



LA GRANDE GUERRA DI JOE SACCO:
EPICA DELLA DISTRUZIONE O DISTRUZIONE DELL'EPICA?¹
NICOLA PALADIN

INTRODUZIONE

Rispetto alla quasi totalità delle opere di Joe Sacco, *The Great War* (W.W. Norton & Company, New York 2013) costituisce un elemento di discontinuità e allo stesso tempo una sintesi di vari aspetti della sua poetica. Ciò che salta immediatamente all'occhio è senza dubbio la scelta di raffigurare lo scenario di un conflitto lontano rispetto all'epoca dell'autore, la Prima Guerra Mondiale appunto. Infatti, tutti i precedenti lavori di Sacco

¹ Immagine iniziale: portatrici carniche, fonte: <gruppomiloburlini.org/?page_id=2011>

sono ambientati durante o subito dopo la guerra in Bosnia, e in Palestina,ⁱⁱ due scenari bellici contemporanei che l'autore racconta in presa diretta. Grazie alla sua partecipazione in prima linea come inviato, Sacco è considerato uno degli autori di punta del «*comics journalism*»,ⁱⁱⁱ e proprio per questo colpisce la scelta di un progetto come *The Great War*,^{iv} basato sulla ricostruzione storica e non sul reportage.

L'«Author's note», che accompagna l'opera in un fascicolo a parte, costituisce un interessante strumento paratestuale che permette di fare luce su molti aspetti della genesi del lavoro di Sacco. Qui l'autore rivela due aspetti fondamentali della realizzazione di *The Great War*: innanzitutto ripercorre il proprio percorso di ricerca in preparazione del progetto, elencando i testi consultati, i quali non soltanto gli permettono di ricostruire gli eventi storici, ma anche di ottenere una dettagliata conoscenza tecnica del materiale militare inglese in uso durante la Prima Guerra Mondiale, e presumibilmente di poter ricostruire iconograficamente lo scenario del fronte occidentale. In secondo luogo, confessa la sua fonte di ispirazione a livello formale quando afferma che «*la mia pietra di paragone è stata l'Arazzo di Bayeux*,^v che racconta la storia dell'invasione normanna dell'Inghilterra»,^{vi} in particolare raffigurando la battaglia di Hastings del 1066. In effetti, la struttura che Sacco

ⁱⁱ Il primo testo con cui Sacco si fece conoscere ad un pubblico di massa, rientrando meritevolmente nel novero dei grandi autori di fumetti, fu precisamente *Palestine: A Nation Occupied*, pubblicato nel 1993 (Fantagraphics Books, Seattle) e che valse all'autore l'onore dell'American Book Award nel 1996. Successivamente fu insignito di vari altri premi, tra i quali l'Eisner Award nel 2001, per *Footnotes in Gaza*, pubblicato nel 2009 (Metropolitan Books, New York).

ⁱⁱⁱ Il *Comics Journalism* è una forma di giornalismo e reportage che affronta e descrive notizie di natura non letteraria attraverso i codici e le strutture del fumetto. Oltre a Sacco, i nomi più autorevoli di questa tendenza sono gli statunitensi Matt Bors, Susie Cagle, Sarah Glidden, Josh Neufeld e altri, tuttavia il *comics journalism* si sta sviluppando ampiamente anche in altri contesti: per esempio, se si pensa al caso Italiano emergono nomi come Calia e Costantini, ma viene in mente anche uno dei lavori più recenti di Zerocalcare, ovvero *Kobane Calling* (Internazionale #1085, gennaio 2015), in cui compaiono tratti tipici del *comics journalism*.

^{iv} Il titolo dell'opera per esteso è *The Great War: July 1, 1916: the First Day of the Battle of the Somme. An Illustrated Panorama*, W. W. Norton & Company, New York 2013. Ai fini dell'analisi, è stata utilizzata anche la versione italiana dell'opera, *La Grande Guerra. 1° luglio 1916: il primo giorno della battaglia della Somme. Un'opera panoramica*, Rizzoli Lizard, Milano 2014..

^v Attualmente esposto presso il Centre Guillaume le Conquérant, a Bayeux, nella bassa Normandia.

^{vi} Per la traduzione si fa riferimento all'edizione italiana dell'opera, pubblicata nel 2014 da Rizzoli Lizard, curata da Jacopo Oldani.

adotta per visualizzare il primo giorno di battaglia della Somme risulta quanto più dissimile dalle forme da lui predilette e dalla fruizione fumettistica contemporanea: *The Great War* costituisce una sola grande immagine della lunghezza di 6,72 metri, curiosamente (e probabilmente non a caso, come si vedrà in seguito), un decimo esatto della lunghezza dell'Arazzo di Bayeux, suddivisa in 24 tavole. Tale suddivisione potrebbe essere fuorviante, ma è verosimile supporre che sia più che altro dovuta alla necessità commerciale di adeguare l'opera ad un *format* presentabile sul mercato. Infatti, essendo le tavole in formato A4, *The Great War* viene venduto in un cofanetto cartonato in cui le 24 tavole sono ripiegate a fisarmonica consentendo la collocazione del testo in una libreria. Tuttavia, come anticipato, vi è un'altra logica da tenere in considerazione visionando l'opera: la divisione in tavole non corrisponde ad una divisione della panoramica in scene; al contrario, non c'è corrispondenza tra i limiti fisici di ogni pagina e i momenti che compongono lo scenario. Dal punto di vista del lettore, se di lettore si può parlare (data l'assenza di testo verbale), è presumibile che l'opera non sia pensata per essere sfogliata tavola per tavola, bensì «dispiegata» e poi fruita nella sua organicità. Non a caso il sottotitolo scelto dall'autore è *An Illustrated Panorama*, tradotto nella versione italiana come «un'opera panoramica».^{vii} Lo stesso Sacco pare legittimare questo tipo di fruizione quando afferma: «*You are looking the world from above, somehow removed, and you're just observing what's going on without been told what's going on*».^{viii} Con questi presupposti, diventa più semplice comprendere le corrispondenze tra il lavoro di Sacco e l'Arazzo di Bayeux.

Nonostante quasi un millennio di storia e di evoluzione dell'iconografia intercorra tra le due opere, Sacco riesce a riadattare numerosi aspetti stilistici dell'Arazzo in *The Great War*, soprattutto nella rappresentazione figurativa della guerra come tema generale e della battaglia come avvenimento specifico. Ciononostante, i due «panorami» suggeriscono forme simili per indicare dinamiche opposte: se da un lato l'Arazzo di Bayeux è caratteriz-

^{vii} Come riporta Umberto Rossi, l'idea di una «visuale panoramica» e non più individuale del fronte di guerra non è del tutto inedita ma già accennata in letteratura: uno dei casi più esemplari riguarda proprio la Grande Guerra ed è il romanzo *Davanti a Verdun* di Arnold Zweig (*Erziehung vor Verdun*, 1935, tr. it. Mondadori, Milano 1937. Cfr. Umberto Rossi, *Il Secolo di fuoco*, Bulzoni Editore, Roma 2008, p. 134).

^{viii} L'autore lo afferma nel videoclip di presentazione dell'opera, intitolato *The Making of the Great War*, e pubblicato sul sito ufficiale della casa editrice W.W. Norton & Company, Inc. <www.books.norton.com>.

zato da un atteggiamento propagandistico rispetto alla causa di Guglielmo il Conquistatore, che già in un medioevo frammentato dalla cosiddetta anarchia feudale agisce (forse neanche consapevolmente) nella direzione della costruzione dell'Inghilterra come stato nazionale, e quindi tassello dell'idea di Europa delle nazioni nel senso moderno del termine, dall'altro *The Great War* suggerisce un diverso tipo di lettura: infatti, sebbene mascherato dall'inestimabile oggettività che Sacco recupera dai suoi precedenti lavori di stampo giornalistico, si riconosce nell'opera un interessante sottotesto di denuncia della guerra che doveva «porre fine a tutte le guerre», come causa della fine di una struttura e un'identità europea quasi millenaria.

