

Nella selva delle storie: Origini e sviluppi di Zagor

MARCO ARNAUDO
Indiana University

Dal punto di vista narratologico, i personaggi seriali di successo presentano alcune caratteristiche peculiari. La prima è la loro capacità di evolversi e adattarsi lungo un arco di tempo, che può dipanarsi per anni o decenni, il che non avviene a personaggi di opere autoconclusive. Un'altra caratteristica è l'apertura del personaggio al feedback attivo da parte dei fruitori, i quali, proprio sostenendo o rigettando diverse incarnazioni del personaggio, vanno a influenzare le future uscite della serie e ad assumere quasi un ruolo di co-autori. Un ulteriore tratto di rilievo (ed è il meno ovvio) è che i mutamenti evolutivi del personaggio seriale di successo non sono necessariamente diffusi in forma omogenea lungo l'arco della testata. Si può verificare in molti casi una tendenza a un profondo e talvolta concitato alternarsi di cambiamenti nei primi mesi o anni di una testata, nel periodo in cui gli autori cercano di sviluppare il potenziale dell'idea di partenza e creare un pubblico affezionato. Dopo questa frequente fase sperimentale, o una serie non riesce a entrare in sintonia con i desideri del proprio pubblico, e chiude, oppure tende ad assestarsi in una formula di successo più stabile, che continuerà a evolversi a un passo più pacato. I casi di Batman, Superman, o Capitan America sono da manuale, perché le storie degli anni Quaranta differiscono radicalmente da quelle degli anni Cinquanta, e quelle degli anni Cinquanta da quelle degli anni Sessanta, ma da lì in poi lo statuto dei personaggi si è assestato fortemente. Hulk e gli X-Men hanno attraversato un inizio sperimentale ancora più forsennato, passando attraverso diverse incarnazioni fallimentari nei primi mesi di vita editoriale, per poi trovare un profilo di successo che perdura ancora oggi.

In ambito italiano, un discorso simile si può fare per i maggiori personaggi della Bonelli, i quali, quando hanno superato la prova del tempo, si sono evoluti in forme stabili che differiscono in misura significativa dalla loro versione originaria. Analizzare in maniera minuta le prime uscite di una serie e paragonarle con la versione "maggiore" che si è consolidata in seguito permette dunque di apprezzare il processo creativo che ha portato al profilo della testata, e ci porta a inquadrare il concetto di creazione artistica come un qualcosa di iterativo, continuato, e collettivo (operato da più autori, e nello scambio col pubblico). In altre occasioni ho operato un lavoro di analisi simile per *Dylan Dog*, *Tex*, e *Martin Mystère*.¹ In questo intervento, mi occuperò di analizzare la fase iniziale della serie *Zagor*, che è stato presente sin dal 1961 sul mercato editoriale italiano, e poi anche internazionale.² *Zagor*, agli occhi dei suoi fan moderni, appare senza dubbio essere un Western caratterizzato (e differenziato dall'inevitabile pietra di paragone di *Tex*) da forti dosi di fantastico. Si tende anche a pensare a *Zagor* come a un personaggio "di" Sergio Bonelli, cioè come all'emanazione di una concezione forte e unitaria, poi resa in forma grafica da Gallieno Ferri. Un'indagine minuta sulle prime storie del personaggio ci consentiranno di sfumare queste concezioni, mostrando la natura malleabile, la sedimentazione molto graduale, e la paternità condivisa di *Zagor*.

Se la serie di *Tex* era nata in una situazione difficile, in un'Italia del Dopoguerra dove si faticava a trovare il cibo, e scritta di getto nei ritagli di tempo lasciati dalla serie (poi fallimentare) di *Occhio Cupo*, *Zagor* nasce invece in circostanze ideali. All'epoca di *Zagor*, Sergio Bonelli era già diventato editore della casa, e aveva qualche esperienza di sceneggiatore per avere scritto

alcune storie del *Ragazzo del Far West* nei tardi anni '50, e del *Giudice Bean* nel 1960. Un bel giorno si presenta in redazione un disegnatore affermato in Francia, ma poco noto in Italia, Gallieno Ferri, dotato di una potente capacità comunicativa, anche grazie a un apprendistato nel mondo della grafica pubblicitaria. Bonelli rimane così colpito dalle prove grafiche di Ferri, che decide di scrivere qualcosa proprio per sfruttare il talento del nuovo autore (Burattini, Romani 2009 46; Burattini, Romani 2011 41). E questo “qualcosa” sarà proprio *Zagor*, scritto da Bonelli sotto lo pseudonimo di Guido Nolitta. Il nome di penna era un modo per non confondere le personalità di autore ed editore agli occhi del pubblico, e anche un trucco, forse, per non apparire “raccomandato di se stesso” – il che, di fatto, Sergio Bonelli era. *Zagor* nasceva così senza tensioni e screzi tra editore e sceneggiatore (ovviamente), né tra sceneggiatore e disegnatore, essendo fin dall'inizio le storie state pensate proprio per lo stile grafico di Ferri.

Quanto al profilo creativo della serie, non credo occorra scomodare teorie psicanalitiche sul rapporto tra il padre Gian Luigi, creatore di *Tex*, e il figlio Sergio, ideatore originario di *Zagor*. L'importanza editoriale di *Tex* nei primi anni '60 basta a spiegare perché *Zagor* dovesse nascere all'ombra di *Tex*. Le storie di *Tex* del primo decennio avevano raggiunto proprio nei primi anni '60 un notevole grado di successo, facilitato anche dalla diminuita concorrenza delle storiche testate western del consorzio EsseGesse, che stavano chiudendo i battenti a una a una.³ *Tex* doveva dunque rimanere un punto di confronto imprescindibile per Bonelli-Nolitta, il quale aveva tutti gli incentivi a replicare le circostanze di quel successo, ma si trovava anche a dover marcare una distanza dal modello. La più ovvia logica commerciale sconsigliava che i due prodotti si facessero concorrenza a vicenda. *Zagor* avrebbe dovuto differenziarsi da *Tex* semplicemente e soprattutto per poter raggiungere nuovi lettori, o dare qualcosa di nuovo ai lettori di *Tex*.

Su questo versante, Sergio Bonelli si dimostrò già quell'*innovatore prudente* che sarebbe stato per tutta la vita sia come autore che come editore. Tratto interessante, ad esempio, era la scelta di indirizzare la serie di *Zagor* verso un pubblico giovanile tramite di forti dosi di umorismo e un ridotto uso della violenza, per esempio col più limitato ricorso alle armi da fuoco rispetto al western contemporaneo (incluso *Tex*). Questa scelta era al contempo inconsueta e tradizionale. Tradizionale perché, in Italia, l'idea di rivolgere il fumetto western a giovani lettori aveva sostenuto l'intero genere fin dalle sue origini; inconsueta proprio perché in questo periodo il western leggero alla EsseGesse stava spegnendosi, e rischiava di far nascere il prodotto già datato. D'altra parte, nessuno nel 1961, anno dell'uscita originale di *Zagor*, poteva immaginare l'ondata di violenza, perversione ed erotismo con cui “fumetti neri” come *Diabolik*, *Satanik*, o *Kriminal* avrebbero travolto le edicole italiane tra il 1962 e i tardi anni '70, consentendo a un fumetto fresco e “pulito” come *Zagor* di acquisire, per contrasto, un profilo meno convenzionale. Paradossalmente, la vena tradizionale di *Zagor* sarebbe diventata improvvisamente una marca di originalità.

La stessa compresenza di toni comici e avventurosi, a cui abbiamo accennato, non era scontata. Se “l'idea di abbinare una “spalla” scherzosa e disordinata a un eroe giudizioso e impeccabile era quasi una scelta obbligata, negli anni Cinquanta-Sessanta, per chi volesse creare una serie destinata al pubblico giovanile” (Frediani 29), le storie di *Zagor* avrebbero offerto al modo comico uno spazio di gran lunga maggiore agli standard dell'epoca, aprendosi a intere sottotrame comiche e lunghi siparietti convergenti intorno al buffo Cico, da solo o con la presenza di vice-spalle di supporto (come Trampy). Questa formula narrativa venne resa possibile non solo dalla volontà dell'autore, ma anche da un fattore materiale: l'accresciuta foliazione della collana a striscia *Lampo*, su cui debutta e si sviluppa *Zagor*. Gli albeti a striscia di *Tex* originariamente

comprendevano 32 pagine l'uno, con due o tre vignette per pagina. Gli albetto *Lampo* contenevano invece 98 pagine, di cui circa 80 dedicate a Zagor e Cico, e il resto a serie secondarie e rubriche. Se *Zagor* fosse uscito con la foliazione del *Tex* originale, certi siparietti comici di Cico avrebbero occupato l'intero albo, rendendo impossibile la compresenza di diversi generi. Il numero di pagine a disposizione permise inoltre lo sviluppo di trame più distese e più chiaramente strutturate che nel primo *Tex*, grazie per esempio all'uso più frequente di vignette lunghe, che riempiono l'intera pagina-striscia. Nel solo albo iniziale di *Zagor* ve ne sono nove, e ognuna ovviamente comporta un costo narrativo, cioè un ridotto numero di nuclei visivi tramite cui raccontare la storia entro i limiti fisici dell'albo. Allo stesso tempo, queste vignette panoramiche hanno il vantaggio di ancorare meglio la situazione al luogo, e consentono di esibire chiaro amore per il paesaggio e la natura. Per *Tex* il paesaggio è un mezzo, non un fine. È qualcosa su cui cavalcare, cercare piste, combattere, ed è sempre visto da *Tex* in rapporto alla possibilità di avvalersene. Né il lettore del primo *Tex* avrebbe potuto goderne in altre maniere, visto che il paesaggio appariva solo per rapidi scorci, in vignette minuscole. Fin dalle origini di *Zagor*, invece, il paesaggio diventa a suo modo coprotagonista, oggetto di contemplazione e affezione in quanto tale, sia da parte del protagonista che vive letteralmente immerso nella natura (in una palude al centro di una foresta), sia per il lettore che questa natura la può meglio ammirare. La diversa foliazione apre dunque la possibilità per una distensione della storia, per l'accostamento di materiali variegati, e per un impiego più contemplativo del paesaggio.

