

L'anonimo fondale dell'avventura Lo spazio astratto del fumetto western italiano delle origini (1935-1965)

Matteo Pollone

Nella prima vignetta del settimanale *Tex*, *Il totem misterioso*, pubblicato dalle edizioni Audace il 30 settembre 1948, l'eroe appare svettante su uno sperone di roccia, pistole in pugno, pronto all'azione. È la didascalia che apre la storia ad informare il lettore che il personaggio si trova «in una delle gole selvagge del Rainbow Canyon, [...] oltre i confini del Texas». La successiva vignetta apre lo spazio in profondità, per mostrare un gruppo di cavalieri arrivare in lontananza. Gran parte dell'azione di questa prima striscia di trentadue pagine si svolge all'interno del canyon, attraverso vignette che Aurelio Galleppini imposta servendosi prevalentemente di mezzi busti, piani americani, figure intere e di qualche campo medio. Il paesaggio non è mai protagonista, ma è sempre finalizzato ad ospitare l'azione. Non vi è, insomma, una sola vignetta in cui sia assente (o ininfluente) la presenza umana.



La prima striscia di Tex, 1948

Nello stesso anno in cui *Tex* vede la luce, negli Stati Uniti viene distribuito *Red River (Il fiume rosso)*, il primo western di Howard Hawks. Basterebbe confrontare il racconto di Gian Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini con l'epica avventura di Thomas Dunson (John Wayne) e del figlio adottivo Matt Garth (Montgomery Clift) per comprendere la differenza sostanziale tra lo spazio del western cinematografico e di quello del fumetto italiano. Al di là del fatto che sia del medesimo anno di *Tex*, infatti, *Red River* è importante per come rende conto del rapporto simbolico che si instaura tra l'individuo con lo spazio circostante. L'orizzonte che Hawks ci mostra (in particolare nella celebre scena della partenza della mandria, con la panoramica a 180° che abbraccia lo spazio e lo riconduce al punto di vista e di conseguenza alla possibilità di intervento dell'uomo) è in dialogo costante con la presenza umana chiamata ad abitarlo, sfidarlo e addomesticarlo. Contrariamente a *Tex*, che ci mostra il personaggio fin dalla prima vignetta, Hawks, nell'*incipit*, si avvicina lentamente al protagonista seguendo, attraverso una serie di raccordi, il movimento di alcuni coloni inquadrati prima di tutto attraverso un campo lungo che esalta la prospettiva dei carri disposti in colonna all'interno dello spazio selvaggio dell'Ovest americano. Per quanto sia consuetudine, da parte del cinema americano classico, aprire molte sequenze (e in particolar modo la prima del film) con un campo totale o un piano d'ambientazione, il western è il genere che, più di ogni altro, tende a valorizzare il paesaggio. In altri casi, come in quello del film precedente di Hawks, il *noir Il grande sonno (The Big Sleep, 1946)*, rendere conto dello spazio in cui è ambientata l'azione non è necessario: nel caso specifico, basterà mostrare una mano (quella del divo Humphrey Bogart) che suona un campanello per mettere in moto l'azione e la storia. Non va dimenticato, infatti, che il *western* è il genere che più di ogni altro rifiuta la prassi delle riprese all'interno dei teatri di posa, privilegiando luoghi reali e scenari naturali, e che solo nelle opere meno ispirate questi spazi rappresentano il mero sfondo della vicenda che l'opera racconta:

Anche se esistono western “urbani”, e perfino western “da camera”, il genere ha costantemente privilegiato lo spazio americano. Il vero protagonista di un western, secondo John Ford, è the land. I titoli dei film narrano la vastità di questo spazio (big land, big sky, far horizons), caratterizzati in base a punti cardinali (west of, south of, north of/to...) o termini vaghi e ricorrenti che acquistano un valore generico (back, heart of, in old, bend of the river, territory, country, border, divide, creek, canyon, desert, pine, rio, mesa, sierra, hills, pass, range, plain, valley, trail). I personaggi vengono definiti in base al luogo di provenienza (the man/lady/boy from...). Fin dall’inizio tale spazio appare mitico, il che non impedisce riferimenti a una topografia reale: tali riferimenti sono interessanti, ma non si deve scambiare la carta per il territorio, o, se si vuole, lo spazio cinematografico per quello geografico. (Leutrat - Liandrat-Guigues 1993: 31)

