

N. 15 - Gennaio 2020

# In questo numero

Svelato il segreto del successo di Lucca Comics &		
Games	di Riccardo Moni	pag. 2
Le tigri del Martini (2)	di Roy Felmang	pag. 21
La volpe e l'uva	di Francesco Bosco	pag. 24
Sangue sul deserto	di Filippo Iiriti	pag. 27
"Più" Tex "meno" Tex	di Emilio De Rensis	pag. 34
Desiderio di oblio	di Mauro Scremin	pag. 38

Texiani in libera uscita®
è un prodotto



# Svelato il segreto del successo di Lucca Comics & Games

Da qualche mese si sono spenti i riflettori su Lucca Comics & Games 2019 e il dato più evidente è che la manifestazione ha mantenuto puntualmente le aspettative. Moltissimi i visitatori con stand presi letteralmente d'assalto e migliaia di giovani colorati e allegri che sfilavano in città malgrado la pioggia fastidiosa. Molti gli eventi, talmente tanti da non poterli seguire tutti.

Il crescente successo della manifestazione è ormai una consuetudine che, se da un lato può gratificare i notevoli sforzi degli organizzatori, dall'altro crea problemi logistici e di spazio, praticamente ciò accadeva anche 53 anni fa, quando si chiamava Salone Internazionale dei Comics. Anche allora l'afflusso crescente di visitatori e le richieste di spazi obbligò gli organizzatori ad abbandonare l'ipotesi di una sede fissa, per ripiegare su versatili tensostrutture dilatabili a seconda della necessità. Questo escamotage persiste, ed è tuttora risolutivo per assecondare le pressanti richieste di nuove aree che pervengono, da stand antiquari, da editrici, dal settore Games da nuove e piattaforme intrattenimento.

A questo punto viene spontanea una domanda: qual è il segreto di questo successo che si rinnova anno dopo anno?

Il segreto è custodito nel tempo, e per individuarlo occorre ripercorrere a ritroso il suo mezzo secolo (e più) di vita.

Va chiarito subito, come vedremo più avanti, che l'esistenza della manifestazione su territorio lucchese non è mai stata facile, al contrario è sempre stata soggetta a parecchie intemperie, meteorologiche ovviamente, ma anche organizzative, politiche e culturali.

### Il Salone Internazionale dei Comics

Il Salone Internazionale dei Comics traslocò da Bordighera (1965) a Lucca (1966), grazie a Rinaldo Traini, colui che intuì per primo la potenzialità comunicativa del fumetto creandogli intorno un evento culturale, impensabile per l'epoca.

In quel 1966 centro di gravità della manifestazione era il Teatro del Giglio e nei giorni del Comics, nel suo parterre e nella piazza antistante

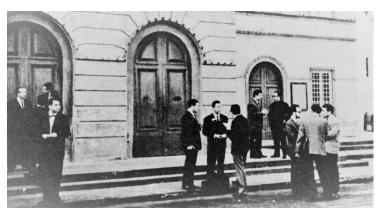


Foto 1 - 1966. Teatro del Giglio. Collezionisti in attesa dell'apertura del salone.

vi era un nutrito fermento: i lucchesi bisbigliavano che "dentro il teatro persone adulte si scambiavano i giornalini" [Foto 1].

Incredibile, ma era vero! Quei tipi in giacca e cravatta erano tutt'altro che adolescenti o ragazzi, e il loro aspetto contribuì non poco a scandalizzare i

curiosi che orbitavano nelle vicinanze. Già, perché i fumetti all'epoca erano pubblicazioni destinate solo a ragazzi non del tutto normali,



Foto 2 - 1966. Interno Teatro del Giglio. Standisti e autori espongono materiale su un banco.

figuriamoci cosa potevano pensare degli adulti [Foto 2].

Fu un successo immediato? Solo in parte. Per i "collezionisti di giornalini" senza dubbio sì. Uscire allo scoperto condividere anche fisicamente la reciproca praticata all'epoca modalità epistolare fu una soddisfazione senza precedenti, e possiamo tranquillamente affermare che fu proprio

lo scambio fra collezionisti il

volano che impresse alla manifestazione quella velocità che la portò al successo. Aggiungo che dobbiamo al "coraggio" di quei signori e ovviamente a Lucca Comics se tanti tabù sul fumetto sono oggigiorno superati [Foto 3].

I cittadini lucchesi invece, essendo diffidenti per natura da tutto ciò che viene da fuori la accolsero con indifferenza cinta muraria. l'invasione dei "comici" che fu tollerata con la consapevolezza che in qualsiasi momento avrebbero potuto riappropriarsi "dello spazio concesso". Personalmente pensai (evidentemente sbagliando) che il tutto avrebbe avuto vita breve, ritenendo Lucca,



Foto 3 - 1969. Atrio Teatro del Giglio. Giovani autori allestiscono un tavolo.

allora come ora, una delle città meno adatte ad ospitare una manifestazione di quel tipo.

A chi mi avesse chiesto se il Salone assecondava le preferenze del pubblico che leggeva fumetti nel 1966 direi non proprio. La parte culturale, settore trainante della manifestazione apparve da subito pretenziosa e soprattutto poco adatta ai giovani di allora, veri e propri divoratori di giornalini. Sui bastioni, dentro le mura, e soprattutto nel Teatro venivano dibattuti in tavole rotonde ed esposti in bacheche eroi come Mandrake, Gordon, Cino e Franco, Phantom ecc. conosciuti e validi sì, ma ormai fuori target. Altri personaggi proposti erano invece per quei giovani del tutto sconosciuti, poiché familiari solo ad una ristretta élite di lettori, si chiamavano: Alley Oop, Li'l Abner, Pogo, Terry e i Pirati, B.C., Crazi Kat, ecc. quando i beniamini nostrani erano Il Comandante Mark, Zagor, Capitan Miki e Blek, Tex, Piccolo Ranger, Akim e altri molto popolari.

Era insomma una manifestazione sui fumetti ma veniva percepita come destinata ad un pubblico di pseudo intellettuali esterofili, tant'è che nel 1968, appena 2 anni dopo l'esordio, al Salone di Lucca 4 toccò incassare la prima delle numerose contestazioni delle quali ne fu vittima in mezzo secolo di attività.

Pier Carpi, autore e sceneggiatore molto popolare dell'epoca, contestò insieme ad altri colleghi la palese volontà degli organizzatori di escluderli da una manifestazione che promuoveva e giudicava il loro operato senza coinvolgerli.

In definitiva recriminavano che il Salone fosse poco incline a promuovere il fumetto popolare, soprattutto italiano di quel periodo. La piccola sommossa indusse comunque gli organizzatori a invalidare le premiazioni di quell'edizione.

Nonostante la diffidenza cittadina, le proposte culturali fuori target e le contestazioni varie, il Salone andò avanti, forte del consenso della mostra mercato, vera attrattiva di un settore seguito da migliaia di fan e da numerosi collezionisti, fortunatamente ora non più costretti alla clandestinità. Si poteva dunque pensare che la manifestazione avesse la strada spianata verso un progressivo consenso generale. Non fu proprio così.

All'epoca erano appena nate le riviste per adulti: Linus e Eureka. I pocket dei neri, capitanati da Diabolik avevano proliferato nelle edicole. Gli erotici tascabili erano il fenomeno del momento, e Tex stava progressivamente guadagnando la sua popolarità.

Era nata la Storia Del West di D'Antonio e Calegari, mentre La EsseGesse con il Comandante Mark stava bissando il clamoroso successo di Capitan Miki e Blek.

Erano nati fumetti generazionali come Teddy Bob che cavalcavano con successo le tendenze sociali e musicali beat dell'epoca.

La Universo inondava settimanalmente le edicole con centinaia di migliaia di copie delle sue riviste (Intrepido, Albi dell'Intrepido, Monello). I bambini si divertivano e imparavano a leggere su Tiramolla, Topolino, Geppo, Cucciolo. Insomma un crogiuolo di proposte variegate



Foto 4 - Copertina di un catalogo. Dalle illustrazioni si possono interpretare i programmi e le tendenze culturali di quei Saloni.

di

conseguentemente ai loro

eroi

che

confronti

e popolari, ma il Salone procedeva senza accorgersi di tutto ciò, perlomeno nella proposta culturale.

Nei dibattiti venivano affrontati i Comics USA degli anni '30 e si analizzava il fumetto brasiliano. Si dibattevano umoristi cubani e veniva passato rassegna il fumetto anteguerra [Foto 4]. Non si poteva certo affermare che fosse un programma attuale e stimolante per i giovani di allora.

C'è da dire che i relatori chiamati ad intervenire erano di tutto rispetto: Federico Fellini, Fernanda Pivano, Romano Calisi, Cesare Zavattini, Umberto Eco, per citarne solo alcuni. I loro nomi conferivano alla manifestazione notevole spessore culturale, forse troppo da un per essere capito settore intrattenimento ritenuto di massa.

Nel contempo veniva percepita una sensazione di discriminazione nei all'epoca riempivano le edicole, autori che in quei tempi pionieristici producevano tavole su tavole nel totale anonimato.

La manifestazione e soprattutto la mostra mercato riscontrò progressivo successo, le richieste di spazio da parte di collezionisti, commercianti antiquari ed editori furono pressanti al punto da indurre gli organizzatori a cercare una valida alternativa per concedere loro uno spazio adeguato. Valutate le richieste gli organizzatori optarono per una struttura capiente e versatile, utilizzabile possibilmente anche nelle future edizioni. Venne così introdotto il fatidico "Pallone", una tensostruttura pressostatica, simile a un carapace di tartaruga, che nella Lucca 8 del 1972 fu posizionata per la prima volta in Piazza Napoleone [Foto 5]. Questa scelta consentì al Teatro del Giglio di rimanere il solo luogo deputato per esposizioni e convegni.

Quel "Pallone" contribuì notevolmente a fare di Lucca 8 un'edizione memorabile e verrà ricordato con enfasi da coloro che ebbero l'occasione di attraversare le porte girevoli delle entrate respirando l'odore intenso emanato da quella plastica "gonfiata".

All'interno, la bramosia dei giovani fan era alle stelle causata dalla vista di migliaia di albi, strisce multicolori e collezioni complete che mai prima di allora erano state esposte su banchi o nelle valigie di



Foto 5 - 1972. Piazza Napoleone. Tensostruttura denominata il pallone installata per Lucca 8.

improvvisati collezionisti. Di questi voglio ricordare Paolo Griggio, storico indimenticabile commerciante che nelle mostre mercato di fumetti usava indossare un pittoresco berretto da trapper [Foto 6].

