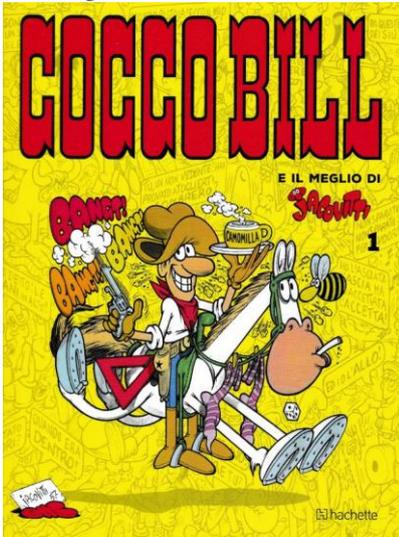


Come fu che nacque Cocco Bill

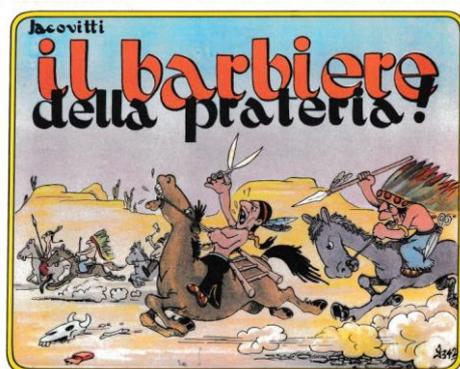
Tutte le premesse che portarono al personaggio più noto di Jacovitti:
eccone una succinta storia, anche editoriale

Può sembrare un azzardo mettersi a parlare di un umorista quale Jacovitti nel contesto del tema “il ritorno”, perché in realtà lui non se ne è mai andato. Non è sparito nei ricordi di coloro, ormai beninteso di “una certa”, che l’hanno goduto negli scorsi anni Settanta come sornione compagno di banco a scuola, col suo *Diario Vitt* disseminato di disegni esilaranti; ed è da sempre una presenza ideale per tanti umoristi, creatori di vignette o fumetti, anche giovani, che lo sentono come un modello a cui ispirarsi per varie componenti del proprio lavoro. Ma per tutti coloro che eventualmente non lo avessero conosciuto granché, le edicole hanno esibito settimanalmente – da agosto 2017 a febbraio 2019 – uno degli eleganti volumi pubblicati da Hachette nella collana intitolata *Cocco Bill e il meglio di Jacovitti*,



genialmente curata da Luca Boschi e dedicata al suo più celebre personaggio. Una serie di bei volumi cartonati che pur a oltre vent’anni dalla morte dell’autore sono andati incontro a un successo così confortante da indurre l’editore a portare a ottanta le ipotizzate quarantacinque uscite settimanali: è come dire un “ritorno” che non consentiva ombra di dubbi. Senza se e senza ma, si potrebbe ribadire con la nota formula.

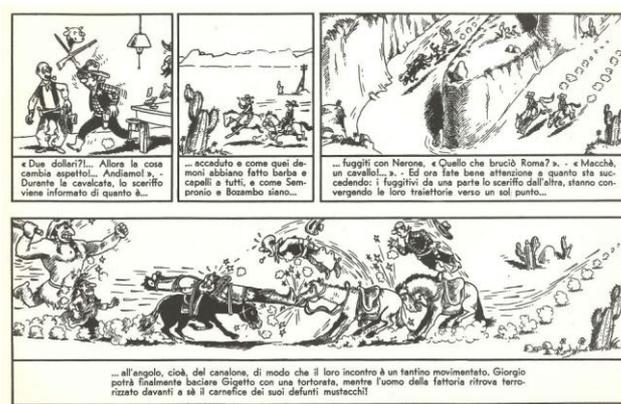
Si dimostrava così che nonostante non sia più fra noi da così tanto tempo, Benito Jacovitti (Termoli, 9 marzo 1923 – Roma, 3 dicembre 1997) è ancora abbastanza noto, a differenza di altri fumettisti, caduti rapidamente nel dimenticatoio. Indubbio merito della qualità del suo umorismo, surreale e ricco di genio, che non è per nulla datato. Anzi, esso si rivela tanto più sorprendente quanto più lo si approfondisce. Costatazione anche personale, derivante dall’esperienza maturata curando la serie di volumi antologici di sue storie uscita per alcuni anni a partire dal 2000, presso l’editrice viterbese Stampa Alternativa. Per la quale hanno visto la luce anche due antologie su Cocco Bill. Perché Cocco Bill? Perché – essendo uscito la prima volta il 28 marzo 1957 sul settimanale *Il Giorno dei Ragazzi*, supplemento dell’omonimo quotidiano – ne ricorreva in quel periodo il cinquantennale. Una celebrazione già rilevata da giornali sia quotidiani sia di altra periodicità. Ma è curioso che, nel contesto, si è sempre data a questo pur importante personaggio una valenza strana, come se esso fosse uscito tutt’a un tratto dal cappello di Jac (uno degli pseudonimi dell’autore, che come molti sanno firmava anche Lisca di Pesce), mentre invece esso fu soltanto il frutto [ben] maturo di tutta una sequenza di creazioni precedenti. Delle quali, peraltro, la lunga saga conserva chiare tracce. È appunto su queste creazioni preliminari che vorrei portare l’attenzione di chi sta benevolmente leggendo questo scritto, giusto per sottolineare che nello spirito degli autori nulla nasce per caso né per miracolo. E tanto meno per Jacovitti, autore dalla creatività vulcanica, ma capace di elaborare con rigore e con una infinità di “variazioni su tema” i nuclei della sua ispirazione. Vale dunque anche per “le radici” di Cocco Bill, un tema che si presta a essere visto e rivisto, perché alle tematiche western Jacovitti si è sempre dimostrato interessato lungo tutta la sua carriera.



