

TEX
E
MAGICO VENTO

I DUE VOLTI DEL WEST
CAPALBIO



QUADERNI DEL FRANTOIO
02/06

TEXE MAGICO VENTO I DUE VOLTI DEL WEST

tavole di fumettie foto
dall'archivio "Bonelli Editore"

mostra a cura di:

Maria Concetta Monaci

direzione artistica

Cristiano Celli

coordinamento

Maria Concetta Monaci

redazione quaderno

Brando Giocchini

produzione

Associazione Culturale Il Frantoio

con il patrocinio di



Comune di Capalbio



Provincia di Grosseto



Il Frantoio

Capalbio 09/24settembre 2006

L'Associazione Culturale Il Frantoio, nasce dopo dieci anni di attività, a Capalbio, dell'omonimo ristorante, durante i quali il locale si è affermato come il posto più glamour della zona e luogo di incontro tra i più apprezzati da turisti occasionali come da presenze più o meno stanziali, che riconoscono in questo angolo insolito, un salotto insostituibile. Già con la costituzione di un piccolo corner dedicato ai libri abbiamo inteso stimolare riflessioni sulla consapevolezza, l'identità, lo spirito, la storia e le atmosfere che avvolgono questo lembo di Maremma; ora con l'attività dell'associazione intendiamo promuovere e generare valori sociali attraverso l'organizzazione e la promozione di eventi.. Il programma elaborato per la stagione in corso, è nato da un progetto che in epoca di globalizzazione mira a riconoscere ad ogni cultura peculiarità, ma soprattutto punti di incontro e assonanze con realtà anche remote nel tempo e nello spazio. In questa ottica si colloca l'evento **“TEXE MAGICO VENTO- DUE VOLTI DEL WEST”**, meglio spiegata facendo nostre le parole di Enrico Hullweck secondo il quale i due eroi hanno una sensibilità tutta europea calata nello stesso tempo nella realtà, nelle opportunità e nelle potenzialità tipiche del nuovo mondo americano che tanto ci affascina e incuriosisce.

Capalbio 9 settembre 2006



Il mito è mito

Philippe Daverio

Il mito è mito. C'è ben poco da fare, ma molto da dire! Da dire a proposito del suo sorgere, del meccanismo che lo plasma e che, una volta inventato, scompare allo sguardo. Le sirene, fra Scilla e Cariddi, sono una realtà talmente certa del nostro mito che ancora oggi, spesso all'alba, i pescatori di pesce spada sullo stretto di Messina le sentono. Alcuni pretendono addirittura averle viste e altri, ma qui probabilmente si tratta di mitomani, lasciano intendere che con esse hanno avuto un rapporto più stretto ancora dello stretto, e cioè carnale. Eppure le sirene non si sarebbero incise nella nostra coscienza senza il racconto di Ulisse. E Ulisse sa che è effettivamente esistito, lo provano le migliaia di fotografie che lo ritraggono, ma di queste fotografie mentali non sapremmo nulla senza il poema di Omero. In realtà è lui, il grande Epico, che fa ancora oggi sognare i pescatori di Messina e i liceali di Melbourne. Ed è in fondo andata così molto sovente, la questione. I cowboys della Grande Prateria sarebbero rimasti dei banali contadini armati e avidi, amburghesi o svedesi, olezzanti e miserabili, se il grande pittore americano Frederick Remington non ne avesse inventato l'epos, il loro e al contempo quello dei pellerossa. Il che permise la nascita del western cinematografico, essendo il gusto del movimento equestre già disegnato assieme ai costumi, sostanzialmente improbabili se rapportati alla povertà dell'epoca. Vi sono quindi due origini ben diverse del mito, da un