L'utilizzo della tensostruttura fu geniale ma dette adito a nuove contestazioni, agitate in primis da: commercianti, privati da una porzione di parcheggio, da responsabili ai beni culturali, che

identificavano nel pallone un'immagine di degrado rispetto alle bellezze architettoniche della città, e infine, dai cittadini, che vedevano invadere la loro città da personaggi "strani".



Foto 6 - Paolo Griggio, il quarto iniziando da destra dopo Claudio Nizzi, Gino D'Antonio e Renzo Calegari.

Come abbiamo detto il Pallone contribuì notevolmente crescente successo, diventando il simbolo indiscusso della manifestazione altre per edizioni. non conferì ma Salone e agli organizzatori una meritata tranquillità, anzi.

Erano gli anni della contestazione e Lucca non si fece mancare niente. Nella Lucca 12 del 1976 uno staff di grafici riuscì a candidare e addirittura

far premiare il "Carciofo Nazionale" un personaggio inesistente inventato per l'occasione. La giuria, vittima dello scherzo perfetto, fu costretta con enorme imbarazzo, a giustificare la motivazione del premio a una errata distribuzione delle tessere voto, mettendo in dubbio la veridicità della giuria stessa.

Anche le ingerenze politiche si fecero sempre più invasive, generando tensioni derivate dal "colore politico opposto" che esisteva fra la Regione Toscana e la giunta comunale lucchese dell'epoca. Furono forti le pressioni "regionali" per far traslocare a Firenze la manifestazione lucchese ormai di livello internazionale, perciò appetibile. Venne trovato il "patetico" compromesso politico di organizzare una rassegna

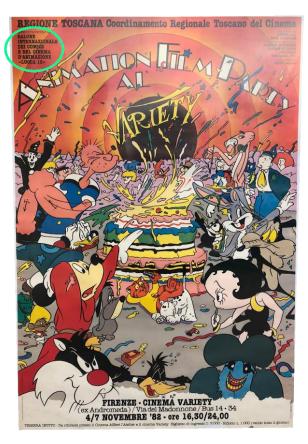


Foto 7 - 1982. Manifesto della mostra sul Film d'Animazione organizzata a Firenze.

del cinema di animazione anche a Firenze [Foto 7]. L'esperimento non ebbe futuro ma comportò molti problemi organizzativi che uniti ad altri di carattere economico e politico costrinsero gli organizzatori a dare al Salone una cadenza biennale.

L'anno di riflessione che intercorse fra Lucca 12 del '76 e Lucca 13 del 1978 non portò consiglio a nessuno e tutto rimase identico come due anni prima.

Come se niente fosse successo il Salone di Lucca 13 dette adito ancora a contestazioni. La più singolare venne messa in atto da Guido Silvestri (in arte Silver) che vendeva i suoi disegni "al trancio" davanti al pallone, come se fossero pizza. La motivazione:

il valore attribuito finora al fumetto da collezionisti ed editori.

Contestazioni, biennalità, le persistenti ingerenze politiche, avversità atmosferiche non scalfirono il successo di pubblico, tanto che il famoso Pallone non poté più soddisfare le crescenti richieste di adesione alla mostra mercato. Questo "fatale" successo aggiunse ulteriori problemi strutturali, e di conseguenza economici a quelli già esistenti, da rendere ancora una volta più incerto il futuro della manifestazione.



Foto 8 - 1982. Piazza Napoleone. Tensostrutture che sostituirono il Pallone.

persistevano Mentre dubbi sulla fattibilità del Salone di 15, i lucchesi assistettero all'inaspettato montaggio di ben due tensostrutture "tipo circo" in Piazza Napoleone a sostituire vecchio amato Pallone: apriti cielo [Foto 8]! Ai soliti contestatori del settore unirono anche i cittadini, (fino ad allora solo tolleranti) la categoria commercianti, furibondi per

l'ulteriore riduzione del parcheggio di Piazza Napoleone.

Contestazioni a parte, gli organizzatori proseguirono per la loro strada animando quel palcoscenico di Lucca 15 sul quale si sarebbero avvicendati anche negli anni successivi i più grandi maestri del cartooning internazionale, "passerella" però che venne negata ad autori "nostrani" di eroi all'epoca molto amati ma purtroppo del tutto ignorati per qualsiasi riconoscimento al loro operato.

Cito un nome per tutti: la EsseGesse, ignorati al culmine della loro carriera, nonostante avessero puntualmente divertito con i loro personaggi, popolarissimi in tutta Europa, almeno tre generazioni di lettori e fatto la fortuna di editori italiani e stranieri. Dobbiamo a loro e alla professionalità di molti loro colleghi dell'epoca se il fumetto è giunto vitale fino a noi. Purtroppo di tanti, tantissimi autori se ne sta perdendo la memoria da sembrare quasi vittime di discriminazione.

Si arriva agli anni '80, il successo di pubblico del Salone è indiscutibile ma le contestazioni persistono. Le attività commerciali cittadine riunite fecero pervenire in consiglio comunale una protesta ben circostanziata e firmata che le opposizioni, opportunisticamente cavalcarono andando a proporre di organizzare i prossimi Saloni fuori dalle Mura Urbane, meglio se in altra città più adatta. Le proteste arrivarono anche dagli standisti che denunciarono danni alla loro merce provocati dallo condensa dal tendone. sgocciolamento della Altre contestazioni arrivarono "agitate" con goliardia da gruppi di fan preparati e motivati, come quelle dello staff della rivista satirica "Il Male" e altre organizzate dagli allora ragazzi de "L'Urlo".

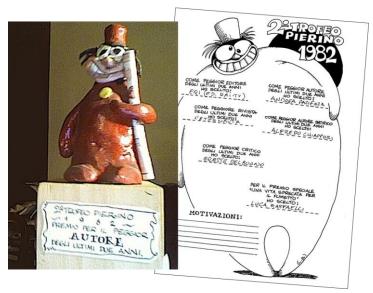


Foto 9 - 1982. Statuetta del "premio" Pierino e scheda per la votazione.

Quest'ultimi istituirono addirittura un premio alternativo allo Yellow Kid, di con tanto statuetta raffigurante un simpatico Pierino che veniva assegnata con ma motivazioni contrarie ai premi istituzionali, ovvero, intendendo premiare peggiore di ogni settore del fumetto, sia disegnatore o sceneggiatore, redattore, editore o critico, insomma nessuno era

riparo da questo singolare riconoscimento [Foto 9].

Visti i precedenti nessuno poteva contare sulla certezza che il prossimo Salone venisse organizzato.

Condannato alla biennalità da problemi economici e strutturali, contestato a livello cittadino e politico, perennemente avversato da problemi atmosferici, sembrava di dover recitare il "de profundis" al Salone numero 16 del 1984.



Foto 10 - 1984. Lucca 16, prima edizione allestita al Palazzetto dello sport. Nella foto è riportata l'entrata.

Inaspettatamente arrivò dagli organizzatori un segno vitalità, il Salone si farà e sorprenderà il suo pubblico. La sorpresa fu la location, non più centro in storico, un'altra nemmeno in (come suggerito da consiglieri comunali lungimiranti) ma immediatamente fuori dalle mura, in quel Palazzetto dello Sport che sostituirà il Pallone per i successivi 22 anni.

Non più dunque precarie tensostrutture che deturpavano le bellezze architettoniche della città, ma una sede in stabile laterizio, luminosa, riscaldata e asciutta [Foto 10]. Così il parcheggio di piazza Napoleone tornò ad appannaggio dei... commercianti, e i "comici" con le loro stravaganze, decentrati, quasi ghettizzati in un'area tutta per loro.

Allora tutti d'accordo? Niente più contestazioni e dissidi dall'una e dall'altra parte? Macché!

I politici, che uniti ai commercianti avevano contestato negli anni precedenti le tensostrutture che occupavano il parcheggio, ora, sempre d'accordo coi commercianti, contestavano la de-centralità del Salone; in pratica rivolevano il Salone nel centro storico, forse intuendo, tardivamente, che i visitatori erano anche consumatori [Foto 11].

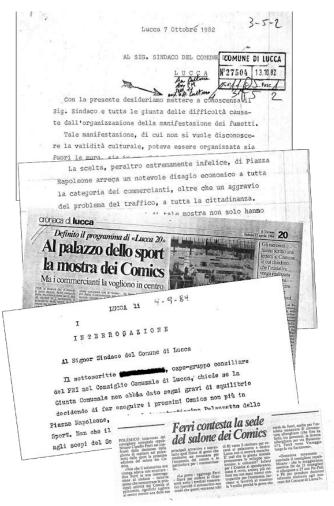


Foto 11 - 1984-1986. Proteste varie dei commercianti discusse in consiglio comunale riportate anche dalla stampa locale.

A tutti questi si unirono i fedeli che contestavano la troppa del vicinanza palazzetto cimitero, che proprio nella data del Salone, a cavallo fra ottobre e novembre, pretendevano, giustamente, di pregare con ossequiosa tranquillità defunti. Ora i lucchesi (istigati dai mezzi di informazione locale) contestavano non più parcheggio cittadino ormai sgombro da "palloni e tendoni circensi" ma la viabilità, che nei pressi del palazzetto e cimitero creava code e disagi notevoli.

Per non alimentare ulteriori tensioni il comune e gli organizzatori furono costretti ad un compromesso: esposizioni, tavole rotonde e premiazioni in città, mostra mercato fuori dalle mura nel palazzetto dello sport.

Questa scelta veniva a smembrare la manifestazione, penalizzando i visitatori che ora andavano a

godere di un parcheggio immenso adiacente alla nuova sede, ma impossibilitati di visitare agiatamente le mostre che vennero ovviamente disertate. Fu un tracollo? Neanche per idea, il pubblico accorse numeroso, forse incuriosito dal restyling del nuovo Salone e per il parterre di ospiti veramente stellare in quell'edizione. L'esperimento funzionò benissimo. Certi di aver finalmente individuato la sede giusta

che dava una relativa tranquillità agli organizzatori, il palazzetto venne "ricandidato" anche per l'edizione successiva.

Il Salone del 1986, il diciassettesimo, venne chiamato Lucca 20 anni con l'intento scaramantico di schermarsi da potenziali negatività, ma non allontanò alcuna avversità, anzi [Foto 12].

