconto che pure si materializza, netto, nel bianco e nero della pagina.

La complessità raggiunta da queste opere può forse spiegare, almeno in parte, l'insistenza della recente produzione a fumetti, angloamericana e non solo, sulle narrazioni di matrice storica. Nell'età dell'informazione globale, in cui la circolazione e la moltiplicazione delle notizie risultano tanto facilitate quanto irrimediabilmente falsate dall'invasività dei mezzi di comunicazione di massa, forse il romanzo a fumetti, forma di espressione per eccellenza antimimetica e consapevole della propria messa in scena, può farsi interprete ideale dello spaesamento della coscienza contemporanea di fronte alla problematicità della rappresentazione del reale e all'inattuibilità della verità storica, ma anche e innanzitutto sensibile campanello d'allarme nei confronti di quanto, nella storia ufficiale, rischia di essere ta-

53. È significativo il fatto che la casa editrice statunitense che pubblica il maggior numero di fumetti scritti o disegnati, almeno in parte, da *Native Americans*, la *Blue Corn Comics*, sia stata fondata da un bianco, Rob Schmidt. L'unico *graphic novel* disegnato da un nativo attualmente in circolazione è *The Adventures of Rabbit and Bear Paws* (2006) creato come

sussidio didattico per le scuole elementari dal nativo Ojibwa canadese Christopher Solomon.

54. Cfr. Art Spiegelman, *Maus II: And Here My Troubles Began*, Pantheon, New York 1992, pp. 41-43. Mi riferisco qui all'edizione italiana *Maus. Racconto di un sopravvissuto*, Einaudi, Torino 2000, pp. 197-99.

ciuto. Più immediatamente fruibile dei testi tradizionali grazie al potere pervasivo dell'immagine e cosciente della propria vocazione di *outsider* rispetto alle forme d'arte di più lontana canonizzazione, il *graphic novel* diviene strumento di denuncia privilegiato per voci e contesti 'altri': le zone di guerra di Joe Sacco, l'irreale isolamento nordcoreano di Guy Delisle, il senso di alienazione della migrante ungherese-israeliana-americana Miriam Katin, i nativi semidimenticati di Jack Jackson e Chester Brown. Non è un caso che l'emblematica vicenda di Alia Muhammad Baker, la donna irachena che tra il 2003 e il 2004 riuscì a salvare, trafugandoli, trentamila volumi da una biblioteca successivamente distrutta, sia diventata l'oggetto di un romanzo a fumetti di successo, *La bibliotecaria di Bassora* dello statunitense Mark Allan Stamaty. Forse, paradossalmente, è all'apparente semplicità delle linee che si incontrano sulla pagina in un mezzo a lungo ritenuto superficiale e 'infantile' che spesso, oggi, riesce il difficile compito di restituire la complessità e la pluralità degli eventi e nello stesso tempo di invocare con tanta forza la necessità della memoria.