DOPPIOZERO

Mattatoio n.5: Vonnegut a fumetti

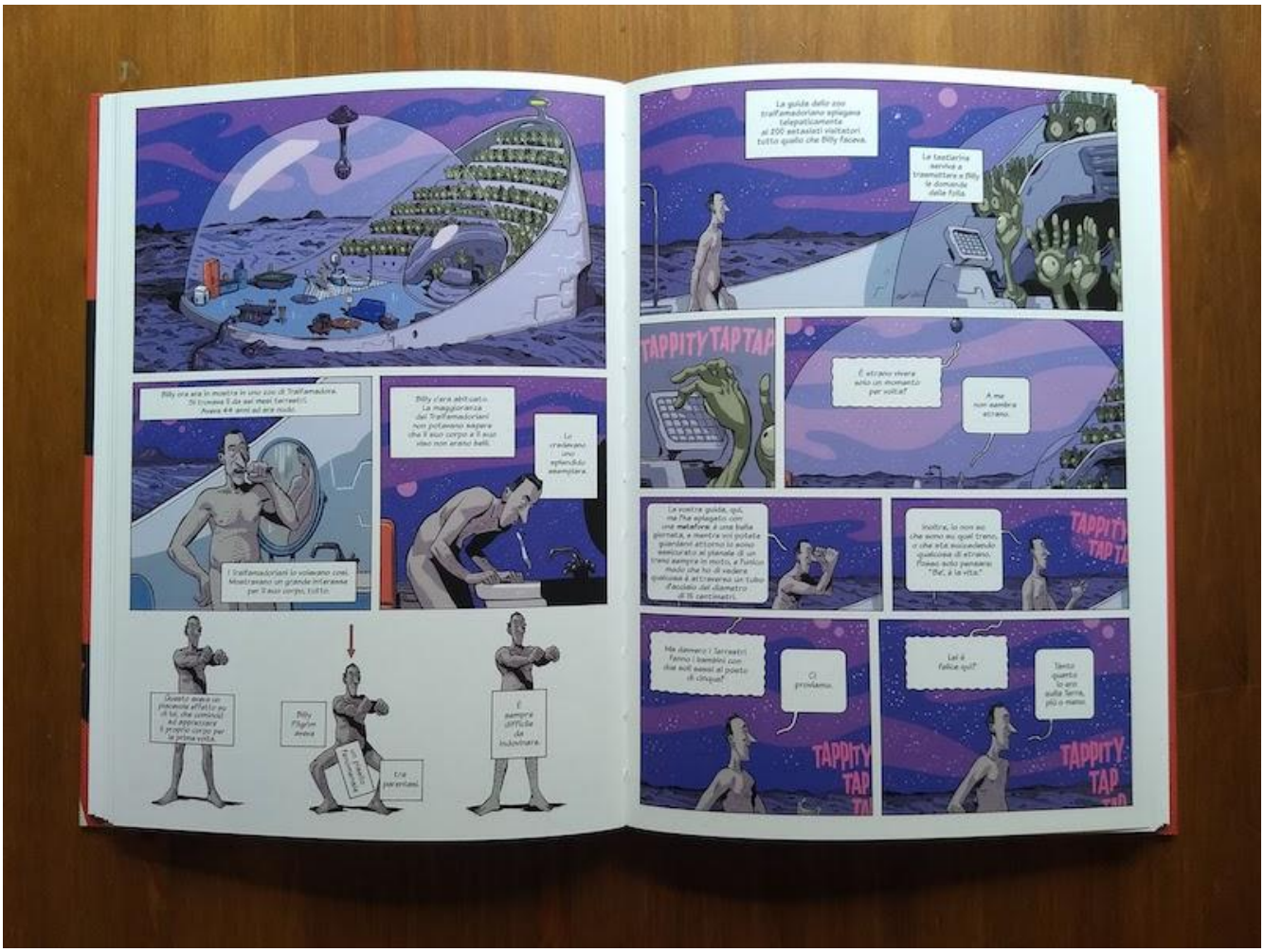
Matteo Maculotti

9 Gennaio 2023

In un discorso tenuto nel 2019, per il cinquantesimo anniversario di *Mattatoio n.5* (1969), Salman Rushdie accostò il romanzo di Kurt Vonnegut a *Catch-22* (1961) di Joseph Heller, ed entrambi alla guerra in Vietnam. Due romanzi che descrivevano gli orrori della seconda guerra mondiale, ricordò infatti, attrassero a quel tempo un pubblico di lettori che seguivano con enorme preoccupazione lo svolgersi dell'ennesima escalation di violenza. Entrambi i romanzi vennero letti anche in relazione a tale conflitto, e in essi il racconto della guerra passata si rendeva comunicabile e sovrapponibile al presente grazie alla maschera della commedia: da un lato la follia farsesca di Heller, che Rushdie paragona a Charlie Chaplin; dall'altro l'umorismo nero di Vonnegut, più simile nel suo tono malinconico a un Buster Keaton. Ma ciò che davvero accomuna i due libri, afferma Rushdie, è la rappresentazione di un mondo «che ha perso la testa, nel quale i bambini sono mandati a fare il lavoro degli uomini e a morire».