Importante è dunque la distinzione tra spazio geografico (quello in cui la vicenda è ambientata) e quello che assume di volta in volta una funzione «drammatica, simbolica e lirica» (*ibid.*: 30-31), riassunto esemplarmente dall’uso che John Ford fa della Monument Valley,

perfetta proprio come un teatro di posa, autonoma e circoscritta con al suo interno una visione del mondo racchiusa non solo possibile ma necessaria. La vita (e le condizioni del vivere) devono nascere dagli sforzi dell’uomo; l’ambiente rimane estraneo. (Place 1993: 39)

Tale fertile rapporto di significato tra vicenda, personaggio e spazio il western italiano non sembra conoscerlo. Questa mancanza di problematizzazione del legame tra i protagonisti delle storie e l’ambiente in cui si muovono non è però limitato al solo fumetto. Se si osservano le produzioni di genere western realizzate in Italia tra la fine del diciannovesimo secolo e i primi anni del Novecento già si noterà una sostanziale indifferenza rispetto agli spazi del West. Emilio Salgari, testimone in prima persona del Wild West Show di Buffalo Bill a Verona,

nel 1890, ambienta nell'Ovest americano sette romanzi e dieci racconti, a partire da *Una caccia sulle Montagne Rocciose* (1894) per arrivare a *Le selve ardenti* (1910). L'interesse di Salgari, in questi anni, è rivolto soprattutto ai nativi americani, sui quali l'autore si documenta attraverso testi francesi tradotti dall'Editore Treves, come *Le razze umane* di Louis Figuier o *Attraverso gli Stati Uniti dall'Atlantico al Pacifico* e *Il Far-West degli Stati Uniti: i pionieri e i pelli rosse* di Louis Simonin. Pur non mancando spettacolari descrizioni d'ambiente, come quelle della prateria in fiamme di *Sulle frontiere del Far-West* (1908), l'attenzione del lettore è sovente focalizzata su personaggi, nativi e non, sui loro costumi, sulle loro usanze e sugli animali che incontrano lungo il loro cammino. Raramente il paesaggio riecheggia di quella dimensione epica che si trova nell'uomo, e non è raro imbattersi in paragrafi in cui una certa tendenza didascalico/descrittiva ha la meglio su quella espressiva:

Il sole stava per tramontare dietro gli alti picchi frastagliati della maestosa catena dei Laramie, la più importante che si alzi nello stato del Wyoming, uno dei più centrali degli Stati Uniti d'America ed anche oggidì dei meno popolati. Una grande calma regnava sulla prateria, rotta solo dal sordo galoppo dei cavalli. (Salgari 1909: 10)

Se gli ultimi tre romanzi western di Salgari segneranno indelebilmente il fumetto italiano, sono invece due delle opere precedenti, *I minatori dell'Alaska* (1900) e *La sovrana del campo d'oro* (1905), a riecheggiare nell'opera di Puccini *La fanciulla del West*, in cui la necessità di circoscrivere l'azione in uno spazio chiuso e ristretto porta Guelfo Civinini e Carlo Zangarini, autori del libretto, a optare per un'ambientazione legata alla fase della corsa all'oro, sintetizzando lo spazio western in tre scene, corrispondenti ai tre atti: il saloon, la capanna di Minnie (la "fanciulla del West" del titolo) e un bivacco allestito in una radura della «grande Selva Californiana». Similmente, il cinema muto degli anni Dieci privilegia spazi che siano facilmente ricostruibili in teatro di posa. Così, come nota Silvio Alovio,

i pochi film incentrati sulla guerra dei bianchi contro gli Indiani sono decisamente sopravanzati dai numerosi film aventi come tema centrale la ricerca e lo sfruttamento dell'oro (da *La cintura d'oro*, 1911, dove compare anche Max, un cane-prodigio antesignano di Rin Tin Tin, a *Nel paese dell'oro*, Cines 1914, da *Il prigioniero dell'abisso*, Itala Film 1914, a *Il testamento del cercatore d'oro*, Savoia 1915). La corsa all'oro era d'altronde un motivo in quegli anni ancora attuale (l'apertura della via dell'oro in Alaska, ad esempio, risale al 1898) capace di unire in unico orizzonte narrativo la California e la Nuova Zelanda, il Colorado e il Sudafrica (Alovisio 2006: 46).

