

# Al servizio dell'Eroe

Il **TEX** di MAGNUS



EDITRICE  
PUNTOZERO



“In una profonda valle, sperduta tra le montagne della California”, Tex Willer e Kit Carson affrontano gli implacabili *Vendicatori*, la spietata setta di assassini al soldo di Lucas Bonner. Un nome dietro cui si cela Victor Sutter, il figlio creduto morto di John Sutter. Ed è la vendetta il fuoco che ora lo anima: per mano dei suoi fidati guerrieri canachi e cinesi, ha deciso di eliminare i principali responsabili della tragica rovina del padre, un tempo “l’Imperatore della California” e ora un povero vecchio solo e amareggiato. In una battaglia segnata dal vento, dal sangue e dalla pioggia, la pistola di Tex abatterà il regno di terrore dei Vendicatori. “Sapete com’è, quando c’è in ballo la pelle...”

Tex esce nelle edicole sin dal 1948 ed è uno dei personaggi più famosi del fumetto italiano di tutti i tempi. Scritto da Giovanni Luigi Bonelli (padre di Sergio, attuale editore del personaggio) e disegnato da Aurelio Galleppini (in arte *Galep*, scomparso nel 1994), per intere generazioni Tex è stato il simbolo del western e dell’avventura a fumetti. Oggi il principale scrittore delle sue storie è Claudio Nizzi, mentre lo staff dei disegnatori comprende i più bei nomi del fumetto italiano e internazionale, impegnati a portare avanti la tradizione di Galep: Guglielmo Letteri, Joe Kubert, José Ortiz, Giovanni Ticci e Claudio Villa, che realizza anche tutte le copertine.

**Al servizio dell'Eroe**  
**Il Tex di Magnus**

Copyright © 1996, Editrice PuntoZero S.r.l.

Salvo diversa attribuzione tutte le illustrazioni sono © Roberto Raviola

**Tex** is © and ™ Sergio Bonelli Editore. All rights reserved.

The characters included in this book and the distinctive likenesses thereof are properties of Sergio Bonelli Editore.

Progetto editoriale, coordinamento e supervisione

**Andrea Plazzi**  
**Edoardo Rosati**

Progetto grafico e impaginazione

**Kappa S.r.l. (BO)**

Fotolito

**Zincografica Felsinea S.r.l. (BO)**

Stampa

**Officina Grafica San Matteo S.n.c.**  
**(San Matteo della Decima – BO)**

Fotografie

**Mauro Baldrati** (pagine 16, 19, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101)

**Tonino Conti/Sette** (copertina, pagine 14, 15)

**Alberto Musso** (pagine 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93)

**Mario Pitruzzella** (pagine 10, 11)

IV di copertina

**colori di Annalisa Bassi**

Ringraziamenti

**Decio Canzio**  
**Mauro Marcheselli**  
**Daniela Natali**  
**Giancarlo Pancaldi**  
**Andrea Rubini**  
**Attilio Zollo**

Prima edizione: settembre 1996

ISBN 88-86945-00-0

Editrice PuntoZero – Via Porrettana 111, 40135 Bologna

# Indice

## Le Parole

<b>Tutto nacque a Castel del Rio</b> di Sergio Bonelli	1
<b>«Quanti canachi e quanti cinesi?»</b> di Claudio Nizzi	3
<b>Un bengala nel buio</b> di Giovanni Romanini	7
<b>La magnifica ossessione</b> di Carlo Verdelli	14
<b>«Un uomo onesto è sempre un uomo importante»</b> di Tonino Conti	15
<b>La nobile sconfitta di Magnus</b> di Luigi Bernardi	17

## Le Immagini

<b>I luoghi</b>	21
<b>I personaggi</b>	33
<b>La battaglia</b>	53
<b>Miscellanea</b>	62
<b>Prove generali</b>	77

## L'Autore

<b>«È tempo di affrettarsi»</b> Una conversazione con Magnus	87
---	----

# Prefazione

Vogliamo raccontarvi una storia.

Il protagonista è un solare cow-boy e i suoi genitori si chiamano Giustizia e Coraggio. Tutto ha inizio con un'allarmata invocazione d'aiuto dalla valle dello Yuba River e subito la vicenda si snoda tra scorci di baie in Alaska, vascelli su mari rabbiosi, epiche cavalcate, coreografiche sparatorie e agguati al chiaro di luna. Una magnifica avventura a una manciata di chilometri da Bologna, a Castel del Rio. Storie d'ordinaria follia? No. Solo la titanica impresa di un disegnatore nostrano, una colonna del fumetto italiano, dal sacrosanto nome d'arte di Magnus, al secolo Roberto Raviola.

Per oltre sette anni, dal 1988 ai primi giorni del 1996, ha sputato sangue e china su *La Valle del Terrore*, un episodio degli albi speciali di Tex Willer, l'inossidabile Aquila della Notte che Sergio Bonelli Editore aveva deciso di affidare alle sue sofisticate matite. Una decisione che per l'autore bolognese ha significato l'inizio di un paranoico viaggio alla ricerca della perfezione.

Un fenomeno editoriale nostrano, Tex, nelle mani di Magnus, un nome-culto del fumetto *made in Italy* (ma noto in tutto il mondo). Risultato? Duecentoventiquattro tavole di spettacolare pignoleria autoriale. Duecentoventiquattro tavole che in realtà rappresentano "soltanto" il distillato, la "faccia pubblica" dell'impresa artistica di Magnus. Per quest'avventura del ranger bonelliano (orchestrata dallo sceneggiatore Claudio Nizzi) il Maestro Raviola ha infatti effettuato una serie interminabile di ricerche preliminari: prospettive, rappresentazioni in scala di costruzioni e terreni, studi della vegetazione, dell'oggettistica e del mobilio in voga nell'America della seconda metà del secolo scorso (sulla base di un prezioso catalogo del 1875).

Il libro che vi accingete a sfogliare documenta questo formidabile "dietro le quinte". Una testimonianza corroborata dagli interventi dei professionisti che con Magnus hanno condiviso questa incredibile avventura non solo fumettistica e artistica, ma soprattutto umana. A tutti loro, che – come di rito – "non elenchiamo neppure, per paura di dimenticarne qualcuno", vanno i nostri ringraziamenti per la disponibilità e per la preziosa collaborazione. E le nostre scuse, per lo strappo alla regola con cui ci permettiamo di ricordarne uno in particolare. Per lunghi anni di lavoro e di fumetti, Giovanni Romanini di Magnus è stato l'amico e il collaboratore insostituibile. Senza di lui non potremmo oggi ammirare gran parte del meticoloso lavoro del Maestro al servizio dell'Eroe, di questa lunga, interminabile cavalcata che ha visto Magnus al fianco di Tex.

Del suo Tex.



**TEX**

**M.**

PUNTO **COMICS**

# Al servizio dell'Eroe

## Il *TEX* di Magnus

a cura di  
**Andrea Plazzi**  
**Edoardo Rosati**

Interventi di  
**Luigi Bernardi**  
**Sergio Bonelli**  
**Tonino Conti**  
**Claudio Nizzi**  
**Giovanni Romanini**  
**Carlo Verdelli**

# Tutto nacque a Castel del Rio

di Sergio Bonelli

Sono andato a Castel del Rio in un assolato sabato di giugno. Ed è stato emozionante incontrare tanti amici e ammiratori di Magnus, attratti dalla risonanza data dai mass media alla mostra dei suoi originali. Ma è stato altrettanto emozionante associare finalmente un'immagine concreta a quello che, per anni, per me era stato soltanto un nome, persino troppo bello, quasi inventato. Aggirandomi per la sua *main street* ricca di negozi (il bar, il fruttivendolo, l'antiquario...) con piacere ho potuto modificare l'idea che per mancanza di informazioni mi ero fatto su un luogo che consideravo una specie di eremo forzato e sofferto. Al contrario, l'atmosfera del suggestivo paesino emiliano – oltre ai boschi verdi e profondi o ai piccoli canyon scavati dal fiume che abbiamo visti riprodotti nelle magnifiche pagine del suo "Texone" – mi ha fatto credere che Magnus avesse scelto di viverci non per punirsi in un isolamento esasperato, bensì per arricchirsi della presenza affettuosa di gente semplice e cordiale; e a questa gente mi viene da pensare che abbia riservato la parte migliore di sé, quella più estroversa, che di solito nascondeva alle persone con cui intratteneva rapporti di lavoro.

Non mi sono stupito, invece, avventurandomi nei locali che ospitavano l'esposizione di molti suoi lavori, anche non recenti e, soprattutto, delle tavole preparatorie di quel "Texone" che per sette anni mezza Italia ha aspettato e che, com'era prevedibile, mezza Italia ha poi letto. La maggior parte di quelle immagini di Tex, talvolta appena abbozzate, talaltra ostinatamente compiute, e ripetute in mille pose diverse alla caparbia ricerca della perfezione, mi erano passate tra le mani tanto tempo prima, ogni volta che Magnus veniva a trovarmi in redazione, sorprendendomi – e persino preoccupandomi – quando si metteva a rievocare l'impegno straordinario con cui aveva affrontato e portava avanti un lavoro che purtroppo sarebbe stato l'ultimo.

Gli interni e gli esterni del Castello e delle case presenti nella storia sono descritti con cura maniacale, in funzione di quello che poi sarà lo svolgersi dell'azione: le porte, le scale, le finestre non vengono collocate nella vignetta solo per motivi decorativi ma con la logica rigorosissima di una scenografia teatrale che deve consentire i movimenti degli attori.

E, a questo proposito, non posso dimenticare certe riunioni tra me, lui e Claudio Nizzi, lo sceneggiatore de *La Valle del Terrore*, durante le quali l'irresistibile Magnus, pur rispettando le nostre esigenze, non riusciva a rinunciare a un suo ruolo di regista, sollecitando tutti quei cambiamenti nel testo che, secondo lui, gli avrebbero consentito di dare il meglio. Nei suoi schizzi preparatori, la figura di Aquila della







*Sergio Bonelli è nato a Milano il 2 dicembre del 1932. Saggista e sceneggiatore, negli anni Sessanta e Settanta, con lo pseudonimo di Guido Nolitta, crea Zagor e Mister No. Come editore, oltre ai suoi personaggi, pubblica Tex, Martin Mystère, Dylan Dog e Nathan Never.*

Notte appare ripetuta ossessivamente su ogni tipo di superficie – una pagina di quaderno o di block-notes, un cartoncino, un foglio a quadretti... – a dimostrazione che non c'era momento della giornata in cui non ricordasse il suo impegno.

Il nostro Raviola aveva preso davvero sul serio la sua "sfida" e a me non resta che ringraziare il suo grande amico Romanini: proprio lui, infatti, ha avuto il merito di collezionare tutte queste testimonianze che, altrimenti, Magnus non avrebbe considerato più di tanto.

Una piccola goccia trascurabile nel grande mare del suo "Texone".

# «Quanti canachi e quanti cinesi?»

di **Claudio Nizzi**

Prima di scrivere per lui *La valle del terrore* non conoscevo personalmente Magnus. L'impresa partì nell'autunno del 1988: lo ricordo bene perché stesi la prima parte della sceneggiatura con la macchina per scrivere, passando subito dopo al computer. Non ci siamo frequentati molto neppure in seguito.

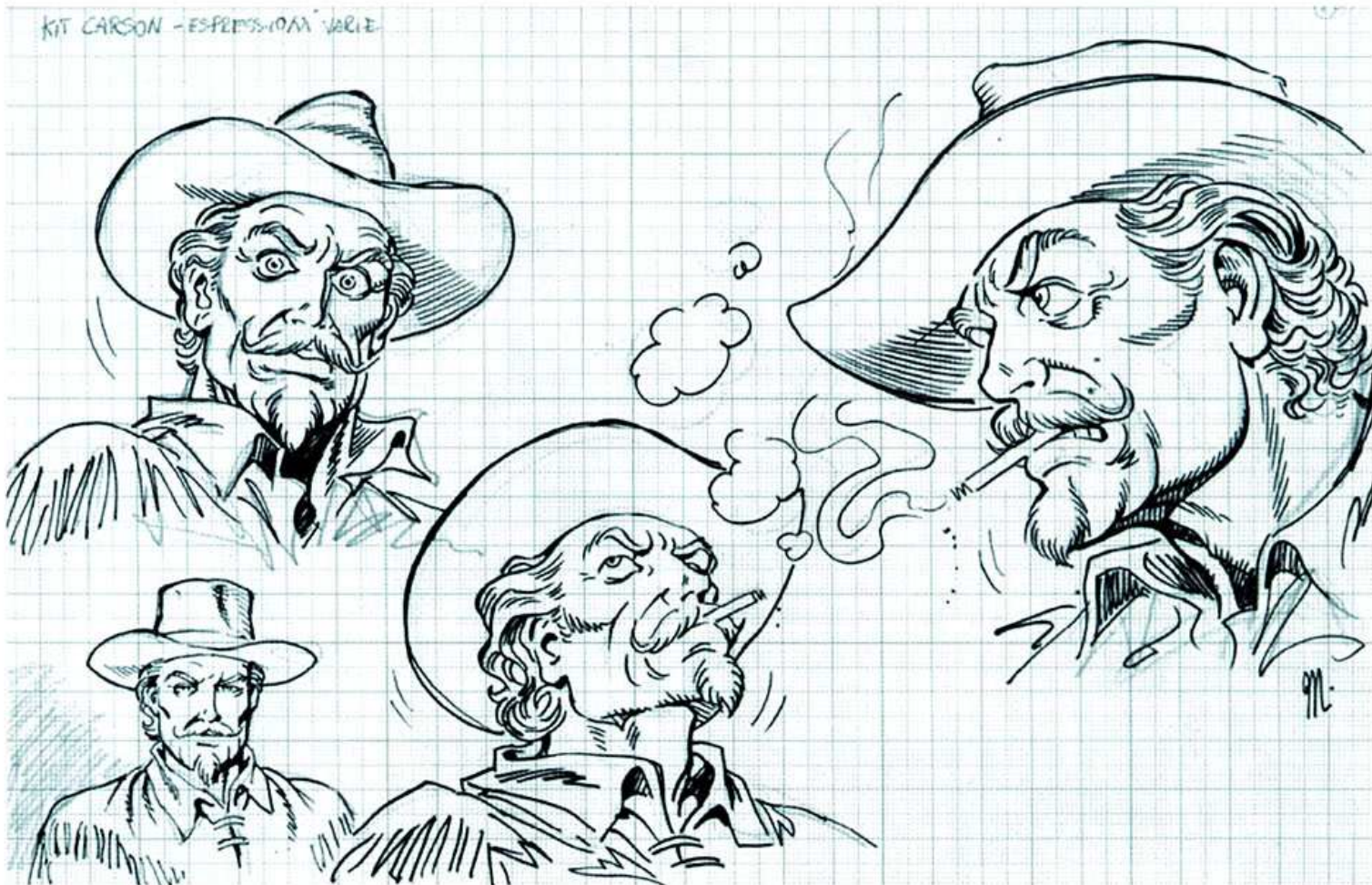
Non cercavo un contatto diretto con lui perché a causa dei suoi ritardi a un certo punto la situazione si complicò e io scelsi di mantenere una certa distanza dalle cose. Così (anche se ne avevo una gran voglia), non andai mai a Castel del Rio, dove mi dicono esserci un bellissimo castello su cui Magnus ha modellato il *Sutter's Rest* della storia. Non ero il cane da guardia dell'editore e non volevo rischiare neppure lontanamente di essere visto in quel modo.

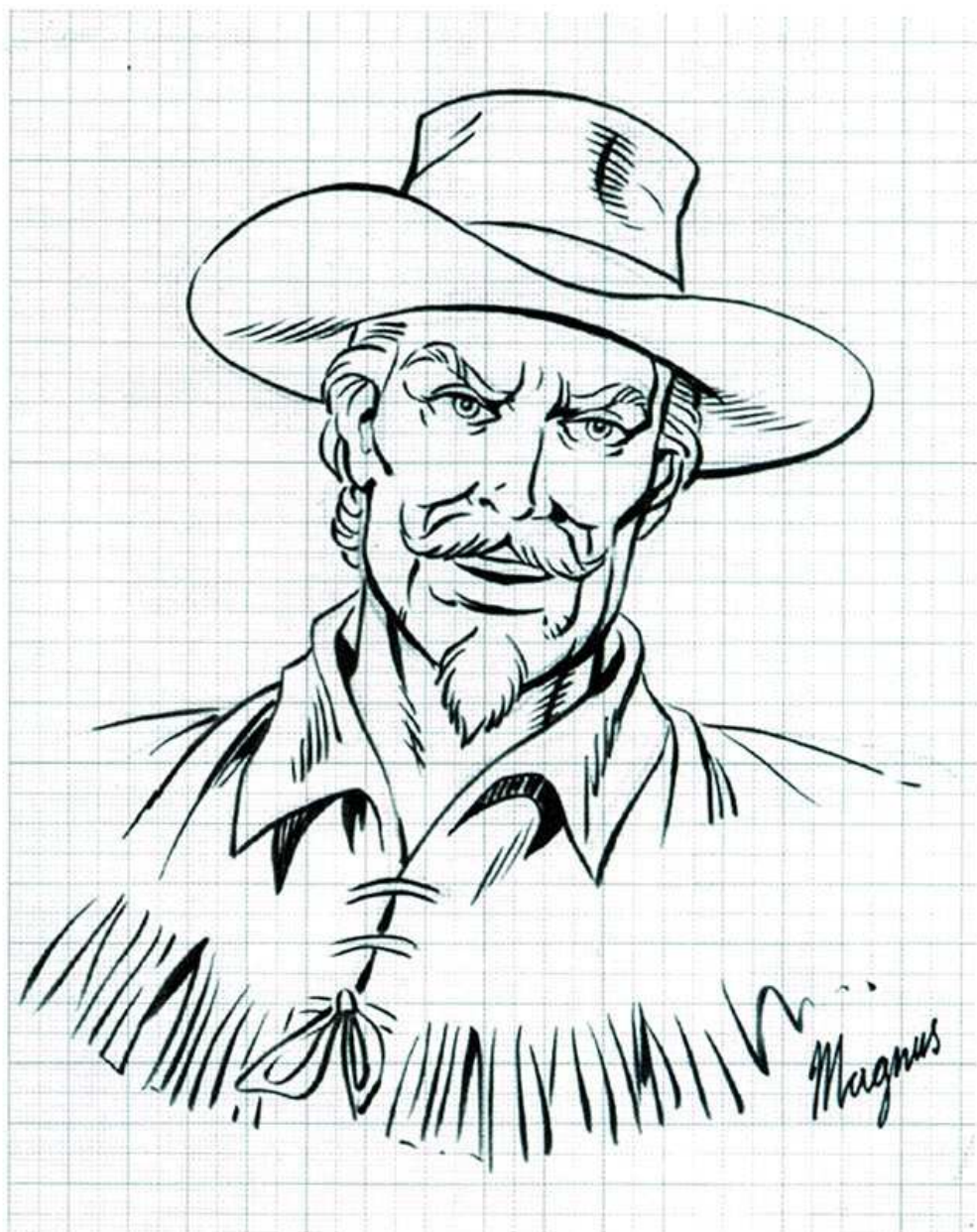
La volta che parlammo più a lungo fu in treno, entrambi di ritorno da Milano. Gli accennai di essere stato contattato da Pasquale Squitieri e scoprii che anche lui aveva avuto un'infelice esperienza cinematografica con lo stesso regista, una cosa che lo scaldava ancora parecchio. Era sentendolo raccontare che se ne intuiva il lato più sereno, da emiliano bonario e pacato.

Dopo il suo "sì" a Bonelli, il progetto per il "Texone" nacque già molto personalizzato: da allora, ho scritto praticamente tutte le mie storie sapendo già chi ne sarebbe stato il disegnatore, per valorizzarlo al meglio.

Nel caso di Magnus, tenemmo conto della sua naturale tendenza per l'elemento esotico, che è tipico di tante sue storie: e quindi cinesi, canachi e così via. La perfida May-Ling, poi, sembrava fatta apposta per lui, senza contare il torbido e drammatico intrigo di famiglia (anche se in una storia di Tex non si

*Studi per Kit Carson, immarcescibile spalla di Tex e una delle caratterizzazioni più felici de La Valle del Terrore.*





poteva dire che la maliarda cinese era stata l'amante di Sutter, tutto è abbastanza chiaro). E poi l'elemento storico e cronachistico, che a Magnus ha sempre ispirato ricostruzioni dettagliatissime, come nel suo volume *Traffici*. Un'eccezione, questa, a una delle regole di Tex, che ha sempre evitato riferimenti precisi al West storico (a parte Kit Carson e Buffalo Bill, che peraltro il vecchio Bonelli ha usato a modo suo).

Sutter è un personaggio storico e *Sutter's Rest* era veramente la sua residenza, anche se noi l'abbiamo collocata in una valle immaginaria lungo un fiume che esiste veramente. Molta della documentazione di partenza si basava su un libro della collana *America* della Cepim sulla corsa all'oro in California, che in seguito Magnus ha arricchito pescando a piene mani in cataloghi di oggetti dell'epoca. All'inizio ci fu una breve contrattazione se mettere o no i cavalli (che Magnus disegnava con molta fatica), poi fu lui stesso a dire «La sfida va accettata fino in fondo». E alla fine saltarono fuori pure i cavalli.

In realtà, pochi di noi pensavano che avrebbe finito la storia. Magnus era poco incline alle collaborazioni, soprattutto per motivi di carattere. Tra l'altro, c'era il precedente di una notevole litigata con Tiziano Sclavi, il creatore di Dylan Dog, per il suo personaggio *Roy Mann*, inizialmente proposto a Magnus e in seguito disegnato da Attilio Micheluzzi. Fu un incontro al fulmicotone, con urla e strepiti, nel corso del quale il timidissimo Tiziano si trasformò – per reazione – in una furia. E questo per episodi di qualche decina di pagine: un "Texone" di 224 sembrava un'impresa impossibile. Sclavi aveva scommesso che non l'avrebbe mai concluso (e adesso mi deve una cena).

Così, si pensava di arrivare a 40/50 pagine e di realizzare "l'incompiuto di Magnus": una chicca da offrire a qualche rivista. Poi ci accorgemmo che



Magnus stava andando avanti. Lentamente, tornando indietro, fermandosi e poi ripartendo, ma stava andando avanti. A pagina 100, era ormai chiaro che faceva sul serio. Ma non eravamo neanche a metà. E ci fu un rallentamento. Ricordo una sosta lunghissima a pagina 130. Passavano le settimane e i mesi, io controllavo, ma niente, eravamo sempre a quota 130. Continuavano ad arrivare tavole a matita, ma di tavole passate a china neanche l'ombra. Poi, superato lo scoglio, la macchina si rimise lentamente in moto.

Sette anni sono lunghi ma infine, miracolosamente, Magnus arrivò all'ultima tavola (in cui si è ritratto, con una nuvoletta scritta da lui e messa in bocca a Tex che dice testualmente "fanculo Magnus!").

Credo di poter dire che Magnus aveva *cercato* Tex, aveva iniziato il viaggio e, ostinatamente, passo dopo passo, aveva percorso (a prezzo di chissà quali sforzi) tutta la pista fino alla terra promessa.

Che cosa ha significato lavorare con lui? Un'esperienza unica. Io passo per uno scrittore pignolo e di solito non fornisco solo la sceneggiatura (che nella tradizione della casa editrice è comunque piuttosto dettagliata) ma anche schizzi e rudimentali piantine abbozzate da me. Tutte cose assolutamente risibili di fronte agli ambienti ricostruiti e a volte ideati *ex novo* da Magnus. A un certo punto, scritta la prima parte della storia, ho proseguito a lotti di non più di cinquanta pagine, in modo da potermi regolare per le successive su quanto lui avrebbe "inventato" nelle precedenti.

*Sutter's Rest*, per esempio, inizialmente lo avevo pensato come una residenza protetta da un muro (già in vista dell'attacco finale, che dato il tipo di storia



IL SIGNOR HOWARD  
(vedi sotto)

LA SIGNORA HOWARD

constituire



diventa: ULRICH  
WINCKELRIED (40 anni)  
- dentista -  
marito di MINA SUTTER

collage di fondo

Primi studi per il signor Howard,  
poi "constituiti" nel personaggio di Ulrich,  
marito di Mina Sutter.



Studio definitivo  
per il personaggio di Ulrich.

Claudio Nizzi è nato a Setif (Algeria)  
il 9 settembre 1938.

Autore di novelle e racconti, firma  
il suo primo fumetto nel 1962.

Negli anni Settanta collabora soprattutto  
a Il Giornalino delle Edizioni Paoline,  
per cui crea svariati personaggi.

Dai primi anni Ottanta scrive  
per l'Editoriale Cepim

(oggi Sergio Bonelli Editore)  
la maggior parte delle storie di Tex.  
È anche il "papà" di Nick Raider,  
altro personaggio bonelliano.

era d'obbligo). A un certo punto mi sono ritrovato sommerso di planimetrie, assonometrie, spaccati dei vari piani, dei bastioni e del cammino di ronda.

Alla fine, non potevo non tenerne conto e la scena dell'attacco l'ho scritta con tutte le sue piante sotto gli occhi.

Altro esempio: la banda dei "cattivi". Io scrivevo che era composta da canachi e cinesi. E lui: «Quanti canachi e quanti cinesi?» e già a tenere il conto di quanti canachi e di quanti cinesi morivano nel corso della storia.

Con gli altri disegnatori l'approccio è completamente diverso. Un po' come su un set cinematografico. Non serve una scenografia complessiva e coerente: si costruiscono solo le strutture interessate alla scena. Magnus, invece, che per formazione era uno scenografo, parafrasando Balzac voleva fare concorrenza alla realtà, o almeno riprodurla: rincorreva la totale coerenza delle inquadrature con una scenografia e un ambiente costruito *precedentemente* ed esterno al tutto.

Logicamente, dovetti adeguarmi alle sue esigenze: avevo a che fare – a tutti gli effetti – con un ambiente reale e non potevo non tenerne conto. La sua maniacale ricerca di coerenza lo spingeva a trovare giustificazioni narrative a soluzioni grafiche che nascevano lungo la strada e che lo intrigavano.

L'idea di far uccidere Victor Sutter con uno spillone (invece che con un pugnale, come da me suggerito) fu di Magnus: lo spillone era già presente nell'acconciatura di May-Ling, perché allora non approfittarne? Per non parlare della ferita di Tex: mi fece una specie di conferenza di traumatologia, con un'analisi del tipo di ferita («da arma a doppio taglio, lunga e molto affilata») e del tipo di lesione interna che avrebbe potuto procurare. Doveva essere compatibile col tipo di fasciatura e con la mobilità che – alcune pagine dopo – avrebbero dovuto consentire a Tex di impugnare di nuovo l'arma. Questo lo portò a decidere per un ben preciso numero di punti di sutura.

D'altra parte, devo riconoscergli di avere rispettato tutto quello che gli inviavo e di discutere preventivamente ogni minima variante. Su questa sua correttezza, tanto di cappello.

Da parte sua, come credo sia ormai chiaro, si è letteralmente cercato ogni possibile problema, ogni possibile fatica e difficoltà.

Un disegnatore professionista, dopo una certa età, è naturalmente portato a semplificare il proprio lavoro: fa volentieri a meno di problemi tecnici (anche perché li sa già risolvere e al contrario di un autore ancora in crescita non deve dimostrare nulla a nessuno), evita scene troppo documentate e magari svicola un po' sugli sfondi. Tende a diventare un po' opportunisto, insomma, nel senso più innocente e bonario del termine: è assolutamente normale e soprattutto umano.

Magnus invece, col passare del tempo, sembrava sprofondare sempre di più in questa sua esigenza assolutamente personale di completezza. Una sorta di nevrosi che secondo me nasceva da uno scrupolo ben preciso: da grande professionista qual era, aveva capito che nel fumetto western non esistono scorciatoie e che non c'era spazio per fughe.

Inoltre, aveva un sacrosanto rispetto per Tex. Sapeva che sarebbe finito in mano a mezzo milione di persone. E uno dei suoi miracoli è stato proprio il "suo" Tex: personalissimo, ma al tempo stesso il più ortodosso rispetto a quello di Galep (professionista da lui ammiratissimo).

A conti fatti, dunque, penso che Magnus abbia reso un enorme servizio alla casa editrice, anche se con tempi incredibilmente dilatati che non potevano non inquietare Sergio Bonelli, che più di una volta ha disperato di vedere finito il lavoro.

Inquietudine più che legittima da parte di un editore, che Magnus cercava di rabbonire ogni volta che capitava a Milano, spiegando e giustificando ogni scelta, come a dire «se ci metto tanto un motivo c'è»: da una certa venatura per quel tipo di albero (che magari aveva visto in un bosco di Castel del Rio) a quel particolare tratteggio per rocce, cespugli, mobili.

E devo dire che nonostante le premesse, nonostante tutti i problemi e i ritardi, credo che con Magnus a Bonelli sia riuscito un altro dei suoi "miracoli": fare arrivare nelle mani dei suoi lettori un libro a fumetti di incredibile bellezza.

# Un bengala nel buio

**di Giovanni Romanini**

Conobbi Roberto nei primi anni Sessanta. Mi ero presentato con la classica cartellina e anche se aveva solo qualche anno più di me provavo una certa soggezione del "professor Raviola". Disse che andavo già benissimo per Kriminal e davanti a me - che ero esterrefatto - telefonò a Luciano Secchi per farmi inviare una prima sceneggiatura. Col tempo, divenne talmente oberato di lavoro che mi chiese se me la sentivo di passare a china le sue tavole. A me non sembrò vero, e iniziammo a vederci e a collaborare regolarmente.

Di lui ho ammirato tutto, da Kriminal in poi, e qualunque cosa mi chiedesse ho sempre accettato con entusiasmo: inchiostrare le sue bozze era un vero divertimento e un modo unico d'imparare. E poi c'era un fatto di carattere: credo di essere il solo a non avere mai litigato con lui. Roberto era un tipo assai speciale e ha avuto da ridire un po' con tutti. In più di trent'anni non ci siamo mai scontrati su nulla, nonostante una collaborazione strettissima e le mille questioni lavorative (e quindi di denaro), su cui è facile avere opinioni diverse. Mai una volta.

E mai una volta si è prefigurato un rapporto maestro/allievo, anche se naturalmente, per esperienza e bravura, i ruoli erano quelli e quando Roberto mi diceva «Ci sarebbe da fare una cosa...» io mollavo tutto, perché collaborare con lui aveva la precedenza. Esordiva ogni volta dicendo «Giovanni, avrei un personaggio...» e giù una valanga di idee, situazioni, battute.

*Una delle prime  
"richieste di soccorso"  
di Magnus a Giovanni Romanini,  
una volta deciso di imbarcarsi  
nell'avventura del "Texone".*



In questa pagina  
e in quella a fianco:  
studi di cavalli (e cavalieri)  
di Romanini.



Qualunque disegnatore onesto, per quanto bravo, sa cogliere la differenza tra sé – o tanti altri – e Roberto. L'atteggiamento sufficiente di certi critici e di certi autori deriva sostanzialmente dalla consapevolezza della sua superiorità. Perché a un disegnatore intelligente certi lavori di Roberto possono davvero infondere un senso d'impotenza. E fargli capire che mai potrà avere le intuizioni di cui egli è (e di cui ancora sarebbe) stato capace.

Nel campo del fumetto e dell'illustrazione Roberto è stato davvero uno dei più grandi artisti del mondo.

Mi chiedono spesso perché sono sempre rimasto così legato a lui, alla sua ombra. Diciamo subito che non ho mai avuto la presunzione di sfondare o nutrito ambizioni di arrivismo. Per me lavorare assieme a un artista del suo calibro ha sempre rappresentato la massima soddisfazione possibile. Inoltre, conosco bene le mie capacità: a certi livelli non potrei mai arrivare. Perché, allora, porsi tanti problemi? Disegnare fumetti è talmente pesante che se lo si fa senza divertirsi si rischia davvero d'impazzire.

#### «Mi manda Raviola»

Da Roberto ho appreso tantissimo. E, come dicevo, senza che mai lui si atteggiasse a maestro. Io mi limitavo a osservarlo, ad analizzarlo, cercando di afferrare che cosa ci fosse veramente dietro. E ogni volta mi trovavo di fronte a qualcosa di diverso.

Era incapace di ripetersi, di adagiarsi su soluzioni già trovate. Era un meccanismo che gli scattava dentro ogni volta che esauriva un impegno lungo e faticoso, che voleva assolutamente scrollarsi di dosso. Come quando mollò *Lo Sconosciuto* dopo il sesto episodio per affrontare soggetti del tutto differenti, come *Milady* o *Necron*, così incredibile, con quel segno plastico e privo di ombre. Gli altri disegnatori, più o meno, rimangono sempre gli stessi. I migliori trovano una loro strada ma poi è difficile che cambino davvero.

Roberto era l'unico ad andare costantemente avanti, come animato da un'ossessione: ogni volta che iniziava una storia nuova non riusciva a farla allo stesso modo. «Non ce la faccio» diceva. Doveva assolutamente trovare un modo nuovo: quello *giusto* per quel lavoro.

Mi spiego. Per lui la tecnica, gli strumenti del disegno, sono sempre stati fondamentali. Chi lo conosce sa che a un certo punto, con l'ultimo episodio dello *Sconosciuto*, abbandonò il pennello per passare al pennarello. Aveva capito che il pennello lo stava limitando, che lo costringeva a eseguire un certo tipo di ombre, a chiudere e a finire il segno in un determinato modo, soprattutto in fase di tratteggio: nella definizione delle pieghe e dei panneggi col pennello era inevitabile, in altri termini, "cadere" con una certa pesantezza, depositare cioè una certa quantità di nero. Il pennarello gli consentiva una maggiore leggerezza e luminosità, o quanto meno la libertà di decidere come dosare questi effetti. Il suo segno cominciò così ad alleggerirsi e già ne *La Compagnia della Forca* è più arioso, brioso.

Se avesse fondato una scuola avrebbe sfornato allievi incredibili. Ma non era il tipo. Una questione di carattere. Quando i ragazzini andavano da lui e rompevano un po' troppo le scatole, li mandava da me. Io aprivo la porta e questi: «Mi manda Raviola».

## Tex

Anche se l'ultimo lavoro che ci ha visti insieme ufficialmente è stato *La Compagnia della Forca*, non ho mai smesso di collaborare con lui.

Quando arrivarono le prime pagine della storia di Nizzi per il "Texone", le leggemo insieme e il primo problema fu subito quello dei cavalli, un annoso punto debole di Roberto (l'unico, forse). Li faceva sistematicamente con le gambe un po' divaricate, quasi aperte. E si arrabbiava come un matto... lo facevano impazzire! Probabilmente per la sua tendenza naturale al grottesco, al buffo, a quel segno così simpatico per cui tutti lo hanno amato.

Faceva una fatica tremenda ad aderire a un segno più realistico e questo spiega la sua ansia di documentazione, di precisione assoluta in ogni cosa che avesse un riferimento al vero (penso a *La fata dell'improvviso risveglio*, quella con l'asportazione del rene allo *Sconosciuto*: una sequenza chirurgicamente ineccepibile).

Io ho un segno leggermente più aperto e dinamico, più "americano", per certi versi. In Roberto, invece, prima di Tex, tutto era chiuso: ogni profilo, ogni figura, ogni contorno. Proprio per il modo in cui li tracciava, senza mai staccare la matita o il pennarello dal foglio.

Per Tex decise ancora una volta di cambiare, perché lo sentiva necessario, perché voleva tornare a quello che per lui era il vero Tex, cioè l'eroe di Galep. Una decisione che gli è costata una fatica enorme (oltre che per l'approccio strettamente realistico che, trattandosi di Tex, non poteva non avere).

E poi mantenere per 224 pagine un segno così aperto per boschi, rocce, paesaggi... è un'impresa da far paura. Ma lo ha fatto: ha rinunciato ai suoi neri, quelli per cui in Necron aveva rinnegato il tratteggio. Per Tex ha scelto esattamente il contrario, per infondere più luce persino alla pioggia, ai temporali, alla foresta di notte.

Ha elaborato un modo tutto suo d'incastare e sovrapporre i segni l'uno sull'altro; di contorcere gli alberi, tratteggiando prima le nodosità, poi modulando due o tre profili guida e quindi tratteggiando per dare luce e spessore. E poi le rocce. Sia ben chiaro: non si tratta solo della resa di certi elementi ambientali, per quanto brillante. Il tratteggio di Roberto è un particolare tipo di approccio a tutto ciò che è statico, decorativo. Un tratteggio lento, metodico, "spietato", come diceva lui: «Perché se si fa, bisogna farlo bene. Al meglio». Un tratteggio che una volta adottato non può essere abbandonato, che va condotto fino in fondo. Se "scappa la mano" o si cerca di svicolare, procedendo più in fretta, è la fine: per chi sfoglia l'albo diventa un pugno nell'occhio, un buco nella pagina. E io, disperato, a ripetergli: «Roberto, qui non finiamo più». Simili scelte ti condizionano il lavoro e la vita. Una vita che Roberto ha sacrificato tantissimo al lavoro, al fumetto. Rendendosene conto: «La giornata mi sfugge» diceva.





Ed è evidente che per ciò che sapeva infondere in una storia, in una singola tavola, non poteva essere il tipo che rientra a casa alla sei di sera: «Ciao cara, come stai? E i bambini?». La mattina dormiva, quindi non vedeva i figli. Di sera e di notte lavorava. Non era un disegnatore che potesse vivere tranquillo. Negli anni di Tex, l'andamento tipico della giornata era più o meno questo. Roberto si alzava la mattina, andava a fare la sua sacrosanta passeggiata e intorno alle dieci si metteva al lavoro, per esempio su una nuova striscia; alle sei di sera era ancora lì, con gli occhialini sul naso e il pennarello sul foglio: non si era mai fermato ma la striscia non era ancora finita. Magari io lo chiamavo e gli dicevo: «Come va?» e lui «Bene, bene: sto facendo un albero. L'ho cominciato stamattina».

Questo per sei (dico sei) anni, staccando la spina ogni tanto e impegnandosi in altri progetti, come il *Lunario* o *Il Principe nel suo giardino*, perché altrimenti sarebbe davvero impazzito. E io che cosa dovevo fare? Lavarmene le mani? L'ho seguito, sperando di non restare per strada. Come diceva lui, bisognava morire. Me lo disse chiaro e tondo: «Giovanni, se ci stai partiamo». Io ero perplesso, non sapevo che cosa dire. Già con *Le Femmine* era quasi andato giù di testa. E stavolta si trattava di 224 pagine: «Lo so, ma bisogna andare avanti. Bonelli deve morire». Nel senso che voleva stupirlo, farlo trasecolare: «E se Nizzi dirà 'Battaglia nel bosco' noi diremo 'mentre piove e tirano fulmini. Ed è notte.' Bisogna dare il massimo».