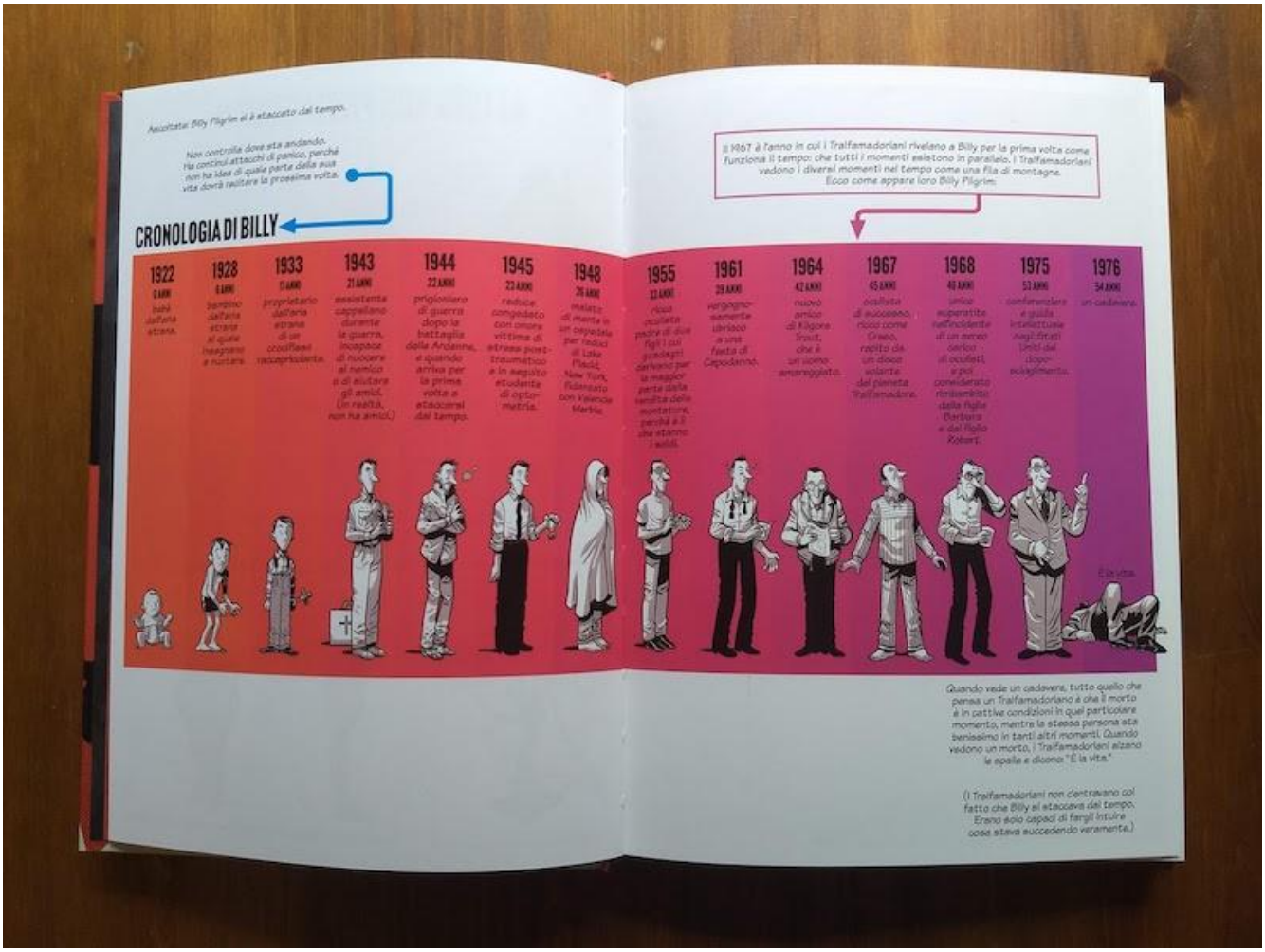
Rushdie aveva ventidue anni nel 1969, anno in cui uscì *Mattatoio n.5* e che segnò un picco nelle proteste contro la guerra in Vietnam da parte della società americana; e ventidue anni aveva Vonnegut nel 1945, quando venne fatto prigioniero e sopravvisse al bombardamento che rase al suolo la città di Dresda, rifugiatosi assieme ad altri soldati e alle guardie nella cantina del macello in disuso dov'era stato imprigionato. Trasposta nel romanzo, questa esperienza costituisce il nucleo di *Mattatoio n.5*, ma solo una piccola parte della storia di Billy Pilgrim, protagonista e alter ego dell'autore che «si è staccato dal tempo» (*has come unstuck in time*), ovvero è in grado di rivivere in continuazione momenti della sua vita passata e futura, comprese la propria nascita e la propria morte, o il rapimento alieno che espande i confini dell'opera ai territori della fantascienza.

