

PESTE!
C'È IN GIRO UN
MUCCHIO DI GENTE
CHE FA DI TUTTO PER
NON MORIRE DI
VECCHIAIA...



Da vendersi esclusivamente in abbinamento a Repubblica.
Supplemento al numero odierno.
€ 4,90 + il prezzo del quotidiano.
(Repubblica + libro € 5,80 - con D o il Venerdì € 6,10.)

in collaborazione con **panini comics**



GIANLUIGI BONELLI • AURELIO GALLEPPINI

TEX



I CLASSICI DEL FUMETTO DI REPUBBLICA

Chi è Tex

Quando Tex nasce, nel 1948, il western in Italia è come la fantascienza. Delle immense praterie del Texas e dell'Arizona si sa quanto di Marte e Saturno. Nessuna documentazione fotografica può aiutare: è pubblicata su libri americani quasi inaccessibili, e i costumi indiani sarebbero stati portati alla nostra attenzione da Margaret Mead decenni dopo. Rimane solo il mito, la ricostruzione attraverso la rimozione, l'epica della parzialità: quell'affascinante cinema americano dei cowboy e degli indiani, che nel dopoguerra invade le sale italiane.

Il fumetto italiano, poi, è tutto da inventare. Dalla fine della guerra se ne occupano piccoli editori, aziende a gestione familiare, con la redazione in salotto e il magazzino in cantina. Vera fortuna di quei tempi è la possibilità di rischiare. Si può provare in economia con una manciata di personaggi, e scoprire quale funziona sufficientemente bene per continuare almeno per un po'.

Così la signora Tea Bonelli si trasforma da casalinga in editore di fumetti. Separata dal marito Gianluigi, ha imparato da lui (editore, romanziere e sceneggiatore) tutto quello che c'è da sapere per tentare l'avventura. Con lei, una nipote come segretaria e il figlio Sergio come fattorino. Nel 1948 decide di puntare su due personaggi, scritti da Gianluigi e figli delle sue passioni: i moschettieri e i cowboy del West. *Occhio Cupo* è il progetto su cui puntare di più e quello su cui il sardo Aurelio Galleppini si impegna al massimo, lavorando a ritmi forsennati. Per l'altro personaggio (chiamato Tex Willer, perché Tex Killer, il primo nome proposto, era troppo forte) bastano le ore della sera e della notte. Nella redazione milanese si lavora e si dorme e Sergio, allora sedicenne, non riesce mai a



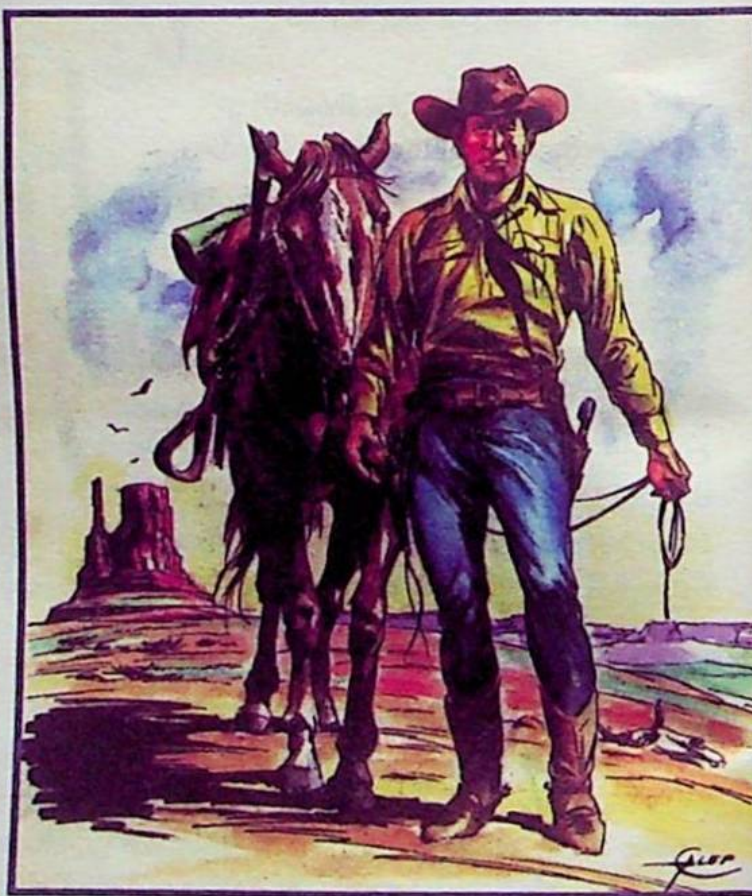
**La svolta avviene
nel 1958,
quando "Tex"
abbandona
la formula
della striscia per
inaugurare il
classico formato
bonelliano.**

sorprendere Galleppini addormentato. Sembra che lavori sempre, anche a notte fonda e al mattino presto.

