

Lost Face: Jack London, Oesterheld e Pratt

Michele Medda



Un brutto risveglio per il soldato Namura

“Era la fine. Subienkow aveva percorso una lunga pista di amarezze e di orrori, migrando come una colomba verso le capitali d'Europa. E qui, lontano come non mai, nell'America Russa, il sentiero finiva. Era seduto nella neve, con le braccia legate dietro la schiena, in attesa della tortura”.

Inizia così, *in medias res*, un celebre racconto di Jack London, *Lost Face* (letteralmente “faccia smarrita”, da noi *Perdere la faccia*). Il ladro di pellicce *Subienkow* è stato catturato dagli indiani Nulato, lungo il fiume Yukon. E ora ascolta le grida di agonia di *Ivan*, uno dei suoi compagni, torturato dagli indiani. *Subienkow* si augura che *Ivan* muoia presto. Non sopporta più le sue urla. Sa che dopo verrà il suo turno, ma non ha paura della morte in sé. È pronto ad affrontare le sofferenze, ma non riesce ad accettare quel particolare modo di morire. Lo trova degradante, squallido e indegno, perché lui – malfattore, ladro e assassino - si reputa un artista, e un artista non può morire così. E allora *Subienkow* comincia a escogitare un piano per evitare la tortura. In parole povere, s'ingegna a indurre *Makamuk*, il feroce capotribù, a ucciderlo subito...

Lost Face ha avuto due adattamenti a fumetti, entrambi disegnati da Hugo Pratt. Il primo è scritto da Hector G. Oesterheld, e il

secondo dallo stesso Pratt. Nessuno dei due è un adattamento filologico, ma entrambe le versioni collocano la vicenda in altri luoghi e in altre epoche, cambiandone anche i protagonisti.



Nella versione di Oesterheld la magia diventa tecnologia

Il primo adattamento, quello scritto da Oesterheld, è stato realizzato negli anni Cinquanta (tra il 1957 e il 1959) all'interno della serie *Ernie Pike*. Ispirato alla figura del corrispondente di guerra Ernie Pyle (1900-1945), *Pike* è in realtà un semplice narratore, mai protagonista, di storie ambientate nella Seconda Guerra Mondiale, su fronti diversi. La storia che adatta *Lost Face* si svolge su un'isola delle Filippine nel luglio 1945. Nel giro di un mese le atomiche su Hiroshima e Nagasaki porranno fine alla guerra, ma i soldati americani che sbarcano sulla spiaggia di Lawa non possono saperlo. Tra loro c'è il caporale *Yoshio Na-*

mura. “Nipote di giapponesi, ma nato a San Francisco, si sentiva americano”, ci racconta *Pike*. Lo sbarco è silenzioso e cauto, ma la cautela serve a poco: i giapponesi sorvegliano la spiaggia e attaccano la pattuglia appena questa mette piede nella foresta.

Namura perde i sensi e si risveglia prigioniero dei giapponesi. Oltre a lui è sopravvissuto solo il sergente, che i nemici stanno torturando. *Namura*, conscio che il sergente ne ha per poco, pensa freneticamente a un modo per evitare lo strazio della tortura. E quando il povero sottufficiale soccombe finalmente alle ferite, il piano di *Namura* è pronto. Rivolgendosi con grande sicurezza all'ufficiale giapponese, gli dice che le armi nemiche non possono nuocergli in alcun modo. Perché lui,

prima di arruolarsi, era un professore di fisica, ha inventato un apparecchio che lo rende invulnerabile, ed è disposto a cederlo in cambio della libertà.

“È una scatola quadrata con un'antenna corta”. *Namura* sta parlando della radio in dotazione alla pattuglia, ovviamente, ma il sergente giapponese non lo capisce: è affascinato dall'idea della invulnerabilità. E la possibilità di mettere le mani su un tesoro del genere lo acceca.

Namura si dice pronto a dare dimostrazione dell'efficacia dell'apparecchio, e invita il sottufficiale giapponese a sparare una raffica contro di lui. E la raffica lo uccide. Solo allora il giapponese capisce di essere stato giocato.

Il racconto originale di London descrive nei dettagli il mercanteggiamento tra *Subienkow* e l'indiano *Makamuk*. E l'astuzia di *Subienkow* è raffinata: il prigioniero conduce la trattativa come se stesse realmente cercando di trarre il massimo vantaggio - cioè la libertà - dallo scambio.

La versione di Oesterheld e Pratt è neces-



Ernie Pike rivela la fonte letteraria della storia

sariamente più sintetica: dura appena sette pagine, strutturate su quattro strisce nelle ultime edizioni. Nella prima edizione argentina su *Hora Cero* le pagine erano quattordici, visto che il formato della rivista era orizzontale.

Balza all'occhio, confrontando la versione originale della storia con quella di Oesterheld, che quest'ultima è meno crudele. *Yoshio Namura* è una brava persona, mentre il *Subienkow* del racconto è una canaglia, che per essere più convincente nel suo bluff ostenta indifferenza per il suo compagno agonizzante.

Il *Namura* di Oesterheld, invece, è talmente umano che a un certo punto sembra quasi avere pietà dei torturatori, ricordandosi che sono – o forse è meglio dire che sono stati – umani anche loro. Uno di quei tocchi psicologici insoliti in un fumetto d'avventura, e che facevano di Oesterheld un autore di raro - se non unico - spessore.

Il gioco d'inganni tra *Namura* e il sergente giapponese è sintetizzato da Oesterheld e Pratt in una sola vignetta. Le scene di tortura – all'epoca non poteva essere altrimenti – avvengono fuori campo, e vengono evocate solo attraverso il testo.

