

TEX WILLER MAGAZINE

RIVISTA SEMESTRALE DI INFORMAZIONE TEXIANA - N 2



TEX WILLER MAGAZINE

RIVISTA SEMESTRALE D'INFORMAZIONE TEXIANA
N° 2 - APRILE 2010

Edizione a cura dell'amministrazione del Tex Willer Forum
Progetto grafico: Jim Davis & Anthony Steffen
Copertina: Fabio Civitelli
Disegni e illustrazioni © SBE e i rispettivi autori

TWF PRESS

www.texwillerforumfree.org (il forum)
www.baciespari.it (il sito)
texwillerblog.com (il blog)

TUTTI I DIRITTI RISERVATI © 2010

Redazione:

Jim Brandon	Jim Davis
Pedro Galindez	Sam Stone
Ymalpas	Zeca
Corvo59	Tex Fanatico

Sommario:

Cari amici... - pag. 3
Un ragazzo nel Far West: il Kit Willer di Boselli - pag. 4
Sui sentieri europei e americani con Tex - pag. 9
Intervista a Claudio Villa - pag. 11
Collezionare Tex: un viaggio senza fine - pag. 15
Dossier. Mefisto! La nemesi di Tex - pag. 17
L'uomo di Baltimora - pag. 24
Reminiscenze salgariane ne "Il patto di sangue" - pag. 27
I predatori del grande Nord - pag. 29
Curiosità e aneddoti - pag. 36



Cari amici,

occorre ammetterlo, il compito di scrivere la prima pagina, l'ouverture di un albo od opera, è un compito tutt'altro che facile. Difatti i lettori che, entusiasti della sempre spettacolare copertina aprono il volume, è con queste parole che si approcceranno al resto del libro (o nel nostro caso, della rivista) ed è con queste parole che daranno il via alla prima lettura.

Come tutti sappiamo, la prima impressione pesa sempre tanto, tantissimo, e l'onere delle prime righe è tutto fuorchè un leggero fardello da trasportare. Ma bando alle ciance! Non siamo qui a disquisire sulla difficoltà o meno di attirare l'attenzione di un lettore, bensì a presentare la rivista che avete tra le mani o, più probabilmente, sui vostri monitor.

Come molti di voi ricorderanno, l'iniziativa della stesura di una rivista online dedicata al nostro ranger in camicia gialla ha esordito qualche mese fa sul nostro forum, e ha riscosso un successo che, lo ammetto, nessuno di noi redattori si sarebbe aspettato. Il sapere che, alcuni affezionatissimi "texmaniaci" abbiano addirittura commissionato alla copisteria di fiducia la stampa di quelle che erano le nostre parole e le nostre opinioni di lettori, ci ha non poco stupito. Sapere che le nostre parole sono state lette da centinaia, forse migliaia di occhi, ci ha messo un pochino in soggezione, e il sapere che voi tutti, scorrendo le varie parole da noi "riversate" sulla carta in formato digitale condivideva o ricusava le nostre opinioni, ci ha fatto sentire "parte di un qualcosa di importante".

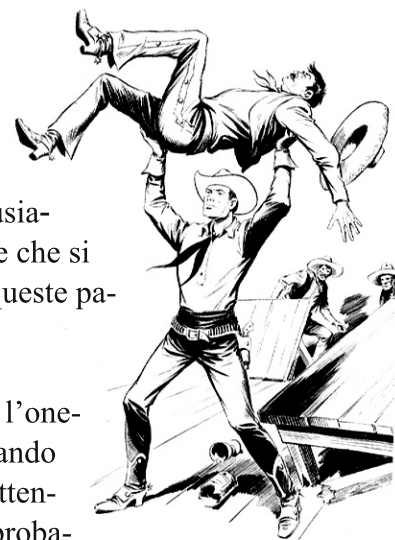
Ora, nessuno di noi ha la "presunzione" di reputarsi un articolista e/o un vero o proprio opinionista, tuttavia, la positiva accoglienza che voi tutti ci avete riservato dopo l'uscita del primo numero del "Tex Willer Magazine" (o TW Gazette per molti degli amici che ci seguono) ci ha spronato a dare vita ad un nuovo numero, come il primo, sviluppato con tanto amore e mille difficoltà.

L'esperienza del primo numero ci ha resi più "autonomi", noi tutti siamo riusciti, nonostante i pressanti impegni personali e le vicissitudini quotidiane a rispettare (anche se con tempi un po' martinmysteriani) i tempi di consegna dei nostri articoli. L'impaginazione, ad opera delle capaci mani di Ymalpas, è riuscita ad essere, se possibile, ancor più dinamica e convincente rispetto al primo numero. Non solo, il nostro invito a "partecipare" alla stesura di nuovo materiale, ha fatto sì che "nuova linfa vitale" potesse scorrere sulle pagine di quella che, sempre presuntuosamente, mi permetto di definire "rivista", comportando così non solo una certa lievitazione del numero di pagine, ma anche un'incredibile approfondimento di quelle che sono le infinite tematiche e spunti che costellano l'universo texiano.

Che altro dire? Nulla se non che, per chi vorrà proseguire nella lettura di questa "rivista", si prospetta un lunga indagine sui personaggi di Kit Willer e Mefisto, la lettura del fenomeno Tex oltre i confini italiani, un'avventurosa escursione tra i "predatori del grande Nord", e tanto altro ancora che vi lascio il piacere di scoprire...

Buona lettura,

Colonnello Jim Brandon





RIT
WILLER



Nelle quaranta storie che Mauro Boselli ha scritto per Tex, la presenza di Kit Willer è frequente ma discontinua. Egli appare infatti in diciassette avventure (tra cui due "Texoni" e un

"Al-manacco del West"), ma la sua partecipazione si fa però sempre più decisa solo nelle storie che figurano nelle edicole a partire dal 2002, ovvero dal numero 500 circa della serie regolare.

Notiamo infatti che in questa fascia Piccolo Falco accompagna suo padre e gli altri pards con l'impressionante cadenza di una storia su due pubblicate, per raggiungere livelli mai visti nel 2009, dove è presente in tutte le tre storie scritte dall'autore milanese. E' un dato significativo sul quale vale la pena di soffermarci soprattutto se consideriamo che nel biennio 2000-2001 sono esattamente sei le storie boselliane che si accavallano senza che sia presa in considerazione l'idea di un suo utilizzo. E in tutte le storie che sono state pubblicate prima de "La grande invasione", Kit non appare mai in coppia col padre, se non nelle pagine iniziali de "Il passato di Carson", storia peraltro incentrata sulla figura del Vecchio Cammello.

A partire dal 2003, il personaggio cresce non solo da un punto di vista quantitativo ma anche, ed è questa la vera novità, sotto il profilo qualitativo. Ad una rapida analisi non sfugge infatti che sono quattro le storie in cui funge finalmente da spalla del padre (inserisco anche il recente Texone "Patagonia" dove gli altri due pards fanno la figura di semplici comparse).

E' un chiaro dato di fatto il tentativo di Mauro Boselli di rompere con la tradizionale e ormai monotona coppia formata da Tex e Carson, avvicinando in questi ultimi anni sempre di più i pards, quando ovviamente non compaiono tutti assieme, formando un infernale quartetto. Spazio è spesso lasciato anche al personaggio

di Tiger Jack, interrompendo una consuetudine che Nizzi aveva ormai consolidato nelle sue storie, e che aveva visto il navajo condannato all'ingrato relegamento nella riserva indiana.

Ritornando a Kit Willer, stupisce ancora il protagonismo del ragazzo in storie come "Colorado Belle" , "L'ultima diligenza", "Morte nella nebbia" e soprattutto "Patagonia", dove appare finemente caratterizzato a livello psicologico, con l'autore che ne dà un'immagine di largo e inusuale respiro.

Nelle quindici storie attualmente in lavorazione, il figlio di Tex sarà protagonista di ben nove avventure, pari al 63%, confermando il trend positivo degli ultimi anni (le storie sono quelle di Ticci, Ginosatis, Danubio, Seijas, Civitelli, Piccinelli, Mastantuono, Venturi e Gomez), anche se nella maggior parte di queste sceneggiature occorre puntualizzare che l'autore punterà sul classico quartetto.



Ne "Il passato di Carson", la prima storia dove Mauro Boselli si serve del personaggio di Kit Willer, il ragazzo riesce a ritagliarsi una parte tutt'altro che marginale nelle battute conclusive della storia, quelle ambientate nella ghost town di Bannock, nel Montana. In questa storia, ci racconta Boselli, Kit inizialmente fa il giovanotto scansafatiche, come avverrà anche nella prossima storia scritta per Mastantuono (ancora inedita, ndr), in un paio di scene in cui Tex e Tiger si alleeranno per canzonare la sua "pigritia".

Ma non è solo questo. Naturalmente il personaggio è molto di più, avverte l'autore. Kit fa il suo esordio in compagnia di Tex a pagina 16, in un Canyon delle Galiuro Mountains in Arizona, subito dopo la breve scena introduttiva che illustra l'adunanza degli ultimi "Innocenti" al Trading Post di Cyrus Skinner. In rapida successione, nei dialoghi che padre e figlio si scambiano, Mauro Boselli insiste con una caratterizzazione del personaggio che lo delinea molto prossimo alla figura dello "zio" Kit (Carson), riprendendone oltre la pigrizia, anche il sano appetito e un certo gusto per le comodità. Ma le continue lamentele del giovane "...e la chiami passeggiatina? Questi stivali non sono fatti per una marcia di venti miglia! E neanche i miei piedi, se è per questo!" servono anche all'autore per mostrare come la coerenza non sia uno dei pregi maggiori del personaggio. Nell'hotel a Tucson, davanti alla prospettiva di una tinozza piena di schiuma e di una bella birra gelata, l'altruismo e la capacità di rinunciare a certe agiatezze pur di fare la cosa giusta vengono perentoriamente alla ribalta non appena egli viene a sapere che l'altra sera il vecchio pard Carson è rimasto coinvolto nella sparatoria con Freddie Dobbs: "...ah, no! vengo anch'io (dallo sceriffo, ndr) ! Se lo zio Kit è nei guai, voglio essere il primo a saperlo!". La tiritera è ripresa anche in un'altra storia, nelle pagine iniziali de "La grande invasione", quando Kit si lamenta per il vento insopportabile. In "Colorado Belle", invece, il ragazzo si addormenta nel soffice e accogliente letto di Alice Morrow, preferendolo all'insospitale stalla della ghost town di Yellow Sky. Ma nella stessa storia, allorché Tex si interroga sul bisogno di distrazioni del figlio e sul fatto che lo trascini sempre in imprese rischiose, la risposta è ancora una volta capace di fugare tutti i dubbi del lettore: "...che cosa dici pa'? ...Questa è la vita che fa per me ...e non la cambierei con nessun'altra!". Così un insolitamente caustico Carson, ne "I sette assassini", lo descriverà come un giovane rampollo ansioso di cacciarsi nei guai.

Un altro aspetto che emerge dalla lettura delle prime pagine de "Il passato di Carson" e sul quale Boselli insisterà anche in storie successive è uno dei tratti che maggiormente dovrebbero servire a differenziarlo dalla titanica figura paterna: Kit Willer è un meticcio e il sangue navajo ereditato dalla madre Lilyth gli garantisce un insieme di qualità che spaziano da un'eccezionale resistenza fisica alla fatica alla capacità di muoversi silenzioso e invisibile tra le fila di agguerriti avversari. Nel momento dello scontro finale, quando Tex incontra

Carson a Bannock facendolo partecipe delle sue preoccupazioni paterne, il Vecchio Cammello è pronto a ribadire che non è ancora nato nessuno capace di farla in barba al ragazzo! Lo stesso Tex è d'altronde il primo a sapere di poter fare affidamento sul figlio. Se Kit è infatti l'impaziente ascoltatore delle ruberie degli Innocenti e il malinconico sognatore del presunto intreccio amoroso che vedeva coinvolti lo "zio" Kit e la cantante Lena Parker, l'orgoglio e la determinatezza, la tenacità e l'ostinatezza, non sono quelli di un ragazzo timido e mite, ma sottintendono una volontà ferrea, una personalità forte e coraggiosa, sprezzante del pericolo, che nel nido di vipere di Bannock, dimostra di trovarsi straordinariamente a suo agio. Nella storia degli irlandesi intitolata "Gli invincibili", Carson insisterà per ben due volte sulle qualità del figlioccio: la prima volta con Moran mettendo in evidenza il fatto che con Tiger, essendo i due dei navajos, conoscono mille trucchi e la seconda con Gunn, tra le montagne della Sierra Madre, nel momento in cui infuria la battaglia: "...il mio figlioccio Kit ha una vista d'aquila". Non a caso, in quel frangente, il ruolo di Piccolo Falco consisterà nel localizzare le forze amiche e nemiche all'interno del fortitizio di Carrasco. Ne "I sette assassini", Mauro Boselli ritornerà sul tema quando, lanciandosi all'inseguimento di Bronco Lane, Kit cavalcherà come un vero navajo senza servirsi della sella. Ne "I Lupi Rossi" a dimostrazione di quanta importanza rivesta per l'autore la caratterizzazione razziale del ragazzo e di Tiger (a loro è affidata la funzione di angeli custodi), Boselli insisterà sul fatto che i due sono stati in sella tutto il giorno, motivo per il quale il grido appassionato di Kit non potrà che essere: "...stai parlando con due navajos! Possiamo stare svegli per una settimana!". Nella storia "Vendetta per Montales" Carson rivolgendosi all'amico messicano, che ha appena salvato sul ciglio di un dirupo, ancora una volta riaffermerà: "...abbiamo un angelo custode con la vista lunga". Nel Texone "Patagonia" l'origine meticcia ha invece una leggera connotazione negativa, almeno nella scena con il tenente Belmonte del quale Boselli finisce per rilevare tutto l'imbarazzo.

Ci sono ancora due temi minori ne "Il passato di Carson" che è opportuno esporre. Kit Willer, a differenza del padre, non è infallibile e il cadere prigioniero degli avversari, sarà una costante durevole. Il primo è dunque illustrato dall'immagine raffigurata nella pagina successiva, che vede un cappio stringersi minaccioso intorno al collo del ragazzo. E' forse la prima volta nella serie che un'impiccagione vede partecipe involontario



uno dei quattro pards. Ma la corda tesa va ricordata perché ricorrerà anche in episodi successivi, meritando l'onore persino di una copertina della serie regolare, quella di "Uccidete Kit Willer". Se i due episodi, tre se consideriamo anche l'impiccagione fallita di Tiger Jack

ne "Gli assassini", servono indubbiamente a documentare il gusto per la teatralità da parte dell'autore, maggiore spessore drammatico rivestono le numerose ferite con le quali il giovane deve fare i conti. Basterà elencarle sommariamente per renderci conto che vanno ben al di là della necessità a livello narrativo di escluderlo dalla storia o di limitarne l'azione. Iniziamo con l'accoltellamento de "Il passato di Carson", Kit resterà ferito a una gamba anche ne "Gli invincibili", riceverà una pallottola nel polmone e un'altra vicino alla spina dorsale nell'albo speciale di Font e infine sarà colpito al collo da un piccolo dardo avvelenato in "Terra di confine", scagliato dal traditore yaqui che lo lascia ancora una volta in pericolo di vita. A salvare Kit sarà sempre una perfetta condizione fisica della quale Mauro Boselli sembra comunque approfittare fin troppo!

L'altro tema presente ne "Il passato di Carson" è fortunatamente più leggero. Ne "I due rivali", per la prima volta, Gianluigi Bonelli aveva messo l'accento sul sanguemisto del figlio di Tex, allorché si trattò di mostrare la reticenza di un hidalgo messicano nel concedere la mano della figlia a quello che ai suoi occhi era soltanto un cowboy, un pistolero, con l'aggravante di essere anche un mezzosangue. Amore impossibile, quindi. Claudio Nizzi rovesciando le carte in tavola, aveva proposto un rapporto paritario, inventando la figura di Fiore di Luna, compagna ideale quanto sfortunata. Con la figlia di Lena Parker, Donna, il rapporto si fa ancora più stretto e particolare tutt'altro che insignificante, il nome della ragazza ricompare a sorpresa anche in storie successive. Di ritorno dal Nevada dove era stato a trovare la compagna Lena che con la figlia ha aperto, nell'amena cittadina di Heaven, una locanda con i soldi appartenuti agli "Innocenti", Carson è vittima della canzonatura di Kit che il vecchio cammello definisce "un giovane impertinente". La storia è quella de "Gli Invincibili" e vale la pena di soffermarci almeno su una frase che è abbastanza eloquente del tono

burlesco ma non troppo della divertente scenetta che vede uno scoppiettante scambio di battute tra lo zio Kit e il figlioccio: "*non agitarti zio Kit, forse la prossima volta ti accompagno!... Donna è una ragazza molto carina... mi piacerebbe rivederla!*". Mauro Boselli, in questo frangente, si ricorda forse di un episodio narrato negli anni cinquanta da Gianluigi Bonelli e che ricorre nella fortunata storia de "La croce tragica". Il ragazzino, che a quei tempi è ancora un po' esuberante ed esibizionista, ruba la scena al padre e a Carson quando salva da un serpente la bella Dora in un pollaio, forse innamorandosi per la prima volta in vita sua, se dobbiamo dar credito a quello sguardo ammirato che non sfugge allo zio Kit, che non a caso non si lascia sfuggire l'occasione di una battuta salace allorché il giovane si allontana da loro in compagnia della bella ragazza: "*...vuoi vedere che il pargoletto si è fatto male sbattendo contro un paio di occhi neri, e...*". Nella successiva "I sette assassini" quello che nelle storie precedenti era stato solo lasciato immaginare ai lettori, trova piena espressione con il primo bacio di Kit a Donna che si ripeterà dopo cena nella passeggiata al chiaro di luna, quando Piccolo Falco, tra uno scambio di effusioni e l'altro, confesserà di aver avuto una moglie indiana. Alla locanda, intanto, si sottolinea come i due siano giovani e come quella sia una notte adatta per l'amore! La sequenza ha indubbiamente l'effetto di un terremoto e infatti diversi lettori non tralasciano di testimoniare all'editore tutta la loro riprovazione, tanto che a noi non resta che documentare come da allora Boselli si sia tenuto lontano da tutti questi eccessi di natura retorico sentimentale.