L'obiettivo di questo studio è dimostrare come la scelta autoriale di Sacco di adattare il primo giorno della battaglia della Somme a una forma che richiama l'Arazzo di Bayeux voglia proporre una riconfigurazione dell'identità culturale inglese attraverso l'esperienza diretta della Prima Guerra Mondiale. Infatti, se da un lato l'eco epico della battaglia di Hastings, frutto delle gesta di Guglielmo il Conquistatore, raffigura un conflitto il cui esito alle lunghe favorirà e condiziona la costituzione della nazione inglese (e del concetto europeo di nazione più in generale), dall'altro *The Great War* si avvale di forme e scelte stilistiche simili per rappresentare lo scenario opposto, ovvero quello della battaglia epocale, sineddoche di tutta la Grande Guerra, e primo atto del processo di distruzione totale (fisica e ideologica) del continente. In particolare, sarà interessante osservare alcuni aspetti contenutistici con cui l'autore compone, sia a livello di dettagli che a livello globale, un quadro negativo, capace di mettere in mostra la dissoluzione provocata dal conflitto attraverso una sorta di «epica della distruzione». Tale idea sembra confermare la tesi di Mark P. Williams quando sostiene che ogni tentativo di rappresentare realisticamente la guerra sia tanto più implicitamente ideologico, quanto meno viscerale e soggettivo.^{ix} Alla luce di ciò, si cercherà di evidenziare come tale dissoluzione sia accentuata dalla combinazione tra il contenuto dell'opera e gli espedienti grafici utilizzati da Sacco, non solo nel riadattare la forma dell'Arazzo, quanto nell'evitare gli elementi formali più tipici del fumetto. In particolare, si analizzerà il ruolo *in absentia* di elementi come il linguaggio verbale (l'opera non presenta traccia di dialoghi, né di didascalie) e dell'apparato strutturale canonico del fu-

^{ix} «I argue that any attempt at representing a conflict realistically is as implicitly ideological and no less visceral and subjective». Williams, P. Mark, «The Ethical and Stylistic Issues in Using Real-life War Zones as a Basis for Contemporary Fiction», in *Werewolf*, Issue 57, September 23, 2015.

metto, come la tradizionale divisione della pagina in vignette e il conseguente ricorso al *gutter*.^x

È bene precisare che la particolare conformazione di *The Great War* ne complica l'analisi: l'assenza degli aspetti formali appena menzionati e di altri elementi implica immediate conseguenze sulla dimensione tematica dell'opera. Le due aree sono difficilmente separabili a causa delle continue implicazioni che oscillano tra forma e contenuto. Per questo motivo l'analisi che si propone consta di due sezioni, una prima dedicata alle assenze strutturali del testo, e una seconda alle scelte tematiche dell'autore. Ciononostante, questa scansione dello studio presuppone anche la consapevolezza che reciproci rimandi tra una e l'altra parte dello studio saranno inevitabili, ma che allo stesso tempo saranno equamente volti a dimostrare come il sottotesto dell'opera di Sacco conduca alla distruzione dell'epica di guerra.

DALL'ARAZZO ALL'OPERA PANORAMICA

Come suggerito nel paragrafo introduttivo, *The Great War* costituisce un caso piuttosto unico e raro nella storia del fumetto. Infatti, la sua struttura e iconografia suggeriscono il ricorso a codici più propri della pittura, in particolare il vedutismo, piuttosto che il fumetto. Questa idea trova riscontro nel fatto che tutta l'opera panoramica è proposta da una prospettiva aerea, che manca qualunque tipo di focalizzazione, e che vengono a mancare la maggior parte degli elementi sufficienti per ricostruire una trama nell'opera, al di là delle indicazioni paratestuali dell'autore che ricordano che si tratta di una celebre giornata di battaglia sul Fronte Occidentale; questa informazione può suggerire alcune indicazioni di massima, ma di fatto non offre alcuna indicazione al «lettore» su come affrontarne la «lettura»,^{xi} se non le «note» allegate a parte e curate dall'autore, le quali comunque aiu-

^x Questa assenza inibisce il processo mentale che Scott McCloud definisce come «closure», ovvero il fatto di «osservare delle parti ma di percepire l'intero» (Scott McCloud, *Understanding Comics: the Invisible Art*, Kitchen Sink Press, New York 1993, p. 63).

^{xi} I termini «lettore», «lettura» e «testo» aprono una questione controversa: il fatto che *The Great War* sia interamente privo di parole fa emergere il dubbio che il fumetto non possa essere letto, ma piuttosto guardato. Di conseguenza, il termine spettatore pare più adeguato alla fruizione dell'ope-

tano solo a identificare determinati dettagli.^{xii} Tuttavia, queste considerazioni preliminari hanno radici critiche più profonde: come anticipato nell'introduzione, nella sua nota al testo, Sacco rivela di essersi ispirato all'Arazzo di Bayeux, definito da Scott McCloud come uno dei più interessanti esempi di opera antesignana del fumetto. In una considerazione generale su tali precursori, (che ovviamente commenta anche l'Arazzo), Mc Cloud afferma: «*Far from disqualifying these as comics, I think modern comic book artists should take note of the possibilities of such whole page compositions and how few artists have made good use of them since!*».^{xiii} Non è impossibile pensare che Sacco sia stato ispirato da McCloud, tuttavia ciò che sembra più singolare del richiamo tra l'Arazzo di Bayeux e *The Great War* è il fatto che da un lato, da una prospettiva contemporanea, l'Arazzo presenta aspetti riconducibili al fumetto, e dall'altro che Sacco, pur confessando di essersi ispirato a tale antenato, abbia realizzato un prodotto molto lontano dalla tradizione fumettistica odierna, anche rispetto all'arazzo stesso. Parlando dell'Arazzo di Bayeux, McCloud riconosce le sue caratteristiche associabili al fumetto nel fatto che gli elementi narrativi sono presentati in ordine cronologico grazie a un ordine sequenziale da sinistra a destra, e che, seppur mancante di una struttura a vignette, l'Arazzo presenta una chiara scansione scenografica.^{xiv} Questa caratteristica non preclude l'esistenza di una trama del testo, o per lo meno di una sequenza logica e cronologica dei fatti. Ciò che invece si osserva strutturalmente nell'opera di Sacco è la riduzione della storia a vantaggio dello scenario. Per quanto tale affermazione possa suonare forte, essa trova conferma negli elementi tipicamente fumettistici che paiono mancare in *The Great War*, in particolare la trama, la sequenzialità, e la parola.

Come riportato all'inizio del paragrafo, tutti gli elementi costitutivi di un disegno progettuale sottostante al panorama (a eccezione delle «note») si limitano all'indicazione del titolo completo del testo: *July 1, 1916: the First Day of the Battle of the Somme*. Qui compaiono

ra; d'altro canto, Sacco è universalmente noto come autore di fumetti, e questo complica ulteriormente il lavoro della critica nell'approcciare un lavoro a tal punto ibrido fino.

^{xii} Ad esempio, si pensi alla nota 10, collocata nella tavola 7 e dedicata ai Royal Flying Corps. Se non fosse per la nota, il dettaglio è così piccolo e visivamente insignificante da passare verosimilmente inosservato.

^{xiii} S. McCloud, *Understanding Comics: the Invisible Art*, cit., p. 13.

^{xiv} «*Reading left to right we see the events of the conquest, in deliberate chronological order unfold before our very eyes. As with the Mexican Codex, there are no panel borders per se, but there are clear divisions of scene by subject matter*» (*ibidem*).

tutte le indicazioni testuali che permettono di localizzare temporalmente (primo luglio 1916) e geograficamente (valle del fiume Somme, Fronte Occidentale) la raffigurazione, suggerendo alla capacità deduttiva dello spettatore che trattandosi solo del primo giorno di battaglia, ciò che l'«intreccio» del testo copre è verosimilmente un periodo di tempo circoscrittibile a ventiquattro ore. Tale scelta strutturale potrebbe ragionevolmente essere letta come una scansione temporale in cui ciascuna tavola corrisponde a un'ora del giorno.

Tuttavia, in questo arco di tempo l'unico elemento riconducibile a una suddivisione in momenti è il passaggio dal giorno alla notte, che avviene alla tavola 8, e che continua fino alla tavola 10, e in nessuno dei due casi tale passaggio temporale avviene in corrispondenza dell'inizio o della fine della pagina. Non si osserva un'interruzione della scena, ma una variazione grafica: la scena è ombreggiata e resa più scura nella sua totalità. Forse l'aspetto più destabilizzante della notte in *The Great War* è che la sua durata non è graficamente proporzionale alla lunghezza dell'opera: essa infatti coinvolge tre tavole su ventiquattro, e impedisce quindi allo spettatore di calcolare quante ore di luce vengano rappresentate prima e dopo la parte notturna. Inoltre, se si escludono le informazioni contenute nei testi complementari all'opera, ovvero la nota dell'autore e il saggio di Adam Hochschild intitolato «July 1, 1916», il «lettore» non è in grado di incasellare lo scenario entro limiti temporali e la comprensione del contenuto dell'opera diventa unicamente un atto di interpretazione affidato alla sensibilità e all'attenzione individuali.

Infatti, come affermato in precedenza, «l'arazzo» di Sacco non è strutturato da un reticolo di vignette, e di conseguenza non presenta una struttura tale da guidare lo spettatore cronologicamente attraverso un processo narrativo che di fatto non esiste. Non solo, ma l'assenza dei *panels* compromette anche l'effetto che McCloud definisce «closure», ovvero la capacità umana di collegare due immagini sequenziali interrotte da una pausa: ovviamente, l'assenza di vignette implica necessariamente l'assenza del *gutter*, ovvero dello spazio vuoto che intercorre tradizionalmente tra due di esse e che determina la *closure*. Varie ragioni possono motivare questo tipo di scelta da parte dell'autore: sicuramente una delle cause è l'intento da parte di Sacco di raffigurare una scena molto grande che piuttosto di un inquadramento richiede spazio, e l'abbattimento dei limiti fisici dell'immagine; allo stesso tempo, questo tipo di scelta può essere ricondotto alla poetica personale dell'autore, che ha fatto dell'oggettività giornalistica uno dei capisaldi fondamentali della sua produzione. Se si presuppone che tale livello di oggettività possa essere raggiunto abolendo il

processo di *closure*, allora la teoria di McCloud ancora una volta si applica bene *in absentia* a *The Great War*: infatti, in *Understanding Comics*, il critico spiega come più due immagini siano diverse l'una dall'altra, più si richieda al lettore uno sforzo di immaginazione per collegarle (il principio contrario alla sequenzialità del cartone animato); al contrario più due immagini sono simili, più automatico sarà per il lettore il processo di collegamento tra di esse. Alla luce di ciò, è ipotizzabile anche che la tensione di Sacco verso l'oggettività sia alla base della scelta di non frammentare il suo panorama, al fine di non richiedere al suo spettatore alcuno sforzo di immaginazione,^{xv} ma che si preferisca piuttosto condurlo lungo un unico flusso di immagini ininterrotte.^{xvi}

