



baci & spari

presenta

Texiani in libera uscita

n. 1 - gennaio 2012

in questo numero:

Qualcosa di nuovo di Francesco Bosco - pag. 2

Perché Tex... e non altri? di Emilio De Rensis - pag. 3

La striscia di Romano Vallasciani - pag. 9

Il barista di Francesco Bosco - pag. 13

Fuori pista di Mauro Scremin - pag. 23

Un grazie particolare alla **Sergio Bonelli Editore**
... e naturalmente a



QUALCOSA DI NUOVO

Cari amici,

quando nel 2001 decisi di scrivere un nuovo libro su Tex, sapevo che dovevo trovare argomenti nuovi rispetto a quelli che mi avevano portato alla pubblicazione dei primi due e cioè “Tex cronologia completa” (1992) e “Tex disegni e disegnatori” (1994), testi infarciti di schede, numeri, date etc. etc. Scelsi allora la materia dalla quale mi ero sempre tenuto alla larga: la “letteratura texiana” (chiamiamola così). Pur considerandomi un tecnico passionale e romantico, ero consapevole del fatto che messo lì a scrivere cose del tipo “fenomenologia del Tex nel contesto sociale” oppure “architettura strutturale della narrazione texiana” sarei risultato fastidioso e maldestro, tenuto anche conto dell’estraneità del sottoscritto verso una certa forma espositiva squisitamente letteraria.



Ma qualcosa ho pur fatto! Ho raccolto quattro volumi di materiale vario; tre dei quali, circa 80 pagine, di mostruosi incroci tra nostalgia e filosofia spicciola tirata di qua e di là. Il quarto dedicato alle cronologie, ai personaggi, agli autori etc...

“Ma lascia stare”, fu il consiglio spassionato degli amici del sito (allora Baci & Spari si occupava di fumetto in generale annoverando tra le sue fila commentatori di tutto rispetto), “di Tex non c’è da spiegare nulla”. Convinto che fosse vero, dovetti ben presto ricredermi. Di Tex c’era ancora tutto da scoprire, tutto da spiegare, bastava liberare le energie, aprire nuove strade, dare voce a tutti quegli appassionati lettori che avevano qualcosa di nuovo da dire.

“E poi hai scritto di quelle stupidaggini...”. Lo riconosco, a distanza di anni posso dire lucidamente che ho scritto delle cose talmente imbarazzanti da farmi venire la voglia di tirarmi una schioppettata in mezzo ai piedi nei fine settimana. Ma quel quarto volume non era male: da esso è uscito fino ad ora materiale per il magazine del Tex Willer Forum (TWF), su richiesta dell’amico Ymalpas, e per il resto è rimasto lì ad ammuffire. Bene, una sera mentre si parlava con l’amico Mauro Scremin della nuova impaginazione del sito è nata l’idea di una pubblicazione parallela a Baci & Spari, una sorta di contenitore capace di ospitare tutte le “home-made” texiane lasciate nel cassetto. Eccola, si chiama “Texiani in libera uscita” delle Edizioni Baci & Spari!

Francesco Bosco



Perché Tex... e non altri?

di Emilio De Rensis

“Occorre dirvi chi è Tex?” Così si rivolgeva ai lettori un retorico Sergio Bonelli nell’ormai lontano 1985 quando uscì il primo numero della “Tuttotex”. La nuova ristampa suscitò particolari aspettative in quegli attenti e appassionati lettori che speravano venisse fatta giustizia delle censure che avevano colpito i primi leggendari numeri della serie. L’attesa andò in parte delusa. Finalmente potemmo di nuovo ammirare le gambe slanciate di Tesah come le curve lascive di Marie Gold... E tuttavia fu ugualmente un’occasione mancata: i testi, unico e vero tratto inconfondibile nella loro dirompente forza narrativa, vennero riproposti nella loro veste rimaneggiata... e cioè censurata! Nulla era cambiato. Il Tex genuino delle origini (quello degli albi a strisce) rimaneva una faccenda da collezionisti. Allora noi, ispirati da passione tenacemente coltivata nel corso dei decenni, riteniamo giusto e doveroso sollevare il velo sui passaggi meno conosciuti dai più ma non per questo meno importanti e tentare di rimettere le cose al loro posto. Forse ne uscirà un Tex per certi aspetti diverso da quello a cui siamo abituati e magari anche sconcertante. Ecco perché siamo convinti che la domanda posta all’inizio in realtà meriti una risposta, ecco perché occorra dire chi è veramente Tex. (La redazione)

PERCHÉ TEX... E NON ALTRI?

Cavalcando sulla lunga e polverosa pista tracciata dalla saga editoriale di Tex, non è davvero raro imbattersi in modifiche di scene e testi originali (dove, per "originali", dobbiamo intendere le avventure del ranger uscite in edicola nel formato "a striscia"), modifiche generalmente menzionate per distinguere un'edizione dalle successive; si parla infatti - come noto - di "non censurati" per quanto concerne i primi 14 numeri della Seconda Serie Gigante, editi per la prima volta - per l'appunto - con la pressoché fedele riproduzione delle strisce (salvo eccezioni particolari, tra le quali rientra il noto ed eclatante caso della parola "purtroppo", presente nella pubblicazione a striscia, ma assente in quasi tutti i n. 1 in prima edizione).

Nell'analisi che seguirà - breve, e che non vuole avere pretese di esaustività e completezza - si parlerà di una particolare tipologia di "censure", muovendo dal presupposto per il quale è opportuno e necessario operare una previa selezione, allorquando si voglia procedere ad una disamina analitica delle stesse.

Senza voler dettare delle rigide regole, possiamo provare - muovendo dalla tipologia delle modifiche ed analizzando, al contempo, la genesi concettuale e la ratio delle stesse - a schematizzare le suddette "variazioni" in alcuni "macro-gruppi".

Or dunque, in un primo gruppo potrebbero includersi le svariate modifiche apportate - sic et simpliciter - al linguaggio.

Colorito, frizzante, dissacrante e ricco di riferimenti al "Divino" ed al suo naturale contraltare (il Demonio, l'Inferno), ma anche secco, essenziale, violento: questo è il vocabolario del nostro Ranger nelle sue primissime apparizioni. Vocabolario che, evidentemente, apparve troppo blasfemo e



Perché Tex... e non altri?

di Emilio De Rensis

"diseducativo" per comparire in una pubblicazione destinata ad un pubblico giovanissimo, e che dunque - ben presto - portò alla conseguenza per la quale moltissime tipiche espressioni di Tex furono cassate, venendo sostituite da imprecazioni più "morbide", minacce più velate, esclamazioni edulcorate.

Quale "sottogruppo", si potrebbe annoverare il complesso delle modifiche apportate a quei testi giudicati, evidentemente, sprezzanti ed offensivi verso determinate categorie che, ad oggi, potremmo far rientrare nel calderone del politically correct: neri, orientali, pellerossa e - non ultimi - uomini al servizio delle istituzioni (come non ricordare il notissimo "scagnozzi" della seconda vignetta de "Il totem misterioso", sostituito dalla ben più comune "uomini"?).

In un secondo gruppo, è possibile inserire le variazioni riguardanti scene ritenute - a torto o a ragione - troppo violente, truculente o, comunque, "eccessive"; alzi la mano il lettore che, giunto a questo punto, non ha immediatamente pensato al "mitico" spadone che trafigge un malcapitato cinese, o al primo piano dei corpi riversi sul pavimento di Wess Benis e dei suoi tirapiedi (ci riferiamo ad episodi presenti - rispettivamente - nei numeri 5 e 3 della Seconda Serie Gigante); ma si potrebbero citare situazioni ancor più eclatanti: in primis, la violentissima, spietata battaglia contro gli Hualpai di Mefisto, nel corso della seconda apparizione del principale nemico di Aquila della Notte, nell'episodio "La gola della morte".

In un terzo gruppo, è agevole ricondurre le modifiche che hanno, genericamente, riguardato il ristretto (ma variegato) panorama delle protagoniste femminili della saga; panorama, invero, mai così ricco come nei primissimi episodi. Anche in tal caso, sarà forse utile distinguere due generi di "censure": quelle che andavano a castigare corpi femminili ritenuti, a torto o a ragione, troppo sensuali per via di abiti succinti o arguti giochi di "vedo-non-vedo"; e quelle che miravano a restituire alla donna un ruolo più aderente a quello che si riteneva essere l'immagine femminile "ideale" dell'epoca.

Nel primo caso, è possibile sbizzarrirsi nella scelta, e citare le varie Tesah, Marie Gold o - ancora - la "Donna Pantera"; nel secondo segmento, vanno incluse quelle situazioni nelle quali il personaggio femminile, nella versione originaria, mostrava un'intraprendenza, una grinta ed una personalità troppo "forti" e risolutive per poter incarnare lo stereotipo di "vittima indifesa da proteggere" o di "angelo del focolare" che si andavano affermando nella coscienza popolare e nella letteratura avventurosa di quegli anni. Sicché, inaccettabili vennero ritenuti l'omicidio commesso da Marie Gold, il coraggio dell'emancipata e disinvoltata Lupe Velasco, la drammatica resistenza offerta da Eugenia Moore, ultima superstite della banda Dalton (in una sequenza che - sotto molti profili - può essere giudicata tra le più drammatiche, simboliche e catartiche dell'intera serie).

A questo punto, vi sarebbe da parlare del quarto gruppo, quello forse meno immediatamente evidente, ma più incisivo e significativo nello svolgimento - in alcuni casi, nello s(tra)volgimento - della narrazione.

Si tratta, nello specifico, di quelle modifiche che attengono al senso stesso dei concetti di Giustizia, Legalità, Vendetta, Perdono in Tex; modifiche tali da



Perché Tex... e non altri?

di Emilio De Rensis

stravolgere - sotto certi punti di vista - l'essenza stessa del personaggio; vediamo come, rispolverando ed analizzando due celeberrime sequenze.

Già nella quarta striscia del primo albetto, Tex - nel presentarsi a Tesah, nel corso del loro drammatico incontro - afferma "(...) e se hai sentito parlare di me, saprai anche che io uccido solo chi merita di essere ucciso!". A ben vedere, già con questa scarna presentazione - in uno con la geniale intuizione bonelliana di presentare Tex in medias res, nonché potenzialmente minacciato da esponenti della Legge - il lettore giunge a conoscere gran parte di quanto vi è da sapere sul personaggio: un fuorilegge solitario, braccato dallo sceriffo e che - pur tuttavia - non esita a lanciarsi in aiuto di una ragazza inseguita da alcuni brutti ceffi, affermando di risolversi ad uccidere "solo chi merita di essere ucciso".

Dunque, un difensore dei deboli, un Giustiziere, ma anche un individuo che si muove ai margini della legalità così come tradizionalmente intesa, reinterpretrandone il concetto ed i relativi confini. Un Eroe determinato e coraggioso, che mira - senza tentennamenti - a punire con il massimo della pena (la perdita della vita) colui il quale si fosse macchiato di tali nefandezze da meritare tale sorte, senza che occorra il filtro delle Istituzioni al fine di acclararne le responsabilità e di sentir pronunciare un verdetto che il Nostro, dentro di sé, già conosce.

Tex, in altre parole, appare come la Giustizia Divina: inesorabile, infallibile, a volte terrorizzante ma alfine giusta, laddove per Giustizia si intenda la riconduzione delle cose al loro "ordine", l'eliminazione del *Xóos*, con quell'aura di ineluttabilità propria solo di un Destino che sta per compiersi, anzi che "deve" compiersi, chiudendo il suo cerchio.

Da notare l'assoluta coerenza, la graduale escalation e la (ci si consenta il termine) perfetta "musicalità" della combinazione di testi e vignette delle strisce 20 e 21 dell'episodio "Terrore a Calver City": nella prima vignetta, Tex offre la possibilità al suo avversario di battersi, concedendogli di estrarre per primo; egli "spara con calma", mentre Coffin è "atterrito", e manca il suo colpo. Subito dopo, in veste di Giudice e (futuro) esecutore della pena, Tex formula il suo verdetto di condanna, inesorabile, tremendo:





Perché Tex... e non altri?

di Emilio De Rensis

Nella versione censurata, la sopra descritta tensione emotiva evapora quasi del tutto: Tex ha l'aria di voler solo dare una lezione a Coffin: afferma, dapprima, di volergli solo "parlare", gli intima di prepararsi a seguirlo per poi - una volta disarmato il bandito - lasciarlo immotivatamente lì, spiegando (in maniera poco convincente e coerente) di voler tornare a riprenderlo in seguito.



La fine di Coffin, presumibilmente perito nell'incendio nel rogo dell'abitazione del suo complice Fred (l'avverbio "invano" dell'ultima vignetta non parrebbe lasciar spazio a dubbi) acquista dunque, nel diverso evolversi delle due versioni, un significato sensibilmente diverso: nella dinamica originaria, è il compimento del Fato, della Giustizia personificata da Tex nella sua versione gotica, cupa, inevitabile; nella seconda versione, può essere interpretata come un'opzione necessitata dal concatenarsi degli eventi, con un percorso finale che - dunque - risulta deviato rispetto agli scopi originari che si prefiggeva il protagonista.

La "censura" operata può, dunque, apparire influente rispetto alla caratterizzazione del personaggio ed all'evolversi della storia; in realtà, ad una lettura poco più che attenta, appare chiaro che così non è.

Gli scrupoli "legalitari" sono, invero, evidenti, ma tradiscono parzialmente le premesse stesse con le quali veniva presentato il personaggio: occorre forse l'intermediazione di uno sceriffo, o di un Tribunale, quando - per definizione - si conosce già dove risiede il torto o la ragione, e si intuisce in partenza che l'unica pena congrua, giusta, sarà la massima punizione? Non intendiamo aprire dibattiti più ampi e complessi del ristretto perimetro entro il quale ragioniamo (quello di un fumetto), sino ad argomentare intorno all'opportunità della pena capitale o meno, all'esigenza che sia garantito un corretto iter processuale prima di giungere alla determinazione della colpevolezza del reo e della relativa pena da infliggergli; intendiamo semplicemente dire che gli scrupoli che vogliono che la punizione di chi infrange le regole del vivere civile sia inflitta per il tramite di un determinato "protocollo", affondano le proprie radici su un presupposto di fondo (la fallibilità dell'uomo, e dunque della Giustizia nella sua funzione punitiva e/o rieducativa) che si pone in antitesi rispetto alle premesse con le quali, nel 1948, venne presentato il personaggio, che - per definizione -



Perché Tex... e non altri?

di Emilio De Rensis

oggi, come allora, “non può” fallire (“...se hai sentito parlare di me, saprai anche che io uccido solo chi merita di essere ucciso”).

Analogamente, qualche tempo dopo, Tex si ritrova ad El Paso, in procinto di infliggere un duro castigo a Wess Benis. In questo caso, se vogliamo, la situazione è ancora più delicata ed “esplosiva”: Wess Benis è un furfante in combutta con dei ladri di bestiame, ma è anche uno sceriffo...vale a dire, il simbolo della legalità, dell'Ordine Costituito!