Queste idee si vedono in azione sin dall'uscita del primo numero di *Zagor*, in albetto a striscia, il 15 giugno 1961. Già la copertina è un manifesto della specifica marca avventurosa e dello stile che innoveranno la serie. La scena è dinamica, piena d'azione, attraversata dal movimento dell'eroe che volteggia su una liana e atterra un nemico con un prodigioso calcio a piedi uniti. Da entrambi i lati dell'eroe si vedono altri avversari, a veicolare il senso che stiamo assistendo non alla conclusione ma all'inizio di uno scontro, da cui non sappiamo come uscirà l'eroe. Lo scenario è quello di una foresta dominata da una campitura di verde brillante e luminoso in primo piano, con una zona più oscura e indeterminata sullo sfondo. Questo scorcio di paesaggio già cattura l'idea chiave di una natura maestosa e misteriosa, che avvolge visivamente e concettualmente la narrazione. L'idea è peraltro reiterata nel titolo a fondo copertina, "La foresta degli agguati", e la *Darkwood* di *Zagor*, come scopriremo leggendo, è proprio questo: una foresta archetipica in cui tutto può accadere, e che per questo genererà agguati infiniti sui protagonisti e sul lettore; una foresta dell'epica, in cui i cavalieri combattono duelli, salvano gli indifesi, affrontano mostri e trovano tesori. Una foresta che limita la visibilità, anche, e che proprio per questo insegna l'umiltà all'eroe, ricordandogli che l'ignoto eccede di gran lunga il noto, e che l'essere umano non controlla eventi che lo circondano da ogni lato. Deve riceverli come vengono, quando balzano fuori da dietro un albero o un cespuglio, e può soltanto reagire. È questa un'interazione tutta diversa dal deserto in cui *Tex* si muove così spesso, ma sempre con un senso di incrollabile certezza. Il deserto di *Tex* è tutto aperto allo sguardo dell'eroe, e dunque, pur nella sua ostile durezza, rimane spazio comprensibile, gestibile, tanto leggibile quanto le orme che vi stampano i cavalli. *Tex* si staglia dal deserto, mentre *Zagor*, nella sua foresta, rimane una parte vivente e pulsante del tutto.

Ma, soprattutto, in questa copertina, conta l'ostensione maestosa e imponente dell'eroe, colto nel mezzo dell'azione e piazzato strategicamente a centro figura – cosa non tanto ovvia, se contiamo che la copertina del primo albo di *Tex* (*Il totem misterioso*) non includeva il protagonista nell'immagine principale. Lo *Zagor* di questa copertina vale anche da manifesto di *Zagor*, e fin da subito, il lettore capisce di essere di fronte a un western così anomalo, che non si potrebbe neppure

capire il genere dell'albo guardando soltanto il protagonista. Sono il criminale vestito da trapper e armato di fucile, al centro, e i nativi ai due lati di Zagor, a dirci che siamo nel vecchio West. Senza di loro, quella "foresta degli agguati" potrebbe tranquillamente trovarsi in Africa, nel Sud America, o sul pianeta Mongo. Zagor piuttosto fa pensare a Tarzan, sia per l'iconica discesa con la liana, che per la presenza di un'arma rudimentale quale una scure fatta di un sasso legato a un bastone. Qualche lettore dell'epoca avrebbe anche potuto ricordarsi di Yorga, un personaggio tarzaniano creato da Gianluigi Bonelli nel 1945. Eppure, Tarzan e Yorga apparivano sempre mezzo discinti, con solo le pudenda coperte da una pelle di animale. L'eroe su questa copertina, invece, è vestito col marcatore di un altro genere narrativo: il costume del supereroe. Il simbolo sul petto e i colori sgargianti ci assicurano che il protagonista sta indossando non un abito comune ma un costume dall'alto valore simbolico.

Notiamo di passaggio che su questa copertina, e in diverse successive, lo sfondo circolare intorno al simbolo dell'aquila è bianco, non giallo come lo conosciamo oggi. Appare essere giallo sulla copertina del numero 2, "La cattura di Zagor", ma, visto che Zagor qui è stato avvolto in una coperta gialla dai suoi nemici, potrebbe trattarsi di uno sbaglio di colorazione, tanto più che sulle copertine dei numeri 3, 4, e 6, il simbolo viene ancora mostrato chiaramente come bianco. Bisogna aspettare sino alla copertina del numero 8 perché lo sfondo del cerchio diventi giallo in pianta stabile, e viene da chiedersi se la prima intuizione sulla colorazione del simbolo non sia venuta da quel possibile errore tecnico sulla seconda copertina. Neppure la silhouette dell'aquila è ancora definita del tutto, e proprio come avvenne con Batman e Superman, il simbolo iconico passa attraverso fasi di prova. L'aquila di Zagor a volte appare come una figura slanciata e stilizzata; altre volte come più tozza e dettagliata; altre volte ancora con tre lunghe penne da ogni lato del corpo, che sembrano dipartirsi direttamente dal torace dell'animale, quasi si trattasse di una libellula. Solo col tempo il simbolo diventa stabilmente un'aquila longilinea, con la testa simile a una "T", ali solide, e terminanti in tre brevi penne l'una.

Insomma, ogni elemento della prima copertina ci promette azione dinamica, forti emozioni, e avventure inconsuete, con un supereroe tarzanide proiettato nel vecchio West. Ci potremmo allora aspettare di trovare nella prima vignetta uno Zagor che combatte contro un'orda di nemici, o sfugge da un gruppo di assalitori (come era nell'incipit originario di *Tex*, Arnaudo 2017). E invece no. Appena sollevata la copertina, veniamo accolti da un *establishing shot* che irradia un senso di tranquilla serenità. Un saloon fatto di tronchi, in mezzo ai boschi, dall'aspetto più rude e semplice dello stereotipico saloon dell'Ovest. Accanto all'edificio scorre un fiume ampio e placido, che sembra formare un laghetto in prossimità di un molo a cui sta attraccando un battello. Coloni bianchi e nativi americani si stanno godendo la bella giornata, in una scena di pacifica convivenza. Due canoe tirate in secco, in primo piano, sottolineano l'idea della fine di un viaggio, o di una meritata pausa nel tragitto.⁴ Che questo sia un luogo dell'accoglienza e del riposo lo dichiara anche la didascalia sulla sinistra dell'immagine: "Point Pleasant. Un piccolo gruppo di baracche, tappa obbligatoria di tutte le spedizioni che risalgono il fiume dirette a Forte Henry e Forte Pitt".⁵

Giriamo pagina, e il tono cambia ancora, stavolta entrando immediatamente nel cuore non di una vicenda d'azione, ma di una scenetta comica. Certo deve avere stupito il lettore dell'epoca, che aspettava di trovare il tarzanide della copertina, vedere una scena in cui il barista del saloon rifiuta di servire del "wiscky" (*sic*)⁶ a un messicano basso, cicciottello, con in testa un sombrero ridicolmente sovramisura, e dal viso disegnato in grande dettaglio. Più avanti il volto di Cico si semplificherà di molto, diventando una malleabile caricatura cartoonesca, ma in questi

inizi la sua rappresentazione è assai realistica, nel senso che sembra il ritratto realistico di un attore comico che interpreta la parte del messicano. La ragione della lite col barista è nel sospetto (corretto) che Cico non sia in grado di pagare; questi peggiora la situazione, cercando di vendere al barista un coccio di bottiglia come fosse uno smeraldo. Il barista risponde, intimando a Cico di abbandonare il locale. Uscendo indispettito, Cico urta un avventore dalla faccia poco raccomandabile, e da qui la situazione va esacerbando rapidamente. Lo sconosciuto, un certo James Regan, afferra Cico; Cico gli caccia un dito in un occhio, e Regan scaraventa fuori Cico. Intervengono degli amici di Cico, che malmenano Regan e lo scagliano nel fiume. Poco dopo, scopriamo che Regan è un cacciatore di pelli in combutta con una banda di ribelli Delaware, che conduce spesso razzie contro i pionieri bianchi. Un criminale dei due mondi, insomma, che tradisce la propria cultura d'origine per portarne un'altra sulla via del traviamiento, e che sarà infatti l'archetipo di infiniti nemici di Zagor, e simbolo della corruzione del colonialismo sui nativi.

Nelle pagine successive, Cico e i suoi amici riprendono il loro viaggio in battello diretti a Forte Henry, ma vengono assaliti di sorpresa dai Delaware capitanati da Regan. Ne segue una battaglia serrata e violenta, in un drammatico corpo a corpo nello spazio claustrofobico del battello, con colpi di pistola, coltello, freccia, lancia e scure. Nonostante certe sequenze visivamente ambigue, possiamo contare i tre amici di Cico e due Delaware tra le vittime. A questo si aggiunge una conclusione molto dura, con Cico portato via prigioniero dalla banda di Regan, e alcuni Delaware che sullo sfondo si attardano a scalpare i bianchi morti.⁷ Dalla veduta idilliaca di Pleasant Point alla scena dello scalpamento sono trascorse 25 striscie, che possono sembrare poche al lettore odierno, ma rappresentano quasi un terzo dell'intero episodio.

Due cose balzano agli occhi: la prima, che ancora non abbiamo visto il tarzanide della copertina; la seconda, che si tratta dello sviluppo ampio e coerente di una e una sola situazione: l'*escalation* del diverbio tra Cico e Regan. L'intera sequenza è giocata su variazione e intensificazione dell'identico, a partire da una semplice spallata scambiata per sbaglio in un saloon. Questo procedimento, tra l'altro, è di marca eminentemente comica, e infatti è uno degli stilemi narrativi più riconoscibili dei racconti "a valanga" di Carl Barks, che un appassionato di fumetti comici come Bonelli-Nolitta non poteva non conoscere. Nelle storie di Barks, come nella sequenza di Cico, un incidente insignificante si ingigantiva tramite una serie di accidenti bizzarri, fino a condurre a eventi di enorme portata (si veda la classica *The Lemming with the Locket*, del 1955). Certo in Barks il tono restava comico dall'inizio alla fine, e più procedeva l'amplificazione, più esilarante l'effetto. Il Bonelli del primo *Zagor* riesce invece a costruire un'intensificazione che dal comico trascolora in tragico. Dove avviene il punto di svolta? Forse alla scoperta che Regan è un rinnegato? In realtà alla prima lettura non c'è certezza che il seguito finirà nel sangue. Per quel che ne sappiamo fino a quel punto, Regan potrebbe attaccare Cico insieme a una banda di nativi pasticcioni, cui potrebbe seguire una zuffa disneyana e un bel bagno collettivo nel fiume. E invece no. Bonelli dimostra di saper tenere insieme i due registri, e di saper scivolare molto abilmente, molto sottilmente dall'uno all'altro. Ridiamo delle buffe sequenze di Cico, ma non possiamo dare nulla per scontato, perché dietro la sequenza *slapstick* potrebbe stare in agguato la minaccia di una lama omicida.