Queste due possibili giustificazioni di «*un'opera panoramica*» portano nella stessa direzione: una raffigurazione della Prima Guerra Mondiale diversa da qualsiasi tipo tradizionale di rappresentazione bellica. Come delineato in precedenza, la scelta dell'oggettività estrema di *The Great War* porta a pensare a una prospettiva che spogli (o si sforzi di spogliare) il conflitto di qualunque tipo di interpretazione, privandola di elementi ideologici o significati intrinseci ad una o più immagini, offrendoci un quadro generale caratterizzato dalla massa piuttosto che dal personaggio singolo. Per questo motivo Sacco non racconta una storia, ma sembra quasi lamentare il fatto che si siano raccontate delle storie di individui a proposito della Grande Guerra, e ogni storia, provocando uno sforzo di immaginazione nei propri lettori, abbia innescato possibili interpretazioni, spiegazioni o giustificazioni. Questo tipo di raffigurazione tende di fatto a smascherare una ricerca di significato nel racconto di guerra, ma per rendere tale processo di decostruzione più chiaro, sarà

^{xv} Di fatto, Sacco aveva già sperimentato questo tipo di espressione dell'oggettività nella parte finale di *Palestine*, nella famosa e impressionante sequenza della tortura: in quel caso l'autore propone una griglia di scene visivamente molto ben collegate tra di loro, utilizzando come gutter una sottile linea nera tra ogni vignetta. Anche in quel caso si può interpretare tale scelta dell'autore come volta al raggiungimento dell'oggettività, senza chiedere al lettore di immaginare più di quanto non sia in grado di acquisire visivamente.

^{xvi} In questo senso, è notevole l'intuizione di Josh Ellenbogen che sostiene: «*One of the main things that gives The Great War its power consists in its manipulations of space and time—the space within the drawing, and the time within the battle. It offers a rhythmic display of the two expanding and contracting, doing so always in inverse proportion to one another. Because it makes use of this technique, Sacco's work gives itself [...] a novel means by which to communicate the sheer intensity of battlefield experience*» (Josh Ellenbogen, «Josh Ellenbogen Reviews Joe Sacco's *The Great War*», *Chicago Journal, Critical Inquiry*, 2015, disponibile online all'URL

<criticalinquiry.uchicago.edu/Josh.Ellenbogen_reviews_Joe.Sacco>).

necessario prendere in considerazione alcuni aspetti, per dirla con Todorov, uguali ma diversi, presenti nell’Arazzo di Bayeux, cui Sacco si ispira, ma dai quali prende le distanze.^{xvii}

Innanzitutto nel presente confronto è necessario precisare che l’Arazzo di Bayeux, oltre a fornire un contenuto ideologico, come si vedrà, è un’opera progettata e pensata per un pubblico totalmente diverso da quello di Sacco e al tempo stesso inevitabilmente per un ben diverso tipo di fruizione. Infatti il tessuto veniva «letto» in accompagnamento e spesso a completamento della recitazione pubblica delle *chansons de geste*. Di conseguenza la messa in scena prevedeva un pubblico riunito e una declamazione degli eventi raccontati nell’Arazzo, ma soprattutto, perché si avesse una performance, il testo prevedeva una storia autoconclusiva e costruita sui principi dello *storytelling*. Tralasciando la questione della raffigurazione dei personaggi e delle loro dinamiche, che verrà presa in esame nella sezione successiva, si vuole sottolineare come strutturalmente l’Arazzo di Bayeux sia concepito in modo molto più confacente a una narrazione rispetto a *The Great War*. Innanzitutto, come già detto, esso è basato su un ordine cronologico degli eventi, e non su una visione totale e virtualmente atemporale come l’opera di Sacco. Tale condizione è giocoforza causata dalle dimensioni dell’arazzo (68,70 metri), che impediscono di acquisire tutto il contenuto del testo,^{xviii} ma la sua trama è ordinata in scene anche all’interno della narrazione stessa. Come osserva Paolo Galloni, l’Arazzo di Bayeux presenta «un motivo di alberi che segmentano le scene e funzionano da divisori», ricalcando un processo tipico della «scrittura epigrafica antica [in cui] alcune porzioni di testo potevano essere separate da figure vegetali dette *hederae*».^{xix} Dalla prospettiva dei *comics studies*, tale caratteristica dell’Arazzo

^{xvii} Questo raffronto proseguirà nel paragrafo successivo, dove si interpreteranno le differenze tematiche tra l’Arazzo di Bayeux e *The Great War*. Gli elementi contenutistici renderanno ancora più evidente come la smascherante oggettività di Joe Sacco sia in grado di distruggere qualunque connotazione epica della «sua» grande guerra, rispetto a ciò che è volutamente sottolineato nell’Arazzo.

^{xviii} La stessa cosa è vera anche nel caso di *The Great War*, ma come si vedrà nel paragrafo che segue, tale impossibilità è dovuta anche agli elementi che caratterizzano il contenuto del lavoro di Sacco.

^{xix} La citazione è tratta dall’intervento di Galloni intitolato «Narrare la guerra, tessere la storia. Carmi, cronache e un arazzo», e tenuto presso il XX convegno internazionale del Laboratorio Etno-Antropologico di Rocca Grimalda, intitolato *WAR! L’esperienza della guerra fra storia, folclore e letteratura*, 19-20 settembre 2015, in corso di pubblicazione.

costituisce un antenato del *gutter*; sebbene i medievalisti tendenzialmente rigettino questa visione, è innegabile che gli elementi vegetali dell'Arazzo producano un effetto «vignetta» paragonabile alla struttura di un fumetto. In ogni caso, più che concentrarsi sul fatto che l'Arazzo di Bayeux sia da considerare una forma più simile al fumetto che *The Great War* di Joe Sacco, è importante far notare che tali elementi di sequenzialità confermano che l'Arazzo contiene una struttura di intreccio molto più evidente rispetto all'Opera Panoramica. Certamente questa struttura è dovuta alle questioni di pubblico e fruizione di cui sopra, inoltre si tratta di un'opera da inserire in un contesto divulgativo agli antipodi rispetto all'opera di Sacco, ma è innegabile che la presenza di una trama in un testo possa far sospettare un contenuto ideologico di fondo.

In un certo senso, anche il ruolo della parola può essere inserito all'interno di questa logica. Pensiamo al primo testo canonico per lo studio dei fumetti, ovvero *Comics and Sequential Art* di Will Eisner, e a una delle definizioni proposte in riferimento al fumetto: «*comics deal with two fundamental communicating devices: words and images*».^{xx} Leggendo queste parole, non può non colpire il fatto che Joe Sacco eviti il ricorso alla parola nel suo *The Great War*, oltre al fatto che proponga una sola immagine e non varie (rinunciando di conseguenza alla sequenzialità di Eisner).

Il ruolo della parola nell'illustrazione di Sacco verrà analizzato anche successivamente, ma in questa sede la mancanza di parole in *The Great War* permette alcune riflessioni a conferma della riduzione della storia (e di conseguenza del sottotesto della storia) alla struttura minima del raggiungimento della e ritirata dalla linea, senza cercare spazio per inserire ulteriori elementi.^{xxi} Innanzitutto, tale processo si verifica sia a livello di dialogo, che a livello strutturale: non compaiono infatti didascalie introduttive o finali, come non ve ne è traccia nel mezzo dello scenario, non compare niente che possa rappresentare un narratore, un *voice-over*, e nemmeno una forma di didascalia che scandisca lo scorrere della panoramica. Questa assenza determina un doppio effetto: da una parte non viene fornito al lettore alcuno strumento testuale per interpretare l'immagine, dall'altra la mancanza di modalità verbali come quelle appena elencate costituisce un modo per rendere la scena, se

^{xx} Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press 1985, Tamarac (FL), p. 13.

