

Texiani

 *in libera uscita*

N. 12 - Luglio 2018

In questo numero

L'eroe di Nolitta: un uomo chiamato Zagor

di *Emanuele Mosca*

pag. 2

Facce da galera

di *Giovanni Carpinelli*

pag. 9

Psichedelico

di *Francesco Bosco*

pag. 12

Fuori pista

di *Mauro Scremin*

pag. 18

Texiani in libera uscita®
è un prodotto



L'eroe di Nolitta: un uomo chiamato Zagor

Nei miti greci quella dell'eroe era una figura semidivina dotata di potenza e intelligenza, e quindi capace di compiere nobili gesta per soccorrere i più deboli. Ma nell'Odissea abbiamo imparato che anche gli esseri umani possono assurgere a tale titolo. Basti pensare a Ulisse, che di certo non possedeva poteri o abilità sovranaturali e non era figlio di déi ma, grazie alla sua intelligenza, e alla capacità di non soccombere alla sorte avversa, merita a pieno titolo questo appellativo. Come lo merita il mitico Zagor, che pur essendo un uomo, racchiude in sé tutte le prerogative dell'eroe classico. Un eroe che però si pone delle domande, dei dubbi. Quindi un eroe profondamente umano. O Nolittiano.

Guido Nolitta: lo sceneggiatore della domenica



Se Giovanni Luigi Bonelli era un romanziere prestato al fumetto e mai più restituito, suo figlio Sergio aveva una visione meno poetica e ironica di sé perché, nelle varie interviste che ha concesso in vita, si era definito uno sceneggiatore della domenica. Un artigiano quasi improvvisato, dunque, e che, per rispettare la carriera di suo

padre e non confondere il lettore, utilizzò un nome d'arte trovato per caso, quel Guido Nolitta che poi avrebbe fatto sognare intere generazioni di lettori. Ma chi era davvero Sergio Bonelli? Un viaggiatore? Un editore lungimirante? Un sognatore? Di sicuro un appassionato lettore di libri e fumetti, ma anche un vorace collezionista dei film più variegati. Prima di dedicarsi a Zagor, aveva già compiuto diverse esperienze come autore, dapprima sceneggiando qualche episodio del Piccolo Ranger di Lavezzolo, le due miniserie Il Giudice Bean e Il Ribelle, e Un ragazzo nel Far West, che poi avrebbe lasciato nelle mani abili di suo padre. Con Zagor, ideato nel 1961 e pubblicato nel classico formato a striscia, Nolitta tenta di creare un personaggio

western atipico e alternativo. Qualcosa di diverso dai soliti eroi bonelliani. E proprio in merito a Zagor dice: L'aver scritto per un solo personaggio ventimila pagine di fumetti rappresenta un traguardo non indifferente, per chi, al pari di me, era "costretto" a lavorare soltanto di sera e nelle feste comandate (cit. **I Mille Mondi di Zagor** - 2001). Per Bonelli figlio quello dello sceneggiatore era dunque un mestiere da ritagliarsi nei momenti liberi, in quelle ore sottratte alla direzione di una casa editrice che, in quei lontani anni Sessanta, iniziava con Tex la sua scalata al successo. Le sue insicurezze, insieme alla consapevolezza di essere un artigiano del fumetto senza particolari velleità artistiche, l'hanno portato a fare i conti con se stesso e pensando in negativo sulle sue reali capacità. E, diciamocelo, Sergio si sbagliava. Si sbagliava perché non solo era dannatamente bravo, ma con il suo modo di scrivere ha creato quello stile che, a oggi, possiamo definire nolittiano. Nei suoi fumetti Nolitta-Sergio amava inserire delle didascalie descrittive di ambienti e location: dai corsi di fiumi ai paesaggi montuosi, dalle inesplorate foreste amazzoniche ai pericolosi deserti. I luoghi dell'avventura. Quei luoghi che lui conosceva bene e che aveva esplorato in prima persona nel corso dei suoi vagabondaggi in giro per il mondo. Ma oltre alle didascalie così personali e uniche, Nolitta aveva un modo personalissimo di tratteggiare i suoi personaggi. Prima ancora di quanto apportato da autori come Gino D'Antonio e Giancarlo Berardi, i suoi eroi potevano essere sia buoni sia cattivi e, nelle sue sceneggiature, il lettore spesso incappava in veri e propri esseri umani protagonisti di meravigliose storie narrate, ma soprattutto il lettore imparava che la ragione e le convinzioni ideologiche non stanno mai da una sola parte. Un'altra prerogativa delle storie di Nolitta era l'uso della comicità: le sue gag, soprattutto quelle create nella serie Zagor, restano dei veri e propri capolavori nella storia del fumetto popolare italiano. E servivano come intermezzo all'azione e alla drammaticità delle sue avventure.



Onora il padre

Sergio ha sempre avuto una grandissima stima di suo padre, ma in Zagor possiamo vedere i segnali di una vera e propria scissione dallo stile e dal modo di intendere l'avventura del suo illustre genitore. Innanzitutto la felice intuizione di ambientare Zagor nell'Est americano e nella prima metà dell'Ottocento. Proprio per evitare di sfruttare l'ormai abusato tema dei pionieri del Far West e di collocare quindi il suo eroe in territori già sfruttati come l'Arizona o il Messico. Darkwood, però, è una foresta della fantasia in parte inesplorata, dove l'avanzare della civiltà non ne ha ancora intaccato la magnificenza. Una terra di nessuno, o di Mezzo, per dirla alla Tolkien, in cui si possono incontrare uomini primitivi e dinosauri. Darkwood ha comunque una cornice realistica perché è situata tra i territori dell'Ohio e del West Virginia, ma nelle avventure nolittiane il realismo storico è solo un dettaglio che Sergio usa per delineare il suo mondo fantasioso. Nel primo episodio Zagor ci viene presentato come una sorta di supereroe con tanto di casacca, un uomo dotato di facoltà strepitose, tra cui la capacità di spostarsi sugli alberi come Tarzan, il gusto delle apparizioni sceniche come il mitico Phantom, e una sorta di sesto senso tipico di Yorga (indimenticabile fumetto di Gianluigi Bonelli). Dopo la prima storia, Nolitta cede subito la palla a Ferri e poi a suo padre, relegandosi in una sorta di panchina immaginaria per sceneggiatori. Ma, al suo ritorno, la situazione cambia e Zagor diventa quel meraviglioso fumetto che è: una saga in cui il *sense of wonder* si respira in ogni pagina. Basti pensare a quel gioiello che è la prima storia con protagonista il Professor Hellinggen. In questo episodio (pubblicato negli albi *L'Isola della Paura* e *Sulle orme di Titan*) Sergio Bonelli dà sfogo a tutto il suo immaginario fatto di film e fumetti



ispirandosi a Virus, di Pedrocchi e Molino e al Mostro d'acciaio, un vecchio albo di Brick Bradford. E con Hellinggen, questo "mad doctor" che in futuro affronterà Zagor in altre mirabolanti storie tra fantascienza e avventura, Nolitta fa subito centro. Si tratta di un piccolo classico con protagonista lo scienziato pazzo, un incredibile robot



gigante, una tribù in pericolo e la consueta minaccia che incombe sul mondo intero. I presupposti per atti di eroismo puro, quindi una storia perfetta per un personaggio come Zagor. Ma analizzare tutte le avventure di Zagor scritte da Nolitta è un'impresa impossibile nel poco spazio a disposizione. Allora non mi resta che fare uno di quei consueti tuffi nei ricordi che caratterizzano spesso gli articoli di Texiani. La prima storia che ho letto fu L'Avvoltoio (che ho scoperto fu anche il primo episodio letto da Decio Canzio). La cover di Ferri è evocativa e mostra questo personaggio

mascherato, un uccisore di indiani che turbò non poco le mie giovanili letture. Perché Ian Siegel, il protagonista di questa storia, è sì un villain, un uomo ammantato in un inquietante cappuccio nero che uccide gli indiani per vendicare la sua famiglia (come Sam Boyle in Kinowa), ma agisce seguendo un suo codice di giustizia e cercando di riparare a dei torti subiti. Certo, lo fa nel modo sbagliato, ma in questa storia Nolitta lascia spazio a tonalità di grigio in mezzo al bianco e al nero, colori che hanno sempre rappresentato il bene e il male nel fumetto popolare. O meglio, in una storia come L'Avvoltoio non si vuole giustificare le azioni di un cattivo (perché tali sono), ma si cerca di comprendere le motivazioni psicologiche che hanno spinto Siegel a diventare l'assassino che è. Ma nella serie di Zagor Nolitta ha creato innumerevoli situazioni che andrebbero studiate e sbattute nei manuali di sceneggiatura per aspiranti tali. Pensiamo alla sfida tra il nostro eroe