lato quella che viene rapportata dagli antropologi quando lo fanno sorgere nella notte del tempo tribale attorno ai fuochi dove si radunano gli anziani o gli stregoni, dall'altro, quando le tribù si civilizzano a tal punto da perdere la voglia dell'invenzione arcaica perché preferiscono arti e mestieri, quello che crea l'artista e che si ancora sulla coscienza di queste tribù ormai in altre faccende affaccendate. L'opificio del mito, che è una versione intellettuale della bottega del mago, rientra in questa categoria. Ed è esattamente ciò che fu inventato nel secolo scorso da Giovanni Luigi Bonelli e sviluppato da suo figlio Sergio. Trattasi di una casa editrice sorta dalla genialità immaginifica che lega sceneggiature e progetto, regia e ritmi di montaggio esattamente come nel mondo affascinante del cinema, solo che qui la cosa avveniva sulla carta stampata dei fumetti. In questa culla nacque un mito, A.D. 1948, anzi "il" mito di Tex Willer, il cowboy più cowboy d'ogni cowboy americano, perché ancora più lontano dalla prateria, quindi molto più suscettibile di contenere valori trasversali della fantasia, e perciò veri. Un cowboy di Milano. Forse solo nel cinema di Sergio Leone, vent'anni dopo, avvenne un miracolo simile, quello del cowboy romano. La penisola aveva dato un contributo fenomenale alla mitomania del mondo. D'altronde, qui, di miti se ne sono inventati tanti, da tre millenni addirittura, e siamo pronti a non fermarci. Non è in fondo un piccolo mito anche il caso Capalbio?



Cresciuti con i fumetti

Daniele Protti

Una generazione, quella degli attuali quarantenni, ha scoperto soltanto con Soldato blu che la storia del West non era fondata sull'adulazione duplice identificazione cowboy=buono, indiano=cattivo. Una mistificazione che allora apparve sorprendente, ma solo per chi non aveva mai letto la saga di Aquila della Notte, Tex Willer. La generazione precedente (o almeno una parte, s'intende), seppur non immunizzata, aveva ricevuto proprio da Tex Willer gli anticorpi per non "bere" la storia del Far West raccontata - dal John Ford di Ombre Rosse e dai suoi successori - come una lotta tra il Bene e il Male - questo sempre e soltanto personificato nei "selvaggi" pellirosse.

Tex Willer ha avuto, per me e tanti altri, uno straordinario impatto educativo, oltre al piacere di leggere-guardare le storie. Ha fatto capire, prima di tutto, che la lettura della Storia scritta dai vincitori va sempre interpretata con prudenza, perché forse i buoni non erano poi così buoni e i cattivi tanto cattivi. E poi che il ranger era uno straordinario mix tra il boy scout e il cowboy: onesto, leale,



tollerante ma inflessibile nei confronti dei disonesti, violenti, sleali, intolleranti. Di più: anche se è made in Italy (il capostipite degli sceneggiatori del fumetto era Giovanni Luigi Bonelli), TexWiller è un americano doc, dunque con lui il lieto fine è garantito, dunque vince sempre l'onestà, la lealtà, la legge, l'onore, la difesa dei deboli. E per i ragazzi a fine anni Cinquanta TexWiller, insieme al figlio e a Kit Carson, appare come il buono dai saldi principi, accolto in famiglia dai Navajos ma avversato da giacche blu corrotte e dai faccendieri che sulle guerre contro gli indiani realizzavano profitti. Una funzione non solo educativa ma istruttiva, nel senso di un insegnamento storico non retorico e scontato, insomma non meramente agiografico. Fu grazie a Tex Willer che riuscì a dubitare della versione che i film fornivano dello scontro al Little Big Horn, con la clamorosa sconfitta del Settimo Cavalleggeri di quel mediocre ma vanitoso e arrogante generale Custer. I buoni e i cattivi erano anche tra gli indiani, e questo serviva a capire la complessità delle relazioni umane, e ad arginare la deriva verso le conclusioni più facili e scontate. Ma erano pur sempre fumetti, i giornali bonelliani su Tex, e in quella mia adolescenza divertivano

ed educavano, anche per la fantasia che riuscivano ad eccitare. Per esempio la saga degli scontri con Steve Dickart, il vero nome ormai quasi dimenticato di Mefisto, sconfinava nel soprannaturale, rendendo così più eroica la vittoria di Tex. E grazie anche a queste variazioni sul tema non c'era partita con altri fumetti (Intrepido, Capitano Miki, ecc.), tanto che oggi la storia del ranger ha superato già i cinquant'anni, e continua ad essere seguita - nonostante l'affollamento di proposte d'altissimo livello, basti pensare al Dylan Dog di Tiziano Sclavi - da una folta schiera di aficionados, nuova ma anche agée, nei decenni fedeli.