^{xxi} Il raggiungimento della linea fa parte di un dichiarato interesse dell'autore per la «*no man's land*», come rivela in un'intervista con Lynn Neary, di cui alcuni estratti sono stati pubblicati il 10 novembre 2013 su <nprbooks.org>.

possibile, apparentemente ancora meno sequenziale, e quindi di difficile lettura. Riprendendo il discorso avviato in precedenza, ancora una volta colpisce che l'Arazzo di Bayeux presenti una struttura più «fumettistica» del lavoro di Sacco, proprio nell'utilizzo della parola come elemento di delimitazione tra una scena e la successiva. Infatti, come sostiene Galloni: «i testi a commento delle immagini non si limitano a svolgere una funzione testuale, ma delimitano, insieme ai segmenti di foggia vegetale, i segmenti narrativi all'interno del flusso iconografico»; pertanto, continua Galloni, «il testo latino non va inteso come didascalia, ma come uno strumento multifunzionale: suddivide le scene e invita a commentarle».^{xxii} Ancora una volta, nel confrontare queste due opere, occorre tenere presente le diverse epoche di appartenenza, i diversi destinatari e le differenti modalità di fruizione che i due lavori impongono. Tuttavia, anche nell'utilizzo della parola come espediente ritmico e fattore di sequenzialità, l'Arazzo di Bayeux evidenzia la narrazione che contiene; e la parola come elemento di connessione tra le scene contribuisce a strutturare tale narrazione; ancora Galloni osserva che «la divisione interna del flusso narrativo è un'ulteriore caratteristica dell'arazzo a essere confrontabile con le tecniche di versificazione orale, basate sul ritorno di formule ripetute aventi la funzione di ripartire il poema in sezioni». In particolare, tale ripartizione avviene attraverso la «ripetizione dei fonemi hic e ubi, con i quali iniziano sistematicamente le frasi».^{xxiii}

Cosa emerge dal confronto strutturale tra l'Arazzo e l'Opera Panoramica? Ciò che questa analisi ha messo in evidenza, prova, qualora ce ne fosse bisogno, l'affermazione di Sacco nella sua «nota», poiché molti sono gli strumenti e le tecniche che dialogano tra loro, nonostante lo scarto cronologico e culturale che intercorre tra i due testi, costituendo di fatto un dialogo interculturale tra due epoche diverse. Cionondimeno, le somiglianze e di conseguenza le diversità nelle scelte narrative mettono in mostra «una chiave» fondamentale per interpretare l'opera di Joe Sacco: se la sequenzialità e il flusso dell'Arazzo producono una trama evidente e quindi una storia, in *The Great War* questa scompare, o meglio viene sfumata a tal punto da renderla difficile da leggere.

Lungi dal voler proporre una lettura lapalissiana, occorre però puntualizzare che la visibilità o meno di una trama è un elemento funzionale alla lettura della propria opera che

^{xxii} Paolo Galloni, «Narrare la guerra, tessere la storia. Carmi, cronache e un arazzo» (paper presentato al XX convegno internazionale del Laboratorio Etno-Antropologico di Rocca Grimalda, intitolato *WAR! L'esperienza della guerra fra storia, folklore e letteratura*, 19-20 settembre 2015).

^{xxiii} *ibidem*.

un autore vuole suggerire al pubblico. Come anticipato in precedenza, a lungo si è celebrato il valore documentario dell'Arazzo di Bayeux, ma è inevitabile ammettere attraverso la storia narrata esso veicoli una certa forma di ideologia e propaganda. Di fatto l'Arazzo suggerisce una celebrazione della figura di Guglielmo il Conquistatore, e di conseguenza ne esalta le gesta nella Battaglia di Hastings come la grande impresa di (legittima) conquista dell'Inghilterra. Per forza di cose, tutto questo non sarebbe possibile senza un adeguato contenuto da celebrare, senza una figura di eroe, senza il corpo riconoscibile di Guglielmo, con tanto di armatura e cavallo, senza un nemico, dei contesti, e dei tratti distintivi che aiutino un pubblico ad interpretare l'Arazzo. Tuttavia, ciò che si raffigura e si racconta viene proposto con determinate procedure che rendono un personaggio o un'azione più rilevante di un altro e quindi più o meno centrale nella narrazione. In altre parole, le scelte strutturali nell'Arazzo di Bayeux costituiscono un elemento propedeutico, sia per poter raffigurare e quindi comunicare una storia, sia per poterne suggerire una lettura. Dall'altra parte, in *The Great War*, Joe Sacco sacrifica tutti gli elementi propri della narritività, e propone un'opera destrutturata, non necessariamente sequenziale, senza trama e strutturalmente difficile da leggere. È proprio in questi spazi lasciati vuoti che Sacco mette realisticamente in scena il contenuto dell'illustrazione, eliminando un'apparente ideologia, e proponendone piuttosto la distruzione.

UN'EPICA DELLA DISTRUZIONE

A questo punto, definire *The Great War* un'opera unica alla luce degli elementi discussi nel paragrafo precedente appare legittimo, ma la distruzione della storia operata da Sacco raggiunge la massima espressione degli elementi contenutistici più basilari di una narrazione. La sfuggevolezza di una trama può pregiudicare, e lo fa, la presenza di un individuo eroe-protagonista, di un nemico, di una vicenda, di un tempo narrativo, e non ultimo, logicamente, di un'ideologia di fondo. In questo senso, *The Great War* si distacca quasi totalmente dagli altri esempi di fumetto americano ambientati nella Prima Guerra Mondiale, sia dalle pubblicazioni cronologicamente più lontane,^{xxiv} sia nel caso dei più recenti

^{xxiv} Si pensi alle antologie di storie di guerra pubblicate a partire dagli Anni Cinquanta come *Frontline Combat* e *All American Men of War* rispettivamente editate da EC Comics e DC Comics. In

graphic novels di considerevole successo, come per esempio l'opera di Jacques Tardi, intitolata *It Was the War of the Trenches* (Fantagraphics Books, Seattle 1993) e peraltro citata da Sacco nella sua «nota», oppure *The Harlem Hellfighters* (Broadway Books, New York 2013), ultimo lavoro di Max Brooks.

Nel corso di questo paragrafo si dimostrerà come *The Great War* sia un tipo di lavoro molto diverso dagli altri esperimenti del genere. In particolare, si analizzerà in che modo la «distruzione» della storia influenza la distruzione di un'ideologia insita nell'opera. Com'è prevedibile, il punto forte di partenza di questa tesi sarà il risultato dell'analisi svolta nel paragrafo precedente, cioè la relativa semplicità della trama, costruita sul movimento verso la linea e il ritorno, e la non-sequenzialità strutturale con cui viene presentata l'illustrazione dall'autore. Gli elementi del contenuto con cui viene perseguita questa logica negativa saranno le figure dei personaggi, la loro comparsa nell'opera, il ruolo del nemico, quindi la questione dell'alterità, le azioni svolte dai personaggi e infine, ancora una volta, la già parzialmente discussa assenza della parola. Anche in questa sede ci si intende avvalere della fonte di ispirazione di Sacco, l'Arazzo di Bayeux, al fine di verificare come certi aspetti dell'Arazzo si ripresentino *in absentia* in *The Great War*.

Sin dagli albori dello *storytelling*, la presenza di un personaggio, protagonista, eroe, è uno degli aspetti fondamentali all'interno di una narrazione. Inevitabilmente, questa tendenza ha costituito anche uno dei capisaldi del fumetto, da *Topolino* fino a *Watchmen*, e sia prima che dopo. Quest'aspetto, peraltro ben presente nell'intera opera di Sacco,^{xxv} si sfuma all'interno di *The Great War*, creando un elemento di rottura rispetto alle abitudini

entrambi i casi ogni uscita proponeva un certo numero di avventure di guerra, tra cui alcuni episodi ambientati durante la Grande Guerra.

^{xxv} Persino il personaggio fumettistico dell'autore come *reporter* e punto di vista è un elemento cardine della narrativa di Sacco, al punto che arriva a raffigurarsi «in presa diretta» testo dopo testo, producendo di fatto continui autoritratti che mostrano lo stesso invecchiamento del personaggio-autore Sacco. Inoltre, da *Palestine* (1993) fino a *Footnotes in Gaza* (2009), il suo personaggio appare sempre ben connotato e riconoscibile in base al suo aspetto ma anche alle sue sfaccettature emotive. Un discorso a parte meriterebbe la questione del suo nome, che a livello testuale viene pronunciato per un numero estremamente limitato di volte (un'eccezione a questa tendenza si verifica nell'ultimo lavoro pubblicato su *Internazionale* #1132 e intitolato «Le sabbie del Canada», dove Sacco si presenta nella prima tavola). Si tratta di una pratica di auto-inclusione necessaria, tipica del reportage classico, il cui obiettivo è dare maggior veridicità agli eventi ripresi: la presenza visiva dello *storyteller* costituisce la prova tangibile della realtà dei fatti.

dell'autore. Infatti, la questione del riconoscimento dei personaggi si rivela problematica sin dalla prima tavola: qui lo stesso personaggio compare tre volte in tre situazioni diverse, e - come rivelano le note - si tratta del generale Douglas Haig, che progressivamente si sposta dal «*capanno della chiesa scozzese sui bastioni di Montreuil-sur-Mer*», a passeggiare «*sui terreni dello Chateau de Beaurepaire*», e infine a uscire dal campo a cavallo. Se queste indicazioni non fossero fornite dalle note, la riconoscibilità dell'ufficiale sarebbe risultata più complicata, ma soprattutto, in assenza di *gutter*, non sarebbe stato possibile ordinare le tre apparizioni in ordine cronologico.