È sempre Alovisio a sintetizzare come il genere western, di grande successo nel periodo di massima espansione del cinema muto italiano, quando non direttamente legato al mondo dei cercatori d'oro sintetizzi un numero sorprendente di influenze esotiche, inglobando all'interno di opere quasi interamente realizzate a Torino e dintorni sfondi, mondi e generi anche molto lontani tra loro:

Il West, nel primo cinema italiano, non è solo rappresentato dagli Stati Uniti, ma identifica tutto ciò che è lontano, diviso dall'Europa dagli oceani o dai deserti, e che non è associabile all'altro grande universo geografico-immaginario del cinema di quegli anni, ossia l'Oriente. Ecco allora che molto spesso si realizzano dei film in tutto simili ai western ma ambientati in Australia, nelle pampas o nel Transvaal, ovvero in luoghi dove esistono miniere d'oro o giacimenti di diamanti, terre da conquistare, indigeni con cui scontrarsi, leggi ancora da scrivere. Pur nella diversità dei riferimenti geografici, storici, culturali, le storie di questi film sono del tutto identiche a quelle dei western veri e propri, ambientati negli Stati Uniti. (*ibid.*: 44)

Il modo in cui il fumetto ha raccolto l'eredità di queste esperienze appare chiaro fin da *Ulceda, la figlia del Gran Falco della prateria*, libero adattamento della trilogia Salgariana del 1908-10 ad opera di Guido

Moroni Celsi, pubblicata in venticinque tavole su *I tre porcellini* a partire dal numero 11 del 5 giugno 1935. Curiosamente, al contrario delle opere salgariane, spesso aperte da battute di dialogo, il western italiano a fumetti inizia proprio con l'inquadratura di un paesaggio privo di presenza umana, dal quale sembra sgorgare spontaneamente, come sarà poi in molti film western americani, la silhouette di un indiano.



Le prime vignette di Ulceda, la figlia del Gran Falco della prateria, 1935

Il protagonista di questa saga è Vittorio Ranghi, italiano in Brasile destinato a innamorarsi della figlia di un capo indiano, Ulceda appunto, prima di imbarcarsi con lei, nell'ultimo capitolo, alla volta dell'Italia "rinnovata". Il valore fondativo di quest'opera, se la considera, come è ormai prassi condivisa, il primo western a fumetti italiano, risiede anche nell'aver dato forma a una serie di situazioni-tipo che diverranno ricorrenti nei decenni successivi: l'agguato tra le rocce, le lotte con gli animali selvaggi, le rapide del fiume, i passaggi sotterranei che conducono a grotte nascoste piene di tesori: spazi astratti e di per sé non tipicamente western che, come osserva Antonio Faeti,

aiutano a definire il luogo di provenienza delle suggestioni che emanano da questa storia: abbiamo spesso rupi quasi di ariostesca

memoria, epiche foreste, desolate solitudini. C'è una complessiva, curiosa coincidenza di piani: l'europeo Moroni Celsi deve raccontare una storia che non conosce, usando convenzioni figurali che gli sono venute da fonti molto approssimative. Ma egli agisce senza particolari inibizioni, sembra trovare soprattutto in sé, entro le proprie autonome e personali reminiscenze, la possibilità di vedere quel mondo e di descrivere quei luoghi. *Ulceda* nasce così da una sovrapposizione del nostro repertorio, in cui sono reperibili tante allusioni proprio alla sfera iconografica dei figurinai, su quello, apparentemente lontano, del western.

Ma non c'è stonatura, non si assiste ad un approccio incerto e mal riuscito: *Ulceda* può muoversi agevolmente fra i burroni, le forre, le gole di un west appenninico, che allude ad echi letterari profondamente nostri. Essa può così venir ricondotta, anche, ad un luogo che non possiede connotazioni geografiche e vivere la sua vicenda contro l'anonimo fondale di un'avventura che è sempre remota e vicina. (Faeti 2011: 337)

Questo lungo passaggio sintetizza perfettamente l'importanza di *Ulceda, la figlia del Gran Falco della prateria*, che pur essendo, per Moroni Celsi, la tappa di una più ampia serie di trasposizioni salgariane, definisce la variante italiana di un genere che sarà Rino Albertarelli, due anni dopo, a codificare ulteriormente. Il celebre *Kit Carson*, infatti, vede la luce su *Topolino* n. 238 per concludersi nel 1938, 36 tavole dopo, sul numero 302. L'operazione che fa Albertarelli, decisamente più incline di Moroni Celsi al rispetto della realtà storica, è quella di riproporre molte delle situazioni campionate dal predecessore libere dal canovaccio salgariano, inventando una figura di anziano cowboy legato al mondo rappresentato tanto quanto Vittorio Rangi ne era distante. Come appare evidente, quindi, all'evoluzione del personaggio non equivale un rinnovamento simile nei confronti dello spazio che egli abita, né delle avventure che è costretto a vivere, che, depurate da alcune derive fantastiche e dalla trama amorosa, si ripresentano in molti casi tali e quali a quelle di *Ulceda*. Lo sfondo è sempre l'"anonimo fondale" di cui parla Faeti, dal quale Albertarelli si limita a rimuovere le liane: ciò che viene fuori è lo stesso mondo abitato, una decina d'anni dopo, da Tex,

Matteo Pollone, *L'anonimo fondale dell'avventura. Lo spazio astratto del fumetto western italiano delle origini (1935-1965)*

che si muove tra i già citati picchi rocciosi, per stessa ammissione del creatore grafico ispirati dal paesaggio delle Dolomiti, luogo di villeggiatura privilegiato di Aurelio Galleppini (Paganelli, Valzania, 1982: 69).