# Nell'anno dei Comics: il calendario

# Salone e mostra mercato turbati subito da una polemica

Lucca 20 anni. E il salone dei comics si presenta con molta voglia di sfondare. Dentro la manifestazione biennale ci sono due momendi: gli «incontri internazionali» e la «mostra mercato internazionale». Gli enti organizzatori: Immagine e comune di Lucca, regione, provincia. Ept. archivio internazionale della stampa e fumetto di Roma, istituto per lo studio e la diffusione dei cinema di animazione di Milano, Cartoonists National Society di New York, l'istituto di pedagogia dell'università di Roma e della associazione internazionale degli autori e cartonisti e infine la associazione internazionale del illm di animazione del illm di animazione.

Gli «incontri internazionali» avranno luogo dal 28 ottobre (inaugurazione ore 18) al 1.0 novembre quando è prevista in serata la premiazione. Considerati gli stretti rapporti tra comics, film d'animazione e il-lustrazione. Il programma prevede iniziative interdisciplinari e settoriali.

Tra le rassegne multimediali:
«Emanuele Luzzati: linee e colori tra paicoscenico, set ed editoria», «incontro con il cartooning francese: comies, animazione, illustrazione, computer graphics», «teatrodi figura: l'esperienza del Teatro del Carretto».

tro del Carretto». Per i comies: la mostra su «1966- 1986: il fumetto italiano», la personale «Dal fumetto all'illustrazione: Walter Molino», il seminario internazionale «Vecchi modelli e nuovi linguaggi: i fumetti ven-



ti anni dopo», la personale «Fabrizio Del Tessa: un figurinaio della Lucchesia», le relazioni sulla produzione internazionale dell'ultimo triennio, i programmi audiovisivi su storie autori ed croi, la esposizione di originali per quanto riguarda tavole e strisce.

Per quanto riguarda i film d'animazione: ricordo di Max Massimino Garnier, selezione della produzione internazionale recente, la rassegna di film premiati in manifestazioni affini, la antologia delle nuove proposte dalla Bulgaria, la rassegna storica cimmagini dalla Romania», il panorama internazionale sulla antinazione computerizzata, la antologia su «favole e folklore del Caucaso», le personali di Fritz Freeleng, Bettina Bayeri e John Canemaker, la rassegna internazionale sui film realizzati dalle scuole di cinema e televisione, il seminario su «teorie e forme dell'animazione».

nimazione».

Per quanto riguarda la illustrazione: personale di Renzo Vespignani, una mostra di Amnesty International su «la dignità dell'uomo», una mostra sui «segni di eleganza» di Guau, Brunetta, Lopez, Viramontes.

La mostra mercato internazionale aprirà invece al palazzetto dello sport alle 10 del 26 ottobre per concludersi alle 18 del 2 novembre. Sarranno ospitati la produzione edito-

riale, quella commerciale e il merchandising del cartooning, la ficra del fumetto di 
antiquariato, gli spazi aperti a 
disposizione di autori esordienti, la visione privata di video a disposizione degli autori e 
operatori dei diversi settori. 
Numerosi i premi del concorso, mentre si è già provveduto 
alla messa in opera della segreteria e dell'ufficio stampa; 
durante la mostra al teatro dei 
Giglio funzioneranno diversi 
servizi: un servizio di navettabus assicurerà i collegamenti 
tra le varie sedi del salone.

# Ma cominciano subito le grane

E' appena stato concepito — nella sua forma che lo vedrà nascere alla fine di ottobre — e già il «salone internaziona- te dei confices, del fino di anma. Jone e dell'illustrazione» ha dato adito a polemiche. E' accadato nel corso del mechig che solitamente preparava il salone, tenutosi nei giorni scorsi in un noto albergo durante il quale la associazione Immagine. Centro Studi Leonografiei, l'organismo privato che è delegato alla stesura del programma e che gestisce quindi con il comune la manifestazione.

Il presidente della commissione comunale per la cultura, il socialista Vittorio Barsotti, ha abbandonato in segno di «sdegno e protesta» i lavori per la mancanza di esponenti del comune nel comitato divettivo di «immagine».

canza a esponent der comitato direttivo di «immagine».
Vittorio Barsotti ha poi rilasciato una dichiarazione piuttosto dura; «Avevo ripetutamente informato l'assessore Giancario Barsotti della necessità politica della presenza di un esponente della presenza di un esponente del gestione del Salone, anche e soprattutto in conseguenza della posizione politica, chiaramente espressa dalla maggioranza su questo tema, nel corso del dibattito consigliare sulla cultura e nell'ambi-

to della commissione consiliare: si all'allestimento del Salone, ma in una nuova ottica, che vedesse la creazione di strumenti a carattere perimanente collegabili all'iniziativa e capaci di trasformare questa spesa, non certo indifferente, in un vero e proprio investimento culturale per Lucca.

«Il meeting — ha detto ancora Vittorio Barsotti — era l'occasione per creare le condizioni idonee per quegli obiettivi! L'assessore non l'ha voluta cogliere ed ha espressamente dichiarato di rinunciare alla rappresentatività del comune, vanificando, in tal modo, la delibero del consiglio comunale che aveva delegato tre consigueri a far parie ai minagine.

L'esponente socialista — allo stravolgere politico, da parte di alcumi esponenti
della De, dello spirito di collegialità e
collaborazione che sempre dovrebbero
ispirare una maggioranza. Ma la cosa
che sempre dovrebbero ispirare una
maggioranza. Ma la cosa più grave è
che, con quest'episodio, di fatto, si è
permessa l'abdicazione del comune
(unico produttore e finanziatore), in
una manifestazione che costa più di
mezzo miliardo! Pertanto io non me la
sono sentita di venir meno al mandato
conferitomi e ho quindi abbandonato i
levori»

Foto 12 - 1986. Titolazioni e articoli tipici della stampa locale.

Con la mostra mercato allestita nel Palazzetto e il programma culturale che rispettò le aspettative, sembrava che tutto procedesse finalmente per il meglio, ma nubi minacciose si stavano addensando sulla manifestazione, generate da pericolosi venti politici che portarono alla rottura fra gli organizzatori e il comune.

Va ricordato che l'accesso alle esposizioni e alla mostra mercato era gratuito. Gli organizzatori non potevano contare sull'introito economico dei biglietti, perciò il tutto era finanziato dalla vendita di spazi, da qualche sponsorizzazione ma in gran parte da contributi comunali non più sostenibili per la dimensione acquisita dalla manifestazione.



Foto 13 - 1988. Promozione, programma, e carta intestata del Salone non realizzato.

penso di no [Foto 13].

Nel marzo del 1988 tutto era pronto, programma, ospiti, logo carta intestata. Fino all'ultimo tutti confidavano, come sempre, nella sorte, buona che invece per l'edizione numero 18 venne meno. Per la prima volta il Salone mancò l'appuntamento con i suoi visitatori, non sapendo quest'ultimi se fosse solo rimandato o peggio, soppresso. Nei 22 anni di vita, dopo aver sopportato di tutto e di più, il Salone del 1988 non venne svolto, vittima di tragico epilogo annunciato quale tutti dettero un valido contributo negativo.

Si poteva fare qualcosa di peggio ad una manifestazione che in definitiva portava consensi e pubblico? Io

PROGRAMMA

PROGRAMMA

29 ott/1 nov.

Imm

di F.

la c.

lucco

imm

Cose

Lucre

imm

Cose

Lucre

imm

Cose

Lucre

imm

Cose

Lucre

imm

Cose

Foto 14 - 1989. Programma di Lucca Incontri '89. La prima manifestazione di fumetto dopo Lucca 12 del 1986.

Fu evidente che occorreva andare avanti, per questo venne creato Max l'Ente Autonomo Massimino Garnier composto da varie entità fra cui spiccavano il Comune di Lucca e Immagine, Centro Studi Iconografici di Roma, con l'impegno di garantire la continuità del Salone su territorio lucchese. L'operato dell'Ente dette immediatamente i suoi frutti. che Cosciente quattro anni di assenza potevano essere veramente prosieguo dannosi per il manifestazione, gli organizzatori annunciarono a sorpresa un evento di tre giorni, programmato dal 29 ottobre al 1º novembre del 1989 chiamato "Lucca Incontri" [Foto 14]. Non si trattava del Salone vero e un'anteprima del proprio ma previsto appuntamento per il 1990,

con caratteristiche prettamente commerciali.

Con i medesimi intenti di solo mercato venne organizzata la "Lucca Incontri '90" primaverile per arrivare finalmente all'ottobre dove Lucca tornò ad avere la sua manifestazione "pilota", che da quella edizione rinuncerà alla dicitura "Salone" e al numero progressivo, chiamandosi sinteticamente "Lucca '90".

Quell'edizione fu un successo qualitativo e di visitatori che indusse l'Ente a replicare la "Lucca Incontri" primaverile anche nel marzo del 1991, anticipando così la biennale che cadeva nel 1992. Il successo di "Lucca Incontri '91" fu un dato in controtendenza rispetto alla situazione non proprio positiva che stava vivendo in quegli anni il fumetto in Italia, sorprendendo favorevolmente anche l'Ente organizzatore che fu costretto ad allestire nuove tensostrutture fuori del palazzetto per assecondare le numerose richieste di adesione.

La manifestazione aveva, come si dice, il vento in poppa e induceva gli organizzatori a "cavalcare l'onda" organizzando per il 1992 anche la "Lucca Incontri" marzolina caratterizzata oltre dal previsto successo



Foto 15 - 1992. Il Topolino gigante posto all'entrata del palazzetto per Lucca '92.

anche da un importante precedente mai adottato prima: l'entrata a pagamento.

Fortuna volle che i visitatori fossero in prevalenza non lucchesi altrimenti "Lucca Incontri '92" sarebbe andata deserta. Fu comunque un successo che nemmeno il biglietto e la pioggia torrenziale invalidò.

Se l'edizione primaverile vantò notevoli consensi, la Lucca di ottobre del '92 fu strepitosa caratterizzata dall'enorme Topolino gonfiabile che accoglieva i visitatori all'entrata, e gli eccellenti ospiti presenti in fiera [Foto 15].

Per chi assistette alle premiazioni rimarrà indelebile il lunghissimo, commovente applauso che il pubblico del Giglio tributò ad Alberto Breccia.

Nota molto dolente, ma non nuova

per Lucca, fu la pioggia torrenziale che ebbe ripercussioni sia sui tendoni che sulle criticità organizzative dell'Ente.