Dato tutto questo per acquisito, a partire dalla tavola 2 ogni possibile aspettativa strutturale del lettore viene però smentita, in quanto il generale Haig non compare più nel corso dell'illustrazione, e in compenso inizia la prospettiva aerea sul Fronte Occidentale all'altezza del fiume Somme. Di colpo, il «personaggio» al centro della vicenda diventa la British Expeditionary Force (BEF) dispiegata lungo il fiume francese e diventa impossibile il conteggio dei personaggi. Nonostante le note aggiunte da Sacco aiutino nel riconoscimento dei vari reparti dell'esercito inglese, la lettura della panoramica offre pochi dettagli distintivi (spicca il caratteristico elmetto all'inglese^{xxvi}), a fronte di una moltitudine di truppe nelle varie fasi della prima giornata di battaglia. Di fatto il vero personaggio dell'opera è costituito da un esercito i cui dimensioni sono rappresentative del capitale umano coinvolto nella Prima Guerra Mondiale,^{xxvii} da una massa enorme di uomini resi irriconoscibili e letteralmente persi nel loro numero spropositato. Ogni singolo combattente diventa unità insignificante, preso singolarmente, ma diventa significativa all'interno di un sistema macroscopico come l'esercito. Tale visione tende a confermare la tesi di Umberto Rossi quando, a proposito del singolo, sostiene che «è tramite la rinuncia all'individualità

^{xxvi} Il copricapo rappresenta un elemento bellico distintivo per antonomasia e dalla lunga storia culturale. Si pensi ad esempio a Stephen Crane e al passo che dedica al berretto dei soldati in *The Red Badge of Courage*: «*There was too great a similarity in the hats. The hats of a regiment should properly represent the history of headgear for a period of years*» (Stephen Crane, *The Red Badge of Courage*, D. Appleton & Company, New York 1895, p. 39, disponibile online all'URL

xroads.virginia.edu/~hyper/CRANE/badge.html). Simili commenti non sono rari anche in altri autori della letteratura di guerra, specie della I guerra mondiale (p. es. Ernst Jünger).

^{xxvii} Durante il primo giorno della Battaglia della Somme le perdite del BEF ammontarono a 21.000 caduti (10.000 solo nella prima ora di battaglia) e 45.000 feriti (Cfr. John Keegan, *The Face of Battle. A Study of Agincourt, Waterloo and the Somme*, Jonathan Cape, London 1976).

che si può sopravvivere [...] nella regione del fuoco». ^{xxviii} La raffigurazione che Sacco propone in *The Great War* pare sovrapporsi alle parole di Rossi nel dare forma alla «paura o [al]la consapevolezza che nell'enorme apparato dell'esercito di massa l'individuo è nient'altro che un minuscolo ingranaggio irrilevante, sacrificabile e sostituibile a seconda delle esigenze di una collettività estranea e alienata». ^{xxix} Nel raffigurare questa percezione, Sacco estende il ruolo di protagonista ad una tale moltitudine informe da non essere definibile se non come entità collettiva. Di conseguenza, come passaggio successivo nella destrutturazione della raffigurazione del conflitto, l'autore combina una storia priva di trama con un personaggio privo di contorni definiti e che impedisce l'immedesimazione da parte del lettore. Allo stesso modo, questa lettura richiama la descrizione iniziale con cui Stephen Crane apre *The Red Badge of Courage*, descrivendo l'esercito come una sola singola entità: «*The army awakened, and began to tremble with eagerness at the noise of rumours. It cast its eyes upon the the roads [...]. A river [...] purred at the army's feet*». ^{xxx}

Tale scelta entra in netta divergenza con quanto si osserva nell'Arazzo di Bayeux, in cui due aspetti risaltano per contrasto in modo particolare: innanzitutto, essendo anche l'Arazzo ambientato in uno scenario di guerra, si osserva come le moltitudini degli eserciti siano condensate in un numero ridotto di figure-simbolo, al punto che è possibile quantificare (ed è stato fatto) i personaggi e gli elementi che compaiono. ^{xxxi} Ma la differenza più evidente è sicuramente la singolarità di alcuni protagonisti dell'Arazzo, in particolare Harold Godwinson e Guglielmo il Conquistatore. Le due figure storiche appaiono nella vicenda come i due poli centrali dell'intreccio: compiono azioni, di conseguenza la loro presenza è ripetuta, e attraverso la loro frequenza di comparizione lo spettatore è in grado di attribuire loro il grado di centralità che meritano nella storia. Questo paradigma si accorda perfettamente con le parole di Esther MacCallum-Stewart, secondo cui l'eroe dominante è una componente essenziale nelle storie di guerra, e continua dicendo che «*these*

^{xxviii} U. Rossi, *Il secolo di fuoco*, cit., p. 136.

^{xxix} *ibidem*.

^{xxx} S. Crane, *The Red Badge of Courage*, cit.

^{xxxi} Il conteggio ufficiale delle figure presenti nell'Arazzo di Bayeux consta di 626 persone, 202 cavalli e muli, 505 animali di altro genere, 37 edifici, 49 alberi, per un numero totale di 1515 elementi riconoscibili.

figures clearly encapsulated pre-war ideals within a distinctive figure and simultaneously provided an empathetic figure for the reader».^{xxxii}

In *The Great War* tale processo viene sfumato e smarrito all'interno della massa militare. L'unica entità singola (e provvista di nome e cognome) ad essere ripetuta compare tre volte nella tavola 1, per poi non essere più vista. D'altro canto, il resto dell'opera è dominato dalla presenza di un grande macchinario fatto di sottomultipli (prima i vari reggimenti,^{xxxiii} poi i singoli soldati), la cui messinscena è così estesa da non lasciare spazio alla «ripetitività del protagonista», e rendendo la percezione del lettore ancora più ardua.

Come anticipato, la combinazione di questi aspetti determina non solo un protagonista di massa rispetto al quale il lettore non può immedesimarsi, ma anche un protagonista che, pur essendo presente per tutta l'illustrazione, è troppo informe per poterne riconoscere le singole azioni. Di conseguenza, se anche le note di Sacco possono restituire un certo senso di sequenzialità all'opera, è difficile seguire le vicende di un personaggio pro-teiforme, enorme, e mai uguale a sé stesso (e pertanto, non ripetibile).

A ulteriore limite del ruolo del «personaggio» British Expeditionary Force, distaccato in Francia, si osserva come per tutta la lunghezza dell'opera esso sia un protagonista paradossalmente solitario, perché di fatto il nemico non compare mai. Certamente se ne percepiscono gli effetti (vedi tavole n° 6, 7, 13, 15, 20, 21, 22) ma non viene mai mostrato. Di fatto, i soldati tedeschi non vengono mai raffigurati fisicamente, ma se ne percepisce la presenza attraverso le loro azioni. Questo risulta evidente dalla tavola 7 alla tavola 11: dalle «note» dell'autore si comprende che il bersaglio dell'artiglieria inglese è costituito dalle postazioni tedesche, tuttavia, non essendo queste visibili, l'occhio dell'osservatore deve immaginare l'esistenza di un nemico trincerato in prossimità degli scoppi delle bombe. Lo stesso tipo di immaginazione si può applicare alla sezione compresa tra la tavola 13 e la tavola 19, in cui Sacco raffigura l'avanzata britannica nella «no man's land»: l'osservatore riconosce la presenza fisica dei reggimenti inglesi che si dirigono nella stessa direzione verso cui precedentemente si concentrava il bombardamento, e da cui provengono le granate tedesche che falciano la fanteria britannica. Anche in questo caso non si è in grado di ve-

^{xxxii} Esther MacCallum-Stewart, «The First World War and British Comics», in *University of Sussex Journal of Contemporary History*, Issue 6, August 2003, p. 4.

^{xxxiii} Leggendo le note di Sacco è possibile per lo meno identificare alcuni reparti, ma essi costituiscono comunque una parte del tutto e la loro raffigurazione non ricorre.

dere il nemico, ma solo immaginare che ci sia, e immaginare come sia solo sulla base degli effetti, che invece sono mostrati nelle tavole.

Il problema di un nemico che non si può vedere e riconoscere, ma solo intuire implica alcune necessarie conseguenze. Riformulando quanto si è anticipato all'inizio del paragrafo, un protagonista (per quanto difficile da definire) senza un nemico, non è un personaggio completo. Infatti, questa assenza tende ad annullare due meccanismi fondamentali della narrativa: da un lato complica il procedimento dell'immedesimazione e del coinvolgimento da parte del lettore; dall'altro impedisce la polarizzazione tra due entità contrapposte che danno origine a una «storia». Da un lato l'assenza di un nemico non permette di delimitare totalmente l'eroe, e dall'altro mette in discussione lo status stesso del «cattivo» da combattere. Il risultato è proprio la rottura del binomio buono-cattivo su cui parte dei tradizionali *war comics* sono basati. Per fare un esempio, si pensi alla trilogia di avventure intitolata *The Balloon Buster*, pubblicata in *All American Men of War* (voll. II2-II4, 1965-1966): nella seconda avventura, l'aviatore protagonista (ben riconoscibile grazie alla poco convenzionale tenuta da *cowboy*) ingaggia un duello aereo con un aviatore che vola su un biplano tigrato. Il testo mette in condizione i lettori di visualizzare il biplano tigrato come il nemico in senso assoluto, sineddoche di tutta l'aviazione tedesca e di conseguenza, rappresentativo del Reich, ma tale struttura è costruita sulla presenza del cattivo e sulla sua caratterizzazione e riconoscibilità. L'effetto che tale struttura ottiene è la partecipazione da parte del lettore alla battaglia del protagonista, nella consapevolezza che il suo nemico è la reincarnazione del male e che la vittoria dell'eroe assume i tratti di uno scenario locale e simbolico nella lotta tra il bene e il male. Infatti, a conferma di questo, ancora MacCallum-Stewart afferma che «*clear divisions between good and evil were established quickly within each tale in order to make this achievement both conclusive and justified*».^{xxxiv}