Intanto, è già un western *Il barbiere della prateria*, praticamente coetaneo della prima storia successiva a quella sua di esordio, che era stata, nel 1940, *Pippo e gli inglesi*, sul settimanale *Il Vittorioso*. Era un western incentrato sui pellerossa, ciò che sembrerebbe in qualche modo documentare nell'autore una certa precoce propensione al "genere", documentando al tempo stesso il momento della genesi dei personaggi, l'adesione ai topos, il primo affiorare delle gag, eccetera. *Il barbiere della prateria* è un racconto acerbo sia nel tratto sia nella trama, assai elementare, la quale è incentrata sul capo pellerossa Gigetto che, complessato per la bassa statura, cerca

una rivalse nell'accaparrarsi, peraltro senza troppa fortuna, quanti più scalpi possibili di visi pallidi. Dopo una fitta sequenza delle più varie dis-avventure (che non saprei scrivere altro che così, col trattino, per sottolinearne la bizzarria) finirà in una... sfortunata fortuna: un tribunale lo condannerà a fare il barbiere, così vedrà finalmente soddisfatta la sua nevrosi di "scalpare" persone.

Il racconto è tutto un succedersi di gag, che rende già intuibile come dietro la pur precoce età del diciassettenne autore urgano non trascurabili spinte creative. Gli riesce di volgere in gustosa parodia gli stereotipi del western del tempo: quelli cinematografici, che magari saranno stati quelli ingenui ed eroici di Tom Mix o simili; ma anche i fumettistici: uno per tutti, il noto *Kit Carson* creato nel 1937 da Rino Albertarelli. Però non senza un tocco di *italicum acetum*, il geniaccio umoristico presente già nelle risorse satiriche della Roma latina. Occorre non dimenticare che proprio su un giornale satirico – il fiorentino *420* – Jacovitti, ancora giovanissimo, aveva esordito pubblicando nel 1940 *La linea Maginot* [«La prima tavola che accettarono – raccontò lui stesso in una intervista, riportata da Antonio Cadoni nel proprio saggio *Autobiografia mai scritta* – era una panoramica dedicata al conflitto che era appena cominciato. Io pensai bene di puntare l'obbiettivo sulla guerra: era l'epoca della linea Maginot-Sigfrido. Io avevo disegnato una tavola proprio su questo episodio, dove si vedevano i tedeschi e i francesi che giocavano a pallone. Infatti si parlava allora di "guerra per burla", perché prima dell'inverno del 1940, i due eserciti nemici facevano degli intervalli e giocavano a calcio veramente: poi, dopo la partita, riprendevano le cannonate. Tedeschi e francesi erano immessi in uno di quei 'cartoon' totali che in seguito mi piacque tanto realizzare»]. In effetti, *La linea Maginot* era un lavoro sorprendente, la sua prima Panoramica, di quelle per cui egli sarebbe diventato popolare, e che continuò incessantemente a creare lungo l'intero arco della sua pur lunga carriera.

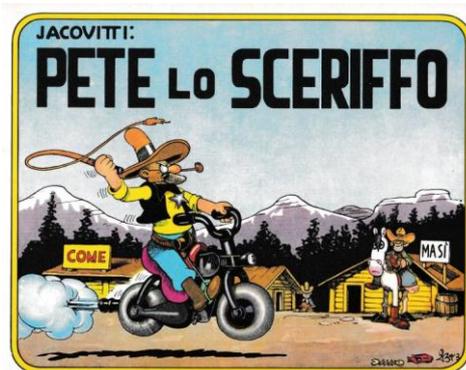


Ma a ben guardare *Il barbiere della prateria*, pur essendo la sua opera prima western, non è così naïve come potrebbe sembrare a uno sguardo superficiale. Se dal punto di vista inventivo le pagine documentano una fitta sequenza di gag – grafiche e testuali – anche il disegno evidenzia una non indifferente maestria: per esempio, nel disegno anatomico dei cavalli. È poi evidente in lui una "sapienza" compositiva derivante da un'attenzione cinematografica.