Diverse storie mettono in luce un altro aspetto della personalità di Kit Willer che continua a infiammare alcuni lettori. Ho sottolineato nella mia criticata recensione a "Patagonia" (nel primo numero del Tex Willer Magazine) come il recupero del personaggio attuato nelle storie boselliane passasse attraverso il tema ricorrente dell'apprendistato e di come non a caso il viaggio nell'emisfero australe si configurasse come il tipico viaggio di formazione. In quell'occasione scrivevo anche di come Boselli vedesse poche sfumature nel giovane, che per lui restava un personaggio da costruire (facevo riferimento esplicitamente alla scena delle bolas) e differenziare dalla figura paterna attraverso un difficile percorso di esperienze plasmani. La cronica indecisione o esitazione del ragazzo si fa strada anche in altre occasioni, per esempio ne "I sette assassini" quando nell'assedio finale, inviato alla locan-

da col solito compito di ricognizione, Kit si accorge che Lena e Donna sono state fatte prigioniere: *“rifletti Kit, che cosa farebbe tuo padre al tuo posto?”*. Anche nella storia *“Colorado Belle”* quando a Yellow Sky, sulle tracce di Deadman Dick, troppo nervoso ha l'imprudenza di accendere un fuoco per riscaldarsi, Kit finisce per interrogarsi su quello che avrebbe fatto il padre al posto suo. Se non bastassero questi due esempi, c'è anche quello offerto da *“Morte nella nebbia”*, ancora più stridente: messo alle strette nel conflitto a fuoco con lo sceriffo Langdon, Kit afferma perentoriamente di sforzarsi di pensare e agire come farebbe suo padre in una situazione come quella.

Ma va comunque resa piena giustizia a Mauro Boselli almeno per quella manciata di situazioni in cui è riuscito a caratterizzare Piccolo Falco restituendocene opportunamente l'immagine così come ci era stata tramandata da Bonelli padre. Se lasciamo da parte le pur numerose volte in cui il suo ruolo è quello di malinconico e impaziente ascoltatore delle imprese paterne (per esempio ne *“La grande invasione”* oppure nella recente *“Missouri”*), ci sono altre storie come *“I Lupi Rossi”* in cui si riappropria integralmente di quel carattere allegro, sbarazzino e scavezzacollo che per molto tempo era stato



uno dei fortunati marchi di fabbrica della famiglia Willer. Ascoltiamolo alla prese col corrotto agente Quayle, al quale ha appena rifilato un sonoro sganassone: *“Pardon, mi è scappata la mano!... mi succede sempre quando mio padre viene tirato in ballo a sproposito”* oppure ancora *“No, decisamente sei refrat-*

tario alle buone maniere. Quayle... ascoltami bene! (lo prende per il colletto) ti consiglio di lasciar perdere le tue minacce o saremo noi a non dimenticarci di te, sottospecie di insetto!... Io sono meno cattivo di mio padre!... finora ti ho dato una sberla soltanto!”. E davanti alla domanda di Tex che, appena capitato nella baracca, gli chiede con da buon camerata se si sta divertendo, la risposta di Kit riesce a non cadere di tono: *“Metto in pratica i tuoi insegnamenti, pa’!... vuoi per caso continuare tu?”*. Nella stessa storia, nel saloon di Fort Kearney, un avventore maltratta Tiger paragonandolo a uno sporco animale. È bene precisare subito che nell'occasione è presente il quartetto al completo. Nella baruffa che ne segue è proprio Kit il primo a prendere le difese dell'amico navajo, rifilando due pugni

nello stomaco allo sfortunato perdigiorno, prima che la rissa assuma proporzioni epiche coinvolgendo praticamente tutti gli astanti presenti nel saloon. Nell'avventura *“Morte nella nebbia”* invece Piccolo Falco fronteggia da par suo l'infido bounty hunter Wade Catlett che lo definisce un perfetto arrogante, per la felicità dei lettori che gongolano nel vederlo finalmente comportarsi come sempre ci si aspetterebbe da lui. L'aggettivo non rimane senza conseguenza e un attimo dopo, sfilata e puntata la pistola sul grugno dello sfortunato cacciatore di taglie al quale non resta che constatare come il giovane Willer sia più svelto di mano di lui, Kit sogghigna con un inguaribile accento che purtroppo solo possiamo immaginarci che solo ora può dire veramente di averlo conosciuto! A Kit, il bieco Wade Catlett non piace sicuramente per lo sporco lavoro che fa, ma dobbiamo considerare anche che l'uomo è sulle tracce del suo amico Bronco Lane, uno dei pochi che sia riuscito a metterlo nel sacco, ne *“I sette assassini”*, quando il finissimo cercatore di tracce navajo, vittima di un trucco banale quanto efficace dello scaltro ladruncolo, finirà preso al lazo da Bronco Lane e appeso come un salame al ramo di un albero in attesa che i suoi pards vengano a liberarlo. Errori di gioventù.

Questa scena è scelta non a caso per illustrare il tema dell'amicizia. Kit è visto da sempre come un ragazzo emarginato, senza amicizie. Il discorso, anche per Boselli, non fa una piega. Bronco Lane in *“Morte nella nebbia”*, lo yavapai Tashay in *“Terra di confine”*, il meticcio Julio Morales in *“Patagonia”* finiranno tutti per condividere la medesima sorte: la morte. Che spesso ricorre proprio nel momento in cui l'amico si appresta a soccorrerlo: *“...hanno ucciso Tashay, pa’!... lui... era mio amico... è morto per salvarmi”*. A quella che si configura come una vera e propria maledizione è sfuggito, almeno per ora, il piccolo navajo Nehdy. La differenza di trattamento è dovuta forse al leit motiv della storia. La sceneggiatura di *“Morte nella nebbia”* è infatti, da un punto di vista architettonico, un fitto gioco di luci e ombre, quasi parossistico nelle sue intenzioni, una storia estremamente ricca di motivi e da un punto di vista strutturale, quasi ai limiti dell'esasperazione delle possibilità narrative. In questo quadro sarà interessante rilevare proprio la simmetria che intercorrerà tra Nehdy e Kit Willer, cacciatori e prede, entrambi protesi alla ricerca di una propria autonomia e identità. Il rapporto con Piccolo Falco andrà facendosi sempre più stretto nelle pagine finali della storia per configurarsi come un'amicizia quasi fraterna.



La lunga cavalcata di Tex per il mondo, lo ha portato negli ultimi anni negli Stati Uniti, in Portogallo e in Russia. La popolarità del mitico personaggio di casa Bonelli, il più importante editore transalpino di fumetti, non sembra così conoscere confini.

Nel dicembre del 2003, una tappa importante e lungamente desiderata dalla Sergio Bonelli Editore: la Dark Horse ha stampato il primo dei quattro volumi previsti della storia "The Four Killers" che è stata pubblicata in Italia nel quindicesimo albo speciale intitolato "Il cavaliere solitario". La storia scritta da Claudio Nizzi e disegnata dall'americano Joe Kubert, è stata presentata in una prestigiosa edizione cartonata e a colori, confermando la prassi editoriale di paesi come l'Olanda, la Germania e la Francia, dov'era stata precedentemente pubblicata. Ma a causa di un conflitto tra la Dark Horse e la Venture, l'edizione pur esistendo fisicamente, non è mai stata messa in vendita, rendendola di fatto un esemplare rarissimo che solo pochi editori, come Dorival Vitor Lopes della Mythos (in Brasile) e Pedro Silva della Vitamina BD (in Portogallo) possiedono. Ma nel 2005 Tex è comunque riuscito a vedere la luce del giorno nella sua "terra natale", quando la Comics SAF, che ne deteneva i diritti internazionali, ha pubblicato "Tex: The Lonesome Rider" in un'edizione stampata in Slovenia, con 240 pagine in bianco e nero e una copertina brossurata, al costo di 15,95 dollari.

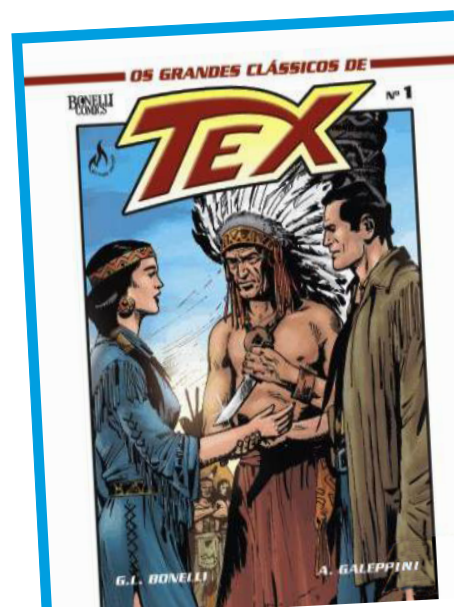
Il 2005 (precisamente il 14 agosto) è stato anche l'anno in cui Tex è ufficialmente "nato" in Portogallo, dopo più di 30 anni durante i quali era stato distribuito sotto l'etichetta di editori brasiliani. L'onore è caduto sull'avventura "Tex contro Mefisto", del duo Giovanni Bonelli e Aurelio Galleppini, pubblicata nell'ottavo volume della seconda serie di classici del fumetto ribattezzata con il nome di "Coleção BD Série Ouro", per iniziativa del giornale "Correio da Manhã" che ha voluto offrire al suo pubblico una versione "parlata" nel più classico idioma lusitano.

Nel 2008 in occasione del sessantesimo anniversario di Tex, il BDJournal # 24, una pubblicazione Pedra-nocharco, ha dedicato un dossier speciale al Western, includendo quella che è la seconda storia di Tex editata in Portogallo, un'avventura di quattordici pagine di Guido Nolitta e Giovanni Ticci dal titolo "Uma Tarde Quente..." (Un caldo pomeriggio), gentilmente concessa dalla SBE e che per ora chiude il ciclo portoghese di Tex.

A dimostrazione che la popolarità di Tex Willer sembra non conoscere limiti, nel 2007 il personaggio più popolare di Casa Bonelli ha iniziato ad essere pubblicato anche in Russia, attraverso l'editore "Green Cat", per la soddisfazione degli appassionati di fumetti che vivono in quel lontano paese orientale. L'arrivo di Tex in Russia è l'ennesima scommessa che Bonelli gioca al di fuori dei confini italiani. Una sfida che risale agli albori (possiamo datare al 1948 il debutto di Tex in un paese straniero, per la precisione il 29 novembre in Francia, cioè appena due mesi dopo l'esordio nelle edicole italiane, con il nome di "Texas Boy" e il formato chiamato a striscia), con una storia segnata da tanti successi e qualche delusione, che sarebbe utile ripercorrere per capire le dimensioni della popolarità di Aquila della Notte, che può essere trovato in lingua ebraica, nella dolce lingua greca e persino in Tamil, per non parlare di paesi come la Turchia, la Spagna o l'Argentina...

Ma torniamo al Portogallo, perché l'obiettivo del presente saggio è di parlare delle edizioni del Ranger in lingua portoghese. Così come in Italia e in Brasile, anche in Portogallo il personaggio italiano più popolare nelle piazze è Tex. Anche se piccolo rispetto a quello

italiano o brasiliano, il mercato fumettistico portoghese è composto da lettori fedeli, appassionati e pazienti, che devono aspettare che i loro Tex attraversino l'Atlantico, provenienti dal Brasile (un paese la cui lingua ufficiale è il portoghese). Tex apparve per la prima volta in Portogallo alla fine del 1971, pubblicato dalla brasiliana Editora Vecchi. Il primo numero aveva lo stesso formato italiano e portava un prezzo di copertina di 10 \$ 00 (pari a 0,05 €). Il percorso di Tex in Portogallo è stato tortuoso e la vita dei collezionisti lusitani molto difficile, sempre in balia della volontà degli editori d'oltreoceano, con le riviste che arrivavano in Portogallo costantemente in ritardo (da sei a nove mesi) e alcune di esse in cattive condizioni, dal momento che si trattava di materiale di resa precedentemente messo in vendita in Brasile. Ma il peggio è che a volte gli editori brasiliani "dimenticavano" addirittura di spedire alcuni numeri in Portogallo e numerosissimi lettori sono stati così privati di alcuni racconti. Questo è stato un grave problema che più volte si è manifestato durante la traiettoria di Tex in Portogallo e con tutti gli editori brasiliani che hanno trattato di conseguenza i lettori portoghesi in un modo che non si meritavano affatto, visto che comunque sono sempre rimasti fedeli nell'acquisto delle copie inviate dal Brasile. A peggiorare le cose, tanto l'editore Vecchi che la Rio Gráfica / Globe non soddisfacevano nemmeno le richieste di quei collezionisti lusitani che chiedevano una spedizione degli albi a mezzo posta, a differenza della Mythos Editora che in questo senso è stata molto più gentile e professionale, capendo i legittimi desideri degli aficionados portoghesi. Nonostante tutte queste difficoltà, grazie all'impegno, la persistenza, la dedizione e la passione, ci sono pur sempre collezionisti in Portogallo che possiedono l'intera collezione di Tex brasiliani e alcuni di loro hanno persino la raccolta italiana!



Guardando al Brasile, è sicuramente il paese che ha dato più soddisfazione alla Sergio Bonelli. La nazione sudamericana ha dato vita a Tex nel 1951 attraverso la Rio Gráfica Editora, il Ranger fece la sua prima apparizione nella rivista Junior n° 28, con il nome di "Texas Kid" e lo stesso formato dell'edizione originale italiana. "Texas Kid" salutò il pubblico brasiliano nel mese di luglio del 1957 e nel corso del successivo decennio nessuno sentì parlare di Tex in Brasile, fino a quando nel febbraio del 1971 l'Editora Vecchi rilanciò Aquila della Notte in una rivista tutta sua, distribuita anche in Portogallo, come detto in precedenza. Nel 1977 a seguito del grande successo evidenziato dalla vendita di oltre 150.000 copie, la Vecchi ha lanciato la seconda edizione di Tex e nel 1980 ha pubblicato quella che è ancora considerata la versione più raffinata apparsa in Brasile, il lussuoso albo cartonato " O Ídolo de Cristal " (L'idolo di cristallo). Nel 1983 Tex passa alla Rio Gráfica Editora, mantenendo la numerazione e il formato. Nel gennaio 1987 Tex è invece presentato ai lettori dall'Editora Globo, in realtà la stessa Rio Gráfica Editora, ma con un altro nome. Dalla fine del 1998 è la Mythos a pubblicare le avventure di Tex, gestendo varie serie (nuovo materiale inedito e ristampe, almanacchi e albi speciali giganti, che in passato nessun editore aveva stampato e ai quali fanno seguito ottimi riscontri di vendita) dedicate ad Aquila della Notte, tutte commercializzate anche in Portogallo, per la gioia dei texiani portoghesi, facendo vedere che Tex continua ad essere ben vivo nei lettori di lingua portoghese, come attestano anche le varie mostre in Portogallo (primo e finora unico paese ad esporre tavole originali e inedite fuori dall'Italia), nonché la presenza di artisti del calibro di Fabio Civitelli e Marco Bianchini...



Claudio, iniziamo questa chiacchierata con una domanda diretta. Come è nata questa passione per il disegno?

Dalla voglia di scoprire cosa c'era di nascosto nel foglio bianco. Da sempre osservo le figure, le studio, cerco di capire perchè sono belle (concetto quanto mai personale), perchè sono efficaci, perchè "attirano" l'attenzione...

In un fumetto ritieni più importante il disegno oppure il testo?