Lo stesso procedimento era stato sviluppato nell'Arazzo di Bayeux. Le due figure di Guglielmo e Harold vengono connotate come i poli della stessa linea tematica. In particolare, Guglielmo, figura di eroe e leader, è sempre riconoscibile grazie agli abiti e al portamento, e posto sempre al centro virtuale delle situazioni in cui è coinvolto. I due personaggi corrispondono ovviamente ai due opposti, e la loro presenza nell'Arazzo tende sempre a sostanziare un'ideologia di fondo (come sostiene Williams), che è volta a sotto-

^{xxxiv} E. MacCallum-Stewart, *The First World War and British Comics*, cit., p. 4.

lineare l'antagonismo tra le due parti attraverso l'antagonismo tra i due personaggi. Ad un passaggio successivo di lettura, i due personaggi vengono rappresentati per estensione dai rispettivi eserciti, e anche in tale raffigurazione «buoni e cattivi» sono visibili e riconoscibili. Ovviamente, un'opera di indubbio valore propagandistico e celebrativo non poteva prescindere dal collocare Guglielmo in un posizione di dominio, e dal farlo uscire dalla storia come eroe giusto, tuttavia questo tipo di carica epica sulla figura del Conquistatore è rafforzata e meglio definita dalla presenza e visibilità del suo antagonista, ovvero uno scenario diametralmente opposto rispetto all'assenza di polarizzazione che Sacco offre in *The Great War*. In questo senso, tale binomio rimanda all'epica classica: per esempio, la figura mitica di Achille viene meglio definita dalla sua contrapposizione a Ettore, e di conseguenza la sua forza risalta maggiormente; allo stesso modo, al personaggio di Enea viene contrapposta come antagonista la figura di Turno.

Inevitabilmente questi aspetti si condensano nei fatti raffigurati. Se da un lato l'Arazzo di Bayeux sviluppa in vari modi un contenuto epico guerresco, l'opera di Sacco rinuncia a ogni elemento di spettacolarità, eroismo o grandezza ideologica del conflitto.^{xxxv} Tale aspetto corre parallelo alle caratteristiche stesse della Prima Guerra Mondiale, come è noto definita «guerra di logoramento», e priva di quegli slanci eroici che avevano caratterizzato tutta la storia militare precedente.^{xxxvi} MacCallum-Stewart descrive tale aspetto del conflitto come segue: «*The Great War does not fit into a formula demanding heroism, militarism, and a conclusive battle at the end of the day, preferably with a large and satisfying explosion to indicate a moment of definite closure*»,^{xxxvii} e, estendendo tale caratteristica alla letteratura della Prima Guerra Mondiale su più ampio spettro, della stessa opinione si dimostra anche Rossi, il quale afferma che «*Great War narratives offer us almost exclusively examples of anti-heroism, of individual lost in the total mobilisation, in a war so great that no personal action*

^{xxxv} Tale caratteristica richiama fortemente un altro passo di *The Red Badge of Courage*, in cui il protagonista osserva «*There was a singular absence of heroic poses*» (p. 87).

^{xxxvi} Al contrario, la prima ondata di caduti nelle offensive inglesi erano costituite da soldati di professione che avevano combattuto in guerre preindustriali di stampo ottocentesco in cui ancora non si faceva ricorso ad armi dal potere distruttivo «industriale» come la mitragliatrice, il carro armato o il lanciamine. Questo senso di non-continuità tra due diverse tradizioni di guerra viene raccontata da Hugo Pratt nella storia *La laguna dei bei sogni*, pubblicato in Francia nel 1971 (ora Rizzoli Lizard, Milano 2013).

^{xxxvii} E. MacCallum-Stewart, *The First World War and British Comics*, cit., p. 6.

can have any noticeable effect». ^{xxxviii} L'opera di Sacco si inserisce perfettamente all'interno di questo paradigma. La percezione dell'eroismo scompare dalla scena attraverso la raffigurazione realistica degli eventi, aiutata però dalle scelte finora discusse, come l'assenza di protagonisti ben identificabili, autori di atti epici, e una trama semplice, e imperniata sul fallimento come può essere il raggiungimento e la ritirata dalla linea del fuoco. A questo si aggiunge, come verrà discusso a breve, l'assenza del linguaggio verbale, e quindi la mancanza di qualsiasi tipo di lettura o commento individuale (sia un personaggio che un'istanza narrativa) delle situazioni. ^{xxxix} A livello di contenuto, *The Great War* mostra invece poco o nulla di eroico o spettacolare: per esempio, se riflettiamo sul fatto che le prime trincee compaiono solo a partire dalla tavola 9, realizziamo anche che nelle prime 8 tavole (un terzo dell'opera), Sacco ricostruisce interamente il dispiegamento del BEF sulla Somme, privilegiando quindi logistica e spostamenti rispetto a eventuali immagini dedicate piuttosto al combattimento. ^{xl}

Le tavole dalla 9 alla 19 sono interamente dedicate all'offensiva inglese. L'intero segmento è strutturato su una linea trasversale che attraversa tutte le tavole e che consiste in un'ideale linea di fuoco da raggiungere: al di sotto di essa si vedono i soldati inglesi stretti nelle trincee, mentre lo spazio al di sopra di essa è totalmente occupato dai bombardamenti provenienti dalle linee tedesche. Perfino quando la scena raggiunge il suo apice di dinamismo, ovvero quando i reggimenti inglesi iniziano l'attraversamento della terra di nessuno per oltrepassare la linea, quello che l'osservatore vede non è una carica eroica e risolutiva, bensì i soldati che camminano verso le granate che via via si intensificano fino a costringere la fanteria del BEF a ritirarsi. Questa grande azione corale si registra come massiva e lenta, una disfatta annunciata che nulla ha di epico e che puntualmente si conclude con il rientro dei superstiti nelle trincee: il realismo dell'immagine fa percepire co-

^{xxxviii} Umberto Rossi, «No Sense of an Ending. The Difficulty of Ending a (hi)story in European and American World War I Narratives», in *Krieg und Literatur/War and Literature*, Issue 1, 1995, pp. 79-100, p. 93.

^{xxxix} In questo senso *The Great War* racconta una Grande guerra completamente antitetica rispetto alla storia raccontata nel lavoro contemporaneo di Max Brooks, *The Harlem Hellfighters* (Broadway Books, New York 2014), in cui, complici dialogo e disegno, alcune scene o azioni di battaglia sono percettibili quasi come scene tratte dal tradizionale fumetto di supereroi.

^{xl} In questo aspetto, che permea l'intero lavoro, risuonano le parole di Walter Benjamin nella postilla a *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), quando afferma: «Soltanto la guerra permette di mobilitare tutti i mezzi tecnici del presente» (tr. it. Einaudi, Torino, 2011, p. 38).

me l'atteggiamento dei soldati sia emotivamente statico e come tutti facciano la stessa cosa, reagendo agli eventi come se fossero atomi di uno stesso sistema. La scena si sposta poi alla sezione delle ultime 5 tavole, in cui si mostra l'esito dell'offensiva conclusa, e in cui si vedono le infermerie da campo, il riassetto delle armi e il cimitero di guerra con cui l'opera si conclude.

Tra i vari elementi che contraddistinguono l'opera di Sacco *in absentia* occorre considerare anche la parola. Ad esempio, Rachel Cooke, nella sua recensione pubblicata su *The Guardian*, osserva: «*His silence first mirrors and then amplifies our own horrified stupefaction*».^{xli} Non vi è dubbio che l'afasia dell'opera sia uno degli aspetti che maggiormente colpiscono chi ne fruisce, tuttavia l'assenza del linguaggio suggerisce ulteriori riflessioni, oltre alla rappresentazione dell'orrore. Infatti, come anticipato nel paragrafo introduttivo, ciò che colpisce a tutti i livelli di lettura dell'illustrazione è l'assenza assoluta di caratteri linguistici, al punto da mettere in discussione il fatto stesso che si possa parlare di «testo»: non solo non compaiono didascalie, ma nemmeno *balloon* con le parole dei personaggi raffigurati. Inoltre, fatto forse ancor più inconsueto per un fumetto di guerra, non si leggono onomatopее di nessun tipo, nonostante le fonti di rumore non manchino all'interno del contesto di guerra, e nonostante Sacco ne disegni in grande quantità (bombardamenti, aeroplani da guerra, raffiche di mitragliatrici che spazzano la terra di nessuno, esplosioni). Questa assenza concorre a definire ulteriormente l'epica al negativo della prima guerra mondiale, in quanto il lettore non ha la possibilità di ricevere informazioni od orientamenti rispetto a ciò che vede, se non attraverso le note conclusive dell'autore, che comunque fungono unicamente da guida all'identificazione e alla comprensione di ciò che si vede. In altre parole, il testo è privo di indicazioni capaci di rimediare a quelle lacune di interpretazione che gli altri elementi grafici e contenutistici dell'opera già escludono.