Oocchio Cupo e Tex Willer escono nello stesso periodo. Lo strillo pubblicitario di Tex è "L'albo più ricco al prezzo più povero": trentasei pagine in formato striscia, quindici lire. Primo titolo: *Il totem misterioso*. Occhio Cupo scompare dopo dodici uscite, mentre Tex continua, trasformandosi da fuorilegge in ranger (una sorta di sceriffo a tutto campo); Gianluigi scrive di getto le storie e Galleppini si ispira, per i ranch, alle fattorie della Maremma grossetana. Non si tratta ancora di un successo strepitoso (gli albi vendono intorno alle sessantamila copie; *Capitan Miki* e il *Grande Blek* tre volte di più), ma il personaggio cresce bene.

La svolta avviene nel 1958, quando Tex abbandona la formula della striscia per inaugurare il "formato bonelliano", che diventerà un "classico" del fumetto italiano. Il successo arride al ranger negli anni del boom economico, quando il pubblico italiano dei fumetti può permettersi di acquistare albi più belli, con storie lunghe, da conservare.

Intanto il progetto Tex, portato avanti da Gianluigi seguendo il proprio istinto di narratore, arriva a compimento: il protagonista è un bianco, è un ranger, ma è anche al comando degli indiani Navajo con il nome di Aquila della Notte. È stato sposato a Lilyth, la figlia del capo, che con il suo amore lo ha salvato dalla morte (lei morirà poco dopo, destino comune alle donne dei fumetti di Tex) e gli ha lasciato un figlio di nome Kit. Al protagonista presto si affiancano tre personaggi, i suoi pards (come dire, i suoi soci): un Kit Carson piuttosto diverso dal cacciatore ed esploratore realmente vissuto, l'indiano Tiger Jack e il figlio Kit, diventato un bel ragazzone. Guarda caso sono quattro. Proprio come i moschettieri, quelli di D'Artagnan.





Da scrittore di mille personaggi e di mille avventure, Gianluigi Bonelli si ritrova a doversi occupare solo di Tex, con cui entra quasi in simbiosi, tanto da arrivare a vestirsi alla Tex e a dichiarare di esserne il portavoce: Bonelli, sorridendo, afferma di scrivere, quasi in stato di trance, le avventure che il protagonista gli suggerisce. Crede fermamente nel personaggio e nella sua epica. Nel suo West non c'è posto per l'ironia, per l'umorismo, a differenza di tanti film americani, come quelli di John Ford, dove spesso trova spazio un siparietto semiserio. Tex è pieno di sé, e rappresenta la legge in un territorio senza regole dove, per sua fortuna, è facile distinguere gli individui loschi dagli onesti. E se in questa semplificazione della realtà molto viene preso dal modello americano, stupisce come Bonelli abbia saputo anticipare Hollywood nell'attenzione verso

i pellerossa. *L'amante indiana*, primo film americano "dalla parte degli altri", esce in Italia qualche mese dopo il matrimonio di Tex; *Piccolo grande uomo* e *Soldato blu* arriveranno vent'anni più tardi. Anche se il matrimonio navajo può essere visto come un semplice espediente per un colpo di scena, la distinzione di Bonelli tra buoni e cattivi non è influenzata dal colore della pelle. Così, nella seconda storia di questo volume, Tex difende il diritto di Tiger Jack di restare in un saloon dove gli indiani non sono affatto benvenuti.