e il gorilla di Odissea Americana. Si tratta di un momento drammatico, uno scontro epico tra la natura animale e quella umana. Una lotta in cui la forza di Zagor riesce ad avere la meglio, scandita in pagine memorabili e superbamente tratteggiate da Gallieno Ferri. E cosa dire dell'assedio dei Kiowa di Winter Snake in La marcia della disperazione? L'intuizione di Nolitita è di inserire in quel contesto drammatico la famigerata scena del bacio tra Zagor e Frida Lang, eresia per un autore come suo padre, da sempre sostenitore e fautore della drammaticità avventurosa a scapito del fattore sentimentale. Un altro momento caro ai miei ricordi e alle mie letture giovanili è senz'altro il finale di Alba Tragica: in quello scenario mattutino, Zagor attende il suo nemico, il vampiro Bela Rakosi, mentre si accinge a entrare nella sua cripta. L'attesa è spasmodica e Nolitita riesce a cadenzare il momento e lo scontro finale con grande abilità narrativa usando delle didascalie a tema che andrebbero riprese anche nei fumetti "moderni". La stessa abilità utilizzata in La settima prova. Zagor affronta e si cimenta in una serie di sfide contro Mike Gordon, uno sbruffone che vuole ridicolizzarlo davanti a tutti gli abitanti di Darkwood e che si è soprannominato Supermike. Ecco, in questo caso Nolitita-Sergio, a differenza di quanto avrebbe fatto suo padre con Tex, non esita a far assaporare l'amaro sapore della sconfitta al suo eroe, e a instillargli il dubbio e il timore di aver trovato forse un avversario più forte di lui. Ecco un altro punto a favore dello stile nolittiano. E se osserviamo il momento sublime in cui Cico annuncia la vittoria di Zagor dopo la settima ed epica prova... c'è da restare orgogliosi di leggere simili opere a fumetti! E dall'orgoglio si passa alla meraviglia. Quella che ho provato leggendo tutte le storie del primo lungo viaggio in giro per gli Stati Uniti che Zagor ha compiuto nel ciclo di Odissea Americana. Una serie di storie meravigliose, scandite da momenti drammatici come il tragico epilogo dei Seminoles e di Manetola nello struggente All'ultimo sangue in cui, ancora una volta, Zagor è vittima degli eventi. O come l'assedio dei morti viventi in Zombie, o il capolavoro marino, Bandiera Nera, una delle storie più belle pubblicate in Italia. In questa meravigliosa e salgariana avventura, il nostro eroe e il suo panciuto amico Cico si confrontano con il paranormale e con Ramath, fachiro indiano che evoca, in una sorta di contatto medianico, l'anima di un antico pirata. Tratteggiata da Ferri in modo impareggiabile questa è un'altra sequenza memorabile scritta da Nolitita. Un'affascinante prerogativa di questo ciclo di storie è il suo

essere on the road. La natura serve per dare a Nolitta la possibilità di calare il suo eroe in contesti narrativi diversi, ma soprattutto per dargli modo di partire per recarsi in altri luoghi, per poi tornare a casa, dopo aver assaporato i disagi, gli impegni e le sfide che il viaggio stesso comporta.

I personaggi

Se Zagor è un fumetto eterogeneo, lo deve non solo alla commistione di generi, dall'horror al giallo, dal western (seppur atipico) alla fantascienza, ma anche ai protagonisti che hanno affollato le storie dello Spirito con la Scure. Soprattutto i comprimari. Digging Bill racchiude molti elementi nolittiani, con quel suo essere un sognatore, forse un po' pazzo e un po' surreale, non un cattivo nel vero senso del termine, ma nemmeno un buono per antonomasia. In una parola? Un essere umano. Un essere umano che vive di espedienti e che vuole realizzare il suo obiettivo: trovare un vero tesoro. Umano, quindi, come Trampy, comicissimo personaggio che potrebbe figurare in una comica di Buster Keaton o di Chaplin, che vive di espedienti, di truffa, di raggiri e che ha lo scopo di sopravvivere in questo pazzo mondo e di divertire il lettore. Oppure scanzonato e buffo come Bat Batterton, un detective tanto strampalato quanto simpatico, sottile caricatura di tutti quegli investigatori, da Sherlock Holmes a Hercule Poirot, che hanno caratterizzato la narrativa "gialla". O come l'irriverente "Guitar" Jim, un biondo figlio di puttana che sa strimpellare una canzone con la sua chitarra e organizzare una rapina, che lo prenderesti volentieri anche a schiaffi, ma che è capace di rischiare la vita pur di salvare Zagor e Cico. Una galleria di personaggi e comprimari che il lettore ha amato nell'attesa che Nolitta li ripescasse periodicamente, in modo da creare uno schema narrativo insuperabile e mai visto in altre serie a fumetti, bonelliane e non. E che cosa dire di Wandering Fitzzy, il papà adottivo di Zagor? Una sorta di poeta anarchico, un uomo stanco della civiltà che ha abbandonato tutto per vivere nella foresta e restare a contatto con la natura. E sarà proprio lui a dare al nostro Zagor l'insegnamento principale: che la verità non sta mai da una sola parte. Il nostro eroe lo impara a sue spese. Basta leggere quel capolavoro che è Zagor Racconta. Qui la scissione di cui parlavo, quel tentativo riuscito da parte di Sergio di differenziarsi da suo padre Gianluigi, si sprigiona in tutta la sua compiutezza. Non solo scopriamo le origini del nostro eroe, ma nella

prima parte di questa avventura lo vediamo bambino. E conosciamo il suo dramma: l'uccisione dei suoi genitori per mano di Salomon Kinsky, un fanatico predicatore alla guida degli indiani Abenaki. Salvato da Wandering Fitzy, il nostro eroe cresce alimentando un odio e un rancore spropositato verso gli uomini rossi, gli stessi che, in futuro, avrebbe difeso anche a rischio della vita. Ed è proprio quando arriva alla resa dei conti con Kinsky che Zagor scopre il terribile segreto di suo padre e gli eccidi di cui si era macchiato. Quella degli Abenaki era dunque una vendetta, spietata, certo, ma forse legittima. In questo caso Nolitta instilla nel lettore un sottile gioco psicologico presentando un eroe che ha dubbi e incertezze, che per anni ha vissuto nel tormento e nella ricerca di una vendetta che l'ha costretto però a fare i conti con il passato, e le colpe, di suo padre. Chi è dunque il vero cattivo? Tex è granitico, sicuro di sé, sa cosa fare anche quando si tratta di vendicare suo padre, o sua moglie Lilyth. In quel caso non ci sono dubbi: i cattivi sono cattivi e i buoni restano buoni. Con Zagor no. Ed è rivoluzione.

Il messaggio di Sergio

L'insegnamento di Nolitta è sotto gli occhi di tutti e basta leggere le sue storie, soprattutto quelle di Mister No, per capire quanto i suoi fumetti siano stati una proiezione del suo modo di vedere il mondo. L'eroe bonelliano degli anni Cinquanta, quello creato da suo padre era una sorta di manifesto dello scavezzacollo ironico e sprezzante. Leggendo le avventure di Hondo, Kociss, Big Davy, Za La Mort ci accorgiamo che l'eroe è un tizio che sa dove andare, sicuro di sé e che affronta il mondo e le difficoltà della vita con ironica strafottenza. Zagor no. Pur essendo infallibile con la pistola, dotato di forza sovrumana, di intuito e incredibili capacità di sopravvivenza è un uomo problematico e che si pone dei dubbi. Ed è davvero figlio di quegli anni Sessanta, ricchi di contestazioni, pacifismo e analisi. Anni in cui i giovani e meno giovani di tutto il mondo iniziavano a porsi dei dubbi, a gettare le basi verso una maggiore riflessione sulla vita e sulla società. Ed è in un contesto come questo, insieme all'insaziabile voglia di avventura, che Nolitta ci presenta il suo primo personaggio seriale di successo: Patrick Wilding, alias Zagor, alias Lo Spirito con la Scure. Un eroe, certo, ma umano. Profondamente umano.

Ed è per questo che lo abbiamo tanto amato.

Emanuele Mosca

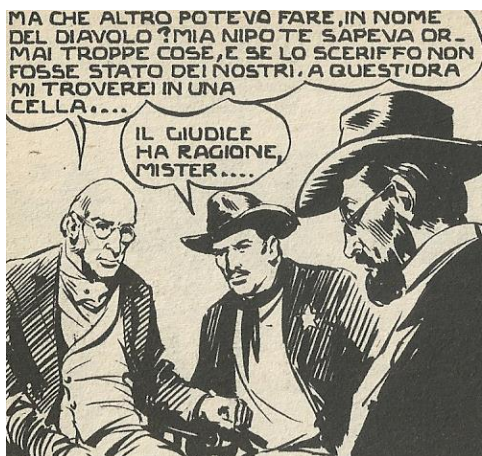
Facce da galera

Sarà che son nato con la lettura del Grande Re ma considero Tex come uno che ha sempre mostrato un certo misurato rispetto nei confronti degli avversari. Con Louis Laplace, più conosciuto come il Leopardo Nero, il tragico protagonista di una delle più grandi storie che il lettore di Tex ricordi, dal titolo “Il grande re”, Tex non infierisce nel giudizio, abbozza addirittura un riconoscimento alle manie di grandezza dell'uomo, gli rende l'onore delle armi: “Forse era un pazzo, ma in ogni caso è stato un uomo di fegato”.