Come discusso in precedenza, un esempio di tale incapacità è l'assenza di didascalie o di elementi di collegamento concomitanti che accompagnino e spieghino e colleghino le varie fasi della scena, sopperiti solo parzialmente dalle note. Dove le didascalie potrebbero fungere da elementi che formano la tradizionale sequenzialità di un fumetto, in questo caso particolare potrebbero anche veicolare elementi che aiutino a inquadrare meglio situazioni e personaggi, oppure commenti o giudizi di un'autorità narrativa difficile da definire

^{xli} Rachel Cooke, «Review of *The Great War* by Joe Sacco», *The Guardian*, September 9th 2013.

(autore, voce narrante, o magari uno specifico punto di vista). Tuttavia, ribadiamo, tali passaggi mancano. Questo lascia presumere che il silenzio delle didascalie costituisca il primo processo attraverso cui Sacco sceglie deliberatamente di evitare qualsiasi tipo di suggerimento alla lettura che possa condizionare la percezione del lettore. In tal modo l'autore non è tenuto a localizzare temporalmente o geograficamente lo scenario e non sente la necessità di identificare i personaggi o le situazioni attraverso una voce onnisciente; è altresì vero che Sacco mette in condizione il lettore di acquisire tali informazioni dalle note allegate a *The Great War*, tuttavia tale strumento di lettura è facoltativo, in quanto costituisce un'aggiunta, non una parte integrante del testo.

Inoltre, l'assenza totale di dialogo o comunque di parole pronunciate dai personaggi annulla la possibilità da parte del lettore di essere influenzato da elementi dati. Quello che viene a mancare dunque è una caratterizzazione dei personaggi raffigurati, attraverso il linguaggio. In particolare, vengono a mancare due dinamiche fondamentali normalmente veicolate dalla parola scritta: in primo luogo scompare il punto di vista dei personaggi rappresentati, e di conseguenza il modo in cui vivono individualmente la giornata di battaglia. Questo si traduce nella mancanza di commenti anche solo minimi sulla guerra, l'espressione di sentimenti e sensazioni su di essa, e anche nella scomparsa della nominazione o descrizione del nemico dal punto di vista dei combattenti, un tratto tradizionalmente presente nei fumetti di guerra (si pensi alle svariate forme offensive con cui i soldati tedeschi vengono comunemente chiamati dalle truppe alleate); non solo, in questo modo il nemico scompare definitivamente dalla scena perché nemmeno i discorsi dei presenti vi accennano. In secondo luogo, in *The Great War* vengono eliminati anche tutti quei suoni non verbali, urla e versi prodotti dai soldati al di fuori di situazioni di dialogo: sensazioni come la paura, il panico, la rabbia o il dolore non sono deducibili perché non vengono comunicate. In questo modo, le categorie percettive del lettore vengono doppiamente frustrate: innanzitutto perché l'immagine produce un effetto più simile a quello di un quadro piuttosto che a quello di un fumetto, e perde l'ausilio descrittivo della rappresentazione del rumore. Per di più il silenziare le reazioni vocali degli individui nelle circostanze in cui sono coinvolti annulla l'effetto di immedesimazione che il fumetto produce nel lettore. Di conseguenza, riducendo alla sola vista i mezzi di percezione del lettore, lo scenario tende ad allontanarsi, non ultimo a livello di coinvolgimento da parte di chi guarda.

Un ultimo punto sul silenzio di *The Great War* riguarda i suoni non umani. Uno dei meriti culturali dei *war comics* è stato di dare una forma lessicale ai suoni che i film di guerra hanno potuto ricreare solo a livello acustico. Nel fumetto invece gli spari, le esplosioni, le sirene e tutti i rumori della guerra sono diventati parole onomatopeiche a tutti gli effetti, al punto da diventare riproducibili da ogni bambino che «gioca alla guerra». La storia di queste parole è troppo lunga e articolata per essere ripercorsa in questa sede, ma si pensi solo al fatto che l'onomatopea di un combattimento aereo (*Whamm!*) in una storia di guerra pubblicata nell'antologia *All American Men of War*^{xlii} è stata rivisitata dal pittore Roy Lichtenstein diventando una celebre opera d'arte.^{xliii}

Pertanto anche il silenzio, nell'opera di Sacco, tende ad eliminare elementi che in un modo o nell'altro possano suggerire un'influenza sulla lettura dello scenario di guerra. In altre parole, si può affermare che il fumetto di guerra non propone un approccio positivo o eroico a un dato conflitto, tuttavia è evidente che la rappresentazione grafica dei conflitti si presti a una certa spettacolarizzazione grazie agli «effetti audio», i quali la rendono in grado di affascinare il lettore, provocando di fatto un'estetizzazione della guerra.^{xliv}

LETTURE CONCLUSIVE

La conclusione di *The Great War* riprende a pieno quanto delineato finora del modo in cui forma e contenuto continuano a dialogare. Forse è proprio il finale dell'opera che potrebbe confermare la tesi qui proposta sulla voluta citazione quantitativa, da parte di Sacco, delle dimensioni dell'Arazzo di Bayeux: come discusso ampiamente nell'introduzione, ciò che suggerisce tale interpretazione è il fatto che *The Great War* sia lungo esattamente un decimo dell'Arazzo. Mai come in questo caso suonano pertinenti le parole di Umberto

^{xlii} La parola compare nel numero #89 di *All American Men of War* disegnato da Irv Novick e pubblicato dalla DC Comics nel febbraio 1962.

^{xliii} Roy Lichtenstein, *Whaam!*, 1963, 170 cm x 400 cm, Tate Modern, Londra.

^{xliv} Riprendo il termine «spettacolarizzazione» dal mio intervento presso la conferenza internazionale «Eurofumetto & Globalizzazione», tenutasi presso l'Università Cà Foscari di Venezia nei giorni 3-4-5 dicembre 2014, e intitolato «The Spectacular Nature of War World One», attualmente in corso di pubblicazione.

Rossi quando afferma «*size matters*» in riferimento al mondo dei fumetti:^{xlv} infatti, la lunghezza che Sacco cita è l'intera lunghezza dell'arazzo al momento del suo ritrovamento, ossia caratterizzato da uno strappo nell'ultima parte che secondo le cronache raffigurava Guglielmo il Conquistatore seduto sul trono, ma che non è mai stata ritrovata. Allo stesso modo, anche Sacco sceglie di «strappare» la propria opera panoramica, interrompendo l'ultima parte dell'illustrazione: un cimitero di guerra.

A partire da circa metà della tavola 24, *The Great War* si dirige verso la propria conclusione mostrando un gruppo di soldati che seppellisce i commilitoni caduti durante la prima giornata dell'offensiva della Somme. Secondo l'ultima nota proposta dall'autore, durante la prima fase dell'azione sarebbero stati 21.000 i soldati uccisi o deceduti a causa delle ferite riportate. È interessante notare come l'autore raffiguri soltanto dieci croci già piantate e altre dieci ancora appoggiate a terra, ma già assegnate. Alla luce dei numeri coinvolti nella battaglia della Somme, questa immagine stride fortemente con la quantità di soldati del battaglione che sfila in lontananza rispetto al cimitero: la parte visibile della colonna di soldati occupa lo stesso spazio in lunghezza del cimitero, eppure i numeri visibili del reparto e degli uomini che vengono interrati appare estremamente diverso. Cionondimeno, le due parti della tavola condividono il limite destro della pagina, che interrompe l'immagine impedendo di quantificare quanti altri soldati marceranno in colonna verso il fronte, ma contemporaneamente quanti altri verranno sepolti oltre il bordo della pagina. Inoltre, la tavola 24 propone una spontanea riflessione sul fatto che i soldati vivi entrano nell'opera passando attraverso il bordo della pagina, da destra verso sinistra, mentre le croci dei soldati sepolti si muovono nella direzione opposta, sempre attraversando il confine dell'opera. In altre parole, i vivi si dirigono verso la linea del fuoco, mentre i morti progressivamente se ne allontanano.

Questa particolare scelta autoriale nel raffigurare la conclusione dell'opera suggerisce due possibili letture. Innanzitutto, raffigurare un cimitero porta l'attenzione sulle conseguenze non solo della battaglia della Somme, ma dell'intera Prima Guerra Mondiale, ovvero l'enorme costo umano che ne è derivato. Tutto ciò che resta del conflitto sono i ca-

^{xlv} L'espressione è tratta dal suo intervento, intitolato «Size Matters: ovvero perché gli studi sui fumetti non possono non essere interdisciplinari», e tenuto presso il convegno internazionale sugli studi del fumetto «Il Contesto Ibrido. Illustrazione, Letteratura, Fumetto» tenutosi all'Università Cà Foscari di Venezia nei giorni 1-2 dicembre 2015 (in pubblicazione).

duti, infatti, come riporta Keegan, le cifre dei soldati morti durante l'offensiva della Somme si attestano attorno al milione, registrandosi come uno degli scenari più sanguinosi dell'intero conflitto. Sacco sceglie di dare forma a queste cifre proprio ricorrendo alla tecnica da lui così abilmente evitata nel corso di tutta l'opera, ovvero la *closure*, e lo fa sfruttando il cosiddetto *bleed*, cioè l'immagine che non è limitata dalla cornice e dal *gutter*, ma viene tagliata solo dal bordo della pagina, dal termine del supporto materiale della stampa:^{xlvi} la raffigurazione del cimitero si interrompe infatti con il bordo dell'ultima pagina dell'opera senza auto-concludersi, ma lasciando il finale aperto a un numero imprecisato, ma sicuramente non ridotto, di croci di legno piantate sul fronte francese. Tale interruzione porta naturalmente lo spettatore a immaginare la continuazione del cimitero, cercando di vederne la fine ma senza poterlo fare perché il *gutter* virtuale che si apre alla fine dell'opera non si conclude (essendo *The Great War* concluso deliberatamente). In questo modo, venendo meno allo stile panoramico e dettagliato dell'opera, l'autore è in grado di riportare l'attenzione e la riflessione sull'aspetto emotivamente più doloroso del conflitto, i morti.