Nella “mitica” versione originaria, i dialoghi secchi, sferzanti, violenti fanno da prologo ad un palpitante duello “uno contro tre”, nel quale - ovviamente - il Nostro avrà poi la meglio:



Nella versione censurata, ancora una volta, risulta smorzato - se non addirittura annullato - il ruolo di Tex quale Angelo Vendicatore: il riferimento alla mancanza di prove, la possibilità che gli astanti possano, “all'occorrenza, trasformarsi in preziosi testimoni” del suo operato, l'iniziativa presa da Wess Benis che spara a Tex all'improvviso (e non perché apertamente sfidato a duello) trasformano il senso della sequenza e distruggono il significato catartico della stessa.



Tex non è più il “motore” degli eventi, colui che arriva a ristabilire l'Ordine Naturale delle cose, incisivo ed inesorabile, ma è in qualche modo trasportato - oborto collo - verso una conclusione della vicenda della quale egli, oltre che



Perché Tex... e non altri?

di Emilio De Rensis

attore protagonista, era stato anche regista e sceneggiatore, quantomeno nella versione non censurata (per voler utilizzare una metafora "artistica").

A conclusione di questo sintetico excursus, aggiungiamo soltanto di non aver avuto la volontà (o la pretesa) di segnalare al lettore appassionato argomenti che questi, certamente, conosce già a menadito; abbiamo inteso semplicemente sottolineare che, nel corso della saga, sono state operate censure a volte ingenue, a volte ininfluenti, alternate ad altre che - invece - hanno parzialmente tradito alcune delle caratteristiche fondamentali che erano nate con il personaggio e che erano state sviluppate dal loro creatore. Preferiamo non addentrarci in giudizi di valore, e lasciamo a ciascuno il compito - se lo vorrà - di trarre le valutazioni che crede; tuttavia, non è possibile esimersi dal sottolineare che, se davvero si vuol cogliere e comprendere perché Tex, e non altri (intesi come personaggi, eroi, pubblicazioni dell'epoca, come anche di epoche successive) abbia avuto il successo strepitoso che - dati alla mano - continua a riscuotere ancora oggi, è probabilmente opportuno conoscere chi sia davvero Tex, cosa abbia rappresentato e simboleggiato per i lettori dell'epoca, quali sensazioni e quali valori abbia tramandato, generazione dopo generazione, a livello conscio e (soprattutto) subconscio.

Che questa particolare, misteriosa alchimia possa rinvenirsi proprio in testi ed illustrazioni oggetto di successivi interventi "correttivi", non è (né può essere) l'approdo conclusivo di un'analisi condotta con metodi freddamente statistici, quasi come fosse un mero esercizio di stile; occorre, viceversa, immergersi completamente nella lettura, sino a cogliere - finanche nelle sfumature - i più piccoli dettagli che, messi insieme, determinano, alfine, l'essenza stessa del personaggio.

In caso contrario, non sarebbe possibile fornire una plausibile, credibile, convincente risposta all'interrogativo poc'anzi formulato: "perché Tex... e non altri?"



LA STRISCIA



L'apparizione del primo formato a striscia italiano è riconducibile ai primi mesi del 1948 quando, con la collana "Gli albi tascabili di Topolino", fa il suo esordio nelle edicole il volumetto che vedete nella foto a sinistra: "Topolino al ballo mascherato". Il tentativo nasce sulla scia di un esperimento propagandistico fatto in America col quale si richiamava l'attenzione del lettore distribuendo gratuitamente per le strade

questo curioso album orizzontale. Subito dopo, esattamente il 30 giugno 1948, un'altra pubblicazione, stavolta "western", prende vita per mano dell'editore Torelli: si tratta de "Il Piccolo Sceriffo", personaggio ideato e scritto dallo stesso Tristano Torelli e disegnato da Camillo Zuffi, che narra le gesta di Kit Hodgkin, un dodicenne che vendicando la morte del padre guadagna la stella di sceriffo. A seguito del notevole successo suscitato dal Piccolo Sceriffo (si parla di un'escalation incredibile di tirature che portò il personaggio a vendere circa 200.000 copie) proliferarono, di lì a poco, molte pubblicazioni che vedranno come protagonisti bambini-eroi: da Sciuscià a Capitan Miki (1949 e 1951), dal Piccolo Ranger al Ragazzo nel Far West (1958).



In alto: due strisce de "Il Piccolo Sceriffo". Sotto: "Il Piccolo Ranger" e "Il Ragazzo nel Far West", personaggi nati dalla penna di Guido Nolitta e Andrea Lavezzolo.

Tra le pubblicazioni destinate invece ad un pubblico a tutto campo, c'è Tex Willer. Il personaggio, che nasce editorialmente il 30 settembre 1948, da un'idea di Gianluigi Bonelli e dalla matita di Aurelio Galleppini, ha infatti la pretesa di attecchire presso una platea più vasta. E ci riesce. Nei primi tre anni l'albetto si attesta su tirature che si aggirano attorno alle 25-30 mila copie, lontane dalle 300.000 nel frattempo raggiunte da "Il Piccolo Sceriffo", ma non tanto da scoraggiare l'Audace all'idea di creare un derivativo che si accosti a quello di Torelli. Il nome della testata lo avrebbero pure, "Kit Willer", ma il progetto, annunciato pure da alcuni lanci pubblicitari del duo Galep/P.Gamba non va in porto. È una fatalità fortunata! Addirittura una "svolta epocale" nell'intero panorama fumettistico italiano se pensiamo che Tex diventa il "migliore", il più seguito personaggio dei comics, da lì a qualche anno!



La striscia

di Romano Vallasciani

Il ranger di Bonelli & Galep scala la vetta fino a raggiungere distribuzioni di 300/400.000 copie negli anni sessanta, e picchi da 700/800.000 nella prima metà degli anni settanta. Le gesta degli eroi-fanciulli sembrano intanto segnare il passo!

A destra: la striscia numero uno di Tex che uscì il 30 settembre 1948. L'albetto, molto ricercato dai collezionisti, è stimato oggi ben 2000 euro. Sotto: la locandina che pubblicizzava l'uscita del fumetto Tex con lo slogan: L'ALBO PIÙ RICCO AL PREZZO PIÙ POVERO.



La striscia di Tex comprende inizialmente 32 pagine (più 4 di copertine), ed è portata nelle rivendite al prezzo di 15 lire. Nel 1951 con il titolo "Sul Sentiero di Guerra" (seconda serie 1/75) si passa a lire 20, per rimanerci fino alla metà del 1962 quando, con l'albo intitolato "Sulla pista dei Mohicani" (serie Leopardo Nero) il prezzo sale a lire 30. Il 6 luglio la striscia perde la sua caratteristica principale, la spilla, sostituita da una più robusta colla. I volumetti vengono denominati "brossurati" e il primo titolo a fregiarsi del nuovo sistema di stampa è "Dramma nella Prateria" (serie Nebraska, n. 1). Purtroppo, o per fortuna, dipende dal punto di vista col quale si intende vedere la vicenda, le serie a striscia sono a tre anni dalla loro chiusura che avverrà il 5 giugno 1967, col 19° numero della serie Rodeo. Ormai abbiamo un ricchissimo albo gigante da 130 pagine che si sta diffondendo con la velocità della luce ed è letteralmente preso d'assalto nelle edicole. Le

strisce viaggiano di conserva e, con loro, le cosiddette raccoltine, ma iniziano l'inesorabile declino, nonostante il formato sia stato arricchito di pagine (... e di prezzo, lire 50) dal n.1 della serie Nebraska.

A destra: l'ultimo numero della gloriosa pubblicazione del Tex a striscia

Il successo: ai nostri giorni, il successo di quegli anni è intelligibile solo attraverso un'analisi davvero superficiale. Non c'è molto da spiegare... Tex sprigionò, al tempo, ciò che nel tessuto connettivo popolare era già di per sé intrinseco, ovvero il



riscatto sociale attraverso una lettura di divertimento, una vera e propria ricarica fatta di ottimistici sogni... e neanche tanto spazio per i sentimenti! È l'avventura che conta e non certo il desiderio di leggere come “acquisizione culturale”. Soffiare sulla canna della propria pistola fumante e sfoderare uno sguardo spietato, saltare in groppa al cavallo e galoppare verso la valle del Gila River è, per chi legge le avventure del Ranger, avere il west dietro casa.

Qualcosa è cambiato:

“Dopo il ritorno dalla regione delle Montagne Lucenti, Tex si è fermato al villaggio Navajo di Freccia Rossa, il padre della bella Lilith che Tex aveva sposato qualche anno prima e al quale era stato affidato il figlio di Tex, nato qualche mese prima della morte di Lilith, morte avvenuta durante un’epidemia che aveva fatto strage delle tribù indiane delle riserve...”

Così, quasi improvvisamente, nella Terza Serie a striscia pubblicata nel 1951, si riparte con nuovi emozionanti capitoli e tanti cambiamenti: l'unica donna che Tex ha amato è già parte del passato, un passato quasi cinicamente spiegato, e immaginiamo non senza gli “oh” di meraviglia da parte dei lettori, nella epocale didascalia di apertura dell’episodio “L’Orma della Paura”. Tutto cambia: anche dal punto di vista grafico non possono passare inosservate le copertine della Terza Serie di un Galep nel pieno del suo vigore artistico mentre la narrazione di Gl Bonelli, sempre esplosiva, appare più *distesa* rispetto a quella quasi furente delle prime storie. È possibile che il progetto “Kit Willer”, di cui abbiamo accennato, abbia concorso a mutare il corso della “saga di Tex” portando le sceneggiature ad incentrarsi sempre più sul figlio di Tex... una sorta di sospensione editoriale in attesa del da farsi... magari agganciata?? Possibile, ma preferiamo far decadere il tutto in una semplice e banale congettura. Comunque, lo slancio con cui Tex intraprende la sua nuova “pista” porta pian piano il fascicoletto ad un livello di bellezza “rara” che forse ha il suo culmine nella serie Verde.



A sinistra: una magnifica copertina di Aurelio Galleppini.

L’Albo d’Oro e il Gigante di Tex. Il formato Albo d’Oro, noto a tutti gli amici texiani per le indimenticabili cover di Galep, altro non era che la ristampa delle avventure precedentemente pubblicate

sulle strisce... Difatti, non è esatto dire che le raccolte della Prima Serie e Seconda Serie (1-7 e Serie Bianca) sono le *prime ristampe* di Tex.

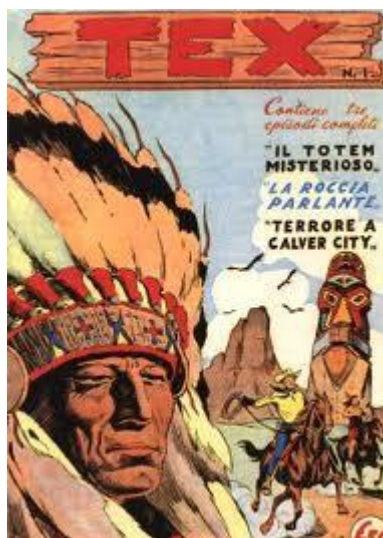
Ebbene l’Albo d’Oro, questo affascinante album pensato sull’esempio di quello in voga presso la Mondadori, secondo le pochissime testimonianze storiche, non ebbe a dare “fastidio” alla pubblicazione a striscia e fu seguito con discreto successo fino al suo 205° numero, pubblicato nel novembre del 1960.



Così come il formato gigante di Tex, denominato Tex Gigante Prima Serie o 1-29, che non scalfì in alcun modo il successo del piccolo e tenace albetto a striscia. Il Tex Gigante Prima Serie fu distribuito del resto nelle grandi metropoli del nord e con una tiratura di 2000 copie circa.

È solo nel 1958, dall'esperienza dell'antesignano volume gigante di Tex, che nasce una ristampa che fa tremare la strisce: il Tex Gigante 2^a serie. A determinare questa svolta contribuisce sicuramente il desiderio da parte degli appassionati di leggere albi sempre più ricchi, ma tutto sommato anche la volontà dell'editore di spingere sul pedale dell'acceleratore con la pubblicazione di un gigante in un momento in cui la strada sembra essere sgombra. Il volume si assesta inizialmente sulle 50.000 copie, ma già due o tre anni più avanti raggiunge tirature che sfiorano le 100.000 copie: un colpo "sentito" dalle strisce.

Sarà l'era degli albi in broccia, ad indebolire prima e ad assestare poi un colpo fatale alla mitica cavalcata delle strisce.



Sopra: Il formato Albo d'Oro da Capitan Audace (Mondadori 1939) a Tex (Audace 1952).

Oggi, se vi capita di parlare con un vecchio collezionista, potete star pur certi che alla domanda su qual è la vera raccolta di Tex vi risponderà: *le strisce*. Se vi risponde "il gigante", ci sono buone possibilità che sia un affarista. Dopo anni di frequentazioni dell'ambiente texiano e di dibattito sul collezionismo, ho scoperto che esiste una sola verità: se volete conoscere Tex dovete leggere le strisce. E non mi riferisco solo alla nota "scagnozzi" della prima striscia, ma a tutta quella letteratura, scritta e disegnata, ormai perduta... o quasi, e del cui recupero si occupa Baci & Spari attraverso i suoi appassionati collaboratori.

E perché da ragazzino avevo la vocazione a segnare con delle striscioline di carta i punti dell'albo dove Tex uccideva un nemico o tirava un pugno, proprio non lo so. Forse perché come tutti i pignoli avevo la mania di fare la conta alle gesta del nostro Tex? Bah, forse! Fatto è che mi ritrovavo con i giornalotti pieni zeppi di segnalibri sulla cui estremità scrivevo qualcosa tipo "Tex vendica Ed", "Tex, pugno a Rickart" oppure, ehm..., "Tex con bionda". Memore di ciò, e con la voglia di un tuffo nel passato, mi concentro ora su un articolo per questo primo numero speciale di B&S, seguendo lo stesso percorso intrapreso tanti anni fa e, armandomi di carta e forbici senza il minimo imbarazzo, vorrei parlare di un personaggio che da sempre mi affascina: il barista.



IL BARISTA

Finigo: il nome verrà cambiato in Inigo, a partire dalla ristampa da 350 lire, ma questo celeberrimo barman (il primo della storia del personaggio) porta in realtà il nome di Finigo o Fuigo (Fuigo è una "stortura" sicuramente imputabile al letterista). L'episodio nel quale si affaccia Finigo, il titolare della "Posada Valverde", è "Nel Covo di El Diablo": GLB mette questo simpatico barman al "servizio" di Tex nella lotta contro il temibile El Diablo.

Jack: nell'episodio "Uno contro cinque", precisamente alla striscia 20, possiamo imbatterci nella sagoma di Jack, il barman che è dietro il banco del "Jolly Bar". Caratterizzato da Galep con lineamenti decisamente sinistri, Jack non riveste alcun ruolo rilevante nell'episodio se non quello di limitarsi a spedire tale Chico dalla indimenticata Mary Gold.



Il pelato di Rio Negro: indimenticabile, per certi aspetti, lo è anche la scena che si svolge nell'affollato saloon di Rio Negro dove, proprio da un pelatissimo barista, Tex ottiene interessanti informazioni su Mefisto: e di lì a poco il Nostro avrà modo di imbattersi al banco del saloon nella sorella del mago, Lily Dickart. Da segnalare che nelle prime pubblicazioni il barista non è sempre pelato: in realtà nelle prime tre vignette della sua breve chiacchierata con Tex, ha decisamente quelli che sembrano essere capelli.