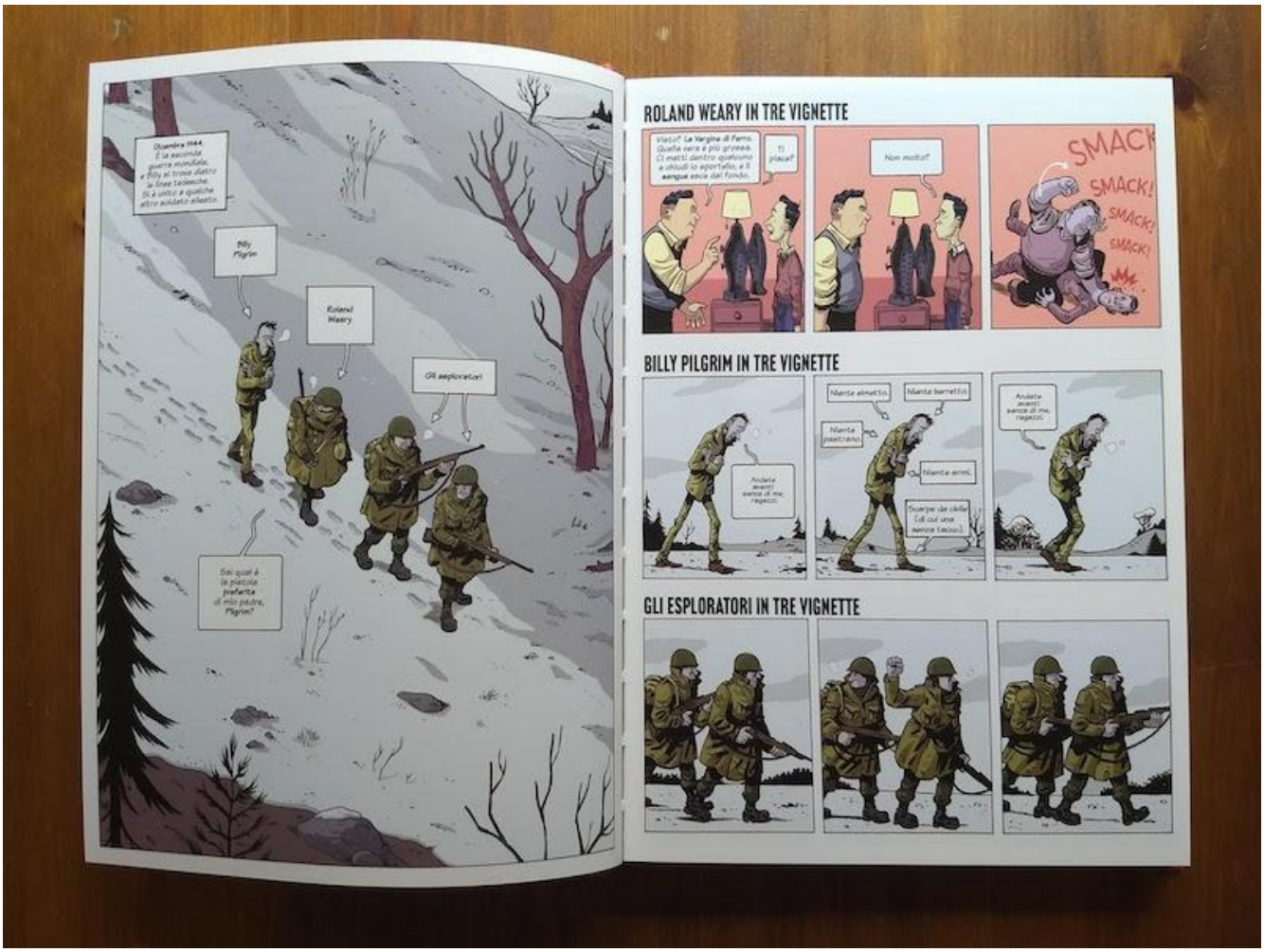

Era facile da tradurre. Schlachthof significava "mattatoio".
Schlachthof-Fünf
Fünf era il buon vecchio numero "cinque".



Credo che l’idea di trasporre in graphic novel un romanzo così unico e difficilmente adattabile (come dimostrano il mediocre film diretto nel 1972 da George Roy Hill, o il più recente progetto di Guillermo del Toro e Charlie Kaufman di cui si parla da una decina d’anni, a quanto pare naufragato) tragga senso e interesse soprattutto dalle implicazioni di questo versante fantascientifico, e in particolare dall’intuizione di un tempo in cui passato, presente e futuro non solo coesistono in eterno, ma sono visualizzabili simultaneamente in un medesimo spazio, come sulla tavola di un fumetto. Già nel romanzo di Vonnegut, del resto, questa intuizione è legata all’esistenza di una letteratura aliena che adopera simboli, spazi e immagini al posto delle parole. Durante il viaggio verso il pianeta Tralfamadore, Billy riesce a farsi mostrare dai suoi rapitori extraterrestri alcune opere di questa letteratura, e nota che il loro linguaggio si compone di «gruppetti di simboli separati da stelle», simili a telegrammi. «Noi tralfamadoriani li leggiamo tutti in una volta, non uno dopo l’altro» gli spiega una voce da un altoparlante. «Non c’è alcun rapporto particolare tra i messaggi, se non che l’autore li ha scelti con cura in modo che, visti tutti insieme, producano un’immagine della vita che sia bella, sorprendente e profonda. Non c’è principio, parte di mezzo o fine, non c’è suspence, né morale, né cause ed effetti».

E se le opere tralfamadoriane, così dissimili dai romanzi che conosciamo, fossero davvero qualcosa di più affine al linguaggio del fumetto, o almeno prefigurassero alcune potenzialità di questo linguaggio? A raccogliere la sfida di una versione graphic novel di *Mattatoio n. 5* sono lo scrittore Ryan North e l'illustratore Albert Monteys, autori non molto noti al grande pubblico, ma che vantano prestigiosi riconoscimenti e collaborazioni: North per la Marvel e per i fumetti di *Adventure Time*, Monteys come direttore della rivista satirica spagnola *El Jueves* e per l'antologia di storie fantastiche *Universo!*, che Tunué ha cominciato a tradurre in italiano. Questa versione a fumetti di *Mattatoio n.5*, pubblicata in Italia da Bompiani con traduzione di Vincenzo Mantovani, è nelle parole di North un tentativo di consegnare il romanzo a un linguaggio nuovo, ma senza dare al lettore l'impressione di un adattamento forzato: «Il nostro obiettivo era fare in modo che sembrasse scritto in origine come un fumetto, farlo sentire in questo medium come a casa. Non è un romanzo in prosa stipato in riquadri con alcune immagini aggiunte, ma una versione della stessa storia che vive all'interno dei fumetti».