Laplace, un nero di discreta stazza, bardato di corazza, gonnellino e corona sul capo, ha in mente un piano ambizioso, quello di unificare l'intera nazione indiana e porsene a capo. Spazzar via l'oppressore bianco, insomma. Il piano è talmente folle che si fa presto a capire che il tipo non è proprio a posto con la testa. Louis, in effetti, un po' matto lo è. Non lo è invece Pierre Gaul. Pierre è l'oscuro faccendiere di Laplace che inscena il ruolo del vero cattivo della storia, l'anima nera, la mente criminale tutta dedicata all'intrigo, che tiene il lettore inchiodato alla trama come spesso succede nelle storie di Gianluigi Bonelli. Egli è mosso dal denaro, un po' come lo è Mefisto nella sua prima apparizione quando il mago tradisce il suo paese mettendosi al servizio dello spionaggio messicano.

È, dunque, solo un farsesco re quello con cui ha a che fare Tex? Sicuramente no, Laplace incarna il ruolo nella sua forma più spettacolare, un ingrediente importante del genere avventuroso. Pierre Gaul è l'eminenza grigia, il vero autore, il motore dell'intera macchinazione... “Vecchio pazzo! Uno di questi giorni vedrai che bella sorpresa ti farò.” Questo è ciò che pensa Gaul del suo illustre compare. Di solito Bonelli lascia carta bianca sull'immagine del cattivo, non si può dire che sceriffi corrotti e malviventi vari abbiano un aspetto particolarmente mostruoso. Al contrario parliamo di individui che il più delle volte sono anonimi nella loro caratterizzazione, raffigurati sempre in modo ordinario dai vari disegnatori, mai bruttissimi, deformi o ripugnanti. Oggi al contrario il cattivo di turno deve avere spesso un aspetto fisico che rispecchi il tasso di malvagità, infatti il lettore tende a preferire una rappresentazione di villain la più deformata possibile, perché essa deve accrescere al massimo grado lo spasimo dell'attesa in

vista della sfida finale. Ovvero: più terrificante è il nemico e più ne guadagna la trama. Un errore in realtà, perché con la rappresentazione sempre più esasperata dell'antagonista diventano maggiori le aspettative. E se poi queste vengono disattese, tutto crolla miseramente nella testa del lettore. Insomma, se oggi fai una Tigre Nera, devi essere conscio che le grandi aspettative non devono andare deluse.



Se non erro, questo credo fosse proprio un tema dibattuto in casa Bonelli, dove da una parte Sergio sembrava propendere per un Tex sempre più in difficoltà, dall'altra Gianluigi che ha sempre preferito catturare l'attenzione del lettore non tanto attraverso il lato scenografico del cattivo di turno quanto piuttosto facendo leva sul modo con cui metteva in atto il suo piano criminoso. Ci sono nel suo Tex un'ampia gamma di loschi ma anonimi figure, di criminali incalliti come di uomini d'affari corrotti, dall'aspetto quasi rispettabile, piuttosto che figure uscite da un film dell'orrore.

Ovviamente ogni autore fa la propria scelta coerentemente a seconda dei fini narrativi. Non esistono dogmi o regole inviolabili, ma l'opzione nolittiana del "Tex in difficoltà" è un'arma a doppio taglio, difficilmente digeribile, specie se consideriamo che la sicumera nel linguaggio dell'eroe farebbe a pugni con dubbi ed esitazioni nei riguardi dell'avversario. Tex non si scontra con fabbricanti di borsette o ometti da quattro soldi, i suoi nemici sono più o meno sempre ostici, qualche



volta infernali come Mefisto o Barrera. A proposito di Mefisto, non dobbiamo dimenticare che tra la sua prima apparizione e la seconda, avvenuta a nove anni di distanza, il personaggio subisce da parte di Bonelli un restyling sorprendente. Presentato agli esordi come un illusionista da baraccone, un imbroglione e una spia, ne "La Mesa degli Scheletri" viene proiettato su uno scenario esotico e selvaggio che solo in apparenza mette in secondo piano il fatto che alla fine il vecchio Dickart deve pur trarre profitto dalla

sua attività criminosa anche se prima di tutto c'è la sua vendetta nei confronti di Tex.

Il malaffare è il tema ricorrente nel racconto texiano di Gianluigi Bonelli, quello che predomina e che lo scrittore delinea nelle più disparate forme. Il denaro, l'arricchimento disonesto, la truffa, la violenza, la sopraffazione sono una costante della saga. Fred Brennan stesso non è altro che un losco affarista di Denver che assieme al suo compare Teller mette in piedi un'associazione a delinquere che Tex manda per aria.

Vorrei ringraziare gli amici di Baci & Spari per l'occasione che mi hanno offerto, ospitandomi su questa bella rivista che seguo con interesse sin dal suo primo numero. "Texiani" è uno dei punti di riferimento più profondi e intensi dell'analisi critica che riguarda il Ranger di Gianluigi Bonelli, pur non mancando di interesse per altre decine di personaggi del mondo dei fumetti.

Fatta questa doverosa precisazione, so che non posso permettermi il lusso di argomentare con la stessa destrezza con cui si misurano i molti articolisti della rivista, ma ci ho provato. Non sono più un giovanotto e quindi vi dico che lessi il mio primo albo di Tex quando avevo 12 anni, si trattava appunto del volume gigante "Il grande re" che il portiere mi lasciò in prestito e che non mancai di restituire. Mi piacque tanto quel suo pezzettino finale ma mi aveva divertito parecchio la storia intitolata "Linciaggio!". Ecco, come dicevo, in "Linciaggio!" si capisce benissimo che i cattivi di solito sono personaggi violenti e arroganti, che a volte si sciolgono come neve al sole, a volte si rivelano degli ossi duri. Insomma, qualche viso allungato, qualche mascella più granitica del solito, qualcuno addirittura somigliante a Tex.

Nel palazzo ci viveva anche un altro signore che leggeva Tex e che, come diceva il portiere, ne aveva in casa parecchi, però era scontroso, mi metteva ansia e non mi sognavo minimamente di chiederglieli se lo incontravo. Un giorno con mio fratello più grande presi da un cassetto una manciata di monete, andammo nell'edicola del quartiere e comprammo "Squali", l'ultimo uscito. C'era solo quella copia e per giunta anche un po' bagnaticcia. Più o meno a metà strada iniziai col darle una sbirciata per vedere gli squali ma di squali ce n'erano ben pochi. Ci misi un po' di tempo a capire che al confronto i veri squali in Tex sono altri, non certo quei pesci che mordevano senza secondi fini.

Giovanni Carpinelli

Psichedelico

*Si può spegnere ogni tanto il pensiero
Smettere almeno di crederci per davvero
E non essere più schiavi per lo meno
Di un'idea come di un'altra, di un mistero*
(Vasco Rossi)

Quando scoprii lo space-rock dei Pink Floyd, confesso che ne rimasi da subito letteralmente folgorato. Era, credo, il 1973 e il disco, che un amico mi aveva invitato ad ascoltare a casa sua, era intitolato “The Dark Side of the Moon”.

Venivo da un’esperienza fatta tutta di band alla Cream, Crosby Still Nash & Young, Jimi Hendrix Experience, John Mayall Bluesbreakers, ecc. E dunque da un orecchio completamente immacolato di fronte al sound ricercato, ricco di sfumature e sperimentale dei Floyd. In realtà, “The Dark” aveva poco a che fare con l’opera precedente del gruppo, opera che arrivò sul piatto del mio impianto stereo non appena mi fu possibile



procurarmela.

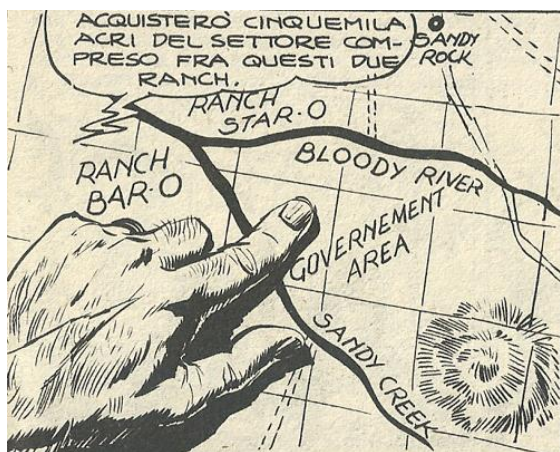
Inizialmente feci fatica, ad esempio, ad accostare “The Piper at the Gates of Dawn” (1967) a “The Dark”: “The Dark” era un disco perbene, pomposo, carico di estetica musicale e persino un po’ ruffiano, mentre “The Piper” un lavoro istintivo,

estroverso e perfino geniale... Così come del resto lo sono i primi album dei Pink Floyd, almeno fino a “Meddle” (1971). Con la maturità ne dedussi che The Dark era il primo lavoro commerciale del gruppo britannico, accompagnato da una copertina essenziale, per niente barocca, che mostrava la scomposizione di un fascio luminoso attraverso un prisma su uno sfondo nero (il famoso esperimento di Newton), opera disegnata da George Hardie.