Ne è, per esempio, una interessante spia la pagina 11 delle 16 che costituiscono l'albo. La quale è strutturata su due strisce: la prima di tre vignette, la seconda di una sola, allungata. Prima vignetta, due schermitori duellanti a figura intera; seconda vignetta: un campo lunghissimo (picchiata dall'alto... prima dell'invenzione dei droni!); terza vignetta: campo lungo su un canyon. Striscia successiva: campo lungo sullo scontro frontale di tutti i protagonisti a cavallo: un'unica vignetta-striscia allargata (con decenni di anticipo sull'invenzione del cinemascope...).

Sono tutte soluzioni che, al tempo, mancavano nella stragrande maggioranza dei fumetti, non solo quelli umoristici (che di solito avevano una struttura davvero infantile) ma anche di quelli realistico/drammatico/avventurosi che andavano per la maggiore, le cui pagine si limitavano a sequenze abbastanza monocordi di vignette a figura intera/piano americano/piano medio. In conclusione, e benché col senno di poi, quell'autore poco più che adolescente, pur nella sua precocità dimostrava di avere i numeri per una brillante carriera che non si sarebbe fatta attendere.

Sono attese che puntualmente, col successivo *Pete lo sceriffo*, vengono effettivamente in buona misura realizzate [v. in Appendice 1 la trama analitica dell'episodio]. Il segno ha perso i suoi tratti di naïveté, avendo già assunto la compiutezza tipica della **prima** maniera stilistica di Jacovitti, con la sua rotondità, l'ombreggiatura piena, la definizione minuziosa e completamente definita dei personaggi. Siamo appena agli inizi di una carriera, ma già Jacovitti raggiunge un suo stile inatteso e peraltro inimitabile. Mentre le sue storie sono un concentrato di surreali assurdità (i suoi disegni, bisognerebbe assaporarli vignetta per vignetta per constatare



quanto siano ricchi di contenuti) il suo stile perde ormai quella naïveté che caratterizza da una parte i principianti e da un'altra anche seri professionisti del disegno comico/umoristico: la stragrande maggioranza dei quali "si ferma" a un disegno stilizzato, appena accennato. Jacovitti no: il suo stile – "questo", che potremmo dire appunto una sua **prima** maniera compiuta (perché negli anni ne seguiranno altre, una **seconda** e una **terza**...) – è dato da un disegno pieno, ricchissimo, minuziosamente ombreggiato, tale da alludere a un rilievo in tre dimensioni, che naturalmente il foglio di stampa, con le sue due dimensioni, non possiede. Per cui tutti i particolari sono perfettamente rifiniti: surreali sì, ma non per questo meno concretamente tangibili, robusti, pieni, "pesanti"...



Detto per inciso, a questo stile Jac si manterrà fedele per due-tre anni: fra l'altro, producendo in ben due versioni un capolavoro, *Le*

avventure di Pinocchio di Carlo Collodi, tradotto sia in illustrazioni per un'edizione in libro, edita da La Scuola nel 1945 ma disegnato nel 1943; sia trasponendo il libro stesso in una "sua" versione a fumetti nel 1946, ma ugualmente disegnata nel 1943/44: questa, per *Il Vittorioso*, il settimanale che lo aveva scoperto e lanciato nel 1940, come già detto, con *Pippo e gli inglesi*. E a dirla tutta, su *Pinocchio* egli tornerà di nuovo nel 1964, dotandolo di nuove e suggestive illustrazioni-capolavoro: ma ciò, come si usa dire, è un'altra storia. In buona sostanza, quello di *Pete lo sceriffo* è uno stile che, per la sua ridondanza potremmo definire "barocco", tanta è la ricchezza delle illustrazioni, nelle quali si manifesta quella caratteristica che distinguerà sempre Jacovitti, il riempimento perfino soffocante delle sue vignette, una vera manifestazione horror vacui.

Al di là di ciò, in *Pete lo sceriffo* le vignette sono scontornate e senza balloon: sono separate da colonnini a didascalia, che contengono anche gli elementi di dialogo: erano le disposizioni dell'allora Ministero della Cultura Popolare che, in quanto fascista, aborriva bensì il fumetto ma lo sopportava, imponendogli però la "denaturazione" derivante dalla soppressione dei riquadri delimitanti i contorni delle vignette.

Quanto alla trama, ci troviamo di fronte a una storiella, peraltro dalla trama ben solida, dissacrante dei luoghi comuni caratterizzanti il western. Vale a dire che, sul piano narrativo, contenutistico, ec-

co il gusto della smitizzazione: Pete, il protagonista sceriffo chiamato a compiere autoritarie imprese, ben lungi dall'essere un prestante giovanotto spaccamontagne, è invece un vecchietto presbite e occhialuto al quale, a vederlo, non daresti due soldi. Il quale, per di più, cavalca indomabile non il solito scalpitante pony dei cowboy, bensì una focosa... motocicletta: una di quelle paradossali trovate che testimoniano il genio inventivo del Nostro.

