

Francesco Lamendola

Il massacro di Aultman, lo ricordate?

Non lo troverete cercandolo sull'enciclopedia o su qualche libro di storia degli Stati Uniti: il massacro di Aultman? Mai sentito. Però alcuni milioni di italiani, senza dubbio, lo conoscono, per la semplice ragione che ci hanno fantasticato sopra quando erano giovanissimi, nell'ormai lontano ottobre del 1962, quando uscì in edicola il Tex intitolato *Assedio al posto n. 6* (inizialmente nelle "strisce" rettangolari, e solo quattro anni dopo nella ristampa dell'albo gigante). Dove sia Aultman, anzi, dove fosse, dato che gli Apaches l'hanno rasa al suolo in poche ore, non è facile capire; quel che si sa è che doveva trovarsi non lontano dal Fiume Verde, un affluente del Colorado, e da Fort Whipple, che svolse le funzioni di capitale dell'Arizona prima della fondazione della città di Prescott, avvenuta nel 1864. Il dramma di Aultman, dunque, ebbe luogo qualche anno prima di questa data; ma, quel che più conta, esso ebbe luogo nella fantasia dell'ideatore di Tex Willer, Giovanni Luigi Bonelli, e si materializzò sulle pagine di un albo a fumetti sotto la matita di un disegnatore molto bravo, Galep, alias Aurelio Galleppini (mentre Francesco Gamba, conosciuto soprattutto per gli albi de *Il piccolo Ranger*, aveva disegnato in parte la storia precedente: *La tigre di pietra*); e, attraverso di loro, visse nella fantasia di un numero imprecisato, ma senza dubbio grandissimo, di bambini e ragazzi, e anche di non pochi adulti. E proprio perché si tratta di una vicenda che moltissime persone hanno appreso, sognandola con la mente e con il cuore, quando avevano dieci o dodici anni, e quando non c'erano computer e telefonini, anzi, perfino il televisore privato era una rarità, essa possiede un'esistenza molto forte nell'immaginario del pubblico, forse perfino superiore a quella che avrebbe un evento storico realmente accaduto, che fosse stato appreso dagli studenti sui banchi di scuola, e studiato in vista di una interrogazione.

Ma prima di proseguire, riassumiamo brevemente la vicenda. Appena rientrato al suo villaggio navajo dopo la sua ultima, emozionante avventura, quella della Tigre di Pietra, Tex Willer trova ad attenderlo il suo vecchio amico, Kit Carson, il quale lo informa che è appena scoppiata una rivolta indiana e che una grossa banda guidata dal capo Rayakura, formata da un migliaio di guerrieri bene armati e molto aggressivi e determinati, è uscita dalla riserva e sta compiendo sanguinose razzie nel bacino del Fiume Verde. Poiché non è previsto l'arrivo di rinforzi da parte dell'esercito, le scarse guarnigioni militari della zona dovranno sbrigarsela da sole e, insieme ai civili, dovranno raccogliersi a Fort Whipple, abbandonando gli insediamenti sparsi e i fortini indifendibili. Il quartier generale avrebbe voluto chiedere a Tex se fosse disposto a muovere i Navajos in una operazione contro gli Apaches; ma Tex, sdegnato, rifiuta una simile proposta e assicura all'amico che si metterà a sua disposizione, ma senza coinvolgere i "suoi" indiani; dopo di che i due vecchi *pard*, accompagnati da Kit Willer e da Tiger Jack, partono da soli verso il Fiume Verde. Qui lo scenario si sposta in un *ranch* dove abita una famiglia di coloni formata da due genitori non più giovani e dai loro quattro figli maschi, tre già grandi e l'ultimo di forse dieci anni. Gli Apaches hanno assalito la mandria e costretto i ragazzi alla fuga; questi rientrano al galoppo con la brutta notizia, dopo di che tutti quanti si barricano in casa e poco dopo subiscono in pieno l'assalto della grossa banda indiana. Nonostante la loro strenua resistenza, i difensori hanno la peggio e i due genitori, poco prima dell'assalto finale, ordinano al piccolo Dick di rifugiarsi su per la cappa del camino, aggrappandosi alla catena; poi il capofamiglia dà una pistola alla moglie e le ricorda che non deve cader viva nelle mani dei selvaggi. Dick, che non ha compreso, nonostante tutto, la gravità della situazione, obbedisce, e s'illude che suo padre, un uomo grande forte, caccierà fuori di casa tutti gli indiani, per cui nemmeno il fracasso che proviene dal basso riesce a impressionarlo più di tanto. Ma più tardi, quando scende nel grande silenzio che è subentrato improvvisamente, si rende conto della tragedia: tutti i suoi cari sono stati uccisi e scalpati e il *ranch* è stato incendiato; la sua casa finirà in cenere e non gli resta più niente e nessuno al mondo su cui poter contare. Proprio in quel momento giunge

sul luogo una vecchia e simpatica guida dalla barba bianca, Puzzy John, che, trovato il ragazzino, lo fa salire in sella dietro a sé, e si allontana velocemente.