“More” (1969) fu l’ultimo che riuscii a procurarmi, ma tutt’ora è quello che mi affascina di più. “Obscured by Clouds”, invece, mai pervenuto.

Con Tex non andò troppo diversamente. Partii con “La croce tragica” (nn. 121-124), considerata da molti la più bella storia di Tex - un po’ il “The Dark Side of the Moon” della saga - per poi procedere subito a ritroso alla ricerca dei primissimi albi del Ranger, naturalmente senza mai abbandonare i primi amori a fumetti come Topolino, Supereroica, ecc.

Ma la domanda è: quello tra i Floyd e Tex è forse un confronto improponibile? Può darsi, io ritengo però che esistano dei parallelismi assolutamente attinenti. È il Tex de “La croce tragica” il vero manifesto del personaggio di G.L. Bonelli? Ed è “The Dark Side of the Moon” quello del gruppo inglese? Direi di no. In entrambi i casi si tratta di capolavori sui generis, ovvero solo in parte accostabili alla pasta originaria o, diciamo pure, alla traccia iniziale. “The Dark” e “La croce tragica” inglobano le caratteristiche fondamentali della perfezione, l’apoteosi dell’armonizzazione che soddisfa in pieno colui che ascolta o legge. Si badi bene, tutto questo non vuol significare che manchino del tornito dispositivo degli inizi, no, però lo “sforzo” di accostare la materia d’origine alla “maturità artistica” non è di poco conto: “Sulle piste del Nord” e “Il figlio di Mefisto”, per rimanere solo a Tex, si distinguono da “Il capitano della River’s Queen” e “Avventura sul Rio Grande” per stile narrativo (la sceneggiatura di “Sulle piste del Nord” si distende maestosamente rispetto a quella dei primi episodi), ed evoluzione grafica (i disegni acquistano in perfezione con il boom della serie). Quest’ultime, assieme a molte altre del primo periodo, definite “seminali”, sono spesso non considerate o addirittura ignorate dai lettori e dai commentatori specializzati. In realtà proprio in esse viene innescato il processo che definisce la vera natura del personaggio. La prima ottantina degli albi di Tex, quella che conta tra l’altro la maggior



parte degli episodi di carattere esotico, è anche quella che presenta le più numerose sfaccettature dell’eroe e dunque, per noi, i maggiori spunti di riflessione. Vi emerge un Tex ruvido, immediato, che lascia poco spazio a complicate strategie, capace, ad esempio, di acquistare, con tanto di buono bancario, cinquemila acri di terra ad un dollaro l’uno e duemila

dollari di pecore, il tutto per combattere anche a suon di scartoffie le malefatte di Rickett (vedi “Sangue sui pascoli”, Tex n. 42). Un Tex spregiudicato e affarista, uno speculatore che convince Carson ad associarsi in un’impresa in grado di triplicare l’investimento iniziale (alla fine si accontenteranno di ricavarci il doppio!).

Mica male, no? Ma soprattutto divertente! Come divertente è tutto il Tex di quel periodo.

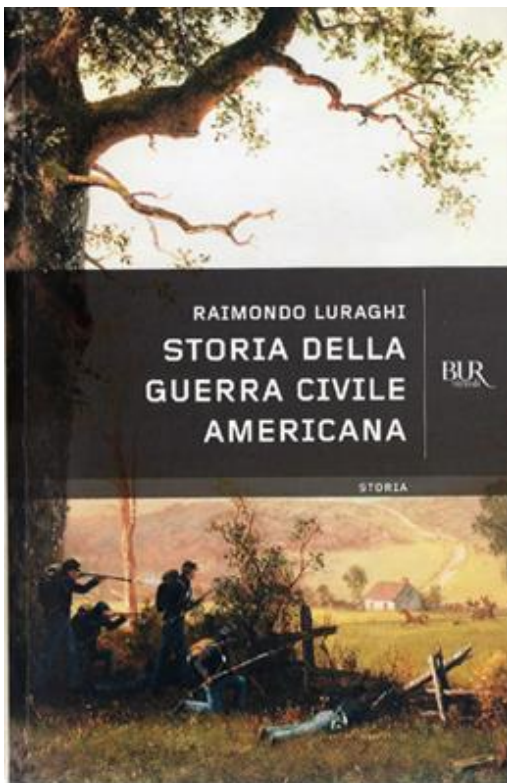


Il parallelo tra i Floyd e Tex si ferma qui perché nel loro sviluppo le due cose sono diverse l’una dall’altra: la band inglese non sfondò mai nel mercato americano prima di “Atom Heart Mother”, Tex sfondò invece proprio con la “svolta americana” (parlo in questo caso della grafica ispirata a Giolitti, Buscema, ecc.) avvenuta tra la fine degli anni ’50 e la prima metà dei ’60, il punto dove convergono la prima rivoluzione dei disegni di Galleppini e il massimo sviluppo dell’essenza texiana di GLB, premiato tra l’altro da un impressionante boom editoriale nei successivi 20 anni.

Il Tex della quintessenza è proclamato lì. Col passare del tempo, una certa idea dell’eroe prese strade inedite e ciò avvenne non certo grazie alla “maturità” dello scrittore (puntualizziamo: GLB ha 40 anni quando crea il personaggio e 60 quando viene definito narrativamente “maturo”: una cosa che fa sorridere, se non qualcos’altro). La maturità di cui si tratta riguarda casomai Sergio Bonelli che prese il comando della Casa Editrice quando aveva, credo, sui venticinque

anni e che di lì a qualche mese mise a punto innanzitutto la svolta iconografica attraverso l’“importazione” di materiale americano da cui attingere a piene mani e col tempo anche l’altra: quella più essenziale riguardante la reinvenzione narrativa del Tex ad uso degli affezionati e

avidisti lettori. Penso, ad esempio, alla riscrittura del passato del personaggio, sino a quel momento mai svelato (vedasi “Il passato di Tex” e “Il giuramento”), oppure alla versione del texano che si schiera dalla parte dell’Unione durante la Guerra di Secessione ricorrendo a quello stupefacente escamotage letterario (il bestiame che Tex si rifiuta di consegnare ai Confederati) che giustificherà una inaudita scelta di campo. Insomma, una vicenda ridotta a una questione di portafoglio a cui viene contrapposto l’idealismo patriottico di Rod Vergil, il vero eroe della storia (“Tra due bandiere”). Errori di concetto, diciamo noi, quasi in antitesi col pensiero di un GLB che nel n. 17 mostra un Tex che non si schiera e che dice che non combatterà “per un branco di sporchi e ignobili politicanti”. Comunque “errori” editorialmente strategici, e fortunati, visto che cadono in un periodo nel quale la pubblicazione viene proiettata verso uno straordinario successo nelle edicole italiane e internazionali.



Comunque “errori” editorialmente strategici, e fortunati, visto che cadono in un periodo nel quale la pubblicazione viene proiettata verso uno straordinario successo nelle edicole italiane e internazionali.

Ecco, non vorrei dire, ma l’unica cosa di cui non ha mai avuto bisogno Tex è il “politicamente corretto”, proprio perché è un personaggio nato cresciuto e pasciuto sopra le righe, ovvero fuori da ogni logica di moderazione come da ogni appartenenza politica. Nel fare di Tex un Nordista, in una storia che, a ben vedere, fino a quel momento rappresenta un unicum nella saga, c’è un che di innaturale e di forzato. Non solo, ma è

una storia che va anche a cozzare con una vicenda successiva dal taglio ideologico sensibilmente differente. Una storia nella quale vengono comprese le ragioni dei vinti, di quel Conner, ex-combattente sudista, costretto al banditismo dalle conseguenze di una guerra che ha ridotto alla fame la sua famiglia (“Il cacciatore di taglie”). “Un mare di amarezza, in quel cuore, per la sconfitta della bandiera” sotto la quale lui e altri avevano combattuto, amarezza che è diventata odio profondo per i vincitori, i profittatori, i banchieri, gli speculatori... Raimondo Luraghi, uno dei più grandi storici della Guerra di Secessione, fa notare come gli stati del Sud alla fine del conflitto venissero sottoposti “ad una

specie di linciaggio morale” che crebbe in violenza dopo la morte di Lincoln, fatto che contribuì “in grande misura a spiegare lo stato d’animo di frustrazione e di ipersensibilità creatosi nel Mezzogiorno vinto”. Un Mezzogiorno che “era stato anche il baluardo della lotta contro il capitale finanziario e lo strapotere della bancocrazia” che invece, con la vittoria del Nord, ebbero partita vinta. E visto che siamo



in tema di storia, quella vera, sempre citando il Luraghi possiamo anche aggiungere come con la disfatta del Sud “cominciò il terribile periodo delle guerre indiane che tra uccisioni e stragi si chiuse solo alcuni decenni più tardi, con la totale sottomissione dei pellerossa”. Tex ne sa qualcosa, che dite? Un’attenta lettura delle prime pagine dell’avventura intitolata “Nana lo stregone” potrebbe essere illuminante...

Comunque, se mi posso permettere una libera interpretazione del pensiero di GLB, mi sentirei di affermare che la questione del Tex non ha mai riguardato il concetto di buono o cattivo. Per dirla alla Vasco Rossi “prima c’è il giusto o sbagliato da sopportare”.