tollerante ma inflessibile nei confronti dei disonesti, violenti, sleali, intolleranti. Di più: anche se è made in Italy (il capostipite degli sceneggiatori del fumetto era Giovanni Luigi Bonelli), TexWiller è un americano doc, dunque con lui il lieto fine è garantito, dunque vince sempre l'onestà, la lealtà, la legge, l'onore, la difesa dei deboli. E per i ragazzi a fine anni Cinquanta TexWiller, insieme al figlio e a Kit Carson, appare come il buono dai saldi principi, accolto in famiglia dai Navajos ma avversato da giacche blu corrotte e dai faccendieri che sulle guerre contro gli indiani

realizzavano profitti. Una funzione non solo educativa ma istruttiva, nel senso di un insegnamento storico non retorico e scontato, insomma non meramente agiografico. Fu grazie a Tex Willer che riusciva a dubitare della versione che i film fornivano dello scontro al Little Big Horn, con la clamorosa sconfitta del Settimo Cavallegeri di quel mediocre ma vanitoso e arrogante generale Custer. I buoni e i cattivi erano anche tra gli indiani, e questo serviva a capire la complessità delle relazioni umane, e ad arginare la deriva verso le conclusioni più facili e scontate. Ma erano pur sempre fumetti, i giornali bonelliani su Tex, e in quella mia adolescenza divertivano ed educavano, anche per la fantasia che riuscivano ad eccitare. Per esempio la saga degli scontri con Steve Dickart, il vero nome ormai quasi dimenticato di Mefisto, sconfinava nel soprannaturale, rendendo così più eroica la vittoria di Tex. E grazie anche a queste variazioni sul tema non c'era partita con altri fumetti (Intrepido, Capitano Miki, ecc.), tanto che oggi la storia del ranger ha superato già i cinquant'anni, e continua ad essere seguita – nonostante l'affollamento di proposte d'altissimo livello, basti pensare al Dylan Dog di Tiziano Sclavi – da una folta schiera di aficionados, nuovi ma anche agée, nei decenni fedeli.





In principio fu TEX

Francesco d'Ayala

In principio fu Tex. Mio padre possedeva la collezione completa. Un giorno, con un amico, ci mettemmo a contare quanti nemici aveva spedito Texal Creatore nelle sue avventure. Arrivati ad una cifra superiore a cinquecento, solo nei primi dieci numeri del fumetto, smettemmo. Dopo questo conteggio, macabro come qualche volta si può essere a quell'età, avevamo solo dieci anni, incominciammo a leggere veramente le avventure del Ranger e dei suoi Pardes. Improvvisamente tutto il mondo mitico della Frontiera fatto di saloon, accampamenti, indiani, giacche azzurre, colt, winchester e stregoni cominciò a far parte del mio immaginario quotidiano. L'appuntamento con l'edicola divenne immancabile e fra gli sbuffi del padre che non trovava il giornalino, perché spesso nascosto da qualche parte per finirlo in pace, continuavano le avventure. Giù lungo il Mississippi su battelle con le grandi ruote alla caccia di Mephisto e di suo figlio Diablero, a cavallo nelle praterie insieme a Kit Carson con la sua voglia "una grande bistecca con una montagna di patate fritte, innaffiata da una gigantesca birra gelata". I silenzi, interrotti da poche frasi lapidarie, di Tiger Jack, il navajo svelto di coltello, rude balia asciutta del giovane Kit, figli di Tex. La magia coniugata con l'avventura e la morte, quella dei tanti nemici di Tex, ma anche di qualche alleato. Un anno dopo scoprii i fumetti della Marvel, proprio quelli che in questi ultimi anni sono stati trasformati in film da Hollywood: X-Men, Spider Man, I fantastici quattro e tutti i loro cattivissimi nemici decisi a distruggere la terra ed a rendere schiavi i suoi abitanti, immaginario sempre presente nel sentire americano. Contemporaneamente si facevano largo gli italiani con le loro strisce. Su tutti Guido Crepax con la sua Valentina, procurata