Quando vado in edicola, la prima cosa che guardo di un fumetto è il disegno. Lo apro e se i disegni sono belli, lo compro e lo porto a casa per leggerlo. Se la storia è bella, sono contento. Senza un bel disegno, nessuno leggerebbe il testo... Il testo da solo non fa un buon fumetto, come del resto un bel disegno, senza una buona storia, vale poco.

Cosa usi per documentarti?

Per la documentazione, se mi serve, uso tutto quello che riesco a trovare. Negli anni ho accumulato vari libri fotografici sul West, sugli indiani... Ogni mese compro "Western Side", una rivista che parla di - quarter horse - (cavalli americani, derivati da incroci tra purosangue

arabi, mustang e cavalli di razza spagnola, ndr) e del mondo western. All'interno trovo anche foto fatte da Carlo Gaberscheck, studioso di cinema western, che visita le location dei film e fa un mucchio di belle foto. Per le armi, mi sono procurato un paio di riproduzioni: una Colt 45 e una Navy, ma anche un bellissimo Winchester. Così ho potuto studiarle dal vivo.

Ci parli di come è organizzata la tua giornata di lavoro? Quante ore dedichi al disegno e cosa riesci a produrre?

Non riesco a dare una cifra precisa, ma sto molte ore al tavolo da disegno, anche se non sempre disegno. Cerco il materiale, la documentazione, imposto la tavola, cancello, cerco l'idea, la cambio, ricomincio da capo, la matita non va... il pennino fa i ca...i suoi e il pennello ha deciso che oggi sciopera! E' dura la vita a volte per uno che se la passa tranquillo su un trespolo a fare i "disegnini", invece di lavorare...

Hai mai avuto momenti di crisi creativa ?

Momenti di crisi creativa ce ne sono sempre e durano più o meno a lungo. E' come una sorgente che si prosciuga... è drammatico, perchè dovendo rincorrere i sogni, quando non riesci più a sognare, ti manca la materia prima del tuo lavoro. E' una conferma che questo lavoro non esiste se non nella testa e nel cuore di chi lo fa e ne fruisce, il resto sono segni sulla carta.

Si dice che tutti gli artisti non siano mai contenti del proprio lavoro e vogliano sempre migliorare. Per te in che cosa consiste il faticoso salto di qualità?

Il riuscire finalmente a disegnare un Tex credibile, reale... ma so che il mio punto di vista è molto personale.

Il tuo Tiger Jack, per quanto riguarda il volto, è visibilmente diverso da come ce lo propongono gli altri disegnatori...

Quando mi capita di disegnarlo mi ispiro ad un attore che ha lavorato in "Balla coi lupi". Nel film mi pare si chiamasse "Capelli nel vento": ha la faccia fiera, da



indiano orgoglioso delle sue radici e pieno di dignità. Ecco il Tiger che vorrei. Tiger è la parte più "selvaggia" del quartetto e ha caratteristiche che dovrebbero emergere anche solo a guardarlo: passo atletico e felino, sguardo penetrante, acuto, sensi sempre all'erta.

Se Kit Carson è probabilmente il personaggio più facile da disegnare, altrettanto però non puoi dirti di Kit Willer. Cosa puoi raccontarci in proposito?

Kit Willer è per me Jeffrey Hunter, attore che ha lavorato in molti western con John Wayne (per esempio in "Sentieri selvaggi"). Ha l'aria sveglia e diretta, è giovane e affascinante: gli occhi e le sopracciglia, il naso dritto, il mento deciso... Ho visto delle foto di Pierce Brosnan con baffetti e pizzetto neri, beh, potrebbe essere un Carson nel fiore degli anni. Senza dimenticare Tom Selleck in "Carabina Quigley", splendido cowboy, anche lui aveva l'espressione "giusta" per Carson.

Hai mai tenuto in considerazione, quando lo disegni, del sangue indiano che scorre nelle vene di Kit Willer?

Kit è un "mezzosangue", ma i caratteri somatici possono essere più o meno evidenti. Uno, per esempio, potrebbe essere il colore della pelle, più scuro. Più in là temo non si possa andare, adesso. Fossimo all'inizio della saga di Tex sarebbe tutta un'altra storia, ma ora dobbiamo rimanere il più possibile nel solco della tradizione.

Dicevi di essere alla ricerca di un Tex più reale e credibile. Quanto tieni conto del fattore età in questa tua esplorazione?

L'età dei pards è fissata da tempo: Tex 47, Tiger 45, Kit Carson 55, Kit Willer 26. Kit è nato quando Tex aveva 21 anni. Visto l'aspetto che aveva Tex quando ha co-

minciato l'avventura, mi pare che ci siamo. Tiger l'ha conosciuto come ci ha raccontato Nizzi, ed era solo di qualche anno più giovane di Tex. Carson è più anziano, logico, ma di un'età che permette ancora un buon vigore, anche se la vita allora era molto più dura. Carson è un tipo dal fisico molto solido ed efficiente... Tutti hanno dei limiti, ma in quattro (questa è la loro forza) si compensano. Tex è la potenza e l'esperienza: non gli serve correre, sa fermare chi scappa con un colpo ben mirato e sa anche dove chi si è nascosto spunterà... Carson è l'esperienza e la saggezza, è la persona di cui fidarsi se hai bisogno di copertura; sa sempre dove e come sparare. Kit Willer è l'agilità e la forza della gioventù spinta dal carattere alla Tex. Essendo suo figlio è irruento e scavezzacollo, può fare le "acrobazie" che il padre non può più fare, va tenuto a bada, ma sa sopravvivere alla grande. Tiger è la parte "animale" del quartetto. Sa leggere la natura come nessun altro e "sente" l'ambiente in modo eccezionale. Silenzioso e agile, è una tremenda "arma" da guerra...

Parlaci dei tre sceneggiatori di Tex con cui hai lavorato.

Il G. L. Bonelli che ho disegnato era quello di una delle sue ultime storie. Nizzi è stato l'autore che più mi ha accompagnato in questi vent'anni. Boselli è un "ritorno al passato". Adesso mi spiego. La sceneggiatura di Bonelli era una classicissima storia western, con indiani, soldati e sparatorie... non potevo chiedere di meglio. Poi è arrivato Nizzi con "la nave perduta", storia insolita e misteriosa. Nizzi, ricordo, pensava a me come ad un disegnatore da far crescere con storie "oltre il western". Per questo poi sono arrivate pure le balene... Ma io volevo sparatorie, scazzottate. Che sono arrivate con Boselli... Per me, in qualità di disegnatore, il punto centrale è cogliere l'atmosfera di una storia ed esaltarla attraverso il mio lavoro, sia che lo sceneggiatore ti descriva tutto (Nizzi), sia che faccia dei "disegnini" (G. L. Bonelli e Boselli).

Disegnando "La congiura" fino a dove si è spinta la tua ricostruzione storica della vecchia Frisco ?

Per Frisco mi sono rifatto principalmente a Galep e Letteri. Non sarebbe stato giusto modificare troppo (con l'aiuto di foto reali dell'epoca) l'ambiente suggerito nelle loro pagine, per rispetto del loro lavoro, per rispetto dei lettori che avevano nella mente e nel cuore un'immagine di Frisco che, anche se non proprio reale, era con-

vincente ed efficace. E' questo il limite da rispettare. A parer mio la ricostruzione non deve essere una rottura in termini di immagine quando siamo in presenza di un ambiente già caratterizzato in precedenza.

Parlaci del tuo Mefisto.

Nizzi puntava sulla sottolineatura degli occhi da pazzo e ch'io sia dannato se gli occhi del Mefisto che ho disegnato non erano da pazzo furioso... anche se, in certi momenti della storia ragiona come un Machiavelli. Ho guardato tanto l'ultimo Mefisto di Galep, volevo una continuità temporale con il Mefisto che i lettori avevano visto, anche se Galep lo ha disegnato in alcune vignette dove parla con Yama, ben pettinato e curato... Ho fatto qualche studio, il primo "non era lui", troppo grasso, disse Nizzi, smagrendo qua, smagrendo là, alla fine è uscito... Dovevo considerare che da spirito si è incarnato in un corpo mortale per cui i segni dell'età, del tormento dovevano essere visibili. La mia preoccupazione principale, anche nel racconto, è stata quella di sostenere al meglio il testo... Ho anche tenuto conto della ispirazione di un modello di Alex Ross che ha "interpretato" lo zio Sam in "U.S.", fumetto uscito anche in Italia. Mi piaceva l'anatomia facciale del soggetto e ne ho tenuto conto trovando i volumi per il naso e la proporzione degli occhi.



Nell'avventura "L'uomo senza passato" tu hai collaborato anche alla stesura del soggetto.

Ho scritto la prima parte quando Tex, Carson e Kit si trovano coinvolti in una sparatoria. Kit finiva nel fiume e di lui si perdevano le tracce. Quella scena era uno dei punti chiave della storia: mostrare la tempra di Tex che, nonostante fosse ferito alla spalla, trovava la forza di affrontare un uomo in perfette condizioni. Tex era mosso

da una straordinaria forza di volontà, alimentata dal desiderio di fare giustizia/vendetta di chi aveva colpito Kit. Cos'è un buco in una spalla per Tex, quando ha visto suo figlio ferito finire in un fiume? Era una citazione di una scena che mi aveva colpito in uno dei primissimi episodi, quando Tex si trova coinvolto in una rissa con dei messicani e alla fine, dopo averli stesi tutti, si trova con un coltello nella spalla. Ma non si cura della sua ferita. Chiede informazioni agli sbalorditi astanti, saluta e se ne va, lasciando dietro di sé una scia di gocce di sangue e i commenti dei due messicani stupiti da quell'uomo così insensibile al dolore e così determinato. Ho amato quella scena e volevo rivederla... Carson si rende conto che le cose si mettono male, ma conosce Tex e lo rispetta, anche se gli chiede di star fuori da una faccenda che potrebbe significare la sua fine... Ma partecipa con tutto se stesso, trepidando: quel primo piano di Carson preoccupato doveva svelare il suo stato d'animo. E aspetta, come i lettori, che Tex sia, ancora una volta, l'eroe che tutti noi vorremmo essere...

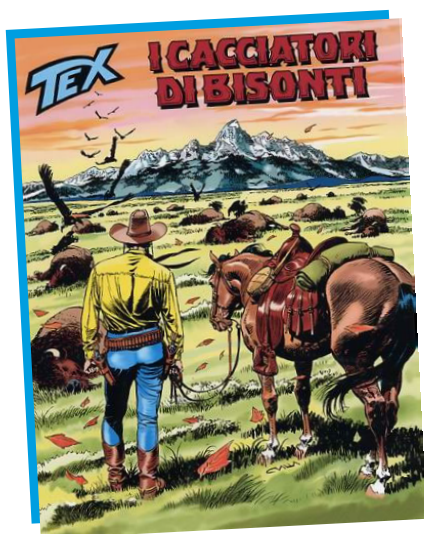
Tu sei anche il copertinista della serie...

Essere il copertinista è un lavoro molto impegnativo. Hai tutti gli occhi addosso e non è facile trovare sempre la quadratura del cerchio per una nuova copertina. Senti la responsabilità perché dai l'immagine "ufficiale" di un personaggio che è un monumento nazionale. Senti quanto il tuo stile sia, per forza di cose, diverso da quello che ha scaldato i cuori di tanti lettori prima di te e hai un senso di incompletezza permanente. Senti la fatica di trovare un'immagine diversa, inedita, per la nuova copertina e vedi tutte le migliori situazioni e idee già finite nelle cinquecento e passa copertine che ti guardano e ti mettono paletti, chiudendoti strade già percorse.

Puoi descriverci il dietro le quinte della lavorazione di una copertina?

Oltre alle tavole della storia mi arriva, via fax, anche lo schizzo di Bonelli, esplicativo dell'idea che lui ha della copertina. Da qui parto, cerco di risolvere i problemi relativi all'inquadratura e alla posizione dei personaggi, faccio qualche prova e poi scelgo la migliore, fotocopio la matita e aggiungo i neri a pennarello, molto grossolanamente, giusto per vedere il "peso" del nero nel disegno finito. Quindi invio il fax alla casa editrice e una volta il disegno visto e approvato, lo trasporto sul cartoncino del definitivo e dopo averlo rifinito, aggiustato

eventuali magagne che riesco ancora a vedere, lo ripasso a china e faccio una fotocopia A4 del definitivo, su cui metto il colore, per le indicazioni al colorista...



Tra le tue copertine, qual è quella a cui sei più legato?

La copertina di "Cacciatori di bisonti". Ci sono affezionato perchè è una inquadratura di Tex inusuale: da dietro e da sopra. Il lettore può solo immaginare l'espressione di Tex e cosa sente nel cuore... Per farla ho disegnato cinque schizzi, il primo molto simile al definitivo, ma con il cavallo più vicino a lui, gli altri erano "varianti" più o meno fredde. Bonelli aveva scelto un'altro disegno, ma gli ho chiesto il favore di farmi fare quella che preferivo. Ha detto di sì e quello è il risultato.

Ti piacerebbe disegnare una storia ambientata nel passato, con dei pards ringiovaniti?

A me piacerebbe disegnare anche storie fuori dall'attuale cronologia. Tex vecchio e Carson morto. Kit ha preso il posto del padre, ma si trova nei guai, allora Tex si rimette il cinturone e... Una storia breve, ma intensa... Oppure Tex giovane, un'avventura in cui Dinamite lo tira fuori dai guai, poi un salto nel tempo ed ecco la morte di Dinamite. Ma sono storie che difficilmente in Tex si possono fare...

Cosa c'è di te nel Tex che disegni? E cosa c'è di Tex in te?

Cosa c'è di me in Tex e viceversa? Non saprei... Disegnandolo da tanti anni lo conosco senz'altro meglio. Preferisco mantenere le distanze e rispettare gli ambiti di competenza... Più lo conosco più lo "interpreto" e questo è quello che c'è di mio nel mio Tex...

Qual'è il segreto di una vita editoriale così lunga?

La passione dei lettori che lo seguono con fedeltà, nonostante gli alti e bassi nella qualità delle storie. E' una bella scommessa. Quando Tex è nato nessuno dei due autori avrebbe mai pensato che sarebbe loro sopravvissuto. Leggevo anch'io Tex, da piccolo, non mi piaceva l'aria da padreterno, ma le battute con Carson, l'atmosfera dannatamente reale delle sceneggiature di G. L. Bonelli, mi affascinarono... Non è difficile immaginare come ci si possa affezionare ad un personaggio così. La migliore storia, che non mi si schioda più dal cuore, è "Sulle piste del Nord". Un capolavoro. Come ritmo, narrazione, colpi di scena e tensione, senza dimenticare i disegni del grande Ticci. Vi racconto un aneddoto: in una vignetta di quella storia, Ticci ha disegnato Tex a cavallo con il braccio teso e il dito puntato a terra, che dice: "guardate qui". Proprio nel punto che Tex additava, Ticci ha messo la sua firma... Quando l'ho scoperto mi sono divertito molto!

Un'ultima domanda. Dopo tutti questi anni di attività spesi a disegnare il fumetto più longevo d'Italia qual'è il tuo bilancio personale?

Un bilancio... E' dura! So solo che per come l'ho disegnato, Tex non mi ha mai soddisfatto appieno e spero sempre di riuscire a fare il giusto salto di qualità. Tex è estremamente difficile da disegnare, ha una faccia regolare senza caratteristiche evidenti, che lo rende confondibile facilmente, per questo motivo ha sempre "l'abito". Che è formato da molti particolari, che vanno calibrati con equilibrio per non fare una parodia del personaggio. Il grande Magnus diceva che i disegnatori di Tex devono avere un occhio d'aquila (della notte) per stare attenti a tutte le proporzioni dei particolari. Da uno a dieci, in termini di tempo, disegnare un Dylan Dog in piedi ti prende quattro, Tex arriva a otto: il cappello, la cintura, il cinturone, le pallottole, le pistole, gli stivali, gli speroni... Dylan ha la giacca nera, addio pieghe, jeans e clarks...

Avrei voluto fare di più in termini quantitativi, logico, ma ho sempre pensato prima alla qualità del lavoro. Ticci diceva che non è difficile disegnare Tex, il difficile è fare una tavola al giorno, e fatta bene. Dipende poi anche dallo stile. Il mio non perdona, una sproporzione, anche minima, si nota...

Ringraziamo Claudio Villa per quest'intervista che ci ha concesso e gli auguriamo buon lavoro!

Quando ero bambino vedevo passare sotto casa mia il carrettino dei giornali sospinto da un giovane ragazzo che ricordo, sotto il cappello di paglia, nascondeva una terribile e prematura calvizie; spingeva una specie di bicicletta con innanzi una grossa cesta colma di giornali e fumetti e si fermava, lungo il mio spazio visivo di 150 metri, almeno un paio di volte. Naturalmente tutto questo accadeva nella stagione estiva.