E per non scontentare nessuno, rimanendo in tema musicale, mi permetto di invitare all’ascolto di “Buffalo Soldier” di Bob Marley (“he was a Buffalo Soldier / Win the war for America”) e “Fiume Sand Creek” di De Andrè dove sono cantate le gesta di un “biondino occhi



turchini, figlio di un temporale” che, detto per inciso, non pare coincidere con quel grasso e pelato macellaio che fu Chivington.

Insomma, sono sempre stato convinto che la politica, di qualsiasi colore essa sia, nel Tex non c’entrasse proprio niente e che se la usiamo come criterio morale ci porta fuori strada. E questo valeva ieri

come dovrebbe valere anche oggi. Dovrebbe...



Invece, per molti, “Tra due bandiere” è diventato il vero manifesto texiano: “Il vero numero 1 di Tex”, come dice un mio caro amico. Da qui è partita quella mistica liturgia che periodicamente chiama il lettore a partecipare a una sorta di messa cantata... Per non parlare della sacra vedovanza a cui è stato condannato il nostro eroe per l’eternità, a partire da quell’avventura che andò in stampa giusto l’anno prima (“Il giuramento” *of course*, 1969). Castità forzata per uno che ha sempre frequentato i saloon, che ha sempre fumato e bevuto, che non ha mai disdegnato il tavolo verde, che ha sempre avuto a che fare con bari e biscazzieri (e come baro lui non ha rivali...). Uno a cui piaceva Cora Gray! C’è da crederci? È proprio vero che le donne non possono appartenere all’orizzonte di un personaggio del selvaggio West come lui? Forse, come lascia intendere l’autore, certe cose possono anche accadere tra una storia e l’altra. Magari qualche distrazione se l’è proprio presa per rompere la monotonia della vita al villaggio navajo, e magari assieme a un impaziente Carson (e con chi altri?), come quella volta che gli promise “due giorni di baldoria a Gallup”, e non per bere birra (“La carica dei Navajos”).

In qualche modo Tex è stato aggiustato. Ma come siano avvenuti questi aggiustamenti, dettati da che o da chi, e a quale scopo, appartiene al campo della congettura e ogni lettore è libero di farsi una propria idea. Intendiamoci, rileggere “Tra due bandiere” (come “Il giuramento” o “Il passato di Tex”) è comunque un piacere. Anche riascoltare “The Dark” è un piacere. Ma personalmente preferisco seguire le tracce di un Tex che si mette veramente al di sopra di tutte le bandiere, e che magari si schiera anche con chi perde, nonostante la storia. Serve forse ricordare qui l’esempio di “Sangue Navajo”? E sono anche convinto che GLB, che possa o meno aver accontentato Tizio o Caio, l’osso non lo mollò mai. E che invecchiando abbia continuato a dare il meglio di sé. Penso a “La città morta”, a “Tucson”, a “Luna Comanche”. Il lupo può sempre perdere il pelo e Tex a volte è anche psichedelico.

Francesco Bosco

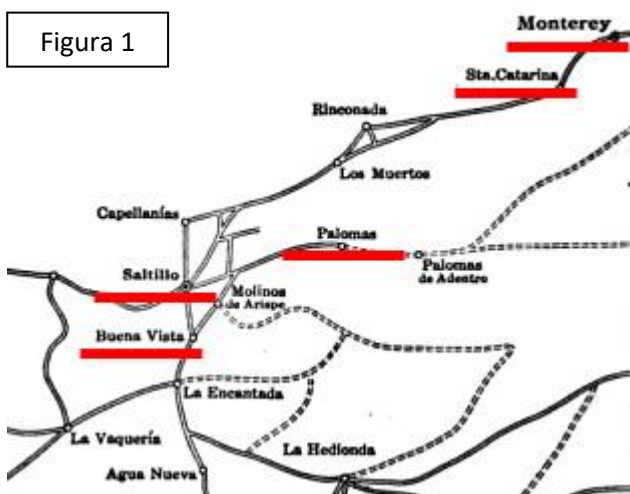
(con la collaborazione e la consulenza di Mauro Scremin)

Fuori pista

Capitolo XII – Que viva Mexico!

La prima capatina in Messico Tex la fa quando, in veste di agente irregolare, si trova alle prese con la faccenda di El Diablo, il cui rifugio a quanto pare era ubicato a poche ore di cavallo dal villaggio di S. Cruz del Norte a sud di El Paso. In realtà esiste una S. Cruz ma si trova a qualche km. dal confine con l'Arizona, a parecchia distanza da El Paso, punto nel quale il nostro attraversa il confine messicano. Allora sarebbe ragionevole pensare che l'autore possa aver scambiato la vicina Nogales con El Paso (v. **figura C** in **Appendice**, sottolineature blu). Il dubbio è confortato anche dal fatto che dopo l'episodio di Bill Mohican, che aveva il rifugio sui Monti Esqueio in direzione del fiume Gila, ritroviamo il ranger a Douglas ("Donglas") dove viene informato della morte del suo collega Jeff a Silver City (Tex n. 1).

Nella vicenda dell'idolo d'oro l'unico riferimento geografico sicuro è la città di Santa Fè e questo, come è stato notato in precedenza, potrebbe complicare le cose. Innanzitutto i luoghi oltre confine in questa avventura non trovano riscontro nelle carte del Messico e questo dicasi per il centro di "Saguntos", dove viene rinvenuta la pianta del tempio di Xipe, come per il Pico Nigro, rifugio degli indios Blancos. Tra i toponimi riportati nel disegno della mappa a pag. 151 dell'albo n. 2 ("Uno contro venti") si riconosce solo la Sierra Madre e null'altro. Gli sviluppi successivi della vicenda mostrano l'assalto delle truppe messicane a Santa Fè, episodio che sembra rinviare al conflitto storico tra Stati Uniti



e Messico tra il 1846 e il 1848 (Tex n. 3). A conferma vi è un preciso riferimento alla battaglia di "Buona Vista", o meglio Buena Vista, del 1847, scontro avvenuto realmente e conclusosi con la sconfitta dei Messicani che alla fine sono stati costretti "a ripiegare in disordine su Las Palomas". La piantina di fianco (**Fig. 1**) ci mostra il luogo della battaglia con le vicine

località, la più importante delle quali è la città di Monterey.

La disavventura con Mefisto costringe Tex a rifugiarsi in Messico dove spera di acchiappare il suo arcinemico. I territori interessati dovrebbero situarsi a cavallo tra il Chihuahua e il Coahuila se prestiamo

Figura 2



fedele alla confusa cartina a pag. 9 dell'albo n. 4 (L'eroe del Messico - **Fig. 2**). Seguire le mosse del nostro eroe è qui particolarmente difficile, senza tener conto del clamoroso errore di scambiare il Rio Grande del Norte con un fantomatico "Rio Grande do Sul".

Comunque vi si riconoscono, ma sarebbe corretto usare il condizionale, i centri di S. Diego e S. Felipe in Messico, S. Antonio in Texas e la Sierra Grande (sottolineata in rosso nella **figura D** in **Appendice**). Truxillo, che più avanti diventa Cruxillo, potrebbe essere una storpiatura di Cuchillo e Hermadina potrebbe ricordare Hermanas (v. **figura B** in **Appendice**). Ad ogni modo l'ex ranger attraversa il confine del Rio Grande con l'amico Ed Colton e con un carico di armi proveniente da Wintrop (?), ingaggia uno scontro a fuoco con le guardie di frontiera tra i Monti Santa Rita e il Rio Chico e infine giunge al rifugio di Montales sulla Sierra. Ed Colton descrive il desperado come un uomo di fegato. "Pare - aggiunge - che avesse una volta una fazenda sul Rio Maricopa, a sud della Sierra". Tex gli propone un coraggioso piano d'attacco ai milicianos, un sistema di azioni separate dove ciascuno dei due avrebbe indossato un inquietante costume nero. Il progetto viene messo in atto: Montales doveva iniziare andando all'assalto di S. Felipe e di Truxillo, Tex avrebbe fatto un'incursione su Hermadina scendendo lungo il Rio Tinto. Sarà proprio a Hermadina che raccoglierà notizie sui Dickart dalla sventurata Lupe Morena (di lei si dice che viveva in una casetta "sulla strada di Eladrevó"). Bisogna qui precisare che non sembra esserci correlazione tra la fazenda di Vila Rica acquistata da Mefisto e sorella nei pressi di Hermadina e la "concessione nel territorio di S. Cristobal" promessa loro a suo tempo dal governo messicano (Tex n. 3). Per fronteggiare gli assalti dei desperados l'esercito messicano fissa il quartier generale a "Buonavista". Qui arrivano i dispacci sulle

incursioni a Los Caminos, S. Diego e Montero (Monterey?). A questo riguardo va precisato che se si tratta della stessa “Buena Vista” della storica battaglia allora la si dovrebbe porre dalle parti di Saltillo (ma, come sempre in questi casi, il condizionale è obbligatorio!). La reazione dei militari non si fa attendere. Montales cade in trappola a Las Culebras e viene catturato. Condotta nelle carceri di Buena Vista verrà ben presto liberato da Tex. I due si metteranno in fuga verso S. Felipe mentre le guardie verranno dirottate sulla falsa pista di S. Diego. Segue l’incontro con Perez a “Cruxillo” e la spedizione di Tex a Città del Messico. In breve tempo le file dei ribelli si ingrossano e il loro quartier generale viene spostato dalla Sierra a Las Flores. Tex condurrà ancora i guerriglieri all’ennesimo successo prendendo d’assalto la tradotta militare nei pressi di Santa Catarina oltre il ponte sul Rio Chaco. Quindi, dopo un “fiacco tentativo di resistenza intorno a Paso Frasquelo”, le forze governative verranno definitivamente disperse.