Di Tex è stato scritto più che di ogni altro personaggio a fumetti italiano, nel bene e nel male. Prima che arrivassero Diabolik e compagni e gli stessi personaggi giapponesi, è stato lui a inquietare pedagogisti e "difensori dell'infanzia". Basti vedere, nelle vecchie ristampe, gonne femminili che improvvisamente si allungano e pistole che spariscono da mani che ora impugnano il vuoto. Ce n'è voluto prima che diventasse costume, e cultura. Nel 1979 in un saggio su Tex si contavano le vittime della giustizia del ranger bonelliano: erano più di milleduecento. Negli anni Ottanta faceva discutere la fede politica del personaggio (e non solo la sua): è di destra o di sinistra? In realtà l'epica di Tex è senza storia e senza stato. Il suo senso della giustizia è popolare ed elementare. Il meccanismo di Bonelli è un gioco rigoroso e plausibile, regolato da leggi fantastiche (nella realtà i messaggi di fumo non fungono da telegrammi, né si può stabilire che le orme sono "di quattro o cinque ore fa", ecc.). La punizione, elemento narrativo fondamentale in *Tex*, è necessaria, perché se non c'è un

**Tex è pieno di sé,
e rappresenta
la legge
in un territorio
senza regole
dove è facile
distinguere gli
individui loschi
dagli onesti.**

delitto viene meno il motivo della narrazione. I morti vanno vendicati, i colpevoli puniti, perché Tex agisce; non è un avvocato né un filosofo. E gli uomini che vengono uccisi sono caratteri, sagome, elementi narrativi, pedine mangiate della dama, marziani colpiti nei videogiochi, controfigure cinematografiche dall'ultimo respiro acrobatico e spettacolare.

Nel 1988 Sergio Bonelli (ormai editore di *Tex*, di cui è anche cosceneggiatore, oltre che creatore di altri successi fumettistici come *Zagor* e *Mister No*) decide di portare suo padre Gianluigi nel New Mexico, in Colorado e in Arizona. Lui ha già visitato quei luoghi, mentre il padre li ha solo raccontati nei fumetti. Gianluigi si guarda attorno e, con sorpresa e rammarico del figlio, non batte ciglio: i canyon, le praterie, li ha dentro di sé, quella realtà non lo appassiona. Tex non è americano. Tex è un italiano sportivo, grintoso e deciso che, inserito nei territori del mito, rimane attaccato all'Italia contadina e tradizionale, quella di prima della guerra, dalle "colazioni frugali" come quelle di Tex. E all'Italia della saggezza popolare: solo nella prima storia di questo volume si contano una decina di proverbi, con due "Inutile piangere sul latte versato" (del quale esiste un equivalente americano, che forse Gianluigi non ha mai conosciuto), un "Tra i due litiganti il terzo gode", fino al meraviglioso Kit Carson che, commentando le mosse dei malviventi che insegue insieme al suo socio, esclama: "Gatto scottato dall'acqua calda ha paura anche di quella fredda, no?". E Tex, serio, sul cavallo, gli risponde: "Esatto".



Segnali di stile

Tex è il fumetto popolare per eccellenza, e prerogativa del suo stile è la chiarezza narrativa. Tutto quello che accade non deve lasciare spazio a dubbi interpretativi. Per spiegare le sue scene ai disegnatori Bonelli abbozza le vignette con disegni elementari che presentano già le posizioni dei personaggi. Usa spesso le didascalie, non solo di raccordo – per esempio:



oppio: "Contemporaneamente..."; oppure: "Ed è così che, all'alba del giorno dopo..." – ma anche per descrivere velocemente certe situazioni. Esempi di queste didascalie piuttosto lunghe si possono trovare nella terzultima pagina della prima storia di questo volume, e a conclusione della seconda.

Gianluigi ama spostare l'attenzione da Tex e i suoi pards ai loro antagonisti per preparare i lettori alle difficoltà che il protagonista dovrà affrontare. Le sceneggiature di Sergio Bonelli sono invece differenti: raramente si staccano da Tex e dalle sue azioni. Il disegno di Giovanni Ticci è esemplare per chiarezza, eleganza del segno, pulizia ed espressività. Il disegnatore senese ama il contrasto tra il bianco e il nero e gioca da maestro con le ombre nelle scene assolate o in quelle notturne, che godono sempre della luna piena. Come è tradizione in *Tex* le "riprese" sono ad altezza d'uomo con poche eccezioni: per esempio il campo lungo dall'alto della stalla a pagina 86.