Spenti i riflettori su quell'edizione, iniziò un resoconto drastico delle spese sostenute, risultate oltre il budget consentito tanto da indurre alle dimissioni Rinaldo Traini e Immagine dall'organizzazione delle future manifestazioni lucchesi. Lucca venne così a perdere il suo ispiratore (Rinaldo Traini), il suo motore culturale (Immagine), la "mostra titolazione, che da salone divenne solo successivamente anche lo Yellow Kid, l'ambita mascotte che verrà utilizzata a Expocartoon organizzato a Roma legittimo erede del Salone Internazionale dei Comics. La situazione che si venne a creare a Lucca fu a dir poco drammatica.

Il 1993 si aprì con l'Ente e Comune che cercarono di rimettere insieme i cocci di una manifestazione smembrata e con qualche debito. Organizzarono la "Lucca Incontri" di marzo e quella di ottobre, registrando ancora consensi pur senza una proposta culturale che risentiva dell'assenza di Immagine, in questo caso sopperita dall'entrata dei Games che portarono nel palazzetto nuovi visitatori.

Con un panorama simile soltanto degli inguaribili ottimisti potevano pensare positivo, da non dimenticare poi che i contestatori e gli "avversi" alla manifestazione erano tutt'altro che estinti, e pronti a recriminare: il traffico davanti al palazzetto, la vicinanza col cimitero, la condensa delle tensostrutture, il confino degli antiquari nelle

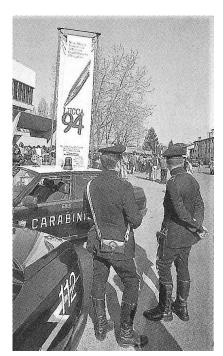


Foto 16 - 1994. Contestazioni e Carabinieri fuori del palazzetto sequestrato nella Lucca '94 di marzo.

tensostrutture con la condensa, l'entrata a pagamento e le nuove normative sulla sicurezza che incombevano.

Se nelle Lucca del 1993 le criticità vennero contenute e l'anno si concluse positivamente, la Lucca Incontri del 1994 si apre con un tragico colpo di scena. Tutto era pronto, standisti ed editori avevano appena sistemato gli ultimi albi in attesa dell'apertura. altoparlanti annunciavano l'entrata del pubblico, ma invece dei visitatori irruppe l'autorità giudiziaria che mise sotto sequestro le strutture, così agli standisti era impedito ai visitatori, da diverse ore in uscire, mentre coda allo smarcamento dei biglietti era proibito entrare. Fortunatamente per loro la mattinata era soleggiata, quasi estiva.

Il panorama che si creò fu a dir poco surreale, pubblico fuori che recriminava l'entrata, con le forze dell'ordine che cercavano di contenere l'agitazione [Foto 16]. Motivo del sequestro? La Commissione di Vigilanza rilevò che una tensostruttura non aveva la certificazione del carico neve per il mese di marzo. Guarda caso venne verificato poco prima dell'apertura e occorse un giorno e mezzo per il dissequestro. Fortunatamente nel giorno e mezzo successivo tutto si svolse tranquillamente, come si svolse tranquillamente anche la mostra di ottobre in barba a tutte le avversità naturali e indotte.

È incredibile che la manifestazione sia tuttora in vita e proceda nonostante tutti gli "attentati" subiti, anche mediatici da stampa e TV



Foto 17 - 1996. Area del palazzetto (in alto a destra) e tensostrutture adiacenti destinate a raddoppiare a fine anni '90.

locali, con qualche critico di settore che se andava tutto bene evitava di parlarne, se qualcosa andava anche leggermente male faceva notizia. Ma come la fenice, che si rigenerava dalle proprie ceneri anche la manifestazione fece lo stesso. Nessuno poteva immaginare che costretta alla biennalità negli anni '80 la manifestazione divenisse semestrale negli anni '90, e che quadruplicasse lo spazio espositivo, e triplicasse i visitatori nonostante il biglietto [Foto 17]. Non si pensi però che negli anni che vanno dal fatidico 1994 al 1999 le cose andassero per il meglio,

tutt'altro. Alle "avversità" di carattere meteorologico e masochistico si aggiunsero: il sequestro delle gradinate del palazzetto, causa (dissero) di un difetto di progettazione, e guarda caso se ne accorsero solo parecchi anni dopo e durante il Comics. E ancora, le figuracce subite nelle serate di premiazione, sfrattate improvvisamente dal Teatro Giglio per riparare, la prima volta, in una discoteca (1996), la seconda in una villa sperduta a circa 10 km dal centro storico (1999). E ancora, la denuncia e lo spettacolare intervento della forza pubblica per far rivestire Vampirella impersonata da Valentine Demy che aggirandosi fra



Foto 18 - Vampirella e Selen a Lucca Comics.

stand sembrava gli turbasse i giovani, i padri dei giovani e i ben pensanti denunciatori [Foto 18]. E ancora, lo scandalo mediatico dovuto alla presenza della troppo sensuale Selen, con relativo intervento della forza pubblica, intervenuta questa volta per contenere il pubblico maschile. E ancora, gli standisti antiquari che

protestavano con gli organizzatori a causa dell'invasione dei Games, dei Cos-Player e degli "abusivi", giovani che vendevano i propri albi sul prato esterno del palazzetto.

Nel 1999 la manifestazione registrò ancora un successo che non riuscì comunque a sopire le tensioni politiche venutesi a creare fra i membri del consiglio di amministrazione. Il mancato accordo sulle modifiche allo statuto portarono all'estromissione dell'Ente dall'organizzazione, per passare il tutto sotto la direzione del Comune. A sorpresa le nuove direttive prevedevano la soppressione dell'evento primaverile che toglieva risorse economiche, umane e di tempistica all'evento principale di ottobre.

La scelta fu un'incognita, accresciuta dal ragionevole dubbio che gli operatori commerciali lucchesi tornassero a manifestare la loro disapprovazione avendo dimezzato loro gli appuntamenti con i visitatori. Ciò che sembrava scontato invece non avvenne e inaspettatamente i commercianti incassarono senza colpo ferire. Boh?

Si ricominciò tutto da capo? Sì, ancora una volta e con tutte le problematiche che un simile cambiamento comportava. Nell'edizione del 2000 la manifestazione inizia un nuovo percorso, ereditando tutto il meglio ma anche il peggio delle manifestazioni precedenti. La frugalità organizzativa messa a punto in qualche mese non consentì agli organizzatori di ipotizzare una benché regolare giuria con i relativi premi, vennero perciò consegnati solo riconoscimenti anche se ad autori di notevole prestigio. La manifestazione fu un successo che registrò un altro record di presenze mentre ogni spazio veniva colmato tensostrutture divenute cinque volte il perimetro del palazzetto. L'avversa situazione meteo persisteva condizionando anch'essa la presenza di pubblico che spesso aveva a che fare oltre che con la pioggia, anche col fango del cortile retrostante il palazzetto. In ogni di standisti consenso pubblico e di cresceva, l'interessamento di molte testate giornalistiche, infischiandosene dei disagi, delle critiche e delle contestazioni che, sempre determinate e con carattere masochistico hanno accompagnato la manifestazione.

Voglio ricordare che in quegli anni, e in più di un'occasione la critica e il settore stesso parve dimostrarsi ostile a Lucca Comics & Games manifestandolo in modo da sembrare più come un partito preso che con critiche costruttive. Ad esempio venivano esternati impietosi paragoni con Angoulême quando su suolo italico ancora non esistevano manifestazioni della stessa portata, che però una volta organizzate divennero il naturale metro di paragone per l'intellighenzia nostrana.

Alcuni "inviati" di riviste (cartacee e Web) vennero a criticare le strutture, la pioggia, il traffico, per arrivare al paradosso di recensire (negativamente, ovvio) le esposizioni lucchesi senza averle visitate (facendo successive pubbliche scuse).

Questa intolleranza, generata a giusta ragione (forse), da autarchica lucchesità, venne a contagiare anche molti autori che in più occasioni l'hanno manifestata in maniera personale, rinunciando ad un premio a loro assegnato, oppure criticando arbitrariamente da sopra il palco del Giglio l'operato degli organizzatori. Altri che degnatisi di ritirare il premio dichiararono (sempre dal palco durante una premiazione) che erano venuti a ritirarlo perché gli occorreva un fermacarte, o come un artista che, in altra occasione, rivelò alla platea che l'avrebbe utilizzato per dar da mangiare al cane, quando il premio era un piatto.

Infine, sempre in quegli anni, importanti editori cercarono di boicottare (?) Lucca Comics dando vita e finanziando "personali festival" in città

ben più importanti di Lucca. Ma evidentemente organizzatori non ci si inventa nell'arco di una notte, perciò tutto tornò nei ranghi.

Poi arrivò il 2006, quello dei 40 anni, fondamentale per il nuovo corso della manifestazione che parve tornare alle origini, ovvero da dove aveva mosso i suoi primi passi: in Piazza Napoleone. Un ritorno alla grande, troppo grande da non bastare più la piazza principale e nemmeno le altre, e come 40 anni prima lo spazio occupato doveva essere coperto da tensostrutture.

Chiariamo subito che oggi molti si vantano, a torto, di essere artefici del ritorno di Lucca Comics & Games in centro storico, in realtà nessuno era d'accordo, solo il sindaco di allora lo volle a tutti i costi da sembrare quasi un'autoritaria imposizione.

Da qui in poi è storia recente, la città stessa e il centro storico sono divenute strettamente complementari al successo della manifestazione che già nel 2006 registrò un'affluenza record di oltre 80.000 presenze. Bene, si presume che il successo e gli 80.000 visitatori calati in città mettessero tutti d'accordo da vivere felici e contenti! Sì, per chi voleva pregare in tranquillità i defunti, ma non gli agguerriti comitati che,

pregare in tranquillità i defunti, ma non gli agguerriti comitati che, istigati politicamente, nacquero da quella data e che tuttora cercano di far valere le loro presunte ragioni. Nacquero comitati contro i fumi di scarico dei mezzi impiegati nel montaggio dei padiglioni, quelli contro le antenne dei ripetitori, quelli che dormendo in auto contestavano l'occupazione momentanea del parcheggio e il loro posto macchina, quelli che contestavano il tempo di montaggio e smontaggio dei padiglioni e infine Italia Nostra che contestava (e contesta tuttora), unita alla Sovrintendenza, le poco artistiche tensostrutture dei padiglioni.

Tutto qua? Neanche per idea!