### Bonelli

Quello tra Roberto e Sergio Bonelli, l'editore, è stato un rapporto molto difficile. Per la diversità dei rispettivi caratteri, innanzitutto, e poi per questioni oggettive: i tempi con cui Roberto affrontò il "Texone" erano incompatibili con ogni possibile logica editoriale, per quanto illuminata, e a un certo punto Bonelli si ritrovò con un "Texone" più volte annunciato e ancora in alto mare. Il tempo passava e la storia non saltava fuori. Roberto non smise mai di lavorarvi, ma lo faceva a modo suo e con i suoi tempi, come sempre. A un certo punto Bonelli gettò la spugna e troncò ogni rapporto, dichiarando che il "Texone" a lui interessava vederlo solo finito.

Credo che questo dia la misura di quanto sia stato difficile per entrambi avere a che fare l'uno con l'altro. Sergio Bonelli è una delle persone più sensibili e gentili che io abbia mai incontrato, tanto che mi è ancora difficile pensare a lui come a un editore. Non ho mai conosciuto nessuno che, potendo fare valere un rapporto di forza, scegliesse invece la strada della cordialità e della familiarità, trasmettendo anche all'ultimo arrivato il senso dell'importanza del suo lavoro e di quanto questo è apprezzato. Reagire come ha fatto deve essere stata una specie di ultima spiaggia, di fronte a un personaggio che a lui – come a tanti altri – appariva incomprensibile.

A parte gli inevitabili giochi delle parti e i rispettivi ruoli di autore ed editore – che non potevano non avere un loro peso – sono convinto che Bonelli avesse capito di avere per le mani qualcosa di assolutamente eccezionale. Ma anche di non potere fare nulla per forzare la mano a Roberto.

Che alla fine – ancora una volta a modo suo – gli si riavvicinò: «Sergio, rinforziamo le pistole».

### Una lezione di stile

Io sono un tipo piuttosto nervoso. Roberto era come un monaco, un asceta. Un bengala nel buio. Luminoso. Lucidissimo. Diceva: «Devi fare così, Giovanni, con calma. Finisci questa roccia, ma senza guardare quella che farai dopo. Prima completa questa in tutta tranquillità. Perché se la fai in fretta e ti viene male, dopo torni a guardarla e t'incazzi. Se invece ti viene bene hai fatto qualcosa che rimane». Sembra una sciocchezza, ma il segreto è tutto qui. Lui insisteva sempre molto sul fatto che i fumetti possono essere guardati più volte, e lo teneva sempre bene a mente. E il suo disegno è uno dei pochi che si torna ad ammirare. Perché... è simpatico. Piace e basta.

Ma al di là del fatto tecnico, per quanto rilevante in un mestiere come il nostro, quella di Roberto nell'affrontare Tex è una lezione di grande umiltà. E di devozione verso un personaggio che è stato grandissimo e che è tuttora





sulla breccia. Roberto era un grande autore, modesto ma assolutamente consapevole dei propri mezzi.

Nonostante ciò, davanti a Tex si è fatto umile. Poteva farlo splendidamente lavorando soltanto la metà, o ancora meno.

Ma il rispetto per il personaggio e la stima per tutti i grandi autori che l'hanno disegnato nel corso degli anni, assieme alla sua maniacale idea del segno, lo hanno spinto a queste scelte quasi folli.

### **La fatica del disegno**

Scelte folli e faticose. Soprattutto se si pensa a quanto tempo ha preventivato fin dall'inizio per questo lavoro (che è andato aumentando enormemente lungo la strada) e al fatto che si trattava di un personaggio non suo: Roberto rigurgitava di idee e di progetti che non vedranno mai la luce perché ha scelto di lavorare a Tex in quella maniera certosina. Paradossalmente, era lo stesso Bonelli a incitarlo a sveltire il lavoro. Ma lui niente: la missione andava ultimata nel migliore dei modi.

Il punto è che ha sempre avuto un grande rispetto dei lettori, a cui pensava costantemente. Quando, dopo la prima serie, terminò *Lo Sconosciuto* – con un telegramma all'editore Barbieri in cui ne annunciava la morte – lo fece per rispetto del pubblico. Il personaggio stava cominciando a funzionare ed era esattamente al punto in cui un altro autore avrebbe spremuto al massimo il successo del momento. Io stesso lo incoraggiavo ad arrivare almeno fino al numero 10. Ma lui aveva capito quanto *Lo Sconosciuto* valesse e non voleva farlo in fretta: «Se continuo così lo rovino. Preferisco ucciderlo». In queste cose era onestissimo, integerrimo. Chi è che ragionerebbe in questi termini, specialmente oggi? E, infatti, a chiedere in giro – soprattutto agli editori – tutti diranno che era un tipo originale. Un matto.

Ma dove si trova uno che il giorno prima di morire – e lo sapeva – si preoccupa di completare l'ultima avventura de *Lo Sconosciuto*, quella pubblicata su *Comix*? «Questa è l'ultima, Giovanni. Devo finirla.»

### **Pubblico e critica**

Roberto non ha mai ricevuto particolari riconoscimenti di critica, come lo *Yellow Kid*, cosa che alternativamente lo lasciava indifferente e lo amareggiava, anche se alla fine l'unica cosa che per lui contava veramente era il giudizio del pubblico.

Il punto è che è sempre stato un autore sconcertante, “strano”, non riconducibile a un'immagine tranquillizzante o già vista. Leggere Roberto può costare una certa fatica, persino disagio. Ma chi lo ama lo ama alla follia, senza vie di mezzo.

È comprensibile, perché è quello che capitò a me quando lo vidi per la prima

volta. È un *feeling* del tutto speciale che con altri, per quanto bravi, non scatta. Solo chi lo prova lo capisce.

E tra i critici o i giornalisti non l'hanno compreso in molti. Nessuno gli ha mai rivolto le domande giuste. Sempre le stesse interviste con le solite cose (quanto lo infastidivano...) come: «Le manca Alan Ford?», «Perché fa tutti i personaggi col nasone?», «È vero che la sera va all'osteria con Guccini?».

### **Di scenografia, pazienza e altre storie**

Roberto è un autore impegnativo, per le storie, certo, ma anche per i disegni. Per il dettaglio dell'ambientazione e la felicità delle caratterizzazioni. Basti pensare alla galleria di mogli delle *110 Pillole*: non ce n'è una uguale a un'altra, ciascuna con i suoi tratti distintivi e il suo carattere. E poi i luoghi, curati minuziosamente non per semplice pignoleria ma perché è dall'ambiente che secondo lui – quasi ineluttabilmente – derivano i personaggi e l'azione. Una concezione particolarissima, che sicuramente gli proveniva dalle sue esperienze di scenografo teatrale: era sempre dall'ambiente che Roberto partiva per muovere una scena.



Era convinto che fossero i dettagli a fare emergere i personaggi, e che anche quelli invisibili o che non si notavano contribuivano comunque a comporre la scena e l'atmosfera.

Una sua pagina è densissima, zeppa di dettagli, ciascuno con una storia e una funzione ben precisi. A volte vien da pensare che per affrontare le sue storie ci vorrebbe un libretto di istruzioni, un manuale del tipo "come leggere Magnus". È tutto troppo ricco, troppo studiato per poterlo apprezzare di primo acchito o senza una guida. Anche per questo ambienti e dettagli lo assorbivano interamente e lasciava i personaggi per ultimi. Un po' perché li aveva già elaborati in mente e poi perché sapeva di poterli caratterizzare con facilità, quasi al primo colpo: il cattivo, l'antipatico, l'indispettito... Su cento facce non ne avrebbe fatte due uguali. E alla fine torniamo sempre al punto chiave: il culto di Roberto per l'autodisciplina, la pazienza. Un traguardo raggiunto gradualmente, soprattutto attraverso la cultura orientale.

Negli anni Sessanta Roberto era molto più gaudente, solare; poi, col secondo matrimonio e i figli, più o meno ai tempi del primo *Sconosciuto*, cominciò a cambiare. Si firmava con l'esagramma *I Ching* del viandante, a indicare la sua continua ricerca, ed era divenuto più meditativo. Un atteggiamento che l'ha aiutato parecchio nelle opere successive, durissime. Diceva sempre «Qui nessuno ti dà una mano, Giovanni. Bisogna calmarsi», oppure frasi del tipo «È inutile affannarsi a finire di disegnare l'albero per passare alla capanna, se poi lo fai male. Prima completalo con la massima calma». Parole da incidere nel marmo, per un disegnatore.

E il risultato è la pienezza sbalorditiva di ciascuna vignetta, che concorre armoniosamente a comporre la tavola ma che nel contempo è finita e compiuta in sé. Un'impresa che a lui riusciva anche per la personale, sterminata cultura grafica e umana, aiutata da una grande memoria visiva: era capace di entrare in una stanza chiacchierando distrattamente e di uscirne sapendola poi disegnare dal primo all'ultimo particolare, come se l'avesse fotografata. Nel nostro mestiere, tra l'altro, questo fa la differenza: Roberto non ha mai dovuto documentarsi su com'è fatta l'attaccatura della colonna di una bifora. Se lo ricordava dalla scuola.

Per questo motivo certe soluzioni che continuano a impressionarmi – come alcune tavole delle *Femmine*, che sembrano incisioni del Doré – a lui riuscivano più immediate. Poteva citare poeti arabi, cinesi, indiani o fantasticare su intere storie a partire da una *sura* del Corano come se fosse la cosa più naturale del mondo. E per lui lo era davvero. Consisteva in questo la sua marcia in più: aveva avuto la pazienza di aspettare che nel suo segno si sedimentasse una cultura che intanto gli maturava dentro. Come quando realizzò *Socrate's count-down* per *Frigidaire*: un'opera pazzesca, classica e sperimentale al tempo stesso.

Era veramente "pazzo per il disegno", come il grande maestro Hokusai. A volte se ne usciva con tirate del tipo «Che schifo, i fumetti...» e io gli rispondevo «No, Roberto, sei tu che sei pazzo per i fumetti». Altrimenti perché uno come lui non avrebbe potuto dedicarsi a qualche altra arte figurativa? Alla pittura, all'illustrazione, all'incisione? Non sarebbe stato difficile organizzare una mostra e qualche volta se n'era persino parlato. Ma lui, no: soltanto fumetti. Era un artista di prima classe in uno scompartimento di seconda, vista la considerazione media di cui gode il fumetto. Che lui, in realtà, stimava all'inverosimile: per Roberto ogni vignetta era unica, esattamente come dovrebbe esserlo un quadro.

Ci siamo sempre visti almeno un paio di volte alla settimana e da quando si era spostato a Castel del Rio ero sempre io ad andare da lui: Roberto aveva smesso di guidare e in corriera avrebbe perso intere giornate. Inoltre io ho una autentica passione per le moto e mi divertivo un mondo a portarlo in giro. Era un vero spettacolo vederlo col caschetto in testa che strillava «Vai piano, vai piano!». Ne ho fatti di chilometri, a 120 a botta. Ma non era certo quello a cui pensavo. Quando qualcosa piace bisogna farla e basta e ho sempre considerato un privilegio essere il primo ad ammirare le sue tavole. Così come sono orgoglioso di avere aiutato Roberto a finire un Tex che è solo suo.

Da solo, forse, da quei boschi non sarebbe uscito.

*Giovanni Romanini è nato a Bologna  
il 27 dicembre del 1945.  
Esordisce nel campo dei fumetti  
a metà degli anni Sessanta,  
disegnando il personaggio di Kriminal.  
Nel corso degli anni  
lavora per i principali editori  
italiani ed esteri,  
occupandosi anche di animazione  
e pubblicità.  
Disegnatore esperto e versatile,  
ha collaborato anche con la Disney Italia  
e attualmente fa parte dello staff di Zona X  
(Sergio Bonelli Editore).*

# La magnifica ossessione

di Carlo Verdelli

Uno dei libri più straordinari che mi sia capitato di leggere è *Doppio sogno* di Arthur Schnitzler, un romanzo breve sull'amore e il desiderio. In tutto, ottanta pagine, alle quali l'autore lavorò per quattro anni.

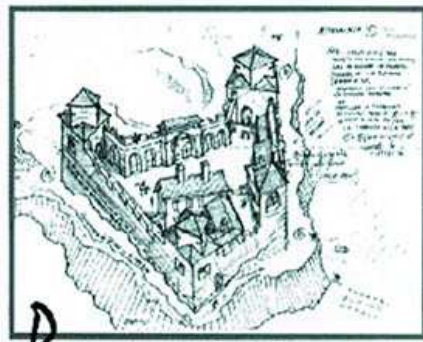
Una media di venti pagine l'anno.

Mi è tornato in mente lo sforzo antieconomico di Schnitzler, quando ho saputo della magnifica ossessione del signor Magnus, perso in un eremo a cercar di ricostruire con precisione scenari del mondo di Tex. Che cosa lo spingeva a sacrificare tanto tempo, e presumibilmente altrettanto denaro, "solo" per non tradire la realtà di un personaggio a fumetti? L'articolo su *Sette* ha questa genesi: la curiosità verso qualcuno che fa qualcosa per la cosa in sé, che dà il proprio meglio senza badare a spese. Come un miniaturista, come Schnitzler, come pochissimi altri in questi anni di fregola e di cambio-merci.

Magnus ha tanti fratelli sparsi per la storia. L'ossessionato giocatore della *Novella degli scacchi* di Stefan Zweig, che intuisce che la monomania è la cosa più vicina all'infinito. Ma anche il contemporaneo Alberto Ronchey, malato per sua stessa ammissione di psicosi di accertamento, che nel suo ultimo saggio, *Fin di secolo in fax minore*, si chiede come sia possibile a tanti sopportare la vera e profonda noia di non fare con scrupolo ciò che si sta facendo, foss'anche battere un chiodo.

Lo scrupolo, parola quasi in disuso. Chi la onora, quale che sia il campo d'azione, merita oggi più che mai una scrupolosa attenzione.

Per tutti i fulmini.



Per disegnare il castello, che è al centro della storia, ha fatto di tutto, ossessivamente, per spartire, riproduzioni in scala e anche una grafia degli interni. Con tanta di pignone che lo dice la disposizione di stanze e bagni. E poi il mobilio sia riprodotto su un catalogo del 1875.

Carlo Verdelli, classe 1957, è stato vicedirettore di Epoca e dal giugno 1994 dirige Sette, supplemento del Corriere della Sera.

# «Un uomo onesto è sempre un uomo importante»

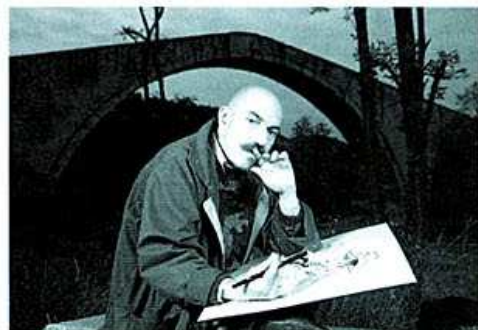
## di Tonino Conti

Le consegne avute dal giornale giocavano sullo stereotipo "identificazione Tex/Magnus": «Prova a fotografarlo con un cappello, o magari a cavallo». Io cercavo la foto emblematica che per l'apertura del servizio fotografico potesse sintetizzare aspetti dell'esperienza umana e professionale Bonelli/Magnus vista da me (osservatore esterno ed estraneo alla vicenda). Una richiesta, la mia, di spettacolarizzazione del suo vissuto e di disponibilità di Magnus all'autoironia. Aspettative che si sono scontrate col suo modo di essere: non negare mai se stesso e rivendicare costantemente la propria autenticità. Questo incontro/scontro ha generato da parte sua conflitti e scoppi d'ira, momenti carichi di tensione, lunghi silenzi. Poi si ricominciava a parlare, magari a filosofeggiare sulla vita, e si ritrovavano le condizioni per riflettere sulle opinioni di ciascuno su come il servizio avrebbe potuto o dovuto essere. Più volte sul punto di rottura, per motivi che tuttora mi sfuggono siamo sempre riusciti a rientrare in sintonia. Al massimo posso capire i miei: per esempio, non accettare la sconfitta di un lavoro mancato. Non ho rimpianti, perché con lui non ho mai finto.

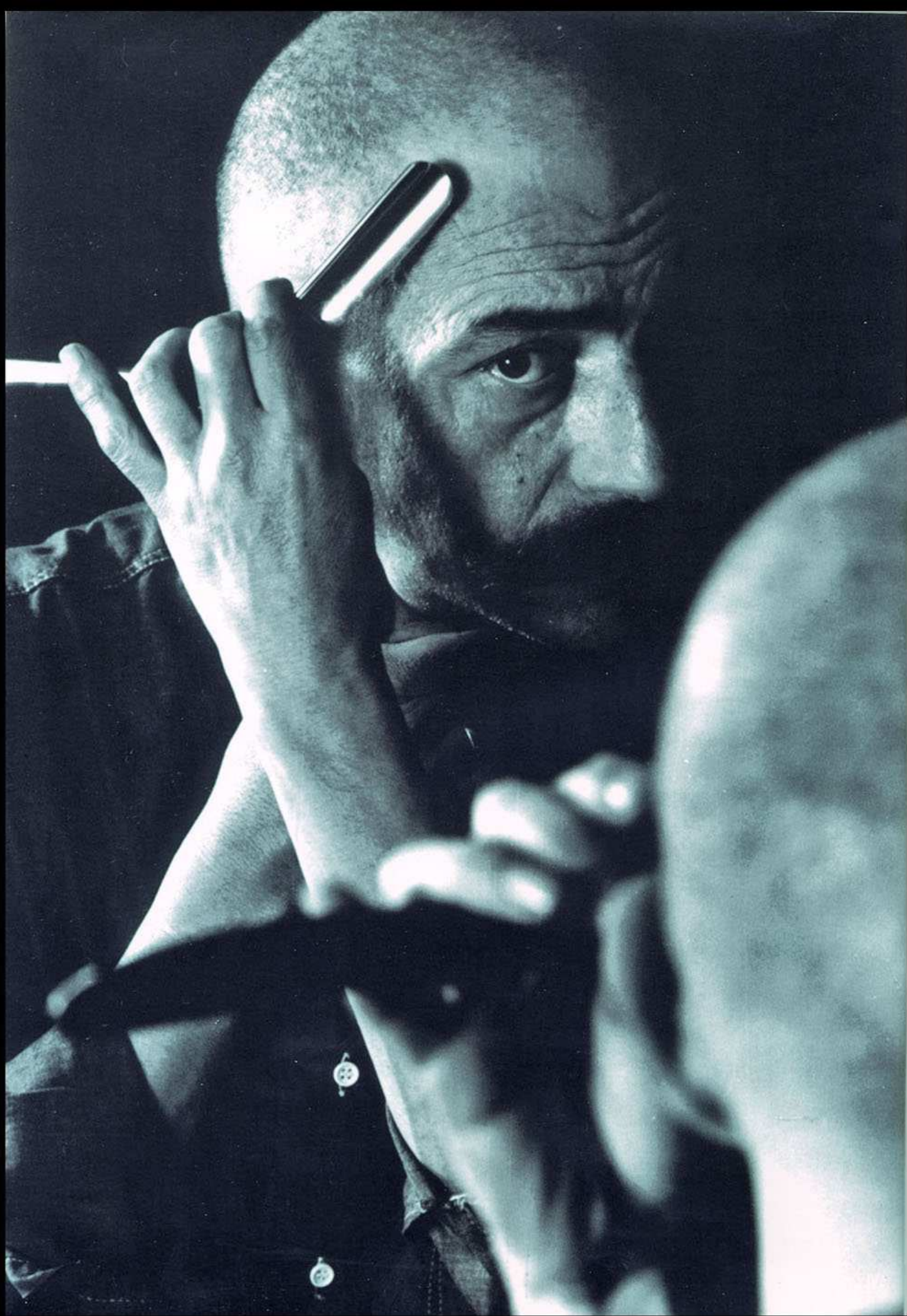
Prima della consegna, durante il lavoro di selezione delle foto (otto o nove situazioni diverse) mi sono commosso nel cogliere nel suo sguardo una profondità e una tristezza che non avevo notato nella furia della realizzazione del lavoro, quando "il tempo è denaro" è l'unica regola. Queste righe mi obbligano ora a una riflessione.

Credevo troppo in ciò che faceva, non so quanto in se stesso. Mancava di disincanto e di distacco dal prodotto del suo lavoro. Mancava di paraculaggine. Era un uomo onesto prima che un bravo fumettaro. Questa conclusione mi fa pensare e mi riporta a leggere la dedica nel disegno che fece per mio figlio.

Ora capisco. Era questa la vera identificazione. E il terreno su cui era disposto a rappresentarla. Era la sua ragione di vita: la viveva costantemente e non era disposto a darne una caricatura.



Nato a Roma il 3 settembre 1945, Tonino Conti vive e lavora a Milano. Dopo una prima esperienza di fotografia militante, collabora a Panorama, Epoca e Illustrazione Italiana. Attualmente le sue foto appaiono su L'Espresso e Il Corriere della Sera. È fotogiornalista per mestiere ed esploratore delle contraddizioni umane per vocazione.



# La nobile sconfitta di Magnus

di Luigi Bernardi

*Limpida e fresca, la luna ora splende*

*dopo la spaventosa battaglia*

Viceammiraglio Onishi Takijiro

Amava il fumetto, Magnus. Lo si capiva da come pronunciava i nomi dei grandi eroi del passato. *Gordon*, per esempio, con una bellissima "o" aperta, apertissima, quasi un oblò spalancato su altri mondi che lui soltanto poteva vedere. O *Gim Toro*, o il *Principe Valiant*. Amava il fumetto, ma solo quello nel quale era impresso il sudore della fronte degli autori. Una volta litigammo perché era sconcertato dal fatto che sulla rivista *Nova Express* avessi pubblicato le tavole di *Give Me Liberty*: non gli piacevano i disegni sbrigativi e un po' volgarotti di Dave Gibbons. Io difesi il disegnatore inglese e lui mi tolse il saluto per almeno tre mesi. Ripensandoci, aveva ragione lui.

Il fumetto ha bisogno di un impegno totale, fisico dell'autore, e non soltanto di una svagata partecipazione.

Una volta, quando si cominciò a parlare di una riedizione in grande formato de *La Compagnia della Forca*, insistette a lungo perché il rimontaggio prevedesse come dimensione finale quella degli albi pubblicati negli anni Sessanta dai Fratelli Spada Editori, il formato di *Flash Gordon* e del *Principe Valiant*. Fu difficile convincerlo che quel tipo di pubblicazione, quasi quadrata con l'altezza di poco superiore alla base, non aveva alcun riscontro a livello europeo e che se riedizione ci doveva essere si sarebbero dovuti tenere presenti certi standard. Si convinse, ma credo che ne sia restato amareggiato. Forse si era innamorato dell'idea di vedere la sua *Compagnia* nello stesso scaffale delle opere di Alex Raymond e di Harold Foster.

E Saturnino Farandola. Quante volte nel bel mezzo di un discorso tornava a quelle tavole, disegnate forse maldestramente ma proprio per questo intrise di stupefacente *naïveté*, da Pier Luigi De Vita, o ancora le saghe del Vittorioso, le pillole di ingenuità degli albi a striscia. Perché in Magnus l'amore per il fumetto si estendeva all'immagine, tattile, sensuale della loro pubblicazione. A un certo punto aveva persino pensato di realizzare una sorta di Avventuroso Anni Novanta, con la ristampa dei grandi classici del passato e alcune sue storie, realizzate per l'occasione.

Solo questo aspetto, questo amore storico di Magnus per il fumetto, per la classicità del fumetto, può spiegare il suo contatto col mondo di Tex. A prescindere da questa profonda passione per i capisaldi della propria arte, non c'era infatti alcun motivo perché i due si incontrassero. Magnus è il cantore della Vita. Tex il protagonista dell'Avventura. Magnus guarda la storia (e le sue storie) dalla parte dei perdenti. Tex non può neppure concepire l'idea della sconfitta. Magnus vive e suda. Tex è solo un freddo simbolo.

Ci torneremo sopra.

Un aspetto poco analizzato dell'amore di Magnus per i fumetti è il profondo rispetto che ha sempre nutrito verso i suoi personaggi. Quando lo contattai per convincerlo a riprendere le storie de *Lo Sconosciuto* per la rivista *Orient Express*, riuscii a vincere ogni sua perplessità quando accettai di pagargli un breve racconto di dieci pagine (*La fata dell'improvviso risveglio*, che avrebbe disegnato più tardi), nel quale descriveva l'operazione chirurgica subita dal personaggio per giustificarne la rimessa in sesto dopo che tutti lo avevano



dato per morto in seguito agli avvenimenti dell'ultimo episodio della serie tascabile. Amava gli eroi, Magnus, ma non poteva tollerare che non venissero trattati come persone comuni. Sempre a proposito de *Lo Sconosciuto* – una sorta di simbolo del proprio vagabondaggio spirituale – poco prima di morire Magnus aveva accettato di dare una terza vita al proprio personaggio.

E non è un caso se il primo (e unico) di questi siparietti – apparso sulla rivista *Comix* – lo ha impiegato per regalargli un'intera collezione di denti nuovi, andati distrutti durante l'epilogo della sua seconda esistenza, nel romanzo per immagini *L'uomo che uccise Ernesto "Che" Guevara*.

Detto questo, si capisce che se fosse stato per lui Tex lo avrebbe disegnato con il volto e il corpo deturpato di cicatrici, ognuna a testimoniare una battaglia, una vittoria. E infatti ci aveva pensato. Ma non era soddisfatto e alla fine concluse che mai avrebbe potuto scalfire il personaggio di Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini.

Tex aveva regole proprie, che bisognava accettare a priori.

Molti hanno detto che a un certo punto della sua carriera il contatto tra Magnus e Tex fosse inevitabile: non è forse vero che prima o poi tutti i Grandi si incontrano? È probabile, e comunque così è stato. Il libro che avete tra le mani documenta questo lungo rapporto, sofferto ai limiti della consunzione.

C'è però qualcosa di incomprensibile nella scelta di Magnus di realizzare un'avventura di Tex Willer: nel suo viaggio attraverso le religioni e le filosofie orientali, l'autore bolognese era giunto ad abbracciare l'idea di quanto nobile potesse essere la sconfitta, e di quanto quasi altrettanto nobile potesse essere il raccontarla. *Le Femmine Incantate*, *le Storie da Calendario*, *Le Avventure di Giuseppe Pignata*, *Il Conte Notte*, lo stesso *Sconosciuto*: tutti sconfitti, tutti dignitosi e nobili davanti al fallimento della propria esistenza, tutti animati da un'umanità che solo chi perde può orgogliosamente detenere. D'altra parte, anche tutta la carriera di Magnus è stata all'ombra della sconfitta: è stato uno dei quattro/cinque grandi autori del secolo, ma a parte l'affetto dei lettori non gli è rimasto quasi nulla, neppure i diritti d'autore di gran parte del suo lavoro.

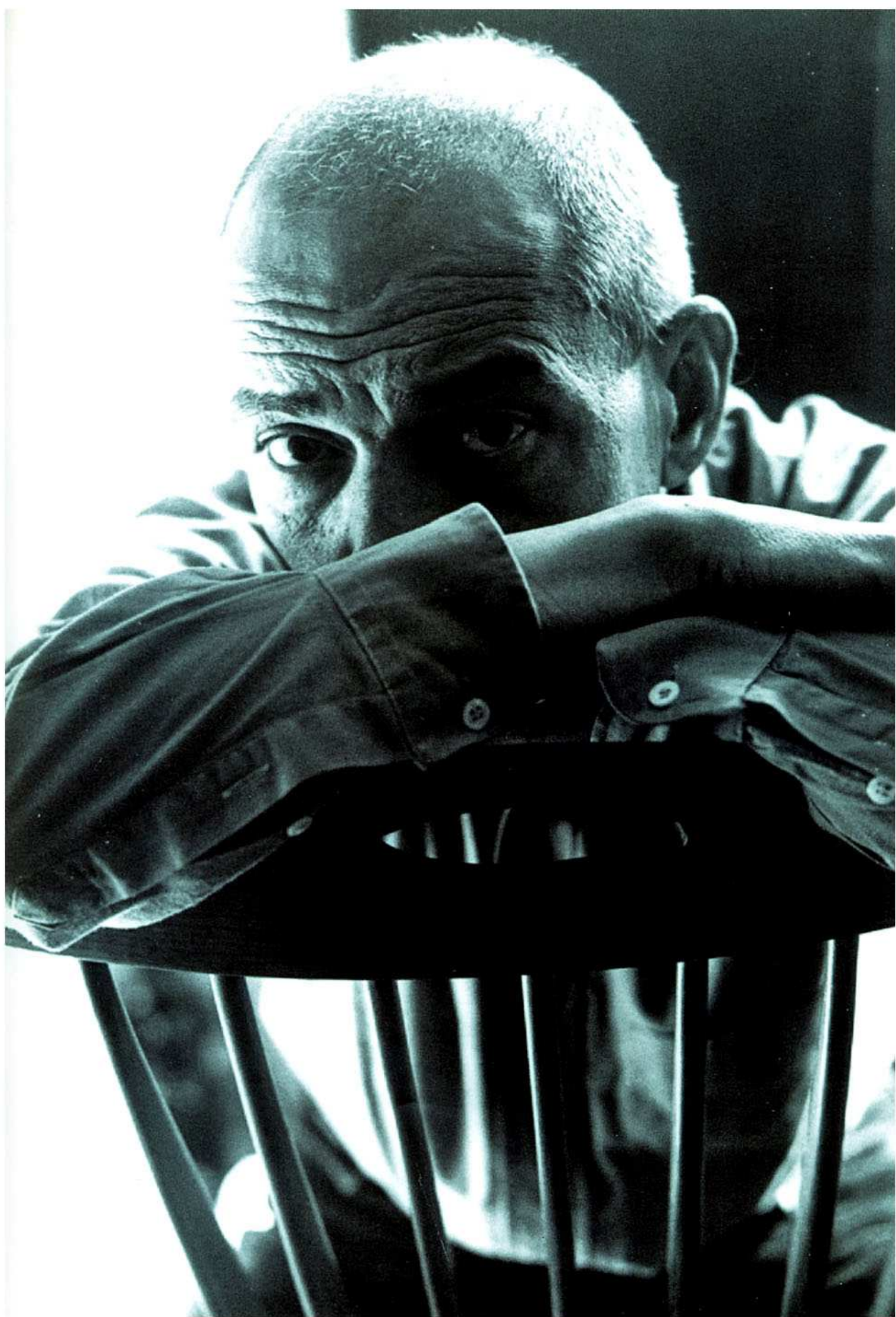
Personalmente, ho sempre nutrito il sospetto, qua e là avvalorato da alcune conversazioni avute nel corso del tempo, che Magnus si sia posto di fronte a Tex come i minuscoli *kamikaze* giapponesi di fronte al potente esercito statunitense. Come quei piloti che davano la vita per arrecare una perdita anche minima al nemico, così Magnus ha messo tutta la propria arte, la propria straordinaria capacità di disegno, per restituire una parvenza di umanità all'eroe Tex Willer (che, sia chiaro, non ha mai considerato un nemico), storicizzandolo e ambientandolo in situazioni estremamente credibili. Che altro senso poteva avere tutta la fatica documentata in questo libro, se non quello di smitizzare l'eroe, di farlo divenire partecipe delle cose del mondo? Poteva il piccolo Magnus infliggere ferite nel corpo di Tex? Poteva restituirgli la fiamma della vita? Poteva farlo diventare uno dei suoi personaggi scalcinati, offesi, umiliati, deperiti? No, non poteva. L'Eroe è troppo forte, troppo forte anche per il più grande. Così, il suo Tex è – appunto – una delle tante storie di Tex, e non un'opera di Magnus. Qui sta tutta la dignità di Roberto Raviola, ancora prima che del Maestro Magnus. Accettare, a un certo punto, di perdere.

Non è un capolavoro, *La valle del terrore*, come hanno raccontato i soliti gazzettieri del fumetto. Non lo è a partire dal titolo, che riporta alla mente popolari narrazioni anni Cinquanta. Non lo è perché la trama è scontata. Non lo è perché alla soglia del terzo millennio l'intrattenimento non può generare capolavori. Sono già stati scritti tutti. *La valle del terrore* non è un'opera di Magnus. È una storia di Tex, magistralmente interpretata da Magnus.

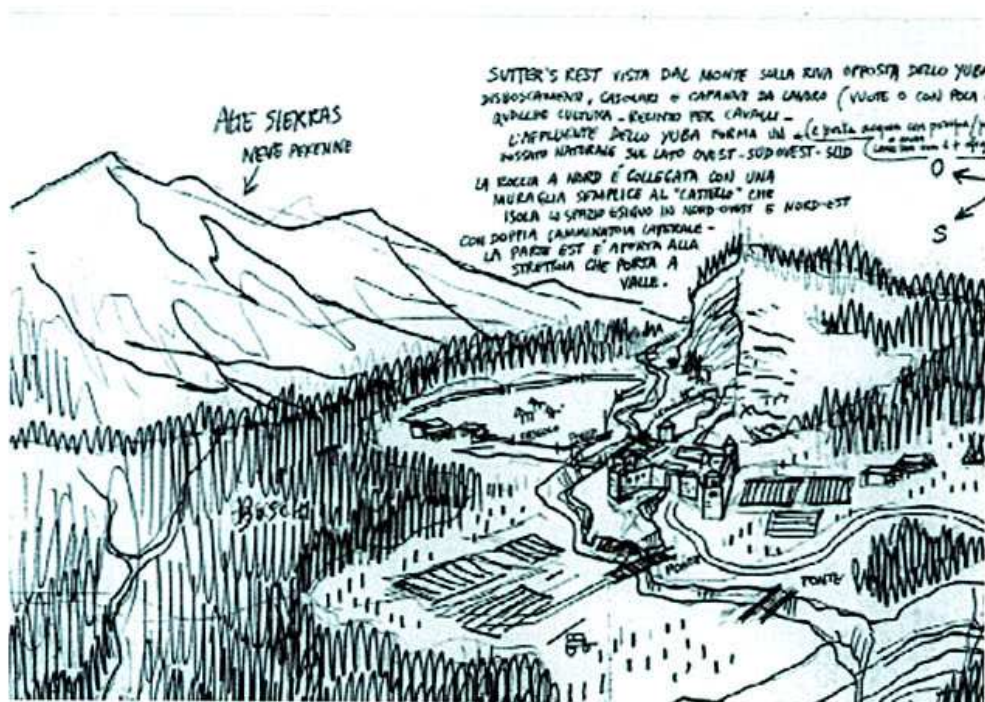
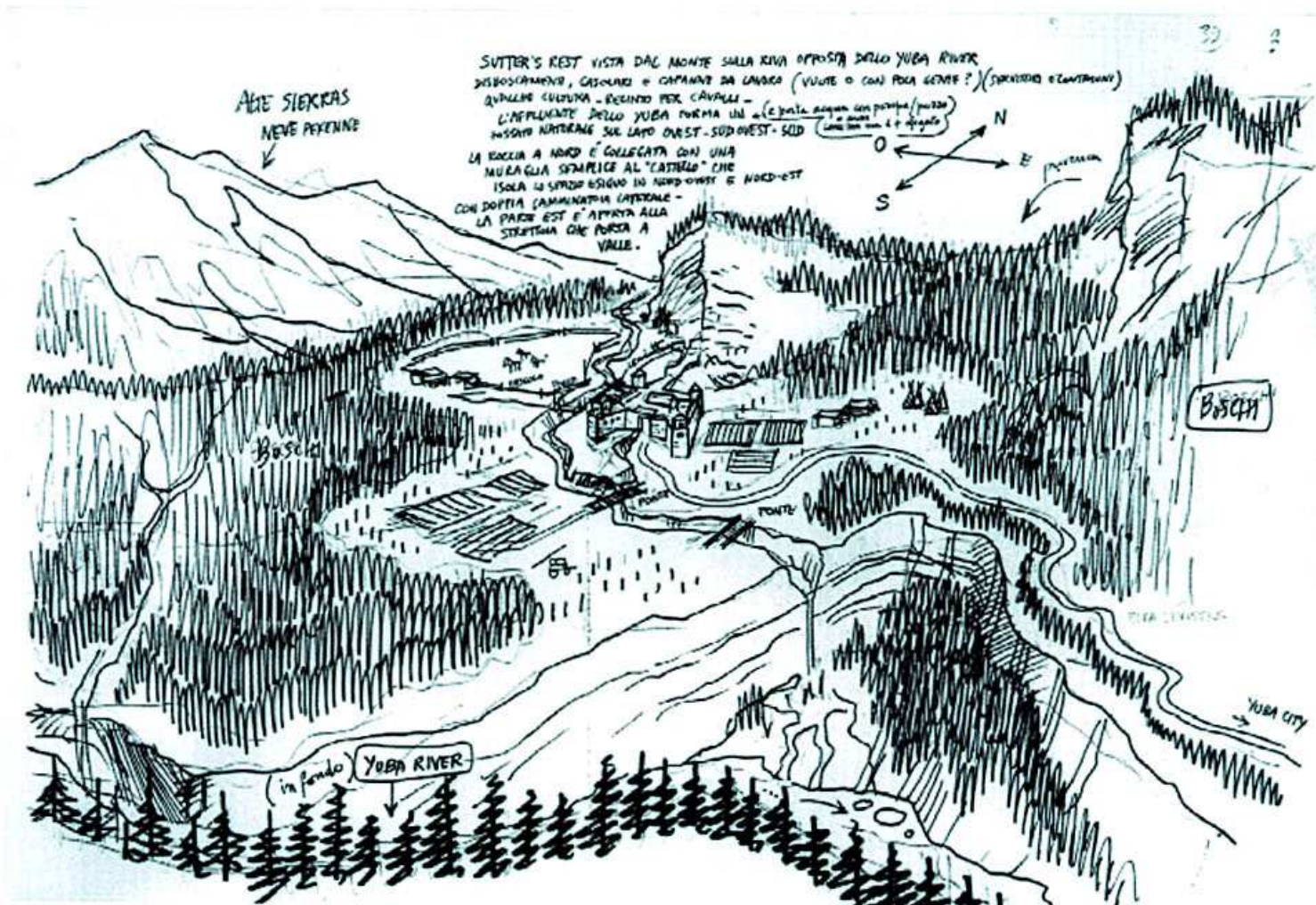
Magnus ha dato tutto se stesso a Tex. È stato sconfitto ma il fato ha voluto che questa sconfitta fosse l'ultima. La più nobile.