Sopra: il barista di Rio Negro, oggi ricordato per la simpatica pelata, nelle prime pubblicazioni appare con i capelli.

Fred: l'idea di rendere "narrativamente attivo" il barista la troviamo comunque nell'episodio *"Fuori-legge"*. Fred, titolare dell'unico saloon della città, approfitta dell'arrivo di Tex per affidargli il compito di liberare il paese dalle grinfie del banchiere Dunlop.



Davanti alle incalzanti richieste di Fred, ed ancora scottato dal comportamento delle autorità che gli hanno appena tolto *"l'onore di appartenere alle forze della legge"* e messa sulla sua testa una taglia da mille dollari, Tex coglie l'occasione per applicare l'unica legge che vale in quel momento: la **sua** legge! Spazza via Dunlop e la combriccola di questi in un memorabile episodio intitolato *"Tex, l'uomo ciclone"*.

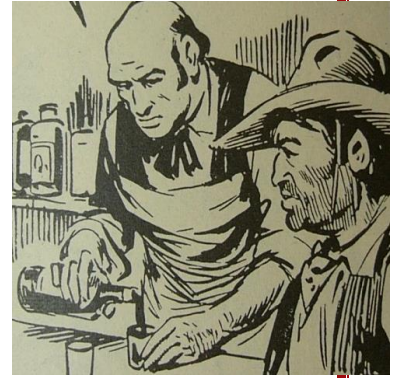
A sinistra: Fred, il barman che chiede aiuto a Tex nel difficile compito di estirpare dalla città la criminale rete del banchiere Dunlop. A missione compiuta, Tex non farà nulla per impedire che Dunlop sia linciato dai cittadini.

Il baffone di El Paso: come a dire... prima una bella spazzolata e poi un bel brindisi generale. È così che il barman del saloon di El Paso viene "trattato" da Tex: il pover'uomo, solo per aver insinuato che Tex non voglia pagare una bevuta, vola al di sopra del suo lungo banco andando letteralmente a fracassarsi tra i tavoli degli avventori e rimanendo lì svenuto per tutto il tempo che serve a Tex per spedire all'inferno lo sceriffo Wess Benis e i suoi due scagnozzi. Terminato il "lavoro", Tex ritrova il baffuto barista dietro il bancone... con un grosso bernoccolo sulla testa: *"Ehi!...vedo che sei risorto dal regno dei sogni. Ti spiace se offro ancora da bere a questi amici?"*... *"Uh! Credo proprio di no!"*. Naturalmente l'episodio è *"Show-Down a El Paso"*.

... e il baffone di Lineville: una vignetta soltanto -quella che possiamo trovare nell'episodio *"Complotti nell'ombra"*- per un barman dal faccione rassicurante e vagamente somigliante a Damned Dick, e nella quale lo vediamo, timoroso, rivolgersi a Tex: *"Ehm!... signor Willer...quel tale che avete liquidato... bisognerebbe avvertire lo sceriffo. lo..."*. Una vera paura. *"Lascia stare lo sceriffo, e avverti invece il brav'uomo specialista in casse da morto"*. Eh già, da quando Tex ha fatto il suo ingresso a Lineville il lavoro del becchino è notevolmente aumentato.

Mike di Maricopa: è il classico barman che svolge la funzione di "filtro" tra la banda presso cui è arruolato e coloro che ne intendono mettere a repentaglio l'esistenza. Mike ha, a suo dire, *"stampata nel cervello la foto di Tex"* e si affretta ad avvertire gli scagnozzi di Mr. Stern della presenza del Nostro nel locale... una premura che non sarà sufficiente a evitare a Bud e ai suoi tre scagnozzi una brutta fine a base di piombo (*"La bisca di Hackett"*).

A destra: il barista del saloon di Maricopa, uno dei personaggi di rilievo della straordinaria storia “Il sindacato dell’oppio”. Figura classica nata dalla matita di Uggeri e dagli inchiostri di Galleppini, Mike non ha nessuno scontro con Tex... e, da quel che pare di capire, salva addirittura la pellaccia. Da notare come, sia nelle pubblicazioni a striscia sia nelle ultime ristampe, questo barman venga chiamato una volta Mike, una volta Cris.



Tom di Eagle Pass: in “Missione a Devil’s Hole” incontriamo uno di quei baristi che intrattiene una discussione con quel “tipaccio” di Tex, senza alcun timore reverenziale. Si chiama Tom, ed è dotato di buoni muscoli oltretutto di lingua svelta! E a Tom Glb dedica nientemeno che un pacchetto di sei strisce di sceneggiatura dell’episodio su citato (ricordiamo che un albetto completo conteneva a quei tempi 32 strisce). Alla domanda di Tom “Avete una famiglia?” Tex risponderà con la memorabile frase “Sono l’ultimo esemplare di una stirpe infelice”.

A destra: Bill Benton, un astuto furfante con molto “poco” del barman.

Notiamo come sia il saloon l’ambiente dove Glb conquista maggiormente il lettore: Tex è qui più Glb che mai! Ovvero quell’elemento di rottura che senza negoziazioni rovescia gli equilibri ambientali... qualche volta a suon di pugni... qualche volta, se vi sono eccellenti motivi, con una cura a base di piombo... il tutto non prima però di aver *tastato il polso* alla nostra cara e vecchia figura del barman. E così, se nelle primissime storie, Tex era capace di far volare dal banco il povero oste e senza neppure un buon motivo, a vent’anni di distanza, può accadere che un **barman senza nome** impersoni la coscienza dell’istintivo fuori-legge di un tempo e, in un bizzarro ribaltamento dei ruoli, che il lettore assista al dubbio del ranger se sia stato giusto o meno lasciar andar via Fraser (album gigante n. 108, “Territorio Apache”).



A sinistra: l’oste di Eagle Pass (disegno di Galep).

Il buon Tom rappresenta anche una prima tappa in questa nostra veloce “carrellata cronologica” del barman. Il successivo, infatti, non è un vero e proprio oste ma... un astuto furfante: il suo nome è Bill Benton ed il suo locale, il “Paradise”, situato a Devil’s Hole, altro non è che il vecchio saloon che Tom è stato costretto a vendergli.

Dopo aver imperversato nelle cittadine di mezzo west e averne combinate di tutti i colori nei saloon, Tex si dà... alle donne. Eh sì! Passa dalla stuzzicante

Lupe alla grassa Bessie ma, soprattutto, ne sposa una bellissima: Lilyth. È solo dopo molti episodi che lo ritroviamo a contatto con un barista.

Rickard e la sua baracca: sulla pista per Danville, Bob Dalton e Charlie Pierce si imbattono in una casa isolata; al suo interno vi sono un avventore un po' eccentrico di nome Grant e il proprietario della baracca, Rickard. La scena è leggendaria, oggi sarebbe descritta come "spaghetti", e si trova nell'episodio "Sul sentiero di guerra", disegni del duo Uggeri & Galep. Rickard entra in pieno nella trama, aiutando Dalton a fuggire dall'inseguimento di Tex e Tiger, cavandosela con una semplice lavata di testa da parte del ranger.

Il caprone di El Paso: è evidente che la città di El Paso ispira particolarmente Tex che, anche questa volta, apostrofa un barman del posto definendolo caprone e trippone. Era già successo in un episodio precedente ("Show-down a El Paso"), allorché un collega del caprone era stato più generosamente definito "baffone". Siamo in "Solo contro tutti", un titolo da cui inizia un'interminabile sparatoria e nella quale il saloon del povero Paco, è così che si chiama il "caprone", viene letteralmente distrutto da Tex, che vi entra addirittura a cavallo. *"Lascio a te il mio cavallo, barman d'inferno. E se, tornando, non lo rivedrò sano e in ordine... ridurrò in briciole questa tua dannata baracca!"*. Come a dire... la faccia tosta non gli manca proprio.



Sotto: l'autore Mario Uggeri riprende l'"Estrella De Rio", uno fra i tanti locali della main street della città di El Paso ("Avventura sul Rio Grande", album gigante n. 9).



"El Paso! Città di frontiera fra Stati Uniti e Messico, posta sulla riva nord del Rio Grande... città pullulante di saloon, frequentati da uomini di ogni risma, avventurieri, cow-boys in cerca di distrazioni, contrabbandieri e fuorilegge." (didascalia da "Avventura sul Rio Grande")

El Paso nel 1870, a sinistra si vede un saloon.



Con la pubblicazione della terza serie a striscia (1951), Tex si allontana dal suo ambiente naturale, più tipicamente western, per dirigersi verso nord. Per numerosi episodi non avrà locali da sfasciare, ma è interessante notare il fatto che il suo rapporto col barista non cambia: dei tre incontrati, lungo una storia, che vedono protagonista anche Gros-Jean, *due* non “oppongono” resistenza e uno fa una brutta fine assieme alla sua locanda.

Il barman di Woodville: Glb descrive Woodville come... *una cittadina con numerosi saloon*, e Tex deve visitarne alcuni per tentare di acciuffare il proprietario di un cappello trovato in una pineta nelle vicinanze del corpo di una giubba rossa. E nel farlo, adotta un trucco che coinvolge l'inconsapevole e barbuto barman del “Big Bear”.



Sopra: i tre barman che troviamo nella grande avventura di Tex “L’orma della paura” (album gigante n. 10). Il primo dà solo un’informazione a Tex, del secondo abbiamo parlato... mentre l’ultimo fa parte della banda che Tex e Gros-Jean stanno cercando di sgominare...

L’oste di Winnipeg: come locandiere... col vizio di fare la spia, Leslie passa davvero dei brutti quarti d’ora: è, infatti, una figura attiva nella storia a tal punto da meritare ampio spazio nella sceneggiatura... più un trattamento

speciale da parte del corpulento amico di Tex, Gros-Jean: volo dalla finestra e locanda fatta a pezzi a colpi d'ascia.



A sinistra: Leslie colpito dal terrificante pugno di Gros-Jean.

Bene, come suol dirsi... *dopo numerose peripezie* si conclude la saga nordica e la nostra breve panoramica sui locandieri di Woodville e Winnipeg. Con la liberazione del figlio di Tex vi è il rientro dei nostri eroi nelle "zone di competenza". È, infatti... *verso la vita selvaggia di aperte praterie* che si distendono le successive storie ed il nuovo giovane protagonista, Kit Willer, sembra desideroso di mettersi sulle orme del padre, evitando così una monotona vita al villaggio di Freccia Rossa. In una di queste entusiasmanti avventure, i pards si imbattono in un furbo locandiere.

Don Josè, il messicano: titolare del Mexican Restaurant "*tortillas e frijoles*" di Winslow, Don Josè ce lo ricordiamo nel duetto con Carson sul famoso Alicante, il pregiato vino spagnolo tanto vantato dall'oste ma mal gradito dal vecchio cammello... *"el señor Carson non ha forse potuto gustare l'Alicante a causa dell'atingolo troppo forte, ma la prossima volta non avrà da lamentarsi! E per fare onorevole ammenda non metterò in conto la bottiglia..."*. Nei due episodi, "L'ultimo colpo di Black Sam" e "La tragica notte", Gl Bonelli traccia la figura del messicano come quella di un vero e proprio "figlio di buona donna"; Don Josè, infatti, non vuole rischiare la forza ammazzando Tex & C. nel suo locale, e prepara un cocktail a base di sonnifero, destinato a far effetto solo quando i



pards saranno fuori dalle scatole, lontani dal suo ristorante. Non c'è che dire, Don Josè fa il suo sporco lavoro ma, quando ti aspetti che salti per aria con tutta la baracca, Tex non lo punisce! Almeno non immediatamente... forse GLB vuole usarlo come filo utile alla narrazione *portando* alla fine della storia la punizione dell'odioso messicano. Del taverniere troviamo infatti un'ultima traccia nell'episodio "Nel campo dei desperados", allorché, sotto l'arte del coltello di Carson e legato addosso ad uno spinosissimo cactus, è costretto a confessare le proprie malefatte invocando la "Santa Virgen de

la Guadalupe". La scena è famosa anche perché fu oggetto di censura da parte della casa editrice che col quindicesimo volume aveva preso ad epurare testi e disegni sconvenienti. E siamo nel 1960.

Un barman fortunato: non ha un ruolo ben preciso Johnny, il banchista dell'Alce d'Oro della città di Pecos City, ma ha una gran fortuna: quella di assistere allo

scontro tra Tex e Tom Bull nel suo saloon. In verità, più che uno scontro, si tratta di una memorabile quanto terribile **spazzolata** che il signor “Smith” (Tex) dà al povero malcapitato: una tale gragnuola di colpi come se ne ricordano pochi lungo la saga, dieci strisce comprensive di: tre massacranti uppercut al



mento, un sinistro allo stomaco, un calcio alla mano, un mezzo tentativo di soffocamento, una bicchierata di whisky in faccia... il tutto equipaggiato con una buona dose di epiteti. Proprio una gran fortuna il nostro Johnny. L'episodio è “Un incontro sfortunato”, e non avrebbe potuto intitolarsi diversamente (album gigante n. 13)!

Di fianco: una vignetta che ritrae rispettivamente da sinistra verso destra... Johnny, il barman ignaro di quello che sta per accadere, il giudice Vernon, Bill Smith (Tex), Tom Bull e Sam Truscott.

Peter del Silver Star: Peter è il classico spione che non piace proprio a Tex, non lontano dalla figura di quel Mike di Maricopa che abbiamo visto attaccarsi al tubo nella bella storia “Il sindacato dell’oppio”. Anche Peter comunica con il suo capo attraverso questo curioso aggeggio, informandolo, ad esempio, quando Tex (in arte Rod Nelson) è in sala. Ma... **BANG!** “Non mi piace la gente che parla nei tubi!” gli fa Tex un attimo prima di scatenare un putiferio nel locale... e di far volare dal banco il nostro Peter.

In questa immagine il barman Peter in un bel disegno di Galleppini. Nell’episodio



appaiono degli inchiostri del compianto Pietro Gamba. Incontrato personalmente a Barbaiana una ventina di anni fa per una intervista, Pietro Gamba ammise subito di aver inchiosttrato episodi dove appariva un giovanissimo figlio di Tex, salvo fare retromarcia un paio d’ore dopo! Il motivo? Nel 1951, anno della nascita editoriale del figlio di Tex, lui non poteva essere all’AUDACE. Ma sappiamo che la memoria dei vecchi disegnatori fa acqua da tutte le parti a causa degli impegni di lavoro che in quegli anni erano a dir poco massacranti. Lo stesso Galleppini ricorda la bella penna di Pietro Gamba: ripassava le sue matite facendolo davvero bene ed “esprimendosi” con particolare valore sulle figure femminili e su quella del giovane Piccolo Falco. Per rispetto, non abbiamo mai voluto forzare la

mano a quella che oggi è considerata la “leggendaria” storia dei disegni di Tex: lasciamo a Galep ciò che è di Galep... anche se lo scodare dei cavalli paparelliani (Raffaele Paparella è stato il disegnatore di Pecos Bill, un maestro poco ricordato ma ripreso da molti disegnatori del fumetto d’avventura, compreso il nostro Pietro Gamba) incombe inconfutabile sulla prima avventura nel Nord.