La scena si sposta ancora. Tre giorni dopo, Tex e i suoi amici, giunti nella zona minacciata dagli Apaches, si imbattono proprio in Puzzy John alle prese con una parte della banda di Rayakura e, con il loro tiro infallibile, riescono ad avere la meglio. Ma un guerriero li segue da lontano e può segnalare al suo capo, che sopraggiunge col grosso, la direzione presa dai bianchi. Ed è così che Tex e gli altri si vedono assaliti dall'intera banda, che fronteggiano trincerandosi all'ingresso di una grotta, sul fianco di una collina rocciosa. Resisi conto di non poter sostenere a lungo l'assedio di così tanti nemici, decidono di esplorare l'interno della caverna e, scoperto un torrente sotterraneo che sbocca sull'altro versante della montagna, riescono momentaneamente a mettersi in salvo. Gli indiani, furiosi per essere stati beffati, sfogano la loro sete di sangue contro i piccoli posti militari dislocati lungo il fiume. Il primo di questi, il posto numero 6 (che dà il nome all'intero albo), resiste al primo attacco, ma sarebbe destinato alla distruzione se Tex e Carson, raggiuntolo col favore del buio, non organizzassero una abilissima evacuazione notturna, e ciò non senza aver dovuto vincere l'ostinazione del comandante, il quale, in assenza di un ordine scritto, non avrebbe voluto acconsentire (una reminiscenza del film di John Ford *Il massacro di Fort Apache*, con l'attore Henry Fonda, del 1948). Durante la difficile manovra di sganciamento, Tex e il capitano, che si vuole riscattare, giungono in vista del posto militare n. 5, già evacuato per opera di Carson, e si fermano eroicamente per coprire la ritirata della colonna coi feriti. Quando tutto sembra perduto, Tex, grazie alla sua mira eccezionale, riesce da abbattere con il *Winchester* proprio Rayakura, fermando così l'assalto nemico. Gli Apaches si ritirano per eleggere un nuovo capo, Nokal, e decidono di modificare il loro piano di guerra, abbandonando la zona del fiume per aggirare la catena dei Mogolloni e piombare inaspettati sulla cittadina di Aultman. E così avviene, proprio mentre i militari del posto numero 3, ingannati dalla falsa notizia della loro ritirata, pensano che il pericolo si sia allontanato definitivamente e che gli indiani vogliano tornare nella loro riserva. Puzzy, che ha preso con sé, come un figlio adottivo, il piccolo Dick, e che ha assunto la guida di una carovana di emigranti, si lascia convincere da questi a dirigersi non verso Fort Whipple, ma verso Aultman, e ha così la sfortuna di arrivare in paese proprio mentre la banda di Nokal lo sta attaccando. Gli abitanti si difendono bravamente, ma nulla possono fare contro un migliaio di Apaches scatenati, i quali, dopo aver attraversato al galoppo le vie del centro, seminando morte e distruzione, appiccano il fuoco alle case con le frecce incendiarie e poi massacrano gli abitanti in fuga. Anche Puzzy e i suoi compagni subiscono la stessa sorte. Uno squadrone di cavalleria del posto numero 2, sopraggiunto in quel momento, si slancia coraggiosamente in difesa di Aultman, ma viene totalmente distrutto. Due giorni dopo, la terribile notizia piomba come un fulmine a ciel sereno al posto numero 3 e Tex e Carson, dopo aver accertato che tutto era nato dalla stupidità e dalla pigrizia di uno *scout* paiute, che non aveva voluto seguire le tracce degli Apaches ma aveva fatto una erronea supposizione circa la loro ritirata, si rimettono al galoppo per dare l'allarme agli altri fortini, minacciati dalla nuova direzione dell'avanzata indiana. Ad Aultman riconoscono i corpi scotennati di Puzzy e Dick e li seppeliscono, giurando solennemente di vendicarne la morte. Frattanto il posto numero 1, dove si sono rifugiati gli squadroni delle due guarnigioni più vicine ad Aultman, per un po' riesce a resistere, poi viene sopraffatto dalla marea degli Apaches e tutti i difensori vengono massacrati. Tex, che assiste impotente dall'alto di una montagna vicina, decide di attuare uno stratagemma per trattenere nella zona gli Apaches e rendere possibile la loro distruzione da parte della cavalleria che si sta concentrando a Fort Whipple. In pratica, Tex, Carson, Tiger, il capitano e un pugno di uomini fanno da esca e si arroccano sullo Squaw Peak; gli Apaches cadono nella trappola e, credendo di riportare una facile vittoria, si attardano ad assediare la collina, finché, due giorni dopo, la cavalleria di Fort Whipple sopraggiunge inattesa e infligge loro una memorabile disfatta. Qui finisce la storia, con Tex e i suoi compagni che, portato a termine il loro compito, si avviano verso una nuova avventura: la *Missione a Las Vegas*.