Troviamo quasi sempre tre strisce per tavola. Così, è solo la larghezza delle vignette a suggerire il tempo di lettura. Ovviamente le vignette larghe un'intera pagina "durano" di più e comprendono campi lunghi, scene di massa, dialoghi fra molti personaggi. Altrimenti per ogni striscia le vignette sono due. Perché siano tre è necessaria un'azione dai tempi serrati. Come quelle in calce alla diciassettesima e diciottesima tavola della prima storia. Nel primo caso la vignetta in mezzo mostra il dettaglio di una lampada colpita da un proiettile, nel secondo Tex si volta di scatto per sparare. Come un fulmine.



Il mondo di Gianluigi Bonelli e Galep



Per avere creato Tex, l'eroe più famoso e longevo, e altri indimenticabili personaggi del fumetto popolare, Gianluigi Bonelli è considerato il "patriarca del fumetto italiano". In realtà la sua vera vocazione era quella di romanziere, cresciuta in anni di appassionante lettura dei maestri dell'avventura – Jack London, Joseph Conrad, Robert Louis Stevenson, Jules Verne, Emilio Salgari, che divennero ben presto i suoi modelli narrativi – e di immersioni nel feuilleton, genere dal quale apprese il segreto di calamitare per tante puntate l'attenzione del lettore. Per questo Gianluigi Bonelli amava definirsi "un romanziere prestato al fumetto e mai più restituito".

Nato il 22 dicembre 1908, inizia giovanissimo a collaborare con *Il Corriere dei Piccoli*, pubblicando poesie, e con il *Giornale illustrato dei viaggi*, per il quale scrive racconti brevi. Gli anni Trenta segnano una svolta nella sua vita professionale. È in questo periodo che avviene l'incontro con Lotario Vecchi, all'epoca uno dei più importanti editori per ragazzi. Per la SAEV, la casa editrice fondata da Vecchi, Bonelli inizia a scrivere (con vari pseudonimi) soggetti e sceneggiature per quattro testate – *Primarosa*, *L'Audace*, *Jumbo* e *Rintintin* – delle quali in seguito diventerà direttore editoriale. Nel frattempo sono usciti anche tre suoi romanzi d'avventura – *Le Tigri dell'Atlantico*, *Il Crociato Nero* e *I Fratelli del Silenzio* – nei quali fonde il meglio delle sue letture giovanili, trovando il giusto equilibrio fra la detective story e la narrativa avventurosa. Il successo commerciale non è esaltante, ma questa esperienza permette a Bonelli di farsi notare dai responsabili del *Vittorioso*. Fra il 1937 e il 1939 diventa il più importante soggettista del settimanale cattolico, contribuendo



a far conoscere grandi disegnatori come Raffaele Paparella, Antonio Canale e Franco Caprioli. In anni di autarchia e di severe censure del Minculpop, che sostituisce gli "incolti" balloon con "letterarie" didascalie e pretende di italianizzare l'avventura d'origine anglosassone, Bonelli crea eroi come John Mauri, Furio Almirante, Giorgio Landi e Marco Valli, che dietro un italianissimo nome rendono omaggio ai personaggi nati dalla fantasia di Zane Grey, Edgar Wallace, Henry Rider Haggard, Edgar Rice Burroughs.

Dopo una breve parentesi come editore – nel 1939 rileva da Mondadori *L'Audace* e con lo stesso nome fonda una casa editrice – Bonelli riprende la sua attività di soggettista e sceneggiatore, lavorando per piccoli editori e associandosi, nel 1947, a Giovanni Di Leo, insieme al quale dà un nuovo impulso al settimanale *Cow Boy*. Che siano funambolici spadacini, nobili crociati, coraggiosi pionieri o sagaci detective, tutti gli eroi bonelliani sembrano possedere quello spirito anticonformista e un po' anarchico, quella schiettezza, quel profondo senso di giustizia che di lì a poco costituiranno il tratto inimitabile di Tex Willer. Per il suo esordio bisogna attendere il giugno del 1948, quando ormai Bonelli ha ceduto alla moglie Tea, dalla quale si è nel frattempo separato, e al figlio Sergio la Casa editrice Audace per dedicarsi solo all'attività di sceneggiatore. Ma Tex, che Oreste del Buono ha definito "il frutto di un autobiografismo onirico", non è il cavallo vincente sul quale gli autori puntano. Il suo rivale è Occhio Cupo, un eroe di chiara ispirazione dumasiana, che ha l'onore di essere pubblicato nel prestigioso formato "Albo d'Oro", mentre Tex deve accontentarsi del più popolare albetto a strisce. Per entrambi i progetti viene chiamato a Milano dalla Sardegna, dove risiede, il giovane disegnatore Aurelio Galleppini (Galep), che, come ricorderà lui stesso, inizia a lavorare sui due personaggi giorno e notte: "Mi misi al lavoro dando la precedenza a Occhio Cupo, perché lo ritenevamo la carta vincente. L'esecuzione di una tavola richiedeva quasi un'intera giornata. Il disegno era molto curato e così la documentazione. Finivo quel lavoro verso il crepuscolo; il tempo giusto per mandare giù un boccone e quindi riprendere con l'altro fumetto, cui mi dedicavo sino a notte inoltrata".