Il successivo racconto western è *Pippo cow-boy*: nel quale il segno è pienamente definito, sicuro, connotato da uno stile ormai personalissimo e inconfondibile. Il plot è incentrato sulla circostanza che, nell'immediato dopoguerra, il vecchio Zio – il facoltoso americano che ha sposato zia Niki, sorella di zia Rosa con la quale vive Pippo – che possiede un grande ranch, è venuto a trovare la cognata, anche per portare in America Pippo. Il quale pretende – e ottiene – di portare laggiù anche i suoi amici e il cane Tom. Conseguenti, e inevitabilmente esilaranti, avventure western. È un western, come si comprende, un pochino anomalo, in quanto l'ambientazione non è quella tardo-ottocentesca, bensì quella del tempo [che al momento della pubblicazione era] “attuale”: ciò che connota il piacere jacovittiano della rivisitazione di un topos, unito al piacere della contaminazione fra generi e tempi.



In tale prospettiva è il caso di sottolineare un particolare non insignificante. Nella trama, a un certo momento delle loro avventure, Pippo & C. ritrovano una mandria di buoi prigioniera di un gruppo di banditi dediti all'abigeato. I buoi vengono liberati e nella loro disordinata *stampede* travolgono i banditi stessi: il disegnatore focalizza un bue sul cui corpo campeggia la scritta «Giustizia e libertà», alla cui insegna «Libertà, Libertà! Gli animali si gettano nel canyon...» fuggendo.

Potrebbe sembrare una delle tante battute surreali, in realtà è una pungente e beffarda stilata di valenza politica. Perché in tale prospettiva occorre ricordare – in estrema sintesi – che “Giustizia e libertà” fu un movimento politico anti-fascista fondato a Parigi nel 1929, capeggiato in seguito da Carlo Rosselli, che nel 1937 fu assassinato dalla *longa manus* del regime fascista: per una rivolta che era l'obiettivo perseguito dal movimento stesso.

Il dettaglio della vignetta sopra citata sta a sottolineare che, qualunque fosse (già allora e nei decenni successivi) l'atteggiamento politico personale di Jacovitti (ma al cui proposito si spalancherebbe la traversata di un oceano non affrontabile nel presente contesto), la vignetta medesima testimonia una sua attenzione non qualunquista alle condizioni sociali del mondo circostante.

Al di là comunque di questo pur significativo particolare, resta il fatto che rimane anche il gusto di Jac di smitizzare immagini di tipo tradizionale, proponendo ad esempio anche la sorella di Zia Rosa e moglie di Zio Sam come una autoritaria virago ai cui ordini tutti devono rigare dritti; mentre gli addetti a domare i cavalli sono dei cowboy immancabilmente imbrantati; e lo sceriffo è, anche qui ancora una volta, raffigurato come un gran vecchio, piuttosto che un aiutante giovanotto.

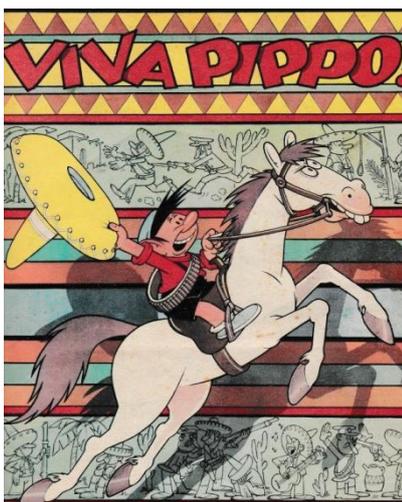


Seguirà, tre anni dopo, *Pippo nel Texas*, che nella finzione narrativa figura come uno spin-off di *Pippo cow-boy* (senza dimenticare che nel frattempo il prolifico Jac ha sfornato venti altre storie di differenti specie). In *Pippo nel Texas*, assai

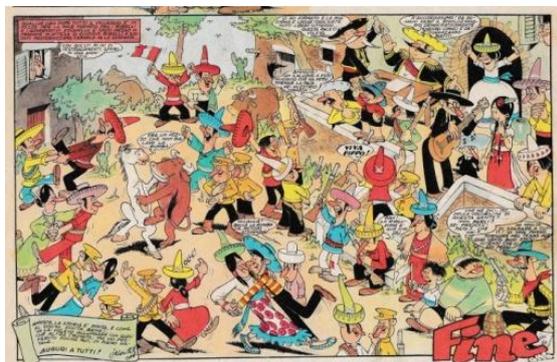


breve, prende forma però il vero nocciolo originario di quel character che sarebbe diventato Cocco Bill: perché risulta evidente come il **personaggio Tex Revolver**, su cui ruota in sostanza la vicenda, condensi parte di quelle caratteristiche che poi confluiranno nel personaggio il quale – spinto dalle vicende editoriali legate al suo successo – diventerà la “maggior” creatura di Jac. Beninteso, questo Tex (chiara allusione parodica a Tex Willer) è un eroe negativo – svalgiatore di banche e ladro di cavalli – là dove invece il Cocco è il più fulgido degli eroi positivi, tanto al pieno servizio della legge quanto il precedente la elude. Ma per Tex Revolver ciò vale, in realtà, solo per le tavole iniziali. Poi, grazie alle vicende impostate da Jac, egli subirà un repentino voltafaccia, in quanto il destino lo porterà a combattere dei banditi insieme a Pippo, schierandosi automaticamente dalla parte della legge.