**Ora è tutto compiuto  
e io potrò riposare per un milione di anni  
Viceammiraglio Onishi Takijiro**

Luigi Bernardi è nato  
a Ozzano dell'Emilia (BO),  
l'11 gennaio 1953.  
Critico e saggista, nel 1978 fonda  
la casa editrice L'Isola Trovata,  
per cui idea e produce  
il mensile *Orient Express*.  
Negli anni successivi collabora  
con le principali case editrici di fumetti,  
tra cui Comic Art, Glénat Italia,  
Sergio Bonelli Editore.  
Nel 1989 fonda la casa editrice  
Granata Press, che dirige fino al 1995.

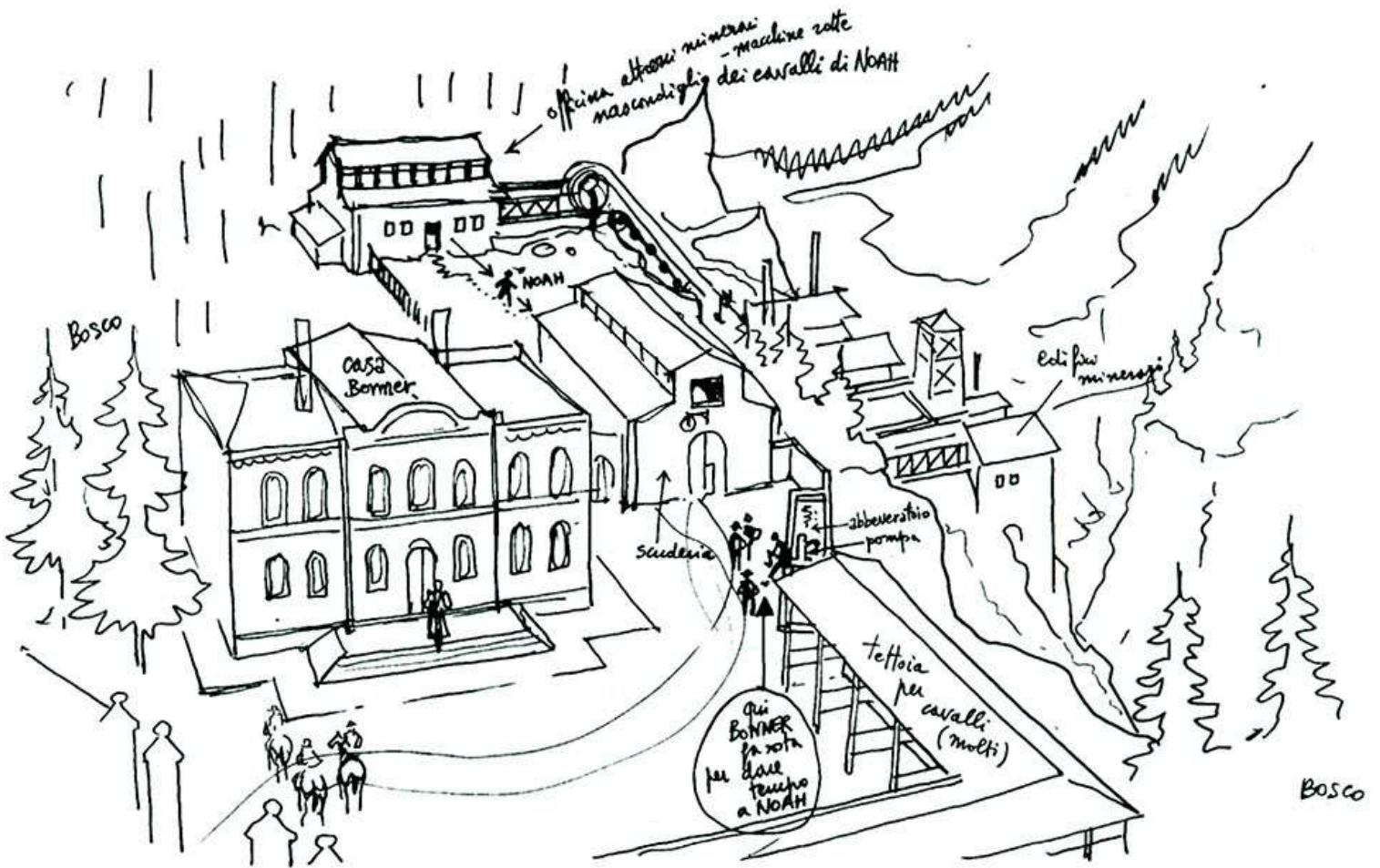
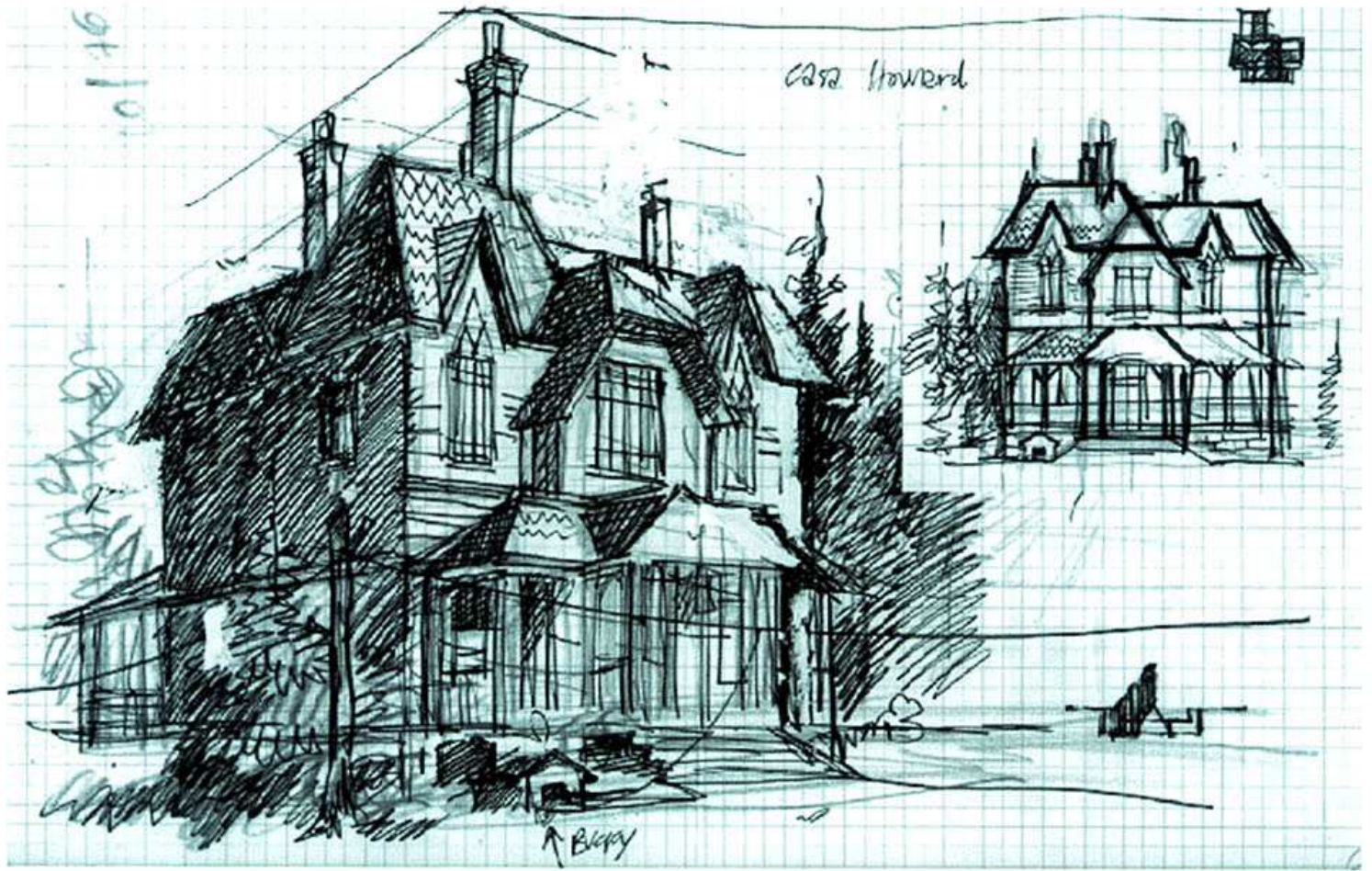


# I luoghi

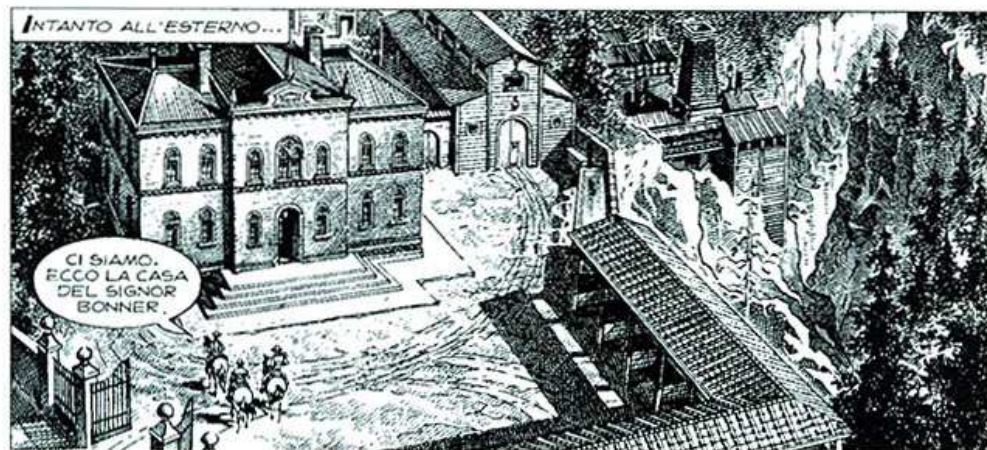


In alto:  
 studio di paesaggio con le tipiche  
 annotazioni "oro-geografiche"  
 (la definizione è di Magnus).

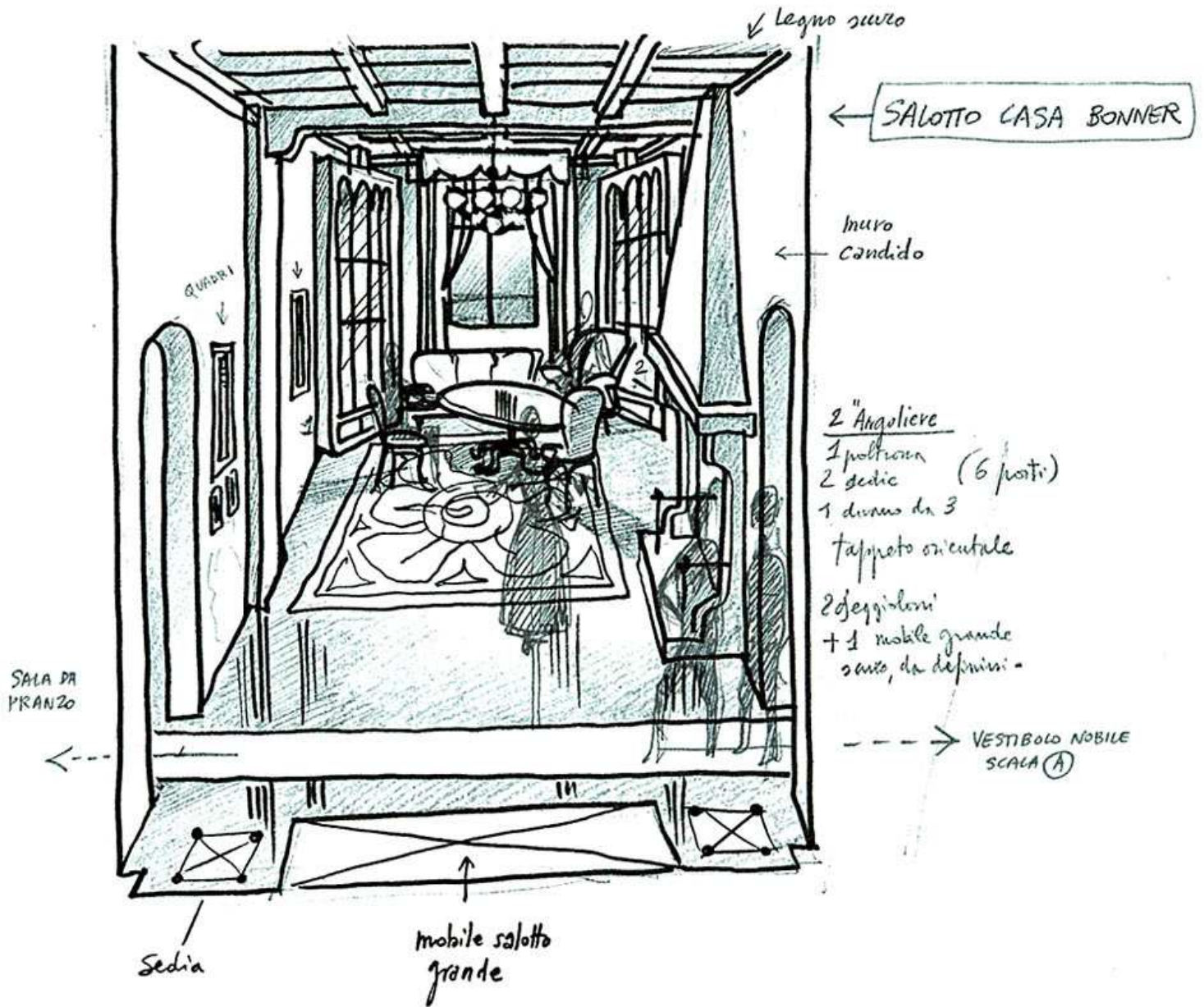
A sinistra: pianta di casa Sutter.



⇒ PANORAMICA GENERALE CASA BONNER e

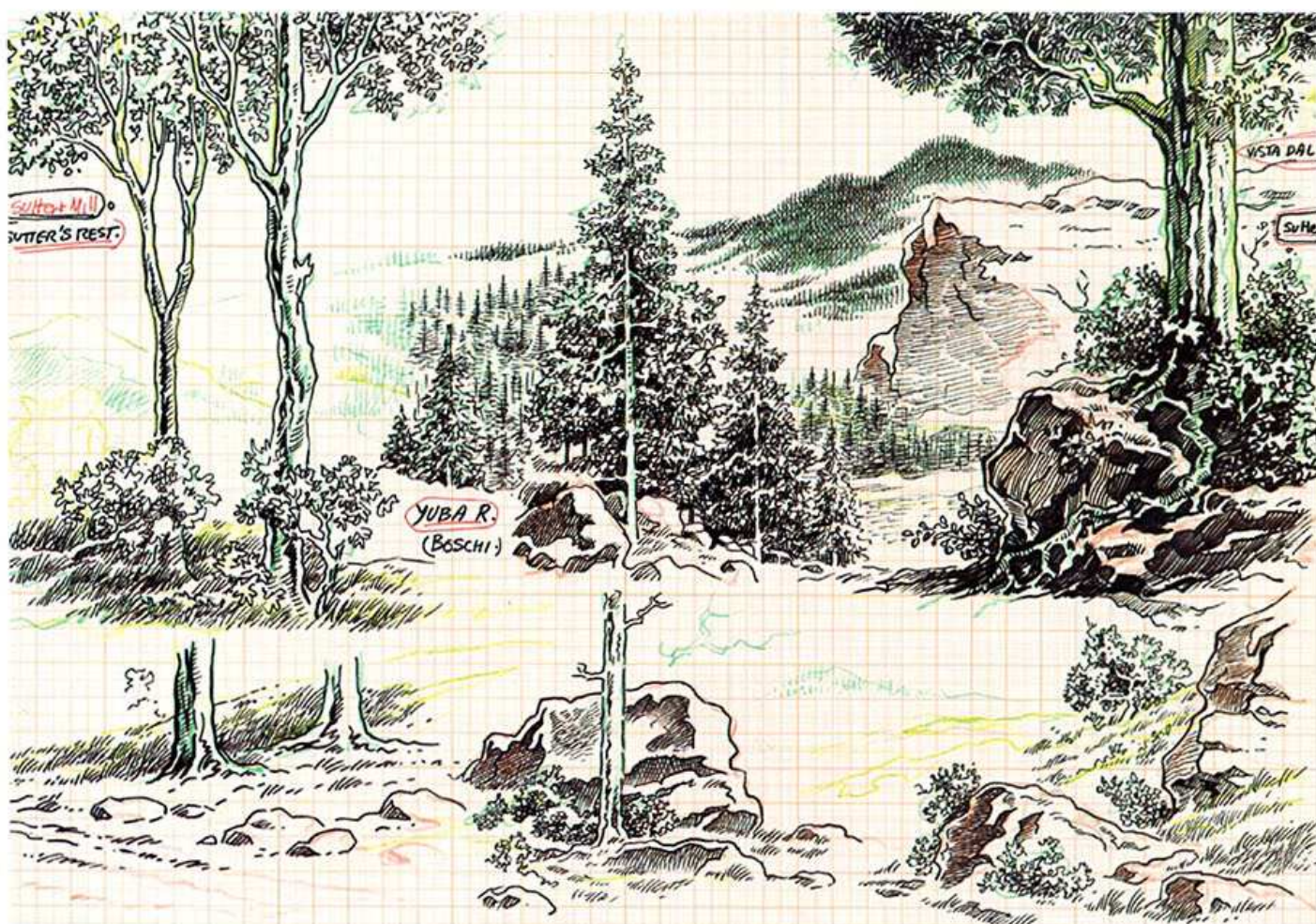
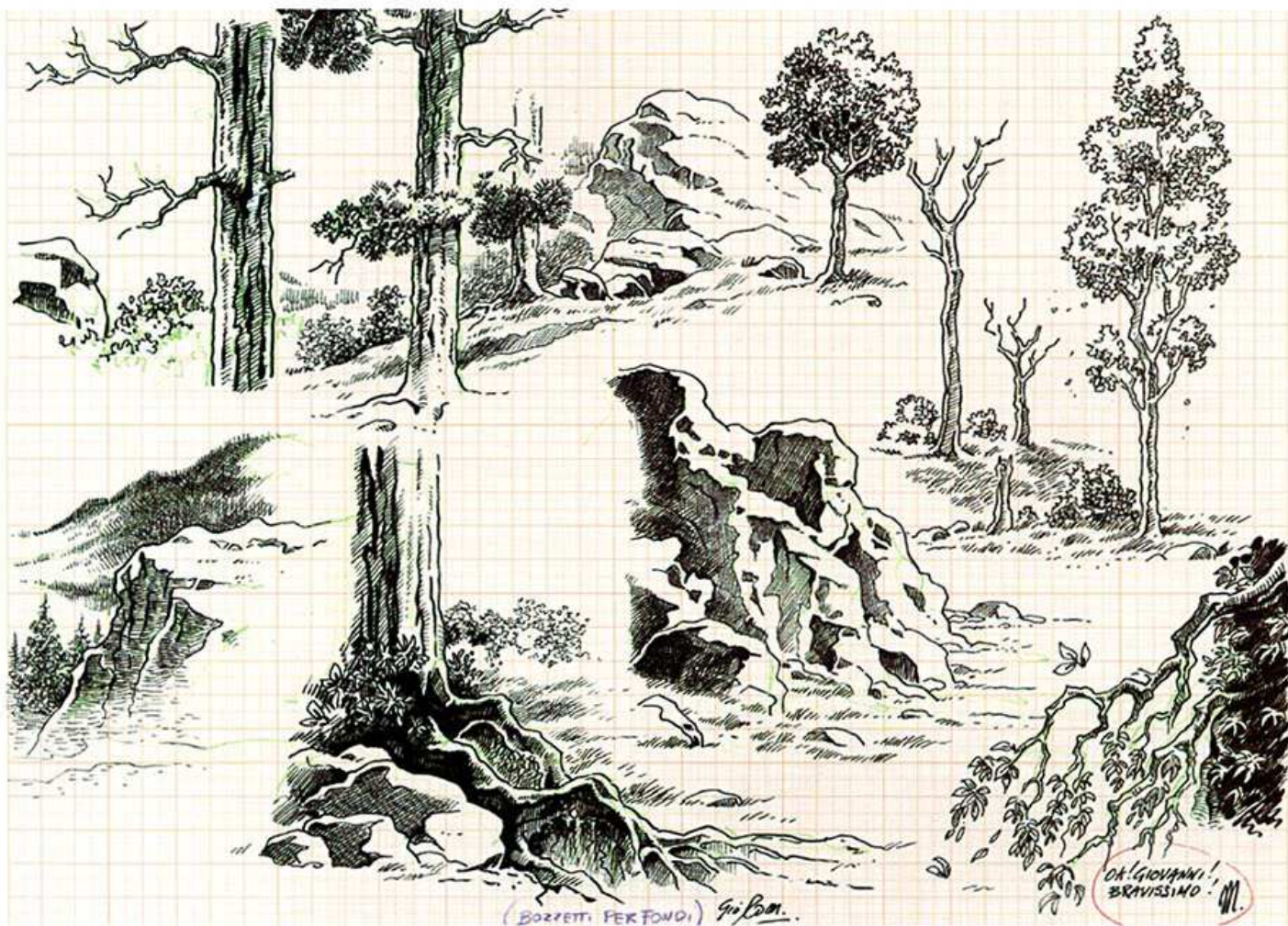


Nella pagina a sinistra:  
 studi di casa Howard  
 e della tenuta di Lucas Bonner.  
 L'inquadratura scelta nei due bozzetti  
 è stata conservata  
 nella rappresentazione finale.  
 Si noti casa Bonner di giorno  
 e alla luce della luna.  
 Come per altri dettagli ambientali,  
 è evidente la sproporzione  
 tra l'apparente "ordinarietà"  
 di molte di queste scene  
 e la mole del lavoro di preparazione,  
 che Magnus eseguiva per sé  
 e che doveva restare  
 "invisibile al lettore".

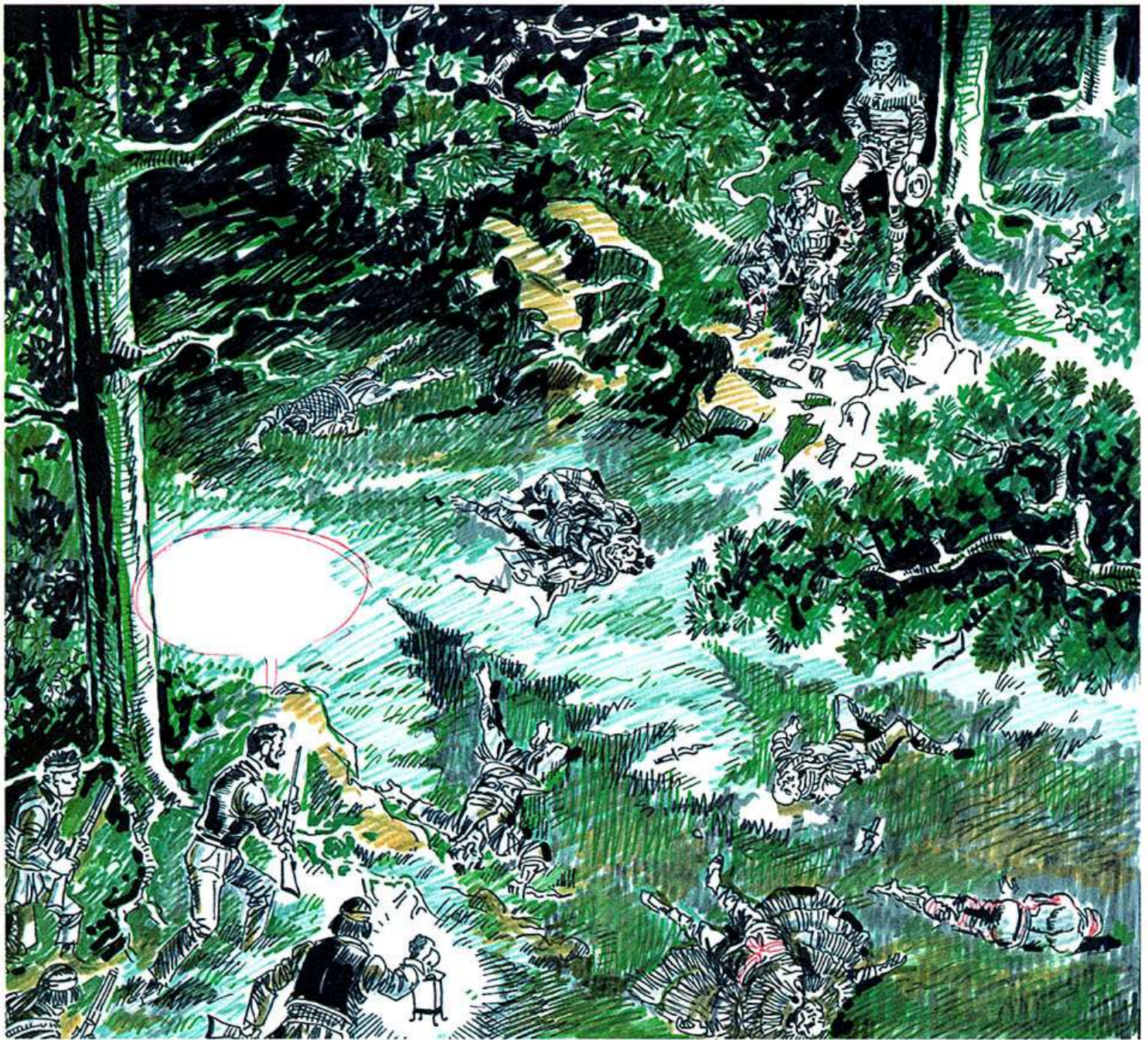


Esempio di studio analogo  
 a quelli nelle pagine precedenti,  
 questa volta su un interno.  
 Si noti come il diverso momento  
 della giornata  
 sia reso da alcune differenze innestate  
 su un impianto scenografico comune.  
 Per la sera, candele accese  
 e servizio da liquore  
 (sul tavolo in fondo alla sala).  
 Più informale di giorno,  
 con candele spente  
 e bicchieri e bottiglie "in libertà".



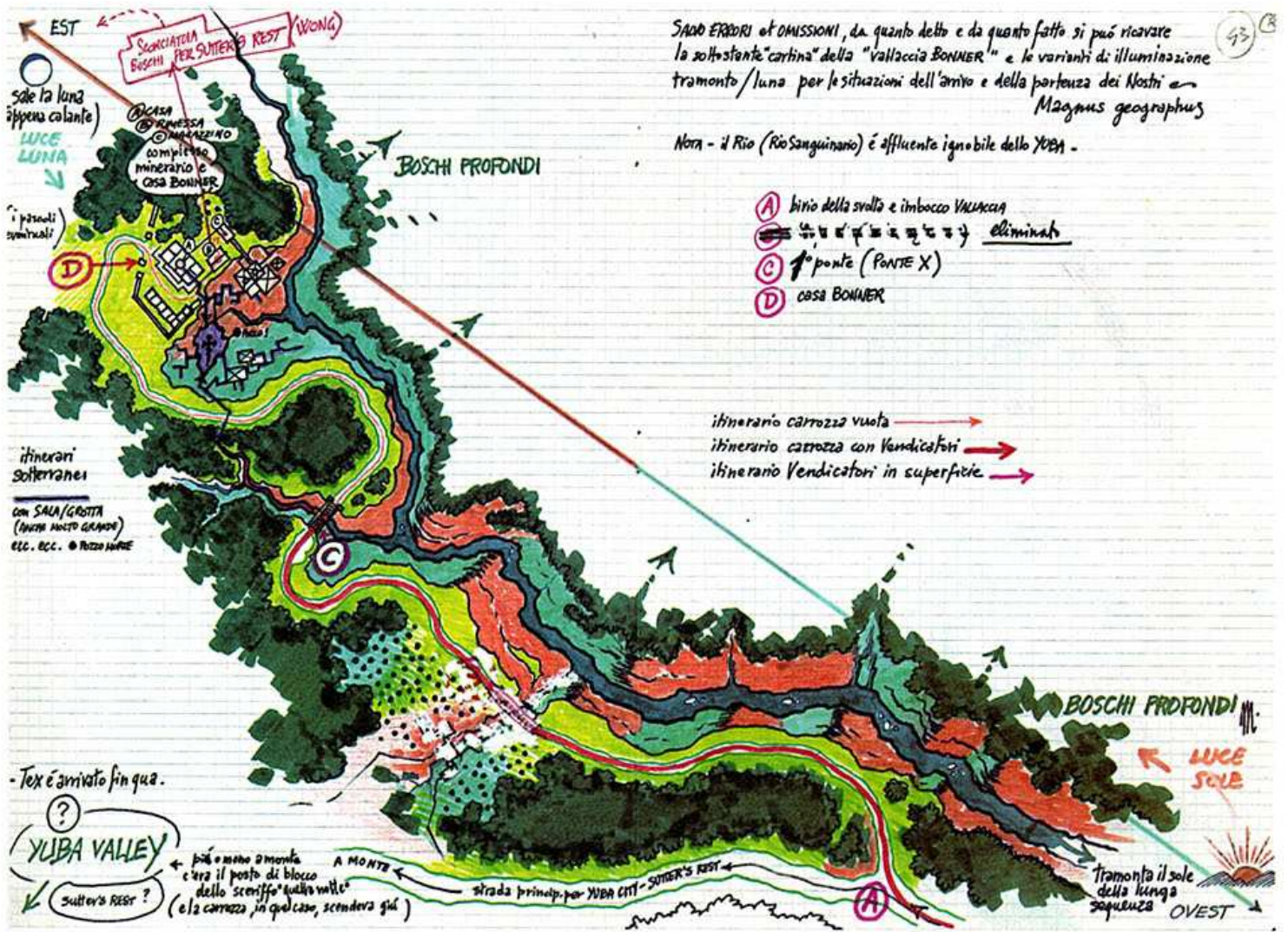


Studi di Magnus e Romanini per elementi ambientali (spesso ispirati ai paesaggi di Castel del Rio).



Tipico "bozzettone" preliminare per lo studio della disposizione dei personaggi e dell'illuminazione.





SAIHO ERRORI or OMISSIONI, da quanto detto e da quanto fatto si può ricavare la sostanziale "cartina" della "vallaccia BONNER" e le varianti di illuminazione tramonto/luna per le situazioni dell'anno e della partenza dei Nostri - Magnus geographus

Nota - il Rio (Rio Sanguinario) è affluente ignobile dello YUBA.

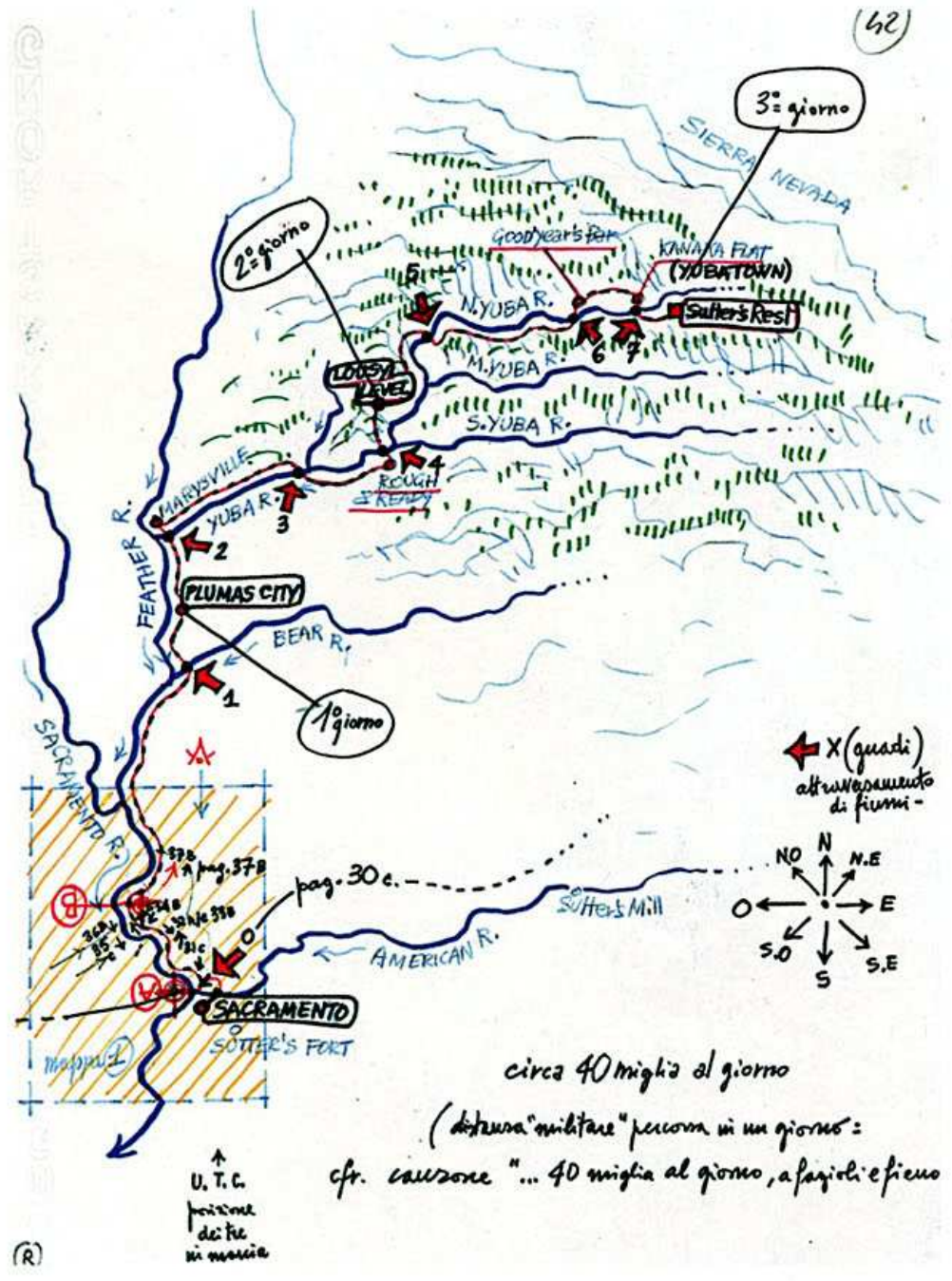
Una delle tante, dettagliatissime piantine realizzate per l'ambientazione della vicenda.

Prima di iniziare a disegnare la sceneggiatura di Claudio Nizzi, Magnus svolse un lungo lavoro di analisi dei luoghi, su diverse scale, producendo un gran numero di piante e di cartine "pseudo-geografiche". Si tratta di disegni pensati per sé, che avevano lo scopo di aiutarlo a "muovere i personaggi e a non perderli di vista, in questi luoghi strani ed esotici".

Si noti la precisione di ogni minima osservazione, nonché le fondamentali note a margine, sempre intrise di una grandissima autoironia.

Da Lo Sconosciuto in poi, Magnus ha sempre curato molto le scenografie, specialmente nello studio degli interni e delle architetture.

Ne Le Femmine Incantate, già pensato e in parte realizzato durante i soggiorni a Castel del Rio, inizia invece un puntiglioso lavoro sugli elementi del paesaggio che ne La Valle del Terrore raggiunge il suo apice.



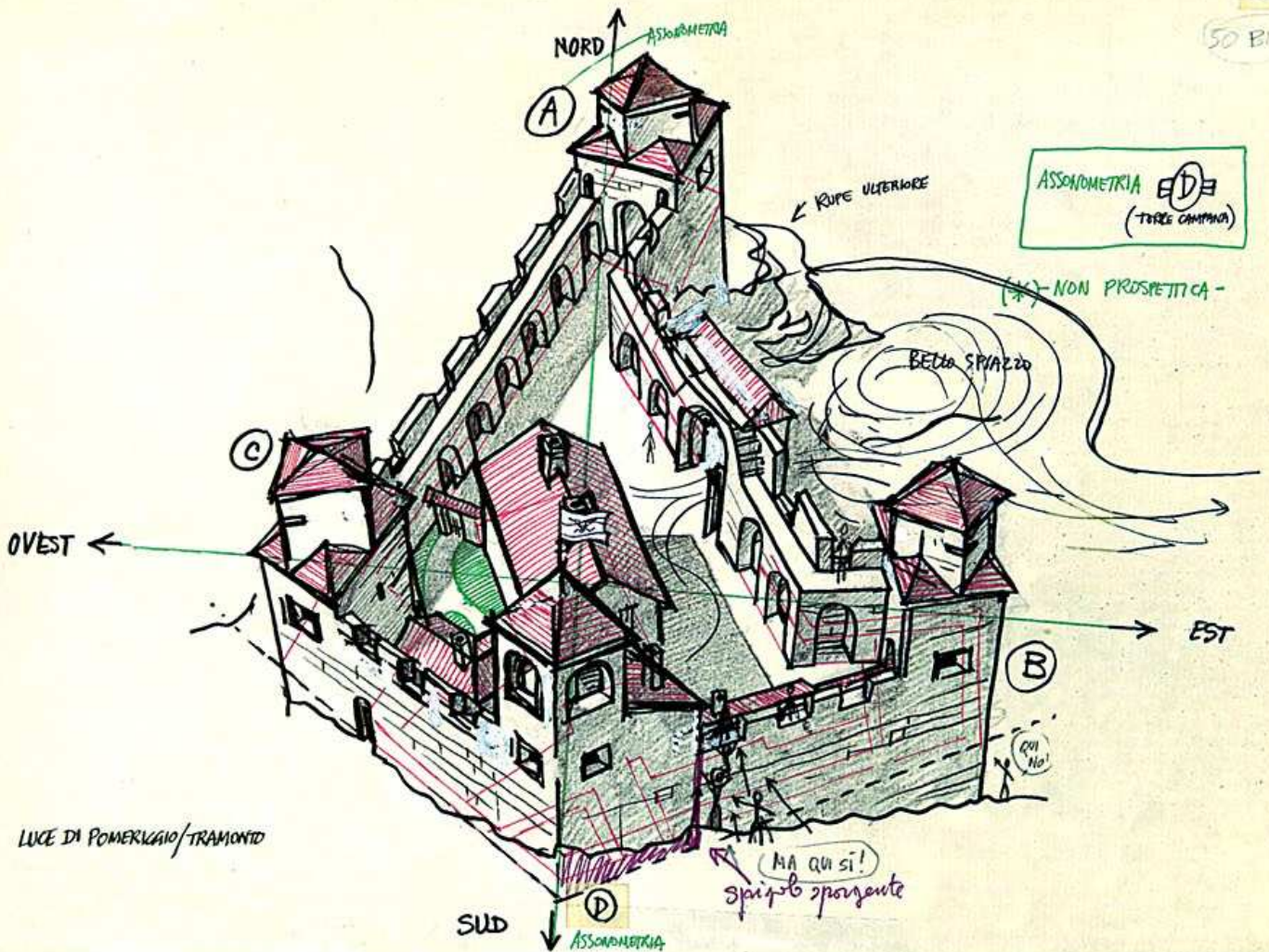
In alto: cartina di riferimento per il viaggio a cavallo di Tex, Kit e Ulrich.