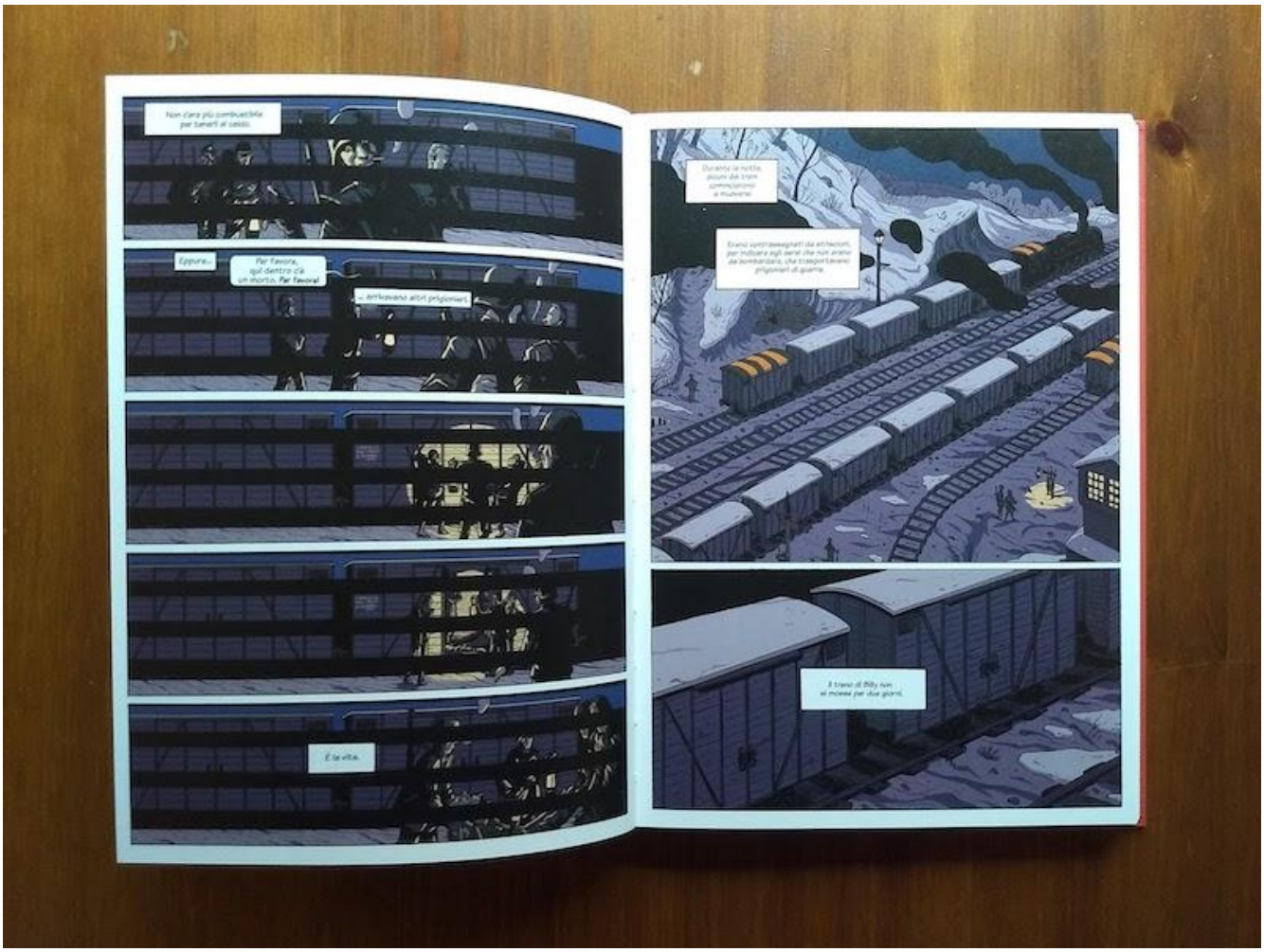




Le prime pagine sono quelle in cui emerge più palese il tentativo di una reinterpretazione del romanzo. North e Monteys scelgono di scorciare al massimo il capitolo iniziale, dove l'autore prende la parola per raccontare la genesi del libro, trasformano Kurt Vonnegut in una comparsa e utilizzano alcune tavole per presentare nel dettaglio gli "attori non protagonisti" e la cronologia di Billy Pilgrim. Espedienti di questo genere, che per trasporre il racconto lo destrutturano a livello grafico, figurano quasi esclusivamente nelle prime tavole del volume – quando ad esempio il profilo di un soldato viene scandito in tre vignette, o il suo equipaggiamento mostrato e inventariato sulla pagina – e per quanto appaiano accattivanti rischiano di suscitare un'impressione di gratuità. Il lettore non sente il bisogno di conoscere in anticipo la caratterizzazione di ogni personaggio o la scansione temporale degli avvenimenti, e la mole di informazioni non richieste rischia di vanificare l'effetto che gli autori volevano ottenere, ovvero la rappresentazione delle vicende attraverso lo sguardo a quattro dimensioni di un alieno tralfamadoriano. In un'opera che si richiama esplicitamente allo «stile telegrafico-schizofrenico delle storie di Tralfamadore», il fatto che questa visione sia introdotta da una didascalia con tanto di freccetta risulta piuttosto deludente, per non parlare di una prospettiva che in modo paradossale finisce per essere

ancor più appiattita sulla dimensione cronologico-anagrafica.

Più riuscite sono le parti successive, in cui North e Monteys sembrano abbandonarsi con maggior fiducia all'incedere ellittico del racconto vonnegutiano, senza l'ansia di semplificare o trasporre le sue visioni in didascalie esplicative. Entrambi hanno buon gioco nel rendere l'andirivieni spaziotemporale del romanzo, l'alternarsi delle sue brevi sequenze e il ritmo frenetico della narrazione. Monteys utilizza palette cromatiche differenti per le varie scene, e sperimenta anche stili diversi negli