Arriviamo così, dopo questa lunga introduzione, a conoscere Zagor, che vediamo per la prima volta nella seconda vignetta di pagina 29. È accovacciato in mezzo agli alberi della foresta, e sta studiando delle orme lasciate sul suolo. Il personaggio è letteralmente immerso nel paesaggio; l'espressione è assorta, e la posa quasi umile, soffusa da un senso di appartenenza alla natura circostante. L'eroe è un uomo bianco, dai capelli neri, e in età adulta. Il fisico è solido, ma anche

agile e scattante, come si vede dalle braccia lasciate in mostra dalla giacca senza maniche. Il simbolo sul petto sarà anche supereroico, ma il suo corpo è senza dubbio quello plausibile di un giovane uomo in piena forma. Notevoli sono anche le armi di Zagor, che è importante rappresentare sin da subito per chiarire la dipartita della serie dalle convenzioni western. Vediamo in piena vista, subito sotto il centro della vignetta, la scure del personaggio, che appare come uno strumento davvero semplice e modesto. È proprio una pietra legata a un bastone. Più defilata e decentrata, al punto che si potrebbe anche non notarla, è la fondina della pistola, in una soluzione grafica che già sancisce la gerarchia di valore e d'uso che Zagor attribuisce alle due armi: la scure, ottundente e di rado letale, quale arma principale, e la pistola come arma secondaria, solamente per i casi d'emergenza. Non c'è dubbio, poi, che il lettore di western dell'epoca avrebbe associato la scure con le tradizioni dei nativi americani, e dunque il fatto che l'eroe ne brandisca una basta ad annunciare la sua posizione di apertura verso quella cultura.

Continuiamo a leggere, e scopriamo che Zagor stava da tempo dando la caccia alla banda di Regan. Egli è dunque un ranger in incognito? Un cacciatore di taglie? Un giustiziere solitario come Batman? Non ci viene detto; dobbiamo ipotizzare. Segue una sequenza di quattro pagine in cui Zagor indaga il battello abbandonato e decide di intercettare i Delaware sulla via verso il loro campo. Abbiamo poi una sequenza di tre pagine in cui Regan viaggia coi suoi alleati e con Cico prigioniero, e in cui tra l'altro viene fatto per la prima volta il nome di Zagor, per bocca di un nativo che se ne dice spaventato, ritenendo che Zagor sia uno spirito maligno (elemento, com'è noto, trapiantato dal fumetto statunitense *The Phantom*).

A pagina 38 i tronconi narrativi di Zagor e Cico finalmente convergono, in una vignetta che copre l'intera striscia e mostra sulla sinistra Zagor seduto su un ramo d'albero, nascosto tra le fronde, mentre osserva la banda di Regan che si sta avvicinando da destra. Questa vignetta è importante, perché è la prima in cui si manifesta un problema compositivo che seguirà la serie di *Zagor* per tutto il periodo del formato a striscia. Tale formato funziona molto bene per i campi lunghi e i grandi paesaggi pianeggianti, come quelli dell'Ovest, e infatti si addice perfettamente alle cavalcate di Tex nel deserto. Le avventure di Zagor invece si svolgono spesso nelle foreste, dove domina il modulo visivo verticale. Viste le abitudini tarzanidi di Zagor, poi, questa verticalità diventa un vettore fondamentale dell'azione. Il problema è dunque che il formato lungo della striscia costringe il disegnatore a posizionare in uno stesso spazio visivo, e a mettere allo stesso livello, uno di fianco all'altro, elementi che nel mondo della storia sono distanti e su diversi piani, uno molto più in alto dell'altro. L'effetto è spesso una curiosa e ambigua compressione prospettica.

Nella vignetta-striscia di pagina 38, ad esempio, vediamo sulla sinistra il massiccio ramo su cui siede Zagor, e immaginiamo che questo ramo si trovi in alto, ancorato a un albero fuori scena. La dimensione del ramo e dell'eroe ci fa pensare che si trovino molto vicino al primo piano, cioè al lettore. Questi elementi non si integrano però con la banda di Regan che vediamo a destra, disegnata piccolina e allo stesso livello di Zagor. Com'è possibile, dunque, che i criminali non vedano un nemico che sta seduto proprio davanti a loro? E com'è che, se fanno parte dello stesso spazio di Zagor, si sono trasformati in Puffi che gli arrivano appena al ginocchio? È solo con uno sforzo dell'immaginazione, e quasi a dispetto di quello che vediamo, che dobbiamo allontanare concettualmente le due sezioni dell'immagine, e "vedere" la banda di Regan come lontana e molto in basso, rimpicciolita dalla distanza. Non vorrei sembrare faceto, e anzi dobbiamo rendere onore a Ferri per avere orchestrato una scena che riesce a portare avanti la narrazione anche quando i confini spietati della pagina costringono a una spiacevole mescolanza di piani. Occorrerà arrivare alla pubblicazione di *Zagor* in forma di albo-quaderno, e alla creazione di storie strutturalmente

pensate per quella forma, per poter trovare un layout che alterna più liberamente vignette alte a vignette lunghe, e si addice perfettamente ai presupposti della serie (Burattini Romani 2009 55-58).

Ebbene, ovunque sia seduto, Zagor riesce a spiare i nemici, e ad appurare che si tratta di sette in totale. Per ovviare alla disparità numerica, Zagor ricorre allora a tattiche di guerriglia e pressione psicologica. Prima cattura l'ultimo Delaware della colonna e lo stordisce un pugno (neutralizzazione non letale), dando agli altri l'impressione che il loro compagno sia svanito magicamente. Poi terrorizza il gruppo lanciando un urlo alla Tarzan "sinistro, quasi disumano, che moltiplicato da mille echi sembra gelare il sangue nelle vene dei Delawares",⁸ spingendo tre di loro a una fuga terrorizzata nella foresta. Soddisfatto che il suo urlo faccia "sempre un certo effetto sui musi rossi"⁹ (tristi parole, su cui torneremo), Zagor continua a seguire i nemici a distanza, e al momento in cui si accampano, sferra l'attacco a Regan e ai due nativi superstiti.

La sequenza di combattimento, in generale, è gestita in maniera molto coinvolgente, e si dipana su sei pagine al termine delle quali i due Delaware sono a terra senza sensi, e Regan è riuscito a scappare (lasciando in sospeso la trama). Questa sequenza è anche il *clou* d'azione dell'episodio, e anzi in questa storia di 80 pagine costituisce l'unico altro momento di azione intensa oltre all'attacco al battello di Cico. Finora, dopo tutto, abbiamo visto soprattutto commedia e inseguimenti, e, dopo questo scontro, avremo la sequenza pacata dell'incontro tra Zagor e Cico. Cico tenta di tornare a Fort Henry da solo per dimostrare il suo coraggio, ma finisce in nuovi guai, ed è costretto ad accettare l'aiuto di Zagor. Al forte i due si separano e, sorprendentemente, la narrazione segue Cico, non il personaggio che tutto ci fa credere dovrebbe essere il protagonista. L'albo finisce così quasi in sordina, non diversamente da come è iniziato, con Cico che mangia alla locanda del forte e cerca di cavarsela senza pagare. Questo primo episodio, insomma, si apre e si chiude con Cico, mentre Zagor arriva dal nulla e svanisce nel nulla non appena terminata la sua missione, come se non ci fosse ragione di interessarsi a lui, se non quando sta aiutando Cico (il che è la sua *intera* funzione in quest'albo). Strutturalmente, i rapporti tra protagonista e spalla risultano audacemente invertiti, con le vicende di Cico a riempire sezioni massimamente importanti dell'episodio come l'inizio e la fine. Tale inversione gerarchica si verifica anche a livello di semplice presenza in scena, poiché possiamo trovare Cico in ben 93 delle vignette dell'albo, mentre Zagor compare solo in 70.

Il secondo albetto si apre con la continuazione della vicenda qui sopra, con Cico messo a fare lo sguattero in cucina. Da lì, Cico ascolta una conversazione che sta avvenendo nella stanza accanto tra Zagor il losco affarista Mac Barry. Zagor accusa Mac Barry di star vendendo whisky (spelling ora corretto) illegalmente a dei nativi Wyandot, i quali, ubriachi, si sono messi ad attaccare le fattorie del luogo. Lasciamo correre che i Wyandot hanno sempre risieduto solo nelle zone del Canada; quello che conta è che ancora una volta (due su due) Zagor si erge a difensore dei popoli nativi contro i bianchi che li sfruttano e manipolano.

Zagor minaccia Mac Barry, e uno scagnozzo di lui, Jack, lo mette al tappeto con un colpo alla nuca. Nella vignetta successiva, Zagor è svenuto a terra a petto nudo,¹⁰ in un errore di *continuity* che è stato corretto in tutte le edizioni successive, ma che, comunque, ci dice qualcosa dei processi ancora artigianali della serie a questa altezza.¹¹ La mancanza della giacca ci lascia inoltre sospettare che Ferri disegnasse Zagor a petto nudo, e poi aggiungesse il simbolo dell'aquila e qualche piega di stoffa solo in seguito, a fingere la presenza di un abito attillato. È una tecnica molto usata tra disegnatori di supereroi, e permette di esibire la prestanza fisica del protagonista, trasformando il costume in una sorta di *body paint*. Con questo in mente, anche questa semplice

svista di Ferri può diventare occasione di comprendere il processo creativo che ha portato all'opera.

Zagor, privo di sensi, viene avvolto in un sacco, incatenato e trasferito su un calesse da Jack e Mac Barry. Cico ha osservato la scena e segue a distanza il calesse trainato da un cavallo. La corsa dura mezz'ora: è difficile che Jack e Mac Barry stiano viaggiando tanto piano, visto che trasportano un prigioniero di cui sbarazzarsi; Cico, che riesce a correre dietro al calesse, dimostra qui per la prima volta le sue doti di quella che si potrebbe definire una "ipervelocità part-time". In molti episodi successivi vedremo Zagor compiere lunghi percorsi, volteggiando sulle liane ad alta velocità, per poi scoprire che Cico è riuscito a stargli dietro solo correndo. L'idea ironica dell'ipervelocità part-time ci permette di inquadrare queste concessioni antinaturalistiche come espediente necessario a sincronizzare gli eventi del racconto.