Proprio in questo particolare, chissà, si può leggere forse un sintomo di una doppia valenza. Da una parte, è possibile che l'autore facesse un raccontino che *aveva proprio voglia di fare per propria soddisfazione*; dall'altra, che fosse una storiella minore rimastagli nel pennello tre anni prima e che poteva restare senza domani, destinata com'era a una pubblicazione diversa dalla nave ammiraglia *Il Vittorioso*: vale a dire pubblicata in un timido esperimento editoriale qual era l'*Almanacco estivo 1949*, richiesto peraltro dai lettori dopo una prima prova analoga di sei mesi prima. Chissà quanto di tutto ciò corrisponderà a una realtà effettiva... Ci vorrebbe lo stesso Jacovitti per confermarlo o negarlo. Resta però la circostanza oggettiva che, soprattutto dal punto di vista strutturale, gli accadimenti di *Pippo nel Texas* segnano forti analogie con quanto, ovviamente dilatato, ritroveremo poi nelle avventure di Cocco Bill, mille volte e in mille varianti diverse.



In seguito, con *Viva Pippo*, si configura – insieme a un racconto successivo – quasi una quadrilogia, in quanto quest'ultimo è una specie di prosecuzione diretta del precedente *Pippo nel Texas*, e questa volta proprio sul settimanale. Insieme a Tex Revolver, i nostri si trovano coinvolti in una serie di avvenimenti [v. in Appendice 2 la trama analitica dell'episodio] che li portano a un coinvolgimento in una delle tante rivoluzioni messicane (pur nella stravolta “storia del mondo alla Jacovitti”). In essa si intrecciano battaglie, amori, inseguimenti, scazzottate, misteri, ammazzamenti vari e duelli ancora più vari... Dunque, un pieno clima coccobillesco: basterebbe cambiare qualche nome e alcune fisionomie e saremmo a tutti gli effetti nel bel mezzo di una delle sue tante storie.



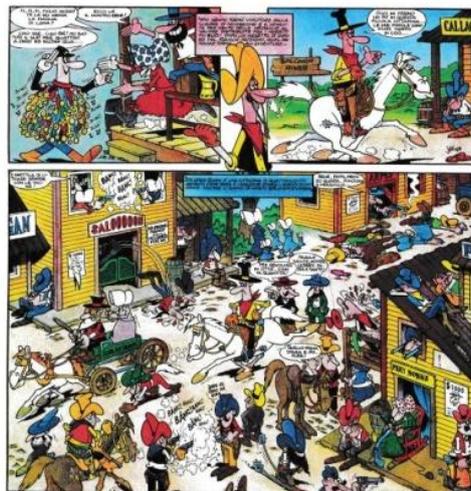
In seguito, in *Pippo Ugh!* (che viene però dopo una quindicina di storie “altre”), la didascalia recita di nuovo: «...all'epoca nella quale i Tre P erano ospiti di Zio Sam...», eccetera, per cui valgono le considerazioni fatte sopra a proposito delle contaminazioni ambientali: l'antico West che convive con la realtà attuale (di allora: 1952). Ma nel presente contesto sembra piuttosto interessante sottolineare come, ormai, il parametro western sia praticamente del tutto messo a punto, ed è lo stesso che avrebbe poi condotto a Cocco Bill. Specie lo

stile grafico di Jacovitti, giunto ormai a una maturità che gli dava una gradevolezza assoluta: è, nella sua forma migliore, quella **seconda** maniera stilistica cui si alludeva sopra.

Ritroviamo naturalmente ancora, come personaggio capace di fare da perno alla vicenda (benché in un ruolo marginale ma alla fine risolutivo) il sempre più simpatico Tex Revolver. Nell'ambientazione, a livello di contaminazioni intertemporali, troviamo una curiosità a pag.2 del racconto: c'è un surreale momento metafumettistico, quando il direttore del giornale richiama Jacovitti a darsi da fare; poi i tre P e certi indiani finiscono, attraverso vicende sempre più improbabilmente surreali, in un set cinematografico, dove succede di tutto, non riassumibile in quanto sequela di gag fra paradossale e assurdo... Tuttavia gli snodi narrativi e i momenti topici sono ormai quelli attorno a cui ruoterà sistematicamente, negli anni a venire, la grande saga di Cocco Bill: col ruolo determinante dei cavalli, con gli indiani grotteschi e aggressivi, e via discorrendo.