dagli adulti di casa, e Hugo Pratt con “La ballata del mare salato” e le storie oniriche di Corto Maltese. L’adolescenza trascorse dunque fra crociere in mari esotici e strane avventure con il marinaio di Pratt. Poi abbandonai il fumetto per una serie di anni per riscoprirlo intorno ai trenta con Dylan Dog, grazie ad una sorella minore che se ne era invaghita, fumettisticamente parlando. Di nuovo un fumetto italiano insieme alle storie post atomiche di un grande italiano perduto troppo presto: Andrea Pazienza; infine Moebius, in cui ogni vignetta è un quadro da museo. Oggi la mia personale frontiera è rappresentata da quasi tutti i fumetti che mi capitano sotto mano. Una via di fuga alla portata immediata della mia mano e del mio pensiero. Naturalmente il selvaggio West, rivisitato da casa nostra, di Texe degli altri pards ha conservato un posto privilegiato nel mio cuore. Ancora la sensazione di libertà trasmessa da quei tratti in bianco e nero rimane per me il simbolo di un’epoca che non c’è più, dove si poteva voltare il cavallo e cambiare per sempre la direzione della propria vita. Forse per quello, nei miei ricordi, c’è tanto rimpianto per quelle tavole e per quel cavallo ormai scomparsi dietro i calendari che si accumulati nel frattempo.



TEX il personaggio

Wikipedia

Tex è spesso accompagnato nelle sue avventure dai suoi tre pards: Kit Carson (da non confondersi con il personaggio storico Kit Carson, con il quale spartisce solo il nome), Ranger del Texas pari dell'amico; Kit Willer, figlio di Tex; Tiger Jack, guerriero Navajo e grande amico di Tex. Tex è anche agente indiano della riserva Navajo.

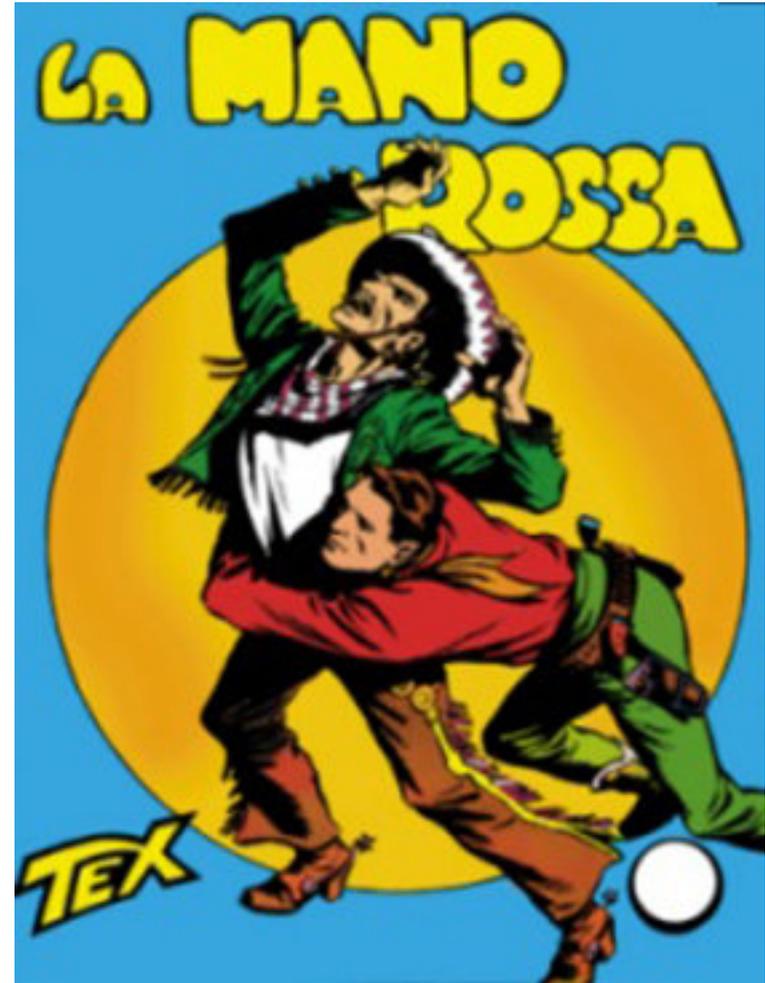
Insieme viaggiano per le praterie a protezione degli onesti cittadini, qualsiasi sia il colore della loro pelle, contro gli assalti dei fuorilegge: secondo la loro opinione Texe la sua banda sono puro veleno, dei veri satanassi e dei tizzoni d'inferno con la morte che li accompagna.

Il passato di Tex generalmente viene narrato in momenti di flashback, quando il gruppo dei pards si siede di fronte a un fuoco nella riserva Navajo per parlare. Si viene a sapere che Tex era un cowboy, che gestiva un ranch insieme al padre Ken e al fratello Sam nel sud del Texas, presso Rock Springs e le sorgenti del Nueces. La madre non compare mai di persona, anche se ci è dato sapere che il suo nome era Mae.

