



Hybriscomics

BLUEBERRY

Prima di diventare Moebius, ovvero l'autore che a partire dagli anni Settanta ha rivoluzionato la fantascienza a fumetti, Jean Giroud era già un famoso ed apprezzato disegnatore. Aveva iniziato a lavorare alla fine degli anni Cinquanta, pubblicando su varie riviste, quali "Far West" e "Sitting-Bull", ma la prima vera svolta nella sua carriera si era avuta nel 1961, quando uno dei maestri del fumetto francese di quegli anni, il grande Jijé, gli aveva chiesto di inchiostrare un'avventura della sua serie western *Jerry Spring*.

Nella storia del fumetto western *Jerry Spring* rappresenta una tappa importante, perché anticipa temi e soluzioni espressive che, qualche anno dopo, si ritroveranno anche nel cinema: i disegni avevano un taglio moderno e dinamico e in essi affiorava una vena caricaturale che accentuava particolarmente alcuni elementi somatici ed espressivi dei personaggi. Tutto ciò, sul piano dei contenuti, si rifletteva in un deciso rifiuto dei *cliché* tradizionali e nel perseguimento di un'idea descrittiva che tendeva al naturalistico.

Per il giovane Giraud non poteva esserci una scuola migliore, tanto più che, qualche tempo dopo, gli venne offerta un'altra grandissima opportunità. Infatti, il belga Jean-Michel Charlier, uno dei più grandi sceneggiatori di fumetti avventurose, dopo un soggiorno negli Stati Uniti, aveva deciso di dar vita a una nuova serie ambientata nel Far West, e voleva che a disegnarla fosse Jijé. Questi declinò l'offerta, suggerendo di affidarne la realizzazione al giovane assistente Giraud, il quale aveva ormai raggiunto una grande maturità di segno. La scelta si rivelò azzeccatissima.

Nacque così *Blueberry*, un fumetto che, pur risentendo in maniera chiara della lezione impartita da *Jerry Spring*, costituiva un deciso passo in avanti nel processo di svecchiamento del genere western.

Secchezza delle immagini, dinamicità delle azioni, scansione cinematografica delle sequenze, realismo dell'impianto narrativo: erano queste le caratteristiche della serie, il cui primo episodio apparve sulla rivista "Pilote" a partire dall'ottobre del 1963. Giraud (che firmava le tavole con lo pseudonimo di Gir), per la fisionomia del personaggio principale si rifecce inizialmente all'attore Jean-Paul Belmondo, icona generazionale di quegli anni.

Figlio diseredato di uno schiavista del Sud, il tenente Blueberry (il cui vero nome è Mike Steve Donovan) era inizialmente impiegato in una guarnigione di "giacche blu" di stanza a Fort Navajo, non lontano dalla frontiera messicana. L'anno della prima storia è il 1868.

Indisciplinato e litigioso, spesso in contrasto con i superiori per i suoi metodi decisamente anticonvenzionali, nel corso delle varie avventure, Blueberry finisce per disertare, viene accusato di omicidio ed è costretto a scappare, percorrendo l'Ovest americano in compagnia dell'amico Jimmy Mac Clure, un vecchio beone dal viso clownesco.

Nelle storie compaiono anche la guida Red Neck (abilissimo pistolero) la cantante dei *saloon* Chihuahua Pearl (al cui fascino Blueberry è tutt'altro che insensibile) e Cochise, capo dei Navajos e fratello di sangue del protagonista.

A partire dal 1968 gli autori proposero anche una serie parallela intitolata *La Jeunesse de Blueberry*, pubblicata inizialmente su "Super Pocket Pilote".

Nel 1985, Colin Wilson ha ripreso gli episodi della *Jeunesse*, lavorando su sceneggiature scritte da Charlier e poi, alla morte di questi, da François Corteggiani.

L'universo avventuroso di Blueberry ha avuto una seconda estensione a partire dal 1991, con la nascita di un'altra serie parallela intitolata *Marshal Blueberry*, con testi scritti da Giraud, e disegni di William Vance.

Marshal Blueberry prende in considerazione l'intervallo di tempo che corre tra le vicende raccontate nel decimo episodio della serie originaria (intitolato *Il Generale Testa Gialla*) e quelle narrate nell'undicesimo (*La Miniera del Tedesco*), un periodo nel quale il protagonista fa ancora parte dell'esercito. Con questo nuovo ciclo di avventure, Giraud ha iniziato un processo di modernizzazione del personaggio (in parte già intrapreso con l'episodio della serie principale intitolato, *Arizona Love*) dando un taglio decisamente più adulto alle storie.