Incontrare Tex per la seconda volta non ha portato fortuna al povero Ed Colton (Tex n. 6 - Doppio gioco). Capitato a El Paso provenendo da Silver City, il ranger si imbatte nel vecchio amico contrabbandiere. “Un messicano... lacero e sporco - lo avverte Ed - cercava te”. Si tratta di Fernando, fratello di Drigo, che Tex, messosi alla sua ricerca, strappa a un triste destino lungo la strada per Las Cruces. In Messico c’è ancora bisogno del nostro eroe, Montales è prigioniero nell’isola di Tiburon, Perez è stato ucciso, il paese è nelle mani dei golpisti del generale Mendoza e di Don Inigo Ribeira. Non c’è tempo da perdere. Ed accetta di guidare il nostro eroe al di là del confine. Allora attraversano il Rio Grande al guado dei Piute diretti al “Pueblo di Calaveras”. Sfortuna vuole che vada a finire male e Tex si troverà da solo in territorio ostile e con una taglia sulla testa. Ma è qui che entra in scena Lupe Velasco, uno dei personaggi più leggendari di tutta la saga. Fuggita dalla fazenda di Don Esteban de Queretaro, dalle parti del “Pueblo di Las Bolas”, la fanciulla trova nell’uomo che ha di fronte l’ardimentoso principe che la salverà dall’orco che la perseguita. Tex la rinviene “dove il Rio Calavera salta nella gola di Pozo Blanco”. La ragazza lo guiderà sugli impervi sentieri della Sierra Madre verso il luogo dell’appuntamento con Drigo alle sorgenti del Rio S. Maria (v. **figura C** in **Appendice**). “Allora - dice lei - andremo in direzione di Guzman, gireremo al largo della città, e poi punteremo dritti verso il rio”. All’appuntamento troveranno anche il bandito El Fierro che, in combutta con il comando militare di Las

Cruces, prenderà ben presto i nostri a tradimento. Sfuggiti dalle grinfie di El Fierro, Tex e compagni si buttano sulla strada dell'Alta Sierra e quindi scendono verso Ocampo lungo "la mulattiera di Calaveras". Gli avversari invece li anticiperanno "seguendo il sentiero che passa attraverso la gola del Muerto", quindi si apposteranno in agguato presso il ponte sul Rio Mayo. In un susseguirsi di colpi di scena Tex, Lupe e Drigo si lasceranno Ocampo alle spalle per raggiungere Soyopa che è "il capolinea della ferrovia che termina a Guaymas proprio sulla costa". A Soyopa prenderanno il diretto per Guaymas ma dopo la stazione di Leyda il deragliamento del convoglio li costringerà a proseguire via fiume. A Guaymas troveranno da imbarcarsi su un veliero che fa rotta all'isola dell'Angelo della Guardia. Giungeranno bensì a destinazione a Tiburon ma legati come salami per essere venduti al selvaggio Ximenes. Salvati dai soldati del forte S. Stefano, faranno credere, tra le altre cose, al comandante Don Carlos Elavedra di essere stati catturati al largo di Punta di Alma Negra. Alla fine Montales viene liberato e allora via a gambe levate. Una breve sosta nelle vicinanze del villaggio di Rio Tico a una "trentina di miglia" da Vila Rica (nei cui sotterranei è custodito l'oro della Banca di Stato) e quindi ognuno per sé.

A Tiburon Tex tornerà una seconda volta, ma per combattere El Rey, il misterioso personaggio che a partire dalla Sonora progettava di conquistare il potere (Tex n. 59 - Duello all'alba). Assieme a Carson il nostro partirà da El Paso scendendo verso Hermosillo. Ma le mosse dei due pards vengono seguite passo passo dalle spie di El Rey. Infatti, dopo aver superato Encinitas e Potrero, a Rio Frio avranno un primo scontro con la banda di Taco che aveva ricevuto l'ordine di attacco mentre "stava dirigendosi verso il Rio Yaqui" (v. **figura C** in **Appendice**). Poi tocca agli uomini di Murieta ma si lasciano sfuggire la preda. Non resta altro che tendere un agguato ai due rangers sulla strada per Hermosillo tagliando "attraverso le colline di Piedras Rojas". Ma anche questo tentativo fallisce. Raggiunta Hermosillo, Tex e Kit ottengono dall'alcalde la destituzione immediata del capitano della locale gendarmeria. Costui finirà ucciso poco dopo per mano di uno dei suoi soldati che intendeva in tal modo vendicare moglie e figlio morti in una "incursione dei guerrilleros a Santa Rita". Nel frattempo a Monterrey va a monte il tentativo di un emissario di El Rey di corrompere il generale Cordoba con la sostanziosa offerta di un milione di pesos, "parte in oro e parte in terre fertili nella provincia di Saltillo". Questione di tempo e i due

rangers piombano a Los Fuegos “presso la foce del Rio Sonora” preparandosi a sbarcare nottetempo a Tiburon. El Rey ha le ore contate. Le piste del Messico sono in ogni caso difficili. Ma in particolare in un caso sono pressoché impraticabili. Seguire le mosse dell’eroico ranger nell’avventura intitolata “Mexico” è infatti un esercizio inutile e frustrante (Tex n. 64 - Mexico). Sappiamo con certezza che Tex percorre la Sonora in lungo e in largo sulle tracce di una pericolosa banda di razziatori capeggiata da El Caiman alias Steve Randall. Se non che, le località qui riportate non trovano alcuna corrispondenza nelle carte della regione, salvo alcune eccezioni come Ciudad Juarez, paese di provenienza di Don Romero vicino a El Paso, e gli altipiani di Hermosillo, capoluogo della Sonora. Quanto al resto, buio totale. Quindi Bonitas, Barrancas, Rio Moros, Las Fuentes, Sierra Caliura, Rio Frio, Caliente, Corrientes, Palominos, Contreros, Piedras Rojas, Las Flores, Rio de los Angelitos, San Domingo, Pozo Blanco, Entrerías, Miraflores, Cubreros, Paso del Camino, Glendon, Red Bluff, Cactus Sage, sorgenti di Nueces (!), Molder Creek, Rocky Hill non esistono, che si tratti della Sonora o dell’Arizona. E se esistono non si trovano lì dove dovrebbero stare. Ci consola, se così si può dire, il riferimento alla città di Tucson dove Carson e Kit avevano appuntamento con Tex una volta risolto il caso “di quel disertore scappato con i soldi delle paghe da Forte Grant”. Texas, a ridosso del confine col Messico. “Nel vasto territorio fra il fiume Pecos e il Rio Bravo, poco lontano dalle sorgenti del Wildhorse Creek”, Tex e Carson sono sulle tracce di Big Leg (Tex n. 76 - Deserto bianco). Qui è come andare sul velluto: “Sempre tenendosi sul chi vive, i due pards attraversano le colline riarse dal sole di Bosque Quemado... Scendono lentamente verso la piana di Alamito... e cominciano poi a rastrellare pian piano tutta la zona fra Cibolo Creek e i contrafforti orientali dei Monti Chinati” (v. **figura D** in **Appendice**). Dopo il triste ritrovamento di Big Leg, i due vengono attaccati dai Comanches e quindi si mettono in fuga verso Forte Davis lungo la vallata dei “Gilas” in direzione dei Cienegas. Allora il capo comanche Tonito decide di tagliare loro la strada seguendo il corso dell’Alamito. Ma i due amici riescono ad anticipare gli avversari arrivando per primi al passo del “Piccolo Orso”. All’ultimo momento li tireranno fuori da una situazione difficile gli uomini del ranch dei fratelli Miller che già erano a conoscenza di strane razzie di bestiame da parte dei Comanches a danno degli allevatori della regione. A suo tempo soldati di pattuglia lungo il Terlingua Creek

avevano riferito “sulle razzie avvenute sui pascoli fra la Tierra Vieja e i Monti Livermore”. A questo punto il ranch dei Miller è direttamente minacciato ma verrà salvato dall’assalto dei Comanches grazie all’arrivo insperato delle Giacche Azzurre. Dal capitano i nostri riceveranno altre informazioni sui traffici di bestiame oltre confine. A capo di tutto sembra esserci un certo Fidel Romulio che sta dando del filo da torcere anche ai rurales: “La zona in cui si muove il desperado – precisa il capitano – è quella della Sierra de Hueso fra Banderas e Barrancos Blancos”. Ma non è tutto. Un certo capitano Walson, che Tex aveva conosciuto tre anni prima a Forte Laramie e in quel momento si trovava a Forte Stockton, ha fatto pervenire un messaggio ai nostri invitandoli ad andare a consultare un certo El Morisco a Pilares “sull’altra riva del Rio Bravo”. Ad ogni modo l’attacco dei Comanches ha arrecato danni ingenti ai Miller. La maggior parte della mandria era stata fortunatamente venduta poco prima a Rankin ma il bestiame rimasto è pur sempre finito nelle mani dei pellerossa nei pressi della Sierrita vicino alle sorgenti del Wildhorse Creek e quindi spinto al di là del confine “di fronte alle alture del Cuervo” verso le sorgenti del Rio Conchos fino alla Sierra de Hueso. Ci arriveranno anche i nostri baldi giovanotti ma seguendo un’altra pista, quella dei funghi sacri...