Intanto, Jack e Mac Barry hanno raggiunto una rupe accanto al fiume, attaccato un sasso alle catene in cui è intrappolato Zagor e gettato il povero eroe nel fiume. Mac Barry si accende un sigaro soddisfatto, i due criminali conversano brevemente, risalgono sul calesse, e ripartono. Dopo che si sono allontanati, Cico si getta nel fiume, raggiunge il fondo, spacca un anello della catena con un coltello, e riporta Zagor a riva. Ho voluto riportare questi eventi nel dettaglio per sottolineare come Zagor passi almeno alcuni minuti sott'acqua, dimostrando una capacità di sopravvivenza superomistica. Discesa nel fiume, morte apparente, e ritorno in vita dell'eroe rappresentano inoltre la versione moderna dell'antica catabasi, ovvero della discesa agli Inferi dell'eroe epico (e Jack aveva detto appunto "Buon bagno, grande Zagor, e buon viaggio all'Inferno!").¹² Questa scena, interessante di per sé, permette anche al nostro Zagor di passare attraverso una prova iniziatica che lo accomuna con i grandi eroi dell'epica quali Ulisse o Enea, con moderni eroi quali il Conte di Montecristo (anche lui gettato in acqua in un sacco), con infiniti esponenti del genere supereroico, e anche con la sua pietra di paragone, Tex, che già nel suo primo episodio era ritornato da una caduta apparentemente mortale in un fiume.

Zagor e Cico ritornano dunque al forte, e Zagor si presenta a Jack e Mac Barry fingendo di essere uno spettro tornato dall'Oltretomba. Questo espediente, oltre a rinforzare un'idea di simbolica catabasi, porta Zagor in prossimità di una versione del Tex delle origini, più vicina a una figura di giustiziere: il medesimo espediente caratterizza infatti le azioni di questo personaggio nella sua fase iniziale (Arnaudo 2017). Mac Barry sviene di paura, mentre Jack intraprende con Zagor una colluttazione che dura per ben 19 vignette, su nove pagine a striscia, e che rappresenta l'unica sequenza di combattimento dell'albo.

A seguito della lotta, Jack e Mac Barry vengono consegnati alla giustizia, con la chiusura di quella che potremo definire una mini-storia nella storia principale, iniziata nel primo albo e ancora in sospenso della latitanza di Regan. Zagor parte allora dal forte pensando a come catturare Regan, e Cico chiede di potersi unire a lui. Zagor afferma recisamente: "Se qualcuno, per seguirmi, dovesse lasciare la pelle nelle mani di qualche muso rosso, non riuscirei a perdonarmelo... Credi a me, Cico: io devo lottare da solo. Addio".¹³ Ma Cico supplica Zagor, gli promette che lo servirà "come uno schiavo", preparandogli "deliziosi pranzetti" e tenendogli "pulito il guardaroba" (62-63). Ovviamente, secondo gli standard sociali dell'Italia del 1961, questo vuol dire che Cico sta chiedendo a Zagor di lasciargli far da moglie, il che è la prima ma non assolutamente l'ultima ambiguità omoerotica tra i due comprimari della serie.¹⁴ Zagor mette un'amichevole mano sulla spalla di Cico, e accetta di portarselo nella capanna in cui vive, su un isolotto in mezzo a una palude. Vediamo allora per la prima volta la dimora di Zagor, in una bella vignetta lunga, a piena

striscia, dominata da alberi morti, liane penzolanti, acqua stagnante e miasmi – tutta intrisa dunque di una potente atmosfera *horror*, a segnalare la natura mistigenere della serie.

Il resto dell'albo ci mostra la preparazione e parziale esecuzione del piano d'attacco di Zagor contro il campo nativo governato dal capo Kanoxen, e in cui si rifugia Regan. Kanoxen sta progettando una guerra in cui, con l'aiuto delle armi fornite da Regan, i Delawarees distruggeranno i forti Henry e Pitt per restituire le terre circostanti ai nativi. Essendo queste terre state strappate ai nativi dai bianchi, questo è un piano che può scatenare qualche simpatia nel lettore di oggi, e forse anche in quello del 1961. La conversazione di Regan e Kanoxen viene interrotta dall'urlo di Zagor, e quando i Delawarees escono dalle loro capanne vedono ergersi su una rupe una figura che sembra quella di Zagor. In realtà si tratta di Cico in costume da Zagor. Quando i Delawarees prendono a scagliare frecce e lance contro Cico, questi si nasconde dentro una buca, dando l'impressione ai poveri nativi che la figura sia svanita nel nulla. Quando Zagor lancia poi il suo urlo dal lato opposto del campo, i Delawarees si rinforzano nella convinzione che Zagor sia uno spirito in grado di teletrasportarsi magicamente.

L'albo finisce così in un *cliffhanger* vero e proprio, prima dell'arrivo di Zagor, e quindi con una posta in gioco di ambito avventuroso, non comico (a differenza del primo episodio). In generale, l'albo mostra una padronanza considerevole dello spazio narrativo, con un'efficace distribuzione delle scene d'azione tra inizio (Zagor nel fiume), centro (lotta con Jack) e fine (inizio dell'attacco), tenute insieme da divertenti scene di raccordo. Dal punto di vista della presenza in scena, Zagor sembra finalmente essere diventato il padrone del proprio fumetto, apparendo in 108 vignette (contando anche quelle in cui è nel sacco) contro le 90 di Cico (contando anche quelle in cui fa finta di essere Zagor).

Il terzo numero si apre con Zagor che parla ai Delawarees come uno spirito vendicatore, e gli intima di consegnargli Regan. Kanoxen rifiuta, invocando la sacra ospitalità offerta a Regan. Zagor dichiara di voler parimente rispettare le leggi dei nativi, e scaglia la scure al suolo sfidando Regan alla prova di Wanka-Tanka (una sorta di duello sacro, da quel che si capisce). Alcuni dettagli sono significativi in questo passaggio. Uno è che non esiste nelle culture nativo-americane un qualche "Wanka-Tanka" (o "Wankatanka", come viene scritto altrove).¹⁵ Si tratta, probabilmente, di una scrittura erronea (e mai corretta nelle edizioni successive) per "Wakan Tanka", ovvero Grande Spirito nella religione dei Lakota. Questa tribù, però, ai tempi di Zagor, era ormai stanziata da secoli nelle pianure del Nord Ovest. Insieme al dettaglio dei Wyandot di cui sopra, si nota un uso molto disinvolto della cultura dei nativi americani.¹⁶ Se, al giorno d'oggi, i fumetti Bonelli mostrano un grande rispetto per la veridicità storica in tutti i casi non contraddetti dal tema fantastico, alle origini della serie di Zagor le popolazioni native sono impiegate come elementi esotici e generici, di solito intercambiabili, e descritti con parecchia libertà.

Il secondo punto del passaggio, ancora più importante, è che della scure che Zagor ha usato per lanciare la sfida non sapremo più nulla. Quando Zagor scende al villaggio, gli viene data per il duello un'altra scure – manomessa, tra l'altro, e che si spaccherà quasi subito. Durante il duello Regan e Zagor finiscono nel fiume, dove Regan annega anche grazie alla straordinaria resistenza di Zagor nel combattimento subacqueo (resistenza annunciata, magistralmente, dalla catabasi fluviale nell'albo precedente). Zagor esce dal fiume senza aver recuperato la scure di Regan, e viene attaccato dai Delawarees di Kanoxen. Combatte a mani nude o con armi improvvisate (come un tamburo), sinché riesce ad afferrare la scure di uno dei nemici. Eppure, durante la battaglia perde anche questa, ed è chiaramente disarmato quando finalmente riesce a fuggire dal campo con Cico.

Sin dalla copertina del primo numero, la scure di Zagor era stata in bella evidenza, apparendo come un attributo fondamentale, quasi mitico, dell'eroe. Tutta un'infinita tradizione epica, mitologica e fumettistica, invitava a vedere un certo potere mistico infuso nelle armi degli eroi, dall'arco di Ulisse, alla spada di Artù, allo scudo di Capitan America. L'anno successivo al debutto di Zagor, nel 1962, entrerà poi in scena il Thor della Marvel, che nella sua prima versione era un gracile medico che poteva trasformarsi in dio solo grazie a un martello magico.

Si vede dunque l'originalità e la modernità di *Zagor* nel trattamento di un tema millenario. In *Zagor*, è Zagor a essere eroe, grazie alle sue doti fisiche e, soprattutto, al suo impegno nella difesa della giustizia. Se la scure ci appare speciale è perché la maneggia un individuo straordinario; di per sé, è solo un sasso legato a uno stecco. A reiterare questo punto, saranno infiniti nel corso degli anni i casi in cui Zagor perde, rompe, o regala la scure.¹⁷ Nessun problema: la foresta è piena di materie prime con cui ricostruire uno strumento così semplice. La "laicizzazione" o normalizzazione della scure ha un effetto anche sullo statuto simbolico di Zagor stesso, che diventa dunque non un eroe predestinato da una volontà più alta, ma un personaggio con cui il pubblico si può facilmente rapportare.

A proposito di oggetti perduti, il travestimento zagoriano di Cico nell'episodio precedente ha anche il vantaggio di far scomparire l'enorme sombrero che Cico portava nei primi albi. Immaginiamo che Cico lo abbia lasciato da qualche parte nella capanna di Zagor quando si è cambiato per mettersi il costume, ma da lì in poi non lo recupererà mai più. La rimozione di quell'indumento serve anche qui a umanizzare il personaggio, rendendolo meno stereotipato.

Intanto avevamo lasciato Zagor e Cico in fuga dai Delawares. Zagor e Cico si dirigono a Forte Pitt per avvertire le autorità di un grande attacco, che coinvolgerà anche i Seneca e gli Uroni.¹⁸ Arrivato a Forte Pitt, Zagor esige di parlare subito col capitano (mentre al contempo Cico dà vita a un siparietto comico in cui cerca di rubare le merende dei bambini del forte). Ne segue una scena che ricorda molto i classici scontri di Tex con le autorità. Caso vuole che a capo di Forte Pitt ci sia "il più stupido ufficiale di tutta l'America"¹⁹ – un burocrate borioso che non tollera che Zagor interrompa il suo pranzo, o che Zagor accusi il suo ospite, Michel Ronet, di essere in combutta coi Delawares. L'alterco porta a una zuffa tra Zagor e le guardie del corpo dell'ufficiale, e termina con Zagor tramortito e portato in gattabuia.