Il barista del “Big Bluff” saloon: a Dodge City Tex e i suoi pards sono sulle tracce di quella canaglia di Sterling. Dalle informazioni dello sceriffo potrebbero trovare facilmente il loro uomo nel saloon principale della città: il “Big Bluff”. Siamo nell’albo gigante n. 18, “Dodge City”, e l’episodio è “Sulla pista di Sterling”. Al “Big Bluff” Tex fingendosi amico di Sterling si dirige verso il banco facendolo chiamare dal baffuto e pelato barista: uno stratagemma che di lì a breve scatenerà il solito putiferio nel saloon, con grande sorpresa del povero barman. È il classico episodio dove, in tutta sincerità, Tex abusa del suo potere prendendo pure a pistolettate un barista reo solo di aver protestato per i danni subiti dal suo locale.



Sopra: il barman del “Big Bluff” che ha osato protestare per lo sfascio del suo locale.

A destra: il “bellicoso” barman di Union City nel vano tentativo di risolvere una “certa faccenda” col suo grosso fucile.

Il barman di Union City: negli episodi visti fino ad ora, non è accaduto di frequente che il titolare del saloon tirasse fuori un fucile da sotto il banco: quello di Union City lo fa! Ma la sua azione è messa a tacere da una terribile bottigliata sulla tempia da parte dell’ingegner Walden che lo manda a viaggiare nel mondo dei sogni. Tex, qui in arte “Tiger Jack”, non potrà dare una ripassata al barista solo perché arrestato dallo sceriffo della cittadina dopo la sparatoria avvenuta all’interno del locale.



Il barista di Tidwell: “E tu, le mani sul banco! Per quello che ne so io... dei barman c’è poco da fidarsi”. È questa la frase che si sente pronunciare il barista di Tidwell da parte del giovane Kit Willer. Il ragazzo deve aver appreso la lezione dal padre se spiana preventivamente la sua colt di fronte all’oste “timorato di Dio”.

A sinistra: Kit Willer diffida del barista che ha di fronte.

A destra: Sam Dully, il barman di Kaypa City e vecchio amico di Tex.

Sam Dully di Kaypa City: Sam Dully è un ragazzo sfortunato e la sua gioia nel ritrovare un vecchio amico come Tex dura purtroppo lo spazio di poche vignette: un colpo di pistola, proveniente dall’esterno del suo saloon, lo mette improvvisamente a tacere



proprio mentre questi sta raccontando al ranger qualcosa di compromettente su Frank Milligan e Bull Sebit. Come descritto nei dialoghi, Sam e Tex si erano conosciuti ad Abilene, la città dove un tempo il barman gestiva un saloon. Se pur di breve durata, la figura del bravo Sam è ricordata con affetto dai lettori.

A destra: il barista di Cameron che versa da bere al loquace Timoteo Spring e al giovane Kit Willer, il quale sta indagando presso i maniscalchi della città nel tentativo di individuare la provenienza di alcuni ferri da cavallo con una strana sigla impressa in punta.



Whiskey Bill: nell'episodio "Al Silver Nugget", lo stesso in cui abbiamo goduto della simpatica figura di Timoteo Spring, appare un barman che riveste un ruolo di assoluto rilievo nella storia che ha per titolo "Traccia Tragica" e pubblicata nella serie Rubino nel novembre 1955. Il suo nome, che spazza via ogni dubbio riguardo alla professione del tipastro, è Whiskey Bill. Succede che il nostro Tex si avvicina al banco del suo saloon "solo" per bere con un paio di amici, se non che il barista "ciccione" prende ad apostrofare Tex con battute velenose; lo scontro non avrà da farsi aspettare... allorquando, dopo un paio di "botta e risposta" tra i due, Tex fa precipitare la situazione dando del *pecoraio* al grosso e minaccioso barman. Ne scoppia una baruffa nella quale Tex fa letteralmente a pezzi Whiskey Bill. La bellissima sequenza fu realizzata con matite di Aurelio Galleppini e inchiostri di Francesco Gamba. Un applauso ai due autori che assieme allo scomparso Pietro Gamba, Lino leva e l'indimenticato Mario Uggeri, hanno prestato la loro opera al Tex "salooniero".

A destra: Whiskey Bill nell'atto di scambiare l'ultima, fatale, battuta con Tex.



Chiudo qui con una considerazione che forse è condivisa da molti amici texiani, anzi forse è più una sensazione: è sembrato quasi di vedere il vecchio GL in questi affollati saloon. Sì, è *l'eroe Tex* dentro le vignette, ma è un eroe "realistico", umano... che trae spunto da qualcosa che sembra essere stato vissuto dall'autore.

Chissà... forse il saloon è davvero la parte più autobiografica del nostro grande ed amato GI Bonelli.

Altre novità nel prossimo appuntamento di

Texiani in libera uscita

Cover da saloon



In alto: copertine di Uggeri e Galep dei n. 41 e 42 della prima serie a striscia.

Sotto: due cover di Galep per la 5ª serie e la serie Pueblo.



La famosa “spazzolata” a Tom Bull



FUORI PISTA

Capitolo I - Un eroe del Texas?

I sentieri del West sono fatti di carta, anzi di carte geografiche. “Per mio scrupolo personale e per passione - dichiarava Gianluigi Bonelli nel corso di una nota intervista -, ero anche un accanito ricercatore di carte geografiche, sulle quali studiavo persino il corso di quel certo fiume oppure l’altezza di quelle tali montagne, elementi che mi potevano suggerire persino certe soluzioni narrative da inserire nelle storie”. Seguire le tracce del Tex bonelliano è tuttavia un’impresa ardua e a volte quasi impossibile, ma ci vogliamo provare lo stesso. Dopo tutto, accaniti e attenti lettori come siamo, senza la pretesa di arrivare a risposte definitive o a strabilianti rivelazioni, qualche domanda ci sentiamo nel pieno diritto di porla, come pure di avanzare qualche ipotesi peregrina e strampalata. Quindi, tanto per rompere il ghiaccio, ci chiediamo: Tex è veramente texano?

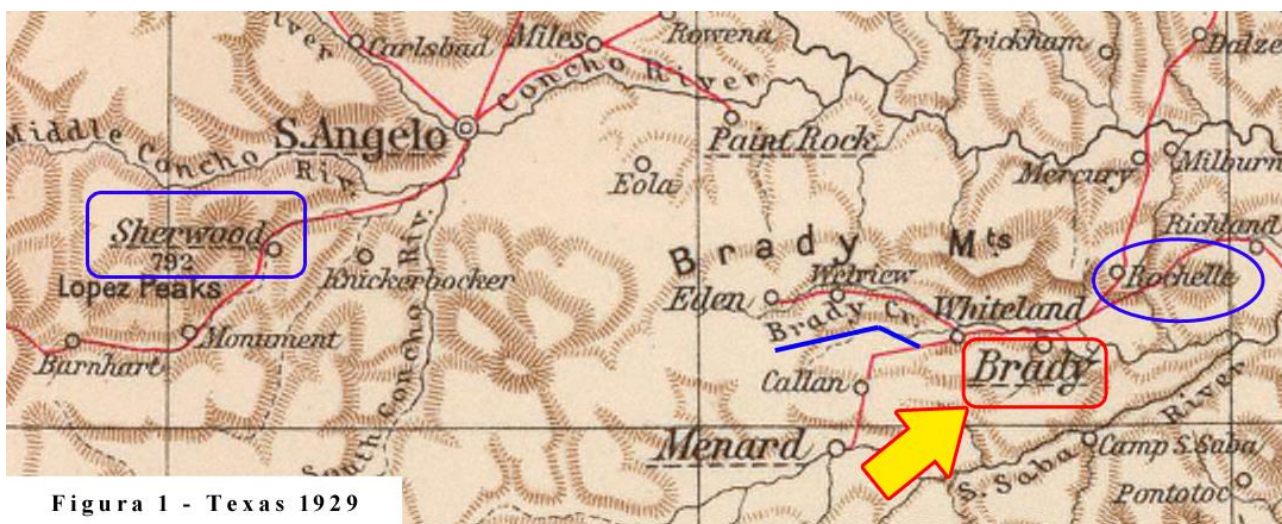


Figura 1 - Texas 1929

Effettivamente la domanda può sembrare campata per aria e anche (perché no?) un po’ provocatoria. Tuttavia, lungi dal voler suscitare un vespaio, ci concediamo la libertà di fare qualche considerazione partendo proprio dai luoghi nei quali prende le mosse il nostro eroe e cioè dal Rainbow Canyon e dalla vicina Calver City (che non va confusa con il villaggio di Culver City ricordato nell’albo n. 168, *L’idolo di smeraldo*). Luoghi mai esistiti, si dirà giustamente, visto che nel Texas, come in Arizona, non ve n’è traccia. Esiste una cittadina chiamata Calvert in Texas a sud di Waco, nella contea di Robertson, quasi sulle rive del Brazos, ma i toponimi usati dal Bonelli nel volume n. 85 (*La Costa dei Barbari*) appartengono a tutt’altra contea dello stato. Ma allora dov’è ubicata la leggendaria Calver City? La risposta ce la danno le inequivocabili parole con cui lo stalliere di Calver City indica a Tex come raggiungere il ranch del defunto Sam Willer: “Uscendo dal paese, risalite il corso del Brady Creek sino al bivio di

Rochelle, poi seguite la pista che va a nord. Troverete il ranch a circa 15 miglia...". Non basta: nel tornare a Calver City per la resa dei conti con Tom Rebo, Tex fa un lungo giro e infine entra in paese "dalla strada di Sherwood" (fig. 1). Pertanto è sulla scorta di tali indicazioni che ci sembra lecito identificare Calver City con la cittadina di Brady, sulle rive dell'omonimo corso d'acqua, a est di San Angelo.

Viene quindi spontaneo chiedersi a quale Texas, a quale Arizona pensasse l'autore nello stendere le prime leggendarie storie. E dopo tutto non dobbiamo dimenticare che quello del Bonelli è un Farwest "salgariano", rielaborato e potenziato dal fertile estro immaginativo dell'autore, corredato dalla consultazione delle mappe e della letteratura disponibili nei difficili anni del dopoguerra. E anche se nelle prime storie la geografia risultava piuttosto approssimativa, ben presto la descrizione di luoghi e ambienti diverrà maggiormente accurata, con un'attenzione per il dettaglio che crescerà di pari passo, si potrebbe dire, con il successo editoriale del personaggio.

"Oltre i confini del Texas": con questa didascalia si apre la prima leggendaria striscia. Escludendo il Messico a sud e gli stati dell'Unione a nord, a occidente di quei confini si dovrebbe trovare il New Mexico, al quale tuttavia l'autore non fa alcun riferimento. E per la verità nelle prime storie tale territorio non viene mai nominato se non a partire dall'avventura intitolata "*La banda dei Dalton*" (albo gigante n. 8, *Due contro cento*). Il territorio dell'Arizona viene invece indicato fin dall'inizio come teatro delle gesta criminose della Mano Rossa. Infatti la seconda delle avventure del Tex è introdotta, nell'originale albo a striscia, dalle seguenti parole: "Da due anni l'Arizona è sotto l'incubo di una banda inafferrabile...". Qui l'azione sembra svolgersi, in modo verosimile, in una regione ai confini con il Messico dove è situata anche la famosa Calumet City (fig. 2), ma ben presto si sposta in Texas dalle parti di S. Thomas, la fantomatica località dove abitavano i Sanderson presso i quali il nostro aveva spedito Tesah nella storia



Fig. 3 - Arizona 1922

precedente (*Il totem misterioso*) garantendole che, trattandosi di “brava gente”, vi avrebbe trovato un sicuro rifugio. Ma chi erano questi Sanderson? Che importanza potevano avere per il nostro pistolero al punto da riscuotere così grande fiducia da parte sua? Il loro nome ritornerà più avanti, una seconda e ultima volta, nel telegramma che Tex, alle prese con il mistero dell’idolo d’oro, spedisce a Tesah da Santa Fè (*Uno contro venti*). Ma come Calver City, anche S. Thomas è irreperibile nelle carte del Texas.

È pertanto evidente che questi fossero nomi di fantasia. Ma, volendo giocare d’azzardo e senza alcuna pretesa di veridicità, la consultazione delle carte storiche dell’Arizona pubblicate tra gli ultimi anni dell’Ottocento e i primi del Novecento ci riserva qualche sorpresa e scopriremo che lungo le rive del fiume Gila sorgeva, e sorge tuttora, la cittadina di Fort Thomas (o Ft. Thomas, già Camp Thomas) e che ad alcuni chilometri a valle della stessa, sempre lungo il fiume Gila, si trova il villaggio di Calva (fig. 3). Si dirà: da Calva a Calver il passaggio è breve. Ma anche se l’ipotesi è senz’altro suggestiva, tuttavia non abbiamo alcuna prova che nelle intenzioni dell’autore questa dovesse diventare la leggendaria Calver City e che nella valle del fiume Gila il nostro Tex affondasse le proprie origini. Risulta comunque curioso che nelle carte dell’Arizona di fine Ottocento spunti fuori il nome “Sanderson” relativo, però, ad un villaggio a poca distanza da Camp Thomas (fig. 4). Anche in questo caso si tratta certamente di una coincidenza, come è una coincidenza che ad alcune miglia a nord-est scorra il Blue River, fiume che Tex attraversa una prima volta inseguito dagli uomini di Coffin e una seconda volta tallonato da uno squadrone dell’esercito all’inizio dell’episodio a striscia intitolato “*La Mano Rossa*” (fig. 3).

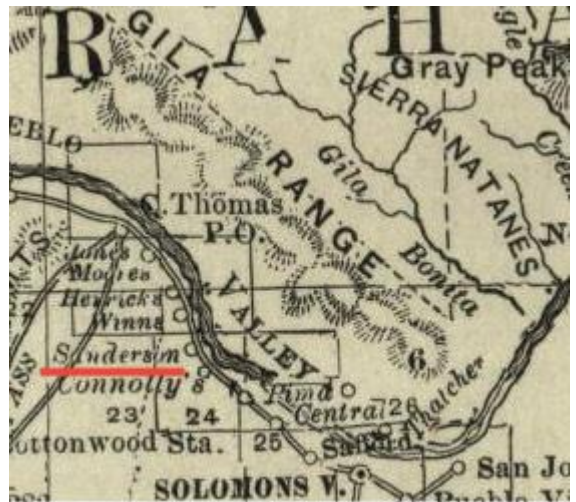


Figura 4 - Arizona 1893

Fatto strano e singolare: è solo a distanza di parecchi anni, ed esattamente nell’albo gigante n. 82 (*La sfida*), che abbiamo un primo e raro accenno alla gioventù del nostro eroe e alle sue origini di pistolero. Nel fargli i complimenti per la sua abilità di tiratore infallibile, a un certo punto Buffalo Bill gli rivolge la faticosa domanda: “Come avete potuto diventare così sicuro e rapido?”, alla quale Tex risponde nel seguente modo: “Durante i primi anni della mia gioventù, erano ben pochi i paesi dell’Arizona e del New Mexico in cui la mia faccia non figurasse stampata sugli avvisi di taglia appiccicati un po’ dovunque...”. Nulla di strano in apparenza: negli anni della gioventù Tex era un fuorilegge dell’Arizona e del New Mexico. Ma il Texas dov’è finito? L’autore non ne fa cenno, neppure di sfuggita. Possibile una tale dimenticanza?