Da circa 4 anni alcuni giovani "alternativi(?)" contestano tenacemente Lucca Comics & Games organizzando dentro le mura e nelle medesime date una manifestazione "social/fumettistica" parallela.

Recentemente, e con tempistica perfetta, gli organizzatori hanno dovuto sopperire nelle varie edizioni, ovviamente sempre nei giorni antecedenti l'inaugurazione della manifestazione, al divieto dell'utilizzo del Sagrato di San Michele, al divieto di entrata nel Cortile degli Svizzeri per il tinteggio dei portoni (quando ospitava l'ufficio stampa), al divieto di entrata nel Cortile degli Svizzeri dell'anno successivo, per il tinteggio della facciata del palazzo (quando ospitava Lucca Junior), all'entrata contingentata, ai new jersey antiterrorismo, ai contratti coi felpati tutelati sindacalmente da "Lucca Crepa" (logo distorto di Lucca

Crea, organizzatore di Lucca Comics & Games), ai tornelli d'ingresso, alle normative inventate per l'occasione.

Infine da non dimenticare l'erbetta che viene coperta da stabilizzato durante i Comics nell'area Games di viale Carducci, divenuto oggi un caso nazionale che in passato fu un agguerrito cavallo di battaglia dell'attuale sindaco quando era all'opposizione.

È notizia dei quotidiani di questo gennaio 2020 che, oltre alla sovrintendenza, a Italia Nostra e alle Belle Arti si sono "aggregati", in difesa dell'erbetta maltrattata, il Mibact e addirittura si è scomodato il



Foto 19 - Reportage giornalistico del brainstorming sull'erbetta dell'area Games (Campo Balilla).

Ministero mettendo in forse i calendari già annunciati degli imminenti Lucca Comics e Summer Festival [Foto 19]. A chi legge lascio totale libertà di interpretazione. Per ora penso che basti così, immagino che si sia capito come, e in che stato Lucca Comics & Games sia arrivata al suo mezzo secolo e più di vita.

Le vicissitudini su riportate in maniera ironica (diversamente non si riuscirebbe) sembrano frutto di distorta fantasia ma purtroppo sono "tragicamente" reali, e sono solo una sintesi.

Alcune sono narrate magnificamente ne "I 40 Ruggenti", libro celebrativo scritto da Pier Luigi Gaspa nel 2006, edito dalle Edizioni IF di Gianni Bono per celebrare il sodalizio quarantennale fra i fumetti e Lucca [Foto 20].

Bene, chi ha avuto la pazienza di leggerci fin qui pregustando di conoscere finalmente il segreto del successo di Lucca Comics & Games immagino che l'abbia intuito: si tratta del destino. Lucca era predestinata al successo già quando i Comics erano ancora a Bordighera.



Foto 20 - Copertina del libro "I 40 ruggenti".

Contro il destino non esistono "azioni" o formule che possano cambiarlo, salvo il destino stesso.

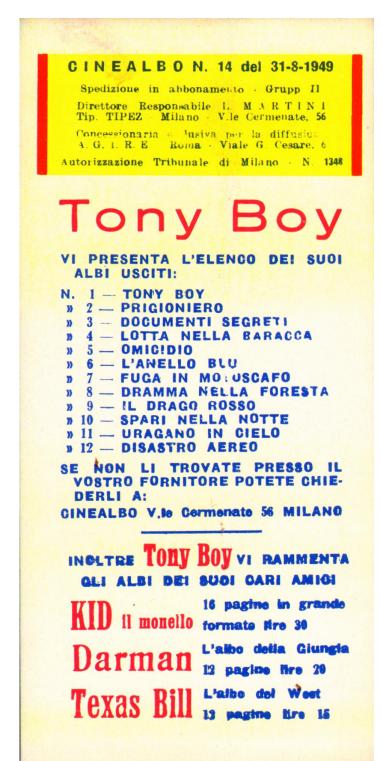
I direttori e organizzatori che negli anni si sono avvicendati hanno svolto tutti un lavoro emerito, ma al di sopra c'era comunque il destino, che Joker "vegliava" come un sulle avversità di qualsiasi ispirazione. Sarebbe bastata una decima parte di ciò che hanno sopportato il Salone prima e Lucca Comics poi, per far naufragare anche la solida manifestazioni. Sembrerebbe che le avversità giovino a questa travagliata, insolita, unica manifestazione, perciò che dire? Siano le benvenute. Un augurio facciamolo anche

al Museo del Fumetto di Lucca che in quanto a "traversie" ne ha già sopportate diverse, e chissà...

Un sentito ringraziamento voglio farlo a Luca Boschi, a Piero Caniparoli e a Massimo Di Grazia per le preziose consulenze storiche.

Riccardo Moni

# Le tigri del Martini (2)



All'inizio dello scorso anno sono stato al Festival del Fumetto di Roma (ARF), dove, a parte la lugubre location (ex mattatoio), mi diverto sempre perché incontro una moltitudine di amici.

Bene, in uno dei pomeriggi della kermesse, mentre stavo in compagnia di Sandro, mio amico di lunga data, veniamo invitati da Mauro Boselli in qualità di disegnatori di Tex, ad assistere alla sua Lectio Magistralis.

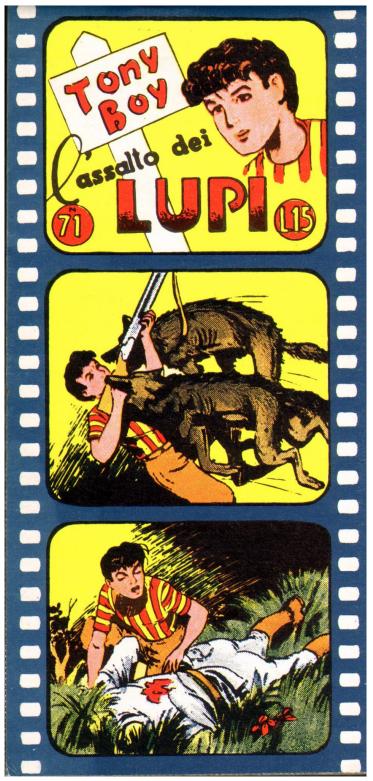
Mr. Boselli oltre ad essere il curatore della serie di Tex è anche il principale autore delle sceneggiature di questi ultimi anni.

Ad assistere alla Lectio come si costruisce una sceneggiatura c'erano parecchi aspiranti sceneggiatori disegnatori oltre a vari professionisti del settore. Va detto che eventi del genere sono sempre interessanti da seguire.

Comunque ad un certo punto Boselli accenna alle famose "Tigri del Martini" ed io ho

avuto subito l'impressione che non tutti gli astanti (per non dire nessuno) siano stati in grado di capire di cosa si trattasse.

In pratica stiamo parlando di Leonello Martini, autore di moltissime sceneggiature di storie a fumetti dagli anni 30 agli anni 70, il quale quando era a corto di idee per qualcuna delle sue innumerevoli



sceneggiature, faceva sbucare da dietro un cespuglio una ferocissima tigre che impegnava per alcune pagine il protagonista della storia in furibonda lotta, una durava spesso fino a che non si arrivava all'ultima vignetta dell'episodio con la scritta: continua. Per la puntata altre seguente nuove idee sarebbero nate nella vulcanica mente dell'autore, ma, nel "le frattempo, ecco voi tigri".

Avevo otto o nove anni e leggevo assiduamente i cosiddetti albi a striscia che in quel periodo andavano per la maggiore, uno di questi era TONY BOY, dove incontrai per la prima volta" Tigri del Martini".

Infatti capitava spesso che il quattordicenne Tony incontrasse degli animali che causa della diversa ambientazione non erano tigri, ma orsi, lupi o serpenti e Tony combatteva con questi animali per diverse pagine, in pratica un escamotage dell'esperto sceneggiatore per

allungare il brodo dell'avventura mantenendo sempre vivo l'interesse del lettore.

Si è sempre usato chiamarli "riempitivi", un termine non appropriato nell'ambito delle sceneggiature a fumetti. Si tratta invece di dilatazioni sceniche all'interno del contesto e non di aggiunte o sovrappiù, artifici enfatici congegnati per favorire il dinamismo dell'azione e renderle



spettacolarità, seppur legate al "blocco creativo" dello sceneggiatore. L'utilizzo fatto dal narratore Martini risponde esclusivamente a questa Vivacizzare esigenza. non riempire, ed è inesatto che la cultura popolare moderna applichi termini ad un'arte come quella del fumetto. contano ancor oggi numerosi casi in cui l'autore adotta l'escamotage de "le tigri Martini" e bisogna non scandalizzarsi.

Boy, pubblicato Tony Victory edizioni era scritto appunto da Leonello Martini e disegnato dall'artista Francesco Pescador. Il sig. Martini era anche il direttore della testata nonché coeditore della Victory insieme al sig. Giuseppe Ponzoni.

Mentre seguivo le avventure di Tony Boy uscì nelle edicole una nuova serie a striscia "Nat del Santa Cruz" scritto da Giacomo Dalmasso con i meravigliosi di disegni Ferdinando Tacconi era

un'altra musica per i miei gusti di lettore. Smisi allora di seguire le avventure di Tony Boy e delle sue "tigri" e mi appassionai a quelle di NAT il mozzo di un veliero chiamato "Strega di Santa Cruz".



Sia Nat che Tony Boy erano due strisce innovative che avevano qualcosa di diverso rispetto a tutte le altre. La novità di Tony Boy era quella di essere una striscia stampata in verticale e la grafica delle sue vignette faceva sembrare la pagina simile ad una pellicola cinematografica.

La novità che aveva Nat era la mezza tinta che dava più corposità ai disegni e ne evidenziava i piani nelle varie inquadrature.

Ho sempre considerato Nat del Santa Cruz più affascinante di Tony Boy perché era pieno di avventure spesso romantiche ma godibilissime anche senza le Tigri del Martini.

[N.B. Ho messo il **2** dopo il titolo poiché è molto probabile che qualcuno prima di me abbia già scritto un articolo su questo argomento.]