Le prime vignette di Kit Carson, 1937

All'inizio della storia di Albertarelli, Kit Carson confessa all'amico Zio Pat di voler «lasciare il West». Personaggio piuttosto anziano, se paragonato a tutti gli eroi che seguiranno, Carson sente di aver fatto il suo tempo. «Sciocchezze! – gli risponde il *pard* – per un trapper come te, non c'è posto migliore del West!». Subito dopo, in lontananza, un cavaliere si dirige al galoppo verso i due, portando una richiesta d'aiuto e posponendo così, forse definitivamente, la decisione del vecchio avventuriero di abbandonare quelle terre. Certamente Albertarelli si avvicina molto alla struttura sintattica del genere, che vede un uomo solitario (accompagnato tutt'al più da un compagno di avventure, a lui comunque subordinato) condurre quella che Michael Wood definisce l'unico «tipo di vita per noi importante nei western: la carriera solitaria, incerta, avventurosa del fuorilegge, dello sceriffo o del cowboy; tutti ruoli e impieghi che assicurano movimento, pericolo e una separazione radicale dai propri simili» (Wood, 1979: 74-75), ma nello scambio di battute che precede l'inizio della storia vera e propria, in quella vignetta

di decompressione che manca sia in *Ulceda* che nel successivo *Tex*, mette a fuoco perfettamente, pur senza volerlo, la natura del western non-americano. Nell'idea che il West sia un luogo che si può abbandonare, che per l'eroe western ci sia un "altrove", come l'Italia fascista verso cui si dirige Vittorio Rangi, Albertarelli sembra stravolgere ciò che è il rapporto tra il personaggio e il mondo così come il western lo concepisce. Certo, va detto che nel 1938 nemmeno il cinema hollywoodiano aveva ancora dato definitivamente forma a questa mitologia, che ancora una volta Wood definisce perfettamente:

L'eroe prima di rimontare a cavallo ha portato a termine il proprio compito e i western non sono in alcun modo inni inequivocabili all'individuo. Il vagabondo solitario contribuisce spesso alla fondazione di una società della quale non può personalmente far parte, e c'è in questo un autentico pathos. Mentre gli avviliti ma indomiti personaggi moderni rimessi in piedi dall'Arianna americana possono essere ricuperati dal mondo contemporaneo, per questo mondo l'uomo del West è già perduto, appartiene a un vecchio ordine che tutti sappiamo finito. La nostalgia impregna i western dai tempi di Fenimore Cooper e titoli come *The Last Roundup* (1934), *The Last of the Comanches* (*Nuvola Nera*, 1952), *The Last Frontier* (*L'ultima frontiera*, 1956) e *The Last Wagon* (*L'ultima carovana*, 1956) sono fin troppo frequenti. È vero che Hollywood ha generalmente un debole per il tono elegiaco, ma i western sono elegiaci per definizione. (*ibid.*: 45)

Il West a fumetti così come si costituisce in Italia tra gli anni Trenta e gli anni Sessanta è dunque un mondo da cui questo senso di fine imminente viene completamente rimosso. Non si comprende che lo spazio del western è un orizzonte che muta, come sarà in *Man Without a Star* (*L'uomo senza paura*, 1955) di King Vidor, dove all'inizio il paesaggio sembra non conoscere presenza umana mentre alla fine viene inquadrato attraverso il filo spinato. In questo film Kirk Douglas è consapevole (e una battuta di dialogo lo rivela chiaramente) che il West durerà meno di lui, costretto prima o poi a tuffarsi nell'Oceano Pacifico