Si tenga conto, poi, che l’incontro con Buffalo Bill precede di poco la storia in cui Tex rievoca il suo passato, storia che viene pubblicata nel formato a striscia

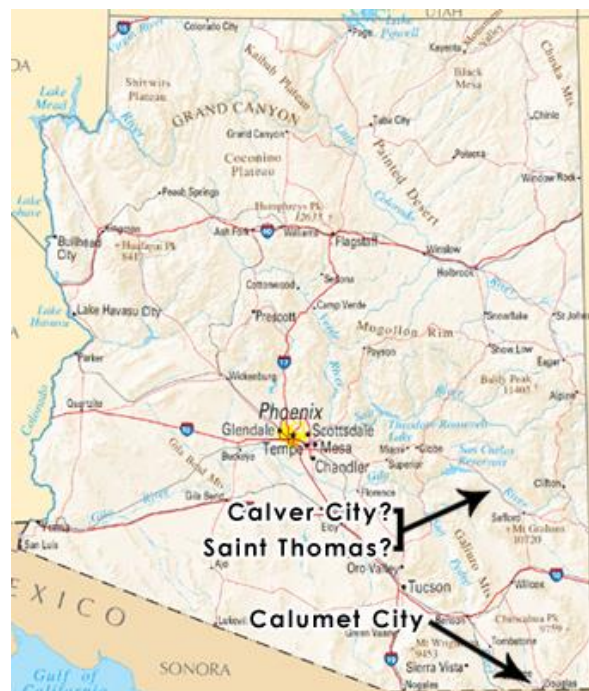
nel 1966 e nella quale per la prima volta, a diciott'anni dall'uscita de *"Il totem misterioso"*, apprendiamo che il nostro eroe è originario del Texas! Distrazione del Bonelli, calcolato depistaggio o che altro?

Ma c'è di più. La spiegazione che Tex dà a Buffalo Bill continua così: "... e ogni volta che mi avvicinavo a un paese, la terra vomitava decine di sceriffi e cacciatori di taglie, tutti ansiosi di mostrare la loro abilità a spese della mia pelle! Era quindi di vitale importanza che io sapessi sparare sempre più svelto di loro e perciò...". E perciò, si potrebbe concludere, Tex ha dovuto imparare a maneggiare le pistole senza l'aiuto di chicchessia nonostante poco dopo ci venga raccontato che il suo maestro d'armi era un tale di nome Gunny Bill. Ma allora qual è la giusta versione? E soprattutto perché tali affermazioni appaiono così ravvicinate l'una all'altra?

Per questo siamo personalmente portati a ritenere che la storia intitolata *"Il passato di Tex"* rappresenti la prima di quelle avventure in retrospettiva che in qualche modo ristrutturano il personaggio aggiungendo certamente particolari inediti che accontentano il lettore ma che rischiano nello stesso tempo di introdurre nuove e inaspettate contraddizioni, come nel caso eclatante della partecipazione del nostro eroe alla guerra di secessione e, come non bastasse, dalla parte dei nordisti...

Appendice

Nella cartina dell'Arizona qui a destra la presunta, nonché infondata, posizione di Calver City (Calva) e Saint Thomas (Fort Thomas) nella valle del fiume Gila. Invece ai confini con il Messico, nei pressi di Douglas, è situata la storica e per niente immaginaria Calumet City.



Desunta dalle indicazioni contenute nell'albo gigante n. 85 (La Costa dei Barbari), indicata dalla freccia nella cartina di fianco a sinistra la posizione di Calver City, pressoché al centro dello stato del Texas. Identificabile con la città di Brady, sull'omonimo corso d'acqua, perde quasi del tutto il suo alone leggendario.

Capitolo II - Nel regno della fantasia

Nelle prime avventure del nostro eroe, come si è visto nel capitolo precedente, Gianluigi Bonelli non sembra preoccuparsi in maniera eccessiva della precisione geografica e neppure di quella storica: il fumetto alle origini non ha le pretese documentaristiche e culturali dei giorni nostri anche se il suo scopo primario è sempre quello di intrattenere e divertire.

Quindi ci dobbiamo rassegnare al fatto che non c'è alcun Rainbow Canyon, come non c'è Calver City o Saint Thomas che tengano tra Texas e Arizona ed è inutile cercare Jill Point dove Tex riceve la stella divenendo il ranger n. 3 (Albo gigante n. 1, *La mano rossa*, pag. 137) e neppure esiste possibilità alcuna, né da una parte né dall'altra del confine tra Texas e Messico, di rintracciare i Monti Esqueio dove si nasconde il rifugio di Bill Mohican, uccisore di fanciulle.

L'avventura a Silver City, dove Tex compie la sua prima missione in qualità di ranger, si apre con una bella panoramica della cittadina sulla cui posizione l'autore, e questo è notorio, commette un clamoroso svarione dal momento che la situa "sulle rive del fiume Gila a poca distanza da dove esso sfocia nel Rio Grande" (*La mano rossa*, pag. 146). Come è facilmente verificabile, il Gila non bagna Silver City (che si trova nel New Mexico) e non si getta nel Rio Grande bensì nel Colorado nei pressi della città di Yuma, quasi ai confini tra Arizona e California.



Figura 1 - Arizona 1929

Forse l'autore ha confuso le due località?

Nell'avventura intitolata *La banda di Kid Billy* anche la posizione di Springerville è approssimativa, come si evince dalla cartina a pagina 53 dell'albo gigante n. 2 (*Uno contro venti*). Un rapido controllo delle mappe (fig. 1) consente di verificare come nei suoi paraggi in realtà scorra il Little Colorado e non il Tonto. Detto per inciso, il bacino del Tonto si trova più a ovest e occuperà correttamente il posto che gli spetta nell'avvincente episodio che vedrà Tex alle prese con gli Apaches di Rayakura (albo n. 27, *Assedio al posto n. 6*).

Comunque, in linea di massima, la documentazione tende a farsi più precisa con il crescente successo delle avventure del Tex. Le lacune geografiche vengono colmate con una più accurata consultazione delle carte a disposizione in quegli anni. Tuttavia questo non impedisce a Gianluigi Bonelli di scatenare l'immaginazione e lanciarsi a briglia sciolta tutte le volte che muove il suo personaggio nel mondo del fantastico. In questo caso, dal punto di vista geografico, abbiamo a che fare con dei veri e propri viaggi impossibili, quelli

che trascinano il protagonista a contatto con mondi inesplorati ed anche improbabili, con civiltà sconosciute che sopravvivono indisturbate, chissà come, in luoghi remoti e inaccessibili. E le regioni desertiche dell'Arizona occidentale e meridionale non rappresentano, dopo tutto, lo sfondo ideale per le classiche avventure ai confini del mondo? Non ci troviamo forse in quel sud-ovest americano dove fin dai tempi dei Conquistadores si favoleggiava dell'esistenza della misteriosa civiltà di Cibola? Nella serie del Tex sono le storie che ancora oggi conservano pressoché intatto quel fascino esotico e romantico che costituisce uno degli elementi peculiari della narrativa bonelliana.

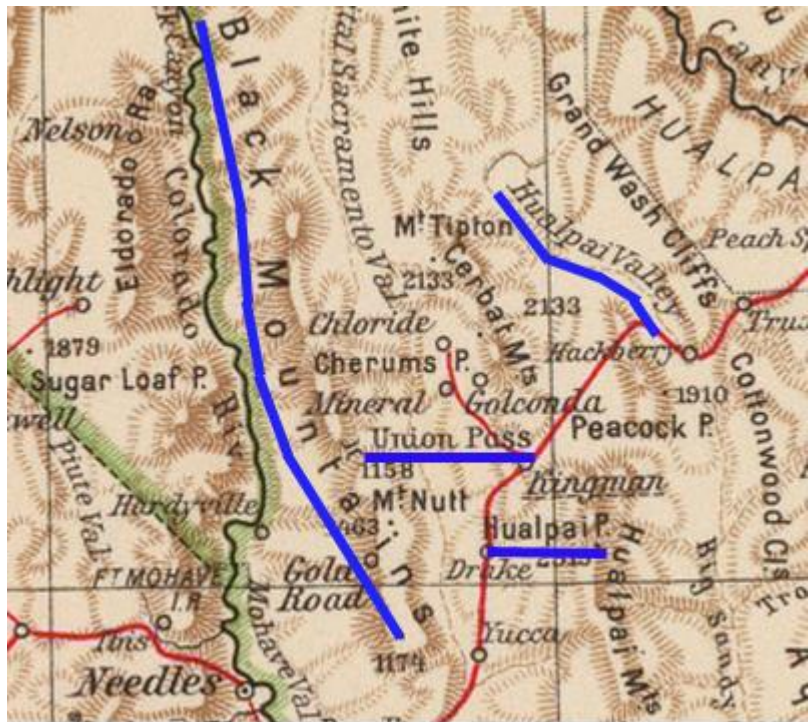


Figura 2 - Arizona 1929

E la prova che l'Arizona è terra di enigmi non si fa attendere. Nell'albo gigante n. 15 (*La montagna misteriosa*) il mistero si manifesta sotto forma di uno strano cratere che Tex e suo figlio avvistano al ritorno dal lungo itinerario che li ha condotti nelle regioni selvagge ai confini tra Texas e Messico. La testatina della prima striscia fornisce informazioni abbastanza esaurienti sul loro viaggio di ritorno. Partiti dal Messico dopo la felice conclusione della vicenda della Corona dei Sette Smeraldi, i due hanno risalito dapprima "il corso del Rio Grande sino a El Paso" per proseguire quindi lungo la parte meridionale dell'Arizona fino a toccare le sponde del Colorado. A questo punto, costeggiando il fiume, hanno deviato verso nord fino a giungere in vista dell'enigmatico Monte degli Avvoltoi. Sulla sua ubicazione Bonelli è abbastanza preciso dal momento che lo situa nei pressi dei "primi contrafforti dei Monti Neri", una

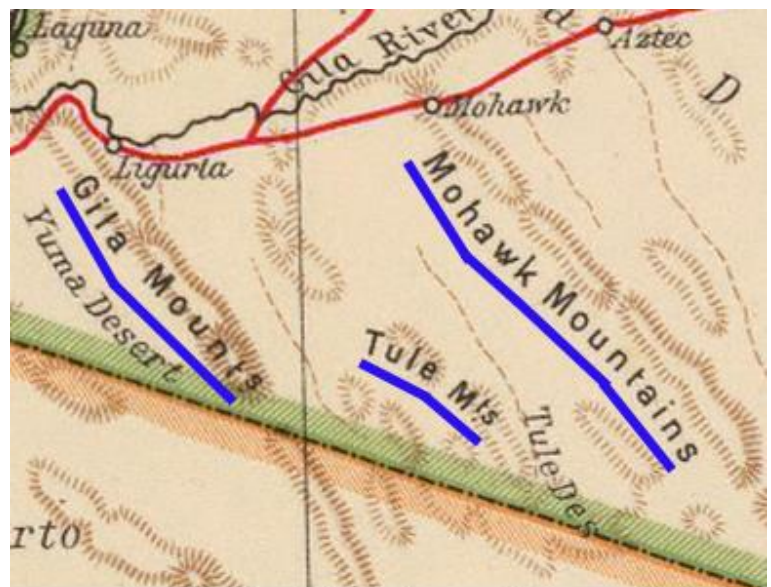


Figura 3 - Arizona 1929

catena montuosa facilmente identificabile con le Black Mountains che sorgono quasi ai confini con la California. Tex dimostra di essere già passato da quelle parti quando spiega a suo figlio che il sentiero che stanno percorrendo a un certo punto si divide: a destra si dirige “sulla pista di Hualpai”, a sinistra “su quella per Union Pass” (fig. 2).

Parecchio più a sud, nell’ampia vallata del fiume Gila, che scorre quasi fino al confine con il Messico, nella regione impervia e arida del deserto di Sonora (o di Gila che dir si voglia), si svolgono alcune tra le più belle avventure nel regno dell’ignoto e dell’inesplorato. Ad esempio, è proprio tra i Monti Gila ai margini dell’omonimo deserto, quello stesso deserto che venne attraversato da Tex nella furibonda caccia ai fratelli Dalton, che il nostro eroe si imbatte nella sperduta tribù yaqui degli adoratori del dio puma (fig. 3. Albo gigante n. 9, *L’ultima battaglia*).

Fig. 4 - Arizona 1929



Ma è da queste parti che sorge anche il terrificante impero di Vindex, lo scienziato pazzo che ha ricavato il proprio laboratorio all’interno di una piramide azteca sulla Mesa Encantada (albo gigante n. 34, *Sinistri Incontri*). La posizione geografica della mesa è difficilmente localizzabile in base alle scarse indicazioni contenute nella storia, ma è comunque certo che l’autore la immaginasse situata nell’Arizona meridionale, proprio in quel deserto di Gila dove Tex se ne andava a zonzo spensierato col fedele Dinamite (anzi nel corso della storia verrà precisato come il territorio in questione sorgesse “fra il deserto di Gila e il deserto di Yuma”). Il giovane Carlos Hermann, strappato a morte certa dal provvidenziale intervento di Tex, racconta da parte sua come la spedizione del professor Carmonas alias Vindex fosse a suo tempo partita dal Messico per dirigersi appunto verso nord penetrando nel deserto di Gila. E aggiunge che Quitobal (in realtà Quitobac) fu l’ultima località toccata dalla spedizione prima di scomparire nel nulla al di là del confine. A tutto ciò si

aggiunga un dettaglio non trascurabile e cioè che il villaggio minerario di Sahanarita, dove Tex si procura la dinamite prima di inoltrarsi nel deserto, si può con tutta probabilità identificare con la località di Sahnarito, o Sahuarita, a sud di Tucson (**fig. 4**).

E a proposito di immaginario, come non ricordare una tra le avventure più strabilianti e coinvolgenti dell'intera saga? Nella sua vaghezza, privo di chiari riferimenti spazio temporali e avvolto quasi in un alone mitico, il viaggio stupefacente di Tex e Tiger attraverso le lande desolate abitate dai Cani Rossi fino all'abbacinante visione della Città d'Oro conserva ancora oggi un incontestabile fascino (albo gigante n. 42, *Incendio allo Star-0*). È perfettamente inutile cercare nella carta geografica le tracce dei Monti Pallidi o delle Terre Selvagge e tanto meno dei deserti attraversati dai nostri eroi nella loro discesa verso l'ignoto. Quale immagine se non quella del miraggio, lo stesso che inganna i due amici nel deserto, può meglio rappresentare il senso di questa storia? E al lettore spaesato non rimangono altro che sparuti indizi su di un percorso che ha inizio quando i nostri avvistano i segnali di fumo dei Sabinas “poco lontano da Agua Caliente”, un percorso che li condurrà “dalla parte dove tramonta il sole” (fig. 5).