inserti metanarrativi che riproducono lo storyboard di un film o le pagine di vecchie riviste di fumetti di fantascienza (probabilmente le sequenze più memorabili dell'intero volume). La narrazione di North è efficace nel sintetizzare il racconto in terza persona di Vonnegut, molto meno quando prova a rielaborarlo attraverso dialoghi, e in generale pecca di un'eccessiva verbosità: fatto curioso, come ha scritto Vanni Santoni su *La Lettura* (n. 570), «dal momento che Vonnegut era scrittore diretto e a volte addirittura laconico».





Non vorrei esagerare i demeriti degli autori. Non c'è dubbio che North e Monteys siano riusciti a confezionare un'opera coerente, ben strutturata e sufficientemente fedele all'originale, né che questa versione di *Mattatoio n.5* possa rappresentare soprattutto per lettori adolescenti e giovani una lettura coinvolgente, magari propedeutica a una conoscenza più approfondita dell'opera di Vonnegut. Ciò che mi preme sottolineare, però, è quanto l'operazione sia riuscita solo in parte a trasmettere l'inimitabile voce di Vonnegut, che nelle tavole di questo graphic novel suona molto meno incisiva rispetto alle pagine del romanzo, e quanto inoltre il lavoro di rielaborazione nel linguaggio del fumetto avrebbe potuto condurre a esiti ben più interessanti.

Senza scomodare un nome di primissimo piano come quello di Chris Ware, fumettista che più di ogni altro ha orientato la propria ricerca artistica a una rappresentazione del tempo che ne restituisca la profondità oltre alla sequenzialità narrativa, in quella che potremmo chiamare la "quarta dimensione" della tavola, i miei pensieri vanno soprattutto a Olivier Schrauwen, autore belga che lo stesso Ware ha lodato in varie occasioni, in particolare per un'antologia di fantascienza ancora inedita in Italia, *Parallel Lives* (2018). Rileggendo oggi i racconti di questo volume, non posso fare a meno di immaginare una diversa

rivisitazione di *Mattatoio n.5*, più audace nella ricerca di soluzioni originali e più ispirata nella resa linguistica e stilistica.