Ero attratto da quel carrettino sempre circondato di persone, ma non mi prendevo mai la briga di scendere per darci un'occhiata. Poi mia madre era contraria agli yippie, alle chitarre... e ai "giornaletti".

Ma un giorno, mentre stavo attraversando la strada, di ritorno da una piccola commissione di cui proprio lei mi aveva incaricato, mi imbattei nel carrettino. E... fatale fu quella sosta!

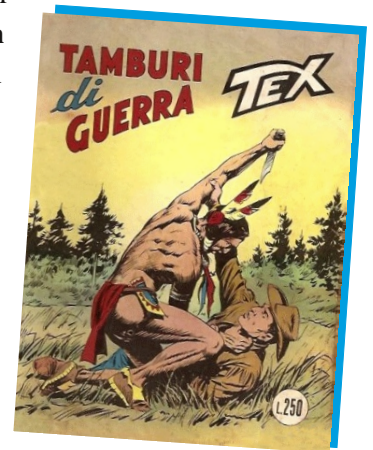
Un luccicare di decine di albi, ognuno dei quali sembrava promettere un viaggio nell'avventura. Sentivo l'intenso odore della carta ma non osavo toccare. Il mondo mi si aprì! Per una decina di minuti stetti solo a guardare: Topolino, Tiramolla, Cucciolo, giornalini di guerra, riviste, quotidiani eccetera. Poi c'era anche 'sto Tex, e qualcuno che lo comprava, ma mi sembrava un personaggio destinato agli "adulti". Il titolo era "Duello Apache", ma ve ne erano anche altri... con altri titoli. Chissà perché ma "Duello Apache" mi rimase impresso nella mente con la copertina rossa anziché viola, fatto sta che me ne ritornai a casa pensando a come avrei potuto procurarmi quei giornalini, al modo con cui chiedere i soldini a mia madre.

Fu più semplice di quanto mi aspettassi: mia madre NON era contraria a Topolino!!! Agli altri sì, ma non a Topolino. Così la mattina seguente ero già lì affacciato alla finestra in trepidante attesa del carrettino e delle sue "meraviglie". Comprammo un Topolino, mi accompagnò lei... e fu così che nello spazio di un solo pomeriggio quella donna si pentì della scelta: leggevo e rileggevo in continuazione quel fumetto, non avvertivo più la presenza di chi mi era attorno. E nemmeno la sua. Fu un dramma familiare, anche se mia madre fu così intelligente da capire che non poteva privare al proprio figlio la lettura di quell'albo e di quelli successivi. Divorai albi di Topolino per l'intera stagione... ed ero

felice. Tex arrivò dopo qualche anno. Durante uno scambio di fumetti, mi gabbarono con un paio di Tex al posto dei Topolino: Tamburi di guerra (n°123) e Giubbe Rosse (n°124). È presto detto: I "Topo" passarono subito nel dimenticatoio. Troppo bello il Tex, ero ancora più felice! Ora dovevo rimediare i 122 numeri precedenti, più quei pochi che erano successivi al 124, credo quattro o cinque albi.

Il carrettino passava ancora nell'estate del 1971, ricordo "Il veliero maledetto", "Magia Nera", "Silver Star" ... e Claudio, il ragazzo che lo guidava, col crinito sempre più scarso.

Così è iniziata la mia collezione di Tex e la mia passione per il personaggio. Ho avuto una grande fortuna: quella di conservare i miei albi con maniacalità. Ero un "piccolo bastardo" che non prestava mai nulla agli amici... e quell'essere così essenziale ha fatto sì che oggi me ne ritrovi ancora qualcuno perfetto in libreria. Ad esempio quelli più diffusi e collezionati dell'epoca, i famosi 'edicolina nella lente', li ho ancor oggi perfetti.



Col tempo scoprii che i veri Tex avevano le graffe e fu così che dovetti imbarcarmi in un viaggio che ancora oggi non ha avuto fine.

Collezionare Tex è un viaggio senza fine! Collezionare Tex significa doversi scegliere solo alcune delle innumerevoli collane del personaggio e non poter avere la libertà di prenderle tutte! Collezionare Tex nella sua veste editoriale in formato gigante prima edizione significa oggi dover avere disponibilità di decine di migliaia di euro.

Migliaia di euro? Sì decine e decine di migliaia di euro! Ripaga la rivalutazione nel tempo: un albo che comprai a quindicimila lire alla fine degli anni '70 (una cifra "impressionante" per l'epoca) oggi ha un valore di duemila euro. Ma un collezionista non rivende. Troppo spesso si associa il collezionista ad una persona

distante dalla bellezza del Tex fumetto, come se questi non sapesse cosa c'è dentro una storia di Galep e Bonelli. Può darsi! In fin dei conti io ne conosco tanti nel "giro" dell'antiquariato del fumetto che non sanno neanche come si chiama il cane di Tex, ma non mi sento di dire che esista una regola per amare il personaggio Tex. Non di meno ho scoperto che leggerne un originale è profondamente diverso che leggerne una ristampa riveduta e corretta, una cosa certamente vitale per chi ama il linguaggio del vecchio Bonelli o le magnifiche gambe di Tesah, oggi fortunatamente riproposte, del sommo maestro Gallepini.

Ma il Tex che spara e uccide a sangue freddo un messicano è senz'altro una sequenza che esiste solo

no giallo con la scimitarra è della stessa correttezza che l'infilzare la povera lucertola catturata in un campo, da ragazzi. Ma in fondo, si sa, nell'adolescenza di ogni ragazzo vi è quell'inconsapevole impeto che corretto non ti rende. Forse "scorretto" e leale. No neppure, "giusto" è il termine sicuramente adatto, anche se a tratti il nostro eroe è un forcaiolo senza scrupoli.

Eh già! Il linguaggio bonelliano, quello che per quindici anni mi è rimasto ignoto e che ad una mostra mercato di Lucca mi apparve improvvisamente agli occhi quando passando davanti ad un banco vidi un Tex con un adesivo sulla sua bustina che reclamizzava: scritta "scagnozzi" - Lire 600.000!!!



La primissima Tesah incensurata del settembre 1948!



Tesah "censurata" negli anni sessanta e settanta.



Tesah, infine, semicensurata! L'edizione e quella "Tutto Tex".

nell'albo incensurato.

*"Dove può essere volato quel verme puzzolente ?"
"Non sprecate il fiato, sceriffo! Per questi vermi ci vuole il piombo!"*

Oppure, sequenze di "ordinaria" violenza verbale, linguaggio estremo per un eroe "corretto" e leale come Tex, immediatamente (auto)censurate dallo editore. "Corretto" e leale?

Vedere Tex infilzare le budella di un limonci-

Nei mille confronti che amavo fare tra un albo spillato e uno in brossura dovetti metterci anche questi costosissimi albi!

Ora li ho tutti, ma non sono più povero, anzi.



dossier:

MEFISTO



Mefisto, genesi di una nemesi.

Nella letteratura (compresa quella fumettistica) ci sono realtà assiomatiche che ben pochi autori tendono a trascendere. Una di queste è indubbiamente la presenza di una nemesi, un nemico giurato dell'eroe protagonista, un personaggio malvagio, infido, crudele, intelligente, capace di mettere alle corde l'apologeta coi suoi piani diabolici o con la sua crudeltà. Quando si cita un eroe, questa sua controparte negativa, che talvolta riflette il lato "oscuro" del protagonista, talvolta invece è un puro concentrato di malvagità, viene immediatamente alla mente, quasi l'esistenza dell'eroe stesso fosse indissolubilmente legata a questo personaggio.

E' a mio dire lapalissiano che i "grandi nemici" esistono per un solo obiettivo, rendere ancora più splendente, più "viva" la cangiante luce eroica del protagonista, renderlo agli occhi del pubblico, se possibile, ancor più inarrivabile, incredibile, insomma più "eroico degli eroi".

E' quasi impossibile pensare ad un eroe e non connetterci automaticamente il suo nemico giurato, la sua "metà oscura", che quasi sembra indispensabile per l'esistenza dell'eroe stesso. Per questo motivo è impossibile pensare ad uno Sherlock Holmes senza Moriarty, ad un Batman senza Joker, ad un Superman senza Lex Luthor, ad un Dylan Dog senza Xabaras, ad un Asterix senza Cesare e, ovviamente, ad un Tex senza Mefisto.

Mefisto, una lunga epopea di "straordinaria follia".

Non è facile riassumere in poche righe l'ampia e travagliata storia di questo personaggio, ma ci proveremo. Mefisto, alias Steve Dickart, fa la sua prima apparizione accanto alla mefistofelica sorella, Lily Dickart già nel terzo albo della serie regolare. Gli esordi di questo personaggio, destinato a diventare una vera e propria "ossessione ricorsiva" per il nostro ranger, non sono certo dei più "promettenti". Egli infatti ci viene presentato dal grande Gianluigi Bonelli come un illusionista da quattro soldi, un saltimbanco che tiene i

suoi spettacoli in uno squallido saloon di El Paso, ma che al contempo ricopre il ruolo di spia per un gruppo di spietati guerriglieros. Il piano dei fratelli Dickart però è destinato ad avere vita breve, infatti il nostro beneamato ranger riuscirà presto a mettere alle corde Steve e Lily, costringendoli alla fuga. Già in queste "brevi" battute però, si possono intravedere la crudeltà e la sottile intelligenza del personaggio; infatti Mefisto riesce a far ricadere sul ranger, ai tempi da poco uscito dallo status di bandito, una pesante accusa di omicidio. Fortunatamente il nostro satanasso, con un coraggioso ed eroico colpo di mano, e la valida collaborazione di un guerrigliero destinato a fare carriera, Montales, sbaraglierà prima la cricca criminale dello sceriffo Benis, per poi consegnare il diabolico illusionista alle capaci mani della legge.

Il secondo incontro scontro tra Tex e Mefisto avviene diversi anni dopo (negli albi 39 e 40 per la precisione). Il mefistofelico illusionista, col passare degli anni ha acquisito un sempre maggiore potere, diventando un fedele servitore delle arti magiche oscure. Ed è grazie ai suoi rinnovati poteri, oltre che all'assoggettazione del popolo Hualpai, che riesce a tendere un'imboscata e a catturare il giovane Kit Willer nella Mesa degli Scheletri. Appena resisi conto della scomparsa del

ragazzo, Tex, Carson e Tiger si mettono subito sulle sue tracce. Tuttavia l'acuta quanto folle intelligenza di Mefisto, nonché i suoi rinnovati poteri, consentono al mago di rapire anche Kit Carson. Mefisto mette in gioco le sue abilità ipnotiche, soggiogando i due prigionieri al suo volere e costringendoli ad agire come longa manus contro Tex e il suo inseparabile pard Tiger Jack. Il coraggio e l'eroismo di Tex, messi alla guida del suo popolo contro gli Hualpai, riescono a mandare in fumo i piani del diabolico antagonista, il quale però, riuscirà a fuggire.



Qualche tempo dopo, Mefisto ricomparirà nei panni del suo alter ego, il Dottor Atanas, e denuncerà i due sfortunati pards di Tex, accusandoli di aver rapinato diverse banche del sud-ovest. Prende così il via un “forsennato” braccio di ferro tra Mefisto e Tex, tuttavia, in questo caso, non sarà tanto l’eroismo del ranger in camicia gialla a fare “giustizia”, quanto un ben assestato colpo di fucile sparato dal suo pard navajo, il quale colpendo una roccia nel tentativo di uccidere Mefisto, ne causerà un’infausta caduta che lo farà precipitare nel fondo di un burrone.

Pochi anni dopo, nella storia compresa nei numeri 78, 79 e 80, le strade di Tex e Mefisto sono destinate a reincrociarsi. Il potente mago, salvatosi da morte certa a seguito della caduta grazie al providenziale intervento e alle cure di Padma, un maestro tibetano di magia nera, nonché capo della thong del Drago Rosso, riesce a rimettersi in forze e forte del suo nuovo e potente alleato, si mette alla guida della setta cinese. Tra i due “oscuri maghi” nasce subito un’intesa, mirata soprattutto a sconfiggere una volta per tutte il giurato nemico Tex Willer. Avvalendosi nuovamente dei servigi dei superstiziosi indiani Hualpai, Mefisto comincia a tessere la sua nuova machiavellica trama. Procuratosi una nuova identità per passare inosservato agli occhi di Tex, quella del Dottor Fiesmot, riesce a catturare nuovamente Kit Carson, Kit Willer e Tiger Jack, per il quale prova un rinnovato odio a seguito della caduta cui fu artefice a causa del già citato colpo di fucile. Tuttavia il nostro eroico ranger riesce, ancora una volta, a mandare all’aria i piani del diabolico mago, smascherando il dottor Fiesmont e liberando i tre pards. L’epilogo, per Mefisto, è ancor più amaro che in precedenza. Desideroso di acquisire appieno i poteri del suo maestro Padma, egli ordisce un piano per ucciderlo; tuttavia questo tentativo scatena la furia delle “forze oscure” alleate del vecchio maestro, le quali otte-neranno ancor di più la mente del mefistofelico personaggio, facendolo cadere in un abisso di terrore e di follia, che costringerà Tex e i suoi pards a consegnarlo non alla “giustizia ordinaria”, bensì nelle mani degli strizzacervelli di un manicomio criminale.

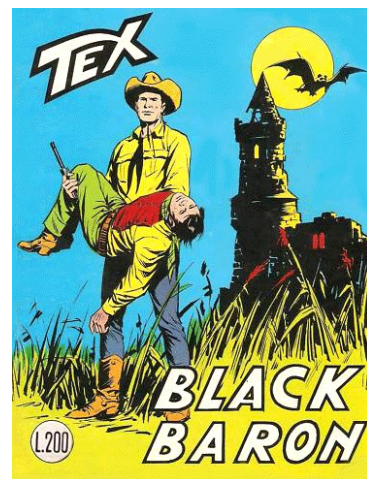
Il momento più “epico” degli scontri tra questi due



oramai acerrimi nemici, si ha nell’avventura narrata negli albi numero 93, 94 e 95. Durante la sua permanenza presso il manicomio criminale, Mefisto incontra il perfido e ricchissimo latifondista Jean de Lafayette meglio noto come il Baron Samedi, il “signore dei cimiteri”. I

due, forti della loro altezza e della loro intelligenza, riescono ad evadere dal carcere e a prendere dimora in un tetro e angusto castello sito nelle paludi della Florida, proprio al centro delle terre degli indiani Seminole e danno vita al “Regno del Grande Serpente”, una confraternita che fonda i suoi assiomi nelle pratiche del voodoo, e che trova negli accoliti di questa religione, il maggior numero dei propri alleati. Ma il folle Baron Samedi, non è l’unico alleato di cui si avvale il perfido Mefisto per mettere in atto il suo nuovo piano di vendetta; avvicinatosi anche alle arti della negromanzia, della quale riesce a carpire molti segreti, si avvale dell’aiuto della splendida sacerdotessa mambo Loa, e di Dambo, il suo fido e spietato guarda-spalle. Venuti a conoscenza dell’evasione del loro storico nemico, Tex ed i suoi pards sellano i loro cavalli e si lanciano verso la Florida. Giunti nelle terre dei Seminole, Tex e i suoi inseparabili pards si alleano con Yampas, il coraggioso capo di questo popolo, desideroso di riprendere il possesso delle proprie terre e di liberarsi delle oscure presenze di Mefisto e dei suoi seguaci del voodoo, nonché con i militari di Fort Myers. Prende così vita uno spettacolare assalto al castello del Baron Samedi che vede da una parte Tex e i Seminole mettere “letteralmente” a ferro e fuoco la foresta, mentre i militari cannoneggiano la residenza del folle e ricchissimo barone. La lotta si conclude con la sconfitta dei seguaci del voodoo, la resa di Loa, che accetta di mettersi al servizio del valoroso Yampas, e l’apparente morte di Mefisto il quale, nel tentativo di sfuggire alle cannonate, si vede intrappolato da una frana e assediato da un capannello di affamatissimi topi.

Sebbene questa sembri essere la fine di Mefisto, nei numeri 125, 126 e 127, ci viene narrato un epilogo ben diverso per la nemesi texiana. Intrappolato nei sotterranei del castello di Lafayette, Mefisto ricompare da sotto le macerie, e carico di odio nei confronti del suo acerrimo nemico Tex Willer, usa le sue ultime energie e i





e lascia a lui il compito di vendicarlo. La fine del potente stregone viene poi magistralmente interpretata da Galep e Gianluigi Bonelli con un'orripilante assalto da parte dei famelici topi che, già da tempo, pregustavano di assaporare le carni del vecchio mago. Morto Mefisto, seguiranno poi una serie di fugaci apparizioni, nelle quali egli svolgerà perlopiù un ruolo da deus ex machina, venendo dall'aldilà in aiuto del figlio Yama a seguito dei suoi infruttuosissimi tentativi di eliminare l'acerrimo nemico (si vedano gli albi 162, 163 e 164 "Il ritorno di Yama" e 265, 266, 267 e 268 "L'ombra di Mefisto").