Il racconto western successivo – che viene dopo tre anni e 25 racconti “altri”, benché alcuni brevi – è, tout court, *Tex Revolver*. Con questa storia, la più lunga di Jacovitti per *Il Vittorioso*, siamo ormai a ridosso di *Cocco Bill*, sia in senso cronologico (1955 contro il 1957) sia in senso logico. La storia è intitolata in prima persona al personaggio, ciò che lo configura ovviamente come l'oggetto stesso della narrazione (e non è da escludere che, al momento d'essere invitato a collaborare al settimanale *Il Giorno dei Ragazzi*, il nostro autore non abbia fatto altro che prendere in considerazione storie che già gli frullavano in testa per *Il Vittorioso*, flettendole alla nuova esigenza). La storia *Tex Revolver* è comunque interessante per più ragioni, tutte testimoni, in Jacovitti, di una maturità grafico-narrativa ormai magistralmente gigionesca. I presagi della saga del *Giorno* sono presenti fin dall'inizio.

Il protagonista – che nella finzione narrativa è il nonno del Tex Revolver degli episodi precedenti (e qui, da lui raccontato) – appare compiutamente definito fra la tav.2 e la tav.3, assomigliando in tutta evidenza a Cocco Bill: stessa camicia monocolora (contro quella a quadri tipica del Tex Revolver “nipote”), medesime movenze e altre analogie. Seguono: la immancabile rissa, il solito gioco funambolico dei dialoghi, l'arrivo di una sceriffa a sbatter dentro il Tex, del quale poi un losco maggiorente organizza il linciaggio. Seguono, ancora, una impiccagione mancata, grazie al cavallo di Tex, **Zoccolone** (ovvio precursore del **Trottalemme** di Cocco Bill); una fuga, il coinvolgimento di certi indiani, che poi risultano finti, i quali assaltano una fattoria, ciò che fa scatenare quelli veri. Se ne svilupperanno malintesi e quiproquo, scaramucce, battaglie, fughe, inseguimenti, contrabbando di armi e una esilarante fuga su una canoa che si contorce fra rapide e cateratte...

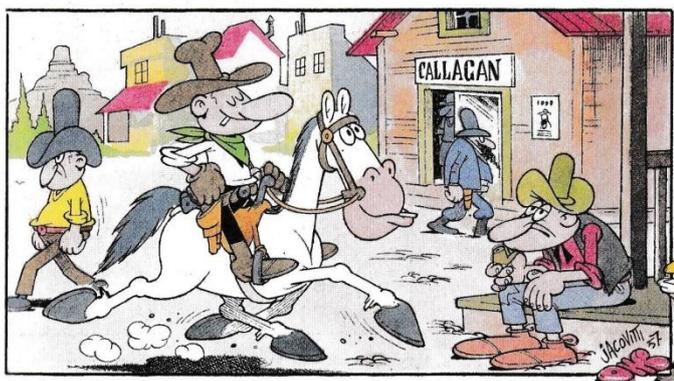


Risulta abbastanza evidente che a Jacovitti non solo piaceva frequentare i vari generi (basterebbe scorrere la sua sterminata fumettografia per rendersi conto che non ce ne fu uno da lui evitato: dal giallo al piratesco al fantascientifico allo storico al favolistico al fantastorico...) ma aveva sicuramente un occhio di riguardo per il western. Non sazio di aver cominciato una serie che lo avrebbe travolto, il *Cocco Bill* [ma forse in quel momento non si rendeva conto di questa prospettiva futura, e se anche “sì” non se ne sarebbe certamente preoccupato], una storia western sul settimanale *Il Giorno dei Ragazzi*, eccolo ancora

accavallarsi, sul “suo” (ancora per poco...) settimanale *Il Vittorioso*, con una ennesima prova western. Questa volta è *Occhio di Pollo*: che vede come protagonisti dei pellerossa da operetta, ma con la partecipazione straordinaria di un Bòffalo Bill, non meno da operetta di loro. Il “raccontino” (definizione dell’autore) ruota attorno a una commedia degli equivoci in una tribù Ciriuaa (che tornerà ancora, nella saga maggiore) dove l’imbranato giovane Occhio di Pollo finisce, per una sequela di equivoci & circostanze fortunate, e nonostante i suoi inevitabili impacci – che danno seguito a scoppiettanti gag grafiche, narrative e surreali – per diventare l’eroe della tribù, con sua stessa perplessità.

Bastano dunque queste sommarie considerazioni per comprendere come, in tutti questi racconti western “preliminari”, figurino già tutti quei temi, quelle procedure, quei tic, quelle tipologie di personaggi, quelle soluzioni narrative, linguistiche, figurali e via discorrendo, che saranno poi la sostanza della lunga saga di *Cocco Bill*.