pur di fuggire all'avanzare della civilizzazione. Nel fumetto italiano è l'eroe, semmai, a invecchiare, ma gli enormi spazi dell'Ovest rimangono in qualche modo vergini, un contenitore infinito d'avventure. Non arrivando a comprendere che il western è il racconto di un mondo in procinto di finire (e non a caso il genere è composto quasi esclusivamente da storie ambientate nel corso degli ultimi anni della colonizzazione, dopo la Guerra di Secessione), gli autori del western italiano a fumetti possono serializzare le avventure di decine di personaggi, e proprio in virtù della loro tenuta sul mercato non possono mettere in scena il tempo del western come diacronico, finendo per enfatizzare invece una fittizia componente sincronica, mescolando mode, armi, vicende e personaggi in uno stesso tempo immobile e astratto. Se gli eroi western del cinema classico americano a cui Wood fa riferimento sono sottoposti alla pressione del tempo e all'avanzamento della frontiera, per il western a fumetti italiano la divisione tra *tame* e *wild* sopravvive come mera gemma dalla quale si sviluppano vicende prive di quella congenita malinconia e del lirismo di un mondo perduto o in procinto di scomparire. Questa concezione del western come mondo privo di una specificità che non sia iconografica viene, evidentemente, ancora una volta da Salgari e dalla sua costruzione del *romance*, che

presuppone una certa storicità: esige, cioè, che l'iperbole eroica dei suoi protagonisti non tragga impiccio dal rispetto vigile della realtà e delle sue continue mutazioni sociali e politiche. L'ideale del *romance*, in ogni tempo, è la sostanziale immobilità del mondo, la durata perenne del panorama di valori e di riferimenti entro il quale la sua azione si colloca, dipanandosi attraverso *topoi* archetipici. L'atlante [...] è [...] il simulacro del mondo: sistema di esotismi, impressionistico scenario di mitografie, che sostituisce alla mobilità imprevedibile del reale la propria stabile illusione e gli si offre quasi come un'autentica "natura" e come la vera sostanza referenziale dell'immaginario. (Traversetti 1989: 46-47)

Da ciò deriva, abbastanza ovviamente, che lo spazio dell'avventura western a fumetti sia un fondale che assume importanza soprattutto a

seconda dell'azione che vi si svolge, un mondo che non esiste quando non è abitato dai protagonisti e dai comprimari dell'avventura. A queste motivazioni di carattere culturale vanno però affiancate anche delle spiegazioni di natura pratica, legate ai modi e ai tempi di lavoro degli autori di fumetti di quegli anni, e anche alle competenze dei lettori che acquistavano le strisce o le riviste a fumetti. Come sintetizza bene Ivo Milazzo, disegnatore classe 1947,

Oggi le esigenze dei lettori sono cambiate e nessuno lavora più come Galleppini: lui, come tanti altri non rivolgeva alcuna attenzione all'etnia degli indiani, al vestiario, alle situazioni ambientali... I tempi una volta erano diversi perché il lettore era meno istruito. Realizzare, come faceva Bignotti allora, cento pagine al mese in maniera continua, oggi è impossibile. (Guarino - Pollone 2017: 151-152)

Fino alla nascita della rivista-contenitore *Linus*, nel 1965, il fumetto italiano è quindi soprattutto un prodotto artigianale pensato per un pubblico di lettori giovani e scarsamente istruiti. La grande mole di lavoro a cui i disegnatori vengono sottoposti li porta a dover produrre un ampio numero di pagine a ritmi oggi impensabili (spesso ricorrendo a inchiostri non riconosciuti ufficialmente), finendo per focalizzarsi sui personaggi a discapito dell'ambiente circostante. In molti dei fumetti realizzati tra la metà degli anni Trenta e la metà degli anni Sessanta gli sfondi mostrano saltuariamente un ambiente ben delineato, lasciando ai corpi umani, ai balloon e ad alcuni elementi d'arredo il compito di riempire la vignetta. Questo è più che mai vero se si considera il mercato dei giornalini a striscia, che per il loro formato tascabile non esigono particolare accuratezza nella composizione dei due o tre quadri delle poche pagine di cui sono composti. Se in parte diverso è il discorso che riguarda le riviste di grande formato come *Il Vittorioso*, dal disegno solitamente più curato, il grande numero di vignette per pagina (in molti casi disposte come una serie montata di quattro o cinque strisce) impone comunque un'operazione di notevole sintesi e semplificazione grafica,