Sebbene fosse da tutti dato per morto, e nonostante quasi tutti gli aficionados texiani oramai disperassero di un ritorno del carismatico e folle signore delle tenebre, la mente del prolifico Claudio Nizzi e le matite di Claudio Villa, riescono a dare il là ad un trionfale ritorno di questo storico personaggio, in una storia che viene pubblicata sui numeri 501, 502, 503 e 504 della serie regolare. Lily, la sorella di Mefisto, una volta scontata la sua pena negli Stati Uniti, conosce un losco figuro, il Conte Boris Leonov, un ricchissimo uomo francese di origini russe, il cui passato e la sua passione per le arti oscure restano, a tutt'oggi, avvolte nel mistero. Tra i due scocca subito l'amore, e decidono di sposarsi e di rifugiarsi nel vecchio continente. Ossessionati dai contatti con l'aldilà, e mossi dal desiderio di "ravvivare la tediosa vita dei nobiluomini", Lily e il suo uomo si rivolgono ad un potente mago induista, Narbas, il quale ha il potere non solo di poter comunicare coi morti, ma anche quello di poterli riportare in vita grazie ad un particolare rito magico. E' proprio grazie ai formidabili poteri di Narbas che la spietata Lily viene a contatto con lo spirito del fratello, il quale le racconterà le

suoi ultimi giorni di vita per mettersi in contatto, grazie al suo specchio magico, col figlio Blacky (nato da una fugace relazione con la cartomante Myriam). Consumato dall'odio e dal rancore nei confronti di Tex e dei suoi pards, Mefisto inizia il figlio ai reconditi segreti della magia nera

disavventure che lo hanno portato alla sua triste dipartita,. Mossa da un'insaziabile sete di rivalsa, Lily convince il marito a recarsi al castello diroccato del Baron Samedi per recuperare le spoglie del fratello e poterlo così riportare in vita. Arrivati negli Stati Uniti, i coniugi Leonov rintracciano Loa, l'unica a conoscere l'accesso segreto dei sotterranei sotto le rovine del castello del defunto Lafayette. Recuperato il corpo di Mefisto, lo stregone Narbas, grazie ad una serie di "oscuere" pratiche magiche, riuscirà a riportare in vita Mefisto sacrificando però il proprio corpo. Ritornato alla vita e recatosi insieme alla sorella e al cognato a Phoenix, il resuscitato si adopererà per mettere in atto la sua lunga e tanto agognata vendetta nei confronti dell'odiato ranger. Il primo a cadere nella trappola di Mefisto sarà il povero Carson, il quale, a seguito di un astuto raggio, si troverà ben presto incatenato ad un tavolo nel retro del locale di Boris, la Belle France.

Nonostante gli sforzi di Tex e dei suoi



pards, il piano di Mefisto porterà in successione anche alla cattura di Kit e Tiger, e Tex si troverà pertanto sprovvisto del supporto dei suoi compagni durante lo scontro finale col suo più acerrimo nemico. Fortunatamente per i lettori, e nel pieno rispetto dell'assioma succitato, secondo il quale solo i nemici perfidi ed ingegnosi riescono a glorificare ancor di più le gesta dell'eroe, Tex dà il via ad una caccia all'uomo che si concluderà con la morte di Boris Leonov, la cattura di Lily Dickart, la liberazione di Kit, Carson e Tiger ma anche, purtroppo, con l'ennesima fuga di Mefisto, il quale, nelle ultime vignette di questa bellissima storia, giurerà nuovamente vendetta al suo implacabile nemico.

serrata

con la morte di Boris Leonov, la cattura di Lily Dickart, la liberazione di Kit, Carson e Tiger ma anche, purtroppo, con l'ennesima fuga di Mefisto, il quale, nelle ultime vignette di questa bellissima storia, giurerà nuovamente vendetta al suo implacabile nemico.

Metamorfosi di un folle: caduta nelle "tenebre" per contrastare la "luce".

Ben pochi sono gli antagonisti che, nel panorama della moderna letteratura, hanno subito la feroce e quasi "arrogante" trasformazione che ha subito Mefisto. Come riportato nella precedente (e prolissa) descrizione della travagliata storia di questo personaggio, possiamo vedere come egli, col passare degli anni, abbia affrontato una lunga ascesa verso gli abissi più oscuri, che l'ha portato dall'essere un saltimbanco da quattro soldi a

diventare un potente mago, alleato delle creature della notte e dei signori dei sette cerchi degli inferi. Il personaggio di Mefisto, però, oltre che sotto il profilo “oscuro”, è cresciuto e maturato anche sotto quello personologico. La spia priva di scrupoli al servizio dei guerriglieri, si è infatti trasmutata in un'icona della follia e dell'ossessione, rosa dall'odio e dal sempre più impellente bisogno di placare la sua sete di vendetta nei confronti di colui che è stato, con le sue eroiche azioni, l'uomo che l'ha rovinato.

L'ascesa e la maturazione di Mefisto non sono stati dettati da un semplice caso o da meri escamotage narrativi; questa sua crescita va di pari passo con la fama accresciuta del suo acerrimo nemico Tex Willer. Mi spiego meglio. Ai tempi del loro primo scontro, quest'ultimo, sia in termini di “continuity storiografica” che a livello di “popolarità editoriale”, non era un personaggio particolarmente attraente. Certo, chiunque leggeva le sue avventure poteva appassionarsi, così come poteva notare un notevole coraggio e un forte carisma in quel “gracile schizzetto di inchiostro”. Ma nessuno, almeno a quei tempi, l'avrebbe mai paragonato ai supereroi americani con mascherina e mantello che erano tanto in voga in quegli anni. Col passare del tempo però, e soprattutto col susseguirsi delle strisce, la popolarità e la “leggenda” di Tex crebbero alla velocità di un fiume in piena. Il suo nome veniva pronunciato con rispetto e timore dai personaggi che popolavano il suo West di carta, e le sue imprese si tramandavano di “mano in mano” tra i giovani che acquistavano le sue avventure in edicola. Il risultato fu che, nel giro di pochi anni, la popolarità di Tex era oramai una realtà assodata, egli si era oramai guadagnato un posto tra quelli che erano, e tuttora sono, gli eroi delle “nuvolette parlanti”.

A questo punto però, Gianluigi Bonelli si trovò di fronte ad un bivio “esistenziale”, una decisione cardine, dal cui esito sarebbe poi dipesa la vita stessa del suo eroe. Doveva dare a Tex una nemesi che potesse in un qualche modo contrastare la vivida lucentezza del suo personaggio, un nemico capace di adombrare con i suoi poteri il suo eroe, qualcuno in grado di tendergli spietate trappole, qualcuno che possedesse caratteristiche antipodiche a

quelle di Tex. Insomma, a questo punto Gianluigi Bonelli doveva creare un nemico capace di entrare nella storia. La scelta probabilmente cadde su Mefisto poiché, tra tutti i nemici affrontati da Tex in quegli anni, era l'unico che possedesse un “carisma oscuro” in grado di competere con quello del ranger. Oltretutto, il suo egocentrismo e le sue capacità illusionistiche lo potevano rendere un nemico tanto imprevedibile quanto

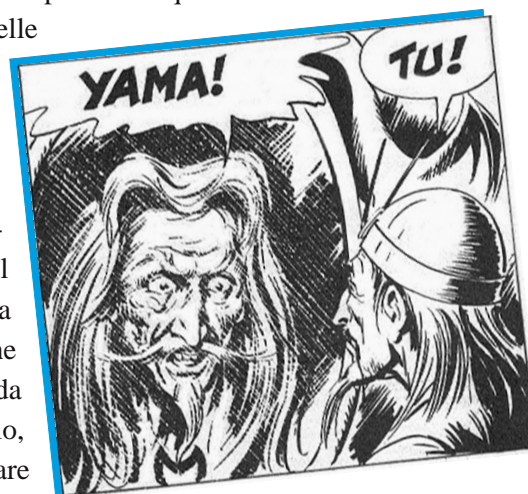


malefico. Ecco allora l'introduzione di caratteristiche “peculiarissime”, associate al già citato “carisma”, quali i poteri ipnotici, capaci di soggiogare persino il figlio di Tex e il vecchio Carson.

Purtroppo per Mefisto però (ma fortunatamente per noi terzofili) la fama e la leggenda di Tex continuarono a crescere con gli anni, così come sempre più viva e splendente divenne la sua “luce eroica”. Di contro, lo spietato Mefisto, per tener testa a questo inarrivabile personaggio, si vide precipitare in un abisso oscuro, un abisso che lo porterà, disavventura dopo disavventura, sempre più vicino alla follia.

Nessun personaggio, nell'universo texiano, può essere in un certo qual modo paragonato a Mefisto. La sua rabbia, il suo odio, il suo rancore, sono ben lontani dall'essere anche solo lontanamente paragonati ai sentimenti che altri nemici affrontati da Tex provavano nei suoi confronti.

Mefisto: una vita di ossessioni e follia.



Non sono solo i poteri oscuri a rendere Mefisto un personaggio unico nel suo genere; egli infatti, diversamente dalla maggior parte dei nemici affrontati da Tex, prova nei confronti del ranger un sentimento talmente potente che travalica addirittura l'odio e la sete di vendetta. Mefisto non si limita ad odiare Tex, ma sogna di distruggerlo, è ossessionato dal desiderio di farlo soffrire, di infliggergli mille e più volte le violenze e le delusioni che lui ha dovuto subire a causa sua. L'odio di Mefisto per Tex è talmente potente da poter essere considerato quasi PURO. Egli infatti, diversamente dalle

migliaia di lestopanti che Tex ha affrontato in questo suo sessantennio di vita, non mira ad eliminare Tex per poterne avere, in maniera più o meno diretta, un tornaconto personale. No. Egli vuole uccidere il ranger per il solo e semplice motivo di poter sentire la sua vita che scivola via dalle sue mani, egli lo vuole veder soffrire nei suoi ultimi istanti di vita, vuole distruggere il suo mondo, vuole farlo assistere alla dipartita di tutti coloro che gli sono cari, al solo scopo di farlo sentire "impotente" di fronte alla sua grandezza.

Mefisto non è un semplice malvagio, è un concentrato di puro odio.

Ed è proprio questo suo potente e sfrenato sentimento a spingerlo sulla via della follia. La morte di Tex Willer, per Mefisto, non è solamente una necessità, un "banale" desiderio. Al contrario, la sua è una vera e propria ossessione, uno scopo di vita, uno dei suoi "bisogni primari", una condizione che egli deve assolutamente raggiungere se vuole tornare ad essere, non dico felice, ma un essere umano, anziché il surrogato di una bestia assetata di vendetta. Questo suo ineludibile bisogno, questa sua (grazie al cielo) irrealizzabile fantasia, costringe Mefisto, storia dopo storia, a spingersi sempre più oltre i propri limiti, a sfidare tutti i "limiti" dello scibile umano, a stringere patti col demonio e a precipitare, sempre di più, negli oscuri meandri dell'inferno.

Analisi di un folle: Psicopatologia e misticismo.

Giochiamo ora a fare gli investigatori, o meglio, giochiamo a fare i criminal profiler, gli esperti in profili psicologici che lavorano per l'FBI, e cerchiamo di definire meglio quella che è la personalità del personaggio.

Che Mefisto sia un folle è fuor di dubbio. Per usare una frase molto "texiana", potremmo dire che è matto da legare. Ma qual'è, tra le migliaia di patologie psicologiche, quella che meglio si addice a questo incredibile personaggio? Per poter compiere un'operazione del genere, cosa tutt'altro che facile, dovremmo stilare un elenco di quelle che sono le caratteristiche peculiari del comportamento di Mefisto. Se dovessimo redigere un breve elenco, basandoci sui precorsi storici del personaggio, potremmo considerare come salienti i seguenti elementi :

1) Mefisto prova un odio viscerale per Tex Willer;
2) Mefisto è ossessionato dall'idea di uccidere e far soffrire Tex Willer e i suoi pards, questa ossessione è l'unico scopo della sua vita;

3) Mefisto non prova alcun senso di colpa nell'infliggere dolore e/o uccidere chiunque si frapponga tra lui e il suo obiettivo;

4) Mefisto ha un'intelligenza sopra la media, e prova piacere nello "sfidare intellettualmente il suo nemico ". Non per nulla i nomi dei suoi "alter ego" altro non sono che anagrammi del nome Mefisto (Fiesmot altro non è che l'anagramma di Mefisto e Anatas altro non è che l'anagramma di Satana);

5) Mefisto tende a considerarsi superiore ai suoi nemici per quanto riguarda intelligenza, astuzia e ingegnosità;

6) Mefisto usa arti "mistiche" quali la magia nera e il negromantismo per accrescere oltremisura il suo potere e la sua influenza sul mondo.

Tenendo questi elementi come "capisaldi" della



personalità di Mefisto, ne sorge un quadro clinico abbastanza chiaro, anche se con alcuni punti "oscuri". Facendo riferimento al manuale

diagnostico per eccellenza, il DSM-

IV, Mefisto potrebbe essere considerato come un soggetto con personalità BORDERLINE afflitto da un disturbo narcisistico di personalità.

Il disturbo narcisistico di personalità viene definito dal manuale diagnostico con un disturbo della personalità il cui sintomo principale è un deficit nella capacità di provare empatia verso altri individui. Questa patologia è caratterizzata da una particolare percezione di sé del soggetto definita "Sé grandioso". Comporta un sentimento esagerato della propria importanza e idealizzazione del proprio sé - ovvero una forma di amore e stima di sé che, dal punto di vista clinico, in realtà è fasulla - e difficoltà di coinvolgimento affettivo. La persona manifesta una forma di egoismo profondo di cui non è di solito consapevole e le cui conseguenze sono tali da produrre nel soggetto sofferenza, disagio sociale o significative difficoltà relazionali e affettive.

Considerando il comportamento di Mefisto nei confronti dei pards, e soprattutto nella sua assoluta insofferenza nell'infliggere morte e atroci tormenti a coloro che

ostacolano i suoi piani, direi che questa definizione può calzare a pennello al folle mago creato da Gianluigi Bonelli. Ma non è tutto, secondo il medesimo manuale, per poter definire un soggetto come facente parte di questa caratteristica sintomatologica occorre che egli manifesti almeno cinque dei seguenti comportamenti:

1. Senso grandioso del sé ovvero senso esagerato della propria importanza;
2. È occupato/a da fantasie di successo illimitato, di potere, effetto sugli altri, bellezza, o di amore ideale;
3. Crede di essere "speciale" e unico/a, e di poter essere capito/a solo da persone speciali; o è eccessivamente preoccupato da ricercare vicinanza/essere associato a persone di status (in qualche ambito) molto alto;
4. Desidera o richiede un'ammirazione eccessiva rispetto al normale o al suo reale valore;
5. Ha un forte sentimento di propri diritti e facoltà, è irrealisticamente convinto che altri individui/situazioni debbano soddisfare le sue aspettative;
6. Approfitta degli altri per raggiungere i propri scopi, e non ne prova rimorso;
7. È carente di empatia: non si accorge (non riconosce) o non dà importanza a sentimenti altrui, non desidera identificarsi con i loro desideri;
8. Prova spesso invidia ed è generalmente convinto che altri provino invidia per lui/lei;
9. Modalità affettiva di tipo predatorio (rapporti di forza sbilanciati, con scarso impegno personale, desidera ricevere più di quello che dà, che altri siano affettivamente coinvolti più di quanto lui/lei lo è.

Direi che il soggetto Steve Dickart possieda appieno non solo cinque, ma tutti e nove gli elementi sopracitati. Soggetti come questo, e ce ne siamo accorti leggendo le avventure texiane in cui egli era l'antagonista, sono da considerarsi estremamente pericolosi, soprattutto se votati ad una vita criminale. La loro totale mancanza di rispetto per la legge, la vita altrui e in generale l'ordine costituito e l'incancrenimento su quelli che sono i loro "desideri", rendono questi pazienti estremamente pericolosi poiché capaci di compiere violenze e misfatti che possono addirittura andare quasi oltre l'umana comprensione per la loro ferocia e la loro sadicità. Peraltro, l'esistenza di questo disturbo di personalità, potrebbe anche spiegare la propensione di Steve Dickart verso le arti oscure, in particolar modo per il satanismo e la magia nera. Come tutti sanno, le pratiche di magia nera, e le credenze ad essa connesse, nascono da una convinzione secondo la quale il mago nero cercherebbe

di sottomettere le entità spirituali di carattere demoniaco al proprio volere. Questa magia nasce in contrapposizione alla magia bianca la quale, sempre secondo una diffusa credenza, opererebbe in armonia con gli spiriti del macro e del microcosmo. La magia nera è un'espressione della *hýbris* greca, ovvero della volontà di ottenere conoscenze e potere superiori a quelli permessi dal proprio livello di sviluppo, attraverso una prevaricazione delle leggi dell'armonia universale. All'inizio del saggio si è parlato di "luce" quando si parlava di Tex, si parlava di una luce NIVEA, Splendente, una luce bianca di cui risplendono quasi tutti gli eroi del mondo della letteratura e del fumetto, un'aura luminosa che si accresce e che si spande ogni volta che il nostro eroe compie qualche nuova impresa. Simbolicamente parlando, potremmo identificare questa "luce" come la magia bianca, l'armonica magia in linea con tutto ciò che equilibrato e giusto nel mondo, e Tex Willer è pregno di questa luce. E' quindi probabile che, nel momento in cui Gianluigi Bonelli decise di far praticare all'infernale Mefisto le arti della magia nera, l'abbia fatto con l'intento di rendere, se possibile, ancor più profonda, più marcata la distanza che separava Tex da Mefisto. E' probabile che abbia operato questa scelta con l'intento di voler porre all'antipodo dell'esistenza dell'eroico ranger questo bieco e spietato personaggio. E' probabile che Gianluigi Bonelli abbia immerso Mefisto nell'oscuro oblio della magia nera, per il semplice motivo che solo la lucentezza di Tex Willer potesse mettere fine alle sue malefatte.