“Mi chiamo Willer e vengo da Palo Verde”. Da dove? Ma sì! Da Palo Verde, poco lontano da Agua Caliente. Lì dovrebbe trovarsi, ma il condizionale è d’obbligo, la valle della paura (albo gigante n. 45, *La voce misteriosa*). Sorpreso dalle tenebre in una solitaria prateria tra le gole di Malpais e il Rio Pinto, Tex si caccia nella più orrenda delle sue avventure. Se alcuni indizi geografici sembrano condurci anche in questo caso nella valle del fiume Gila, tuttavia il villaggio di Morelos non è rintracciabile né in Arizona né in qualsivoglia altro stato dell’unione. Esiste una città con questo nome ma si trova in Messico. Almira, il bivio di Cimarron, Beaver Gulch, il Muddy Creek, Greystone, gli improbabili monti Pahacontas abitati dai Comanches, Galveston (gli ultimi due indizi ci farebbero pensare al Texas...): in realtà niente altro che tasselli di un puzzle impossibile. Anziché dissolvere la nebbia, i nomi stessi dei luoghi sembrano calare una cortina ancora più impenetrabile nella quale si perde ogni punto di riferimento (**fig. 5**).

Rimaniamo sempre nei dintorni e andiamo alla ricerca di Huerta. Rasa al suolo a suon di dinamite dalle due furie scatenate di Tex e Carson, Huerta in realtà non

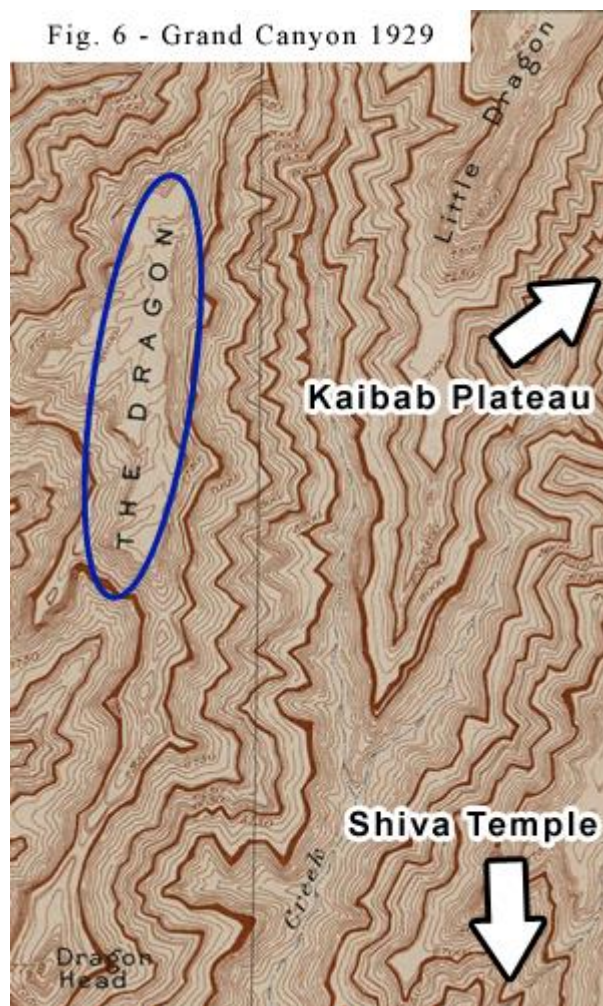


esiste, almeno nel punto dove l'ha situata il Bonelli e cioè esattamente al confine tra Arizona e Messico, a circa 200 miglia da Tucson, lì dove comincia il "Gran Desierto" (che fa parte del deserto di Sonora o verosimilmente di Gila). A una distanza di altre 200 miglia verso sud, in territorio messicano, sorgono le quattro piramidi azteche dei Figli della Notte rinvenute dalla spedizione del professor Nizon (albo gigante n. 49, *Lo stregone*). Ad ogni modo le fasi più concitate dell'azione si svolgono a cavallo del confine dove, tallonati dagli Yaquis, Tex e il suo fedele pard sono costretti a lasciarsi le rovine di Huerta alle spalle e a tornare precipitosamente indietro puntando prima sui Monti Tule ("che gli Yaquis chiamano Monti della Luna") per piegare quindi sulla catena dei Mohawk raggiunta la quale possono finalmente considerarsi fuori pericolo (fig. 3).

Ma non dimentichiamoci del Grand Canyon, un rifugio formidabile per maghi e streghe, per il rutilante Mefisto come per la malinconica Mah-Shai. Anzi, nel sottosuolo di quella pittoresca e solitaria regione c'è tutto un mondo, e per di più preistorico (albo gigante n. 47, *Le terre dell'abisso*), che si può raggiungere, come fa Tex, prendendo come punto di partenza la Riserva Navajo e inoltrandosi quindi nel Deserto Dipinto oltre il quale, attraversato il fiume Colorado, si deve scendere per il "sentiero dei Kaibah" (o Kaibab). Cammina e cammina, giunti alle "gole di Kaibah", si continua dove il Colorado fa una grande ansa, prima di gettarsi nelle "gole bianche", e lì, attraverso la Valle delle Grandi Ossa (o Valle degli Scheletri), si deve puntare verso il Ponte dell'Arcobaleno fino al guado di Hayasu (o meglio Havasu). Si risale quindi per la Mesa Rossa da nord fino a un piccolo altipiano roccioso dove si apre il crepaccio che conduce alle Terre dell'Abisso. Senza dimenticare, però, di fare una capatina al covo di Mah-Shai, che si trova giusto nei paraggi, sulla Mesa del Drago (fig. 6).

E, per finire, non trascuriamo gli extraterrestri, che sembrano prediligere le desolate regioni dell'Arizona meridionale, a est di Tucson, al punto da impiantarvi una base operativa per l'estrazione dell'uranio, come viene narrato in una delle più famose avventure della saga (*Tradimento*, albo gigante n. 55). Però, a differenza delle precedenti, questa storia è piuttosto ricca di riferimenti: qui Bonelli sembra non lasciare nulla al caso tranne per quanto

Fig. 6 - Grand Canyon 1929



concerne l'ubicazione della Miniera dell'Uomo Morto e del villaggio di Last Hope in quella Valle della Luna che nei fatti si rivela del tutto inesistente. È reale invece il villaggio di Willcox "ai piedi dei Monti Dagoon" (ma in realtà è un po' più distante...) dove Tex e Carson incontrano quel Ben Rufus, loro vecchia conoscenza, che ha lavorato come minatore qua e là nei vari distretti minerari tra Arizona e California, "spargendo sudore sui Monti Superstizione" o scavando tonnellate di terra "dai giacimenti di Paso Robles

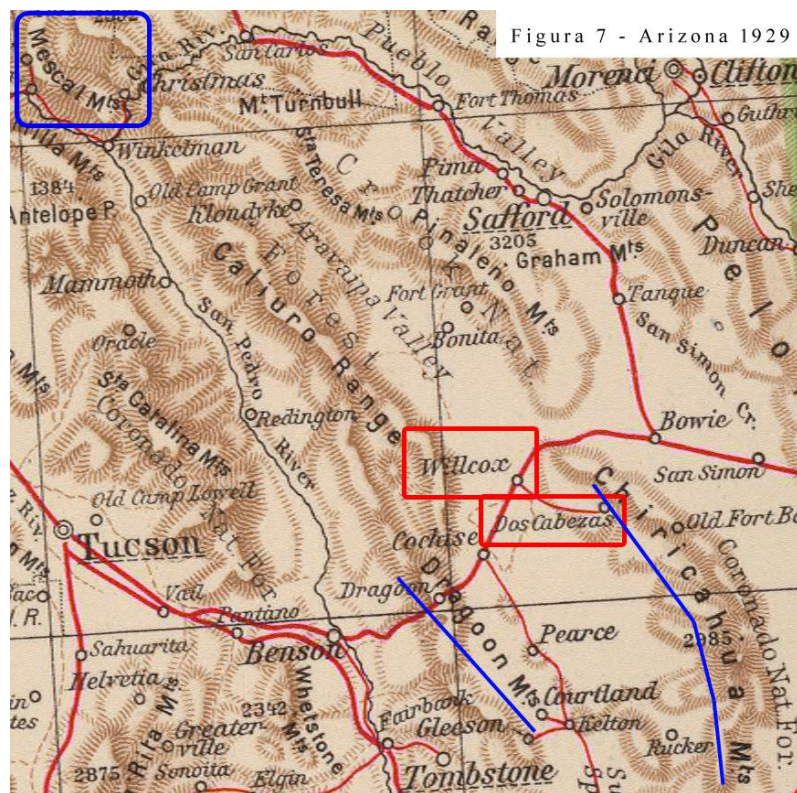


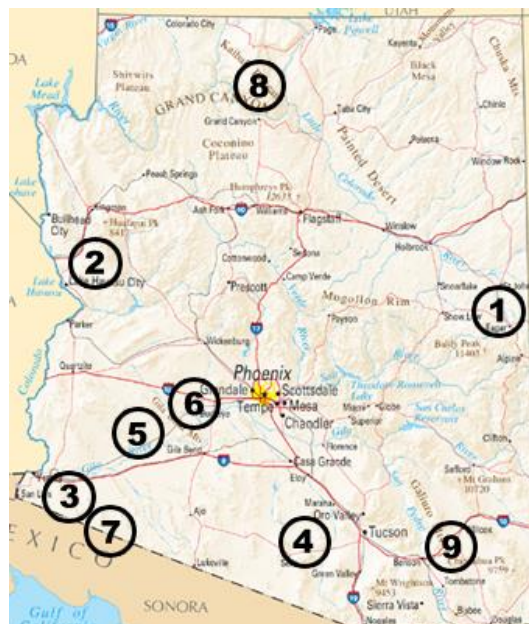
Figura 7 - Arizona 1929

sino alle vecchie miniere dei Coronados". Ad ogni modo, per raggiungere Last Hope i tre amici partono da Willcox passando prima per Dos Cabezas e deviando quindi verso i Monti Dagoon ai piedi dei quali si trova la fantomatica Valle della Luna. I fenomeni che vi avvengono sono talmente strani e allarmanti che lo stesso Tom Corby, l'agente indiano della riserva Chiricahua, avvistati i segnali di fumo dei nostri amici dalla sua agenzia sulle alture di Mescal, decide di muovere alla volta dei Dagoon (fig. 7). Un'esperienza straordinaria li attende tutti quanti: niente meno che un incontro ravvicinato del terzo tipo.

Appendice

Cartina dell'Arizona. I numeri indicano la posizione, reale o presunta, nella quale si svolgono le avventure del Tex presentate in questo capitolo.

1. La banda di Kid Billy (albo gigante n. 2)
2. La montagna misteriosa (n. 15)
3. Il dio puma (n. 9)
4. Il totem nel deserto (n. 34)
5. Lo stregone dei Sabinas (n. 42)
6. La valle della paura (n. 45)
7. La tredicesima mummia (n. 49)
8. Il segno del serpente (n. 47)
9. La valle della luna (n. 55)



Capitolo III - All'inseguimento del mago

“Tex Willer vivo o morto”. Incurante dell’avviso di taglia sulla sua testa, il nostro eroe fa ugualmente la sua bella entrata in Lone Tree, villaggio ai confini del Texas, come recita la didascalia. Forte, da parte nostra, è l’impressione che il Texas di questa avventura (vedi l’albo gigante n. 3, *Fuorilegge*) coincida con la nazione che entrò a far parte degli Stati Uniti nel 1845 quando i confini con il Messico correvano anche lungo tutto il corso superiore del Rio Grande, all’incirca fino alle sue sorgenti (v. fig. A in appendice). Al New Mexico non è fatto cenno alcuno. Di conseguenza buona parte delle località citate nell’episodio in questione appartenevano in linea di principio allo stato

del Texas, a cominciare da Santa Fè, invasa per prima dall’esercito messicano dopo la faccenda dell’idolo d’oro, appunto perché nel periodo di cui sopra era situata proprio a poche miglia dal confine. Quindi sembra logico supporre che anche gli altri centri abitati, dove si svolgono le fasi cruciali dell’azione, si trovassero nel medesimo territorio che in seguito riceverà la denominazione di New Mexico. Ma nonostante ciò, talune località citate nell’albo si rivelano del tutto inesistenti nelle mappe storiche della fine dell’Ottocento e dei primi del Novecento. Questo è appunto il caso di Lone Tree, la cittadina dove Tex manda al capestro il banchiere Dunlop, e lo stesso dicasi nei riguardi di Rio Negro (che forse l’autore scambia con Ojo Negro?), dove il ranger incontra Mefisto per la prima volta. Per non parlare di Forte Tampico dove l’illusionista viene arrestato. Resta comunque il fatto che, assieme ad alcuni luoghi del tutto

introvabili nel New Mexico (come anche le varie Cedar City e Forte Warren citate nella storia), ogni tanto ne spuntano altri che sono facilmente rinvenibili nelle carte in questione. Ad esempio, la località di Falmonth, dove Tex intendeva trasferire i fratelli Dickart dopo la cattura, probabilmente



Fig. 1 - New Mexico 1929



Fig. 2 - New Mexico 1929

non è altro che la cittadina di Valmont o Vamont nei paraggi di Alamogordo (vedi anche l'albo gigante n. 17, *Gli sciacalli del Kansas*); e il villaggio di Stanton, nel quale Tex si esibisce come giocatore d'azzardo e baro, potrebbe corrispondere alla Fort Stanton delle mappe (**fig. 1**); la stessa Cleveland, nelle cui prigioni militari il nostro eroe viene rinchiuso in attesa di essere impiccato, esiste veramente e si trova nella parte centro settentrionale del New Mexico (**fig. 2**).

Insomma, abbiamo a che fare con un groviglio nel quale vengono mescolati dati reali e inventati. Nessuna meraviglia se in questo guazzabuglio Mefisto e sorella hanno buon gioco nel far perdere le loro tracce...

Pertanto non ci resta che gettare la spugna e riprendere la nostra ricerca dalla sinistra Mesa degli Scheletri (Skelethon Mesa nelle carte), dove Kit Willer viene rapito dagli Hualpai (albo gigante n. 39, *La gola della morte*). I pastori navajos dalla vicina Mesa di Te-en-ta vedono in lontananza i bagliori dei roghi accesi dai misteriosi selvaggi per i compagni caduti durante la sanguinosa cattura del figlio di Tex e ne danno notizia al nostro eroe che non perde tempo a buttarsi al loro inseguimento assieme a Carson e Tiger. Ma nei pressi delle sorgenti del Tulsa Creek i rapitori si dividono e prendono due direzioni differenti. Di conseguenza i nostri sono costretti a dividersi a loro volta: Tex si inoltrerà nel Deserto Dipinto ma dovrà ben presto tornare sui suoi passi; Carson e Tiger punteranno verso gli Echo Cliffs andando però incontro al disastro (**fig. 3**). Per farla breve, al nostro eroe non rimarrà altro che rassegnarsi ad un lungo viaggio nell'inferno del Grand Canyon. Anche qui la geografia bonelliana appare un po' approssimativa ma, nonostante tutto, il percorso di avvicinamento di Tex al covo di Mefisto, a grandi linee, si può ricostruire ugualmente.