in parte stemperata dall'uso del colore. Va poi aggiunto che sia il formato delle strisce che quello delle grandi tavole impongono un incedere narrativo spesso serratissimo, per poter condensare un ampio numero di avvenimenti nel poco spazio a disposizione. Ciò comporta, ovviamente, una concentrazione sull'azione che lascia poco spazio all'approfondimento ambientale, nonostante l'influenza che il cinema hollywoodiano - e di conseguenza l'esperienza indiretta degli spazi selvaggi degli Stati Uniti - esercita sui disegnatori che si servono dei film western, massicciamente distribuiti in tutti i cinema del paese a partire dall'immediato dopoguerra. Nelle opere della EsseGesse (sigla che rimanda alle iniziali dei tre disegnatori Giovanni Sinchetto, Dario Guzzon e Pietro Sartoris), ad esempio, a partire da *Kinowa* (scritto da Andrea Lavezzolo e pubblicato tra il 1950 e il 1953) si nota come l'immaginario western hollywoodiano vada sovrapponendosi a quello di matrice salgariana. Rispetto a molte opere coeve, le storie illustrate dai tre artisti torinesi mostrano una cura maggiore degli sfondi, grazie ad un'attenta divisione dei ruoli: Sartoris, infatti, era chiamato a riempire i vuoti lasciati da Guzzon e Sinchetto, che impostavano le tavole e disegnavano soprattutto uomini e animali (Guarino 1990: 38). L'incipit ricorda quello del già citato *Red River*, con l'attacco mortale alla diligenza che costerà la vita alla moglie del protagonista, e nel poco spazio rosicchiato ai fitti balloon Sartoris disegna foreste che sembrano uscite da un film come *Broken Arrow* (*L'amante indiana*, 1950) di Delmer Daves. Anche l'apparizione dell'indiano sulla roccia, se da un lato ripropone una situazione tipica (già vista nel citato incipit di *Tex*), qui sembra attingere direttamente alla celebre entrata in scena degli indiani in *Stagecoach* (*Ombre rosse*, 1939, di John Ford), conservando anche l'accortezza fordiana di posizionare il nativo a sinistra del quadro, ovvero a Ovest.



Le prime strisce di Kinowa, 1950

Lungo tutti gli anni Cinquanta, quindi, la mancanza di verosimiglianza e la trascuratezza del dato storico tipiche del western italiano rimangono intatte, ma indubbiamente segnate dal dover rendere conto di un immaginario ormai nuovamente condiviso grazie al cinema hollywoodiano. Ai villaggi e alle *ghost town* modellate su quelle dei film di John Sturges si affiancano gli spazi naturali mutuati dalle opere di Anthony Mann, ma allo stesso tempo possono ritornare le liane di Moroni Celsi e i serpenti giganti di Albertarelli in collane come *Zagor*, che nel 1961 segna il punto massimo di contaminazione tra il western e il fantastico, introducendo in uno scenario western astronavi, piramidi, robot, templi e passaggi verso mondi fatati. Una citazione a margine la merita però Cocco Bill, il personaggio di Benito Jacovitti che nasce sulle pagine del *Giorno dei ragazzi* nel 1957. Come è tipico nelle creazioni

dell'autore, lo spazio non è affatto trascurato ma, anzi, è di cruciale importanza: strabordanti di figure umane, di lische e salami, di oggetti ordinari e bizzarri, di cavalli e animali più o meno esotici, i luoghi del western di Jacovitti fanno parte del medesimo universo delirante e gommoso che si ritrova anche nelle opere ambientate in Italia, in zone inventate o nella California di *Zorry Kid*. Jacovitti, infatti, rielabora tutti i generi più in voga nel fumetto popolare del tempo, realizzando negli anni storie gialle, di pirati, d'avventura, di fantascienza, piegando immaginari e consuetudini alle proprie esigenze espressive. Cocco Bill, in breve, non è tanto una parodia del genere western quanto il tassello di una produzione che annulla ogni consuetudine di genere nell'approccio surreale del suo creatore. Il suo successo, superiore a ogni altra invenzione di Jacovitti, mette però in luce la centralità che il western ha nel panorama editoriale italiano degli anni Cinquanta, Sessanta e Settanta.

È l'arrivo degli spaghetti western a chiudere simbolicamente la fase qui presa in esame del western italiano a fumetti. Il grande successo delle opere di Leone e dei suoi epigoni, infatti, porta alla nascita di molte collane che tentano di collocarsi nella scia del filone appena sorto. La più significativa e oggi una delle poche ad essere ricordate è *El Gringo* di Max Bunker e Paolo Piffarerio, pubblicata dalle edizioni Corno a partire dal 1965. Realizzata - per la prima volta nella storia del genere western - per albi del formato allora in voga lanciato da *Diabolik* (albetto tascabile, con due vignette per pagina), pur presentando quadri più grandi di quelli delle strisce non modifica il rapporto tra spazio e personaggio. Anzi, si nota in questa serie in particolare la sbrigatività del disegnatore, giustificata in parte dall'adesione a un'estetica come quella di Leone, nuova per il western in quanto fatta di piani molto ravvicinati ai volti e ai corpi degli attori. Se con Leone e con lo spaghetti western il cinema spoglia il paesaggio (spesso i deserti di Almeria, in Spagna) di ogni valenza simbolica, facendone uno sfondo muto e quasi irreale, un fumetto come *El Gringo* approfitta dell'astrazione degli spazi per concentrarsi sui personaggi e sui loro rapporti, in maniera non dissimile da ciò che Bunker aveva già sperimentato con i "neri" *Kriminal* e *Satanik*.