Roy Felmang

# La volpe e l'uva

Il "casino" mediatico che sta creando la scelta della Sergio Bonelli Editore di voler sfornare differenti versioni del tanto atteso Texone di Claudio Villa, devo dire non mi sorprende più di tanto. Per chi non ne fosse a conoscenza, esiste una sequela di edizioni limitate in diverse vesti cromatiche che ha scatenato le ire dei lettori, i quali hanno visto nell'operazione della casa milanese un mero tentativo di speculazione. Infatti (diciamocelo): a cosa serve pubblicare il Texone di Villa in molteplici e differenziate edizioni (qualcuna di esse anche assai costosa), se non a far speculazione? Non credo esista altra spiegazione. Certo, alla SBE sono lì per fare profitti, ci sta. E ci sta pure che possano fare 10 edizioni limitate, 10 variant-cover e chi più ne ha più ne metta. Chi glielo vieta? Qui quello che non ci sta è chiudere la bocca alle

critiche dei lettori trincerandosi dietro la ormai solita e sfiancante cantilena: "Nessuno ti costringe a comprare".

Ah beh, se la mettiamo così allora nessuno ti costringe a star zitto. Visto che il lettore di soldi mi sembra ne abbia sborsati a palate negli ultimi settanta anni.

Li vorrei vedere questi lettori del "nessuno ti costringe a comprare" nei panni di quelli che fanno i conti fino all'ultimo centesimo per mettere in libreria gli agognati volumi. Li vorrei proprio vedere. Di sicuro saranno gli stessi dal portafogli gonfio che sciorinavano fino a poco tempo fa lo stesso misero concetto con i volumi del CSAC (Collezione storica a colori) che da 50 diventarono 100 e poi 200 e poi ancora di più.

Il "nessuno ti costringe a comprare" te lo meriti in un caso: quando le storie non ti piacciono ma continui costantemente a rompere le palle. Se Tex non ti piace più non comprarlo (nessuno ti costringe), sì perché di lettori che sembrano non apprezzare più Tex, ma continuano a comprarlo e criticarlo, ne esistono a frotte, sia sui social che su siti e forum. Un problema di schizofrenia, a quanto pare, roba patologica, per non sconfinare in aspetti che sfiorano il masochismo. E vogliamo poi non coinvolgere quelli che credono che prima o poi GLB risorgerà? Chissà, forse quel criticare "a macchinetta" rientra nella logica della triste esistenza di personaggi da tastiera che non hanno altro che internet come mezzo di rivendicazione sociale.

Se posso permettermi un parallelo che mi vede direttamente coinvolto... sottoscritto modera in rete un paio di pagine collezionismo, è titolare di un sito e collabora con altre realtà internettiane, dunque conosce bene i meccanismi che regolano il confronto tra utenti. Ebbene, in quelle pagine se ne vedono e sentono di tutti i colori, soprattutto sul versante del collezionismo dove è possibile imbattersi in tutte le categorie umane: dai personaggi folcloristici fino ai presunti luminari, dai provocatori seriali fino agli imbroglioni. Ma i più gettonati sono gli "utilizzatori" (io li definisco così) che del meccanismo internettiano fanno l'unica forma di riscatto sociale. In una mia personale istantanea li vedo chini sulla tastiera, chiusi dentro un mondo in cui si svolge una specie di festa. I grami utilizzatori hanno incessante bisogno di "amore" e dunque la loro pratica principale è quella di prendere di mira i più "deboli" (quelli con informazioni a zero) nel tentativo di ottenere considerazione. Un po' distorto come desiderio. Ed è dura "rimproverarli". Se lo fai, nella maggior parte dei casi spariscono e si mettono al volante del mouse provando ad avere più fortuna in altri lidi. Quindi meglio lasciarli nel loro brodo.

Qualcuno però di fortuna ne ha avuta, eccome... anche tra i criticoni masochisti di cui sopra. Oh, gente che sa scrivere, intendiamoci, ma che non ha un'idea propria, campa su cumuli di retorica (non disdegnando il copia-incolla) e partorisce idiozie su idiozie, vedi la convinzione dell'infallibilità di Tex, dei personaggi di GLB privi di sfumature e tagliati con l'accetta, del Tex che si slaccia troppo spesso il cinturone e amenità varie.

Su Tex ognuno tira acqua al proprio mulino, diverse sono le platee e diversi i modi di vedere. Diciamo che da noi l'assunto "nessuno ti costringe a comprare" non ha udienza e nemmeno quello che vuole un Tex infallibile.

Volevo scrivere un pezzo sulla stupida generalizzazione che ultimamente si sta facendo attorno al collezionista "compulsivo" da parte poi di gente che, ho l'impressione, di collezionismo non capisce proprio una mazza e dà fiato alle trombe, ma sul filo di lana ho deciso di passare ad altro argomento. E i collezionisti, comunque, hanno costituito pur sempre un pezzetto di cultura fumettistica di questo paese, dall'anteguerra fino ai nostri giorni, quindi sciacquatevi la bocca con un buon disinfettante prima di aprirla, perché mi viene il sospetto che nutriate solo invidia verso quei pezzi di emozione che voi tra le mani non avete.

Ma, comunque, per chiudere tutto questo bel discorsetto che non servirà a nulla, visto che l'onda delle teste vuote è ormai diventata così impetuosa che forse è meglio sorriderci su, diciamoci anche una seconda cosina: tre o quattro edizioni contemporanee di una stessa storia sono una pensata che Sergio non avrebbe MAI concepito, perché Sergio ha sempre creduto che ai lettori dei suoi personaggi non dovesse mancare l'ESSENZIALE: le ristampe e gli arretrati, non le edizioni feticcio che sono venerate come fossero il vitello d'oro. Dunque l'odiosa frase "nessuno ti costringe a comprare" non serve altro che a far disaffezionare i lettori, sia essa pronunciata dal lettore aziendalista che da qualche quadro.

Egregi, una sciocchezza del genere dalla bocca di Sergio non sarebbe MAI uscita!

Francesco Bosco

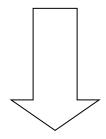
# Sangue sul deserto

Durante la faticosa ricerca di spunti per un articolo da pubblicare su questa rivista, i cui curatori sono francamente assillanti e fastidiosi, mi sono imbattuto in alcuni fogli di sceneggiatura a fumetti, ad imitazione dello stile di GL Bonelli, con il testo battuto a macchina e corredato da alcuni disegnini grotteschi. L'autore e la data di stesura sono sconosciuti. Dopo aver decifrato e trascritto al computer il dilavato e graffiato autografo, è stato subito chiaro che si tratta di un lavoro dilettantesco, impubblicabile per qualunque casa editrice degna di questo nome.

Il soggetto infatti non è accettabile, non c'è un'idea forte in grado di colpire il lettore, i personaggi non hanno spessore psicologico, si muovono in una dimensione fumettistica infantile ed autoreferenziale.

Ma i curatori di questa rivista non hanno lo spessore culturale necessario per rendersi conto di questi limiti, così sono riuscito a truffarli, facendomi pagare profumatamente per cedere i diritti sull'ingenuo manoscritto anonimo, di cui voi, venticinque lettori, vedrete qui pubblicate le prime sei pagine.

I protagonisti sono una coppia di rangers velenosi come serpenti a sonagli: Burt, sui quarant'anni e ben piantato, Ciupan Bill più anziano, con baffi e pizzetto bianchi. I due sono affiancati da un fedele pard indiano, Condor, guerriero Navajo e infallibile cercatore di piste.



#### SANGUE SUL DESERTO

#### TAVOLA 1

1-2-3-4) Campo lunghissimo dall'alto su terreno desertico arido e pianeggiante, con colline in lontananza. Il sole è basso, manca un'ora al tramonto. Ciupan Bill e Burt, a cavallo, si stanno avvicinando a un gruppo di rocce sulla sinistra.

DIDASCALIA: Deserto di Sonora, Messico. Circa venti miglia a sud del confine con l'Arizona...

CIUPAN BILL: Ci fermiamo qui?

BURT: D'accordo, vecchio mio!

5 ) Ciupan Bill, inginocchiato, controlla uno zoccolo anteriore del suo cavallo. Burt sta scendendo di sella.

BURT: Ormai Condor dovrebbe raggiungerci da un momento all'altro...

CIUPAN BILL: Al diavolo! Ci mancava anche questo dannato ferro!

6 ) Mezzobusto di Burt che sta versando l'acqua della sua borraccia nel cappello, per abbeverare il suo cavallo.

BURT: Non te la prendere! Dopotutto il tramonto non è lontano, e in ogni caso non ce l'avremmo fatta a raggiungere Nogales prima del buio...

1) Burt in piano americano sta abbeverando il cavallo.

BURT: ...Perciò tanto vale accamparci qui! Domani, viaggiando con calma, arriveremo in paese entro mezzogiorno, dunque non mi sembra il caso di fasciarci la testa!...

2 ) Ciupan Bill, seduto su una roccia, tiene in mano la borraccia; dietro di lui, il suo cavallo è legato con le redini ad un cespuglio secco.

CIUPAN BILL: Uhm... Sarà! Spero almeno che Condor sia riuscito a trovare dell'altra acqua, altrimenti stasera dovrete fare a meno del mio caffè!

3-4 ) Campo lungo, Burt sta chiudendo la sua borraccia e Ciupan Bill, sempre seduto, beve. In lontananza, Condor sta scendendo al galoppo dalle colline, sollevando polvere.

BURT: Questa sarebbe una fortuna, mio caro avvelenatore!... Comunque ecco il nostro amico di ritorno!

CIUPAN BILL: !

5 ) Condor, impolverato, ferma il cavallo. Burt, di spalle, gli va incontro.

CONDOR: Salve!

BURT: Ciao, Condor! Niente acqua?

6) PP di Condor, lievemente affaticato.

CONDOR: Forse ho trovato di meglio, Burt! C'è una specie di villaggio, a tre o quattro miglia da qui!

1-2) Ciupan Bill seduto. Burt, in piedi, si prepara una sigaretta. Condor fermo a cavallo.

CIUPAN BILL: Fulmini! Tu ne sapevi niente, satanasso?

BURT: No! Di che si tratta?

3) Mezza figura frontale di Condor a cavallo.

CONDOR: Beh, chiamarlo villaggio è forse troppo!... Non è che una dozzina di baracche scalcinate!

4) Condor si sistema un po' di sbieco sulla sella; Burt di ¾, a destra, fuma pensieroso.

CONDOR: Comunque, ho preferito non avvicinarmi troppo e sono tornato subito a cercarvi...

BURT: E hai fatto bene, amigo!

5) Figura intera di Burt in posizione accovacciata, sempre fumando.

BURT: Una caricatura di villaggio, in mezzo al deserto, a poca distanza da Nogales e dal confine con l'Arizona... Cento a uno, il più pulito dei suoi abitanti è evaso da Yuma!

6 ) Ciupan Bill si è alzato in piedi, con le mani appoggiate sui fianchi e lo sguardo perplesso; dietro di lui, Condor seduto comodamente in sella.