Il quinto e sesto numero della serie presentano la conclusione di questa lunga vicenda, che culmina in un duello tra Zagor e Kanoxen. I due cadono insieme nelle sabbie mobili, ma mentre Kanoxen muore affondando, Zagor viene salvato all'ultimo da Cico, confermando la natura quasi paritaria del sodalizio tra i due. Finisce così, a pagina 52 del sesto albetto, quella che con la sola eccezione della parentesi di Mac Barry potrebbe dirsi la prima storia di Zagor, iniziata dall'alterco modesto tra Cico e Regan, cresciuta di portata fino a includere battaglie e massacri, poi ristrettasi in un duello tra Kanoxen e Zagor, e terminata con l'arrivo molto pacato di Zagor e Cico (ormai amici) nella capanna in cui hanno deciso di convivere. La fine di questa storia segna anche il termine temporaneo della stesura dei testi da parte di Guido Nolitta/Sergio Bonelli. Un po' per gli impegni legati al suo ruolo di editore, un po' per qualche incertezza riguardo alle proprie doti, Bonelli lascia a Ferri il compito di scrivere e disegnare *Zagor*, il che egli farà sino al ventisettesimo numero (*Acqua alla gola*). Questa gestione dei testi rimase però anonima. I primi numeri di Zagor ci dicevano che lo sceneggiatore era un certo Guido Nolitta, e presentavano la firma di Ferri in alcune tavole. Ora la firma di Ferri rimane sulle tavole, ma non viene indicato lo sceneggiatore all'inizio. A partire da *Zagor* numero 28, *La lancia spezzata*, Ferri verrà sostituito ai testi da Gianluigi Bonelli, e questa volta col nome dell'autore esibito all'inizio, a prestare il prestigio di

uno sceneggiatore affermato a un personaggio ancora nuovo. Sergio Bonelli tornerà a comporre i testi della serie soltanto venticinque uscite dopo, nella primavera del 1963, con la storia *Tragedia nella palude*.

La parentesi di Ferri è significativa, perché è Ferri a introdurre per la prima volta quegli elementi di *Weird West* che più di ogni altro distingueranno la serie dagli altri western italiani, e formeranno quella che a tutt'oggi è la marca più distinguibile e iconica della serie. Nella storia che abbiamo appena visto, in fondo, l'unico elemento inconsueto è Zagor, che si veste da supereroe e volteggia come Tarzan, ma che si muove in uno scenario altrimenti da Western realistico. Con Ferri, il mondo di Zagor inizia a rispondere alla stranezza del protagonista. Nella prima storia di Ferri, sul sesto numero, Zagor si imbatte per caso in due evasi. Li spia dall'alto di un albero (in una scena dalla stessa composizione compressa che abbiamo visto prima),²⁰ e scopre che essi intendono trafugare un totem sacro dei Piedi Neri, coperto di rubini, ma circondato da un'oscura leggenda, secondo la quale chiunque tocchi il totem morirà. Zagor non riesce a fermare il furto, ma recupera il totem, e scopre che c'è una ragione naturale dietro alle morti operate dall'artefatto. Ciononostante, è questa la prima volta in cui la serie sembra introdurre un elemento sovranaturale. La storia seguente, che si estende dall'ottavo al decimo albo, propende ancora più chiaramente verso i toni del *Weird West*. Non vi appaiono fenomeni strettamente sovranaturali, ma vi troviamo elementi inconsueti, da letteratura pulp. Qui Zagor si scontra con Marcus, un bianco vestito come un cattivo di *Flash Gordon*, e dotato di un costume con membrane subascellari, che gli permettono di planare come uno scoiattolo volante (!). Forte di questa invenzione e delle sue abilità da ipnotizzatore, Marcus è divenuto capo di un gruppo di ribelli che lo ritengono dotato di poteri magici, e con loro ha fondato una segreta città arborea, nascosta tra le fronde degli alberi di Darkwood. La situazione si fa ancora più alla Alex Raymond (che Ferri amava sia come artista che narratore, Burattini, Romani 2009 61-64), quando Marcus rapisce una ragazza, Norma, e la veste in costume da regina di Mongo. La resa di Norma è stereotipata e impacciata, da attrice di melodrammi ("Come osate mentire tanto spudoratamente, voi che avete barbaramente ucciso tanta povera gente?"). Eppure, a questa altezza, Norma è di gran lunga la donna col ruolo più importante nella serie, poiché gli unici altri personaggi femminili erano state rapidissime figure comiche di contorno, come le mamme dei bambini a cui Cico ha rubato la merenda, o la gigantesca e bruttissima Fior di Maggio, apparentemente fidanzata con Cico.

La sconfitta del criminale dà qui anche occasione a Zagor di mostrare la sua clemenza verso i nativi, che era vogliono sia lo Spirito con la Scure a guidarli:

Ascoltatevi gente: io so che avete seguito l'uomo volante da molto lontano abbandonando le vostre terre. Inoltre so anche che avete compiuto molti crimini per i quali dovrete esser duramente puniti. Tuttavia, poiché ritengo che già troppo sangue è stato versato in questa regione, non userò le armi della vendetta contro di voi. Vi ordino quindi di distruggere la città aerea e di ritornare immediatamente al vostro paese d'origine e di ricominciare a vivere in pace, dimenticando quanto è successo qui.²¹

Qualche giorno dopo la fine di questa avventura, Zagor e Cico stanno pagaiando serenamente nella loro palude, quando rischiano di venire travolti da un gigantesco battello a vapore.²² Visto dal basso, nella prospettiva di Zagor e Cico, questo battello occupa l'intera striscia, venendo a rassomigliare un mostro colossale; segno, questo, che l'uso delle panoramiche in Ferri può servire non soltanto a descrivere la maestà della natura, ma anche l'imponenza della tecnologia che la minaccia.

Zagor sale quindi sul battello e si scontra con una comunità internazionale capitanata da uno spregevole americano, ma inclusiva di un cinese che dice “Per il gran Confucio!”, e un australiano che sbotta “Per mille canguri!”. Quando Zagor vede il nero Tambo, pensa: “Toh, anche un negro adesso. Questo barcone è davvero una specie di torre di Babele”.²³ E lo chiama “carboncino mio” mentre lo scaraventa nel fiume. Che, col senno di poi, queste affermazioni siano poco consone al nostro eroe, lo dimostra il fatto che nella ristampa *Tutto Zagor* degli anni ‘80, il pensiero qui sopra sia stato sostituito con “Uh! E questo con la faccia feroce da dove salta fuori?”,²⁴ e l’appellativo “carboncino” sia stato rimosso.

Dopo una lotta impari, Zagor viene catturato dalla ciurma, e sta per essere ucciso quando interviene Linda Sparrow, figlia del capo. I due albeti successivi ruotano intorno al battello e soprattutto alla sua sala da gioco, e includono surreali duelli tra Cico e poi Zagor contro un canguro pugliatore (!) e un attacco al battello da parte dei nativi, in cui prima Zagor cerca di difendere gli avventori della sala da gioco, poi si unisce ai nativi in una battaglia contro la ciurma di Sparrow. Importante il personaggio di Linda Sparrow, che aiuta Zagor in diverse occasioni e diventa così la prima donna forte della serie.

Il numero successivo, il 14, ha la distinzione di ancorare per la prima volta la narrazione a un luogo specifico e ben noto, in quanto ci viene detto che la scena di svolge presso un torrente della Pennsylvania. Scopriamo così che Zagor opera proprio in quella zona. Inizia qui una storia lunga e complessa, che comprende la ricerca di un bottino perduto in fondo al fiume, e si trasforma poi nella ricerca da parte di Zagor di un bambino che fu sottratto ai bianchi dai nativi, in una situazione speculare a quella del film *Gli inesorabili*, del 1960. L’idea di Zagor non è quella di togliere il giovane al mondo dei nativi, dando per scontato che la civiltà bianca sia superiore, quanto piuttosto di offrire loro “una precisa scelta tra la vita delle praterie e il mondo dei bianchi”.²⁵ Il viaggio alla ricerca del giovane porta Zagor nelle pianure dell’Ovest. Dopo diverse avventure, Zagor trova il giovane (ora chiamato Ceruo Fuggente), ma si accorge che questi soffrirebbe troppo all’idea di abbandonare la comunità con cui è cresciuto, e decide dunque di abbandonare l’impresa. È un momento significativo, perché mostra l’aspetto umano e umile in Zagor, il cui lungo viaggio nell’Ovest in fondo è stato per nulla. Nonostante certe goffaggini di gestione delle culture straniere (pensiamo alla ciurma di Sparrow), la serie di *Zagor* cerca dunque, sin dagli inizi, di sviluppare una prospettiva multiculturale, che non suffraga un’intrinseca superiorità della razza o della cultura dei bianchi.

La storia successiva, sempre scritta e disegnata da Ferri, flirta di nuovo con il *Weird West*, e di nuovo lo fa senza entrare direttamente nel sovrannaturale. Questa volta Zagor deve fare i conti con un suo sosia, che compie crimini facendosi passare per il nostro eroe. Insoliti anche i metodi del *villain* della storia successiva, che uccide con l’aiuto di un orso ammaestrato, o, addirittura, travestendosi da orso.

Arriva da lì a poco la gestione zagoriana di Gianluigi Bonelli, caratterizzata da temi più classicamente western. A seconda di Sergio Bonelli stesso, “mai come allora apparvero così tanti cavalli e praterie nella saga di Zagor!”.²⁶ I toni diventano inoltre più duri e cupi, con maggiori dosi di violenza. Lo stacco si avverte sin dalla prima striscia della prima storia di Bonelli padre, *La lancia spezzata*, in cui Zagor si sveglia di notte con l’impressione che qualcosa di misterioso e pericoloso gli abbia sfiorato il volto. La scena è risolta tutta in forti chiaroscuri espressionistici, in un’atmosfera molto gotica. Zagor sembra avvalersi di un’inspiegabile e quasi sovrumana intuizione, che gli fa “sentire” la presenza del nemico. Tale tratto era appartenuto già a Yorga, il tarzanide creato da Gianluigi Bonelli nel 1945, e sembra comprensibile che Bonelli lo abbia

riesumato al momento di scrivere un semi-tarzanide come Zagor. Si tratta al contempo di un elemento che Zagor non possedeva, e che diventerà poi tratto stabile del personaggio.