La prima tavola di El Gringo, 1965

All'inizio del primo numero della serie, Bunker e Piffarero sembrano voler richiamare apertamente l'incipit di *Tex*, con il cavaliere in una posizione rialzata che osserva ciò che accade a poca distanza da lui e si prepara ad intervenire. Ma lo spazio circoscritto dal recinto del ranch nascosto dalle rocce non lascia dubbi riguardo a ciò che questa nuova collana presenterà ai suoi lettori: un western claustrofobico, che porta le tematiche "adulte" del fumetto nero all'interno dell'universo western, dando forma a un mondo che Bunker depura da ogni possibile rimando epico e storico.

Contemporaneamente, però, un cambiamento radicale si affaccia nel panorama editoriale italiano legato al western. Intuendo che le storie sempre più articolate del padre Gian Luigi meritino uno spazio

maggiore di quello delle strisce settimanali, Sergio Bonelli, ora al comando della casa editrice di famiglia, decide per il passaggio a un formato ad albo, quello che ancora oggi viene definito "bonelliano" (volumi brossurati e in bianco e nero di formato 16x21 centimetri, di almeno cento pagine), inizialmente destinato alla raccolta delle strisce di *Tex* (tre per pagina) e a partire dal 1967 riservato alle storie inedite. Questo passaggio, che coincide con un allargamento decisivo del parco disegnatori, e di conseguenza alla possibilità di lavorare più a lungo su ogni singola storia, porta a una maggiore cura nella rappresentazione del mondo in cui si muove il personaggio. Siamo in quello che viene comunemente definito il "periodo d'oro" di *Tex*, primo tassello della modificazione radicale del panorama editoriale legato al western in Italia. La maggiore verosimiglianza delle storie, il più alto tasso di violenza, la consapevolezza di rivolgersi a un pubblico maggiormente adulto se paragonato a quello di riferimento negli anni Quaranta e Cinquanta, il successo degli spaghetti western e la maggiore tolleranza censoria sono tutti elementi che concorrono alla chiusura di molte delle collane rivolte ad un pubblico giovane, spesso dedicate a personaggi dall'età anagrafica vicina a quella degli ipotetici lettori: tra esse, una delle più gloriose, *Il Piccolo Sceriffo*, nata nel 1948, chiude i battenti proprio nel 1966, pochi mesi prima di quella svolta cui si è accennato all'inizio. Accanto al nuovo corso di *Tex*, Sergio Bonelli dà il via alla *Collana Rodeo*, mensile non legato a un solo personaggio ma che alterna diverse serie, la più corposa delle quali, *Storia del West*, rappresenta un ambizioso progetto dello sceneggiatore e disegnatore Gino D'Antonio e del suo collega Renzo Calegari, che così racconta la nascita della collana:

ricordo che una sera, con Gino, si parlava di come quello che trovavamo nelle edicole, quello che ci veniva dato da disegnare, non fosse mai il vero West. Nessuno l'aveva ancora visto, allora, il vero West. E così abbiamo pensato di raccontarla noi, questa storia del West: siamo andati da Bonelli e abbiamo detto che avevamo pensato una serie di albi di trentadue pagine: sedici di *Storia del West*, otto delle *Leggende indiane* di Antonio Canale e altre otto di redazionale. Insomma, non volevamo il classico albo Bonelli. Vi

dirò che in fondo a noi non interessava nemmeno vendere, volevamo fare un prodotto d'autore ma anche da studiosi... [...] Col senno di poi avevamo un po' la puzza sotto il naso. Sergio è rimasto titubante e ci ha fatto fare una storia di prova. Abbiamo poi saputo dopo, da altri colleghi, che dopo il nostro incontro aveva espresso in più occasioni i suoi dubbi: «Ho paura che Gino e Renzo me lo vogliano fare troppo bene, il West», diceva. (Guarino, Pollone, 2017: 54-55)