Per la casa del Signor Manning (a destra) Magnus si è ispirato all'edificio sopra riprodotto (immagine ritagliata da una rivista e conservata in vista del "Texone").

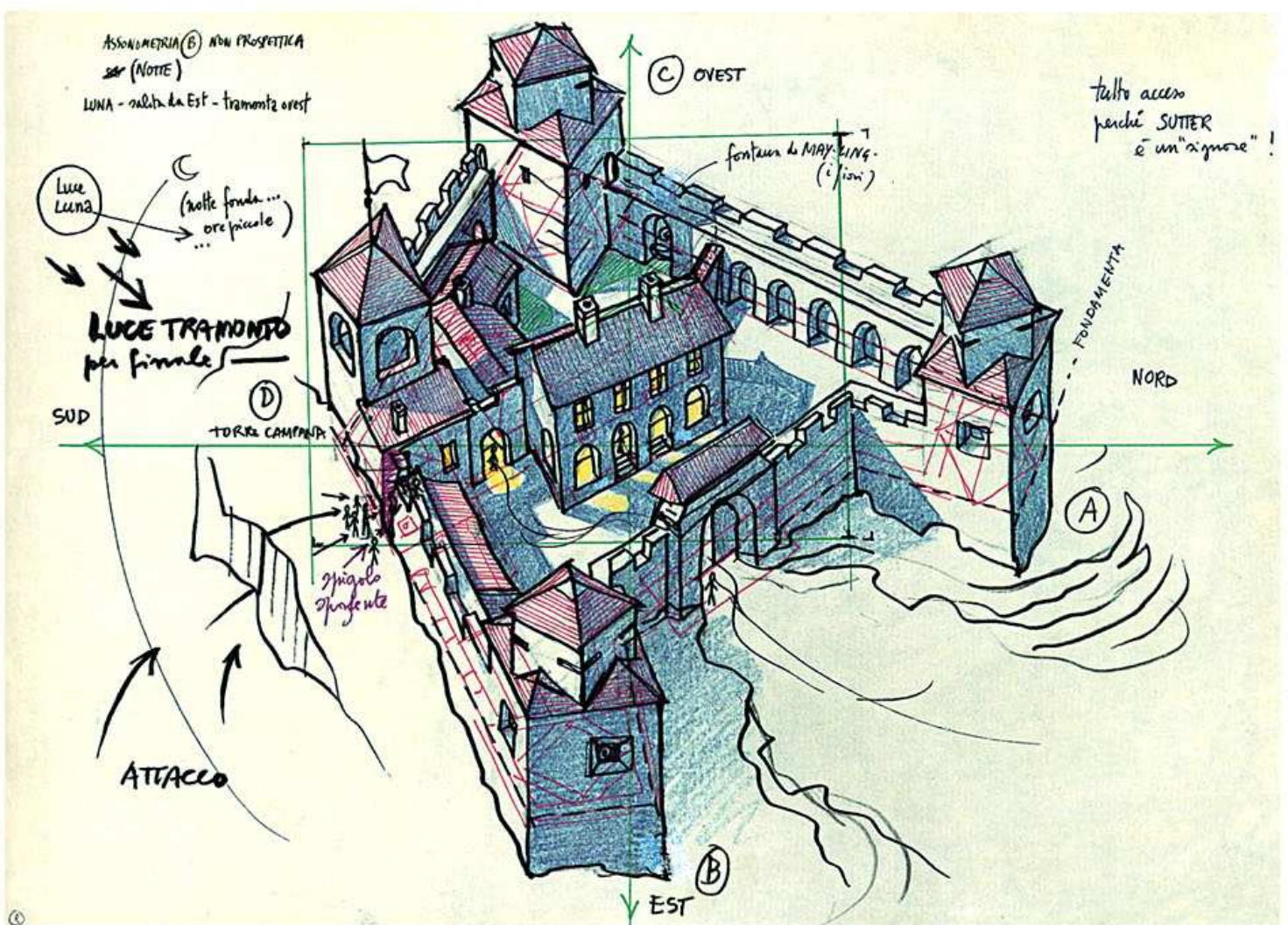


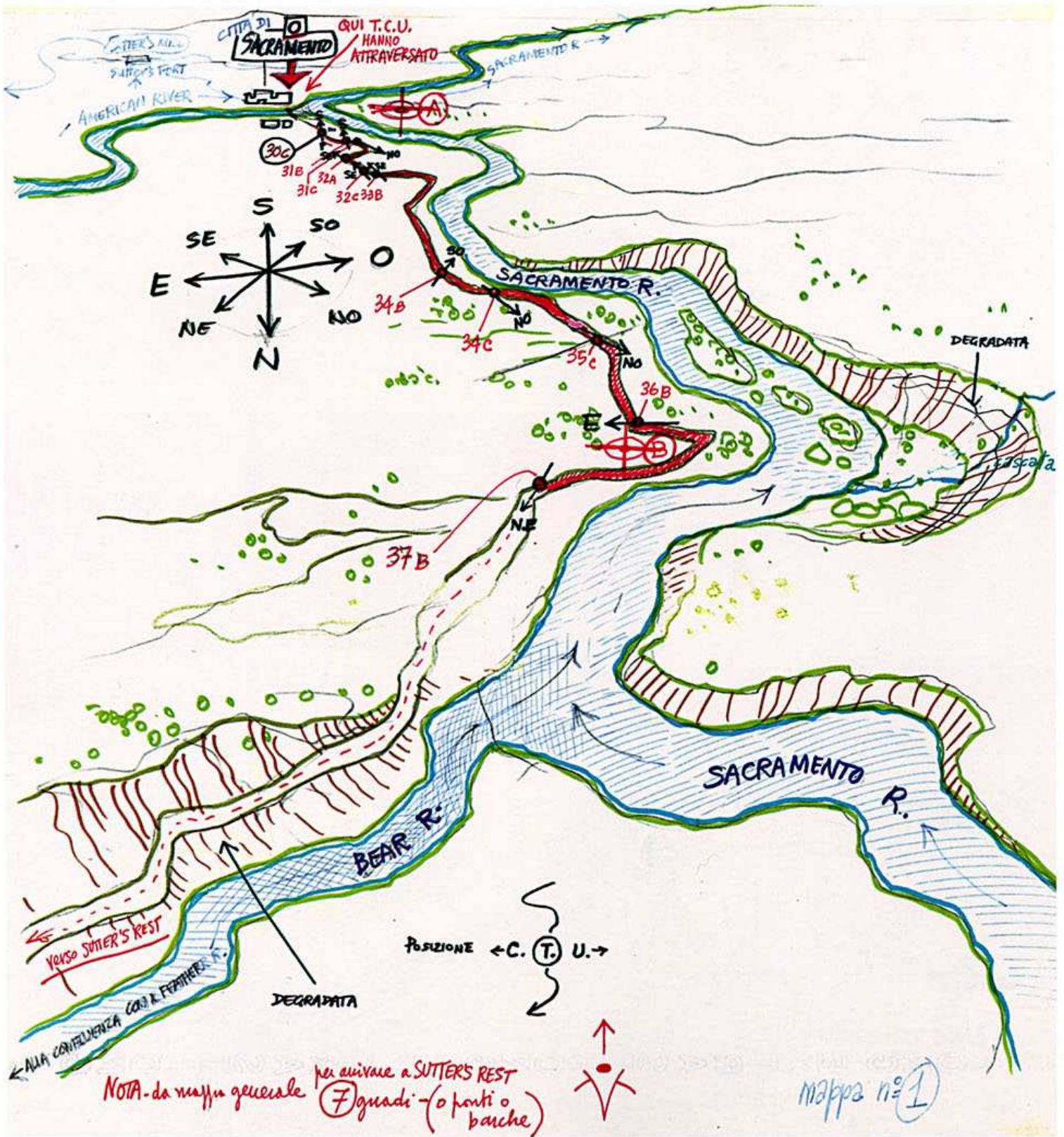






LUCE DI POMERIGGIO/TRAMONTO



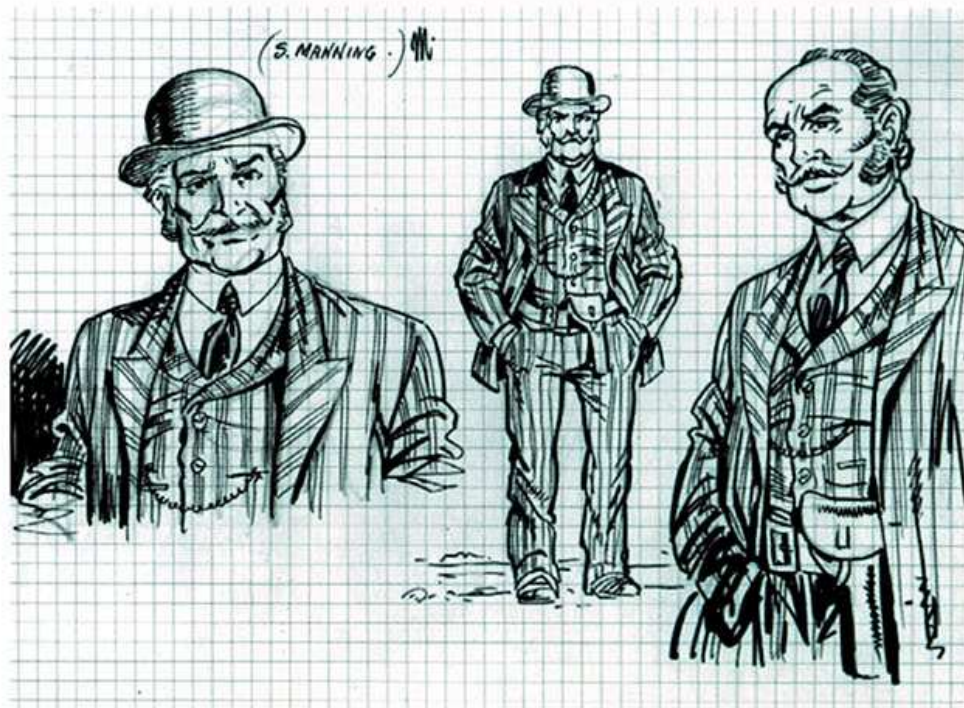
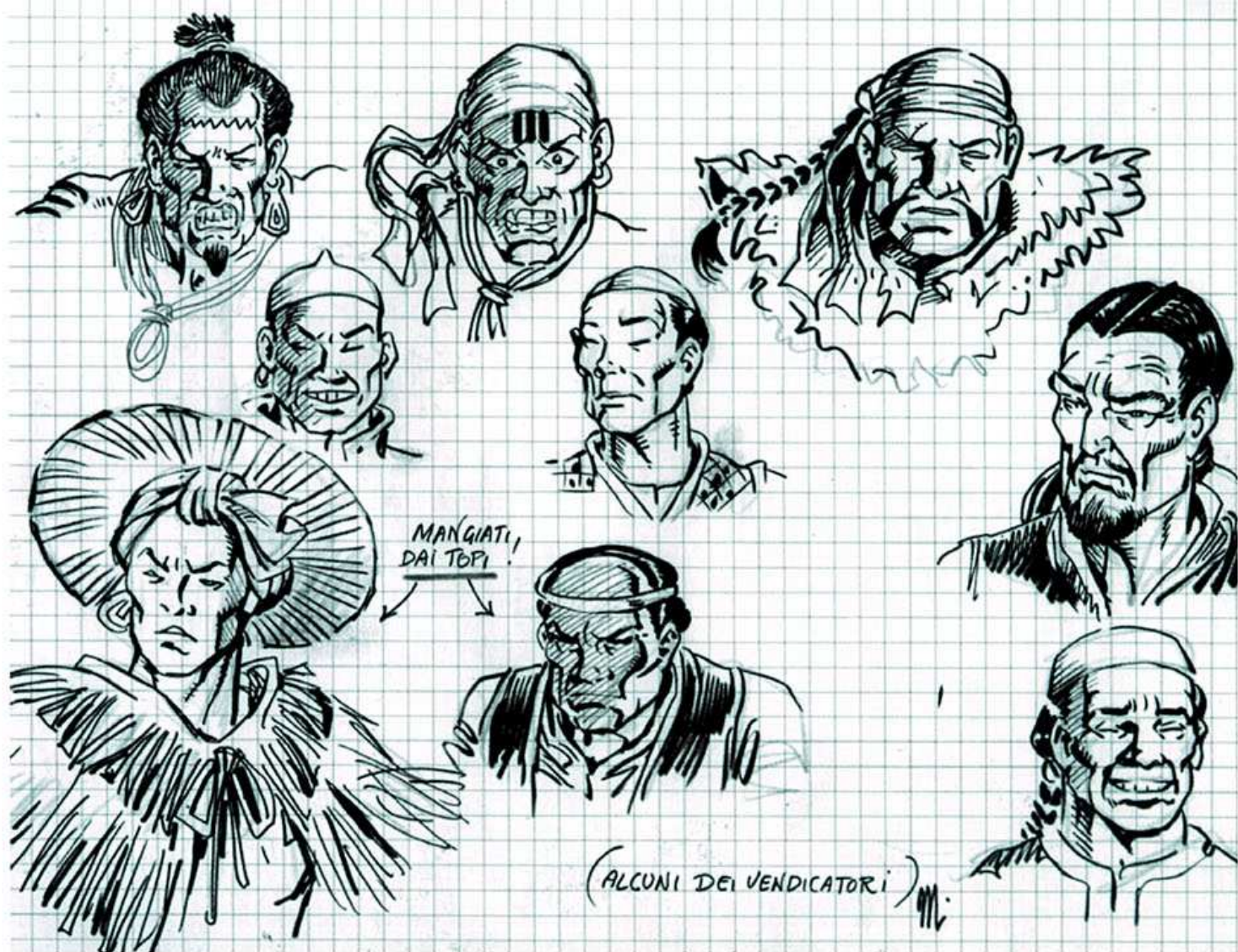


NOTA - da mappa generale per arrivare a SUTTER'S REST (7) guadi - (o ponti o barche)

mappa n° 1

# I personaggi





Qui a fianco:  
il tranquillo Signor Manning,  
una delle vittime dei feroci Vendicatori.





Nella pagina a fianco (in alto)  
e in questa:  
studi per i Vendicatori  
e versione finale dei personaggi.  
Ciascuno è stato caratterizzato  
individualmente.



*In alto:  
primi piani per Kit Carson.*

*A destra:  
vecchio bozzetto  
per la signora Howard,  
assassinata assieme al marito  
dai fanatici Vendicatori  
alle prime battute della storia.*

106



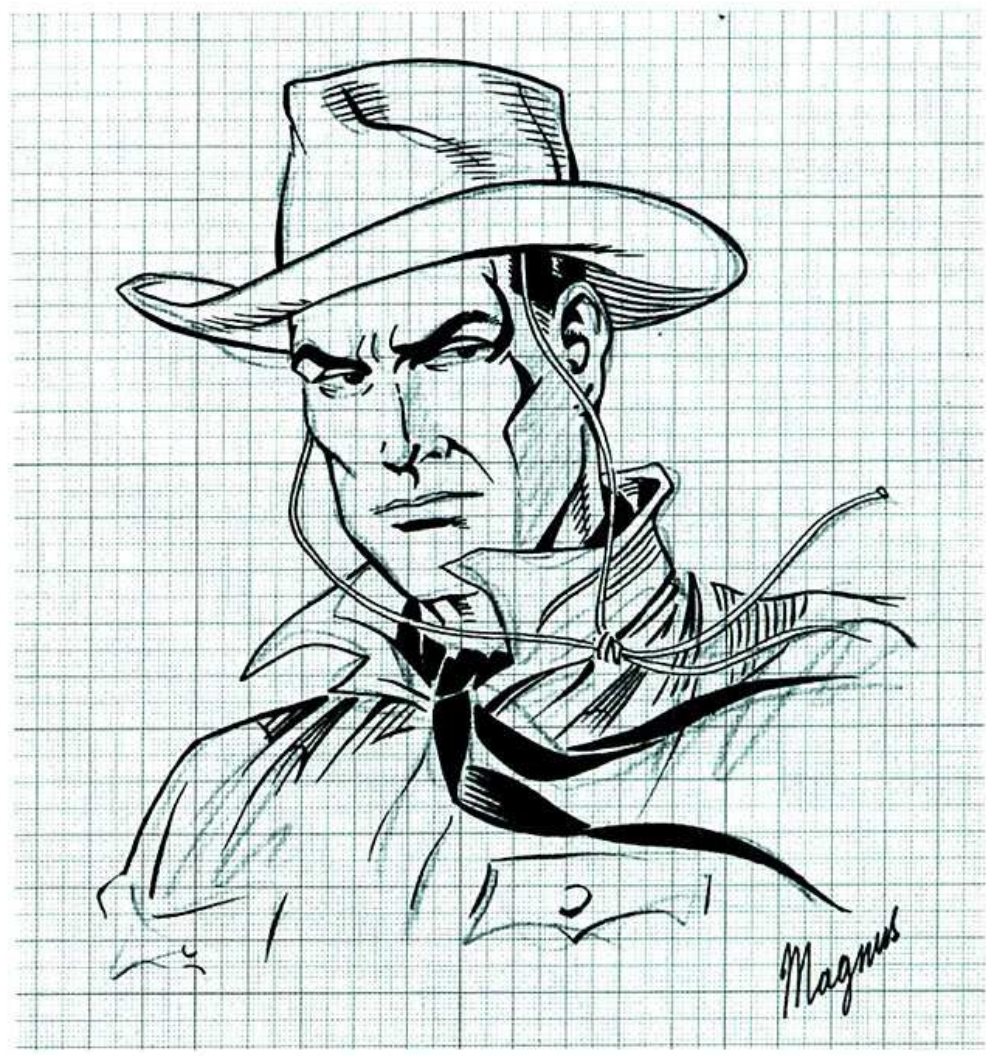
920

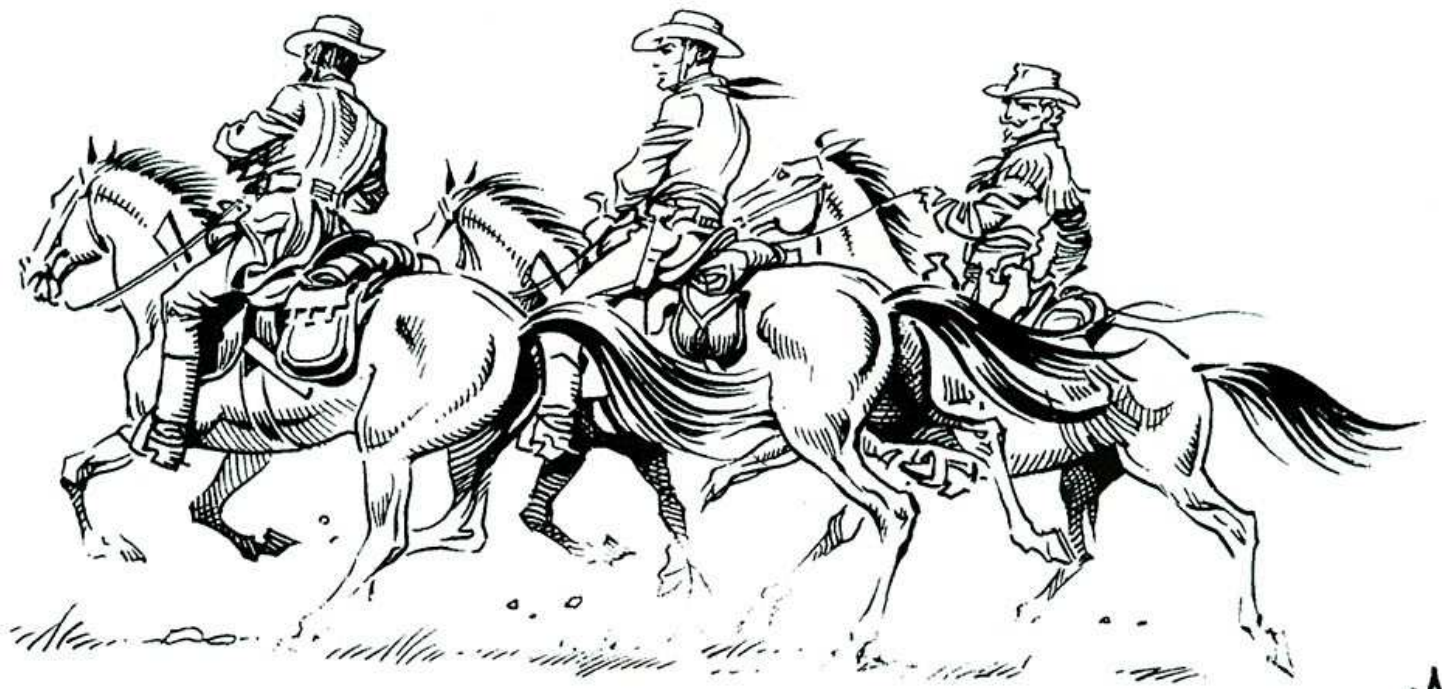
(DISLOCARE LE FIGURE IN VARIE SEQUENZE DI TEMPI)

16x  
↓  
110  
20000



CHARLOTTE





26

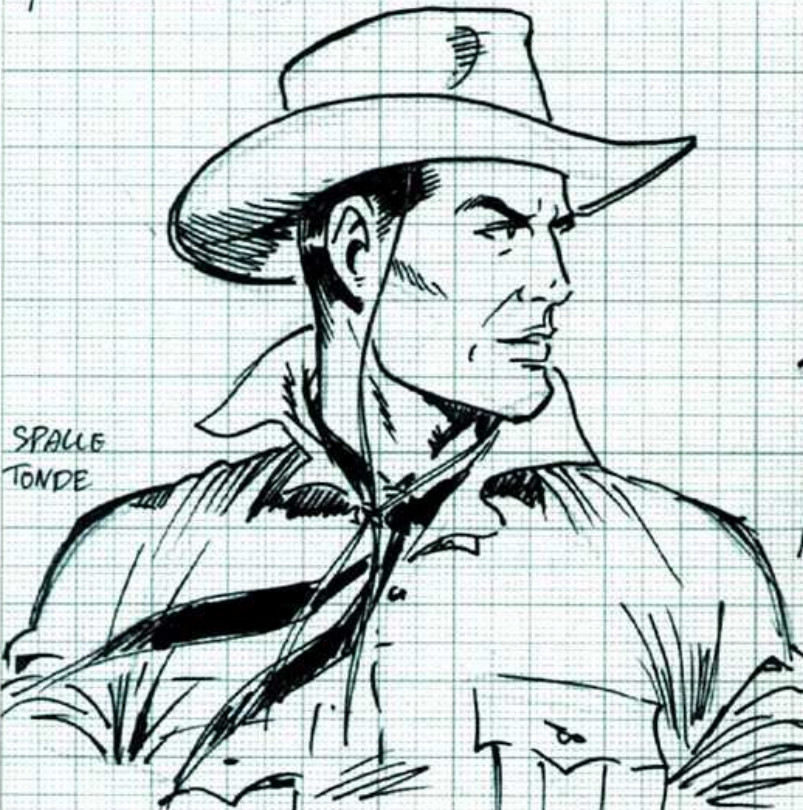
Magnus



CAPELLI BEN CURATI  
FACCIA PULITA

16

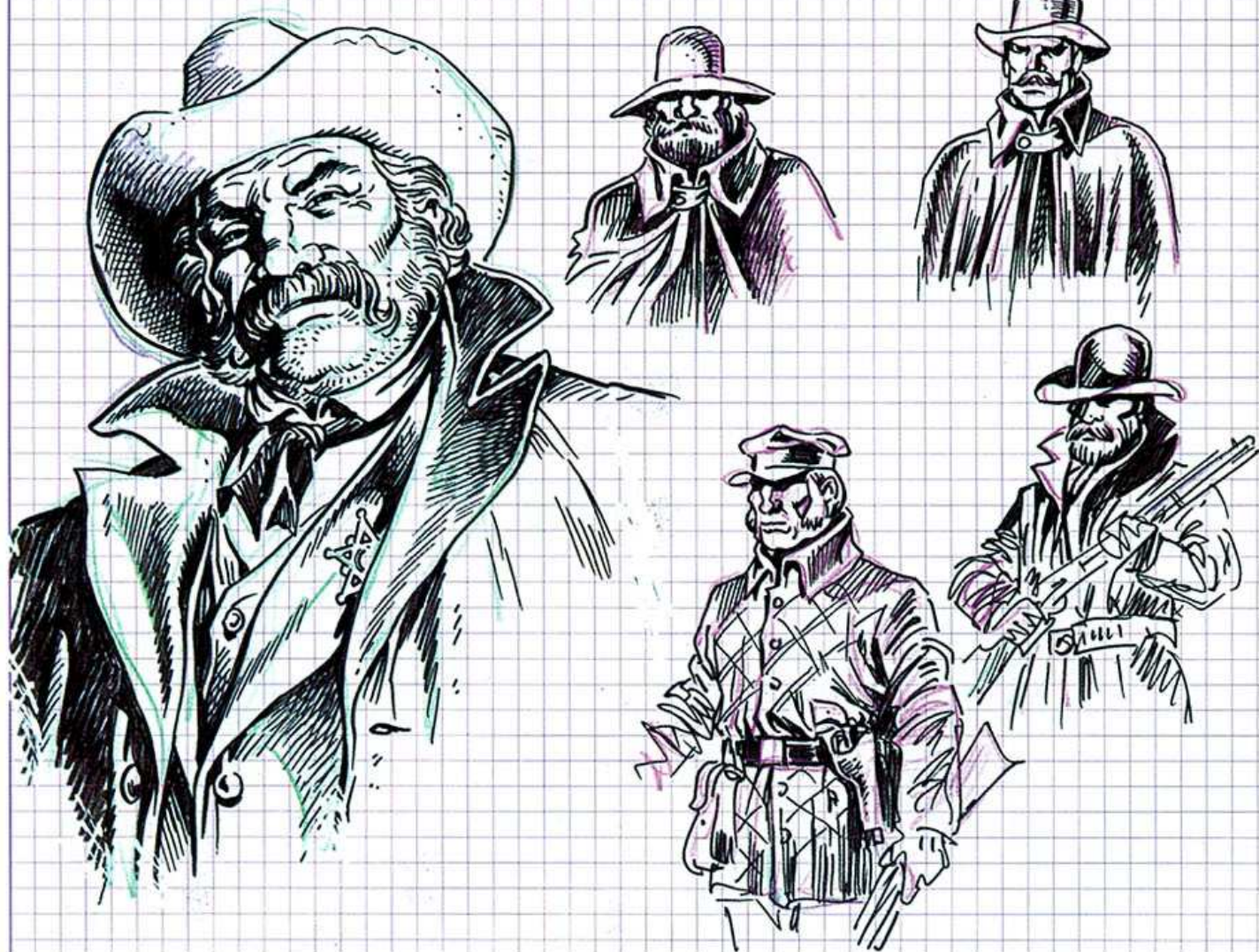
CAPELLI  
RIGATI A SINISTRI



SPALLE  
TONDE



(SCERIFFO + AIUTANTI) ML:



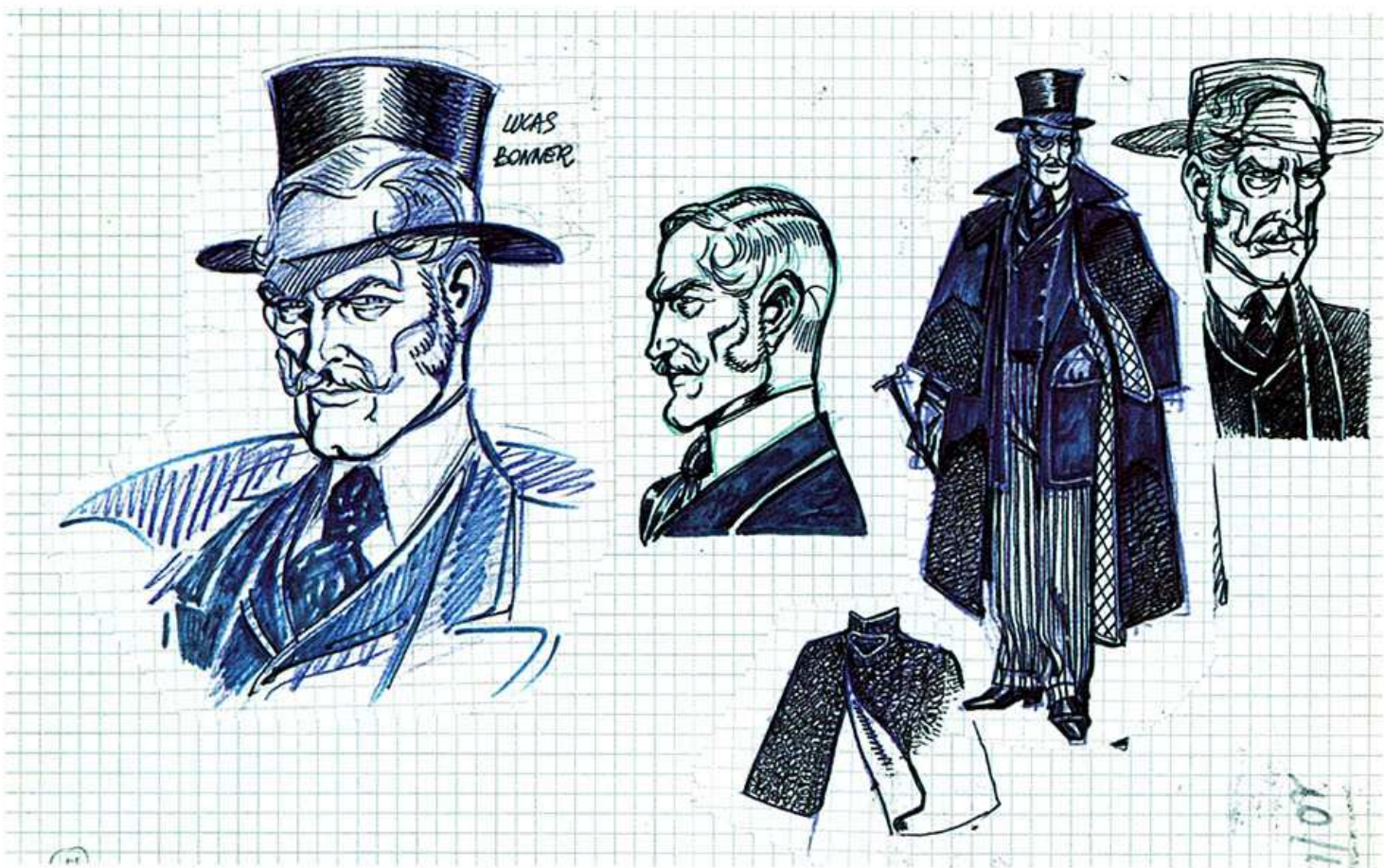
Studi per lo sceriffo Gentry.  
Si noti la diversa caratterizzazione  
nella versione a destra,  
rispetto a quella definitiva (in alto).

Nella pagina a fianco:  
Magnus insieme ai minatori  
e un bellissimo studio  
per la carica dei Vendicatori.

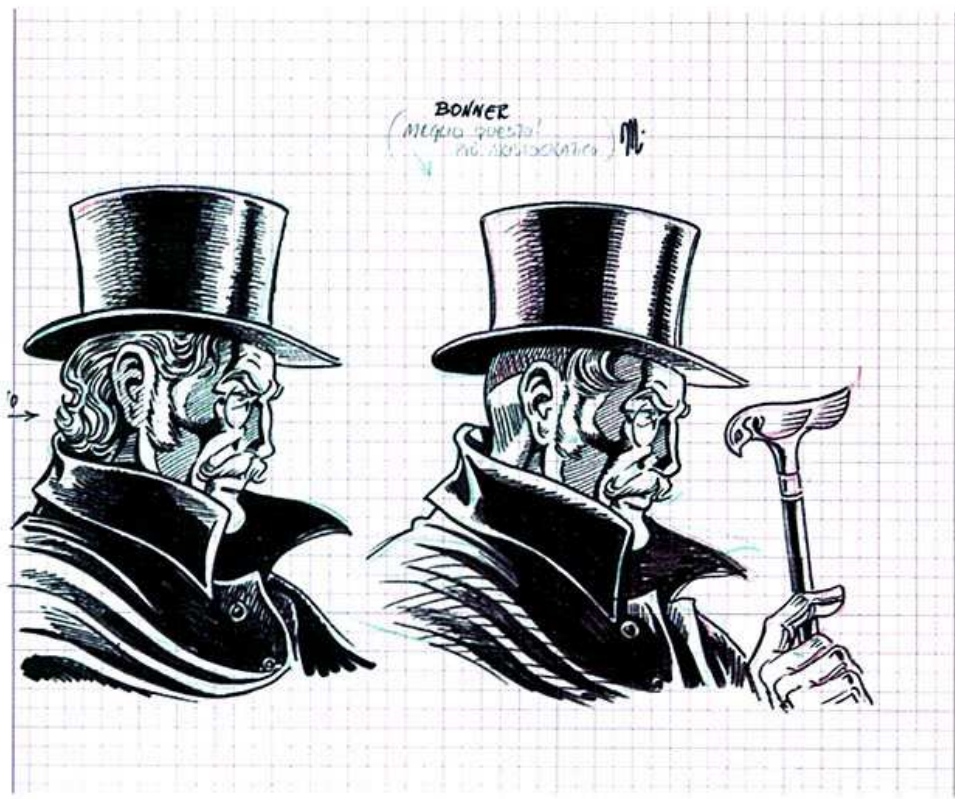


*A sinistra: Tom Devlin, capo della polizia di San Francisco. Vecchio amico di Tex e Kit, funge spesso da catalizzatore per le avventure dei due.*