Oltretutto, nella nostra analisi sulla personalità di Mefisto, abbiamo asserito che egli ha la tendenza a voler "primeggiare", che senta il bisogno di soggiogare tutto ciò che lo circonda per poter soddisfare il suo egocentrico bisogno di sentirsi l'essere più potente della terra. La magia nera, molto più "materiale" rispetto alla magia bianca, ha tra i suoi obiettivi primari la soddisfazione e il raggiungimento dei propri "bisogni egocentrici". Questo elemento pertanto, potrebbe essere un'ulteriore prova a rinforzo della nostra diagnosi sulla personalità patologica di Steve Dickart.

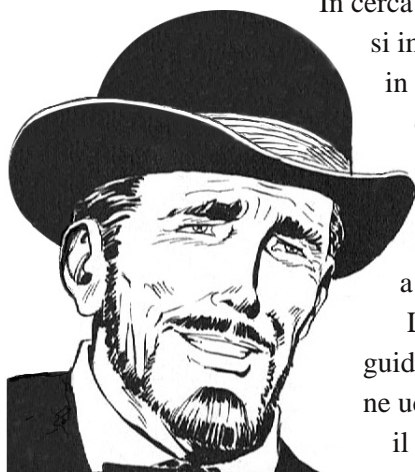
In conclusione, soprattutto a seguito di quanto detto in questo prolisso saggio dedicato all'acerrimo nemico di Tex Willer, possiamo tranquillamente asserire che per malvagità, follia e pericolosità, Mefisto si merita ampiamente il ruolo di nemesi texiana, e che la sua propensione per le arti oscure e la sua folle intelligenza, lo rendono a pieno titolo il più temibile tra tutti i nemici mai affrontati dal nostro ranger.



Terza storia firmata da Tito Faraci, alle prese col celebre ranger. Le precedenti: *Evasione - Minuti Contati* (n. 558-559) e *Lo Sceriffo Indiano – La Preda Umana* (n. 580-581). Anche in questo caso la storia dura esattamente due albi: “L’uomo di Baltimora” – “Destini Incrociati” (n. 591-592). Ai disegni esordisce sulle pagine di Tex, Giovanni Bruzzo.

La trama.

Le banche della regione sono prese d’assalto da una banda di feroci criminali, che dopo ogni colpo riescono a dileguarsi senza lasciar tracce. I quattro pards sono divisi con lo scopo di distruggere la banda e recuperare il frutto delle rapine. In realtà nella storia compaiono solo Tex e il figlio Kit, mentre Tiger e Carson vengono solo citati.



In cerca di tracce, i due Willer si imbattono casualmente in un gruppo di Apaches che stanno attaccando un trading post in rovina, al cui interno sono asserragliati a difesa due uomini: un Lord Inglese e una sua guida. Dallo scontro rimane uccisa la guida, mentre il Lord seguirà i nostri a Riverstone, la cui banca è il prossimo obiettivo dei fuorilegge. Tex prepara la

difesa: può contare solamente sull’aiuto dello sceriffo (un ex ranger suo conoscente), dei suoi tre vice, del figlio e del Lord che naturalmente si offre volontario. I banditi riconoscono però il ranger in paese, e preparano una trappola per separare le forze davanti alla banca. Tex e i tre vice sceriffi partono verso un ranch alla periferia del villaggio per salvare una donna prigioniera, mentre lo sceriffo, Kit e Hodson rimangono a Riverstone. Durante la rapina, numerose persone rimangono uccise; anche il giovane Willer, nonostante si sia battuto audacemente, viene ferito gravemente. Toccherà a Tex con l’aiuto dell’uomo di Baltimora, mettersi sulla pista dei feroci criminali e riportare ancora una volta la giustizia nel territorio.

I Personaggi e la storia: tra classicità e innovazione.

Il canovaccio della storia è sicuramente tra i più classici, ma al suo interno troviamo almeno un grosso spunto originale: il personaggio di Lord William Hodson, che ha un ruolo molto più importante di una semplice comparsa. Le sue origini sono ovviamente inglesi, ma venne portato ancora in fasce a Baltimora dalla sua nobile famiglia. Elegante nel modo di vestirsi e nei dialoghi, questo simpatico personaggio richiama alla mente in qualche modo il fotografo Timothy O’Sullivan, personaggio realmente esistito e inserito da Nolitta in un paio di sue storie. Come Timothy, il simpatico Hodson, ama viaggiare per il mondo: “*Per me viaggiare è naturale quanto respirare*”. Entrambi sono alla continua ricerca di soggetti interessanti, da fotografare nel caso di O’Sullivan, o da inserire nei suoi romanzi o racconti nel caso di Lord Hodson, il quale è anche un abile disegnatore.

Sorge spontaneo domandarsi se l’autore si sia ispirato a qualche personaggio reale. Lasciamo la parola a Tito Faraci:

“La risposta è... no. Mi sono ispirato a figure tipicamente ottocentesche di scrittori di viaggi, che affrontavano in prima persona le avventure raccontate nei loro libri. All’inizio ho avuto in testa Il giro del mondo in ottanta giorni”.

Infatti leggendo la storia, il simpatico Lord assomiglia al Phileas Fogg di Jules Verne, acquisendone qualche

peculiare caratteristica, oltre alle origini nobili ed inglesi. Dalle sue parole veniamo a sapere che ha attraversato il mondo in lungo e in largo, affrontando diverse peripezie e pericoli d'ogni sorta: pirati, thugs, tigri mangiatrici di uomini... ed ora si trova nel selvaggio West con l'intenzione di raffigurare gli stupendi paesaggi, i cieli stellati, gli animali (scoiattoli, bisonti...), personaggi caratteristici (come i fieri ed impiumati capi indiani seduti nei loro villaggi) e naturalmente le varie situazioni più o meno pericolose in cui si imbatte.

Contrariamente a quel che si pensa, il Lord non è un semplice scrittore – disegnatore, ma è anche abilissimo nell'uso delle armi da fuoco. Infatti fin dalle prime vignette, ci viene mostrata la sua mira infallibile nel colpire i pericolosi Apaches infuriati, ma nel corso della storia non mancano situazioni estreme in cui mostra tutto il suo sangue freddo e il suo carattere di avventuriero plasmato nel corso degli anni. Oltre a questo, dà anche prova di possedere dei buoni muscoli e dei pugni micidiali, mettendo al tappeto il solito robusto bullo che l'aveva provocato. Nonostante in alcune situazioni Hodson sembra rubargli la scena (come appunto quella nel saloon in cui mette a terra il provocatore), la figura di Tex non è assolutamente oscurata. Faraci è riuscito a creare un personaggio forte, ma il tutto giustamente ruota attorno all'eroe Tex, come nelle migliori storie.

L'originalità della storia sta proprio nel fatto che, per la prima volta nella serie, è come se tutto ci fosse raccontato dalle parole e dai disegni di Lord Hodson. Così ecco che, mentre la rapina, l'inseguimento dei banditi, le azioni di Tex e ogni più piccolo avvenimento vanno a riempire le pagine del nuovo romanzo, il Lord prende praticamente vita, "sostituendo" in qualche modo il ruolo dell'autore Faraci. E' come se ciò che è raccontato in questi due albi, fosse filtrato attraverso gli occhi e lo stato d'animo del simpatico romanziere giramondo. E questo è sicuramente un qualcosa di nuovo sulle pagine di Tex, a dimostrazione del fatto che anche dopo 62 anni di storie, qualcosa di innovativo può ancora essere scritto!!! Faraci riesce a miscelare questo spicchio di innovazione ai classici tocchi che i lettori più fedeli di Tex amano. Così ecco che nella storia ritroviamo tutti i topoi più tipici: il free-for-all nel saloon, l'agguato fallito dei banditi, Tex che sbatte come un tappeto il fuorilegge per strapparne le informazioni.

Oltre al Lord, ritroviamo almeno un altro personaggio ben caratterizzato, soprattutto dal lato psicologico: lo sceriffo Cameron, ex ranger continuamente tormentato



dal suo passato. Durante una missione al fianco di Tex, mentre erano prigionieri di feroci banditi, ebbe un attimo di vigliaccheria. Da quel momento l'animo dello sceriffo Cameron rimase segnato; si tolse la pesante stella di ranger che sentiva di non aver onorato e indossò quella di sceriffo relegandosi in un tranquillo villaggio, dove l'unico problema è costituito dagli ubriacconi del sabato sera. Quel momento di paura lo porta di continuo a confrontarsi con il carattere di Tex, che invece è l'Eroe tutto d'un pezzo, dal sangue freddo e dall'esperienza infinita. Ed è questo confronto che fa risplendere ancora di più l'immagine di Tex! Nonostante tutto, lo sceriffo si riscatta nel bellissimo finale, riuscendo a salvare la vita di Kit.

In aiuto dello sceriffo vi sono tre giovani e inesperti vice, dei veri e propri "pivelli" che vengono presto messi fuori gioco: uno ferito e gli altri due restano ad accudirlo, dopo uno scontro che aveva lo scopo di separare le forze difensive davanti alla banca.

I cattivi della storia invece sono i classici criminali assassini, che non esitano ad uccidere a sangue freddo e a lasciarsi dietro il cadavere del banchiere preso in ostaggio.



Il capo della banda è Freddy Barton, sicuramente il peggiore e il più sanguinario. Alla fin fine, possono essere associati ad altre centinaia e centinaia di criminali che affollano le pagine di Tex, per questo risultano un poco stereotipati.

Questo non va certo ad influire negativamente sul buon livello che perdura fino alla fine. Non mancano infatti scene d'azione esilaranti, con sparatorie mozzafiato e



qualcosa d'inaspettato, come il ferimento di Kit Willer. A proposito del giovane Willer: ci viene mostrato come il perfetto erede del padre, in grado di prendere

le giuste decisioni e di fiutare un pericolo imminente, come la rapina in corso alla banca. Si nota soprattutto un tentativo da parte dell'autore di riavvicinarsi al modello di Gianluigi Bonelli: il Kit che si alza dal letto con la ferita ancora sanguinante, salta a cavallo e corre sulla pista del padre e dei banditi, ci riporta in mente le tante scene memorabili dei primi numeri, quando anche il padre lo faceva! Poi è facile individuare una certa somiglianza con il Kit avventato e temerario fin quasi all'incoscienza dei primi numeri (si veda anche la scena in flashback, quando lui e il padre affrontano i predoni indiani).

Risulta molto ben curata la sparatoria finale: Tex e il Lord distruggono l'intera banda sotto una vera e propria tempesta di piombo e di candelotti di dinamite. L'intervento dello sceriffo e del giovane Willer, è la classica "ciliegina sulla torta". Infatti in quelle poche vignette l'animo del tormentato Cameron troverà pace, con un atto eroico di estremo sacrificio.

Tex che si getta all'inseguimento del fuggitivo Freddy Barton e il successivo duello, ricorda un po' il finale di "Evasione"; ma sono le domande che si fa Hodson nel descrivere questa scena, che lasciano il lettore a bocca aperta: *"Benché Tex Willer mi abbia fornito un chiaro resoconto di quegli eventi, oggi mi trovo a pormi delle domande che resteranno senza risposta: Quali sentimenti albergavano nel suo animo? L'ebbrezza del cacciatore che torna portando con sé la preda? La gelida soddisfazione che segue la vendetta? O piuttosto, la pace interiore di un uomo che ha appena fatto giustizia?"*.

Difficile effettivamente trovare una risposta a queste domande, che ogni lettore può farsi leggendo e studiando il carattere di Tex, forgiato da papà Bonelli nel lontano 1948. Se queste domande vengono poste ancora oggi a distanza di tanti anni, è segno che Tex a tutt'oggi

è ancora una leggenda che si regge saldamente in sella e riporta la giustizia laddove sembra irrimediabilmente scomparsa!!!

I Disegni

L'esordiente (sulle pagine di Tex) Giovanni Bruzzo, ha fatto un ottimo lavoro nella raffigurazione degli ambienti che risultano molto accurati. Ma soprattutto nella rappresentazione dei vari personaggi, con una grande varietà di volti.



Ancora un po' incerto risulta invece il volto di Tex, i cui tratti somatici variano troppo in alcune vignette e con il susseguirsi delle pagine. Lo stile è chiaramente d'ispirazione ticciana, come ha confessato lo stesso Giovanni:

"Riguardo alle fonti di ispirazione, posso dire che di sicuro, nolente o volente, l'impronta ticciana è assolutamente voluta. Ticci è colui che mi ha fatto diventare un lettore di Tex quando ancora portavo i pantaloni corti ed è uno dei disegnatori che ho maggiormente seguito nella mia formazione professionale (aggiungo su tutti Pratt, Hermann e Giraud). E' uno dei pochi disegnatori dei quali non ho mai visto una brutta tavola. Le trovo tutte straordinarie. Da ciò è normale che per me il viso di Tex sia quello. Proprio non riesco a vederlo diverso. Credo comunque che a poco a poco stia prendendo forma un viso un pò più mio. E' una metamorfosi lenta e naturale che non mi va proprio di forzare. Anche Ortiz si è ispirato a Ticci per il viso del ranger e di conseguenza trovo normale qualche similitudine anche con lui. Blasco, grande disegnatore soprattutto in precedenza rispetto al periodo texiano, non è però mai stato fonte di ispirazione per me, ne lo è oggi riguardo al viso di Tex".



L'assonanza tra l'Aquila (della notte) del Texas bonelliana e la Tigre della Malesia salgariana non è solo riconducibile alla sconfinata popolarità riscossa nel tempo dai due personaggi. Protagonisti, alleati, nemici, linguaggio iperbolico e tanti altri elementi, si assomigliano e per certi versi si assomigliano così tanto da coincidere, tanto che l'equivalenza delle due serie (a fumetti la prima, romanzata la seconda) è frequentemente ravvisabile, ad un'attenta lettura, su diversi piani. La corrispondenza esiste ed è significativa, e testimonia dell'influenza dell'opera salgariana nella scrittura di Gianluigi Bonelli e non solo (Nizzi si è spinto a omaggiare visibilmente Salgari riprendendone dal romanzo "Le due tigri" i feroci thugs, con i lacci, il ramsiga, l'idolatrata dea Kali e i sotterranei che fungono da covo della setta, nella storia "Gli strangolatori"). Del resto è risaputa l'ammirazione portata da Gianluigi Bonelli all'autore veronese e a tutti gli altri grandi esponenti del romanzo d'avventura ottocentesco e del primo novecento.

Questo breve saggio cercherà peraltro di riportare alla luce le reminiscenze salgariane di un singolo episodio: il matrimonio indiano di Tex, festosamente officiato nel

lontano anno 1950 in occasione della pubblicazione dell'albetto a striscia intitolato "Il patto di sangue" e recentemente commemorato nell'albo del sessantennale, nelle edicole nel settembre del 2008.

Sandokan e Marianna. Tex e Lilith. Un tragico destino in comune.

Il primo incontro con la donna della loro vita avviene per i due eroi nel campo avversario, dove Tex è nientemeno che legato al palo della tortura. Se la Perla di Labuan è la nipote del lord inglese James Guillonk, capitano di vascello di Sua Maestà la graziosa imperatrice Vittoria, nemico giurato dei pirati che infestano il mare della Sonda, la dolce Lilith è addirittura la figlia del capo dei navajos Freccia Rossa. E poco importa se inizialmente sceglierà il proprio compagno solo per evitare uno scontro tra civiltà, tra i due sarà presto amore vero, allietato persino dalla nascita di un figlio.