CIUPAN BILL: Già!... Probabile che sia il classico ritrovo per tagliagole!

1 ) Mezzobusto di Burt, che tiene davanti a sé la sigaretta fumante.

BURT: In ogni caso, direi di dargli un'occhiata più da vicino!... Con un po' di fortuna, potremo anche trovare un ferro nuovo per il tuo cavallo.

2) PPP di Ciupan Bill, ironico.

CIUPAN BILL: Figuriamoci!... La verità è che non vedevi l'ora di trovare un modo per tirarci addosso altre rogne!

3-4) Burt getta a terra la sigaretta, Ciupan Bill raccoglie le redini del suo cavallo (che erano fissate ad un cespuglio).

BURT: Di che ti preoccupi? Se gli abitanti di quel villaggio non saranno abbastanza ospitali per i tuoi gusti, potrai sempre dare fuoco alle loro case!

CIUPAN BILL: Puah! Chissà invece che non si tratti di un insediamento di frati...

5 ) Il cavallo di Ciupan Bill è posto di traverso; Ciupan Bill, dietro il cavallo e con le mani appoggiate sulla sella, guarda fuori campo.

CIUPAN BILL: ...Quei brav'uomini tengono sempre qualche bottiglia di vino a portata di mano, e una buona bevuta mi aiuterebbe a sopportare meglio la tua compagnia!

6) Ciupan Bill monta in sella, vicino a lui Condor lo guarda divertito.

CIUPAN BILL: Animo, Condor! Mi sto ancora chiedendo perché tu e io continuiamo ad andare appresso a questo piantagrane...

1) Mezza figura di Condor che ride di gusto e si prepara a far partire il cavallo.

CONDOR: Ah! Ah! Io credo che se anche non ci fossimo noi, Burt non perderebbe comunque l'abitudine di cacciarsi nei guai ogni volta che può!

2) Ciupan Bill, con le redini, fa voltare il cavallo di lato.

CIUPAN BILL: Hai detto bene, amico mio!... E adesso cercate di non forzare l'andatura, o questo mio ronzino finirà per azzopparsi del tutto!

3-4 ) Campo lungo. I tre pards si allontanano in direzione delle colline, lentamente, sollevando poca polvere.

**BURT: VAMONOS!** 

5-6) Stacco. Esterno, il sole è tramontato, è quasi totalmente notte. I tre pards di spalle a cavallo (Burt al centro, Ciupan Bill alla sua Sx, Condor a Dx), in cima ad una collinetta, fermi e affiancati. Davanti a loro, ai piedi della bassa collinetta, c'è il villaggio, ma noi vediamo appena, nell'oscurità, una o due catapecchie di legno.

DIDASCALIA: Un'ora più tardi...

CIUPAN BILL: ?!

BURT: Peste! Una missione di frati, eh?

1 ) Condor a cavallo, figura intera, guarda il villaggio fuori campo.

CONDOR: Che ne dici, Burt?

2) Burt e Ciupan Bill scrutano nel buio, guardando il villaggio fuori campo.

BURT: Uhm... È ancora peggio di quanto pensassi!

3-4 ) Ciupan Bill a destra un po' di spalle, con la bocca aperta per lo stupore. Finalmente intravediamo il villaggio fatiscente, dall'alto, nella sua interezza, ai piedi della collinetta, ma è tutto seminascosto dall'oscurità.

CIUPAN BILL: Per Giove... Un vero letamaio!

5) PPP di Burt ghignante, divertito.

BURT: Occhi aperti, hombres!... Se questo villaggio è tanto simile ad una fogna, vi lascio immaginare di che razza siano i suoi abitanti!

6 ) Figura intera, Ciupan Bill e Burt stanno scendendo giù dalla collinetta, venendo verso di noi.

CIUPAN BILL: Buon Dio! Speriamo almeno di trovare della birra decente!

BURT: Non ci conterei troppo...

CONTINUA...

Filippo Iiriti

# "Più" Tex... "meno" Tex!

Da lettore oramai (quasi) quarantennale delle storie di Tex, ho deciso di "buttar giù" qualche riga sul fenomeno che ha indubbiamente caratterizzato, dal punto di vista editoriale, la fine degli anni '10 per quanto attiene allo storico personaggio bonelliano; vale a dire, la proliferazione degli inediti pubblicati, con le edicole letteralmente invase, sommerse da nuove storie texiane, nei formati più disparati e con la periodicità più improbabile.

Non intendo, a tal proposito, disquisire sulla validità artistica delle nuove proposte, che trovo piuttosto interessanti per quanto concerne alcune di esse - come i romanzi cartonati "à la francese" (per i disegni e le tecniche di colorazione) e la collana "Tex Willer" (per la ventata di freschezza generale ed il ripescaggio di personaggi impressi nella memoria collettiva dei lettori) - decisamente meno attraenti per quanto riguarda altre.

Il punto che mi interessa affrontare è l'impatto generale che potrebbe avere sul lettore questa vera e propria proliferazione di lavori texiani; per raggiungere l'obiettivo che mi sono prefisso, adotterò una sorta di "metodo Stanislavskij", trasformandomi, di volta in volta, in una diversa tipologia di utente/fruitore delle storie di Aquila della Notte, per immaginare quattro ipotetiche reazioni diverse; i relativi scenari futuri, lascio che sia il paziente lettore di codeste poche righe ad immaginarli, se vorrà.

## Il primo lettore ("se mai ne avrò voglia")

Sono un lettore tradizionale, di lunga data. Sono anche un accanito collezionista. Da sempre fedele a Tex, mai ho saltato un'uscita della mia pubblicazione a fumetti preferita. Sono stato da sempre abituato a calibrare la mia "vita da texiano" su ritmi e pause ben definite; con lo scoccare della seconda settimana del mese, ecco che un percorso ben noto mi si è sempre aperto davanti: rituale appuntamento con il "Tex" in edicola, lettura dell'albo, posizionamento del medesimo in libreria, sguardo soddisfatto sul nuovo tassello che andava ad arricchire la mia collezione.

Da qualche tempo, tuttavia, non sono più io a scandire, ad agognare il tempo che mi separa dalla lettura del numero successivo, ma è diventato Lui, il "Tex", a sorprendermi con nuove uscite delle quali neppure riesco a tenere il conto ed il ritmo.

Ad esempio: dove eravamo rimasti, la volta scorsa? Ah, bene, ecco qui, c'è il consueto riassunto in epigrafe dell'albo... dunque, vediamo... Tex si trova in Alaska (dove...?!?), alle prese con... per aiutare... chi?

Come mai non serbo ricordi di questa avventura?

È uscita da appena un mese! Starò invecchiando... ma no, posso tranquillizzarmi... è solo che, nel corso dell'ultimo mese, ho letto anche il nuovo numero di "Tex Willer", e lì il (non ancora) Ranger vagabondava nel caldo torrido dell'Arizona, alla caccia di... di chi? L'ho rimosso, per Giove! Era un fuorilegge o un capo Comanche che minacciava di far esplodere una nuova guerra indiana? Per forza che ho una gran confusione in testa, è uscito di recente il nuovo tomo "Maxistorie brevi", e Tex stavolta era in azione in solitaria... poi in missione assieme a Carson, poi era assediato in un pueblo con Tiger Jack (mi pare... o forse c'era il figlio Kit, con lui)... poi in una storia addirittura non c'era... o forse no, quello era il "Magazine" del mese prima... o il cartonato... il cartonato...

Perbacco, ma io il nuovo cartonato non l'ho preso! Ma forse non è che non l'ho preso, è che deve ancora uscire... in che mese siamo, adesso? Che mal di testa...

... quasi quasi rimpiango i tempi nei quali Tex, se lo lasciavo in Canada, in Canada rimaneva per un mese... ed io sapevo, sentivo che era lì... certo, era un mese di "digiuno", ma nel corso di tale frangente rivivevo con la mente più volte quell'avventura, riprendevo in mano l'albo, familiarizzavo con i personaggi, con lo stile dei disegni... entravo "dentro" la storia, e la storia entrava "dentro" di me... e, quindi, mi riconnettevo linearmente, magicamente, con il prosieguo della stessa, il mese dopo... un'alchimia perfetta di azione e pause, di attese e soddisfazioni... a volte delusioni, ma facevano parte del gioco...

D'altronde va così, e così deve andare... il mondo va di fretta, bisogna bruciare le tappe, consumare, rincorrere sempre qualcuno o qualcosa... adesso, anche il proprio eroe dei fumetti preferito! Beh, è pur vero che una volta c'era soltanto la partita alle 15 della domenica, adesso del calcio posso fruirne tutti i giorni... accadrà così anche con Tex, e sarà una fortuna, ne son sicuro... mi adatterò anche io! Ma, un momento... a

proposito di partite... quella libreria è oramai stracolma, traboccante di fumetti... sono troppi, decisamente... e ci sarebbe da far spazio al nuovo TV di marca da 65 pollici... quasi quasi... sono tentato... ma sì, tanto tra un po' i fumetti si leggeranno da un comodo tablet, e gratuitamente per giunta! Così non farò più confusione...

... se mai ne avrò voglia, di leggerli così...

# Il secondo lettore ("mal che vada...")

Sono un lettore di fumetti neofita ma molto curioso; ho sempre sentito parlare di Tex Willer (da mio padre, prima ancora da mio nonno), saltuariamente lo scorgo in edicola. Vorrei, quasi quasi, iniziare a leggerlo... sono fortemente tentato... ma da dove parto? Esiste un punto di partenza? Sicuramente esisterà! Leggo da internet che, sì, ci sarebbe effettivamente un "numero 1", intitolato "La Mano Rossa". Ma leggo anche che vi sono degli episodi cronologicamente sovrapponibili al "numero 1", delle storie che raccontano vicende antecedenti, addirittura una collana che racconta del giovane Tex... da dove partire? Come riuscire a "trovare una quadra", come incastonare tutto quello che vedo, e che posso comprare in edicola, in una collezione organica?

Mi viene rivelato, da lettori più esperti e scafati, che una volta c'era l'elenco degli arretrati, che in un piccolo, quasi dimenticato, spazietto riconduceva l'"uno" al "tutto"... e li faceva sognare, lavorare di immaginazione... ma oramai gli arretrati sono troppi, e sono per di più esauriti... neppure la Casa Editrice lì ha nella sua disponibilità... beh, quasi quasi accantono l'idea di acquistare il "Tex" in edicola, e provo a recuperare qualche blocco di usato su internet... certo, la Casa Editrice non avrà introiti, ma almeno così sono sicuro di partire dall'inizio, o almeno da una buona base... ma avrò mai il tempo di ricongiungermi al presente...?