Pratt è appena trentenne quando comincia a disegnare *Ernie Pike*, ma è già un professionista navigato, e le sue pennellate denotano una sicurezza impressionante, sia nella rielaborazione delle foto usate come riferimento che nelle invenzioni grafiche. Dieci anni dopo, quando riprende il racconto di London come autore unico di testi e disegni, il suo stile è ormai maturo, e *Corto Maltese* è già un successo.

Teste e funghi, la versione prattiana di *Lost Face*, è la settima storia breve del celebre marinaio con l'orecchino, realizzata da un autore al culmine della creatività. Tuttavia l'adattamento del racconto alla formula seriale, in cui l'eroe non può morire, infila Pratt in una strettoia eludibile solo con uno stratagemma un po' corruivo. Ma lo vedremo più avanti.

La premessa dell'intrigo è macchinosa. L'antiquario *Levi Colombia* chiama il professor *Steiner* e gli mostra il diario di un esploratore, *Corbett*, venuto fortunatamente in suo possesso insieme a una strana statuetta e a un sacchetto di funghi magici, che avrebbero il potere di portare indietro nel tempo chi li mangia.

Tutto ciò, a detta dell'antiquario, lascia intendere che esiste una tribù sconosciuta nel cuore della foresta amazzonica. Purtroppo il diario di *Corbett* è in pratica un testamento: nell'ultima pagina, l'esploratore scrive che il suo compagno, *Pierre La Reine*, è

stato ucciso dagli indios, e che lui sta per fare la stessa fine.

L'antiquario vuole proporre a *Corto* di seguire le tracce della spedizione di *Corbett* e *La Reine*: qualsiasi manufatto proveniente da una tribù sconosciuta avrebbe un valore inestimabile. C'è solo un problema: il marinaio è in preda ad amnesia, per una ferita alla testa riportata nell'episodio precedente (*Per colpa di un gabbiano*). *Steiner* riesce comunque a convincere *Corto* ad accettare la proposta della spedizione, e intanto gli fa mangiare i funghi magici, sperando che l'amico ritrovi la memoria.

Qualche giorno dopo, *Steiner* e *Corto* risalgono il fiume Pastaza a bordo di un battello, ed è qui che fanno la conoscenza di un francese misterioso che si presenta come *Pierre La Reine*. Tra *Corto* e l'anarchico francese scatta una simpatia istintiva. I due si riconoscono come simili, e *Corto* propone a *La Reine* di proseguire il viaggio con lui e *Steiner*. I tre raggiungono così il villaggio degli indios Nanay da cui era partito *Corbett*, e ripartono sulle tracce dell'inglese con una guida del posto, *Aparia*, un meticcio figlio di un bianco e di una Nanay.

Dopo avere affrontato un gigantesco anaconda che uccide uno dei portatori, *Corto* e gli altri vengono attaccati dagli indios Jivaro e fatti prigionieri. È stato *Aparia* a condurli in trappola. A questo punto la trama riaggancia il racconto di London: *La Reine* fa credere ad *Aparia* che i funghi magici lo rendono invulnerabile, e riesce a farsi uccidere con un colpo di machete evitando così la tortura. *Corto* ride di *Aparia*, che alza il braccio per colpirlo, *Steiner* grida inorridito... e si sveglia. O meglio, è svegliato da *Corto*, che nel frattempo ha ritrovato - almeno in parte - la memoria.



Pierre La Reine gioca la sua ultima carta

La spedizione nella giungla, *Pierre La Reine*, *Aparia* e gli Jivaros... è stato solo un incubo. Ai nostri occhi di lettori smaliziati, un espediente narrativo fin troppo comodo per togliere il personaggio da una situazione senza via d'uscita.

A dispetto del finale troppo facile, è affascinante constatare la diversità di approccio tra Oesterheld e Pratt. Laddove Oesterheld asciuga il già scarno e claustrofobico racconto di London, Pratt procede in senso contrario: lo amplia con un tessuto narrativo più elaborato. E lo trasforma in una ricerca del Graal che finisce tragicamente, oscillando tra il registro del fantastico e un realismo non scevro da annotazioni "politiche": a *Corto*, che gli dà del traditore, *Aparia* risponde: "Io sono Jivaro da parte di madre, ed è ciò che conta... i bianchi come Corbett vengono a cercare pietre e sogni, ma per causa loro i cercatori d'oro e di smeraldi arrivano e uccidono gli indiani, ci mettono in lotta gli uni contro gli altri..."

Pierre La Reine diventa un personaggio a tutto tondo, più ironico (più "prattiano", proprio come *Corto*) e meno spietato del *Subienkow* di London, ma non meno lucido: e gioca una partita in cui può decidere soltanto la modalità della sua sconfitta. Peccato che la vicenda sia (forse) solo un sogno/allucinazione di *Corto*. Perciò non è detto che la testa imbalsamata appesa nel negozio di *Levi Colombia*,

la testa di un bianco ucciso dagli Jivaros, sia proprio quella di *Pierre La Reine*. Ma *Corto* la baratta con due candelieri d'oro massiccio per farla seppellire in un cimitero.

"Non ce lo vedo, un anarchico in terra consacrata", dice *Colombia*. "Sarà sempre meglio che là, appeso come un trofeo nel suo negozio" replica *Corto*. Un epilogo all'insegna di una *pietas* improbabile per Jack London, ma perfettamente coerente con il carattere di *Corto*. E che non ci saremmo stupiti di trovare in un'opera di Oesterheld.



Perdere la vita e perdere la faccia