Il primo fatale incontro, che non è solo tra due anime gemelle ma anche tra due razze e culture profondamente diverse, non sembra insomma nascere sotto i migliori auspici e per entrambi i personaggi, sfortunatamente, il destino confermerà come il sogno di una felice vita coniugale debba inevitabilmente frantumarsi contro una triste e dolorosa realtà. La morte delle due donne giungerà infatti inopinatamente poco tempo dopo il matrimonio, lasciando Tex e Sandokan in preda alla più cupa disperazione. Nell'albo "Il tranello" leggiamo a pagina tre: *"mio figlio Aquila della Notte ha l'occhio sempre acuto e la mano sicura... solo il suo cuore è debole!"*. Sono parole che Freccia Rossa sembra quasi dosare per l'affranto e inconsolabile vedovo, circostanziando ancora meglio il suo pensiero qualche vignetta dopo, cioè come al suo occhio attento non sia sfuggito il fatto che: *"...il cuore di Aquila della Notte è vuoto!"*. E a Tex non resta proprio che cercare di occultare i segni della sua debolezza trincerandosi dietro la (magra) consolazione del turbolento figlioletto Kit, l'ultimo ricordo che gli resta dell'amata moglie Lilith.

Curiosamente la causa della morte di entrambe le eroine è molto simile. Nel romanzo "Le Tigri di Monpracem" Marianna muore di colera, Lilith invece per il vaiolo

contratto da alcune coperte infettate. La scomparsa della donna diletta trasfigurerà i due eroi e il ricordo ogni volta lascerà spazio al dolore, alla nostalgia, ad un profondo senso di solitudine e vuoto per la perdita subita. Che in entrambe le serie sarà condivisa da almeno uno dei compagni. Tremal Naik piangerà infatti la morte dell'eroina Ada Corishant; invece Tiger Jack, dopo un lungo quanto inutile inseguimento, constaterà con angoscia indescrivibile il crollo dei suoi sogni in circostanze assai più tragiche, venendo a conoscenza del suicidio dell'adorata Taniah che pochi giorni prima si era tagliata la gola per non sacrificare il suo onore agli appetiti passionali del laido Don Liborio Torres. Ma letterariamente parlando, è bene precisarlo, tutte queste illustri vittime devono la loro prematura scomparsa all'Avventura alla quale sarebbero state inevitabilmente tutte d'intralcio.

colonnello Devandel era sfuggito alla morte sposando Yalla, la figlia del capo sioux Moha-ti-Assah, dopo una prova che aveva visto il prigioniero catturare con una spettacolare impresa, il leggendario cavallo bianco. Nove mesi dopo, come Lilith, la bella Yalla partoriva un figlio che conoscerà nel seguito della storia un singolarissimo destino. Devandel infatti, all'oscuro della maternità della moglie, sentendosi nell'animo ancora prigioniero di un mondo che non riusciva ad accettare, abbandonava il campo indiano tre mesi dopo le nozze, ripudiandola di fatto e rifugiandosi a San Felipe, oltre il confine messicano, dove finiva per sposarsi con un'avvenente ragazza meticcia. Così, anni dopo, il ragazzo indiano figlio di Yalla, sarà giustiziato proprio da Devandel, padre inconsapevole. Della storia esiste anche una versione a fumetti, degli anni trenta, illustrata magnificamente da Rino Albertarelli (dalla quale è tratta anche la vignetta che vedete in fondo alla pagina), opera che era senza dubbio ben presente nella mente di Gianluigi Bonelli nel momento in cui decise, con un'inaspettata e repentina alterazione nel suo modo di raccontare le avventure del suo eroe, di dare una moglie indiana a Tex.

I riferimenti tra la storia "Il patto di sangue" e la letteratura salgariana sembrano dunque far propendere per una tesi per la quale il prestito è netto e circostanziato, senza peraltro beninteso sconfinare nel plagio.

Ma è forse una scelta dettata non solo dall'influenza del più grande romanziere d'avventura italiano, potrebbe infatti profilarsi come figlia di quei film americani come "Naturich la moglie indiana" (The Squaw Man, in inglese) di Cecil B. DeMille (del 1931) cineasta che influenzerà Bonelli anche ne "Il tranello" oppure "La moglie indiana" di Mitchell Leisen (del 1934).. Ma di tutto questo parleremo in un altro numero della rivista...



“Il patto di sangue” e “Sulle frontiere del Far West”.

Le affinità tra le vicende narrate ne “Il patto di sangue” si fanno ancora più strette con quelle raccontate in un altro romanzo salgariano, intitolato “Sulle frontiere del Far West” primo capitolo di una nuova trilogia dedicata al West, e pubblicato nel 1908. Il frontier-man di questa storia è il colonnello Devandel il cui passato ricorda moltissimo quello del nostro Tex Willer. Entrambi gli eroi, vent'anni prima delle storie narrate al presente, erano stati infatti catturati dagli indiani e legati al palo della tortura. Come Tex, anche il



SERGIO BONELLI EDITORE

I PREDATORI DEL GRANDE NORD

TIGER JACK
KIT WILLER

TEX WILLER

JIM BRANDON
GROS JEAN



DISegni
FERDINANDO FUSCO

SOggetto e sceneggiatura
CLAUDIO NIZZI

TEX WILLER FOR EVERETT IT

Soggetto e sceneggiatura: Claudio Nizzi

Disegni: Fernando Fusco

Periodicità mensile: Maggio 1989 – Luglio 1989

Inizia nel numero 343 a pag. 47 e termina nel numero 346 a pag. 75



Con “I predatori del Grande Nord”, pubblicata alla metà del 1989, Claudio Nizzi, affiancato dall’esperta matita di Fernando Fusco, allora nel pieno della sua maturità, affronta una sfida probabilmente inevitabile per chi, come lui, era all’epoca lo sceneggiatore principale di “Tex: un’avventura del ranger ambientata in Canada. Tale filone narrativo era stato presente fin dagli esordi della saga (la prima vicenda del genere, “Il tranello”, occupa i numeri 10 e 11 della serie regolare ed è uscita originariamente agli inizi degli anni Cinquanta) ed aveva trovato due culmini epici pressoché impossibili da superare – oltreché difficili da raggiungere – in “Sulle piste del Nord” (nn. 121 – 124) e “I ribelli del Canada” (nn. 203 – 207), dovute a Gianluigi Bonelli e Guido Nolitta. Nizzi tuttavia riesce ad evitare il rischio del pallido e pedissequo riecheggiamento introducendo i temi a lui cari dell’intrigo politico e del doppiogioco, in questo favorito anche dallo sfondo storico in cui ambienta questa ennesima trasferta di Tex e dei pards in terra canadese. L’azione può essere suddivisa in cinque sequenze narrative principali:

a) un “primo prologo” (n. 343, pp. 47 – 52), che sta-

bilisce le coordinate spazio – temporali della vicenda e presenta al lettore la situazione che dà vita all’azione; b) un “secondo prologo” (n. 343, pp. 53 – 81), nel quale ha inizio il coinvolgimento di Tex e dei pards nella vicenda;

c) una sequenza narrativa in cui lo scontro tra i pards e i loro nemici si sviluppa in chiave di azione e di scontro diretto, con Tex & Co. , che ne escono provvisoriamente e parzialmente vincitori (n. 343 p. 82 – n. 344 p. 88);

d) una fase dell’azione dominata dal ricorso all’astuzia tanto da parte di Tex, che da parte dei suoi rivali, che (in maniera simmetrica rispetto alla precedente sezione narrativa), vede la provvisoria, ma apparentemente completa, vittoria dei “cattivi” (n. 344 p. 88 – n. 345 p. 101);

e) l’epilogo della vicenda, in cui la situazione determinatasi alla fine della sequenza precedente viene repentinamente ribaltata.

Intrighi politici e affaristici.

La scena d’apertura ci presenta un ambiente davvero poco consueto per le vicende texiane: un’aula parlamentare, nello specifico quella della Camera di Ottawa, nella quale è stato appena approvato il progetto di una ferrovia transcontinentale gestita e costruita da canadesi (come si fece realmente nel 1872, anche se poi, a seguito di intrighi politici e affaristici meno drammatici, ma non meno complessi di quelli qui immaginati da Nizzi, solo nel 1881 – 1885 venne costruita la maggior parte della linea ferroviaria) . Lo scontro tra i sostenitori e gli oppositori, che sostengono la necessità di coinvolgere imprenditori e capitali statunitensi, è abbastanza acceso, ma alla fine viene deliberato l’invio di una spedizione esplorativa guidata dall’ingegner Stanford. Senonché subito dopo apprendiamo che nello stesso governo canadese vi sono uomini pronti anche al delitto per far naufragare il

progetto: il ministro Fairbanks che in seno al governo canadese aveva sostenuto la necessità di coinvolgere i capitali americani nella costruzione della ferrovia e messo in guardia su un possibile fallimento della spedizione Stanford, ci viene infatti mostrato a Washington, a colloquio con un certo Maxwell, uomo d'affari americano e con un faccendiere, tale Jenkins, al servizio di costui. Fairbanks, chiede a Maxwell e Jenkins di operare in modo tale da raggiungere lo scopo, sicché il suo socio americano (che scompare d'ora innanzi dall'azione) gli presta il suo uomo per le trame criminale da intraprendere: Stanford dovrà essere catturato e in seguito, se necessario, eliminato. Tutto va come previsto, a parte un particolare di importanza (parrebbe) trascurabile: grazie ai Piedi Neri (spinti alla rivolta dal fatto che la linea ferroviaria attraverserà le loro terre) i componenti della spedizione Stanford vengono uccisi o catturati, a parte il topografo Tanner che riesce a guadagnare in canoa Fort McLeod, anche se solo per morirvi. Purtroppo per Fairbanks e Jenkins però, fa in tempo a far sapere al comandante del forte che un paio di bianchi hanno affiancato i ribelli Piedi Neri in un attacco alla spedizione e che Stanford e una delle sue guide "un certo Gros – Jean" (n. 343 p. 65) sono state fatti prigionieri. Non solo l'erculeo franco – canadese è uno degli amici di più vecchia data di Tex, ma queste confidenze vengono raccolte dal colonnello Jim Brandon, anche lui legato da antica amicizia col ranger. Di conseguenza, il sergente Wilding (personaggio attraverso il quale Nizzi ha probabilmente voluto ammicciare all'altro eroe "storico" della Bonelli, Zagor, il cui vero nome è, appunto, Patrick Wilding) viene spedito a Winnipeg con un messaggio che annuncia lo scoppio dell'insurrezione indiana agli altri comandi dei Mounties e chiede a Tex di intervenire. Anche così, gli uomini d'azione al servizio di Fairbanks e di Jenkins hanno ancora la possibilità di mettere a tacere tutto, dato che Wilding ha la cattiva idea di fermarsi alla locanda di Jean Morisse. Questo albergatore canadese è strettamente legato agli uomini di Jenkins; peggio ancora, costoro (gli americani Stuart e Chet, cui si aggiunge il loro capo, il guercio canadese Lou Caudill), dopo avere invano inseguito Tanner, si trovano nella locanda. Di conseguenza, è la cosa più facile del mondo propinare un sonnifero a Wilding e leggere i suoi messaggi, dopodiché Chet che ben conosce Tex come un "infernale tanghero", propone di distruggere il messaggio. Sennonché, Caudill, con la presunzione mostrata infinite volte dai nemici di Tex, non vuole che le Giubbe Rosse sappiano che i loro messaggi siano stati intercettati e, malgrado le ragionevoli perplessità di Chet

si dichiara capacissimo di fare fronte alla minaccia rappresentata dal ranger e dalla sua infernale nidiata (come la definisce il suo complice americano):

- *Quanto al tuo Willer, mi informerò da Jenkins e se anche lui mi confermerà che è un tipo che può causarci delle rogne, troveremo una buona "medicina" anche per lui.* (n. 343 p. 64)

Così, mentre Tex e i pards entrano in Canada, accolti festosamente dal capo dei Flathead Fronte Alta e informati della situazione da Wilding, che ha l'incarico di guidarli a Fort Mc Leod, l'unico profitto che Caudill trae dalle informazioni in suo possesso è quello di annunciare beffardamente a Gros – Jean che i suoi amici Willer e Carson stanno avanzando in suo soccorso, ignari però di andare incontro ad una calorosa accoglienza a base di piombo. La cosa però, finisce per giocare contro di lui, perché fornisce al franco – canadese un buon motivo per cercare di evadere. Quanto ai mezzi per arrivare all'evasione, la sorte glieli ha presentati poco prima, mettendogli di fronte, in veste di vivandiera e sorvegliante, la sua vecchia fiamma Tenera Betulla, da lui sedotta e abbandonata anni prima.



Malgrado la donna gli ricordi con una certa amarezza il

suo tradimento (*Sei rimasto il solito, Jean! Abile nel dire le cose che procurano piacere agli orecchi di una donna.... e altrettanto abile nell'ingannarla!*) Gros – Jean, blandendola con un tono sentimentale reso spassosissimo dal contrasto con il suo robusto fisico, la intenerisce e inizia a lavorare per persuaderla a liberare lui e Stanford con piena fiducia in un esito felice perché, come dice a quest'ultimo in tono confidenziale, “*Ai vecchi tempi avevo una ragazza in ogni villaggio e vi giuro che le amavo tutte!*” (n. 343, pag. 81).

Intanto però, i subordinati di Caudill, affiancati da un forte gruppo di Piedi Neri, stanno per piombare addosso a Tex e ai suoi compagni.

Il trionfo dell'azione

Contrariamente a quanto accade di solito nella saga texiana, gli attacchi degli antagonisti non prevedono schermaglie preliminari e numerose imboscate, ma si risolvono in un solo – ma lunghissimo – attacco (appena interrotto da una breve pausa) che gli sgherri di Caudill, Stuart e Chet effettuano con l'aiuto dei Piedi Neri di Lontra Gialla.

Un po' come era avvenuto ne “I ribelli del Canada”, Tex e i suoi non vengono affatto assistiti dalla buona sorte, dal momento che gli avversari hanno non solo il vantaggio del numero, ma anche quello della perfetta conoscenza dei luoghi, mentre i pards possono contare soltanto sulla loro consueta perizia di tiratori e sulle capacità di guida del sergente Wilding, peraltro quasi subito limitate dalla grave ferita che gli tocca al primo scontro. Di conseguenza, dopo un violento attacco al primo bivacco notturno, che li priva dei cavalli e li costringe a scappare in una canoa catturata agli avversari, e dopo che il secondo scontro a fuoco sul Red River ha l'effetto, previsto e desiderato da Lontra Gialla, di impedire loro di sfuggire alle rapide del fiume, i nostri eroi, pur sfuggiti sani e salvi alla prima cascata, si ritrovano circondati su tre lati da pareti a picco, al di là delle quali vi sono i Piedi Neri, Stuart e Chet, vigili e ben armati. Tutto sembra perduto, dunque, e anche il piano che lo stesso Tex vuole attuare per uscire dall'insostenibile situazione (ossia risalire la parete col favore delle tenebre per rubare un cavallo e avvertire i Mounties di Fort McLeod) è, nelle parole dello stesso ranger, “*una pazzia, un tentativo talmente pazzesco che nemmeno gli indiani possono aspettarselo, e proprio per questo può riuscire*” (pag 35, n. 344): un rimedio della disperazione, insomma, come mostrano, pur nel loro consueto tono ironico e sdrammatizzante, le obiezioni di Carson:

- *Proprio sicuro di non averci ripensato?*
- *Neanche per sogno. Non avete visto che bella luna ?*
Mi aiuterà a vedere ogni minimo appiglio come di giorno.
- *Già E aiuterà loro a vedere te!*
- *Scommettiamo che ce la farà, mister menagramo?*
- *Fossi matto ! Saresti capace di riuscirci soltanto per farmi dispetto, tizzone d'inferno!*
(pag. 37 n. 344).

L'impresa si rivela difficile fin dall'inizio: se l'arrampicata, pur dura, non è una novità per il ranger che si è cimentato in prove del genere fin dai primordi della sua carriera, essa non rappresenta che l'inizio delle sue tribolazioni: gli avversari, infatti, contrariamente alle sue ottimistiche ipotesi, hanno disposto un paio di sentinelle a guardia della parete. Tex riesce bensì, come era prevedibile, a sopraffarle una per volta, ma non prima che la seconda di esse spari involontariamente un colpo di fucile, che si rivela altrettanto utile di un volontario segnale di allarme. In breve, Start, Chet e i loro amici Piedi Neri sono addosso a Tex e, nonostante il ranger apra larghi vuoti nelle loro file, alimentando l'ottimismo di Tiger e Wilding (il pard indiano afferma che Tex “*è sempre venuto fuori*” dalle peggiori circostanze, mentre per la giubba rossa non bisogna mai disperare”), la sua sorte pare comunque segnata dalla decisione dei suoi avversari di appiccare fuoco alla boscaglia in cui si è rifugiato. Quando però non gli resta che uscire per andare incontro alla morte, accorrono i Flathead, messi sull'avviso dai cavalli dei pards, scappati fin quasi al loro campo. Lo scontro (in cui Tex, non rassegnato a un ruolo puramente passivo, si distingue salvando la vita al capo Fronte Alta, uccidendo Lontra Gialla prima che gli pari alle spalle) finisce con l'annientamento dei Piedi Neri, e anche Chet ci rimette la pelle; Stuart viceversa riesce a scampare, nascondendosi dietro una roccia.