C'è da dire, infatti, che, a partire dalla seconda metà degli anni Sessanta, anche il fumetto franco-belga risentì in maniera notevole dell'influenza dei film western di produzione italiana, soprattutto quelli diretti da *les trois Sergio*: Leone, Corbucci e Sollima. I film di questi registi, seppure in modo diverso, mettevano in scena un barocco universo di violenza, e lo facevano utilizzando gli stessi elementi dei western americani, ma rivestendoli di una solennità che finiva per trasformare completamente il tono del racconto: ogni gesto diventava rituale e ogni azione coreografica.

In *Blueberry*, l'adesione alle concezioni narrative proposte dai film western italiani si può valutare a partire dall'episodio intitolato *La miniera del tedesco*: l'azione si concentra intorno a pochi personaggi, la cornice storica si fa più indefinita, il ritmo del racconto rallenta. Come Sergio Leone, anche Giraud lavora molto sui volti dei personaggi, fa diventare i loro primi piani un "paesaggio delle emozioni".

Da tempo si attendeva un film su Blueberry; il regista Jan Kounen ci ha lavorato, quasi sette anni abbandonando e riprendendo il progetto più volte e girando un'enorme quantità di pellicola (pare che esista una versione provvisoria del film della durata di oltre quattro ore).

Il risultato è un prodotto strano, ibrido, un film più introspettivo che avventuroso, dove i grandi spazi dell'ovest rimandano ai grandi vuoti interiori che possiamo colmare solo con la riflessione e la meditazione. Blueberry ha la faccia tormentata di Vincente Cassell, ed accanto a lui ci sono Ernest Borgnine, Juliette Lewis, il tarantiniano Michael Madsen e anche il vero sciamano Kestenbetsa.

Dimenticate il fumetto di Giraud, dimenticate Sergio Leone e anche John Ford. Kounen fa una rilettura molto personale del personaggio e il suo film ha ben poco a che vedere con il West del cinema e dei fumetti, cioè quello che siamo abituati a immaginare. E' lontano anche dal western storico e realistico, anche se ha un occhio indulgente verso la cultura dei pellerossa.

La storia è ispirata (in maniera molto libera) a due episodi della serie a fumetti: *La miniera del tedesco* e *Il fantasma dai proiettili d'oro*, ma gli spunti narrativi sono riletti in chiave visionaria e psichedelica.

Kounen usa uno stile da videoclip e frammenta la storia con una regia piena di virtuosismi sterili, la narrazione dilata nel delirio lisergico, perde spesso il ritmo, confonde in maniera pericolosa e irresponsabile cultura sciamanica e cultura della droga, mischia l'avventura western con un misticismo d'accatto, che non convince mai del tutto.

Il film è un collage di immagini suggestive, ma che non emozionano, non toccano, non raccontano. Ha gli stessi difetti di *Dobermann*, altro film di Kounen tratto da un fumetto. C'è anche qui la stessa estetica da video-games. I personaggi si perdono, messi in secondo piano dalla rappresentazione isterica e sovrabbondante, e alcuni risultano anche assolutamente inutili nell'economia del racconto (a che serve Juliette Lewis?).

Blueberry è un film molto europeo, anzi, in un certo senso, è un esempio significativo di quello che, è oggi gran parte del cinema europeo, troppo condizionato da quello americano, incapace di percorrere strade alternative che siano convincenti sul piano dei contenuti e della spettacolarità.

Kounen rifiuta decisamente il paradigma del conflitto che è alla base di gran parte del cinema americano, ovvero lo scontro tra l'eroe e l'antagonista la conseguente catarsi finale.

Da Aristotele in poi, per avere la catarsi occorre mettere in discussione l'ordine delle cose e per farlo bisogna inscenare la guerra. Lo scontro, che per Eraclito era il principio di tutte le cose

(*Polemos*), deve essere vissuto fino in fondo, senza possibilità di mediazione, perché quello che è in gioco tra i personaggi (sulla scena della tragedia greca, ma anche nel cinema americano contemporaneo) è spesso, la loro stessa esistenza.

Sia la tragedia greca, sia il cinema hollywoodiano si fondano sulla rappresentazione del conflitto tra i personaggi e sulla impossibilità etica del compromesso.

Nel cinema western il momento emblematico della rappresentazione del conflitto è il duello, proprio quello che Kuonen evita, preferendo trasferire lo scontro tra Mike Blueberry e Wally Blount su un piano onirico e mistico, inscenando, con grande utilizzo di effetti, un trip a base di fantasmi e creature che si legano all'immaginario animista dei pellirossa.

E forse la differenza tra la cultura europea e quella americana sta proprio in questo: l'Europa, nel cinema come nella letteratura, ha perso peso nei confronti dell'America, perché non riesce più a mettere più in scena il conflitto radicale tra i personaggi, ma solo piccoli scontri che portano a un compromesso.