Triste è invece il trattamento che tocca a Cico. Gianluigi Bonelli non amava l'umorismo nei fumetti d'avventura, e al momento di rilevare *Zagor* prese immediatamente a marginalizzare Cico (Bono 213). Le brevi gag che lo vedono protagonista sono poco ispirate, e si sente che sono scritte di malavoglia. Cambia di conseguenza il comportamento di Zagor, che si mostra infastidito dalle dabbenaggini del suo amico, e non perde mai l'occasione di rimproverarlo o zittirlo. Il risultato è narrativamente debole, perché mette in scena un rapporto disfunzionale. Dopo tutto, se Zagor detestasse Cico quanto si vede in queste storie, non si capirebbe perché se ne liberi al più presto.

Bonelli padre continua inoltre a sviluppare l'idea del *Weird West* "moderato" sperimentata da Ferri. Dopo una storia dal contenuto convenzionale, Zagor si imbatte in una città nascosta nel deserto, abitata per secoli da esuli francesi, e ferma culturalmente e architettonicamente al diciassettesimo secolo. Il tema delle antiche civiltà perdute ricorreva con frequenza nei romanzi di Tarzan, che anche per questo aspetto sembrano fungere da fonte. Funzionalmente se non letteralmente, le vicende nella città francese consentono di far viaggiare Zagor nel tempo (come esplicita l'albetto dal titolo *Un salto nel passato*) e di proiettare l'eroe nel genere delle avventure di cappa e spada, che Bonelli padre aveva sempre amato. Bonelli padre, dunque, con tutte le sue reticenze verso la serie, o proprio perché talmente disinteressato alla serie da non preoccuparsi di eventuali rischi di disaffezione alla serie da parte del pubblico, raggiunse soglie di sperimentalismo mistigenere quali né Bonelli-Nolitta né Ferri avevano osato, e che diventeranno poi una delle costanti più solide e apprezzate di *Zagor*.

La storia successiva vede Zagor alle prese con una situazione classica, ovvero un gruppo di nativi resi bellicosi dall'influenza di un rinnegato bianco, mentre con la seguente, torniamo al *weird* (o *para-weird*). A ben vedere, sembra che Gianluigi Bonelli alterni quasi programmaticamente storie tipiche con storie insolite, dando il suo meglio, peraltro proprio in queste ultime. Questa volta Zagor si confronta con Yaska, una sedicente strega che manipola un gruppo di nativi per i propri loschi scopi. Durante la vicenda avvengono diverse cose che "sanno" di sovrannaturale: la strega avverte eventi nelle vicinanze con una sorta di sesto senso; due profezie abbastanza vaghe si avverano – ma tutti sappiamo che le profezie si possono anche avverare per caso. A un certo punto, il corvo addestrato della strega viene divorato da un'aquila, il che sembra una prefigurazione della sconfitta della strega da parte di Zagor. Tale ambiguità tra naturale e sovrannaturale è perseguita con troppa coerenza perché non si tratti di una precisa scelta autoriale, con l'effetto di un quasi *weird*, o *weird* cauteloso. Alla fine dei conti però, la strega si rivela soltanto essere una vecchia rancorosa che sfrutta la superstizione del suo popolo, e che nella sconfitta mostra anche qualche tratto umano.

Di lì a poco, forse proprio perché la sua gestione di Zagor si avvicina alla fine, Gianluigi Bonelli si sbizzarrisce in due avventure di ancora maggiore libertà creativa: nella prima, Zagor affronta un'intera tribù di pigmei bellicosi; nella seconda, e ultima di Bonelli padre, Zagor sconfigge un gruppo di ragni giganti, che rappresentano finalmente, e senza ambiguità, i primi mostri della serie, e dunque il primo vero passo nel sovrannaturale puro.²⁷

Col numero successivo, il tredicesimo della seconda annata, Bonelli-Nolitta ritorna a scrivere le vicende di Zagor, e lo fa in una maniera che rende omaggio al padre introducendo un cattivo di nome Coffin (come la prima nemesi di Tex), ma anche prende le distanze dalla parentesi

precedente, reintegrando Cico a posizione di pieno co-protagonista. In questa storia, prima Cico salva la vita a Zagor estraendo una pallottola dal suo corpo; poi, mentre Zagor si riprende, indossa il costume dell'eroe e lo usa per spaventare i Wyandot, proprio come aveva fatto due anni prima. Cico, ci vuole dire subito Bonelli-Nolitta, non è un peso e un'irritazione; è il doppio opposto ma anche inseparabile di Zagor; è lo yin ridicolo e volubile dello yang virile e volitivo di Zagor. Per questo, Nolitta concede a Cico delle parentesi lunghe quanto quelle degli inizi, e, talvolta, anche di più.²⁸ Questa storia si riconnette alle origini della serie anche nel riportare in scena Mac Barry, il secondo cattivo zagoriano (dopo Regan).

Segue di lì a poco una delle storie fondamentali della serie di *Zagor*, quella in cui viene introdotto l'arcinemese Hellingen, qui volto a terrorizzare le popolazioni locali con un gigantesco automa che ricorda l'analogo da *Il gigante dell'apocalisse* (romanzo del 1930 di Carlo Nicco) e i mostri di metallo della famosa storia a fumetti *Il terrore di Allagalla*, disegnata da Enrico Bagnoli nel 1946 (Guardigli 73). Di nuovo il formato lungo e basso della striscia costringe Ferri a soluzioni spericolate per rendere con efficacia la colossale figura verticale dell'automata. Fondamentale è comunque il fatto che la gestione più libera del periodo Ferri - Bonelli padre sembra avere autorizzato anche Bonelli-Nolitta a immettere temi insoliti e fantastici nella serie di *Zagor*.

La storia che segue, *Il cervo sacro*, ha la distinzione di essere la prima disegnata da artisti diversi da Ferri (qui i fratelli Chiomenti), il cui tratto quasi caricaturale si sposa bene con una trama surreale, incentrata su uno zoologo che cerca di catturare un ominide semifantastico che dovrebbe avere corpo di scimmia (in quanto vive sugli alberi) e dita palmate (in quanto pare sappia nuotare benissimo). Peccato che questo "animale" altro non sia che Zagor, su cui lo scienziato aveva sentito leggende distorte ed esagerate. Abbiamo poi, a sorpresa, un'ultima parentesi di alcune storie di Gianluigi Bonelli. Importante tra queste *L'abisso verde*, stavolta con la presenza di un inspiegabile mostro preistorico cieco, che costituisce una minaccia, certo, ma la cui morte anche suscita una qualche compassione nel lettore. Lo sviluppo di questo tema era forse anche una prova generale per la storia texiana *Le terre dell'abisso*, sempre di Bonelli padre, ambientata in un mondo preistorico, e pubblicata tra settembre e ottobre del 1964.

Nolitta torna stabilmente a gestire i testi di *Zagor* da *Il mistero del mulino* (gennaio 1964), e per capirlo basta vedere la lunga sequenza introduttiva che vede come protagonista Cico e il suo amico Trampy. Da qui in poi, negli anni seguenti, la serie di *Zagor* prende a muoversi su binari più rettilinei, grazie soprattutto all'azione unificante di Bonelli-Nolitta ai testi (con l'intercalare di qualche sceneggiatura di Cesare Melloncelli), e per la presenza massiccia di Ferri ai disegni, con qualche occasionale contributo di altri artisti, come i Chiomenti, Mario Chiubbino, Franco Bignotti, Franco Donatelli. Sono anche binari che portano verso la concezione del personaggio e della serie che ancora oggi i lettori conoscono, anche se ancora molto lentamente e gradualmente. E sono binari che in parte Bonelli-Nolitta traccia avendo accolto intuizioni vincenti di altri, come il gusto per lo strano (da Ferri e Bonelli padre) o il sesto senso di Zagor (da Bonelli padre).²⁹

Tra gli anni Sessanta a Settanta diventa assodata, per esempio, la presenza di elaborati siparietti comici intorno a Cico. Si stabilizza la presenza a rotazione di personaggi di supporto, a vivacizzare i rapporti interni della storia. Molti di questi "comprimari a contratto", come Trampy, Bat Batteredon, Digging Bill, Icaro La Plume, o il capitano Fishleg, appaiono già nei primi anni, e risultano tanto azzeccati da mantenere una presenza nella serie che perdura tuttora. Le donne rimangono presenze secondarie, in veste di aiutanti, vittime, o nemici, ma almeno *ci sono* – il che non si poteva dire della primissima incarnazione della serie. Occorrerà attendere sino al 1968, con Marta, l'avventuriera che si finge uno spettro nella *Casa del terrore*, per trovare un personaggio

femminile importante scritto da Nolitta-Bonelli. Introvabile è a questa altezza della serie ogni tentazione romantica. Anche quando in storie successive Zagor si innamora (come nella famosa *La marcia della disperazione*), si tratta di digressioni talmente eccentriche che sembrano servire soprattutto a fugare il rischio di letture omoerotiche dell'amicizia tra Zagor e Cico.

In questa che potremmo chiamare la fase di assestamento, tra la metà degli anni '60 e la metà degli anni '70, rimangono in vita molte delle intuizioni delle origini, ed è anzi qui che alla prova del confronto del pubblico viene confermata la loro efficacia. Vengono dunque canonizzati: il gusto per le storie ampie e distese, a grandi blocchi; l'amore per la natura, sia dichiarato dal protagonista che esibito nelle illustrazioni; la predilezione per l'ambientazione selvaggia della foresta e del fiume, ai confini della civiltà bianca;³⁰ la struttura bifocale, tra l'avventura di Zagor e la comicità di Cico, in un'alleanza quasi paritaria tra eroe e spalla.