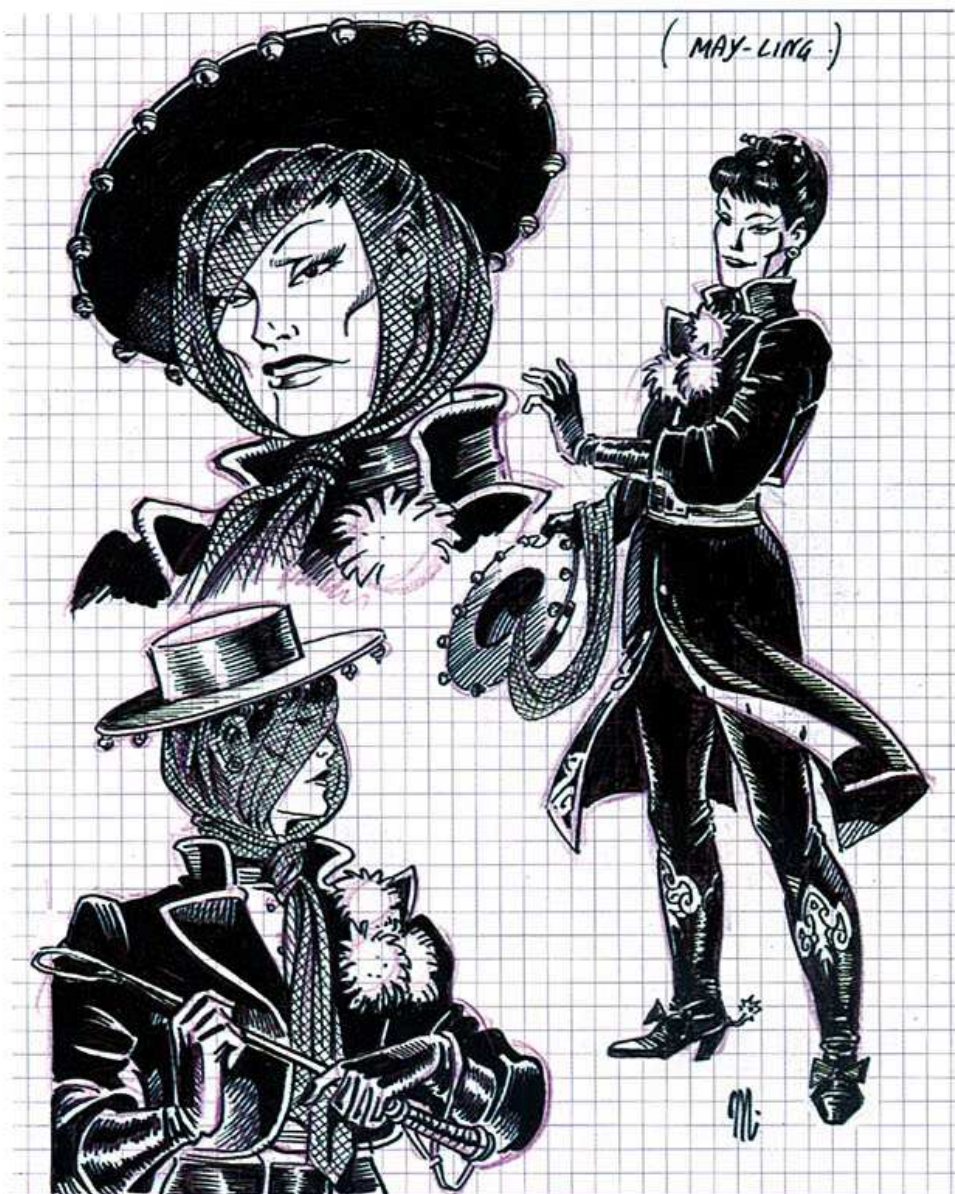


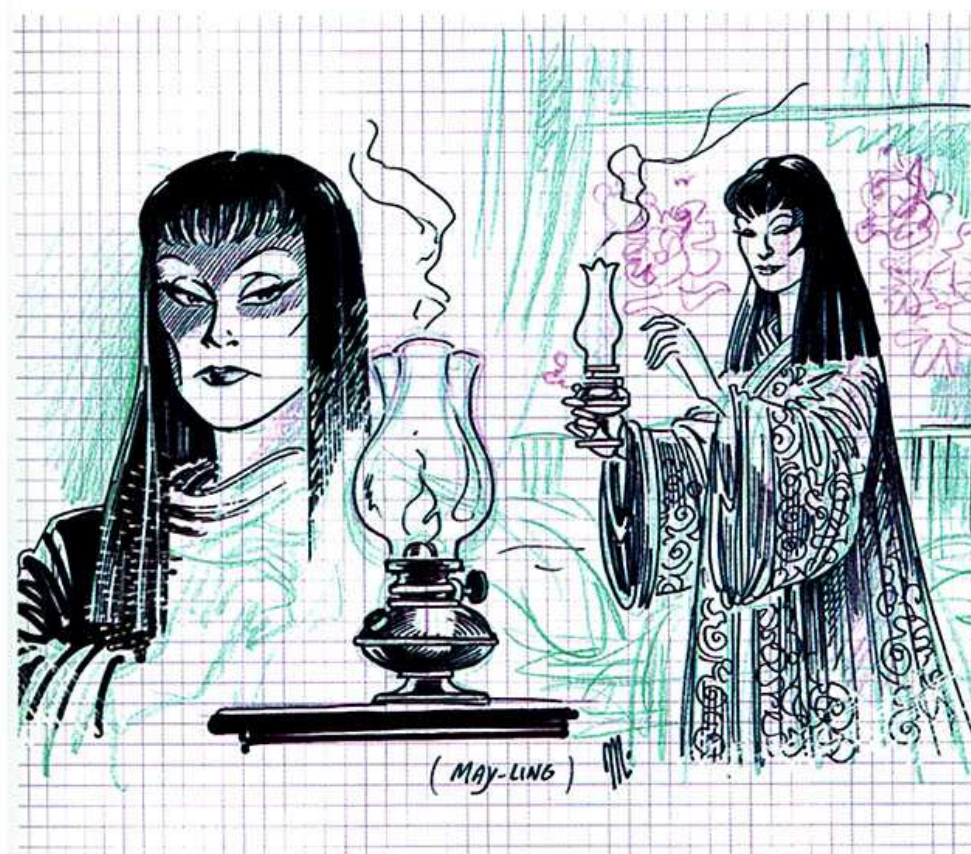
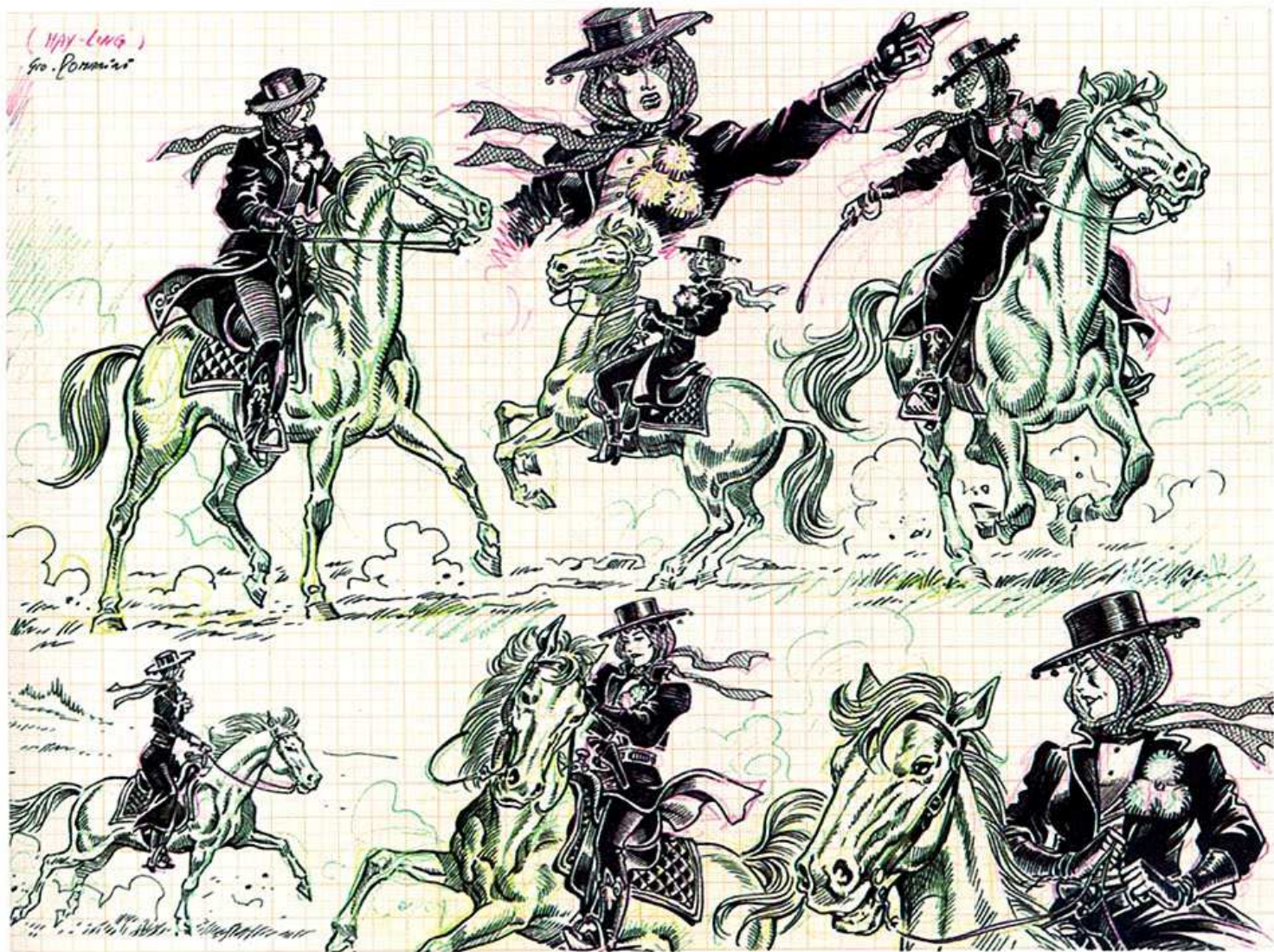
*In questa pagina  
e in quella a fianco (in basso):  
studi per il personaggio di Victor Sutter,  
alias Lucas Bonner.  
Da notare la cura con cui ogni elemento  
(dalla toilette personale  
agli arredi dello studio)  
concorre alla caratterizzazione  
del personaggio.*



In alto:  
 studi relativi a Lucas Bonner  
 e ai suoi anni clandestini  
 come cercatore d'oro  
 (illustrazione di Romanini  
 su matite di Magnus).

In questa pagina e nelle successive:  
 studi per May-Ling.  
 La "perfida cinese",  
 uno dei personaggi più forti  
 e incisivi di tutta la storia,  
 si iscrive perfettamente  
 nella ricca galleria  
 di micidiali dark ladies create da Magnus.  
 Dalla storica Satanik  
 alla Frida Boher di Necron,  
 questi personaggi spietati e crudeli  
 hanno continuamente spostato  
 - nel corso degli anni -  
 il limite del raccontabile  
 e del rappresentabile a fumetti.





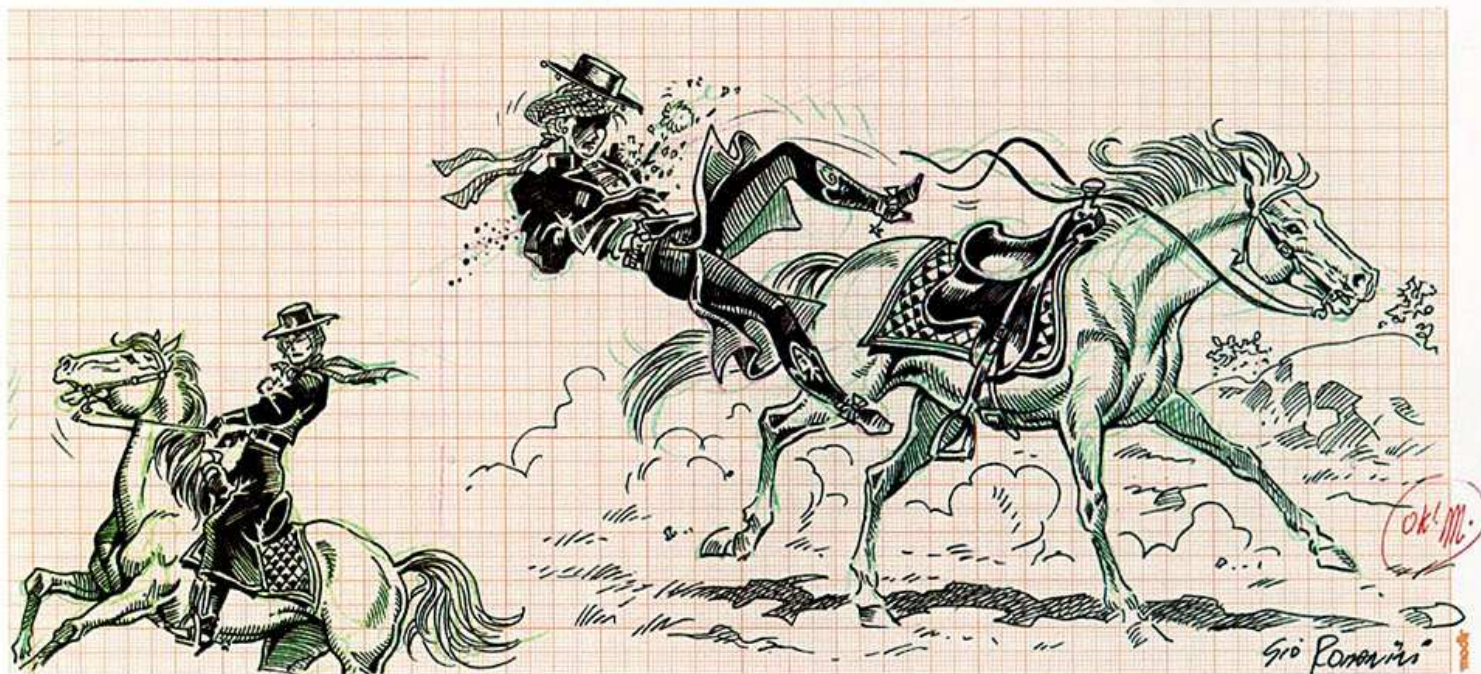
In alto: studi di Romanini per May-Ling a cavallo.

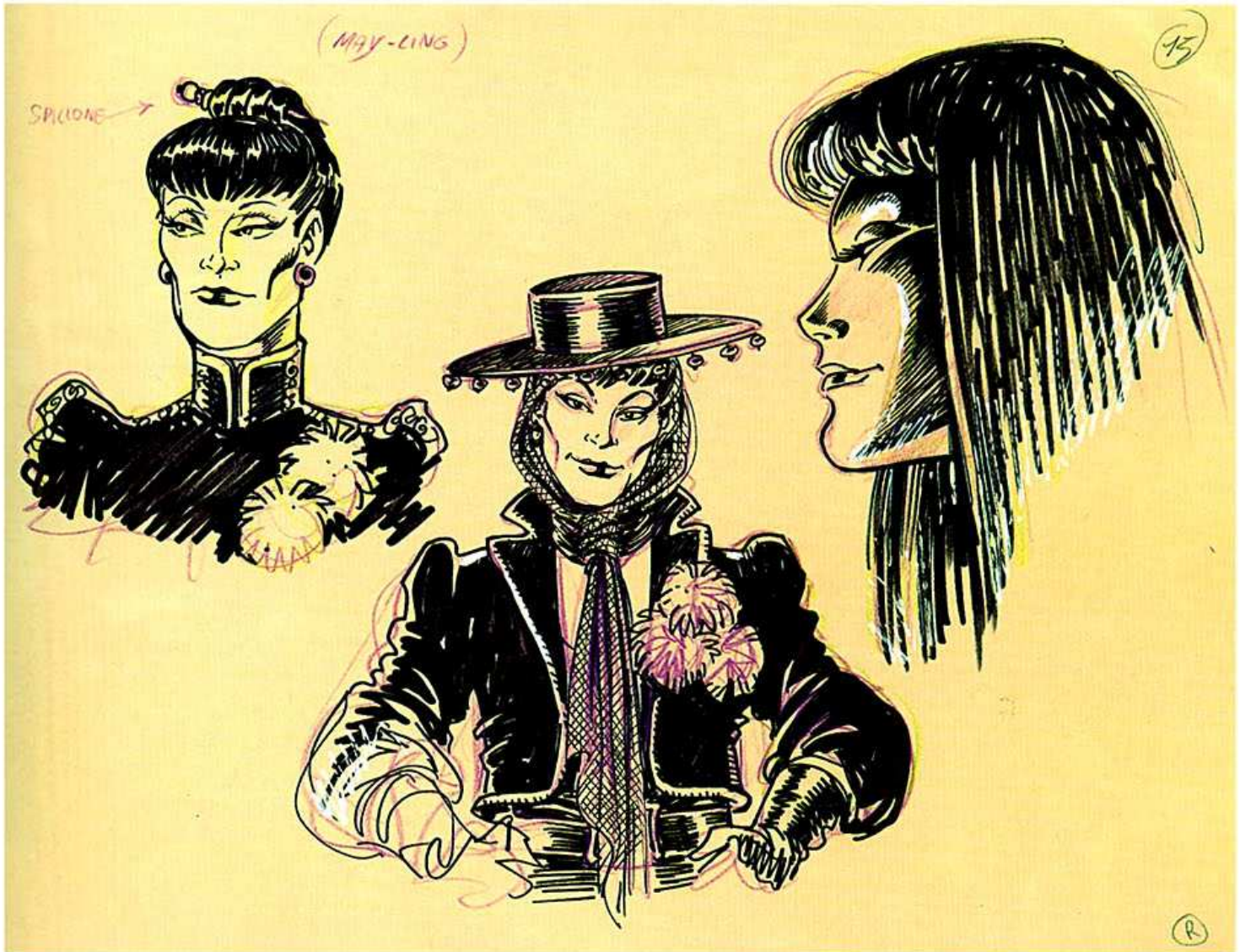
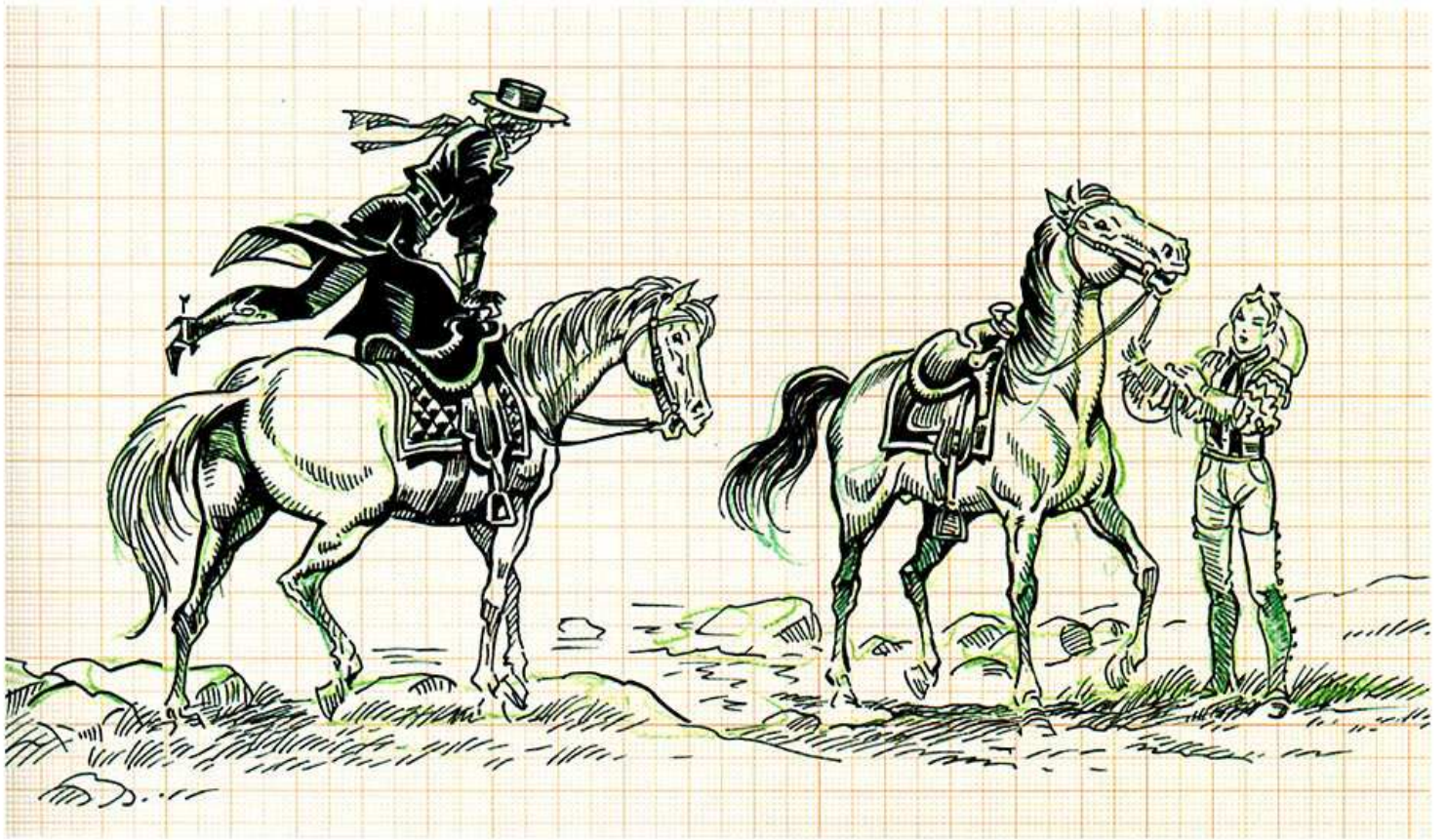


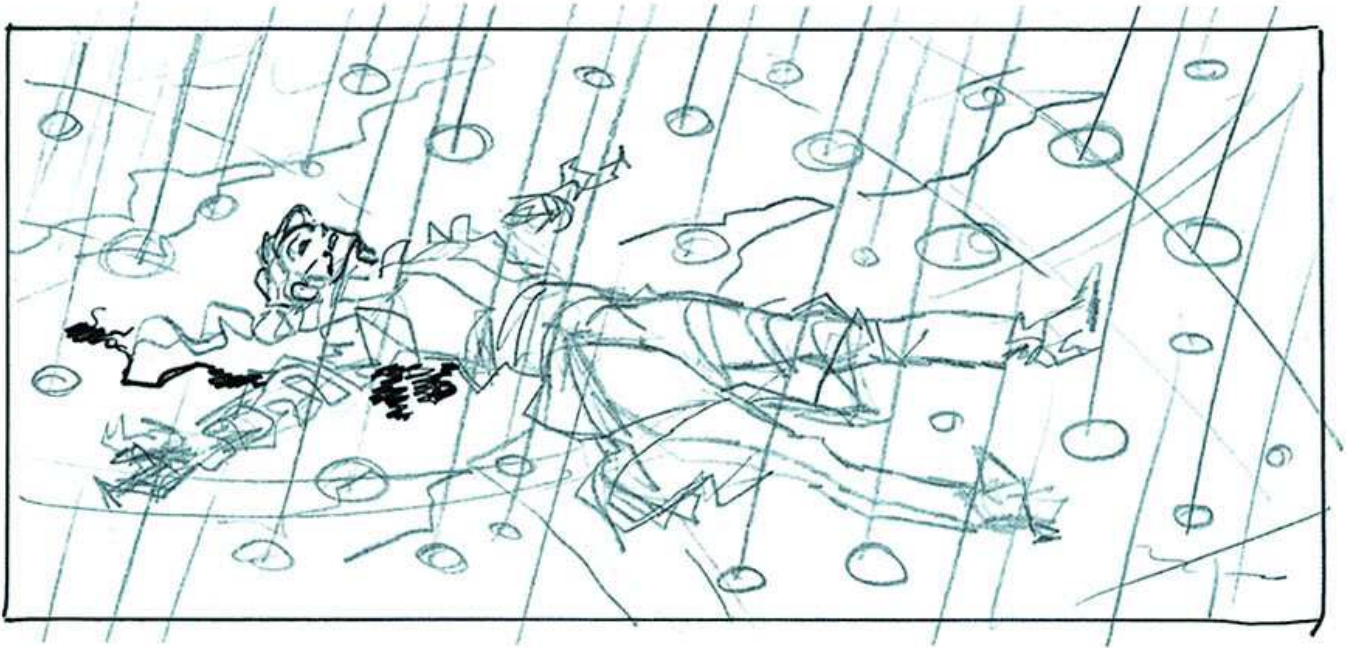
MAY-LING - M.

In basso e in alto nella pagina a fianco:  
studi di Romanini  
per May-Ling e Mina Sutter a cavallo.

A pagina 48: una delle scene madri  
de La Valle del Terrore.  
La morte di May-Ling  
attraverso la tipica sequenza:  
studio, bozzettone, striscia finita.







(PIOGGIA FINIS (POURRE GROSSE))

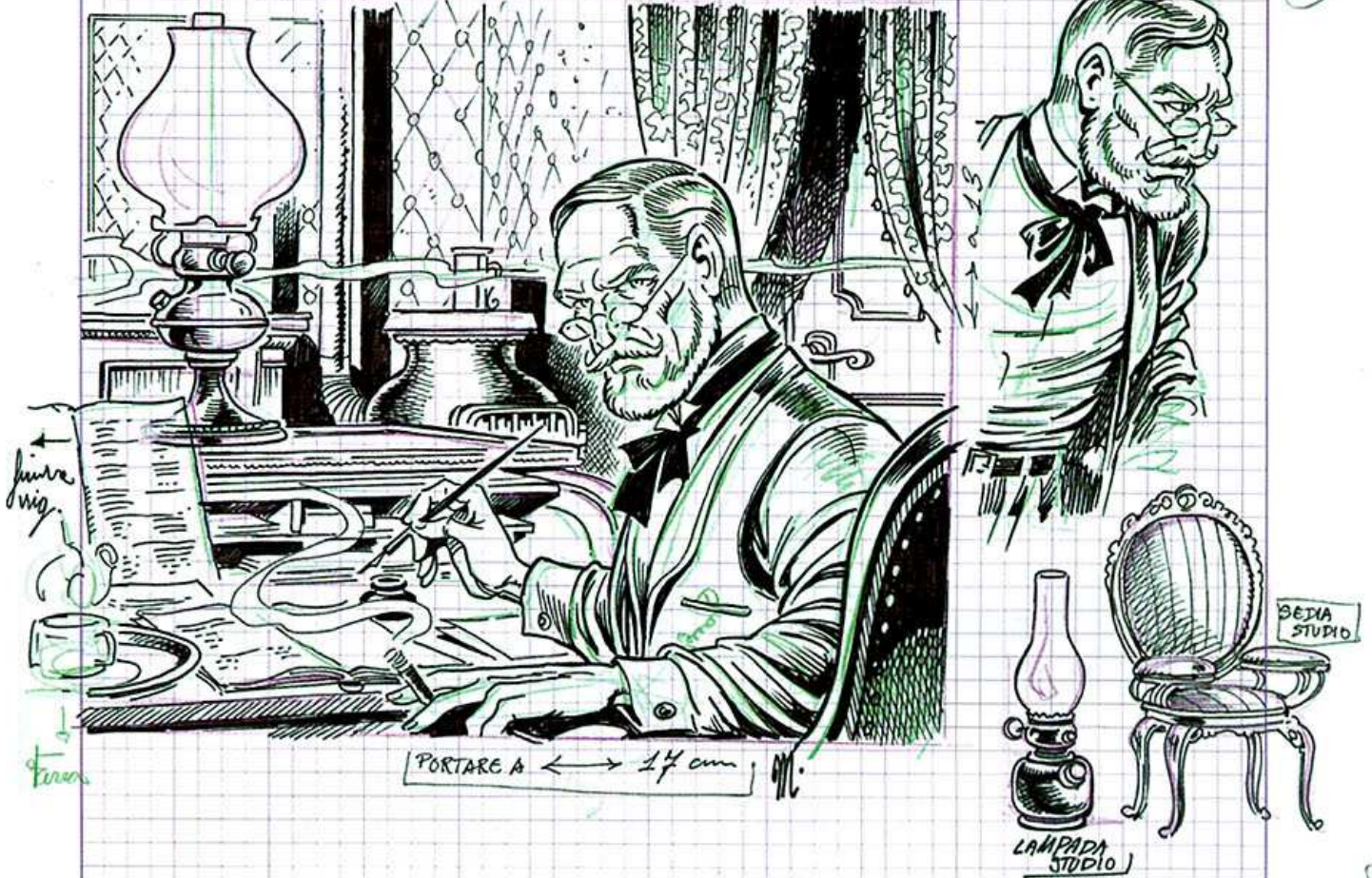
205 B  
B/S



Studi per i coniugi Howard:  
nonostante le accuratissime  
caratterizzazioni,  
si tratta di personaggi di contorno,  
che scompaiono dopo poche pagine.

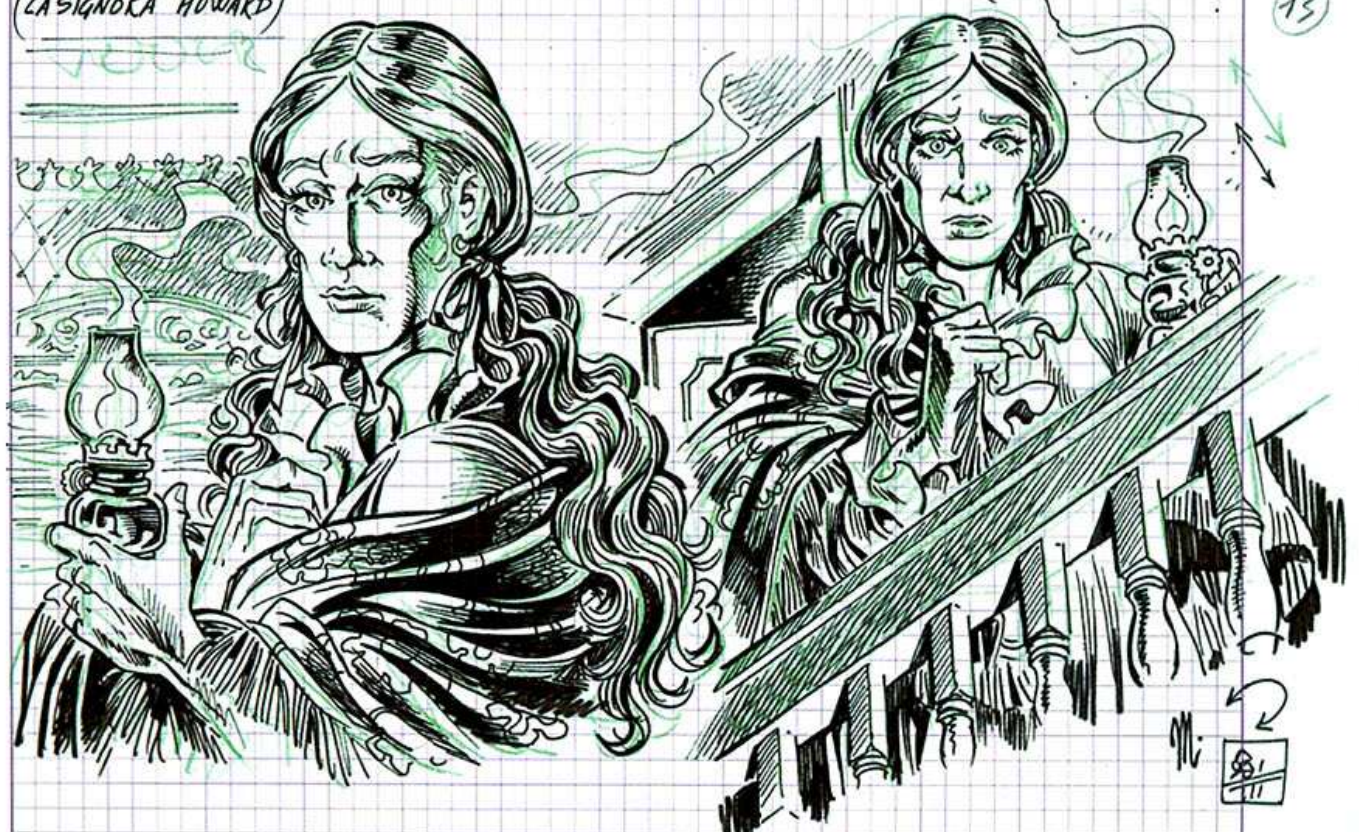
(IL SIGNOR HOWARD)

9



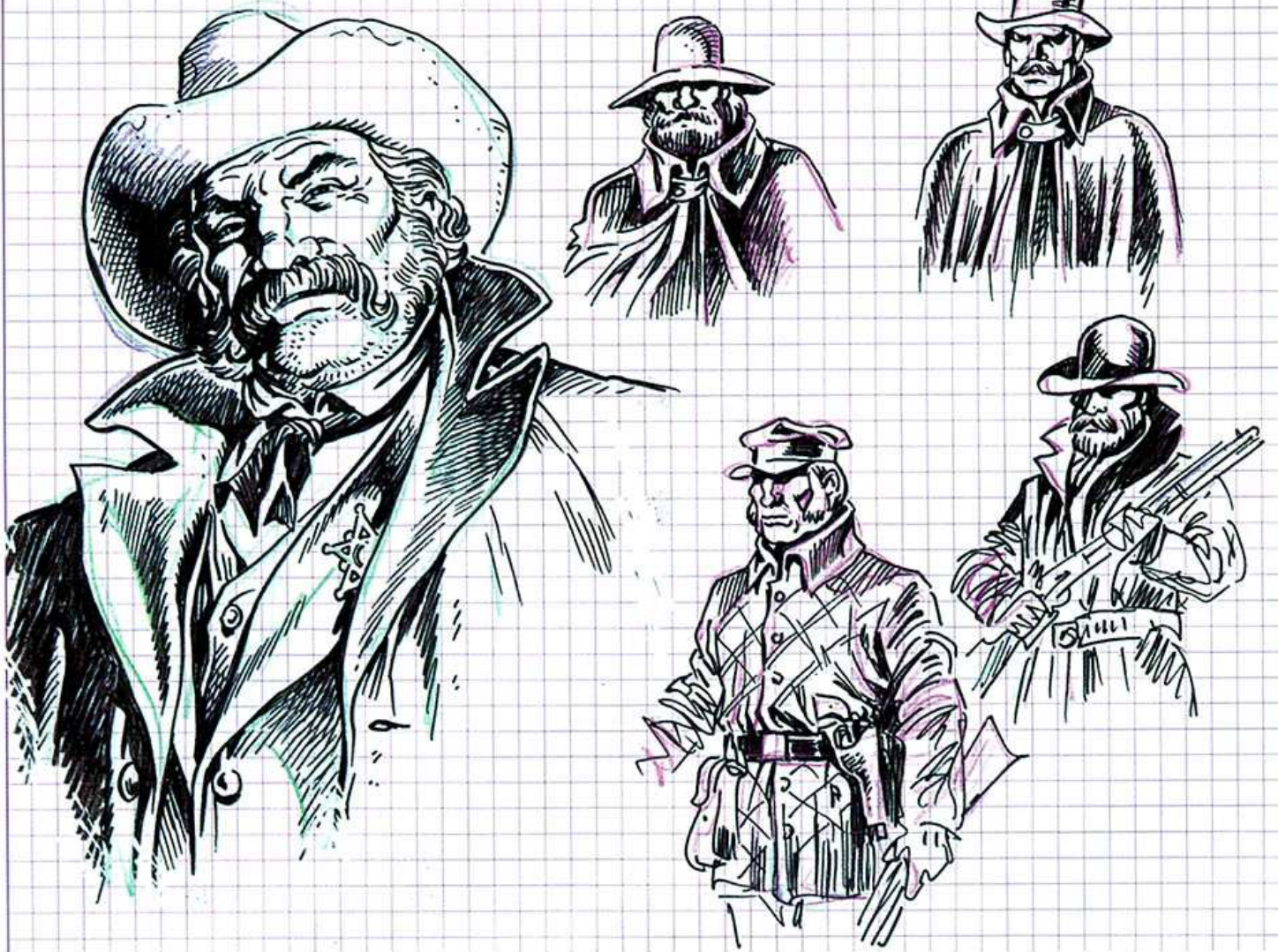
(LA SIGNORA HOWARD)

13



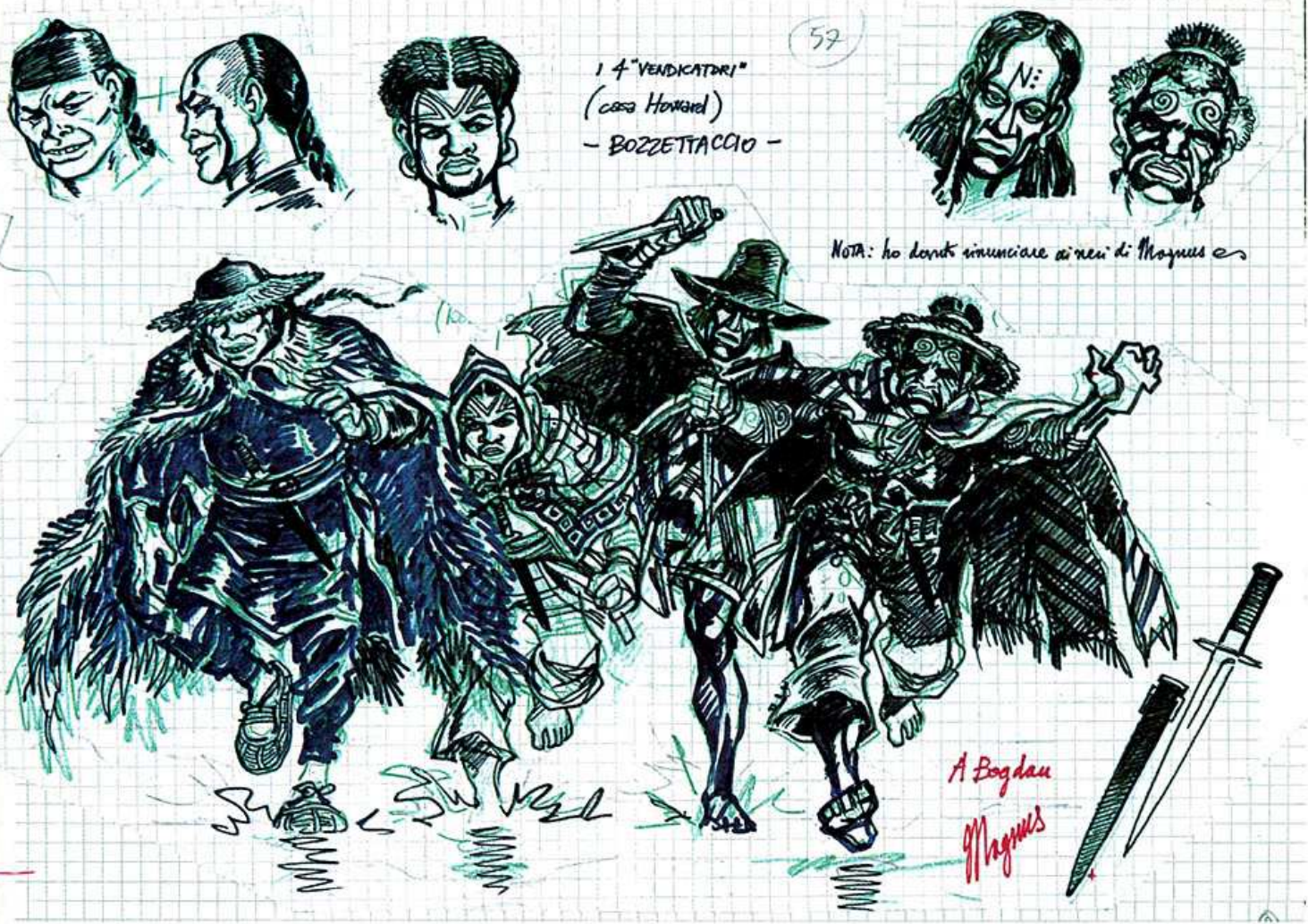


(SCERIFFO + AIUTANTI) M:



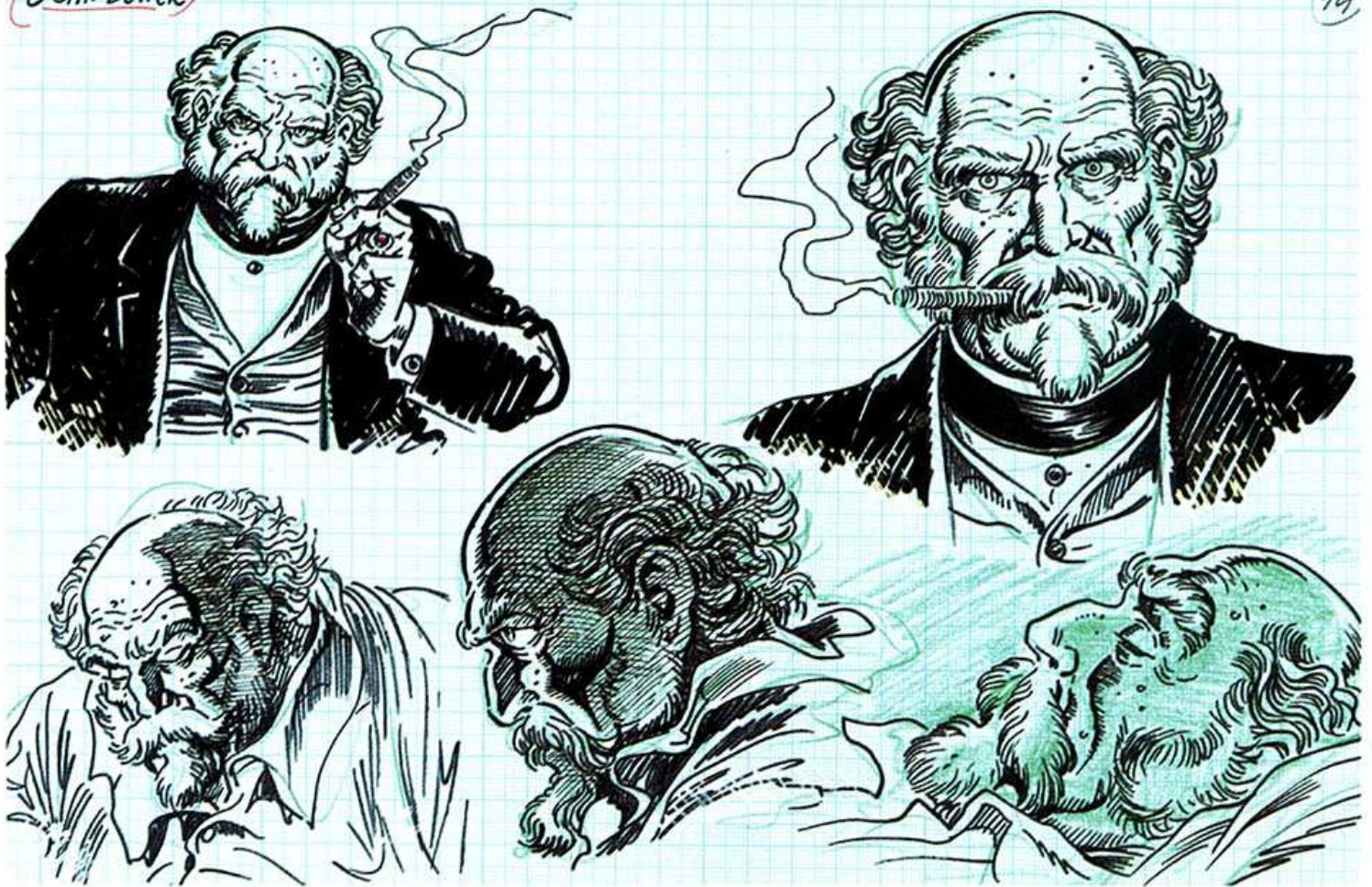
Studi per lo sceriffo Gentry.  
Si noti la diversa caratterizzazione  
nella versione a destra,  
rispetto a quella definitiva (in alto).