Anche i piani migliori non sempre riescono del tutto...

A questo punto, Tex, che aveva già sapeva che la rivolta indiana era dovuta all'opera di agitatori bianche e ne aveva notato due tra gli attaccanti, afferra il bandolo investigativo che gli si offre e mostra a Wilding il cadavere di Chet. La giubba rossa riconosce uno degli avventori incontrati precedentemente alla taverna di Morisse, permettendo così a Tex di spiegarsi l'agguato subito in precedenza e di riproporsi due possibili obiettivi per il futuro: Caudill (peraltro di difficile

localizzazione) e Morisse stesso, facilmente raggiungibile nella sua locanda. Sennonché l'intera conversazione è stata ascoltata da Stuart, che, bloccato un cavallo appartenuto ai suoi defunti amici Piedi Neri si affretta a riprendere contatto con Caudill, mentre Tex e i suoi arrivano a Fort Mc Leod, dove lasciano Wilding a curarsi, ma non trovano Jim Brandon, convocato a Winnipeg da un messaggio urgente recato in forma orale da un Mountie.



Quello che i pards (e il lettore) ancora non sanno è che è stato Caudill a inviare messaggio e messaggero. Pur seccato dalle notizie portate a lui e Morisse da Stuart, il guercio, stimolato anche da Stuart, decide di sfruttarle per un contrattacco basato sull'astuzia e anzi di precipitare la resa dei conti , spedendo, dopo la prima, un'altra falsa Giubba Rossa a Fort McLeod con l'invito per Tex di raggiungere a Winnipeg Jim Brandon. Dato poi che la locanda è sulla strada per Winnipeg, Caudill e Stuart invitano Morisse, in cambio di una congrua ricompensa ad attendere i pards per subire uno dei tipici interrogatori texiani a base di "massaggi", fornire una finta confessione e poi approfittarne per stordirli con un sonnifero e farli perire nell'incendio. All'inizio le cose vanno più o meno secondo i piani: Morisse, oltre a sentirsi definire "mollusco", "scarto di umanoide" e "ometto", viene sbattuto senza mercé contro pareti e suppellettili della sua locanda e costretto ad ammettere il suo ruolo nello stordimento di Wilding e nelle trame di Caudill, Stuart e Chet; tuttavia, tale è stato l'effetto delle percosse ricevute, che il taverniere non vuole limitarsi più all'uso del sonnifero, ma decide di impiegare il veleno per topi. Non ha però fortuna, perché il sospettoso Tex lo coglie in flagrante e lo costringe a rivelare

il piano preparato da Caudill per sbarazzarsi dei pards. Di fronte a tale rivelazione, Tex ritorce contro i suoi avversari la loro tattica precedente: Morisse dovrà mandare a fuoco, come previsto, la sua taverna, a dare ai complici l'annuncio previsto ma i pards attenderanno al sicuro nello scantinato, per poi seguire Stuart e Caudill e risalire ai loro capi.

Anche stavolta, però, le cose non vanno proprio come dovrebbero: da buoni criminali, Stuart e Caudill non vedono come mai dovrebbero pagare profumatamente il loro complice per il servizio reso e, appena mette il naso fuori dalla locanda in fiamme, lo imbottiscono di piombo senza che Tex e i pards possano evitarlo. Anche la speranza di poter sorvegliare senza problemi Caudill e scoprire gli ideatori del complotto contro la spedizione Stanford si rivela illusoria non appena Tex giunge a Winnipeg, dato che la sua strada si incrocia con quella di qualcuno che lo conosce. Si tratta del ministro Fairbanks, che aveva appena finito di complimentarsi con Jenkins e Caudill per le brillanti imprese compiute: la distruzione della missione Stanford, il rapimento del colonnello Brandon e l'uccisione dei quattro pards... tre dei quali gli compaiono davanti mentre se ne va tutto contento in carrozza. Di fronte al suo comprensibile furore Jenkins e Caudill devono impegnarsi a improvvisare un nuovo piano; la mossa successiva, però, spetta a Tex..... o almeno così sembra. Il ranger infatti, appreso il rapimento di Jim Brandon, decide che il modo migliore di rimediare alla situazione è quello di "trovare Caudill e farlo parlare" (n. 345 p. 54), come dice al colonnello Travis, comandante dei Mounties di Winnipeg. Con l'aiuto di costui, viene rapidamente rintracciato Caudill, in circostanze particolarmente umilianti per lui: quando infatti Tex e Carson irrompono nella stamberga che gli serve da covo, lo trovano a letto e in piacevole compagnia. Carson si mostra particolarmente compiaciuto di fronte alla dolce fanciulla poco vestita che abbandona in tutta fretta la stanza, ma Tex non ha alcuna voglia di fare complimenti e, dopo aver fatto rivestire il killer guercio (perché, come dice a pag. 71 del n. 345, "non mi va di malmenare uno in mutande") inizia a "interrogarlo". Caudill però si mostra un osso duro: le botte di Tex (che sconquassano la camera e svegliano diversi avventori della stamberga, poi ridotti alla ragione da un beffardamente duro Carson) non sono sufficienti per piegarlo e occorre l'uso della pistola per convincerlo a parlare: in cambio dell'impegno di Tex ad adoperarsi per la sua impunità (un premio abbastanza elevato per un assassino come lui), lo condurrà sull'Arrow, il battello ormeggiato nel

lago Winnipeg in cui il capitano greco Tanakis tiene prigioniero su suo ordine Jim Brandon. Le cose vanno come da impegni di Caudill, a parte un non trascurabile particolare: non appena i quattro pards mettono piede sull'Arrow, si ritrovano circondati dagli uomini di Caudill, che riceve immediatamente le congratulazioni del suo capo Jenkins. Il guercio spiega poi a Tex di essersi fatto catturare e pestare unicamente per attirarlo in trappola; del resto, come dice con rabbia al ranger, a sostenerlo *“era il pensiero della vendetta che ben presto mi sarei preso su di te!”* (n. 345 , pag. 95) e, anche se Tex gli infligge un ulteriore cazzotto, sembra proprio che questa sia inevitabile, per quanto non a scadenza immediata, visto che Caudill deve finire di consegnare armi e munizioni ai Piedi Neri. In ogni caso Tex e i pards, storditi e impacchettati, vanno a raggiungere nella stiva della nave il loro amico Jim Brandon.



Epilogo: castigo al delitto o delitto nel castigo?

Insomma, malgrado la sconfitta iniziale, Caudill e i suoi sono padroni del campo; è sufficiente però una piccola falla nei loro piani a mettere di nuovo in discussione l'esito della lotta. Non adeguatamente tenuto d'occhio, Jim Brandon, è riuscito infatti nel corso della sua prigionia ad allentare progressivamente i legacci che gli immobilizzavano le mani, sicché l'arrivo dei pards nella nave finisce per rendere possibile ai cinque amici di prendere possesso dell'Arrow, approfittando della trascuratezza di Tanakis e dei suoi. Per nulla scoraggiato dall'esperienza precedente con Caudill, Tex si mette a mercanteggiare col capitano greco, offrendogli l'impunità in cambio di una testimonianza contro Jenkins e di un passaggio per il forte delle Giubbe Rosse più vicino al territorio. Stavolta il mercato riesce, anche perché

Tanakis (che, come aveva detto Caudill a pag. 92 del n. 345, *“per un dollaro taglierebbe la gola della sua vecchia madre”*) ha capito grazie ai pugni ricevuti che Tex è il più forte. Così, mentre Caudill è impegnato nel trasporto delle armi, Tex, i pards e Jim Brandon arrivano a Fort Saskatchewan, dove hanno la gioia di rivedere Gros – Jean, sfuggito ai Piedi Neri grazie al suo irresistibile fascino ed al provvidenziale incontro con un trapper, che ha consentito a lui e al suo compagno di sfuggire in slitta ai Piedi Neri lanciatisi all'inseguimento. Rimane comunque da stroncare la rivolta indiana, cosa non facile dato che i Piedi Neri hanno la superiorità numerica e che il maggiore Lyndon, comandante del forte, è il tipico militare inglese flemmatico e formalista. Tuttavia, dopo che Gros – Jean ha rivelato ai suoi amici l'ubicazione del deposito in cui Caudill nasconde le armi per gli indiani, Tex esce in slitta dal forte coi pards e i suoi amici canadesi per distruggerlo. Malgrado i latrati dei cani mettano in allarme gli uomini di guardia, la partita è decisa dalle doti di tiratori dei pards e di Jim Brandon e dalla forza erculea di Gros - Jean (che, affiancato da Tiger, apre una breccia nel deposito con degli enormi alberi tagliati, consentendo a Tex di cogliere alle spalle i difensori); le difficoltà però non sono finite, dato che subito dopo vengono avvistati i Piedi Neri che avanzano verso il deposito con Stuart e Caudill, messi in allarme dalla notizia della fuga di Gros – Jean e Stanford. Anche questa circostanza, però, finisce per servire ai piani di Tex: Il ranger infatti, prima di battere in ritirata, prepara alcune cariche di dinamite per fare esplodere armi e deposito ma, nonostante l'avviso contrario di Carson, tiene troppo corte le micce. Il lettore e Carson ne capiscono il motivo quando vedono che il deposito salta in aria esattamente nel momento in cui Caudill e Stuart vi mettono piede per controllare che le armi siano al loro posto e quando ascoltano Tex esprimere la sua soddisfazione in tono subdolamente sulfureo (e magari anche canagliesco, dato che, sebbene Caudill non fosse certo uno stinco di santo, il movente del ranger sembra proprio e soltanto la vendetta nei confronti del furfante che si è permesso di beffarlo):

- *Te lo avevo detto che avevi lasciato le micce troppo lunghe, Tex! Colpa tua se quei due pellegrini hanno fatto il gran salto ...*

- *Davvero?*

- *Fulmini e saette! Lo hai fatto apposta!*

- *No malalingua, non l'ho fatto apposta.... Non mi piace uccidere senza necessità, lo sai benissimo... Resta il fatto che quei due sarebbero comunque finiti sulla forca,*

perciò ho involontariamente abbreviato le loro sofferenze!

- Sei un tizzone d'inferno!

- Lo scopri adesso? (n. 346 pag. 71)

Il resto della vicenda appartiene, se così si può dire, ai "titoli di coda": armati della testimonianza di Tanakis, Jim Brandon e Tex arrestano Jenkins a Winnipeg mentre, pochi giorni dopo, a Ottawa, il ministro Fairbanks passa da "ministro in carica" come altezzosamente si proclama a "ex ministro in galera", come lo definisce Jim Brandon (n. 346, p. 74). Un pranzo offerto da Jim Brandon, e rallegrato dalle battutine di Carson ("Vecchio Capo Lingua Tagliente", come lo definisce Tex), porta a felice conclusione la storia.



I disegni

Come si è già detto Fernando Fusco era, negli anni Ottanta, nel pieno possesso dei suoi mezzi espressivi, mentre il suo stile, dopo un periodo di transizione ben rappresentato dalle forme nerborute, ma un po' acide tipiche di vicende come "Il marchio di Satana" (nn. 248 – 249) o "I dominatori della valle" (nn. 289 – 292), era giunto alla sua configurazione definitiva. Troviamo dunque una rappresentazione di Tex e dei pards vigorosa e "larger than life", e lo stesso stile viene adottato non solo per Gros – Jean (in cui, comunque, era richiesto dalla tradizione grafica dell'erculeo amico di Tex), ma anche per personaggi come Caudill (che, benda a parte, potrebbe ben essere visto come un "doppio negativo" di Tex, tanto i suoi lineamenti assomigliano a quelli del ranger) o Chet, o le varie giubbe rosse che compaiono nel corso dell'azione. Anche personaggi minori tutt'altro

che dotati di virile coraggio, come Morisse o Tanakis, sono comunque presentati in maniera molto corposa, ma una minuziosa attenzione alla loro mimica facciale impedisce che essi si appiattiscano in una generica muscolarità e fa in modo che esprimano paura, subdola astuzia e beffarda ironia, mentre le poche presenze femminili sono dotate di un adeguato fascino fisico. Si può tutt'al più criticare il fatto che, forse per evidenziarne il lato più esteriormente "rispettabile", al faccendiere Jenkins è stata fornita una faccia linda ed elegante che lo rende più simile ad un raffinato hidalgo messicano che ad un stipendiato di criminali. Anche le foreste, le cascate e i fiumi si conformano allo stile adottato per gli uomini, cosa d'altronde necessaria in una storia che, per quanto punti soprattutto sull'intrigo e sul senso dell'avventuroso, si svolge comunque negli spazi a perdita d'occhio del Grande Nord. Essi, con la loro naturale grandiosità, finiscono per infonderne un po' anche a questa vicenda: una vicenda che, sebbene sia più d'intrigo e d'avventura rispetto alle sue epiche "antenate" firmate GLB e Nolitta, tiene comunque legato a sé fino all'ultima pagina il lettore grazie alla capacità di tutti i suoi principali personaggi, "buoni" e "cattivi", di influire sul corso dell'azione e di ostacolare le iniziative dei loro avversari.





Per anni e anni Bonelli aveva cercato di convincere Roberto Raviola chiedendogli inutilmente di disegnare un Texone: il responso dell'artista era sempre stato negativo! Non c'era modo di riuscire a persuaderlo. Poi un bel giorno, fu lo stesso Magnus a farsi avanti. Bonelli rimase meravigliato e prese dunque la notizia con circospezione. Forse non c'era vero interesse, pensò, visto che per anni il disegnatore bolognese non ne aveva mai voluto sapere. Probabilmente l'artista puntava solo al ritorno economico e se la sarebbe cavata sfornando tavole dignitose, ma non impareggiabili! E invece Bonelli, viste le prime eccelse pagine, dovette subito ricredersi...

Il covo di Mitla (protagonista del classico intitolato "Diablero!") è situato nei resti del tempio di Esmeralda, la bellissima principessa che guidava i discendenti aztechi nell'albo "Deserto bianco". È uno dei rari casi in cui l'autore si serve di una medesima *location* per due diverse antagoniste di Aquila della Notte.

Nella storia "Il clan dei cubani" è possibile scorgere l'intervento del *ghost artist* Giovanni Ticci nelle tavole splendidamente illustrate da Fernando Fusco. Molti dei volti di Tex sono infatti attribuibili all'autore senese.

Nella breve avventura a colori contenuta nel numero 400 della serie regolare, una frase di Carson diretta al figlioccio Kit Willer risulta tendenziosamente equivoca: "Non ci crederai, figliolo, ma tuo padre sta correndo dietro a una sottana".

Il Texone "Il cavaliere solitario", scritto da Nizzi e disegnato da Joe Kubert, era stato pensato anche per il mercato americano. Presentava perciò una sceneggiatura strutturata in modo tale che i quattro nodi attorno ai quali si sviluppa l'intera vicenda potessero essere facilmente suddivisi in altrettante parti da pubblicare separatamente in dei volumi cartonati a colori. Ci si aspetterebbe quindi

da ciascuna delle storie una lunghezza uguale e invece le ultime due risultano stranamente più brevi delle altre.

Una fune che si stringe stretta intorno al collo è uno degli incubi ricorrenti dello sfortunato Kit Willer. Se Boselli sfrutta spesso questo espediente per intingere le proprie avventure di teatralità, Nizzi non gli è da meno! Anche nel Texone di Milazzo, infatti, il giovane Piccolo Falco rischia di finire sulla forca!

Nell'ultima storia che ha visto protagonista Tex a San Francisco, il covo della temibile Tigre Nera ricorda molto da vicino uno storico edificio della Golden Bay, caratterizzato da una bellissima architettura!

Gli inserti nei primi 100 numeri di Tex, originali, sono due e si trovano nel numero 71 (inserto Mark) e nel numero 80 (illustrazione di Galep). Gli stessi inserti sono presenti anche nei "tre stelle", rispettivamente nel numero 31 e nel numero 40.

Un curioso caso di autocensura riguarda una vignetta dell'albetto a striscia "L'infernale battaglia", dove vediamo uno scatenato Tex sferzare un buon destro che stende l'avversario cinese. La stessa vignetta è presente in tutte le successive ristampe, ma stranamente non nell'albo "Satania!", nella

sua versione non censurata, dove compare per la prima e unica volta la vignetta originale non censurata (raffigurata sopra): Tex trafigge il cinese con una pesante scimitarra! La redazione, giudicando evidentemente troppo sanguinolenta la sceneggiatura bonelliana, decise di censurare l'immagine, dimenticandosi però di correggere il testo: quando Tex incontra Carson (poco dopo a pag. 54), infatti gli racconta: "è tra le fiamme dell'inferno cinese gli ho misurato la pancia dall'ombelico alla schiena con una scimitarra che tagliava come un rasoio", che nell'edizione a striscia rappresenta quindi una vistosa incongruenza!