Dove lo *Zagor* dei primi anni ancora differisce di molto da quello odierno, invece, è nella gestione del genere narrativo. Oggigiorno le storie di stampo western classico si alternano a quelle sovranaturali senza grandi scossoni, e anzi si può dire che la componente fantastica caratterizzi la maggior parte delle uscite.³¹ Nella storia iniziale, come abbiamo visto, l'elemento più esotico rimane il costume da giustiziere di Zagor, e i primi timidi passi in direzione del fantastico avvengono per mano di Ferri e Gianluigi Bonelli. Quando Nolitta-Bonelli torna ai testi, sembra accogliere quelle innovazioni con immediato entusiasmo, nella storia di Hellinggen e Titan. Tuttavia, con la sua consueta cautela, l'autore compie poi un'altrettanto rapida retromarcia, tornando al realistico, e approcciandosi al fantastico solo molto timidamente nel decennio successivo. Negli anni dell'assestamento, rapinatori, taglieggiatori, disertori, rapitori, razziatori, evasi, trafficanti di armi, ribelli e cercatori di tesori rimangono di gran lunga i nemici più comuni, in un contesto privo di voli fantastici, e al massimo con qualche concessione allo strano. Rimangono eccezioni isolate (anche se molto interessanti proprio per questo) il cattivo Iron-Man (del marzo 1964), dotato di una speciale armatura metallica e caratterizzato da qualche affinità sospetta con l'*Iron Man* della Marvel, uscito per la prima volta nel marzo 1963. Arrivano poi elementi insoliti ma non sovranaturali: popolazioni preistoriche che vivono in valli segrete; sette di criminali cinesi in costume da rettile; un gruppo di criminali travestiti da mummie; un vendicatore mascherato di nome l'Avvoltoio (privo di superpoteri); un mostruoso spirito lacustre (che si scopre essere Zagor travestito); un cacciatore che ha costruito una mini-Africa su un'isola privata, e si diverte a cacciare gli esseri umani; un gruppo di mercenari guidati dal capitano Kraus, dotati di un'anacronistica iconografia nazista. C'è poi l'inventore di armi Adolfo Verybad, che è più un ingenuo troppo innamorato del suo lavoro che un autentico *villain*, e le cui invenzioni a malapena rasentano la fantascienza. Sembrano andare verso il sovranaturale le storie *Windy Cliff* e *La casa del terrore*, ma si scopre infine che i criminali hanno inscenato false apparizioni di spettri (un po' alla Gianni e Pinotto, e in lieve anticipo sulla formula di *Scooby-Doo* – 1969). Seguiranno un mostro acquatico che si rivela essere un sommergibile (con reminiscenza da Verne), e un brevissimo ritorno del Titan di Hellinggen. Nell'albetto *Il mostro della laguna*, del 1968, troviamo il primo mostro vero e proprio creato da Nolitta: un polipo gigante, che si trova al centro di una sola sequenza d'azione. Sarà solo nei primi mesi del 1969 che Zagor vivrà un'avventura interamente inserita nella tradizione del sovranaturale, con uno scontro con un convenzionale uomo lupo (dai tratti del classico mostro interpretato da Lon Chaney).

Negli anni successivi lo strano si espande gradualmente ad abbracciare il sovranaturale, ma sempre con infinita accortezza, e spesso proteggendosi dietro la legittimità della letteratura e del cinema classici. Si arriva così a includere una setta di strangolatori thugs (di memoria

salgariana); l'Arciere Rosso (nemico in costume ispirato a Robin Hood); il buffo Going-Going (mostro quasi disneyano, a metà tra papero e scimmia); un ipnotizzatore malvagio (parodia di Mandrake); un umanoide di nome Molok, ispirato al mostro di Frankenstein; un vampiro ispirato alle interpretazioni di Bela Lugosi e Christopher Lee. Nel 1972 sembrano finalmente cadere tutti i pudori con la sequenza straboccante di avventure insolite e fantastiche dell'amata storia *Odissea americana*, anche se, ovviamente, permane ancora la protezione ideale del grande classico letterario. Possiamo insomma dire che, nel suo primo decennio, la serie di *Zagor* attinge spesso allo strano e all'esotico (grazie a intuizioni originarie di Ferri e Bonelli padre), e flirta timidamente con la fantascienza e il fantastico, approdandovi soltanto a tratti. Proprio tramite il riferimento difensivo al classico convalidato, poi, si verifica un effetto inatteso, perché la serie va a trasformarsi in un esibito collettore di riscritture, in un grande mosaico di materiali di riporto accostati l'uno all'altro con estrema libertà (Frediani, Burattini Romani 2011). Nel processo, *Zagor* acquista allora un profilo molto peculiare (per gli anni '60 e '70, soprattutto in Italia), e diventa un precoce rappresentante di quella sensibilità che oggi chiameremmo postmoderna o neobarocca.

Un ulteriore elemento che si sviluppa nel tempo è senza dubbio il rapporto della serie coi nativi americani. Abbiamo fin dalla concezione iniziale di Nolitta-Bonelli una forte simpatia per i nativi manipolati da criminali bianchi. Tale visione era certo avanti coi tempi nei primi anni '60, ma dalla prospettiva di oggi sembra ancora peccare di un profondo senso di paternalismo. Quelli del primo *Zagor* sono in fondo ancora i "selvaggi" descritti da Kipling nel suo manifesto del colonialismo occidentale, *The Burden of the White Man*: "mezzo diavoli, e mezzo bambini", in preda a passioni incontrollabili, ingenui, facili da traviare, incapaci di autogovernarsi, e bisognosi della guida ferma di una cultura superiore. I nativi del primo periodo di *Zagor* sono esattamente così: pronti a lasciarsi guidare da chiunque faccia la voce grossa, e privi di una forte volontà. Anche quando hanno delle valide ragioni per opporsi ai bianchi, come nella tentata rivolta di Kanoxen, diventano docili e passivi non appena venga a mancare la presenza di un capo che li guida. Similmente, gli indiani della città aerea sperano che *Zagor* si sostituisca al loro capo, e solo quando questo non succede si vedono costretti a tornare alle loro terre (di nuovo perché *Zagor* glielo ordina). E il primo *Zagor*, per quanto si preoccupi del loro benessere, non considera i nativi come propri pari. Non esita a pensare a loro come "musi rossi" o "diavoli", e li ritiene abbastanza superstiziosi da credere in semplici trucchi con botole e fumogeni.

Questo paternalismo va inteso nel suo contesto storico. Nel 1961 di queste storie, per esempio, gli Stati Uniti avevano ancora una società culturalmente e legalmente segregata, che avrebbe preso a cambiare lentamente solo con il *Civil Rights Act* del 1964 e il *Voting Right Acts* del 1965. Ovviamente, nell'Italia dell'epoca, le discussioni sul razzismo avevano un tono più astratto, perché è più facile tuonare contro i razzisti quando si vive in una società monoetnica e monoculturale, che non include la diversità. Fatto rimane che se *Zagor* fosse stato tradotto negli Stati Uniti del 1961, dove il Sud conosceva ancora i linciaggi, e nel Nord le *sundown towns* erano ovunque, forse sarebbe stato criticato di eccessiva simpatia verso i nativi!³² E ugualmente rimane che il paternalismo zagoriano era animato da più umana compassione verso l'Altro di quanta se ne trovasse nella cultura di massa del periodo, in Italia come negli States.

Negli anni dell'assestamento, fortunatamente, anche il paternalismo degli inizi prende a cambiare. I Seminoles che appaiono in *Un'avventura di Florida* (1968) sono forse i primi nativi zagoriani a venire rappresentati in maniera dettagliata. La storia presenta inoltre l'eccezionale figura del capo Manetola, un uomo nobile, intelligente, determinato, in controllo del proprio destino, e dedicato interamente alla giustizia: un vero pari di *Zagor*, insomma. Simile il ruolo del

cherokee Satko, introdotto solo due albeti dopo, che è divenuto avvocato proprio per difendere la propria gente dai soprusi dei bianchi. Indimenticabile poi Wakopa, personaggio di primaria importanza nella storia *Addio fratello rosso* (1975), tutta imperniata proprio sulle ingiustizie inflitte dai bianchi ai nativi.

A prendere le distanze dalla posizione paternalistica degli inizi, tra l'altro, è oggi giorno lo stesso staff della serie. Nella biografia immaginaria *Io sono Zagor* (2018), edita da Moreno Burattini, ci viene detto che Zagor non ha mai considerato inferiori ai nativi, e se un tempo faceva finta di essere uno spirito in possesso di poteri magici non era perché li credesse ingenui, ma come modo per appellarsi alla loro visione spirituale del mondo e della vita.³³ Alla luce dei testi che abbiamo analizzato sopra, questa interpretazione è francamente inaccurata, ma rimane rincuorante che gli editori moderni ritengano utile di operare queste revisioni. In tal senso, la cosa più importante è che le storie di Zagor si sono mosse da tempo proprio nella direzione di un maggior rispetto e uguaglianza nella rappresentazione dei rapporti tra bianchi e nativi. Fondamentale allora è la toccante storia *La lunga marcia* (2001),³⁴ basata su fatti effettivamente avvenuti, in cui Zagor si oppone alla decisione del presidente Jackson di deportare i Cherokee in *The Trail of Tears* ("Il sentiero delle lacrime"). Non potendo fermare il crudele provvedimento, Zagor si unisce ai deportati per fornire aiuto e protezione. Gli eventi di questa tragedia sono rappresentati con sensibilità e rispetto quali non si sarebbero trovati nello *Zagor* delle origini. Importante anche la storia del 2017 *Le strade di New York*,³⁵ in cui una bambina nativa viene rapita da un gruppo di criminali e nascosta nei quartieri più pericolosi di New York. Quando Zagor si offre di andare a salvarla, la famiglia di lei inizialmente si risente. Forse che Zagor si crede migliore di loro, e dubita del loro coraggio? No, spiega Zagor, è solo che in una città abitata principalmente da bianchi, un gruppo di nativi verrebbe notato troppo facilmente. Insomma, Zagor continua nel suo ruolo di difensore, ma non lo fa ora come padre severo e supponente, bensì come un *pari altamente specializzato*.

Dal 1961 a oggi, dunque, la serie di Zagor ha attraversato fasi anche molto diverse. L'idea di base di Bonelli-Nolitta di un western comico-avventuroso, che rende l'incanto della natura e si oppone al razzismo, è senza dubbio rimasta, ma è solo grazie all'apporto di diversi altri autori, e alla lunga sedimentazione lungo decenni di vita editoriale, che la serie si è evoluta a includere una tavolozza tematica immensamente ampia e ricca, che affonda con gioia nel magico e nel fantastico. E il percorso di Zagor verso una società più aperta ed equa, in cui tutti si trattano da pari, è anche il cammino di una società, quella italiana, che va procedendo solo faticosamente e gradualmente nel cammino contro i propri pregiudizi.