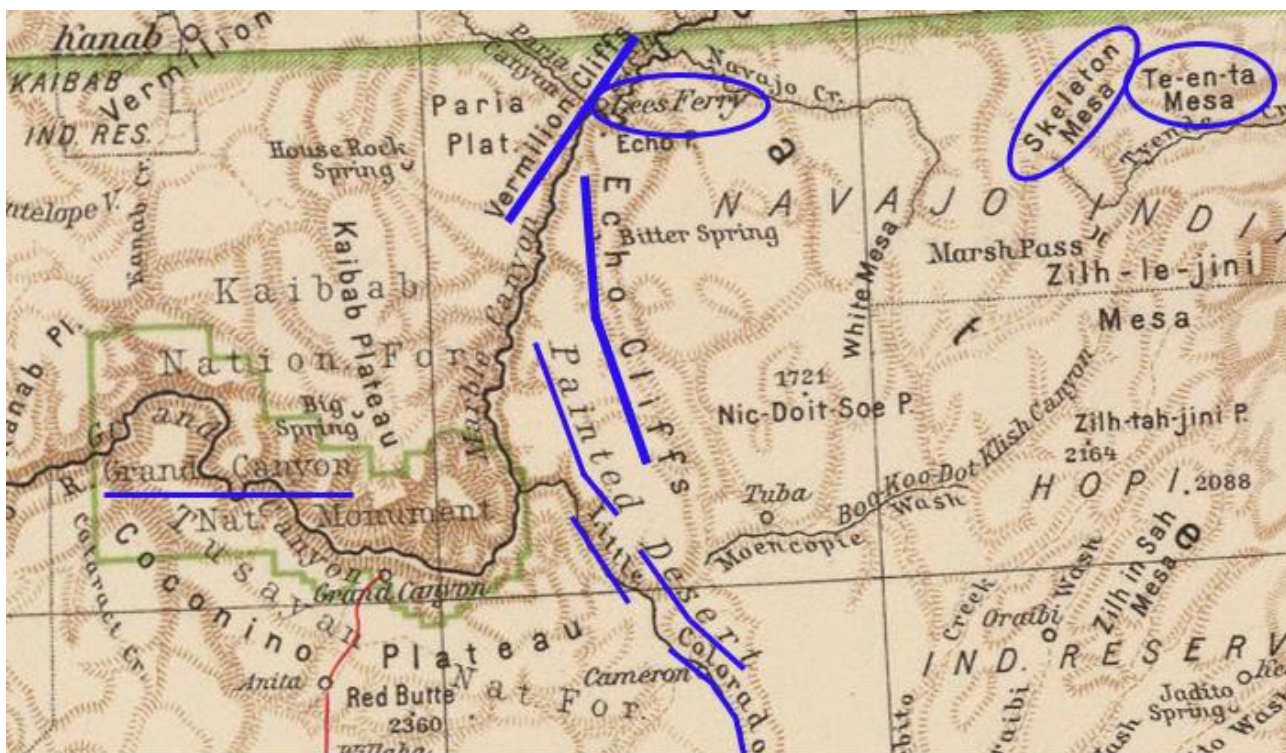


Fig. 3 - Arizona 1929

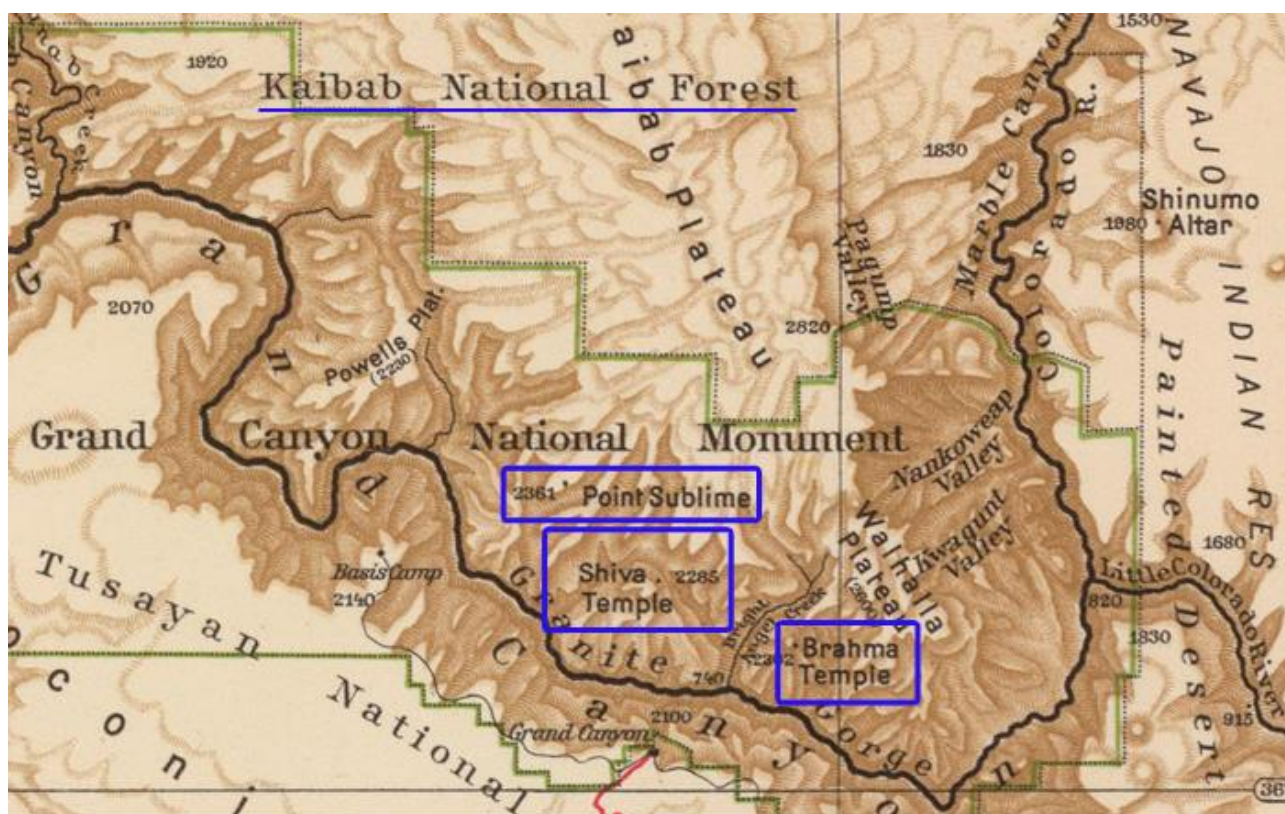


Fig. 4 - Arizona (Grand Canyon) 1929

La cartina a pagina 83 dell'albo n. 39 riproduce alquanto sommariamente la regione del Grand Canyon a nord del fiume Colorado ma i pochi elementi del territorio che vi sono riportati, come la Foresta di Kaibab, il Tempio di Shiva e il Tempio di Brahma, vengono collocati con sufficiente precisione. La stessa Punta Sublime, citata nel dialogo tra Tex e Gentry, è una nota località appartenente al Grand Canyon (fig. 4).

Insomma, per raggiungere la famigerata “gola della morte”, i due amici risalgono il fiume Colorado a colpi di pagaia fino a un “piccolo affluente la cui sorgente si trova a meno di venti miglia dal Tempio di Shiva”. Destino vuole che la loro sia tutta fatica inutile in quanto troveranno l'imbocco della gola ostruito dalla frana provocata dagli Hualpai. A questo punto saranno costretti a tornare sui loro passi e a cercare una strada alternativa. Ma è lo stesso Mefisto che, in una delle sue apparizioni, fornisce ai due la soluzione del problema quando proietterà loro l'immagine del Dente del Gigante (nome che ha il sapore familiare di qualche nostra vetta alpina), quel torrione che Gentry riconosce per aver già visto “almeno cento volte... passando fra i Monti dell'Arcobaleno”. E qui il lettore si imbatte in una clamorosa coincidenza poiché nell'area del Grand Canyon, ad alcune miglia di distanza dal Colorado, esiste effettivamente un luogo chiamato Rainbow Plateau indicante, a quanto pare, una sorta di pianoro situato a nord della Punta Sublime (fig. 5). Per arrivarci Gentry suggerisce a Tex di scendere il Colorado in canoa (anche se nel testo erroneamente è usato il verbo risalire) “sino alla svolta del Big Bear” passando per le rapide del Cavallo Bianco e proseguire quindi superando i Monti dell'Orso Nero. Tappe dai nomi suggestivi di un percorso, però, quasi del tutto immaginario...

Ma nella seconda parte della vicenda, con la fuga di Mefisto verso nord, cala una fitta oscurità diradata qua e là da qualche sprazzo di luce. L'Utah meridionale, come recita una didascalia a pag. 58 dell'albo gigante n. 40 (*Il ponte tragico*), è il nuovo scenario dove Carson e il giovane Kit, soggiogati dalla mente del mago, compiono le loro sanguinose razzie ai danni delle banche

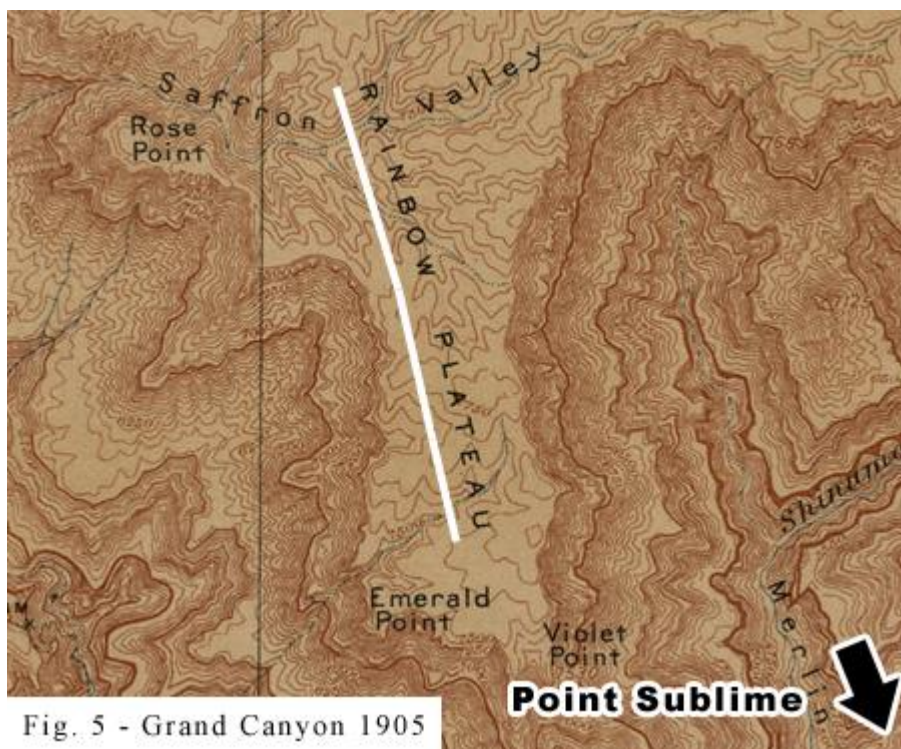


Fig. 5 - Grand Canyon 1905

dei villaggi della regione. Dunque, ripartendo dal Grand Canyon, Tex e Tiger si rimettono sulle tracce di Mefisto risalendo il Colorado sino a Lees Ferry (fig. 3) dove vengono informati dallo sceriffo locale delle tristi imprese di cui i loro amici si rendono protagonisti al di là del confine. Pertanto l'azione si sposta nell'Utah, ma a questo punto si affacciano le prime difficoltà. Tutto sembra cadere nel vago e nel fantasioso e verificare l'esistenza di villaggi e città risulta arduo se non impossibile: le varie Stoneville, Plantville (o forse Prattville?), Elmuth City, Adlerville (confusa forse con Orderville o più probabilmente con Adairville), Garroway, Bridgeville, Cactus Spring, Puma, Big Bluff... sfuggono ad ogni tentativo di ricerca. A un certo punto ci imbattiamo anche in una fantomatica Calumet City che non avrebbe niente a che fare con l'Utah poiché, come si ricorderà, appare in quella celebre avventura, ambientata in Arizona meridionale, nella quale Tex si trovò alle prese con la banda della Mano Rossa.

Calumet City, che stavolta viene disinvoltamente spostata oltre il deserto dell'Utah in direzione del Nevada, è il luogo dove Mefisto aveva dato appuntamento a Carson e Kit dopo il mancato assalto alla banca di Cactus Spring. L'infernale incantesimo viene rotto in parte grazie alla provvidenziale cartina riportata a pagina 92 nella quale si riconoscono luoghi realmente esistenti: il Great Desert (o Great Salt Lake Desert) dell'Utah occidentale e i centri di Sarah, Union e Barfield, che corrispondono in realtà a Sahara, Upton e Garfield (oltre che un centro abitato quest'ultimo è anche il nome dell'omonima contea). Ai tempi eroici delle strisce del Tex le sviste e gli errori di trascrizione da parte sia del letterista che del disegnatore non dovevano essere infrequenti! Nella medesima cartina le misteriose Santa e Lak, seminasconde dalla falda del

cappello dello sceriffo di Stoneville, hanno tutta l'aria di essere delle parole incomplete. Data la loro posizione sulla carta, non si può escludere si tratti in realtà del centro di Santaquin e del vicino Utah Lake. Comunque tutto si conclude sull'Altipiano dei Mammouth (o Mammouth Stone) che Mefisto credeva ancora abitato da una tribù di pastori "Vicitas" e che l'autore pone ai margini del deserto. Carta geografica alla mano, una località denominata Mammoth esiste effettivamente e si trova a ovest di Santaquin (fig. 6) e forse è proprio lì che Mefisto verrà abbandonato al suo destino dai nostri eroi.