Ancora una volta è utile confrontare l'inizio della storia con le prime vignette delle opere che precedono quest'ambiziosa opera. Alle didascalie descrittive di Lavezzolo o all'azione che incomincia improvvisa di Bonelli o Bunker, D'Antonio e Calegari (co-autori di questo primo numero) oppongono un inizio più lento, in cui finalmente il personaggio si confronta realmente con lo spazio circostante. Certo, anche in questo caso il protagonista è testimone di un atto di violenza che lo porterà a intervenire, ma questo momento ricorrente, ormai quasi scontato, arriva dopo cinque vignette (di cui una di grandezza doppia) in cui Brett MacDonald sembra realmente penetrare quel mondo che fino a questo momento era stato poco più che un fondale dipinto. Brett, capostipite della famiglia attraverso la quale D'Antonio (Calegari abbandonerà molto presto l'impresa) vuole rendere conto, finalmente, del tempo diacronico dell'America dell'Ottocento, è soprattutto un testimone degli avvenimenti che porteranno alla nascita degli Stati Uniti. Introducendo per la prima volta lo scorrere del tempo in un fumetto western, D'Antonio riscopre dunque la Storia che, per la prima volta, sarà raccontata a partire da uno spazio reale, concreto, documentato: il primo tassello di una rivoluzione.

Matteo Pollone, *L'anonimo fondale dell'avventura. Lo spazio astratto del fumetto western italiano delle origini (1935-1965)*



La prima pagina di Storia del West, 1967

Bibliografia

- Alovisio, Silvio, "Quando il western italiano era muto", *Mondo Nuovo*. 18-24 *ft/s.*, 2 (2006): 41-51.
- Bevilacqua, Donato, "Oltre la frontiera: il West di Emilio Salgari e i suoi eroi", *Rivista di Letteratura Italiana*, 2-3 (2011): 141-160.
- Faeti, Antonio, *Guardare le figure: gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, Roma, Donzelli, 2011.
- Guarino, Roberto, "L'intervista: Guzzon & Sinchetto", *Fumo di China*, 3 (1990): 38-40.
- Guarino, Roberto - Pollone, Matteo, *Sentieri di carta nel west: quaranta interviste ad autori italiani di fumetti western*, Torino, Allagalla, 2017.
- Leutrat, Jean Louis - Liandrat-Guigues, Suzanne, *Le carte del western: percorsi di un genere cinematografico*, Genova, Le mani, 1993.
- Paganelli, Mauro - Valzania, Sergio (ed.), *Gianluigi Bonelli, Aurelio Galleppini*, Montepulciano, Editori del Grifo, 1982.
- Place, Janey Ann, *I film di John Ford*, Roma, Gremese, 1993.
- Salgari, Emilio, *La scotennatrice*, Firenze, Bemporad & figlio, 1909.
- Traversetti, Bruno, *Introduzione a Salgari*, Roma, Laterza, 1989.
- Wood, Michael, *L'America e il cinema*, Milano, Garzanti, 1979.

L'autore

Matteo Pollone

Matteo Pollone (Torino, 1981) è attualmente docente a contratto presso l'Università degli Studi di Torino, dove insegna Forme della serialità, e all'Accademia Albertina delle Belle Arti, dove insegna Storia del cinema e del video. È autore delle monografie *Il western di Anthony Mann* (LeMani, 2007) e, con Caterina Taricano, di *Neil Jordan* (Il Castoro, 2009 – Vincitore del premio Domenico Meccoli Scrivere di Cinema nel 2009); ha curato il volume *James Bond. Fenomenologia di un mito (post)moderno* (Bietti, 2016) e, con Roberto Guarino, il libro di interviste *Sentieri di carta nel West* (Allagalla, 2017). Ha scritto inoltre molti saggi

Matteo Pollone, *L'anonimo fondale dell'avventura. Lo spazio astratto del fumetto western italiano delle origini (1935-1965)*

per volumi collettanei (tra cui uno dedicato a *Il Cavaliere pallido* in Giulia Carluccio (a cura di), *Clint Eastwood*, Marsilio, 2009) e riviste (tra cui «La valle dell'Eden», «Bianco e Nero» «Il nuovo spettatore», «Fata Morgana», «L'avventura»). Collabora con l'Archivio Nazionale Cinematografico della Resistenza e con l'AIACE. È recentemente risultato vincitore di un assegno di ricerca dell'Università degli Studi di Torino per un progetto intitolato "Produzione e immaginario del genere western in Italia".

Email: matteo.pollone@unito.it

L'articolo

Data invio: 15/03/2018

Data accettazione: 30/04/2018

Data pubblicazione: 30/05/2018

Come citare questo articolo

Pollone, Matteo, "L'anonimo fondale dell'avventura. Lo spazio astratto del fumetto western italiano delle origini (1935-1965)", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G. V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it/>
/