Il creatore grafico di Tex nasce il 28 agosto del 1917 e

**Tutti gli eroi
bonelliani
sembrano
possedere quello
spirito
anticonformista e
un po' anarchico
che costituirà il
tratto inimitabile
di Tex Willer.**





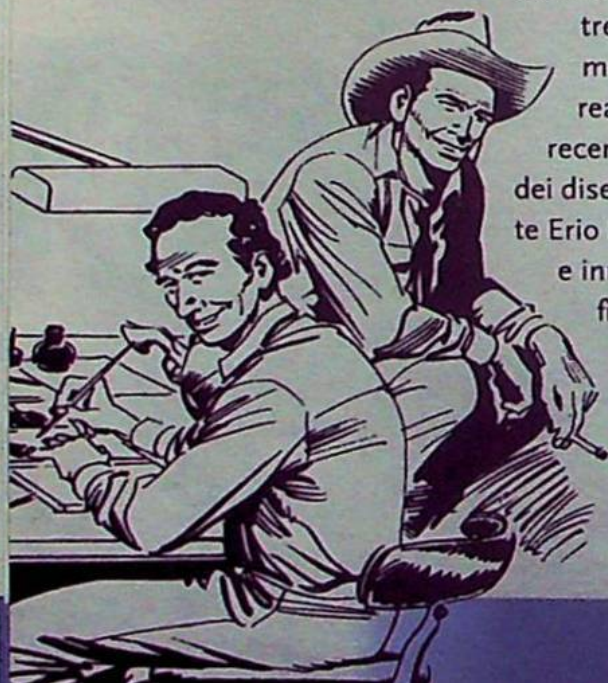
Sessanta crea altri personaggi da accostare al ranger: Ringo, Yuma Kid, Rick Master, i Tre Bill, Hondo e molti altri.

Con il successo della serie, all'infaticabile coppia di creatori vanno ad aggiungersi altri sceneggiatori e disegnatori. Negli anni Settanta Sergio Bonelli – alias Guido Nolitta, pseudonimo al quale sono legate due serie di enorme successo come *Zagor* e *Mister No* – affianca il padre firmando alcune memorabili storie, mentre dagli anni Ottanta la

maggior parte dei testi è realizzata da Claudio Nizzi, al quale si è aggiunto, più recentemente, Mauro Boselli. Più numerosa la pattuglia dei disegnatori che si alterneranno sulla testata: dall'elegante Erio Nicolò all'evocativo Guglielmo Letteri, dal dinamico e innovativo Giovanni Ticci al brioso Ferdinando Fusco, fino alle "nuove leve" Fabio Civitelli, Claudio Villa e Andrea Venturi.

Galep ci ha lasciati il 10 marzo 1994, mentre Gianluigi Bonelli ha salutato Tex Willer il 12 gennaio 2001.

Per quarantasei anni Galep si dedicherà al personaggio con entusiasmo, disegnando oltre diciottomila tavole e firmando quattrocento copertine.



Le storie

Gianluigi Bonelli adorava il racconto d'appendice e nutriva una profonda ammirazione per Alexandre Dumas e i suoi moschettieri. Affiancando a Tex l'amico Kit Carson, il figlio Kit e Tiger Jack, era riuscito nell'impresa di trasferire nel West, sostituendo le spade con le pistole, il modello narrativo che lo aveva affascinato. Un quartetto che diverrà uno degli elementi imprescindibili dell'intera saga di Tex e che ritroviamo in azione nelle due storie presentate in questo volume. Entrambe ambientate negli scenari desertici al confine tra Arizona e Messico, fra dirupi rocciosi e gole ideali per tendere agguati, ci mostrano Tex/Aquila della Notte nella doppia veste di paladino della causa indiana e di risoluto "raddrizzatore di torti uso a dar ragione a chi ce l'ha e senza badare al resto...", come lo definì il suo creatore.