Bah, mal che vada mollo tutto, e quei fumetti li rivendo a mia volta. Anzi, sicuramente farò così: magari tiro su anche due spicci... hai visto mai, di 'sti tempi...

# Il terzo lettore ("magari ripasso")

Sono un vecchio lettore, ma i problemi (il denaro che non basta mai, il lavoro precario) e le gioie della vita (gli affetti, la famiglia) mi hanno

da anni allontanato dalle mie vecchie letture di gioventù. Oggi, però, ho avuto una folgorazione: sono passato davanti ad un'edicola (... che strano, da quanto tempo non ne vedevo una!) e ho rivisto, pur se all'inizio distrattamente, un albo di Tex sullo scaffale! All'improvviso... una grande emozione, quanti ricordi si sono riaccesi... un vero e proprio tuffo nel passato... quasi quasi torno ad acquistarlo... in fondo, i numeri vecchi - ora che ci penso - non li ho mai buttati! Sono tutti custoditi nel baule, giù in cantina! Vabbé, qualcuno sarà rimasto a casa dei miei anziani genitori, ma cercando salterà fuori... d'altronde lo dice anche il proverbio: "chi cerca, trova!".

Sarà uno scherzo colmare il "buco" di appena qualche lustro di pubblicazione, e poi la curiosità di riassaporare le vecchie emozioni è troppa... sì, è deciso, dopo tanti anni, risalirò in sella! Ma... aspetta un po'... questo Tex che vedo in edicola è piuttosto diverso da quello che ricordavo... l'albo è molto smilzo e, sfogliandolo, il personaggio mi sembra molto più giovane... chiedo lumi all'edicolante, che mi dice che ho sbagliato, dovevo prendere "quell'altro" (ma a me sembra proprio di veder scritto "Tex Willer" in copertina... boh!).

E chi sarà "quell'altro"?

Ah, ecco che me lo porge! Ah beh... "quell'altro" è, viceversa, molto corposo! Per forza, c'è scritto "Maxi"... questo qua ha anche i colori, e Tex sembra disegnato in maniera diversa ogni 30/40 pagine! Ma quindi Tex, negli anni, è rimpicciolito, si è ingrandito, è ringiovanito? Ho una gran confusione in testa!

C'è anche, in un angolo, un curioso volumetto smilzo e dai colori rutilanti, un'elegante copertina cartonata... sarà il nuovo "Texone"? Ricordo che però i Tex giganti uscivano solo in estate, al tempo in cui li acquistavo... vabbè, in nome del vecchio fuoco ritornato ad ardere, li prendo tutti! Mi faccia il conto, buon uomo!

(...) Quanto??!... ma ne è sicuro?!? Uhm, già, c'è scritto anche in copertina... beh, facciamo che ne prendo soltanto un paio, per adesso... ma quali? Lo smilzo, il balenottero colorato, quello oblungo cartonato? Facciamo che ci penso, e la prossima volta che ripasso ne prendo due... o magari anche uno solo... facciamo che... oddio, mi squilla il cellulare! I soliti scocciatori. Ma comunque, ho fatto tardi. Facciamo che saluto l'edicolante, per ora, e magari ripasso.

Oh sì, prima o poi ripasserò da questa strada... che poi, mica un'edicola potrà mai chiudere, così, dall'oggi al domani?

# Il "non" lettore ("fuori dal tempo")

Non sono mai stato un lettore di fumetti, né mi interessa diventarlo: è roba per ragazzini, andiamo! O, almeno, lo era un tempo... tuttavia, dice la maestra di mio figlio che la lettura, la fantasia stimolano il processo cognitivo e creativo nei bambini... sarà... ma mi sembra che il mio pargolo non sia molto attratto da questo albetto che gli ho acquistato appositamente, questa mattina... continua a fissare la scritta "Tex" e a scorrervi sopra l'indice da destra a sinistra, insistentemente... sembra innervosirsi, forse si aspetta che accada qualcosa... ma non accade nulla... e... ehi! "Non si gettano le cose per terra!"

Certo che questa maestra deve essere davvero una donna ben strana... sì, decisamente... una donna fuori dal tempo...

### **Epilogo**

In realtà non vi è un epilogo o un bilancio da stilare, né tantomeno una morale da trarre da quanto sopra; una appropriata chiosa, a mio giudizio, potrebbe essere la seguente:

"a buon intenditor, poche parole!".

Emilio De Rensis

# Desiderio di oblio

"Ehi! ... Che ne direste di offrire un goccetto a un veterano della grande guerra?". La grande guerra è naturalmente la guerra di secessione e chi parla è un povero reduce alcolizzato che tenta di farsi pagare da bere da Tex e Carson in un saloon di Durango (Tex n. 159). Non è dato sapere da che parte abbia combattuto il vecchio sergente O'Hara, sta di fatto che la guerra sembra appartenere ancora al passato recente del nostro eroe. Oltre tutto l'autore ci dà anche un appiglio, dal momento che nell'avventura in questione si fa cenno alla terribile vicenda della famiglia Bender, responsabile di atroci delitti perpetrati in Kansas nel 1871. Il sottile filo della "continuity" sembra reggere anche nelle storie della maturità editoriale del personaggio nonostante l'inserimento di quella sorta di corpo estraneo che fu "Tra due bandiere". In un

precedente articolo dal titolo "Guerra civile texiana" (v. "Texiani in libera uscita", n. 13) si è cercato di dimostrate come l'impostazione cronologica tradizionale (che situa la guerra civile tra "Gli sciacalli del Kansas" e "Un vile attentato", nn. 17-28) non sia mai finita nel dimenticatoio. Anzi, da un'attenta lettura delle storie più recenti di GLB si fa strada le netta impressione che "Tra due bandiere" sia un episodio circoscritto, avulso dal contesto, fuori copione...

Insomma, secondo la nostra modesta opinione, checché se ne dica e a prescindere da quella che può essere definita la vulgata texiana, "Tra due bandiere" stravolge la poetica del personaggio, ne ridefinisce i punti di riferimento e, come già detto in precedenza, innesca un processo politicamente orientato. In un forum di parecchi anni fa un lettore illuminato l'aveva ben fatto notare: quella storia ("Tra due bandiere"), pur sempre bella e commovente, fu scritta da Bonelli "dimenticandosi" che Tex in quel periodo era in tutt'altre faccende affaccendato, o meglio, si trovava indirettamente coinvolto in un conflitto dal quale, peraltro assieme a suo figlio e a Carson, si tenne ben alla larga.

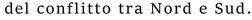
Ma andiamo avanti. Al River Inn, una lurida bettola dei bassifondi di Natchez, il malcapitato Reb Ferris non ci impiega molto a riconoscere nel pistolero che gli sta di fronte quel Tex Willer che gli rifilò un micidiale sganassone in quel di Forte Tampico "al tempo della guerra col Messico" (Tex n. 106). La guerra col Messico, però, qui non c'entra. Significativo è il fatto che Reb Ferris (da notare che ci troviamo nello stato del Mississippi) confessi al nostro eroe di essere entrato a far parte di una banda di tagliagole per certe tristi vicende della vita: "C'è chi torna a casa e trova tutto come prima... Ma c'è anche chi torna e trova la casa bruciata e la sua gente morta... e succede allora che si riempie le borse della sella di pallottole e comincia un altro genere di guerra". E non ci vuol molto per collegare un discorso del genere al clima di banditismo postbellico che interessò i territori del Sud sconfitto (come l'esempio del famoso Jesse James insegna).

Ma allora, quelle dei numeri dal 17 al 28, furono veramente avventure "dimenticate"? A onor del vero, oltre ai ben noti anacronismi che qui non vale la pena di elencare, casi di smemoratezza saltano fuori qua e là nella lunghissima saga del Tex. Ad esempio c'è l'episodio intitolato "Texas Bill" (n. 180) nel quale i nostri sono alle prese con i problemi dell'incompiuta linea ferroviaria ferma nella località di Canyon Diablo.

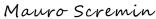
Sembra la prima volta per Tex e invece è un "déjà vu" perché il luogo è il medesimo (e lo stesso dicasi per il contesto) di una precedente e celebre avventura (n. 12, "Il figlio di Tex").

E sempre in tema di smemoratezze, capita che Kit Carson nell'albo intitolato "L'oro del Colorado" (Tex 201) non si ricordi di aver già disceso in canoa le impetuose acque del fiume che attraversa il Grand Canyon quando in un lontano passato venne catturato dagli Hualpai di Mefisto (Tex n. 39). E nel n. 517 ("Il serpente piumato") neppure lo sfiora l'idea di aver già messo piede nell'isola di Tiburon per la faccenda del famoso El Rey (Tex n. 60). Per non parlare del giovane Kit Willer che nel n. 255 ("La valle infuocata") si dimentica di aver fatto a sua volta una visitina a Las Vegas in una remota avventura assieme a suo padre e compagnia bella (Tex n. 28).

Per fortuna che Tex non ha mai perso la memoria, visto che nel n. 207 ("L'aquila e la folgore") si ricorda ancora molto bene di un tale chiamato Hovendall, già capo del reparto investigativo dei rangers oltre che uno dei "grossi papaveri" del dipartimento di Washington. Del resto, come si può dimenticare un personaggio come Hovendall? "L'uomo che ci affidò a suo tempo una brutta gatta da pelare nel Kansas". Vogliamo ricordare, con le parole di Hovendall, quale gatta dovevano pelare i nostri? "Abbiamo l'inferno alle porte [intendendo la guerra civile tra Nord e Sud] e il nostro corpo avrà un ben duro compito da svolgere". Ma aggiungeva che i rangers "non prenderanno parte a una lotta fratricida ma agiranno come forze di polizia" per reprimere il banditismo e proteggere le carovane dei profughi che fuggono dagli orrori della guerra. Il figlio di Tex proprio in quella circostanza (Tex n. 17) entrava a far parte del corpo dei rangers e di lì in avanti partecipò, assieme a suo padre e a Carson, a tutte le avventure che si snodarono negli anni



E se inaspettatamente capita di sentire il giovane Kit che, "qualche" tempo dopo (Tex n. 271), rievoca la battaglia di Bull Run, state pur certi che tutto sommato neanche lui ha veramente perso la memoria!





40