Se da un’allusione parodica a un nome popolare nel 1949 come Tex Willer, è nato al tempo *TEX* Revolver, viceversa ora (1957), c’è un altro nome, a riscuotere la simpatia dei lettori sull’onda della popolarità-western: Pecos Bill, nato alcuni anni prima, a dicembre 1949 e ormai popolare nel 1950. E allora, vai con l’ennesima parodia, *ecce Cocco BILL*. Pertanto, se l’esplosione della fioritura di Cocco Bill è iniziata quando esso vide la luce, ossia quando *Il Giorno dei Ragazzi* uscì la prima volta il 28 marzo 1957, tuttavia nell’animo di Jac esso era andato idealmente mettendo radici e germogliando **non** nei pochi mesi prima della pubblicazione, bensì lungo l’arco dei tre lustri precedenti. Quindi, allorché il perspicace responsabile della pubblicazione e valido animale editoriale che fu Andrea Lavezzolo [grande fumettista a sua volta, ma questa è – ancora una volta – un’altra storia] lo chiamò a collaborare al nuovo settimanale, Cocco Bill era praticamente già “nato” e delineato nelle sue fondamentali caratteristiche. Quelle per cui è diventato poi la principale creatura, nonostante i circa 400 (quattrocento!) racconti usciti dalla effervescente fantasia di Benito Jacovitti.



Un arrivo di Tex Revolver e Cocco Bill all’esordio: evidentissime analogie

CRONOLOGIA DEI RACCONTI QUI SOPRA CITATI

Il barbiere della prateria – Il Vittorioso – 1941
Pete lo sceriffo – Albo Vitt – 1943
Pippo cow-boy – Il Vittorioso – 1946
Pippo nel Texas – Almanacco Estivo Vitt – 1949
Viva Pippo! – Il Vittorioso – 1949
Pippo Ùgh! – Il Vittorioso – 1952
Tex Revolver – Il Vittorioso – 1955
Occhio di pollo – Il Vittorioso – 1957
Cocco Bill – Il Giorno dei Ragazzi – 1957

Appendice 1. TRAMA di *Pete lo sceriffo*, di pagina in pagina:

1. Una masnada di banditi a cavallo irrompe nel villaggio di Tripper Book seminando terrore e “si salvi chi può!”
2. Il popolo va dallo sceriffo Pete, che sta sonnecchiando e il sindaco lo sveglia sparando un colpo; al quale lo sceriffo, credendo di essere assalito, reagisce con una gragnola di revolverate.
3. Seguono spiegazioni e lo sceriffo, a cavallo di una rombante motocicletta, parte all’inseguimento dei banditi, che presto raggiunge.
4. Ne segue un equivoco e una scaramuccia, per cui il capo-bandito Black abbatte lo sceriffo che viene poi imprigionato in una capanna di tronchi accanto alla loro casa nel bosco.
5. Con uno stratagemma lo sceriffo riesce a evadere, fuggendo a bordo della propria moto, diretto a Tripper Book.
6. Inseguito dai banditi di guardia, egli riesce a sfuggire loro (grazie a gag grafiche surreali) trascinandosene dietro uno.
7. Frattanto Black fa visita al sindaco, che si rivela in combutta coi banditi, e gli spiffera quanto successo. Compresa la prigionia dello sceriffo.
8. Anche Pete telefona al sindaco, che rimane basito credendolo prigioniero; e distrattamente lascia il telefono aperto.
9. Così, mentre il sindaco fa le rimostranze a Black, Pete viene a sapere della loro alleanza e va ad arrestarli. Avviene fra loro una sparatoria
10. Nella sparatoria (piena di gag) Pete ha la meglio e si accinge a farli uscire di casa per portarli in prigione.
11. Un cowboy di passaggio, vedendo il sindaco a mani alzate, lo crede assalito da banditi, per cui si mette a sparare; così il sindaco e Black riescono a fuggire, mentre Pete resta asserragliato in casa. Arrivano altri cowboy e dopo una gran sparatoria viene chiarito l’equivoco.
12. Insieme agli uomini del villaggio, Pete organizza una spedizione verso la casa dei banditi da cui era evaso.
13. Ennesima sparatoria, i banditi vengono catturati, ma il sindaco si getta in un pozzo: al cui fondo egli sa che esiste un passaggio segreto.
14. Pete lo insegue. Lotta senza quartiere (tutta un seguito di gag grafiche).
15. Continua la lotta e Pete ha la meglio.
16. I due vengono estratti dal pozzo e tutti i banditi vengono alla fine imprigionati. È fatta giustizia, col trionfo finale di “Pete lo sceriffo motorizzato”.