Si tratta di una delle storie più avvincenti e, a nostro parere, uno delle più ben concepite e delle più ben scritte di tutta la serie di Tex. L'intera vicenda ha un ritmo veloce, incalzante, altamente

drammatico: si passa da una battaglia all'altra, da un inseguimento all'altro, sempre al galoppo, sempre – per così dire – con i cavali schiumanti e con il fiato corto per l'emozione; non si fa in tempo a tirare un momentaneo respiro di sollievo, che già i nostri eroi si trovano immersi in un nuovo pericolo. La ricostruzione è accurata, minuziosa, perfino precisata e impreziosita da alcune cartine topografiche, che mostrano la dislocazione dei posti militari ed i cui nomi evocano scenari di luoghi remoti e selvaggi: Fiume Verde, Black Hills, Turcott Peak, che hanno il profumo dell'altrove e spalancano improvvisi scenari dalla bellezza maestosa, come il Lago degli Orsi, sulle cui rive Tex e gli altri giungono dopo aver percorso un cammino segreto lungo il fiume sotterraneo. Le mosse degli Apaches e quelle dei soldati sono descritte con minuzia da manuale della scuola di guerra; il carattere dei personaggi incontrati nella storia, il generoso Puzzy; lo sfortunato Dick (una reminiscenza di Dick Shelton del *La freccia nera*?); il capitano dapprima ostinato e irragionevole, poi leale e coraggioso nel voler riscattare i suoi errori; l'altro capitano che disobbedisce agli ordini e provoca, indirettamente, il disastro di Aultman; perfino lo stupido *scout* paiute che si becca un pugno in faccia dal furibondo Tex, quando appare la gravità della sua incoscienza: tutto ciò dà alla storia un particolare carattere di freschezza, vivacità e realismo. E non manca la nota patetica, con lo sterminio della famiglia del povero Dick e con lo stesso Dick che si raccoglie a pregare per le anime dei suoi cari, presso le rovine del *ranch* incendiato, quando giunge al galoppo, come un angelo buono, il vecchio Puzzy. Insomma la storia “tiene” perché ha ritmo, è densa e serrata come un romanzo d'avventura o come un film western di quelli classici, dove i colpi di scena si susseguono e il destino, talvolta, sembra divertirsi a giocare crudelmente con le vittime designate, come Dick che si salva dalla distruzione della sua casa, ma poi finisce nelle mani di quella stessa banda a cui pareva essere sfuggito. Anche i dialoghi sono molto convincenti, sobri, tesi, incisivi: hanno un sapore di cosa reale, di cosa vissuta, che verrebbe quasi da definire alla Hemingway.

Ma quel che resta maggiormente impresso nella fantasia del giovane lettore è il tragico destino di Aultman. Vedere, nei disegni di Galep, le vie della piccola città percorse da orde d'indiani a cavallo, che scambiano fucilate con gli abitanti affacciati alle finestre e sui tetti delle case e dei *saloon*; immaginare il contrasto fra quella selvaggia cavalcata di guerrieri primitivi e quel luogo civilizzato che, sia pure in piccolo, riproduce tutte le caratteristiche di una città, coi negozi, i marciapiedi di legno, le scuderie, suscita delle impressioni molto forti, simili a quelle di chi fantastica sulle scorriere degli Unni, degli Alani o magari dei Vichinghi nelle città dell'Europa romana o medievale. È mai possibile che un luogo civile, fatto di case, con le loro cucine, i loro salotti, i loro quadri, vengano investite da un'orda di cavalieri urlanti, che paiono vomitati dalla bocca dell'inferno, come altrettanti diavoli? Nella prima metà degli anni '60 del Novecento non era ancora di moda né la versione filo-indiana della storia del West (sarebbe cominciata nel 1971, con il film *Blue soldier* di Ralph Nelson), né, tanto meno, si erano diffusi nel vasto pubblico gli studi di etnologia e antropologia culturale i quali poi, nel giro di alcuni decenni, avrebbero profondamente modificato la nostra percezione dei popoli “diversi” e delle culture cosiddette primitive. Allora, pertanto, un bambino poteva leggere sui fumetti di *Tex* esclamazioni come: *Maledetti selvaggi!*, davanti allo spettacolo di una fattoria distrutta e dei cadaveri scotennati, senza perciò minimamente sospettare di essere incorso in un orribile peccato di razzismo e di etnocentrismo, e senza doversi andare a confessare presso qualche tribunale ideologico del politicamente corretto. Benedetti tempi, benedetti anni! Oggi, per molto meno, la cultura dominante riuscirebbe a far sentire un bambino come un mostro di cattiveria e d'insensibilità: perché oggi è proibito anche sognare, se nel sogno entrano a far parte elementi che possano suonare come politicamente scorretti. Sta di fatto che i bambini, oggi, non sembrano più capaci neppure di sognare, tanto meno di giocare. Niente più giornalini a fumetti, niente avventure nel Far West, o nella giungla malese, niente Sandokan o Tex Willer, niente *Mille e una notte*; niente soldatini, niente macchinette, niente animali dello zoo, e neppure bambole o bacchette da fatina. Oggi ai bambini restano solo i giochi elettronici, che poi non sono giochi, perché il bambino non gioca, ma è colui che subisce l'azione del giocare, fatta da una macchina al posto suo. I papà e le mamme non raccontano più le fiabe meravigliose, quando i bambini sono a letto, prima del bacio della buonanotte. E degli eroi di Aultman, cosa mai sarà stato?