Inizialmente ha anche un mentore: il pistolero Gunny Bill, anziano ma ancora molto svelto a maneggiare la Colt, insegna a Tex molti trucchi per estrarre velocemente e a migliorare la propria mira. Durante una razzia, il padre di Tex viene ucciso dai banditi, e Tex giura di vendicarlo, pur sapendo di andare contro la legge, sconfinando in Messico. Il fratello Sam non condivide il proposito. Dopo una lunga caccia ai banditi, uno scontro fatale con i rurales causa la morte di Gunny. Tex uccide la maggior parte dei rurales.

seppellisce il povero Gunny in Texas, vicino al suo ranch. Al ritorno, decide di lasciare il ranch in mano al fratello per cercare miglior fortuna altrove. Trova lavoro al ranch dei Corliss come cavaliere per i rodeo, guadagnandosi anche il fedele cavallo Dinamite.

In seguito viene a sapere che Sam è stato ucciso da un certo Tom Rebo per il possesso del ranch. La caccia al bandito per vendicare il fratello ha termine solo con la sua morte. Da lì a breve Tex sarebbe diventato un fuorilegge; in seguito, dopo aver distrutto la banda chiamata Mano Rossa, avrebbe incontrato Jeff Weber, un agente del Servizio Segreto che lo avrebbe convinto a mettere al servizio della legge come ranger, presentandolo al capo del West Department, il maggiore Herbert Marshall, e al futuro pard Kit Carson. Rimarrà per sempre in questo corpo armato, nonostante alcuni dissapori iniziali con il maggiore. Tex è stato sposato con Lilyth, prematuramente scomparsa a causa di una epidemia di vaiolo scoppiata nella riserva, portata da coperte infette; Lilyth era la figlia di Freccia Rossa, dal quale Tex ha ereditato il comando del popolo Navajo con l'appellativo di Aquila della Notte.



Pur essendo praticamente invincibile con le colt, anche Tex è stato battuto una volta in un duello, e precisamente nella vicenda narrata nell'albo intitolato giustamente La sconfitta. Va ricordato però che in quella storia l'avversario di Tex ricorreva ad un trucco, infatti aveva la fondina in grado di ruotare e perciò poteva sparare senza dover estrarre la pistola. Il primato di Tex e la sua aura mitica, così, non ne vengono sminuiti.

Per un errore ammesso dallo stesso Sergio Bonelli, nell'episodio n. 34 (Sinistri Incontri) appare stranamente un'automobile (uno dei primi modelli della Ford), ma questo tipo di vettura ai tempi in cui è ambientato il fumetto non era stata ancora ideata.

La più lunga avventura di Tex è Ritorno a Pilares di Nolitta/Letteri, che vede il ranger fronteggiare i misteriosi Uomini Giaguaro: inizia a pag. 79 del numero 387 e si dipana per tutti i cinque albi successivi, per un totale di 586 pagine. È anche la più lunga storia finora pubblicata dalla Bonelli.

Parlando di cibo, le pietanze preferite da Tex e dai suoi pards sono "bistecca alte tre dita, tenere come il burro e coperte da una montagna di patatine fritte, e per finire una bella torta di mele", che i quattro divorano in qualsiasi luogo accompagnando il tutto con della birra o in alternativa (quando si trovano a Pilares dall'amico Morisco) con il vino "Sangre de Toro".



Magico Vento

Maria Concetta Monaci

Uno dei fattori in cui risiede il successo di Tex, è costituito dall' esotismo dell' ambiente e del paesaggio: canyon e praterie, deserti e saloon, tutti ingredienti base della mitologia western che ha fatto sognare, e fa tuttora sognare, milioni di persone.

Cinema e western come citazione e come serbatoio d'ispirazione per Gianfranco Manfredi, cantautore, scrittore, sceneggiatore e soprattutto ideatore della serie Magico Vento.

In questo scenario si muove l' eroe buono Magico Vento, quello che i Sioux chiamano Uomo Strano, cioè non soltanto un uomo della medicina, ma un guerriero con il "dono della visione" e capacità che vanno al di là della normale ritualità indiana.