In questo senso, l'opera di Sacco presenta una problematica tipica della narrativa della Prima Guerra Mondiale, vale a dire un finale che non coincide con la fine del conflitto: come osserva Rossi infatti «*In the case of War World I novels, no coincidence can be found between the endings and the end of the war. The closing of the diegetic path is in this case extremely difficult - almost impossible, for the so-called Great War hadn't, from a traditional point of view, a real ending*».^{xlvii} In contrasto con tutti gli elementi che sono dati, Sacco interrompe velatamente la propria oggettività per chiamare in causa lo spettatore sulla tematica più scomoda, e che sembra in qualche modo mettere in discussione il senso stesso di quanto raffigurato fino a quel punto. In altre parole l'autore pare domandare retoricamente al lettore se è in grado di vedere la conseguenza - il finale - di tutta l'offensiva, e scegliendo di lasciarlo aperto all'interpretazione, costringe il lettore a immaginare personalmente la continuazione del segmento finale di *The Great War*, che Sacco si limita a iniziare.

Tuttavia, se consideriamo valida l'ipotesi che Sacco abbia volutamente citato la forma del finale dell'Arazzo di Bayeux, allora è necessario riflettere sul significato degli aspetti

^{xlvi} Cfr. Scott McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, cit., p. 101.

^{xlvii} U. Rossi, *No Sense of an Ending. The Difficulty of ending a (hi)story in European and American World War I narratives*, cit., p. 82.

che invece non dialogano nelle due conclusioni. Per capire la logica di tale dialogo occorre tornare al finale interrotto dell'arazzo: come anticipato, l'immagine mancante costituisce una raffigurazione in grande di Guglielmo il Conquistatore visto frontalmente e seduto sul trono d'Inghilterra. Come è facile capire, non è casuale la scelta di celebrare la figura simbolo della conquista dell'Inghilterra collocandola come ultima raffigurazione dell'opera, per di più dandogli la connotazione di re e di vittorioso rispetto agli eventi narrati fino a quel momento. La figura del Conquistatore assume in tal modo le caratteristiche di un eroe, della soluzione e del lieto fine delle vicende narrate, trasmettendo così il senso dell'impresa di Hastings. Di conseguenza, la battaglia si riconfigura come un fatto sanguinoso ma necessario per un fine superiore (nonché come una manifestazione della volontà di Dio), e il fatto che Guglielmo sia l'artefice della vittoria lo rende un medium attraverso cui si è manifestato il volere divino.

Nonostante in *The Great War* Sacco, ispirandosi all'Arazzo, cerchi di proporre un finale aperto, il discorso è ben diverso. L'immagine non mostrata è l'aspetto meno celebrativo ed epico della Prima Guerra Mondiale: i morti del conflitto. Di fatto l'autore compie l'esatto contrario di ciò che si legge nell'Arazzo di Bayeux, ovvero sceglie che l'ultima immagine del suo panorama sia un cimitero di guerra, risultato e simbolo dell'insensatezza del conflitto. Una lettura di questo tipo può sembrare semplicistica, ma non lo è se inserita in uno stretto rapporto tra l'Arazzo e *The Great War*: Sacco imita l'Arazzo sovvertendone i termini di raffigurazione. Nel punto di maggior risalto dell'Arazzo si mostra l'aspetto più positivo e importante ottenuto attraverso la battaglia di Hastings (a dispetto dei costi), ossia un re, un eroe e la sua vittoria; invece in *The Great War* Sacco utilizza la stessa posizione di rilievo per celebrare negativamente l'unica cosa certa che deriva da una guerra moderna, le croci. Difficile ipotizzare una forma di amara ironia da parte dell'autore, ma piuttosto una rivisitazione del conflitto a distanza di un secolo, attraverso filtri culturali contemporanei, completamente spogliati di qualsiasi logica politica o ragion di stato, ma focalizzati sull'aspetto umano nel senso più ampio del termine. Per questo motivo l'opera di Sacco si può considerare un esempio di epica negativa, perché nel suo caso, rispondere all'interrogativo su quale sia l'oggetto della celebrazione finale nella sua opera, l'unica risposta graficamente riconoscibile è la morte. Forse ancora più negativo dell'idea della morte per sé, è il fatto che il cimitero non si concluda, ma che sia potenzialmente infinito, incalcolabile, proprio come i caduti della Prima Guerra Mondiale.

BIBLIOGRAFIA:

- Brooks, Max. *The Harlem Hellfighters*, Broadway Books, New York 2014
- Benjamin, Walter. *l'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, traduzione italiana di Enrico Filippini, Einaudi, Torino 2011.
- Cooke, Rachel, «Review of *The Great War* by Joe Sacco», *The Guardian*, September 9th 2013.
- Crane, Stephen, *The Red Badge of Courage*, Random House, New York 1951.
- Davis, O. Steward, «Book Review of *The Great War: July 1, 1916: the First Day of the Battle of the Somme*», *Washington Independent*, December 19, 2013.
- Earle, Harriet, «Comics and Page Bleeds», *Alluvium*, vol. 2, No 5, 2013, p. 9.
- Ellenbogen, Josh. «Josh Ellenbogen Reviews Joe Sacco's *The Great War*». *Chicago Journal, Critical Inquiry*, 2015, <criticalinquiry.uchicago.edu/Josh.Ellenbogen_reviews_Joe.Sacco>.
- Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac (FL) 1985.
- Fussell, Paul, *The Great war and Modern Memory*, Oxford University Press 1975.
- Galloni, Paolo, «Narrare la guerra, tessere la storia. Carmi, cronache e un arazzo» (*paper* presentato al XX convegno internazionale del Laboratorio Etno-Antropologico di Rocca Grimalda, intitolato *WAR! L'esperienza della guerra fra storia, folclore e letteratura*, 19-20 settembre 2015).
- Jünger, Ernst, *The Storm of Steel*, edizione inglese, Penguin Books, London 2004.
- Keegan, John. *The Face of Battle. A Study of Agincourt, Waterloo and the Somme*, Jonathan Cape, London 1976.
- MacCallum-Stewart, Esther. «The First World War and British Comics». *University of Sussex Journal of Contemporary History*, Issue 6, August 2003, disponibile online all'URL: <www.sussex.ac.uk/webteam/gateway/file.php?name=ems&site=15>
- McCloud, Scott, *Understanding Comics. The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, New York 1993.
- , *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, Harper, New York 2006.
- Paladin, Nicola, «The Spectacular Nature of War World One» (*paper* presentato alla conferenza internazionale *Eurofumetto & Globalizzazione*, tenutasi presso l'Università Cà Foscari di Venezia, 3-5 dicembre 2014).
- Pratt, Hugo, «La laguna dei bei sogni», in id., *Baci e Spari*, Mondadori, Milano 1973.
- «Sotto la bandiera dell'oro», in id., *Baci e Spari*, Mondadori, Milano 1973.

Rossi, Umberto, «No Sense of an Ending. The Difficulty of Ending a (hi)story in European and American World War I narratives», in *Krieg und Literatur/War and Literature*, Issue 1, 1995, pp. 79-100.

---- *Il Secolo di Fuoco*, Bulzoni Editore, Roma 2008.

---- «Size Matters: ovvero perché gli studi sui fumetti non possono non essere interdisciplinari» (*paper* presentato al convegno internazionale sugli studi del fumetto *Il Contesto Ibrido. Illustrazione, Letteratura, Fumetto*, tenutosi all'Università Cà Foscari di Venezia, 1-2 dicembre 2015).

Sacco, Joe. *Footnotes in Gaza*, Metropolitan Books, New York 2009.

---- *Le Sabbie del Canada*. Pubblicato su *Internazionale* #1132, dicembre 2015.

---- *The Great War. July 1, 1916: the First Day of the Battle of the Somme. An Illustrated Panorama*, W. W. Norton & Company, New York 2013.

---- *La Grande Guerra. 1° luglio 1916: il primo giorno della battaglia della Somme. Un'opera panoramica*, Rizzoli Lizard, Milano 2014.

---- *Palestine: A Nation Occupied*, Fantagraphics Books, Seattle 1993.

---- *Safe Area Gorazde*, Fantagraphics Books, Seattle 2000.

Tardi, Jacques, *It Was the War of the Trenches*. Seattle: Fantagraphics Books, 2010.

Williams, P. Mark. «The Ethical and Stylistic Issues in Using Real-life War Zones as a Basis for Contemporary Fiction». *Werewolf*, Issue 57, September 23, 2015, disponibile online all'URL <werewolf.co.nz/2011/09/imagining-war>.

Zerocalcare, *Kobane Calling*. Pubblicato su *Internazionale* #1085, gennaio 2015.

«The Making of the Great War», interview to Joe Sacco, W.W. Norton & Company, Inc. <www.books.norton.com>