Messico a tutti i costi per il giovane Tex che, assieme a Gunny Bill, si butta all’inseguimento dei razziatori che hanno assassinato suo padre alle sorgenti del Nueces (Tex n. 83 - Il passato di Tex). Scesi verso il Rio Bravo i due continueranno la caccia al di là del confine. Del resto Gunny è sicuro che quei “sei luridi mascalzoni” si sono diretti a Piedras Negras o a Jimenez. Ed è proprio a Jimenez che le tracce condurranno i nostri (v. **figura A** in **Appendice**). Ma per Gunny sarà l’ultima pista: Tex lo seppellirà sulla sponda texana del Rio Bravo “vicino al guado di Del Rio”. Il giorno del funerale del padre, Tex e il fratello andranno a Rock Spring “per sistemare le cose”. Il giorno dopo il nostro cowboy si trova già a S. Antonio al rodeo dei fratelli Corlis dove prenderà il posto dello sventurato Bill Pender, un tizio che aveva una madre e un ragazzo a Tulsa in Oklahoma e ai quali mandava quasi tutti i soldi che guadagnava. L’episodio del rodeo di S. Antonio si conclude con la drammatica fuga del losco Clem Tilden che contava di scappare a Laredo prendendo il traghetto di Calaveras. La sua corsa finirà invece al guado del “Medicina River” (in realtà Medina River). Siamo all’epilogo ma qui inizia la leggenda: “Preso congedo dai fratelli Corlis e dai miei

compagni - ricorda Tex -, spinsi il mio bravo Dinamite verso il sud e, rifornitomi di munizioni e viveri ad Austin, proseguì senza molta fretta verso Calver City...”.