¹ Si vedano Arnaudo 2019; idem 2017; 2016; 2015.

² In via preliminare, si vedano su *Zagor* Burattini Bono (soprattutto le pagine 210-217); Burattini Romani 2011; Burattini Romani 2009; Frediani.

³ La serie *Kinowa* chiuse nel 1961; *Il grande Blek* fu abbandonato da EsseGess nel 1965, e *Capitan Miki* chiuse nel 1967 (Guarino Pollone 2018 12-13).

⁴ L'immagine rimase così iconica da fornire il modello per molte rappresentazioni successive della stessa località – con un esempio che si trova ancora in *Mistero sul Monte Naatani* (luglio 2019), dove ritroviamo la medesima scena vista dalla stessa angolazione, persino con le due canoe lasciate ad asciugare in primo piano. Vedi Moreno Burattini, Gianni Sedioli, e Marco Verni, *Mistero sul Monte Naatani*, in *Zenith* #699, Milano, Bonelli, 2019, p. 15.

⁵ Da notare che "Point Pleasant" è costruzione grammaticale inconsueta, e probabilmente errata, dato che in inglese l'aggettivo tende a precedere il sostantivo. Sergio Bonelli stesso preferì cambiare l'espressione in "Pleasant Point"

nella versione riveduta e corretta in *Tutto Zagor* #1 (giugno 1986). Curiosamente la denominazione di “Point Pleasant” ritorna nella ristampa su *Classic Zagor* #1 (marzo 2019), apparentemente basata sull’originale non rivisto del 1961.

⁶ Poi corretto in “whisky” sia in *Tutto Zagor* che *Zagor Classic*.

⁷ Guido Nolitta - Gallieno Ferri, *La foresta degli agguati*, in *Collana Lampo*, prima serie, #1, Milano, Arado, 1961, p. 29.

⁸ Guido Nolitta - Gallieno Ferri, *La foresta degli agguati*, in *Collana Lampo*, prima serie, #1, Milano, Arado, 1961, p. 46.

⁹ Ivi, p. 49.

¹⁰ Guido Nolitta - Gallieno Ferri, *La cattura di Zagor*, in *Collana Lampo*, prima serie, #2, Milano, Araldo, 1961, p. 10.

¹¹ Un simile errore si trova in Gallieno Ferri, *Zagor contro Zagor*, in *Collana Lampo*, prima serie, #19, Milano, Araldo, 1962, p. 26, in cui Ferri dimentica di disegnare l’aquila sulla giacca di Zagor. L’effetto è che Zagor sia a torso nudo, e qualcuno gli abbia tracciato un cerchio direttamente sulla pelle.

¹² Guido Nolitta - Gallieno Ferri, *La cattura di Zagor*, in *Collana Lampo*, prima serie, #2, Milano, Araldo, 1961, p. 18.

¹³ Guido Nolitta - Gallieno Ferri, *La cattura di Zagor*, in *Collana Lampo*, prima serie, #2, Milano, Araldo, 1961, p. 54.

¹⁴ Per cui si arriva addirittura a vedere cuoricini cartoonistici che emanano dalla testa di Cico quanto questi abbraccia Zagor (Guido Nolitta - Franco Donatelli, *L'avamposto senza nome*, in *Collana Lampo*, quarta serie, #27, Milano, Araldo, 1968, p. 16).

¹⁵ Guido Nolitta - Gallieno Ferri, *La roccia sul fiume*, in *Collana Lampo*, prima serie, #3, Milano, Araldo, 1961, p. 43.

¹⁶ Va detto che, a questa altezza, la collocazione della zona in cui vive e agisce Zagor viene lasciata volutamente nel vago. Solo in storie e interventi successivi si specificherà che Darkwood fulcro delle avventure di Zagor, si trova “vagamente nel Nord-Est degli Stati Uniti, poco sotto la regione dei Grandi Laghi, a cavallo fra la Pennsylvania, il West Virginia e l’Ohio” (Frediani 17).

¹⁷ In anni recenti, ne fa dono a Dragonero in un *crossover* tra le due serie. Vedi Stefano Vietti - Walter Venturi, *Avventura a Darkwood*, Milano, Bonelli, 2018.

¹⁸ Con i consueti problemi etnografici. I Seneca storicamente risiedevano presso il Lago Ontario; “Uroni” è semplicemente un altro nome dei Wyandot, ma Zagor sembra menzionarli come un gruppo separato.

¹⁹ Guido Nolitta - Gallieno Ferri, *Beffa alla morte*, in *Collana Lampo*, prima serie, #4, Milano, Araldo, 1961, p. 72.

²⁰ Guido Nolitta - Gallieno Ferri, *Il totem scomparso*, in *Collana Lampo*, prima serie, #6, Milano, Araldo, 1961, p. 78.

²¹ Gallieno Ferri, *Acque pericolose*, in *Collana Lampo*, prima serie, #10, Milano, Araldo, 1961, pp. 64-65.

²² Ivi, pp. 68.

²³ Gallieno Ferri, *Zagor in pericolo*, in *Collana Lampo*, prima serie, #11, Milano, Araldo, 1961, p. 6.

²⁴ Gallieno Ferri, *Zagor in pericolo*, in *Tutto Zagor* #3, Milano, Daim Press, 1986, p. 19.

²⁵ Gallieno Ferri, *La grande pianura*, in *Collana Lampo*, prima serie, #16, Milano, Araldo, 1962, p. 37.

²⁶ Gianluigi Bonelli, testimonianza in *Tutto Zagor* #7, Milano, Bonelli, 1986, p. 2.

²⁷ Gianluigi Bonelli - Gallieno Ferri, *I demoni della bosaglia*, in *Collana Lampo*, seconda serie, #12, Milano, Araldo, 1963.

²⁸ Si veda in particolare un sipario dedicato a Cico di ben 35 pagine in Guido Nolitta - Gallieno Ferri, *L’uragano*, in *Collana Lampo*, seconda serie, #16, Milano, Araldo, 1963.

²⁹ Alla prova dei testi visti sopra vanno pertanto smussate certe affermazioni di Sergio Bonelli stesso, che si attribui un ruolo quasi assoluto nella creazione di Zagor. Si veda questo passaggio da una nota intervista: “Dopo aver scritto una prima manciata di storie [di Zagor] mi rendo conto che per fare emergere al meglio le caratteristiche del personaggio era necessaria una sterzata verso il fantastico. Ho probabilmente avuto la fortuna di avvertire sulla mia pelle la stessa curiosità dei lettori per nuove dimensioni narrative” (Bonelli Busatta).

³⁰ La prima volta che Zagor va in città (a Chicago, per la precisione), è nel 1967, e l’evento è così significativo da dare il titolo all’albetto: *Zagor va in città!* (col punto esclamativo). Ancora oggi si tratta di un tipo di avventura eccezionale per Zagor, e che proprio per questo suscita grande interesse (come nel recente *Maxi Zagor* di Burattini e Mangiantini *Le strade di New York*, del 2017).

³¹ Quando nel maggio 2019 esce l'albo *I mandriani* (Burattini - Gramaccioni, *Maxi Zagor* #36), l'introduzione ci tiene a specificare che si tratta di una storia puramente western, quasi come *disclaimer* per giustificare quella che adesso è un'eccezione. Vedi inoltre Tamagnini.

³² Sulla natura tristemente *mainstream* dei linciaggi, vedi Wilkerson; sulle *sundown towns* rimane imprescindibile Loewen.

³³ Moreno Burattini, *Io sono Zagor*, Milano, Bonelli, 2018, p. 61.

³⁴ Moreno Burattini - Alessandro Chiarolla, *La lunga marcia*, in *Maxi Zagor* #2, Milano, Bonelli, 2001.

³⁵ Moreno Burattini - Marcello Mangiantini, *Le strade di New York*, in *Maxi Zagor* #29, Milano, Bonelli, 2017.

Bibliografia critica

- Arnaudo, Marco. “Alle origini dell’avventura: Fonti, genesi, e sviluppo di Martin Mystère”. *Arabeschi*, n. 13, 2019, <http://www.arabeschi.it/-alle-origini-dellavventura-fonti-genesi-e-sviluppo-di-martin-mystre/>.
- Arnaudo, Marco. “Il Tex delle origini: Una lettura ravvicinata”. *Arabeschi*, n. 11, 2017, <http://www.arabeschi.it/tex-delle-origini-una-lettura-ravvicinata/>.
- Arnaudo, Marco. “Il mondo reale riflesso nel *Dylan Dog* delle origini”. *Arabeschi*, n. 10, 2016, <http://www.arabeschi.it/il-mondo-reale-riflesso-nel-dylan-dog-delle-origini/>.
- Arnaudo, Marco. “Stilistica del *Dylan Dog* delle origini”. *Contemporanea*, n. 12, 2015: 127-144.
- Bonelli Sergio e Franco Busatta. *Come Tex non c’è nessuno: Vita pubblica, segreti e retroscena di un mito*. Mondadori, 2008.
- Bono, Gianni. *I Bonelli: Una famiglia mille avventure*. Milano: Bonelli, 2017.
- Burattini, Moreno. *Io sono Zagor*. Bonelli, 2018.
- Burattini, Moreno, e Graziano Romani. *Guido Nolitta: Sergio Bonelli sono io*. Coniglio Editore, 2011.
- Burattini, Moreno, e Graziano Romani. *Gallieno Ferri: Una vita con Zagor*. Coniglio Editore, 2009.
- Frediani, Graziano. *I mille mondi di Zagor: Quarant’anni di avventure di un eroe senza confine*. Bonelli, 2001.
- Guardigli, Glauco. “A riveder le stelle: Passato e presente della fantascienza nei fumetti Bonelli”. In *L’audace Bonelli: L’avventura del fumetto italiano*. Napoli Comicon, 2011. 69-77.
- Guarino, Roberto e Matteo Pollone. *La conquista del West: Storie, protagonisti, eroi del fumetto western italiano*. Allagalla, 2018.
- Loewen, James. *Sundown Towns: A Hidden Dimension of American Racism*. Touchstone, 2006.
- Tamagnini, Luciano. “Magia in casa Bonelli”. In *L’audace Bonelli: L’avventura del fumetto italiano*. Napoli Comicon, 2011. 103-113.
- Wilkerson, Isabel. *Caste: The Origin of Our Discontents*. Random House, 2020.