Appendice 2. TRAMA di *Viva Pippo!*, di pagina in pagina:

1. Presentazione di Tex Revolver. Al quale, subito, il messicano Pedro Grattacaballo sfilava la cavalcatura da sotto il sedere, avviandosi a oltrepassare il confine verso il Messico. Tex requisisce il carro coi Tre P (Pippo Pertica Palla), casualmente di passaggio e lo insegue passando il confine fra USA e Messico.
2. Pedro, che è un rivoluzionario, viene “sparato” da soldati regolari e sta per essere fucilato. Tex interviene a bloccare l’irregolare esecuzione ma, nel parapiglia che ne consegue, il carro in fuga si rovescia.
3. Pedro, sfuggito alla fucilazione, raggiunge il villaggio dei ribelli e li induce a scendere per combattere i governativi, che stanno per fucilare Pippo e gli altri che lo hanno salvato. Per di più, potrebbero impadronirsi dei loro 20 cavalli. Scaramuccia, le parti si invertono. E saranno i ribelli a fucilare i governativi.
4. Arrivano rinforzi governativi. I rivoluzionari, al comando di Pancio Brilla e del suo luogotenente Escamillo, si ritirano portando con sé, prigionieri, Pippo & C.
5. Un misterioso personaggio mascherato, tutto avvolto in un telo, libera Tex (solo lui) per mandarlo a chiamare i governativi, che verranno a prendere Pancio, così lui riscuoterà la taglia. Pancio è convinto che Tex sia fuggito per timore di essere arruolato fra i ribelli, a differenza dei tre P, che invece accettano. Ma Tex è intenzionato ad agire di testa sua.
6. I tre P, arruolati a forza, vengono minacciati dal misterioso “liberatore” di Tex, il quale apparentemente non torna.
7. Arriva un rivoluzionario, portando prigioniero un giovane chitarrista, che si rivela per Carmelo Cicocico, figlio del Governatore. Viene considerato una spia e condannato alla fucilazione per l’indomani. Sentendolo cantare in prigione, la fanciulla Lolita, giovane figlia di Pancio, si innamora di lui. Inoltre, poi, una misteriosa figura gli manda segretamente in carcere una pistola.
8. Alla pistola è legato un biglietto che lo invita a fuggire, ma lui è molto pauroso. I tre P hanno avuto la stessa idea e, per un malinteso, Carmelo viene liberato e loro si trovano prigionieri nella sua cella. Fuori, Carmelo incontra due ribelli caciaroni.
9. Trascinato a cantare, riceve in testa un catino d’acqua da parte di Ramona, l’autoritaria governante di Lolita e, imbranato, non sa cosa fare, per cui torna in cella, raffreddatissimo. Quando, al mattino, lo portano via per fucilarlo, Lolita “non ci sta”.
10. Pippo fa in modo che sia rispettato l’ultimo desiderio del condannato: guarire dal raffreddore. Pancio, generoso, lo fa portare a casa propria perché sia curato. Pippo, d’accordo con Lolita, briga in modo che non guarisca mai. Frattanto, però, nel villaggio irrompe Tex, conducendo una mandria di buoi infuriati.
11. Tex è tornato coi buoi sia per non contattare i governativi, che lo avrebbero fucilato, sia per liberare i tre P. I quali stanno parlando per la terza volta col personaggio misterioso, a cui Pippo strappa la pistola facendolo fuggire. Tex non li riconosce e li scambia per rivoluzionari.
12. Chiarito il malinteso, Tex invita i tre P a fuggire con lui. Ma Pippo vuole redimere i rivoluzionari. I quali però reagiscono e catturano Tex per impiccarlo, mentre Pancio chiede a Pippo come mai ha quella pistola.
13. Pippo racconta tutto a Pancio, per cui è chiaro che il mascherato era Escamillo, intenzionato a fare arrivare i governativi per riscuotere la taglia. In un duello con Pancio, Escamillo fugge, va a casa di Pancio, per prendere in ostaggio Lolita. Scopre una rivoltella e getta la sciabola, che va casualmente a colpire il letto del degente Carmelo.
14. Però lui non viene colpito perché, pauroso, si era nascosto sotto il letto, avvolto in un lenzuolo. Escamillo avvolge Lolita in un lenzuolo e poi scappa con l’involucro, non accorgendosi che per errore ha preso su quello di Carmelo. Pancio manda Tex e i tre P all’inseguimento di Escamillo, raccomandando tutte le attenzioni per la salvezza di Lolita. Intanto Ramona scopre Lolita.
15. Mentre si constata che Lolita è salva, Escamillo viene quasi raggiunto dagli inseguitori, ma scopre pure lui di avere preso su Carmelo, sicché lo abbandona dandosi alla fuga. Frattanto, insieme ai governativi giunge il Governatore, che era in cerca del figlio.

16. Seguono spiegazioni. Carmelo confessa al padre il suo amore per Lolita. Nel frattempo i governativi hanno acciuffato Escamillo. E tutti, guidati da Pippo e da Tex, tornano verso il villaggio dei rivoluzionari per una battaglia finale.

17. Pippo si propone come diplomatico, sia per far firmare un trattato di pace fra governo e rivoluzionari, sia per combinare il matrimonio dei due “figli”. Ciò che avviene, così il racconto si conclude con una festa generale e ovvi balli in piazza, in una divertente vignettona panoramica di quelle tipiche di Jac. Ma il focoso Tex è arrabbiato, perché non può riportare nel Texas la mandria rubata, da lui portata per lottare contro i rivoluzionari, ma adesso loro tengono per sé.