Mauro Scremin

Appendice

Figura A - Texas/Messico 1929

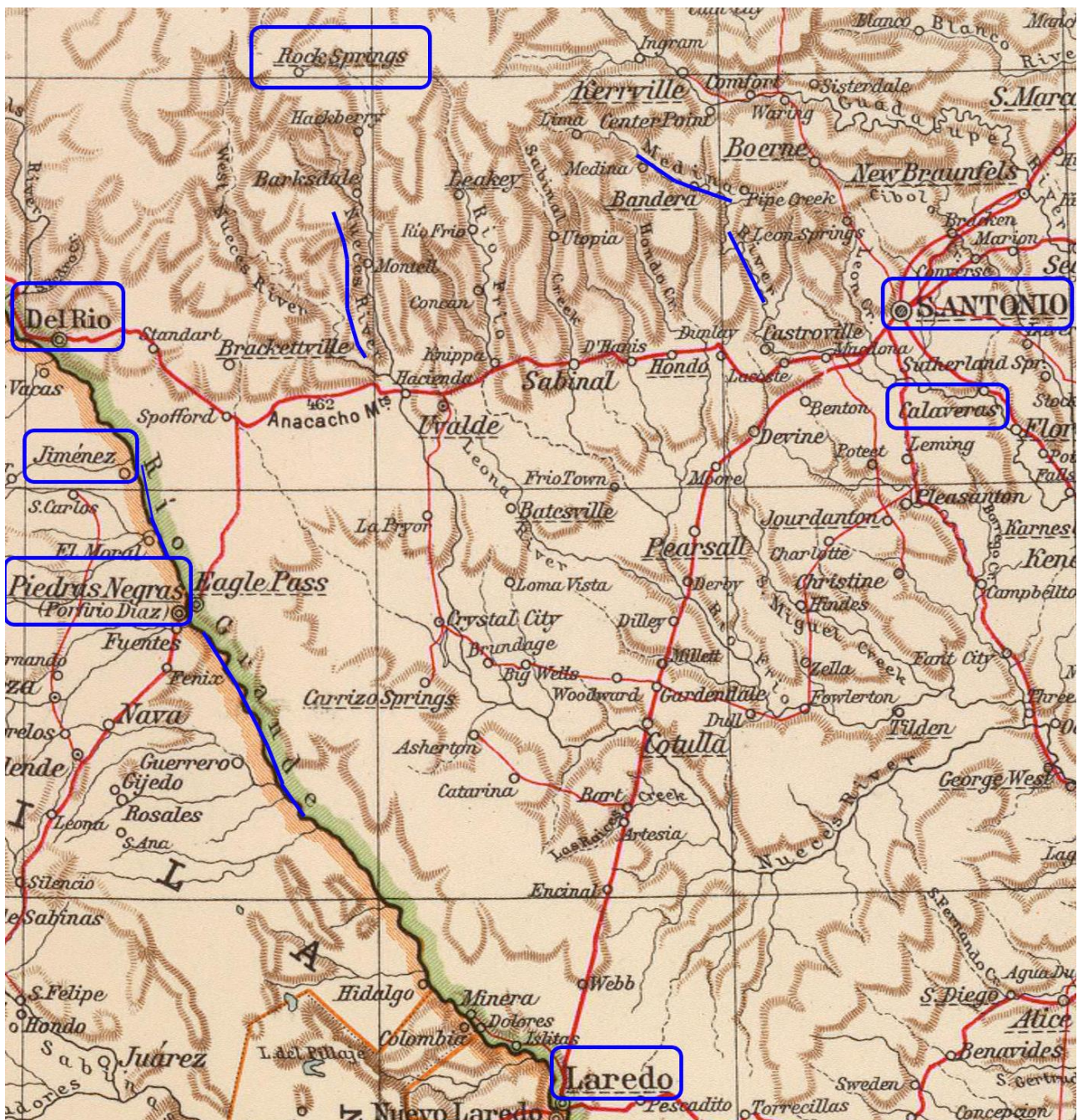


Figura B - Messico 1965

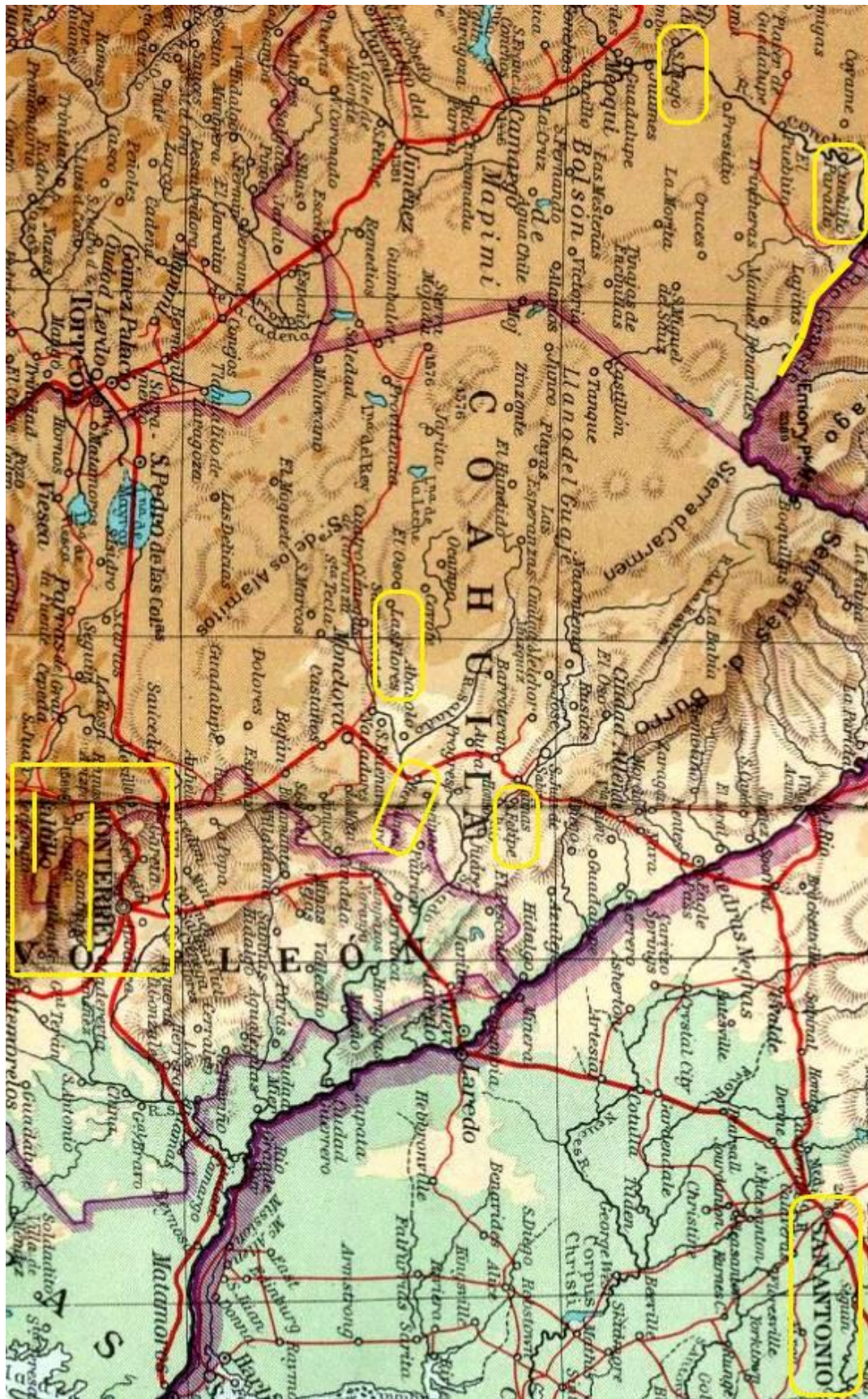


Figura C - Messico 1929

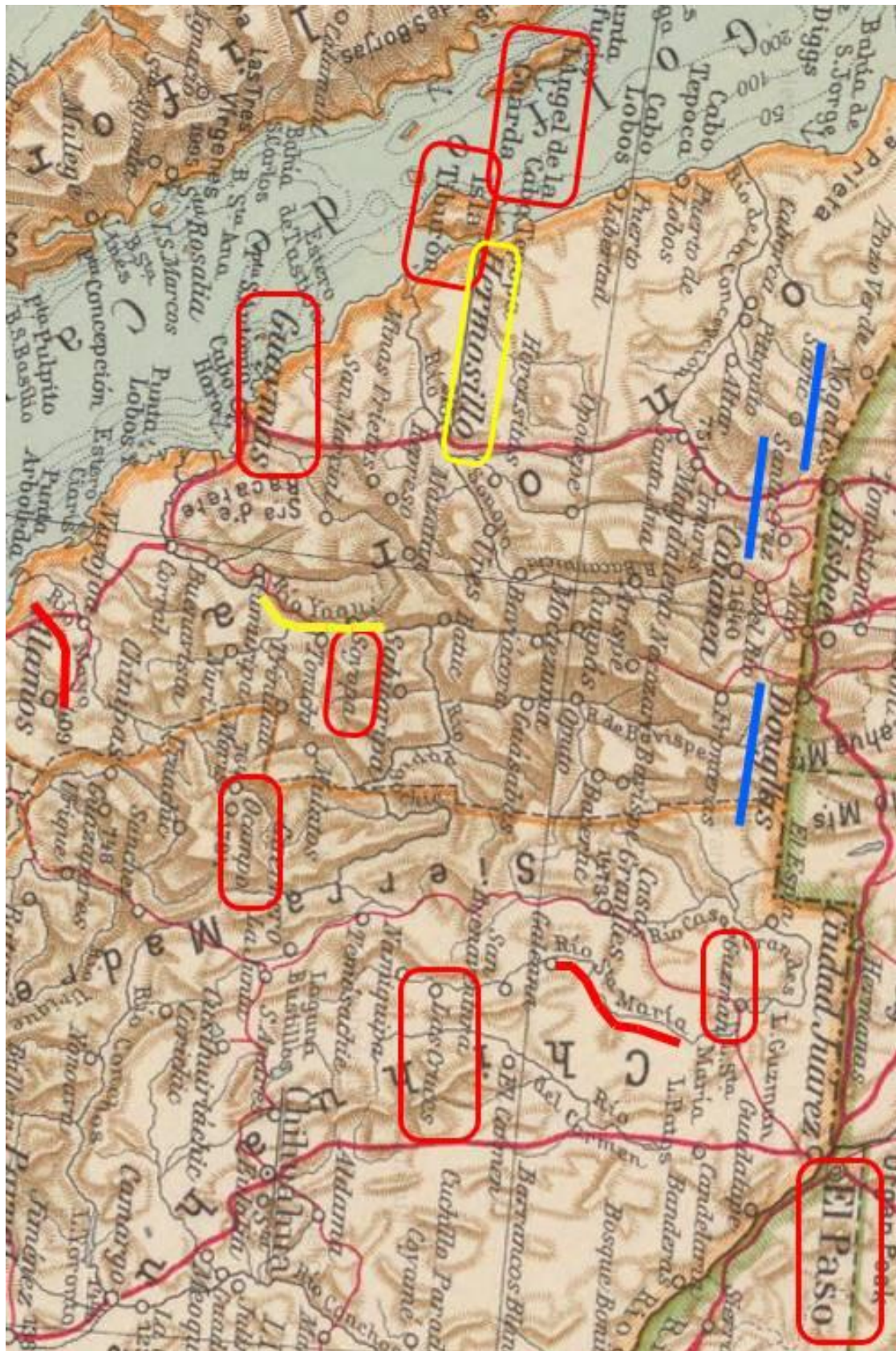
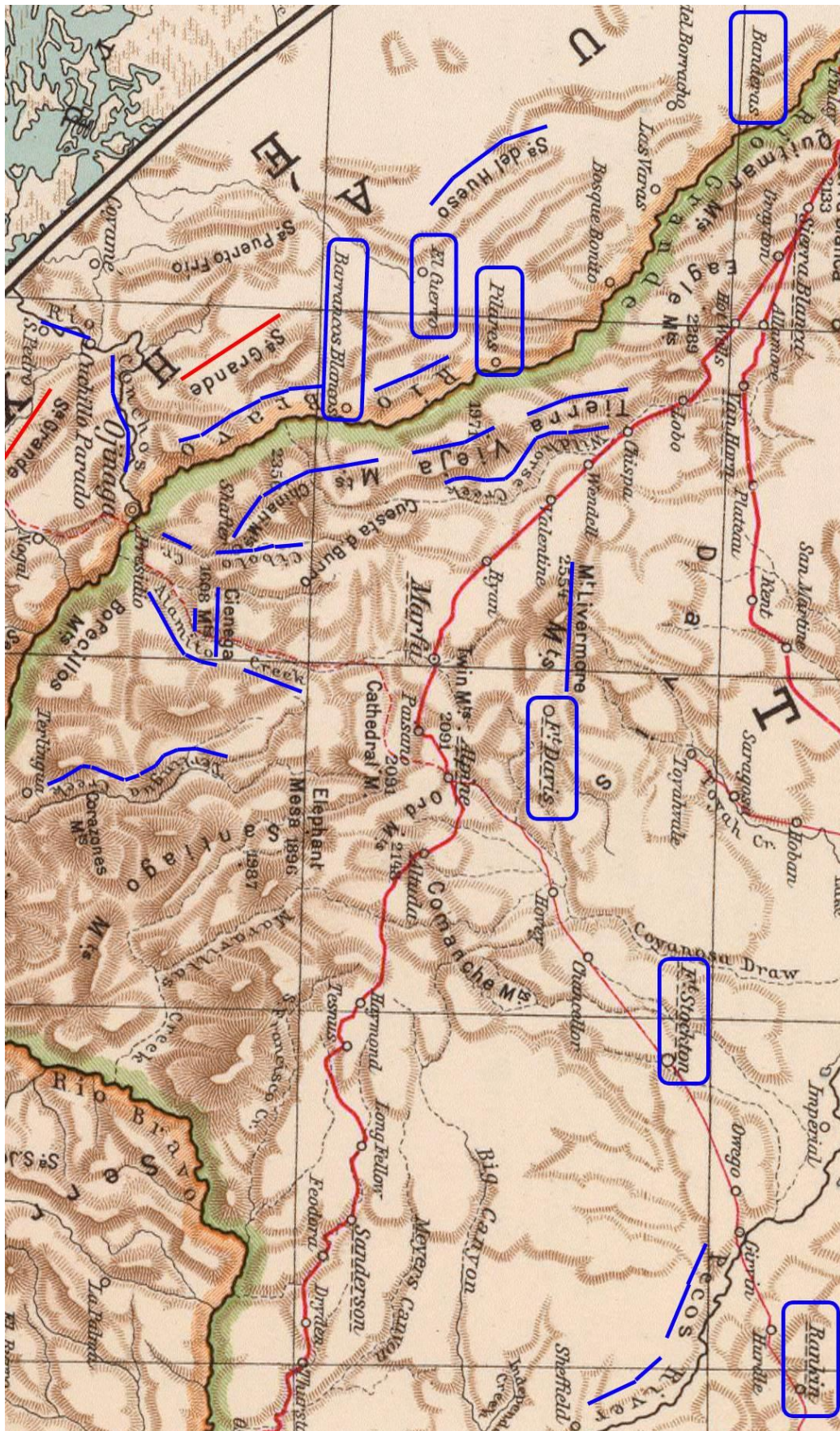


Figura D - Texas/Messico 1929





Disegno di Fabio D'Amelia