Schrauwen gioca a intrecciare varie dimensioni temporali e a mettere in scena le vite parallele di figure che, al di là del genere e dell'età, sono tante maschere di una peculiare finzione autobiografica, portando alle estreme conseguenze una riflessione sul tempo e sull'identità affrontata anche in *Arsène Schrauwen* (2014), trittico di storie ambientate in età coloniale. Oltre alla mescolanza di generi e registri quanto mai eterogenei, geniale è il modo in cui Schrauwen sfida e reinventa le convenzioni del fumetto, come il sottile dialogo tra balloon e didascalie, che in una storia traduce con piglio beffardo i pensieri intrusivi della protagonista (ben più statici appaiono invece i testi nelle vignette di *Mattatoio n.5*), o ancora la stilizzazione cartoonesca dei personaggi, che in un'altra storia diviene parodia allucinata delle loro percezioni (quanto sarebbe stato spiazzante, in *Mattatoio n.5*, vedere davvero una crociata di bambini, mentre nella versione di North e Monteys i giovani soldati sembrerebbero quasi più adulti della loro età?).

Molto affine allo spirito vonnegutiano è in particolare la prima storia del volume, "Greys", che peraltro presenta alcune curiose corrispondenze tematiche con *Mattatoio n.5*. Un uomo racconta di essere stato rapito dagli alieni "grigi", che l'hanno sottoposto a bizzarri esperimenti e gli hanno mostrato una dettagliatissima ricostruzione virtuale della storia dell'umanità, scandita da una serie continua di guerre, distruzioni e atrocità di ogni genere, fino alla totale cancellazione del pianeta Terra e dell'intero universo. Un'atmosfera da rivelazione mistica convive col *nonsense* più totale, in una messa in scena della stupidità umana che nella sua assoluta inconsapevolezza, vista da una distanza così siderale, diviene a tratti perfino toccante, al di là dell'apparente cinismo. Schrauwen è abilissimo nel muoversi tra i poli dell'assurdo e del resoconto sincero, quasi telegrafico nella sua asciuttezza, e sa ottenere effetti di straniamento anche coi mezzi più elementari (una gabbia di vignette che si ripete sempre uguale, un bianco e nero che privilegia le sfumature di grigio e delle didascalie mai banali o ridondanti).



Olivier Schrauwen, “Greys”, in Parallel Lives (2018).



Nishioka Kyōdai, “Un fratricidio”, in Kafka Classics in Comics (2020).