Nella pagina a fianco:  
Magnus insieme ai minatori  
e un bellissimo studio  
per la carica dei Vendicatori.





JOHN SUTTER



# La battaglia

## - LA BATTAGLIA DI "SUTTER'S REST" -



(22 Vendicatori + WONG = 23)

→ lista dei vendicatori uccisi nella battaglia, dai parte dei Nostr.

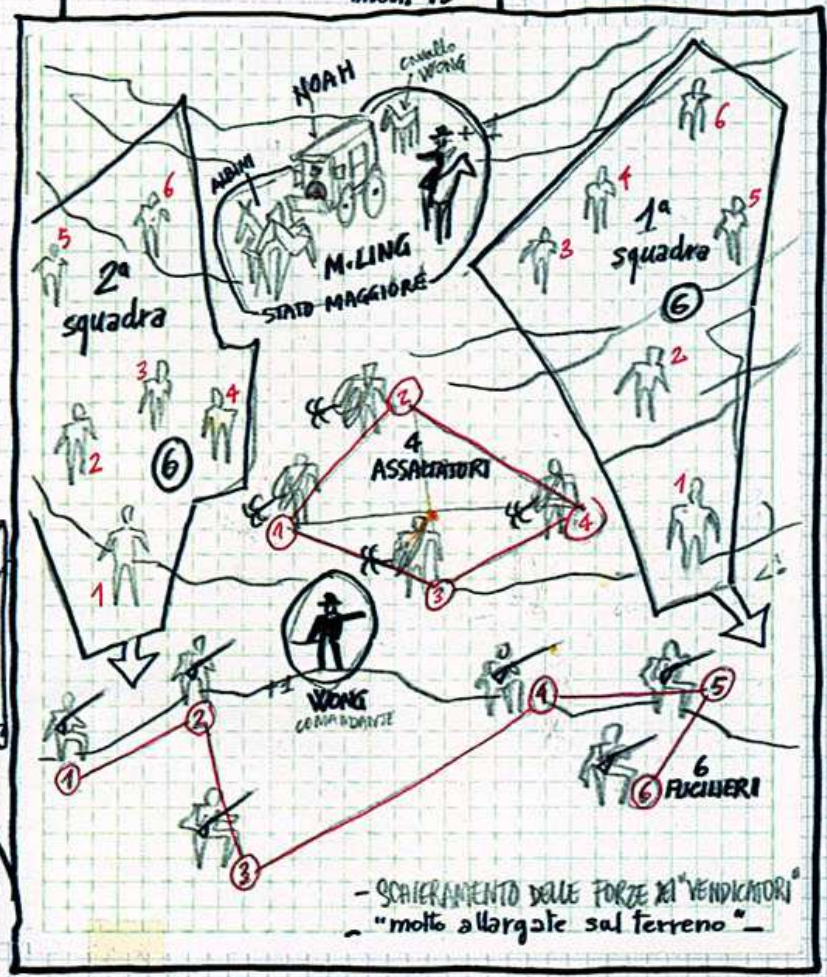
1	5	8	11	12	Tex	-5
2	3	6	10	W	C.-	-5
7	U.-	-1			Ulrich	-1
4	9	Tw.-	-2		TAMM	-2
						<b>morti 13</b>

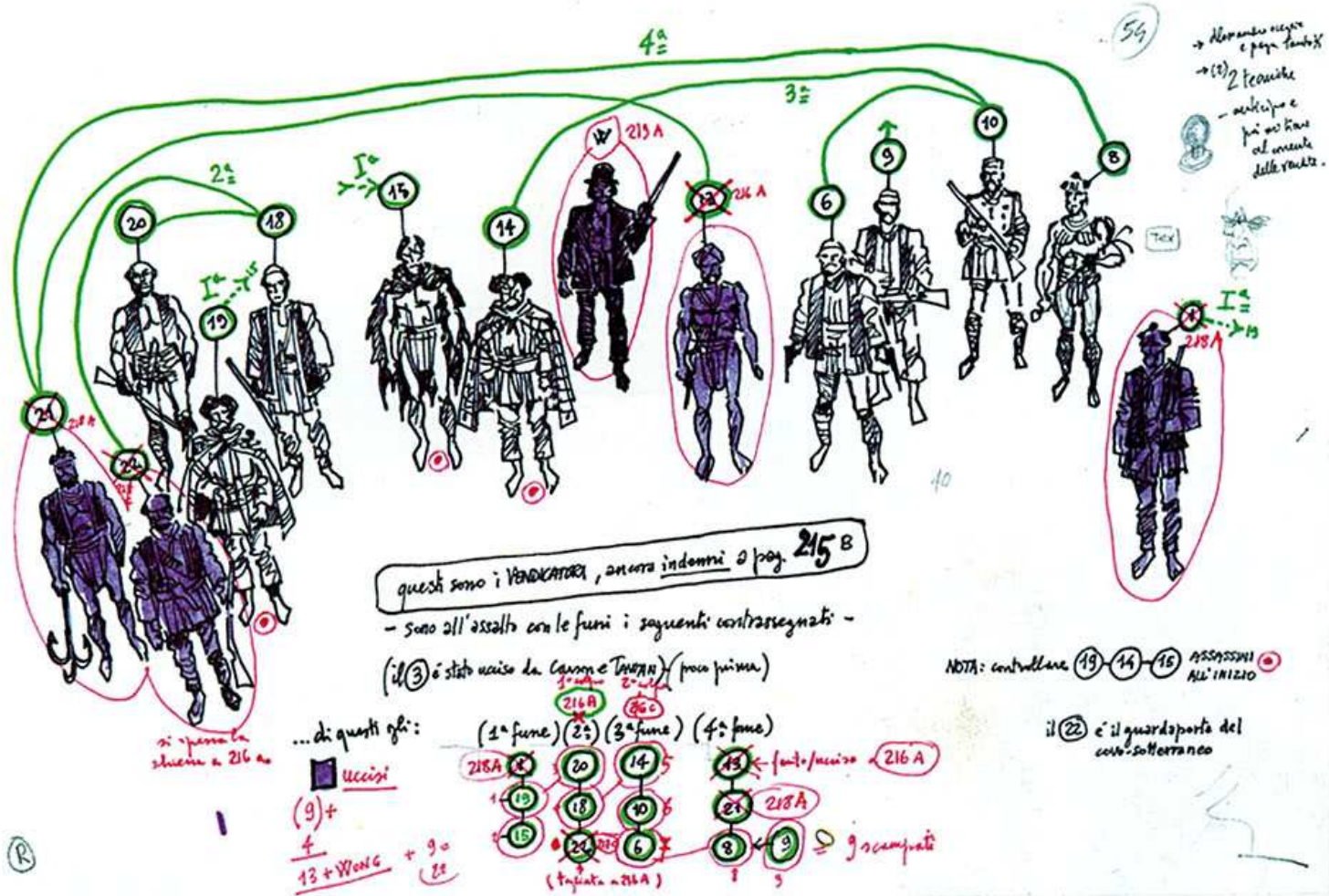


Vedi tavola

2	feriti gravi
3	leggeri
5	sandwich
10	superstiti

43+  
10=  
23 - WONG  
= 22 vend.  
c.v.d.



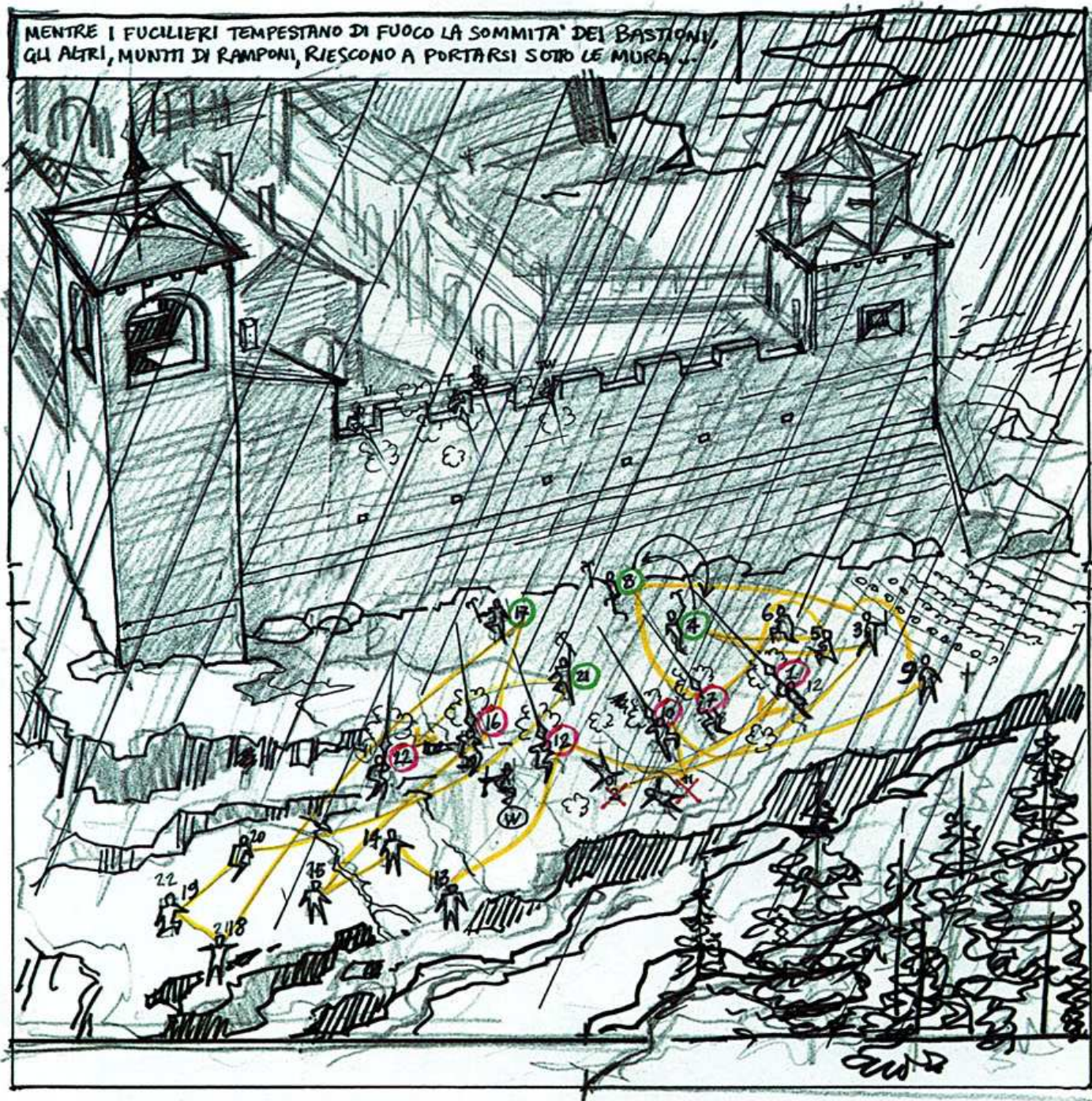


LAMPO 1

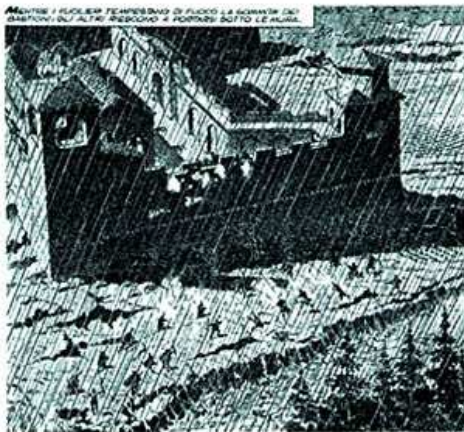
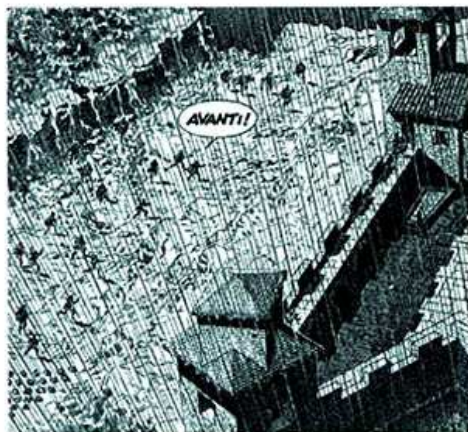


Nella pagina precedente:  
 studio e disposizione delle forze in campo  
 nella battaglia per la conquista  
 di Sutter's Rest.  
 In evidenza, il conteggio degli uomini,  
 la loro suddivisione  
 e la corrispondenza con lo schema  
 in questa pagina (in alto).  
 Ogni individuo è indicato  
 secondo le proprie caratteristiche  
 (fuciliere o ramponiere, canaco o cinese)  
 ed è dotato di un abbigliamento  
 e di un'acconciatura  
 sempre riconoscibili.

MENTRE I FUCILIERI TEMPESTANO DI FUOCO LA SOMMITA' DEI BASTIONI, GLI ALTRI, MUNITI DI RAMPONI, RIESCONO A PORTARSI SOTTO LE MURA...



○ FUC.    ○ RAMP    2-11  
 X CADUTI     APPELLO VERIFICATORI



In questa pagina e in quella a fianco:  
 l'assalto finale a Sutter's Rest  
 da due diversi punti di vista.

estrema fuga la "Vendicator"!

(RADA PIPOGGIA)

219 B

REMASSI SENZA UN CAPO E IMPRESSIONATI DALL'INCREDIBILE RESISTENZA DEGLI UOMINI SUGLI SPAZI, I "VENDICATORI" SUPERSTITI BATTONO IN RITIRATA..



W =  
uno dei  
primi

ved fondi 208 B/c et simili di lato sud

18  
2

14  
3

19  
4

8  
5

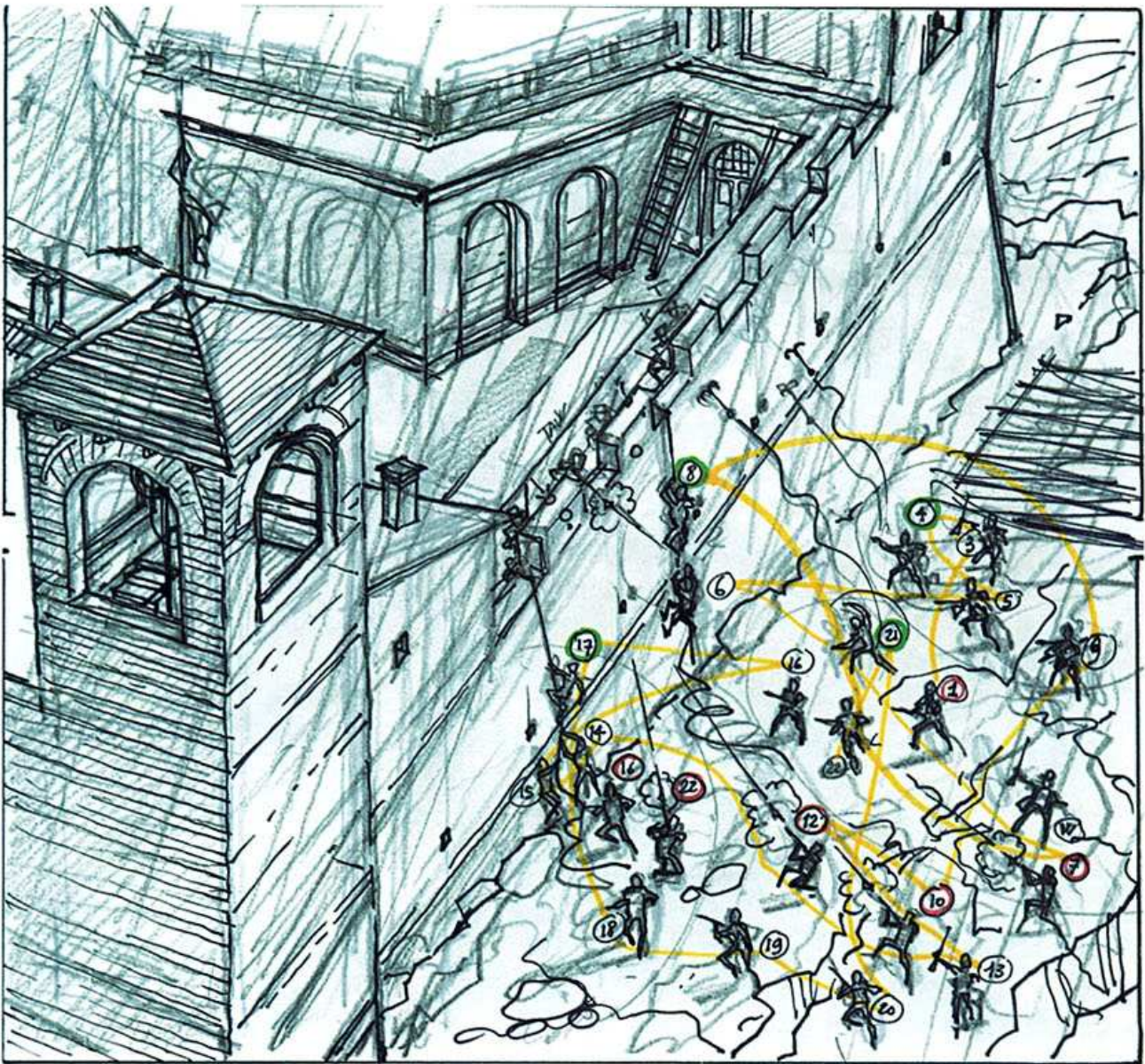
9  
6

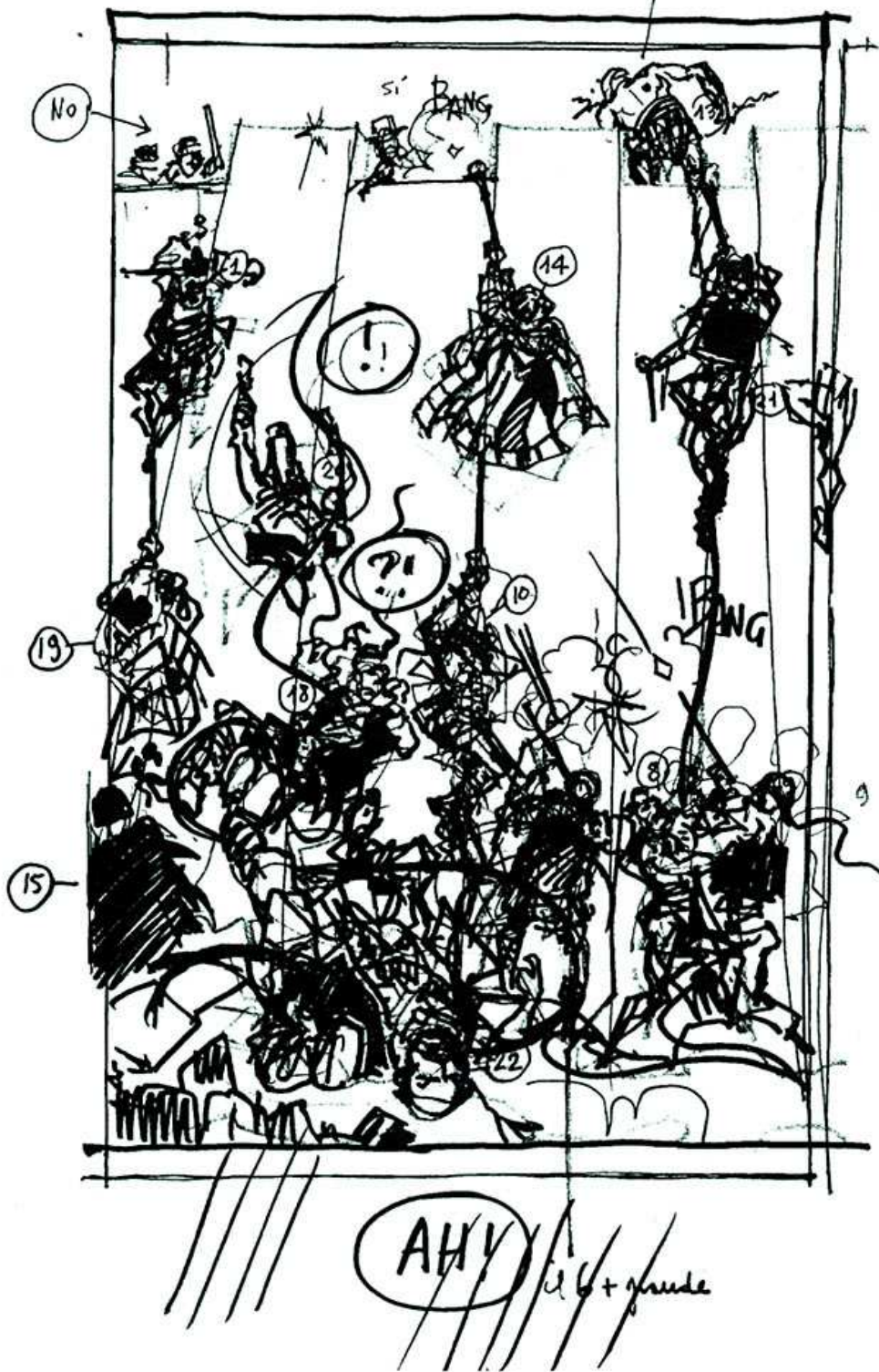
10  
7

20  
8

15  
9

9 occupati: 2 fatti (conto finale)  
7 indecisi (al 21/2/55)





12

213 C



L  
anch'esse Ulrich (in basso)  
Gianroberto

Continua l'assalto a Sutter's Rest  
e continua la ferrea regia di Magnus,  
che con grande perizia  
orchestra l'azione dei Vendicatori  
sul campo di battaglia.  
Ancora una volta,  
un certosino lavoro dietro le quinte  
di cui il lettore è inconsapevole.



# 1 PARALIPOMENI

TAVOLA 195

(\*)

luce  
dico TRAMONTO! muove in cielo che si stanno addensando -

1 - Stacco. **E' l'alba**: Visti in campo lungo come se li guardassimo dal cammino di ronda: dalla lontana curva della pista che immette alla vista di "Sutter's Rest" compare la carrozza chiusa di Bonner seguita a piedi dai 22 "Vendicatori" rimasti (un certo numero dei quali - ma lo vedremo meglio in seguito - sono armati di fucili e pistole e altri hanno delle corde con rampino arrotolate alla spalla).

solo carrozza NOAH  
seguita  
da WONG  
con quello di MAYLING

**A** Didascalia E al tramonto...

(NESSUNO)

sono già andati avanti prendendo posizione

2 - Mezza figura dell'agitato Carson che dal cammino di ronda lancia un grido di allarme puntando il braccio verso di noi.  
Carson **Eccoli!**

3/4 - Siamo sui bastioni anteriori, quelli vicino al portone di ingresso; accanto a Carson vediamo Tex, Ulrich e di Mina; tutti -tranne Mina- hanno un fucile; Tex, con l'unica mano libera, userà la pistola, ma adesso se ne serve per sollevare il binocolo.

MAY LINK  
**B**

(Attenzione, Maestro: sui bastioni, piazzati un po' lontano dai nostri, vediamo anche uno sparuto gruppetto di "servitori e guardie" di cui ci libereremo mandandoli a sorvegliare gli altri lati, come dirà Tex più avanti).

Tex Ci siamo!

qui

5 - Tex sta guardando verso di noi col binocolo; Carson accanto a lui.

Carson Quanti sono?  
Tex Almeno una ventina...

**C**

6 - Mina si rivolge ansiosa a Tex che sta sempre guardando col binocolo.

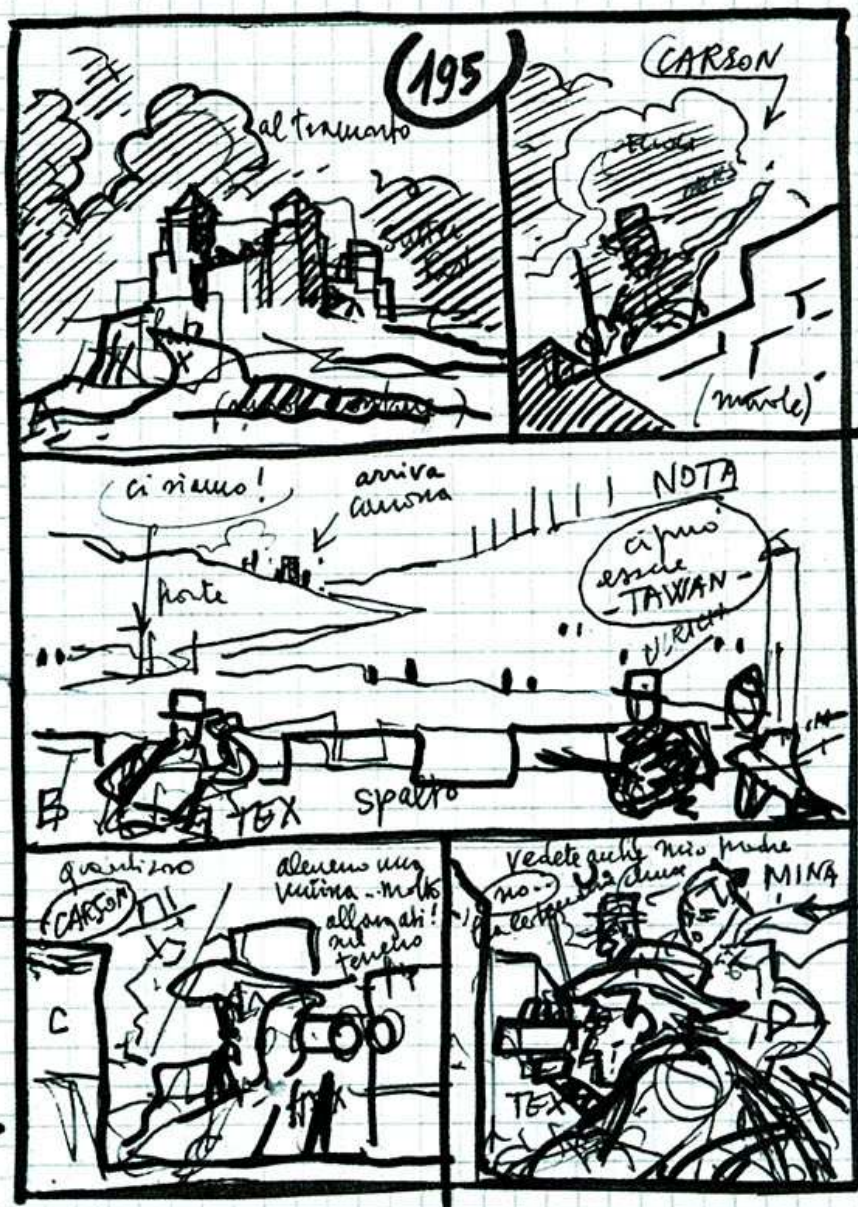
Mina Vedete anche mio padre e mio fratello?  
Tex No... la carrozza ha le tendine chiuse.

Cochius di mandoli  
"a piano" etc.  
Solo Tex, Carson  
Ulrich e  
il fedele  
TAMAN  
gli altri constatati  
licenziati  
da McL  
son scappati!

(\*) si addensano fino a un massimo di pag. 203 dove, dopo forte vento, scoppierà il temporale della battaglia -

...temporalone che avanza...

195



LATO  
D'ATTACCO →

"qualcuno"  
già  
spunta →

arriva →

qui solo Tex  
URICH e  
MINA

Vedete  
anche  
mio padre

no!

Nella pagina precedente:  
sceneggiatura originale  
di pagina 195 de La Valle del Terrore.  
Come sua abitudine,  
Magnus l'ha abbondantemente chiosata  
con osservazioni, dubbi  
e risposte tra sé e sé  
alle comunicazioni inserite  
nel testo da Claudio Nizzi.  
In questa pagina (in alto):  
il layout corrispondente.  
Qui la fase dei "bozzettoni"  
è ancora successiva.  
Con questa tecnica  
Magnus ha realizzato  
tutte le scene più complesse della storia.  
Nelle due pagine seguenti:  
bozzettoni e tavola finita.  
In fase di realizzazione,  
la seconda striscia  
è stata eliminata  
e sostituita da due vignette.

E AL TRAMONTO, MENTRE LE NUVOLE SI STANNO ADDENSANDO SI STANNO ADDENSANDO



... controllare Nizi -  
è il relazione alla 195 B (la visita di Bremer)  
↳ loro discussione di tanto tempo fa ...



INFATTI !.. E PENSO SIA ARRIVANDO QUELLA LORO PANNATA CARROZZA!

CRIBBIO WILKER! ..AVEVATE PROPRIO RAGIONE VOI!

QUANTI SONO?

ALMENO UNA VENTINA ... MOLTO ALLARGATI SUL TERRENO!

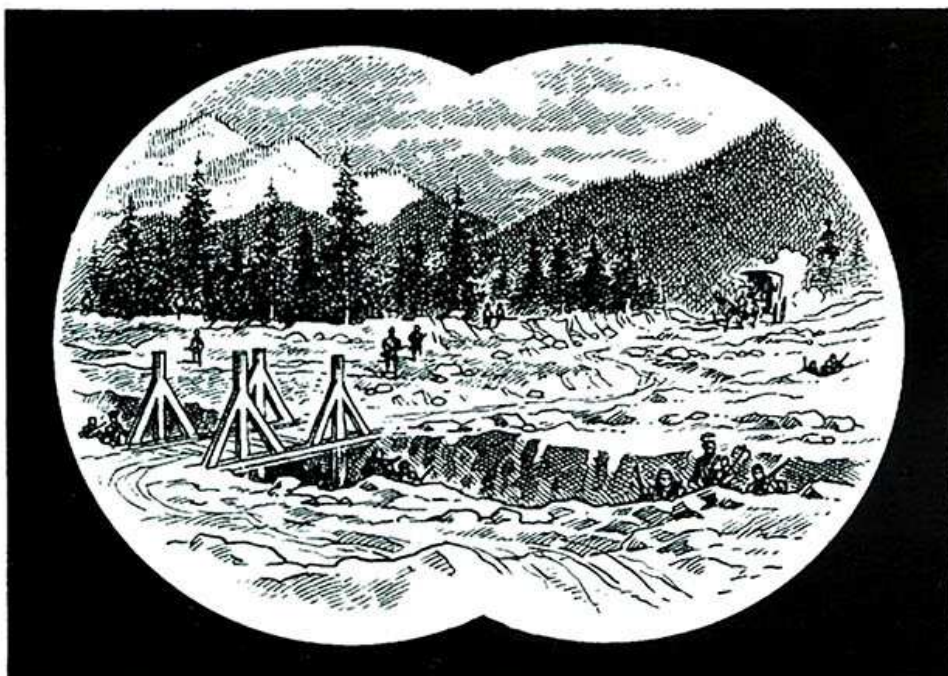
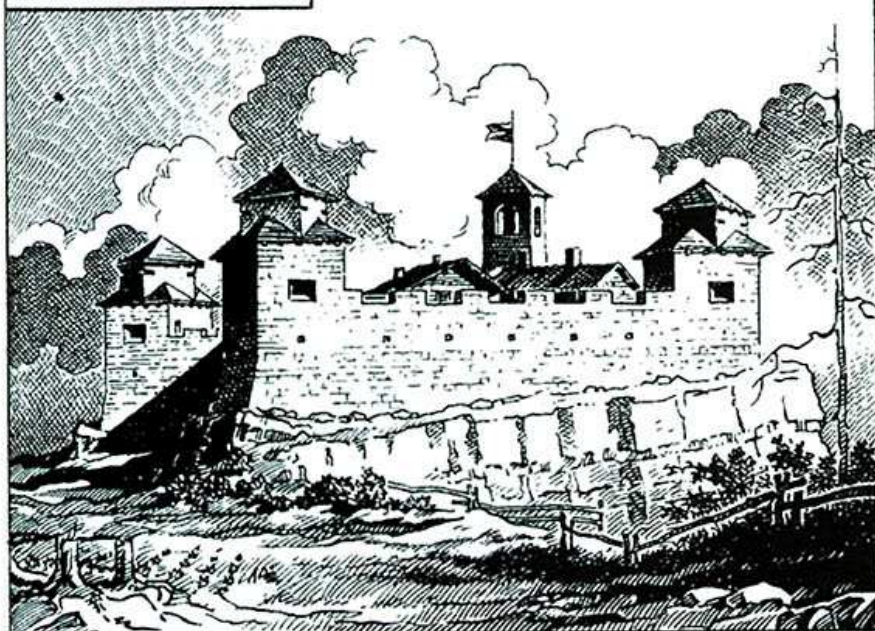
VEDETE ANCHE MIO PADRE E MIO PRATELLO?

NO, LA CAPROCCIA HA LE TENDINE OTTUSE!

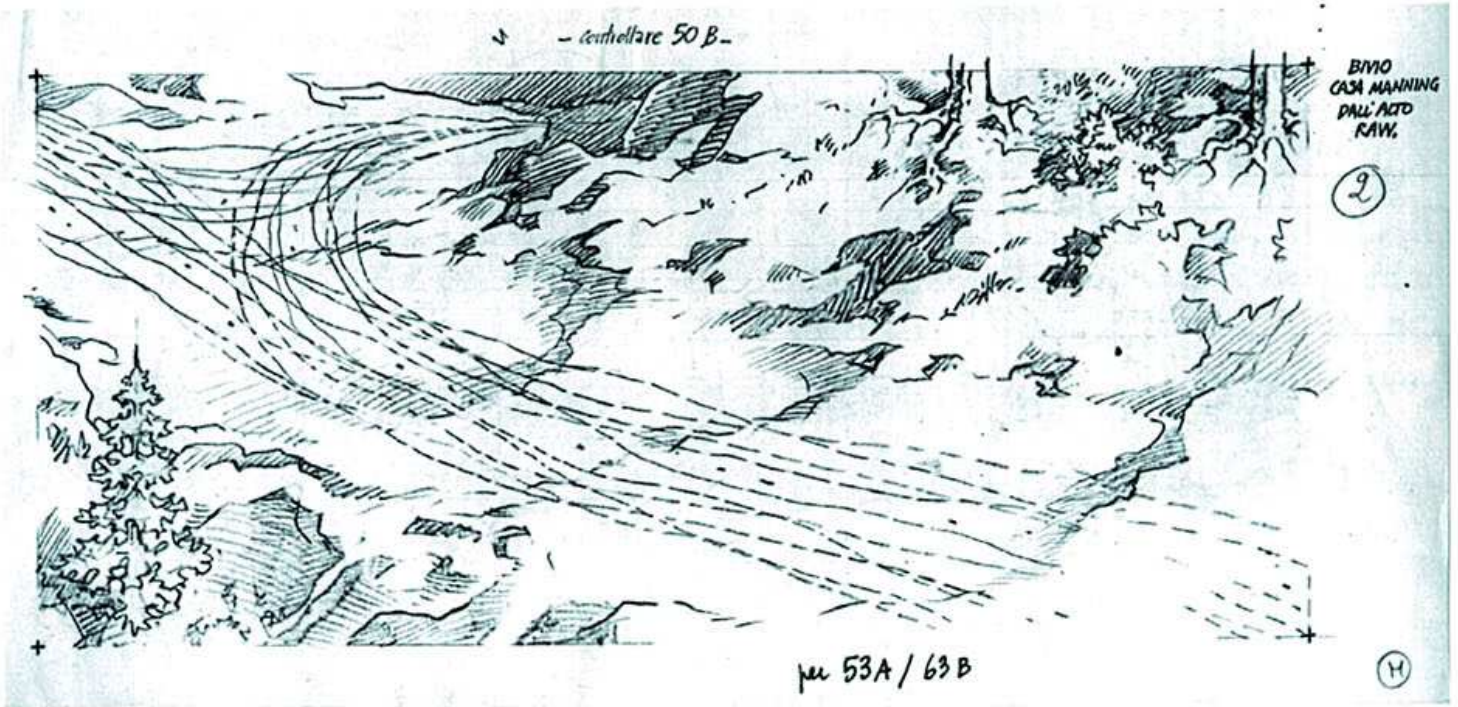


No mm...