L' Uomo strano, insomma, sfugge a ogni regola e da lui ci si può aspettare di tutto, anche avventure ai confini della realtà, animate da fantasmi e da manifestazioni soprannaturali. Il tutto in una terra, il West, che da sempre ha rappresentato il regno dell' ignoto, terra di miraggi e apparizioni.

Di lui hanno detto:

"Magico Vento è la sintesi perfetta del western bonelliano. Gli episodi della serie sono in grado di unire le classiche atmosfere dell'avventura western, con i forti odori e sapori della frontiera americana, alle atmosfere cupe dell'horror e del racconto fantastico e surreale".(Rossano Tassi)

"Magico Vento intreccia le sue avventure con una storia rigorosamente documentata del selvaggio West, ma dove selvaggio vuol dire anche oppressione selvaggia, spietatezza e corruzione di chi ha per unico vero Dio la moltiplicazione dei dollari..."(Romano Madera)

"Magico Vento è una specie di Ulisse nel senso che ha in sé molti caratteri diversi. È misterioso, affascinante. Fisicamente grazie al tratto di Bruno Ramella, assomiglia all'attore Daniel Day Lewis". Mi interessava l'idea di frequentare un più di letteratura meticciosa, da quella della frontiera, come l'ultima dei Mohicani, a quella dell'Est, fino ad arrivare ad Edgar Allan Poe. L'amico di Magico Vento è praticamente il sosia di Poe, ma fa il giornalista".(Laura Piazzi)



La storia del fumetto



Fumetto deriva da “fumo”, perché le nuvolette entro cui sono scritte le parole assomigliano a boccate di fumo di una sigaretta.

Il fumetto ha lo scopo di raccontare una storia per mezzo di tante vignette. La vignetta usa sia il linguaggio delle immagini che il linguaggio verbale.

Alcuni studiosi fanno risalire l'origine del fumetto addirittura alla preistoria, quando gli uomini disegnavano sulla roccia degli episodi di vita quotidiana.

La nascita ufficiale del fumetto è generalmente collocata nel 1895 quando sul quotidiano americano cominciarono ad apparire delle tavole disegnate in cui compariva sempre un monello giallo.

Il Monello Giallo era un bambino calvo con le orecchie a sventola, vestito con una lunga camicia da notte gialla; viveva in uno squallido quartiere di New York.

In Italia, i fumetti americani apparvero per la prima volta; le parole erano scritte in rima sotto la vignetta. Furono protagonisti dei fumetti uomini, donne, bambini e animali umanizzati; i protagonisti più moderni sono dei super-eroi. I temi trattati sono la famiglia, l'avventura, la guerra, l'amore. Oggi il fumetto è un mezzo di comunicazione assai diffuso: si usa nei libri scolastici, nella pubblicità, nei testi informativi, per insegnare delle materie scolastiche o comunque per fornire efficacemente delle spiegazioni a molti livelli.

Tiramolla

Gianni Perrelli

Odiavo Topolino. Troppo ovvio e buonista per le mie malsane curiosità già da adolescente. Simpatizzavo con parsimonia per Paperino, più articolato e imprevedibile nei suoi imbranamenti, ma anche troppo caricaturale nelle sue sventure. Provavo pena per Gastone Fortunato, troppo baciato dagli dei per poter assaporare la pienezza della vita. E decisamente orrore per Zio Paperone, icona antelitteram del turbocapitalismo. Insomma non stravedevo per le creature di Walt Disney. Ma non potendo ritrarmi, per ragioni anagrafiche, dall'obbligo di consumare fumetti, mi ritagliai un eroe alternativo. Tiramolla, che i suoi inventori definivano figlio della gomma e della colla (due donne: mistero genetico). Mi affascinava la sua capacità da Superman di estendersi e rattrappirsi alla velocità degli ultrasuoni. Mi era indifferente che mettesse questi poteri al servizio del bene. Non mi sono mai piaciuti gli sceriffi. Di Tiramolla mi attraeva il surrealismo. E, forse ancor di più, l'understatement. La levità con cui appariva e scompariva. Un James Bond senza il gusto dell'esibizionismo. Senza il codazzo delle maggiorate. Un eroe qualunque. A guardar bene, una metafora della quotidianità: che, nel pendolo tra alti e bassi, è un perenne tiramolla.





I MIEI AMICI
CREPERAN-
NO D'INVIDIA,
SE DIRO' LORO
CHE IO HO STRET-
TO LA MANO AL
GRANDE TEX
WILLER!