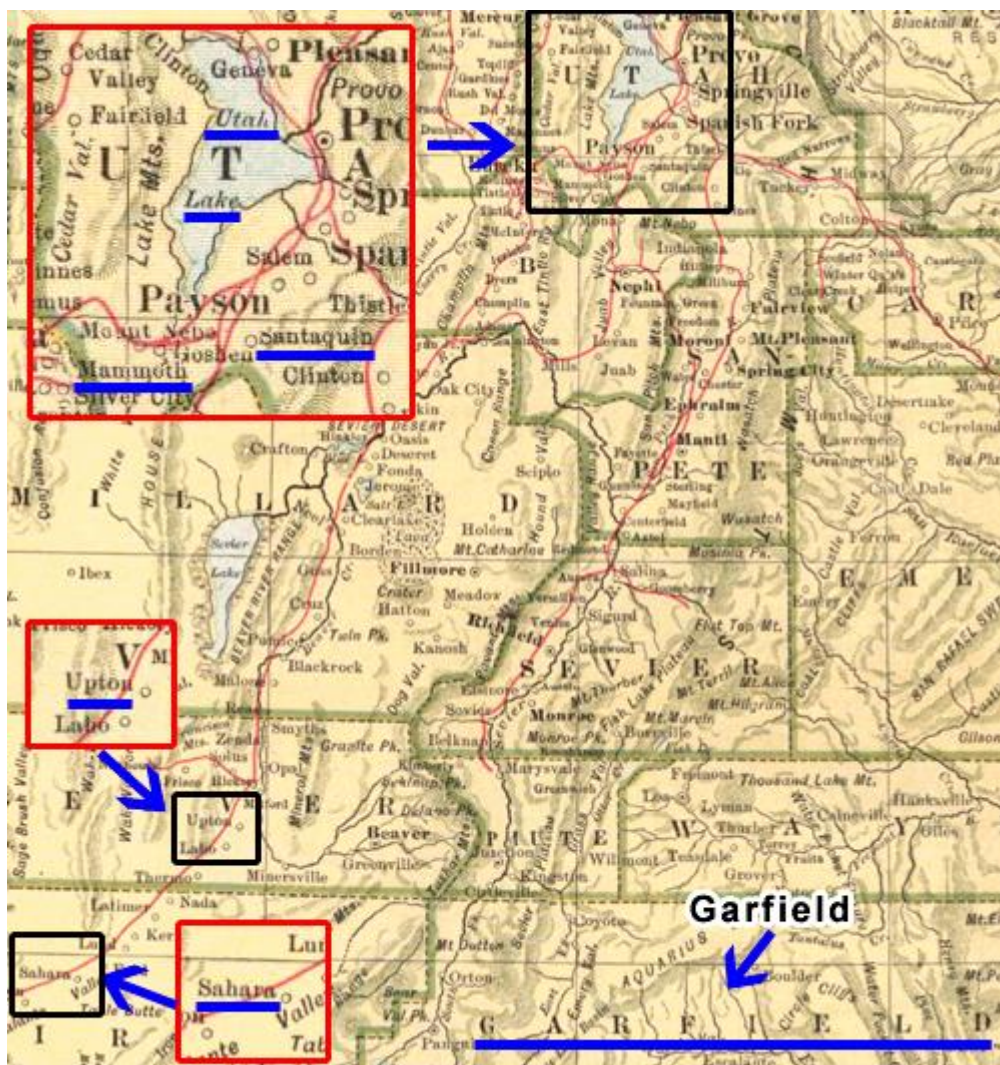


Fig. 6 - Utah 1907

Il recondito desiderio del mago è però quello di farsi trovare a tutti i costi. E ben presto, ritornato in forma grazie alle cure di Padma, fa la sua terza apparizione della saga in quel di Golconda, in una regione remota dell'Arizona nord occidentale quasi ai confini con la California. Questa volta l'autore non lascia pressoché niente alla fantasia. Tutti i luoghi riportati nella nuova storia sono reali e facilmente rintracciabili, a cominciare appunto da Golconda che nei primi anni del Novecento era un centro minerario e oggi una delle tante ghost town del Farwest. La stessa descrizione geografica degli ambienti apparsi nella visione di Nuvola Rossa è alquanto dettagliata (pagina 31 dell'albo gigante n.

79, *Il Drago Rosso*). Il paesaggio, narra lo stregone, “era una immensa distesa di terra arida, cosparsa di pietre, con alla sinistra delle montagne nere, e alla destra, molto lontano, delle colline bianche, non molto alte, ma dal profilo irregolare!”. Tex intuisce subito che si tratta della vallata del fiume Sacramento “formata da grandi masse di detriti” e situata “a sud del Boulder Canyon, fra le Black Mountains e le White Hills!”. È proprio in una caverna delle White Hills che Mefisto compie i suoi riti malefici in combutta con il lama tibetano, anche se è doveroso precisare che in questo punto l’autore confonde le White Hills, che in realtà sorgono più a nord, con le Cerbat Mountains ai piedi delle quali è invece situata la Golconda in questione (v. **fig. C** in appendice).

Nella marcia di avvicinamento al covo di Mefisto i quattro pards, su consiglio di Nuvola Rossa, dovranno prendere ciascuno una direzione diversa prima di convergere nella valle del Sacramento così da evitare di cadere tutti insieme nelle grinfie del mago. Kit Willer costeggerà il Grand Canyon “sino all’altezza degli altipiani Kanab” e scenderà quindi nella riserva Hualpai da nord ma finirà catturato per primo da Mefisto/Fiesmot in persona al centro della valle del Sacramento. Carson si dirigerà verso Red Butte e quindi attraverserà la “piana del sale” per entrare nella riserva Hualpai da sud nei pressi di Peach Spring. Caduto nella trappola tesagli dagli Hualpai e in procinto di essere trasportato al ranch del mago, spera inutilmente nell’arrivo di qualche pattuglia del vicino Forte “Rork” (o più precisamente Forte Rock). Tiger Jack prenderà la pista che attraversa la regione posta tra gli Aubrey Cliff e il Monte Floyd. Sarà il primo ad arrivare incolume a Golconda da dove spedirà dispacci fermo posta a Chloride e Mineral nei quali lascia scritto agli altri tre che avrebbe proseguito verso i Monti Tripton (in realtà la dicitura corretta è Tipton) e le White Hills. Da parte sua Tex si inoltrerà nella grande foresta di Tusayan, oltrepassata la quale giungerà a Bellemont dove prenderà il treno per Yucca contando di risalire lungo le Black Mountains in direzione di Union Pass. Una volta sceso a Yucca spedirà ai suoi compagni tre telegrammi indirizzandoli, sempre fermo posta, a ciascuna delle località “munite di telegrafo” nei dintorni della Sacramento Valley: tali località rispondevano appunto ai nomi di Chloride, Mineral e Golconda. “Vi costerà mica male!”, lo avverte il telegrafista, ma si sa: in certe cose Tex non bada a spese... Dal suo antro sulle White Hills Mefisto tesse instancabile la sua tela di ragno seguendo i movimenti degli avversari sul suo magico bacile. Ed ecco che lo vediamo passare al setaccio il Grand Canyon “all’altezza del Siva Peak” fino all’altipiano di Kaibab alla ricerca di Kit Willer; oppure scrutare i territori tra Hualpai Peak e le Black Mountains lungo la pista di Drake e “l’inizio della Green Valley” per rintracciare l’odiato Tex (**fig. C** in appendice). I quattro pards si muovono come in un’infernale moscacieca e l’uno dopo l’altro finiscono nei sotterranei del piccolo ranch del mago. Solo Tex, che può contare su ben più alte protezioni, verrà messo sulla pista giusta. E proprio quando Mefisto pensa di averlo in pugno, la buona sorte regalerà al ranger l’occasione di rovesciare una situazione per i nostri catastrofica. Sopra le alture dei Cherums, lungo la pista che dalle Black Mountains conduce a Golconda, l’incauto Makua, servo

Hualpai di Mefisto, cadrà nelle mani di Tex proprio mentre si accingeva a segnalare gli ordini del suo padrone ai guerrieri di Piccolo Tuono. Allora con falsi segnali di fumo il nostro eroe spedisce gli Hualpai a caccia di fantasmi nella Valle dei Mohaves al di là delle Black Mountains e potrà così arrivare indisturbato al ranch del dottor Fiesmot. Ormai è questione di ore. Nel terrificante epilogo, ridotto a un delirante fantoccio, il povero Mefisto verrà affidato alle amorevoli cure di “un paio di specialisti in malattie mentali” e finirà rinchiuso nel manicomio di Flagstaff.

Ma ben presto Mefisto fuggirà da lì assieme allo schizoide barone De Lafayette, da lui conosciuto durante la sua breve permanenza in clinica, e con l'aiuto della gente del Voodoo (Loa, Otami e Dambo) i due alienati faranno perdere le loro tracce. Dal colonnello Farroll del comando dei Rangers di Flagstaff Tex e Carson vengono a sapere che i fuggiaschi, dopo aver preso il treno fino ad Angell, si sono addentrati a cavallo “nella zona delle foreste di Coconino” (fig.

Fig. 7 - Arizona 1929



Fig. 8 - Arizona 1929

7). Solamente un mese dopo giunse al comando l'informazione che “i cinque erano stati visti fra i Chiricahua e i Monti Guadalupe” in direzione di S. Bernardino e quindi della frontiera messicana. Ma da qui in avanti buio completo e a nulla è valso mettere in allarme Forte Huachuca “affinché mandassero a pattugliare il confine” (fig. 8). Due anni dopo ritroveremo Mefisto tra la gente del Voodoo asserragliato in un lugubre castello all'interno delle selvagge Everglades della Florida (*Terrore sulla savana*, albo n. 93) dove invano cercherà di sfuggire alla cattura da parte di Tex e compagni (fig. 9) che nel frattempo si erano messi in

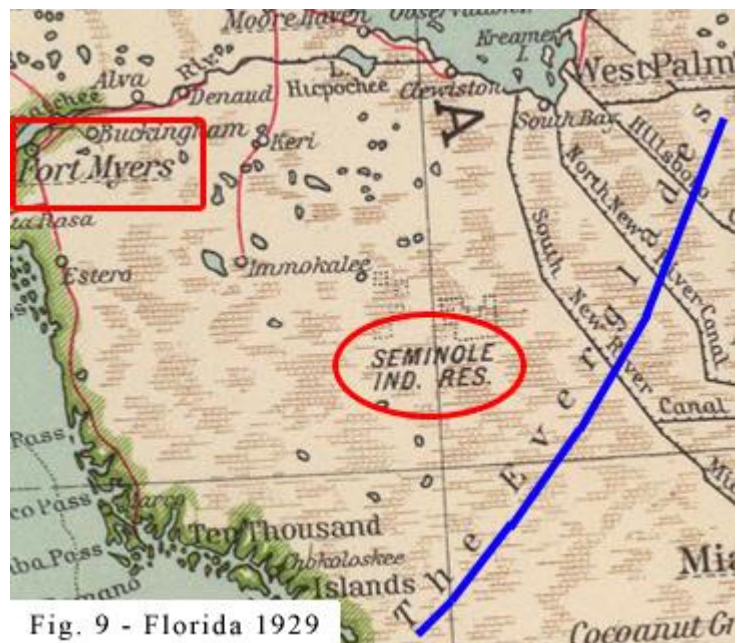


Fig. 9 - Florida 1929

caccia. Difatti, dopo aver viaggiato in battello da New Orleans a Tampa in Florida, i pards raggiungono ben presto Fort Myers. Da qui, grazie all'appoggio dei Seminoles di Yampas e dei soldati del forte, l'avanzata dei nostri nella savana non conosce ostacoli e per Mefisto e soci le Everglades diventano una trappola mortale (v. **figura B** in appendice). Ma dopo tutto il mago è solo l'ombra di se stesso e nel suo animo distrutto ogni desiderio di vendetta sembra ormai definitivamente spento. Solo la morte ce lo restituirà più vivo che mai!

Appendice

Figura A - Il Texas nel 1845 alla vigilia della guerra tra Stati Uniti e Messico. Chiara risulta la posizione di Santa Fè a breve distanza dal Rio Grande ai confini con gli ex territori messicani.

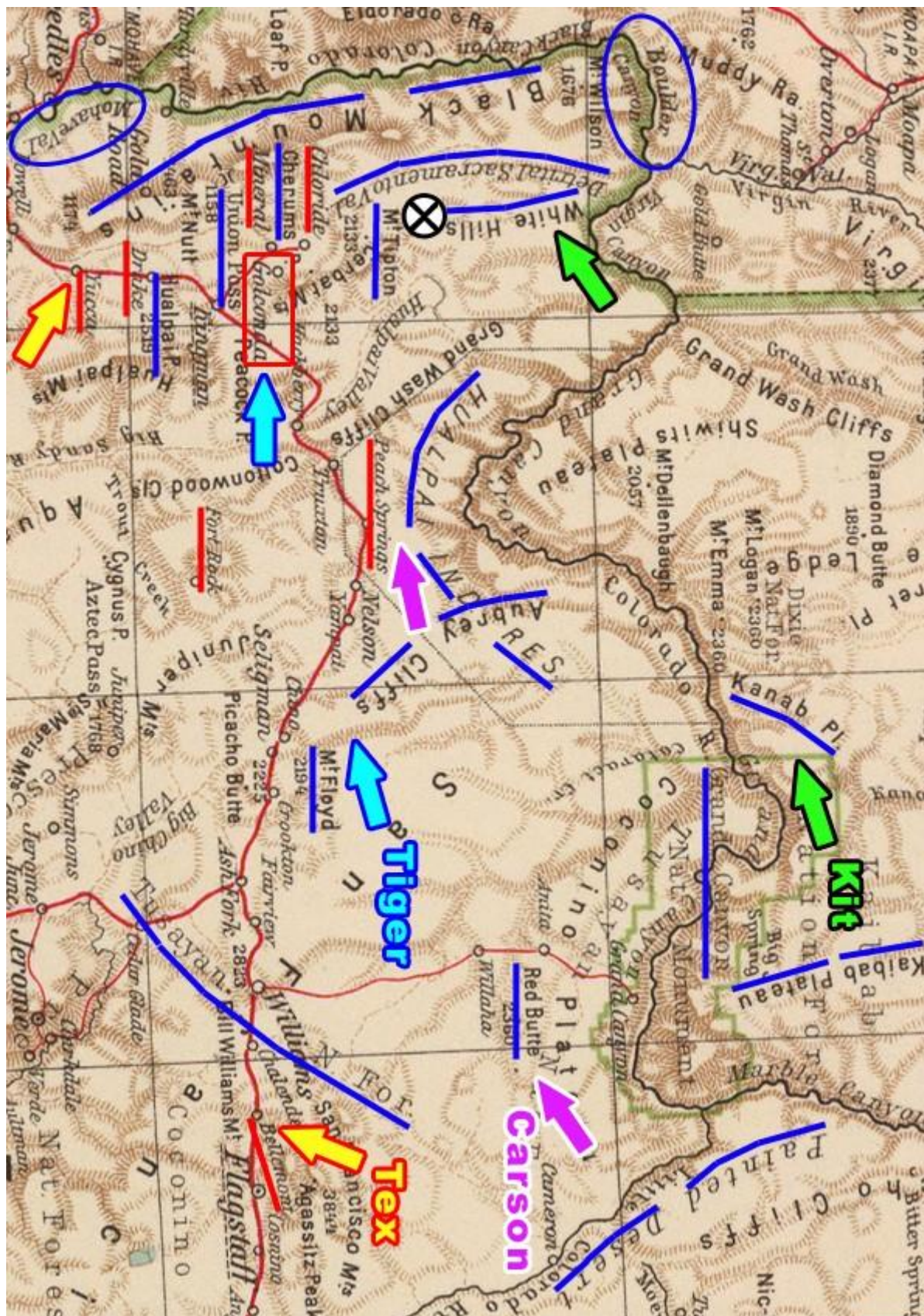


Figura B - Località mefistofeliche in New Mexico, Arizona e Florida.



Figura C

Mappa dell'Arizona del 1929. Le frecce indicano le quattro diverse direzioni prese dai pards per raggiungere Golconda.





NON C'È BISOGNO DI SPREMERSI TROPPO PER TROVARE QUALCUNO A CUI
DEDICARE QUESTO NOSTRO APPASSIONANTE IMPEGNO.

IL NOSTRO PENSIERO VA A LUI

AL GRANDE SERGIO