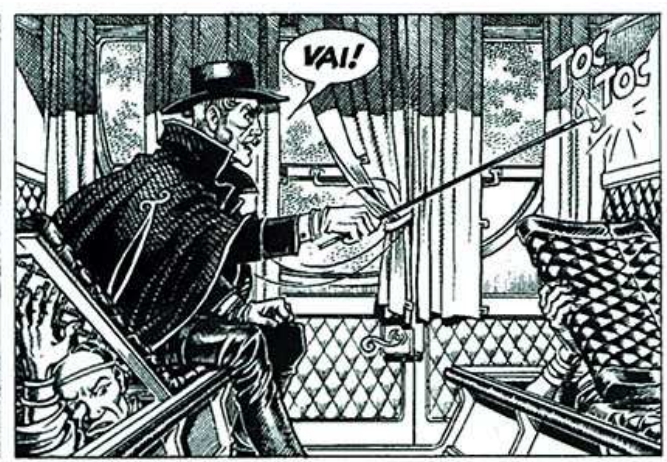
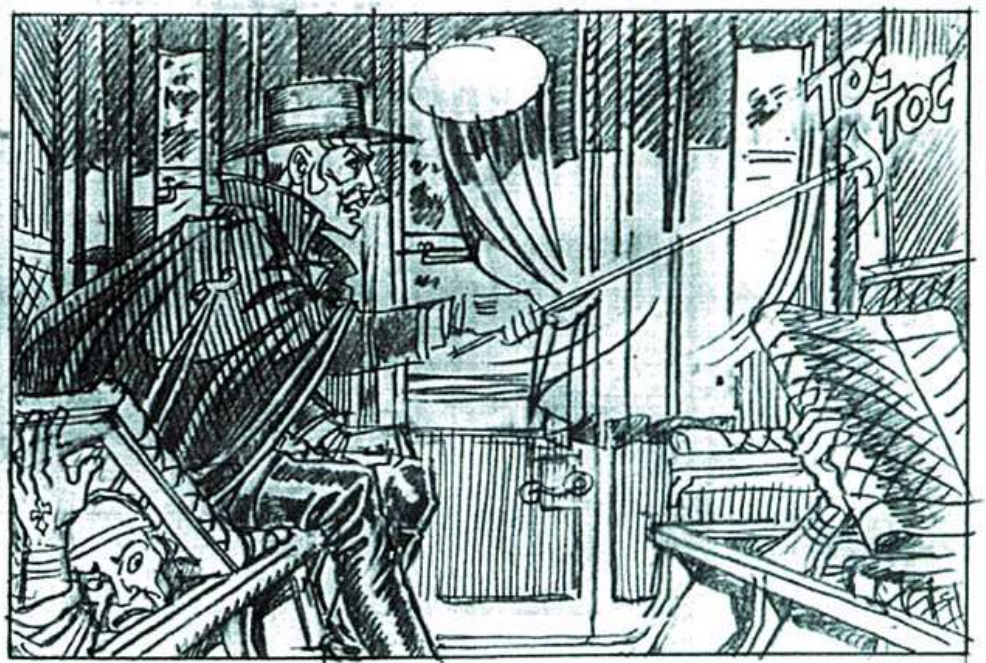
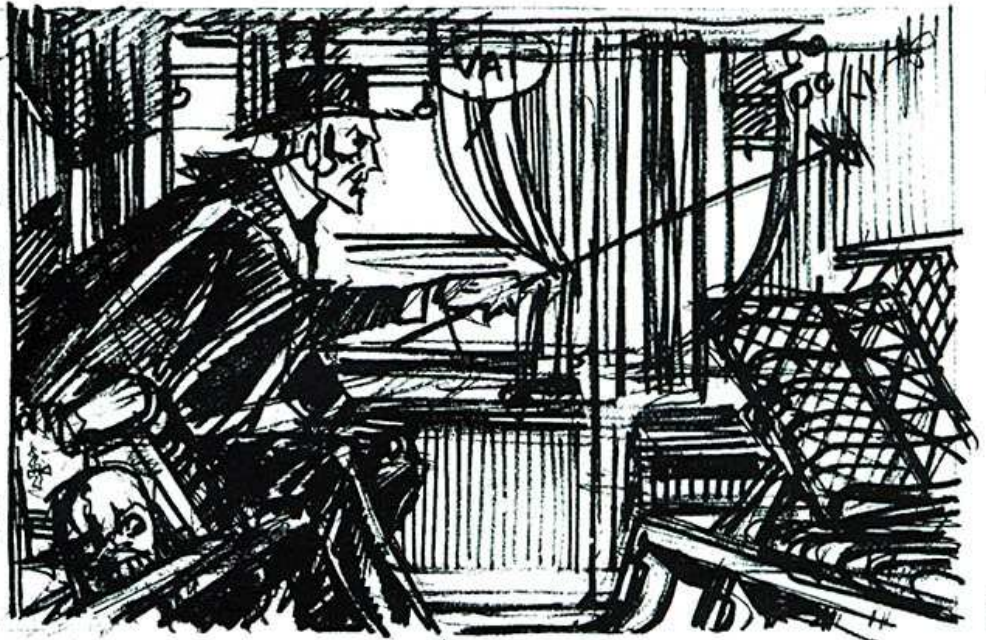
E AL TRAMONTO...



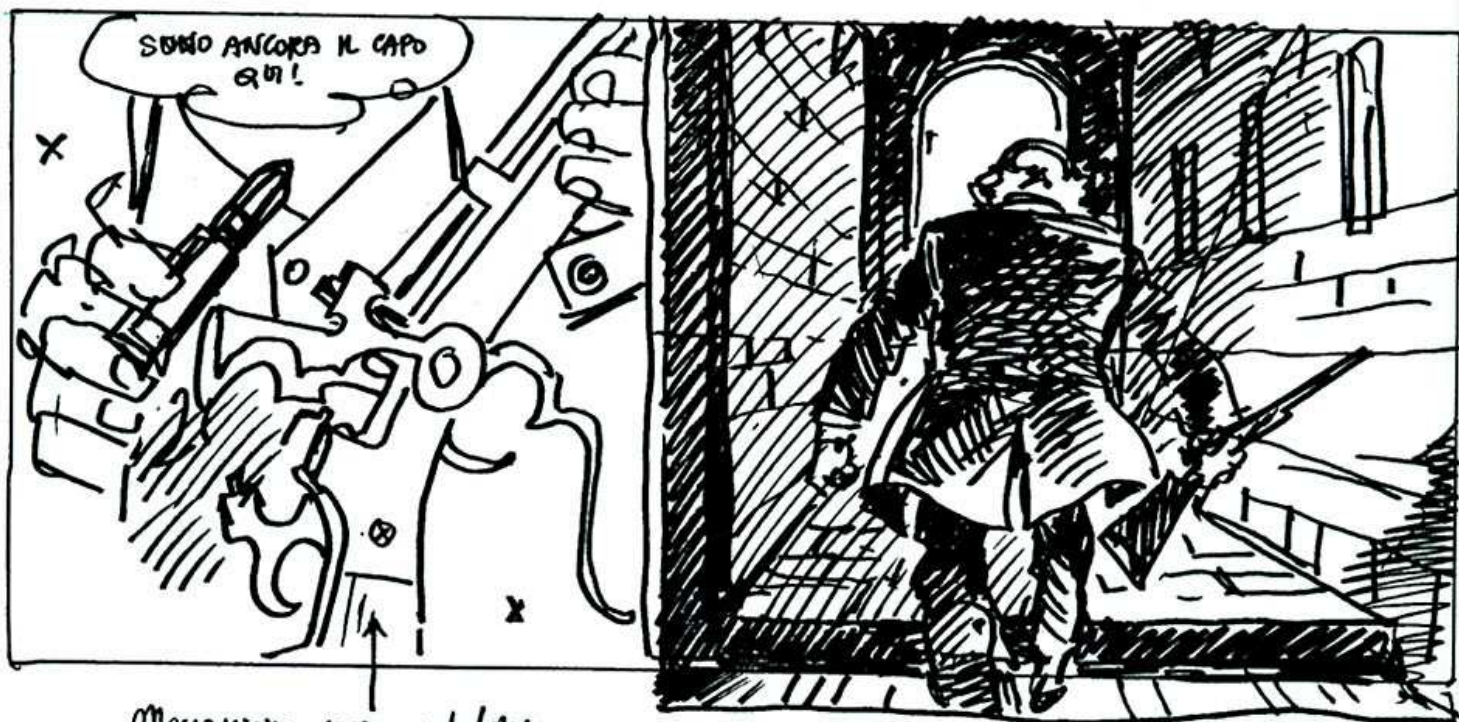
# Miscellanea



Un tipico esempio dell'approccio scenografico di Magnus: uno sfondo realizzato a parte, la collocazione delle figure e quindi la sovrapposizione dei due elementi nella striscia finale.



Un bell'esempio di matita di Magnus, come veniva inviata all'editore per il lettering. In tale fase si provvedeva a risolvere tutti i dubbi e i problemi evidenziati nel "bozzettone" (in questo caso, il ribaltamento del primo piano di Sutter). Naturalmente, per giungere a questo punto della lavorazione potevano essere necessari più bozzettoni e più matite, e così è stato per molte strisce.

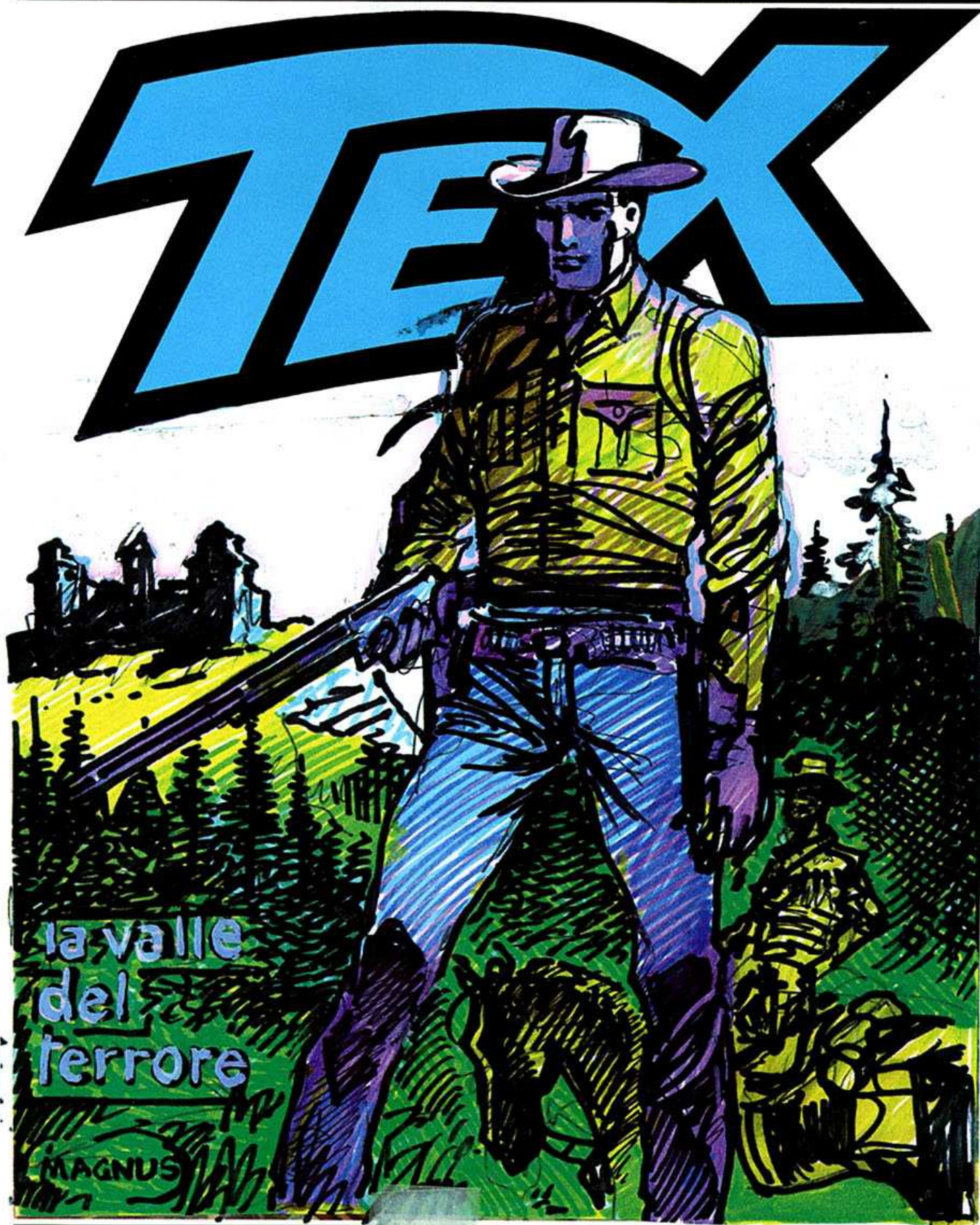


Mecanismo caricamento/aperto della carbina SHARP cal. 50! da controllare



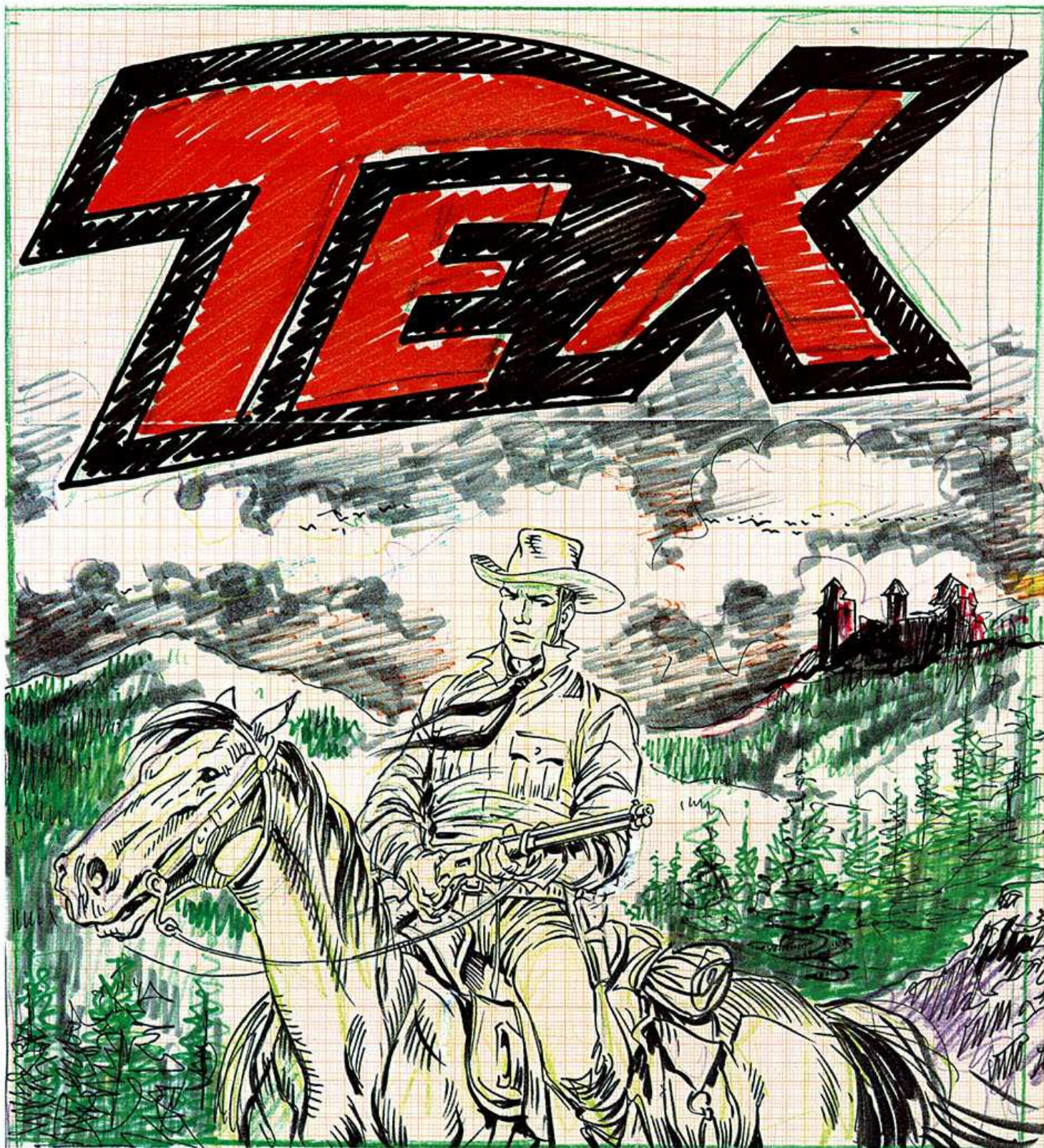
Ancora due esempi di studi preliminari in "bozzettone": il primo relativo a un dettaglio (il grilletto e l'avancarica del fucile) e l'altro a un problema di inquadratura (della figura di Sutter). Qui a fianco, le vignette finite.

**ALBO SPECIALE N.8 - 240 PAGINE**



**SERGIO BONELLI EDITORE - L.7500**

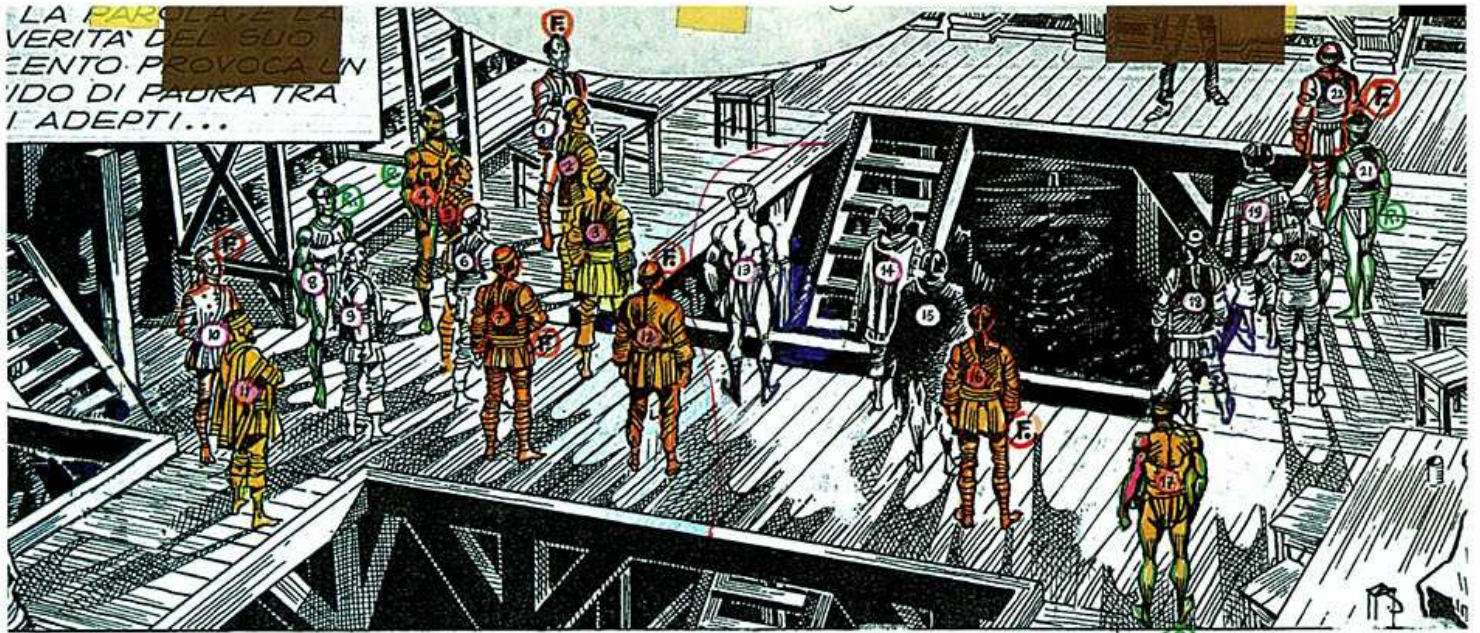




*In alto:  
vecchio studio di Magnus e Romanini  
per la copertina de La Valle del Terrore.  
Nella pagina precedente  
e in quella a fianco:  
ulteriore studio di Magnus  
rifinito da Romanini  
e Sergio Tisselli (colori)  
per la copertina del volume.  
Alla fine, la casa editrice ha deciso  
per un montaggio di immagini  
tratte dalla storia  
e nessuno dei due progetti  
è stato utilizzato.*



LA PAROLA  
VERITA' DEL SUO  
CENTO. PROVOCA  
UN  
RIDO DI PAURA TRA  
I ADEPTI...



⊗ gravemente feriti ○ feriti

(- in successione -)

N° indenni

**F** fucilieri

**R** ramponieri

②-⑪ pag. 209 a  
⑫-⑭ pag. 213 b  
⑮ pag. 213 a  
⑯-⑰ pag. 214 b  
⑱ pag. 215 A  
⑳ pag. 215 B

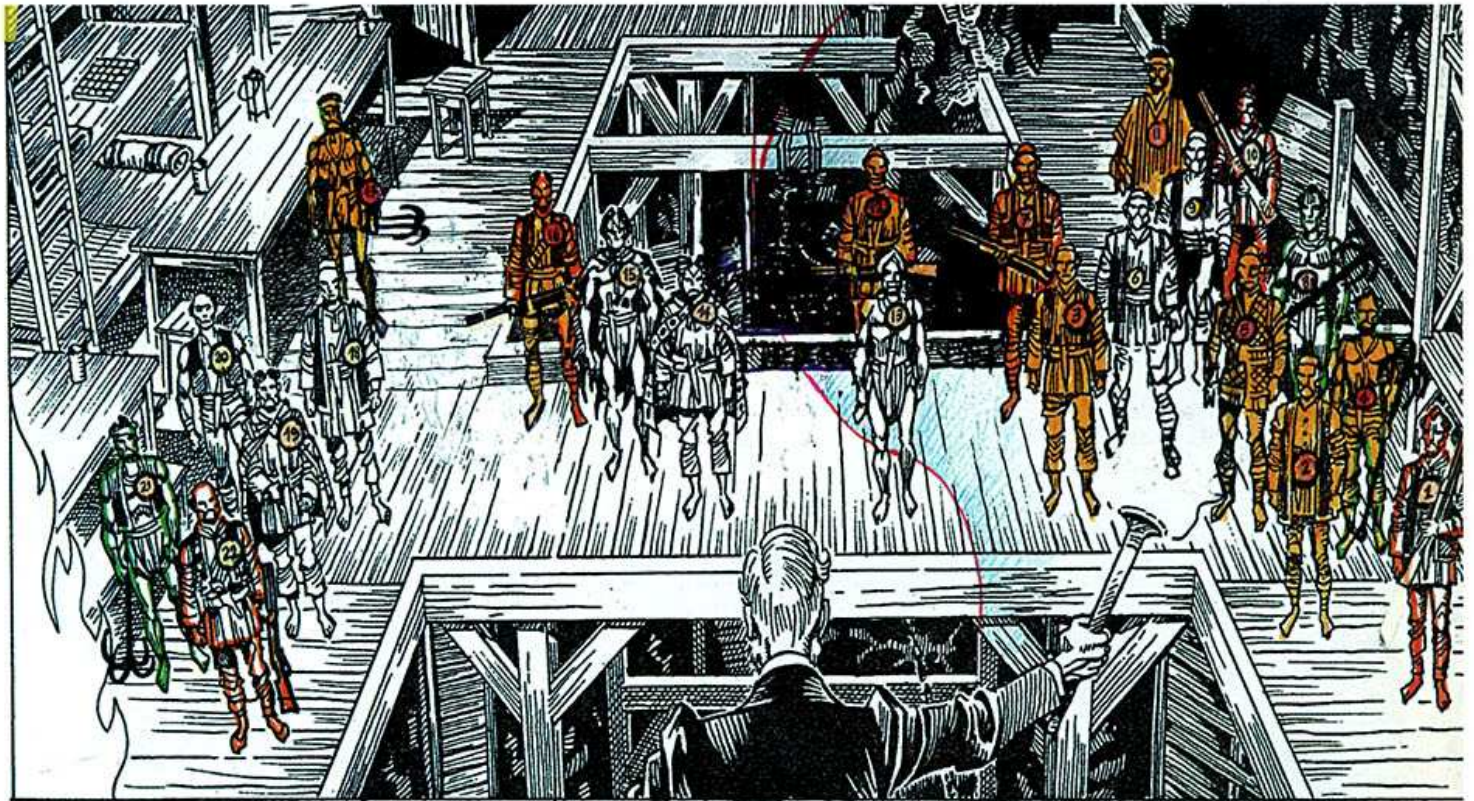
9 morti

indenni = ⑬-⑮-⑲-⑳ = 4

feriti = ⑫-⑭-⑰ (leggeri) = 3

11 gravi = ⑬-⑭-⑰ = 3

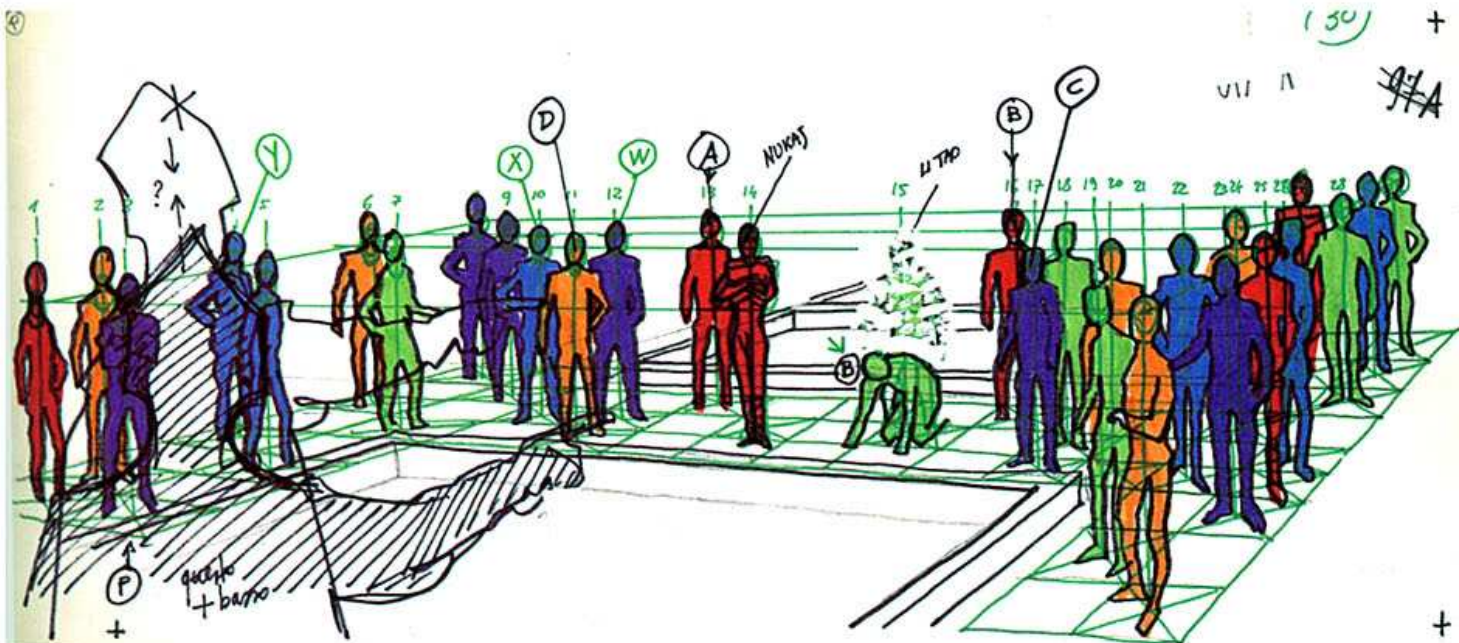
10



**F** fucilieri : ①-⑦-⑩-⑫-⑮-⑳ = 6

**R** assaltatori con ramponti : ④-⑧-⑱-㉑ = 4

9 morti: ②-⑪ 209 a  
⑫-⑭ 213 b  
⑮ 213 a  
⑯-⑰ 214 b  
⑱ 215 A  
⑳ 215 B



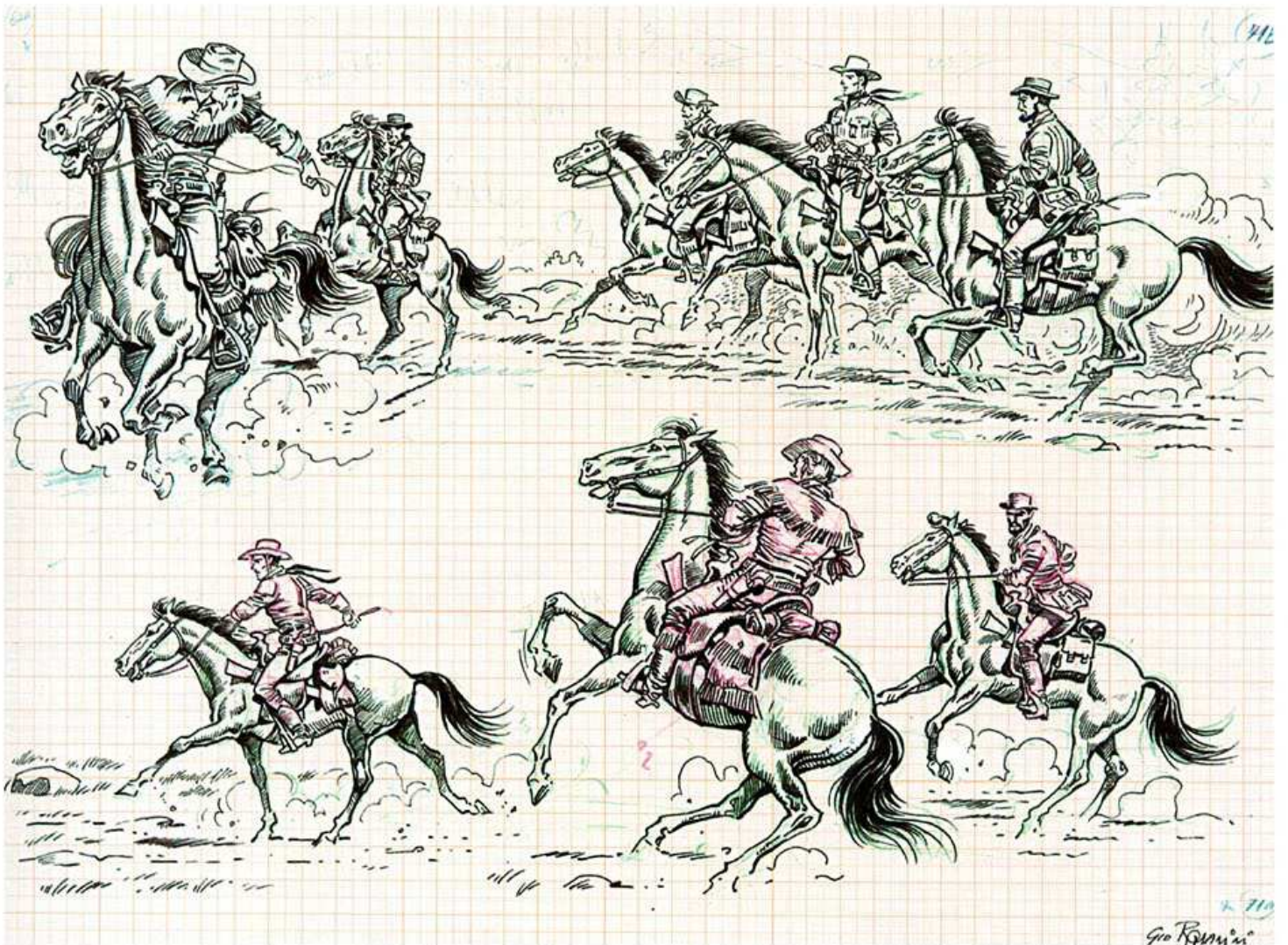
*In questa pagina e in quella fianco:  
 due diverse inquadrature  
 della caverna dei Vendicatori.  
 Ciascun combattente  
 si distingue dagli altri  
 grazie a un lavoro di caratterizzazione  
 che tornerà utile nella battaglia finale.  
 Il metodo è ancora  
 quello tipicamente scenografico:  
 una volta studiato l'ambiente  
 (per Magnus, né più né meno  
 che un palcoscenico teatrale)  
 i personaggi potevano "viverlo"  
 ed era sufficiente "appoggiarvi sopra".*

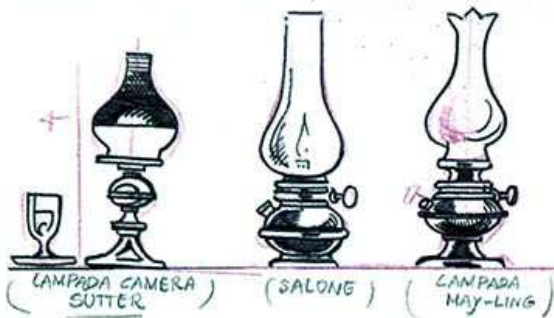
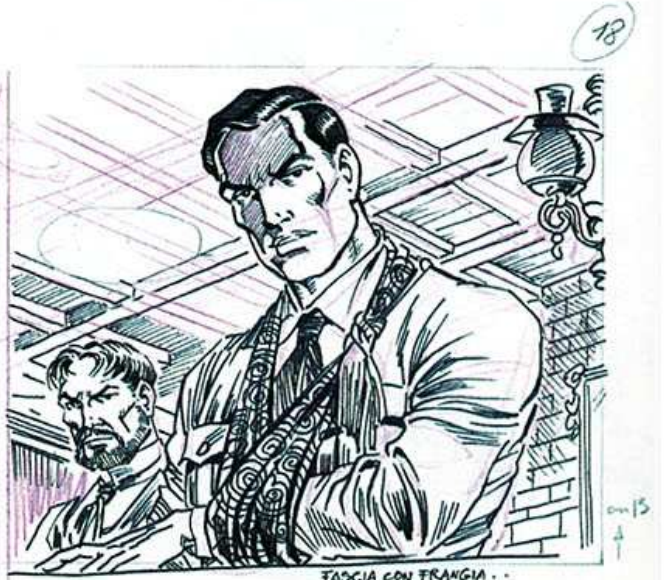


*In alto: studio di Romanini  
per Tex, Kit e Ulrich.*

*A destra: uno splendido "Tex ferito".*

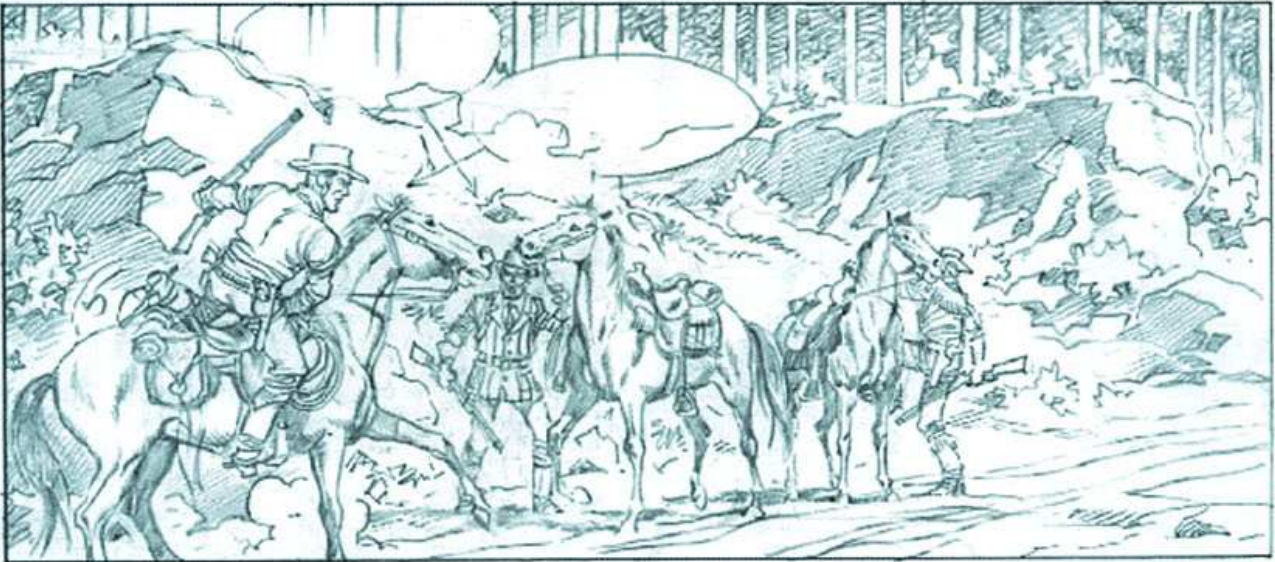
In questa pagina (in basso):  
studi di Romanini  
per Tex, Kit e Ulrich a cavallo.





Studi di lampade  
e loro utilizzo nella storia.  
Ogni ambiente ha un arredo  
e un proprio mobilio ben definiti,  
che di scena in scena  
vengono fedelmente riportati.

(o Regia! M'focia-ro!)



~~90C~~  
NO

vide  
554 n. 3

**DIECI MINUTI DOPO...**



COS'E' SUCCES-  
SO,  
WILLER?

NON ORA,  
ULRICH. VE LO  
SPIEGHERO'  
STRADA FA-  
CENDO.



te viene  
ndartene in  
o su di una  
ugeot 205 Rally  
va l'idea?

santemo totip



(f.)

HATHAWAY & SOULE - NEW BEDFORD, MASS.  
MEN'S BOY'S AND YOUTHS' FINE SHOES (1875)

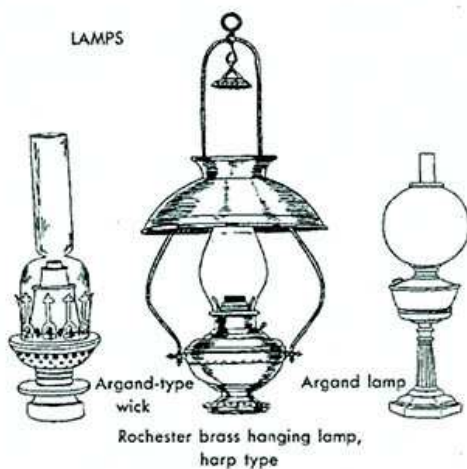
In alto:  
una matita poi modificata  
per risolvere un problema  
nella disposizione dei dialoghi.

Qui sopra:  
il famoso "cavallo del Totip",  
prova evidente  
dell'ossessione di Magnus per i cavalli,  
che l'Autore era arrivato a schizzare  
e a studiare in ogni occasione.

A sinistra:  
gli stivali di marca del signor Manning  
sono il tipico esempio di come Magnus  
non lasciasse mai al caso o all'invenzione  
particolari su cui era in grado  
di documentarsi.



Ancora minuti dettagli, questa volta suppellettili. La lampada della camera di Mina è di un modello ben preciso (come risulta evidente dalla pagina del catalogo da cui è stata tratta) e viene quindi fedelmente riprodotta in ogni scena successiva. Da qui l'osservazione in calce al bozzettone in basso, dove in un primo momento era stata disegnata un lampada generica.