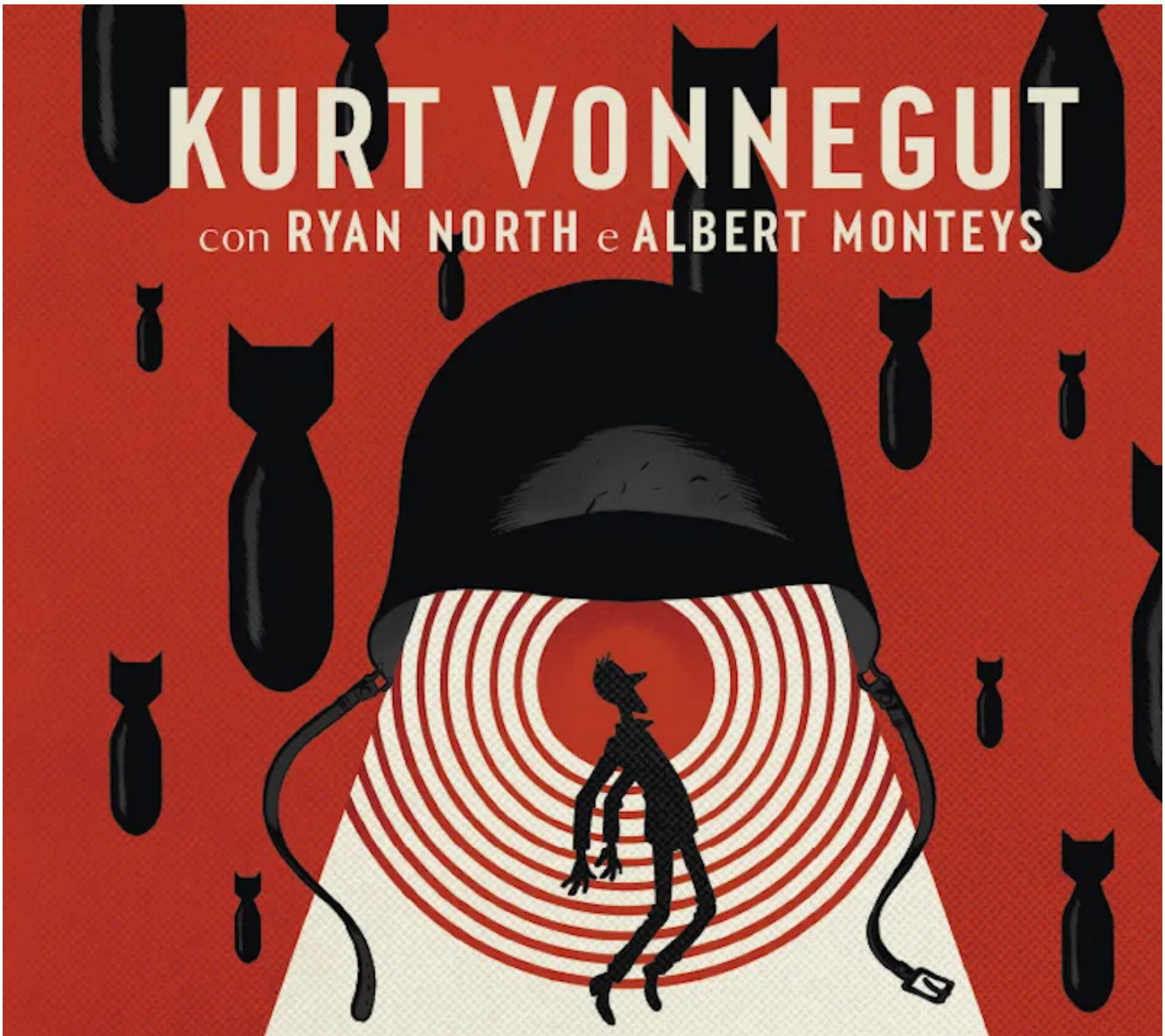
Il modo in cui le sue tavole riescono a conferire alla storia una marcata qualità letteraria, inoltre, mi ha ricordato una delle più notevoli trasposizioni a fumetti dei racconti di Kafka, *Kafka Classics in Comics* (Dynit 2020) del duo giapponese Nishioka Kyōdai, molto diversa (e a mio parere più interessante nella sua anomalia) dal Kafka *underground* di Robert Crumb e da quello espressionista di Peter Kuper. Qui il fatto di "stipare" la prosa all'interno di riquadri (per tornare alle parole di North) non rappresenta un'operazione meccanica di adattamento, perché le raffinate composizioni geometriche a cui partecipano le stesse didascalie, fra disegni in bianco e nero che evocano antichi arabeschi, sono effettivamente i segni di una nuova scrittura ibrida, in grado di esaltare la dimensione più astratta, labirintica e claustrofobica della poetica kafkiana. Chissà se anche per l'opera di Vonnegut potremo un giorno leggere una versione a fumetti così ispirata, capace di restituire in profondità lo stile dell'autore e al contempo di proporsi come una reinvenzione, magari a partire da un singolo aspetto rivelatore (come Satoshi Nishioka, nella postfazione, racconta essere successo per *La metamorfosi*, quando all'ennesima rilettura una singola frase gli ha fatto comprendere che si tratta non tanto di una storia di trasformazione, quanto di un racconto sulla fame).

Per *Mattatoio n.5*, nel frattempo, una chiave di rilettura ci è offerta da Salman Rushdie, che al termine del discorso citato sopra si domanda cosa può dirci oggi questo grande romanzo. Anzitutto: «Non ci dice come fermare le guerre». E poi: «Ci dice che le guerre sono un inferno, ma lo sapevamo già». Infine, ciò che è più importante: «Ci dice che la maggior parte degli esseri umani non è così cattiva, tranne per quelli che lo sono, e questa è un'informazione preziosa. Ci dice che la natura umana è una grande costante della vita sulla Terra, e ci mostra in modo bello e sincero la natura umana né al suo meglio né al suo peggio, ma com'è per lo più, la maggior parte delle volte, anche quando i tempi sono terribili». Una convinzione da tenere stretta, nel ritorno al passato ancora vivo di un vecchio mattatoio, di una città distrutta e di un'interminabile crociata di bambini.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

KURT VONNEGUT

con RYAN NORTH e ALBERT MONTEYS



MATTATOIO N.5

ovvero la crociata dei bambini

BOMPIANI / GRAPHIC NOVEL