Nella prima, intitolata *A sud di Nogales* e pubblicata nel maggio del 1977 in *Tex* 199, i quattro pards devono affrontare Solly Slade, un bieco trafficante che spaccia agli Apaches whisky scadente. I metodi spicci, ma alquanto persuasi-



vi, di Tex e compagni lo convinceranno a desistere. In *Fiesta di morte*, apparsa fra maggio e luglio del 1982 in *Tex* 259-261, un gruppo di inermi Apaches viene massacrato da una banda di cacciatori di scalpi agli ordini dell'alcalde di un villaggio messicano. La vendetta di Tex, giunto a conoscenza della strage, non si fa attendere: il villaggio viene raso al suolo con fuoco e dinamite e i malviventi finiscono sotto il piombo dei pards.

Inseguimenti, trappole, sparatorie, tattiche da guerriglia: Bonelli dispiega con disarmante efficacia un repertorio di soluzioni narrative rodiate da anni e sempre incisive. Al suo fianco troviamo Giovanni Ticci, autore senese formatosi nello Studio Dami (un gruppo di lavoro italiano che realizzava pubblicazioni per le più prestigiose case editrici inglesi) e che, in seguito a questa esperienza, assieme a Giovanni Giolitti, disegna storie a fumetti per il mercato americano, destinate a comic books come *Turok* e *Voyage to the Bottom of the Sea*. Nel 1964 Ticci inizia la sua collaborazione con le Edizioni Araldo di Sergio Bonelli; entra nella squadra di *Tex* nel 1966, realizzando l'episodio *Vendetta indiana* (pubblicato nel 1968).

Appunti di viaggio



Protagonista di un successo editoriale che non accenna a interrompersi, Tex ha ormai superato i cinquecento albi in quella collana "gigante" che, dal 1958, rappresenta il formato storico della testata. Attualmente pubblicata da Sergio Bonelli Editore, ultimo erede delle edizioni Audace, la serie principale è stata negli anni affiancata da alcune ristampe per rispondere alle richieste del pubblico: la prima fu *Tex Tre stelle* (iniziata nel 1964), alla quale seguirono *TuttoTex* nel 1985 e *Tex Nuova ristampa* nel 1995. Gli anni Novanta portano alla testata un deciso rinnovamento, con nuovi progetti editoriali che si affacciano nelle edi-

cole: fra questi l'*Almanacco del West*, dove trovano spazio una storia a fumetti e un ricco apparato redazionale dedicato al western, e lo *Speciale Tex*, meglio noto come il "Texone", un albo di grande formato che ospita i nomi più prestigiosi del fumetto mondiale, invitati a cimentarsi nella rivisitazione dell'universo texiano. Fra questi, Guido Buzzelli, Magnus, Joe Kubert, Jordi Bernet, Victor De La Fuente, Ivo Milazzo e Alfonso Font.

Per chi volesse dilettersi con letture "istruttive" su Tex e dintorni, consigliamo l'intervista a Sergio Bonelli contenuta in *Come Tex non c'è nessuno* di Franco Busatta (Edizioni PuntoZero). Per ripercorrere la vicenda artistica di Gianlugi Bonelli, è fondamentale il volumetto scritto da Graziano Frediani e allegato all'*Almanacco del West 2002: G. L. - Sotto il segno dell'Avventura*. Dedicato a Tex e alla sua fortuna editoriale è l'agile saggio di Carlo Scaringi, *Tex Superstar* (Gremese Editore), e merita una citazione la coppia Bargioni-Lucotti, che nel lontano 1979 si divertì a scrivere *Tex Willer - Analisi semiseria del più popolare fumetto italiano* (Gammalibri), reperibile oggi solo per consultazione in biblioteca. Una fonte inesauribile di informazioni, curiosità e immagini resta il sito ufficiale dell'editore, www.sergiobonellieditore.it, che contiene anche una completa schedatura di tutti gli albi pubblicati.



TEX

A sud di Nogales

Testi • Gianluigi Bonelli
Disegni • Giovanni Ticci