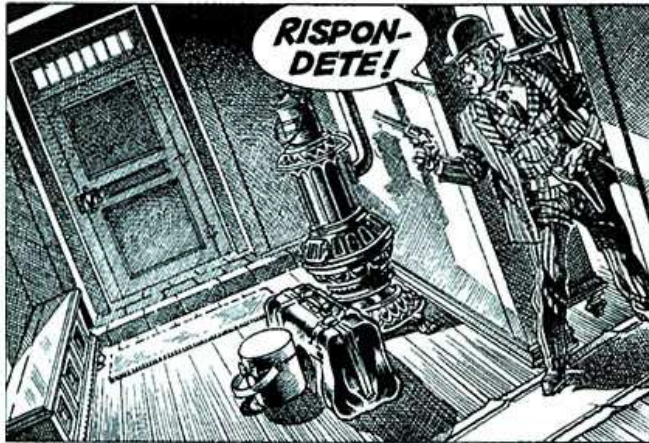
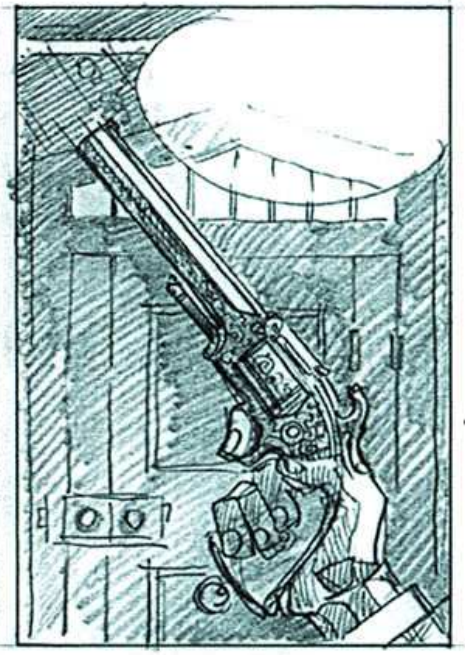
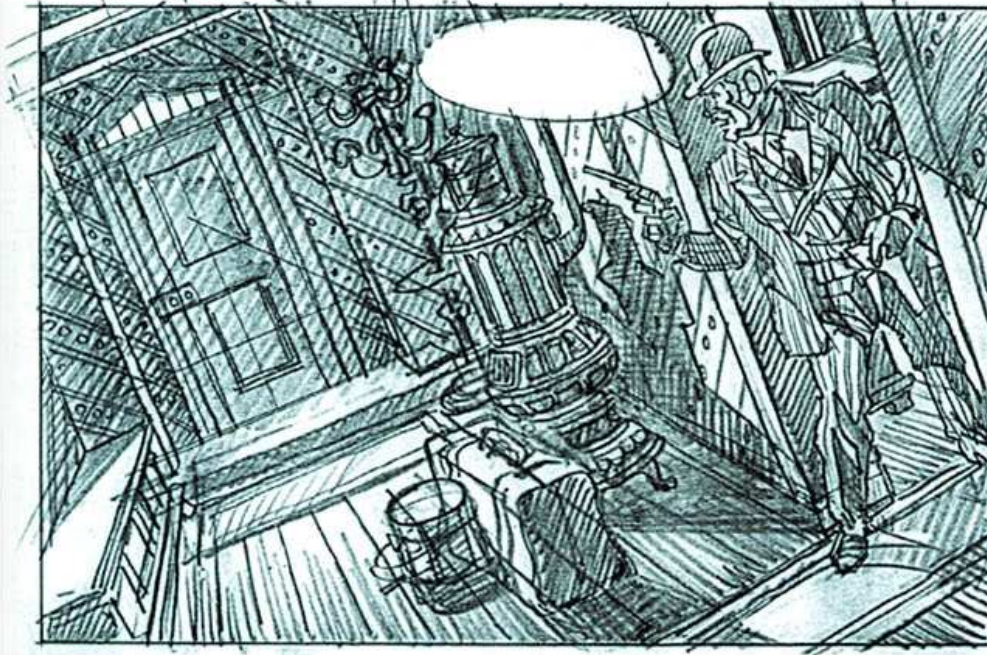


178

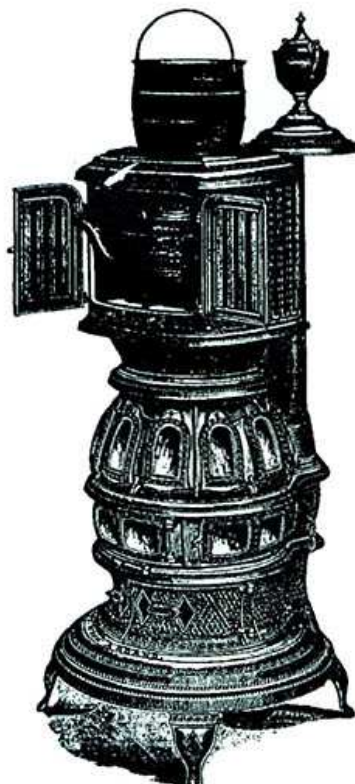


↑  
vedi lampada di 162 e no

STUVA : ARGAND PARLOR FURNACE della FERRY & CO. STONE WORKS - ALBANY - NY (1870)



ARGAND PARLOR FURNACE.



ARGAND PARLOR OVEN STOVE.

*La stufa di casa Manning  
e i due modelli originali  
da cui è stata ricavata.*



*in morte di GALEP - 11:*

Febbraio 1994:  
disegnando questa scena,  
Magnus viene raggiunto  
dalla notizia della morte  
di Aurelio Galleppini, in arte Galep.  
Creatore grafico di Tex  
e grande protagonista  
del fumetto italiano  
del dopoguerra,  
Galep è stato il nume tutelare,  
la guida scelta da Magnus  
per il suo lungo viaggio  
in compagnia di Tex.

# Prove generali



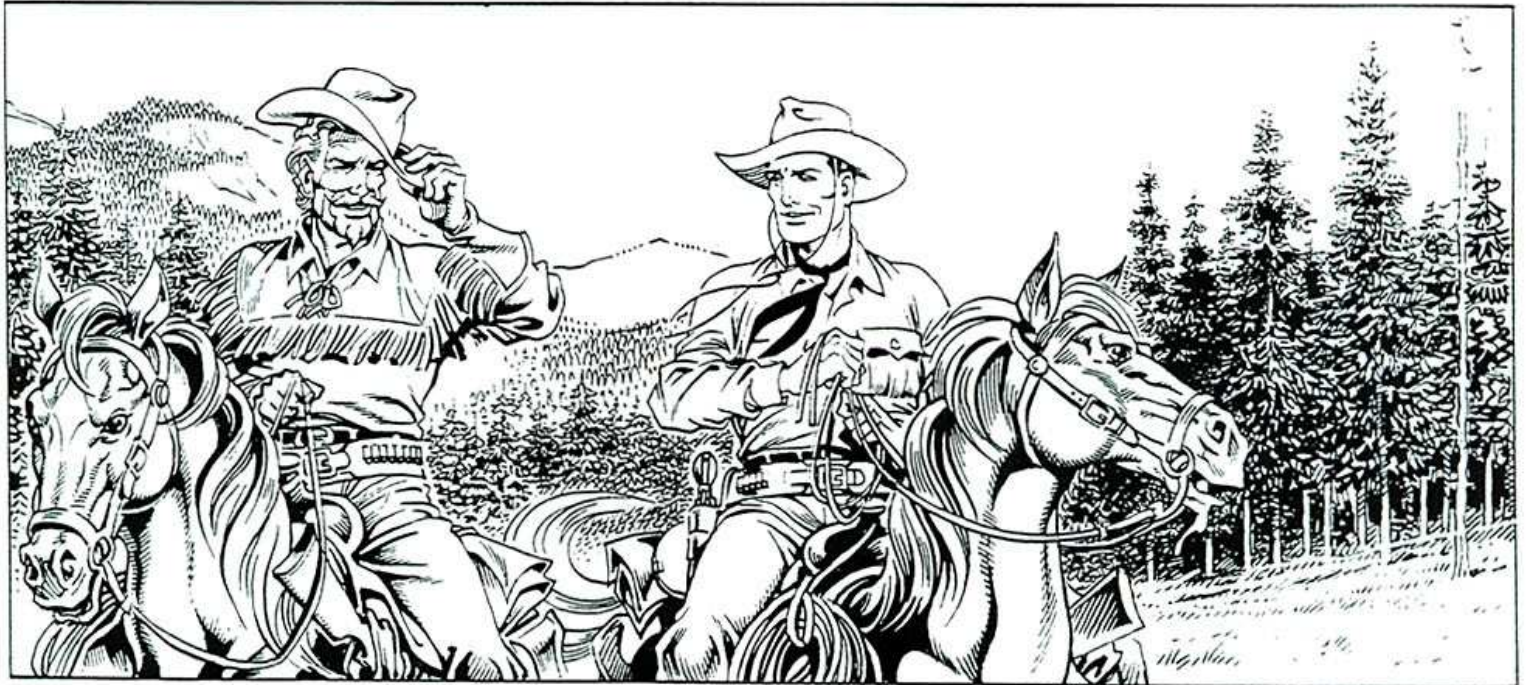
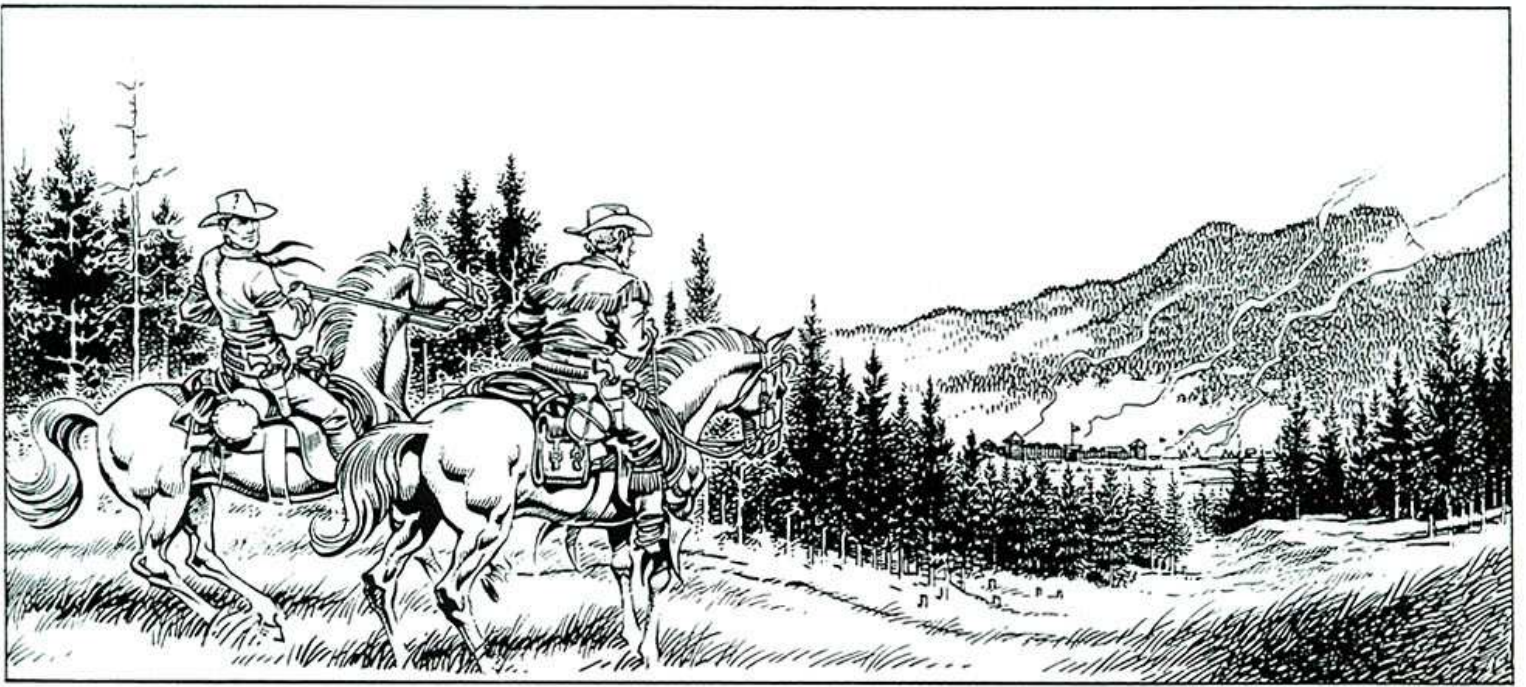
Alla fine del 1990, Magnus ridisegna alcune pagine di *Uno Strano Incontro*, un'avventura di Tex (numero 358, agosto 1990) scritta da Claudio Nizzi e disegnata da Giovanni Ticci.

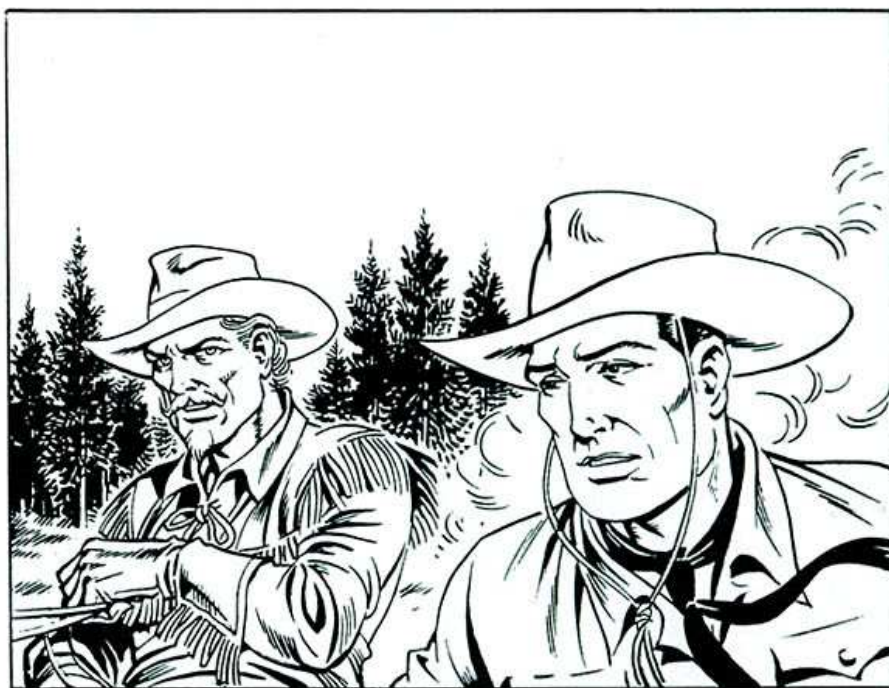
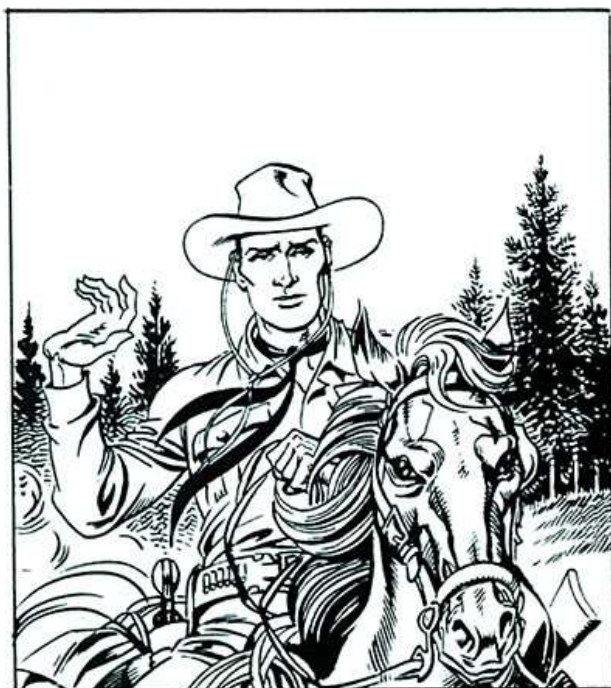
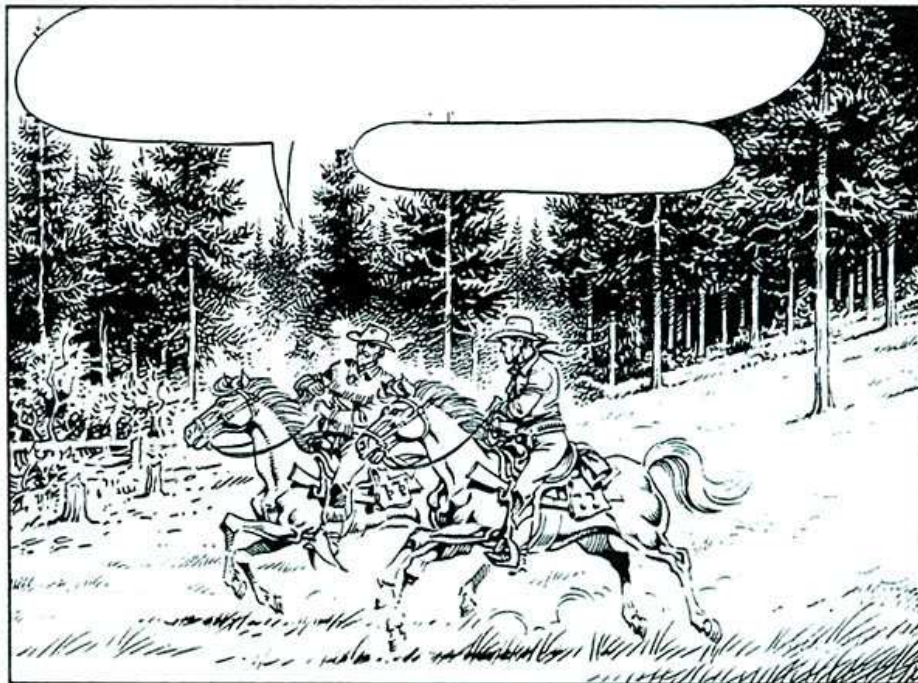
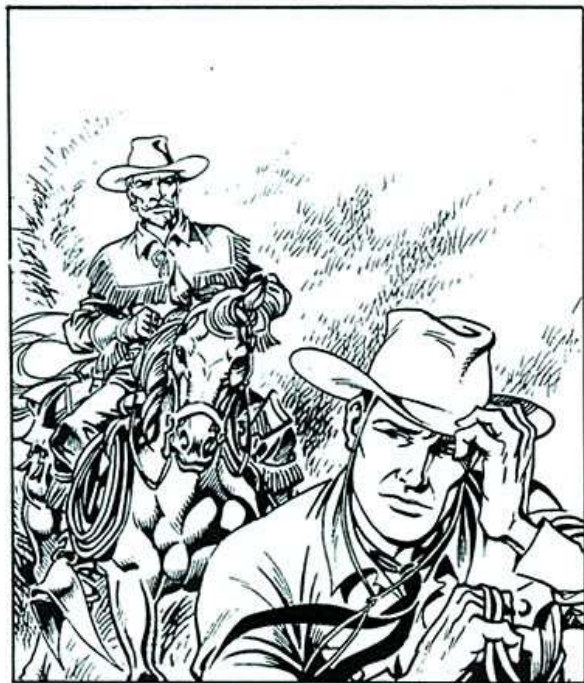
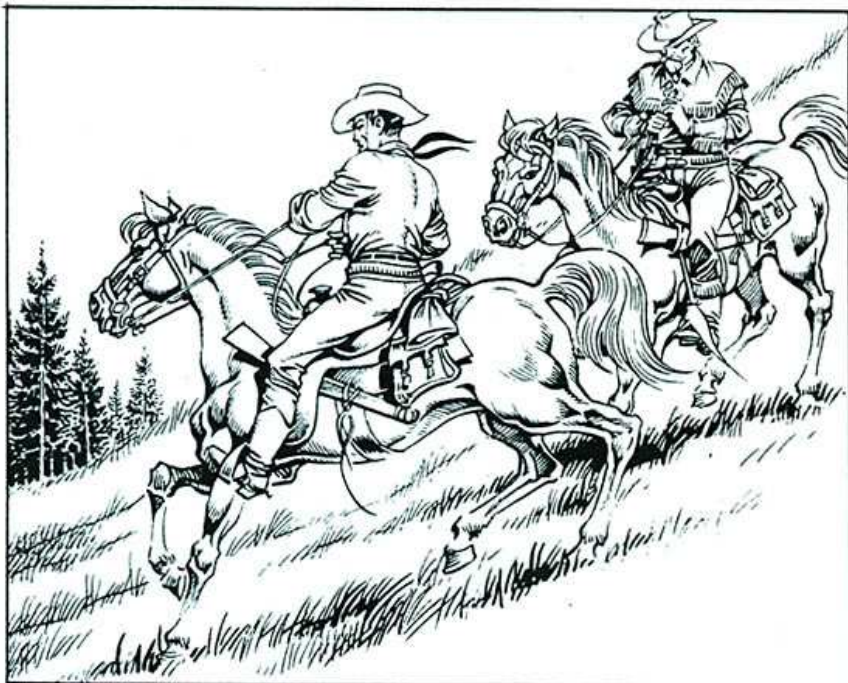
Di quell'allenamento alla tecnica che andava sviluppando rimangono cinque tavole complete (pagine 79-83), che ricalcano l'inizio dell'episodio.

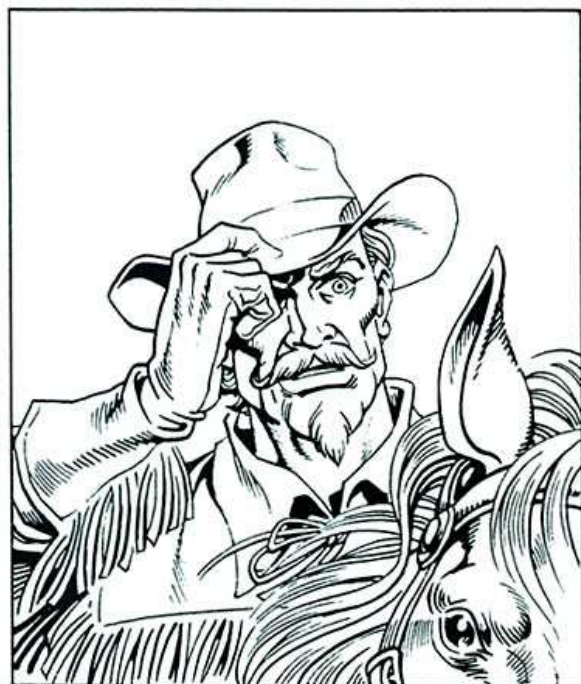
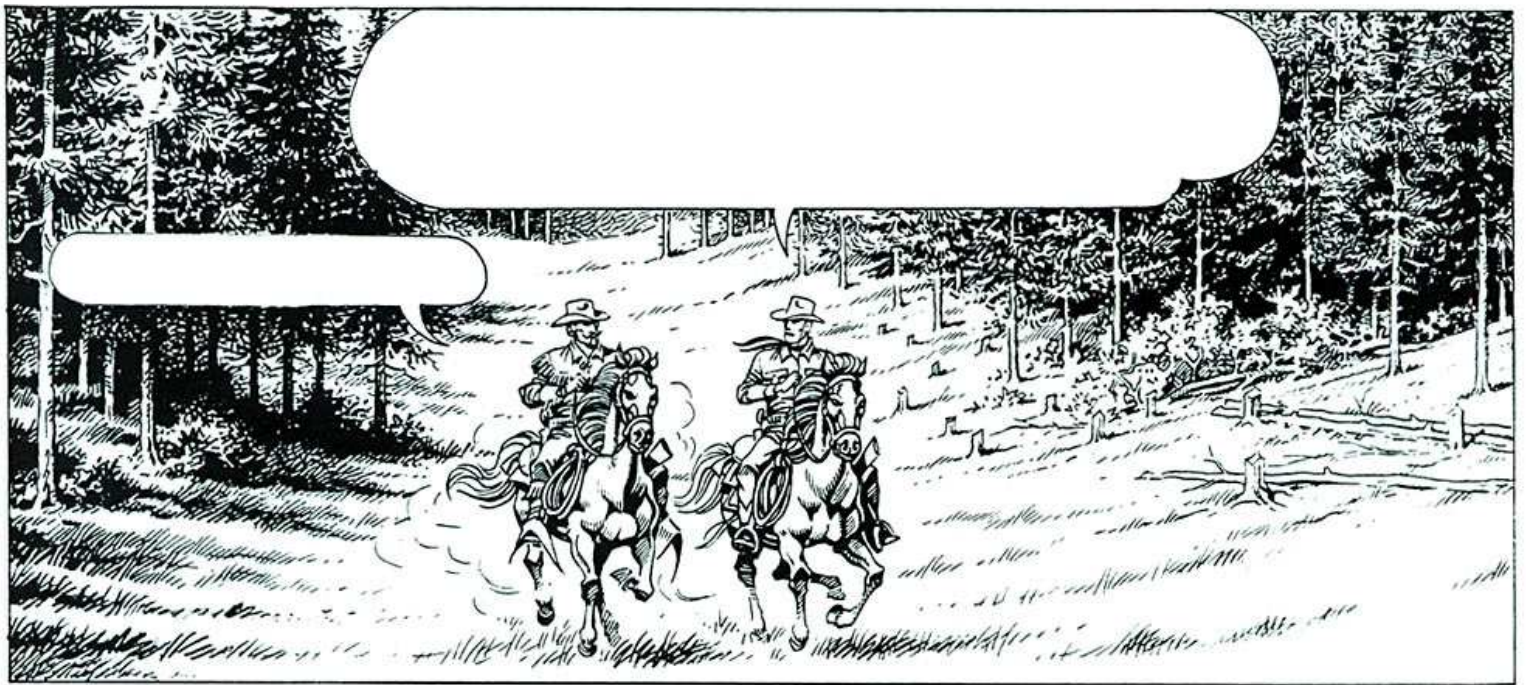
Le due tavole quasi finite (pagine 84, 85) e almeno altre due rimaste allo stadio di "bozzettoni" (tutte numerate progressivamente) riprendono invece una classica rissa da saloon tratta da *Terra Violenta* (Tex 341, marzo 1989), di Gianluigi Bonelli (storia) e Guglielmo Letteri (disegni).

L'esperimento è tanto più sorprendente se si pensa che in quel periodo Magnus aveva già iniziato da tempo a lavorare al "Texone".

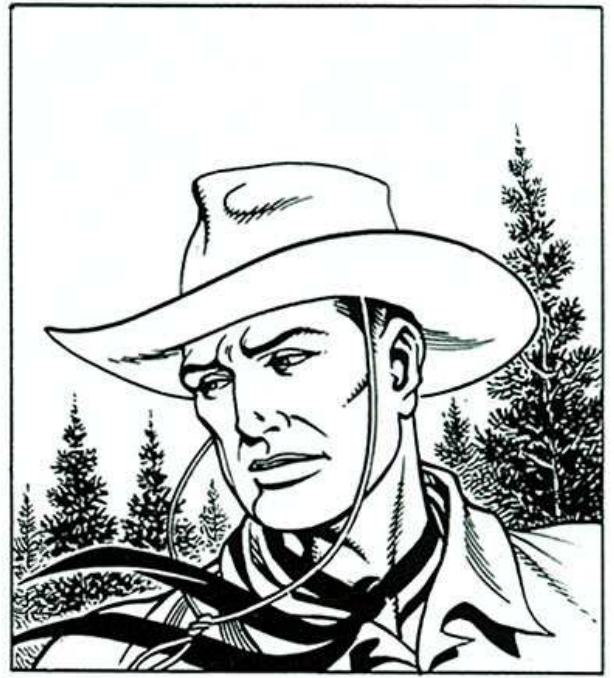


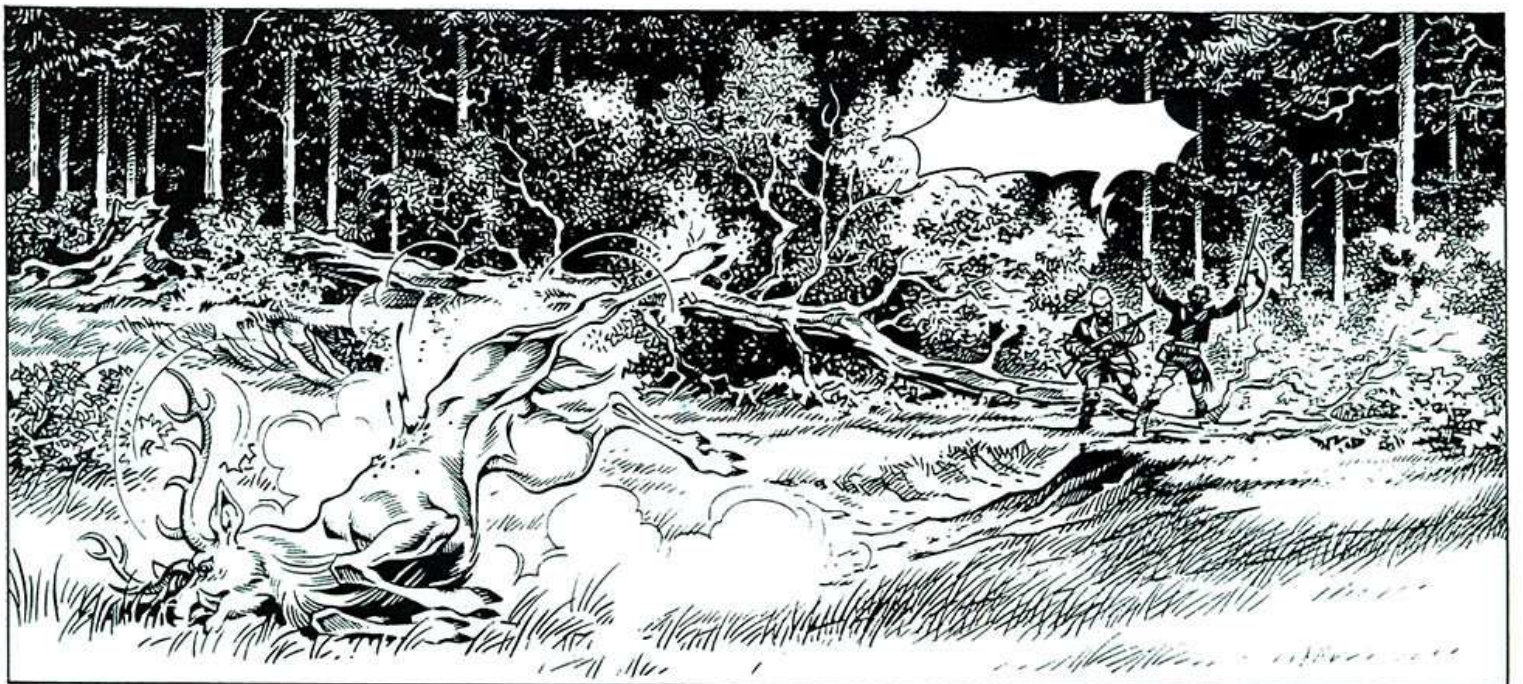
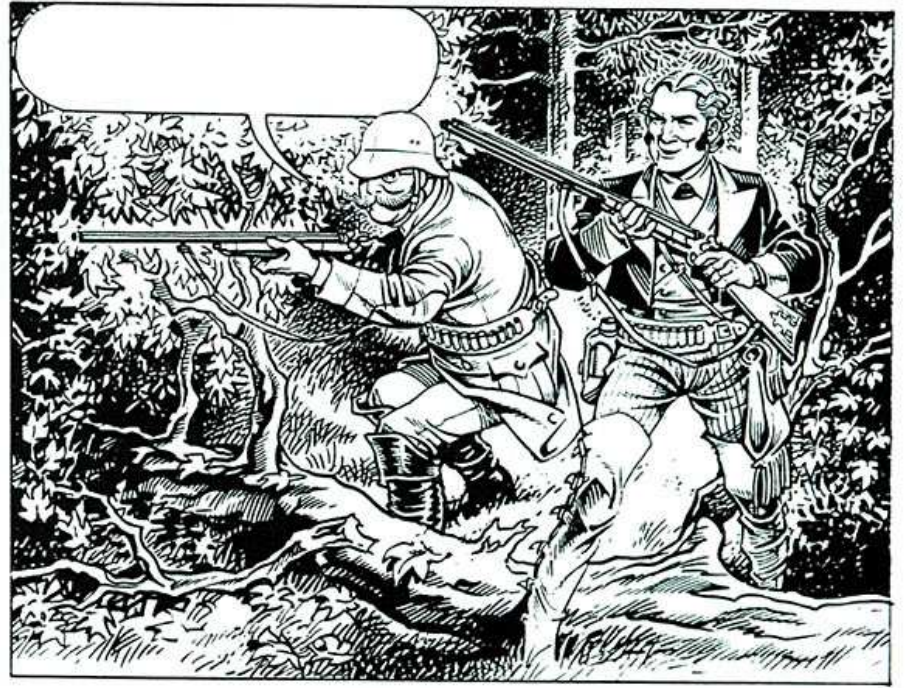
















# «È tempo di affrettarsi»

Una conversazione con Magnus



## Però, un bel vento...

Vento e tempesta quassù, come nell'inverno del '44. La linea gotica passava di qua, ma per poco: da questa parte i Tedeschi e di là, a poche centinaia di metri, gli Inglesi. Storie di guerra, di avventura.

Qui a Castel del Rio ci venivo spesso a rinfrancarmi. Sapete, quando si vuole staccare la spina.

Il posto lo conoscevo bene e mi piaceva. Così, un bel giorno, metto in valigia il Tex, la sceneggiatura, mi piazza in albergo e mi dico «Resisterò a oltranza».

Ho resistito tanto bene che adesso ho preso la residenza qui. I figli sono grandi, vengono quando vogliono un po' di tranquillità.

E Tex mi tiene compagnia.

## Ma lo hai finito?

Ho finito le matite. Rimangono le chine delle ultime 80/90 pagine. Io lo considero finito, anche se... ci sono stati dei momenti in cui ero come preso dalla piena del Po e non sapevo più da dove ero partito o dove volevo andare, nonostante la sceneggiatura fosse lì, tranquillizzante. E intanto montava. E poi gli interni, scene buie, difficili.



*Un Tex giustamente perplesso. È infatti il primo studio in assoluto del personaggio (come lo stesso Magnus ha riportato) e il suo autore non sa ancora se imbarcarsi o no nell'interminabile avventura di 224 pagine che sarà La Valle del Terrore.*

Come in un castello inglese, un po' gotiche, con tanto di "cantuccio della strega". E la cinese cattiva e altri ancora.

Giunti alla catarsi finale, i due eroi se ne partono, come se nulla fosse, e intanto io sono morto. Ma mi sono ritratto, in una squadra di boscaioli che salutano Tex nell'immagine finale, quando torna a valle.

Lui ci ha messo pochissimo, io tantissimo.

### **Davvero lo stress è finito, ora che rimane solo il ripasso a china?**

Spero sia solo questione di braccia, e non più di testa. Quella, per un po', vorrei farla riposare. E fare lavorare l'occhio implacabile, che deciderà se in quel punto manca un trattino o se deve restare vuoto. È una questione mia, sono io che devo decidere. E se ci deve essere, allora torno indietro, faccio il trattino e non se ne parla più.

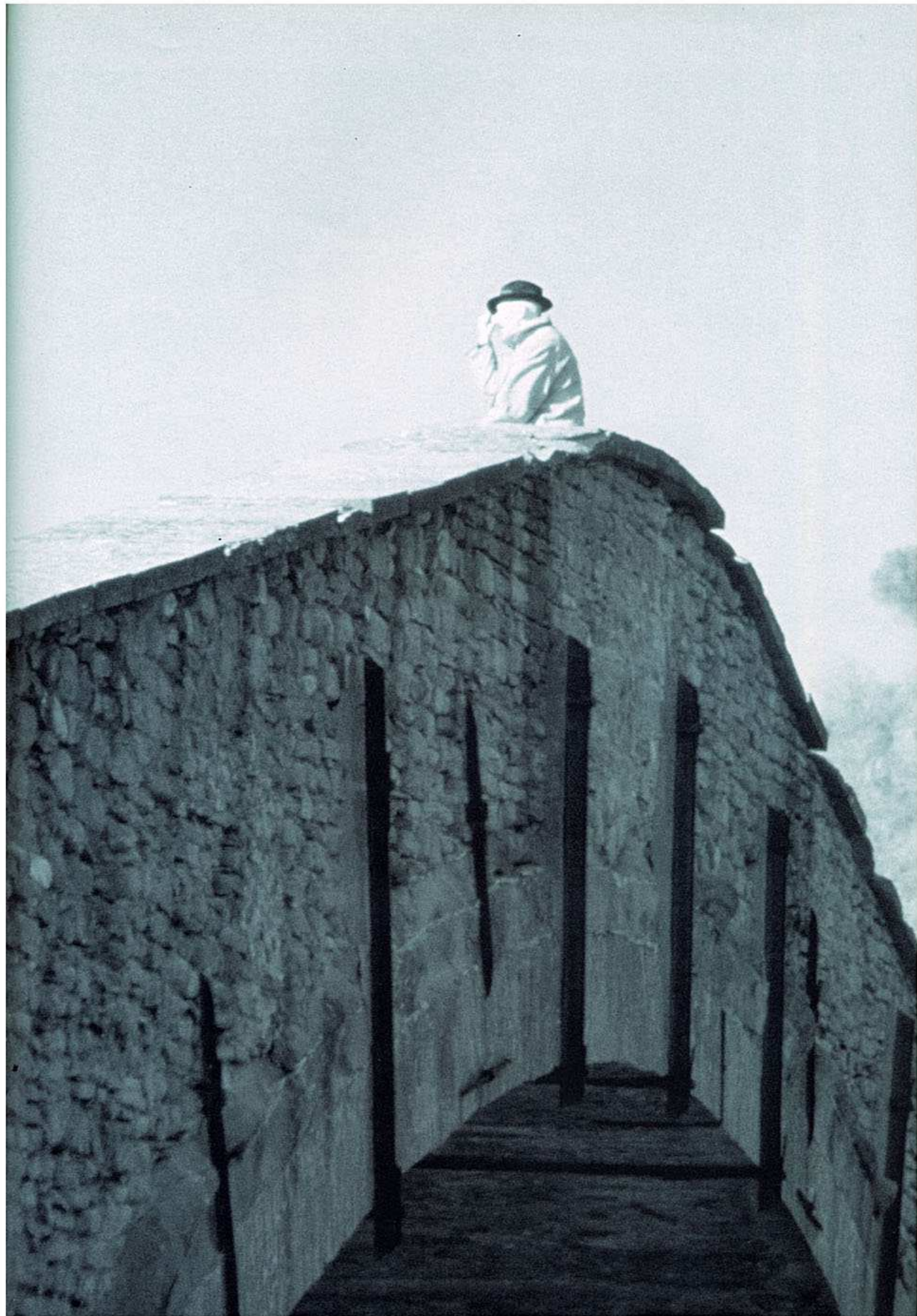
### **Il tuo "Texone" è una vera e propria avventura, visti i tempi e le energie che ti sta costando. Che cosa rappresenta per te?**

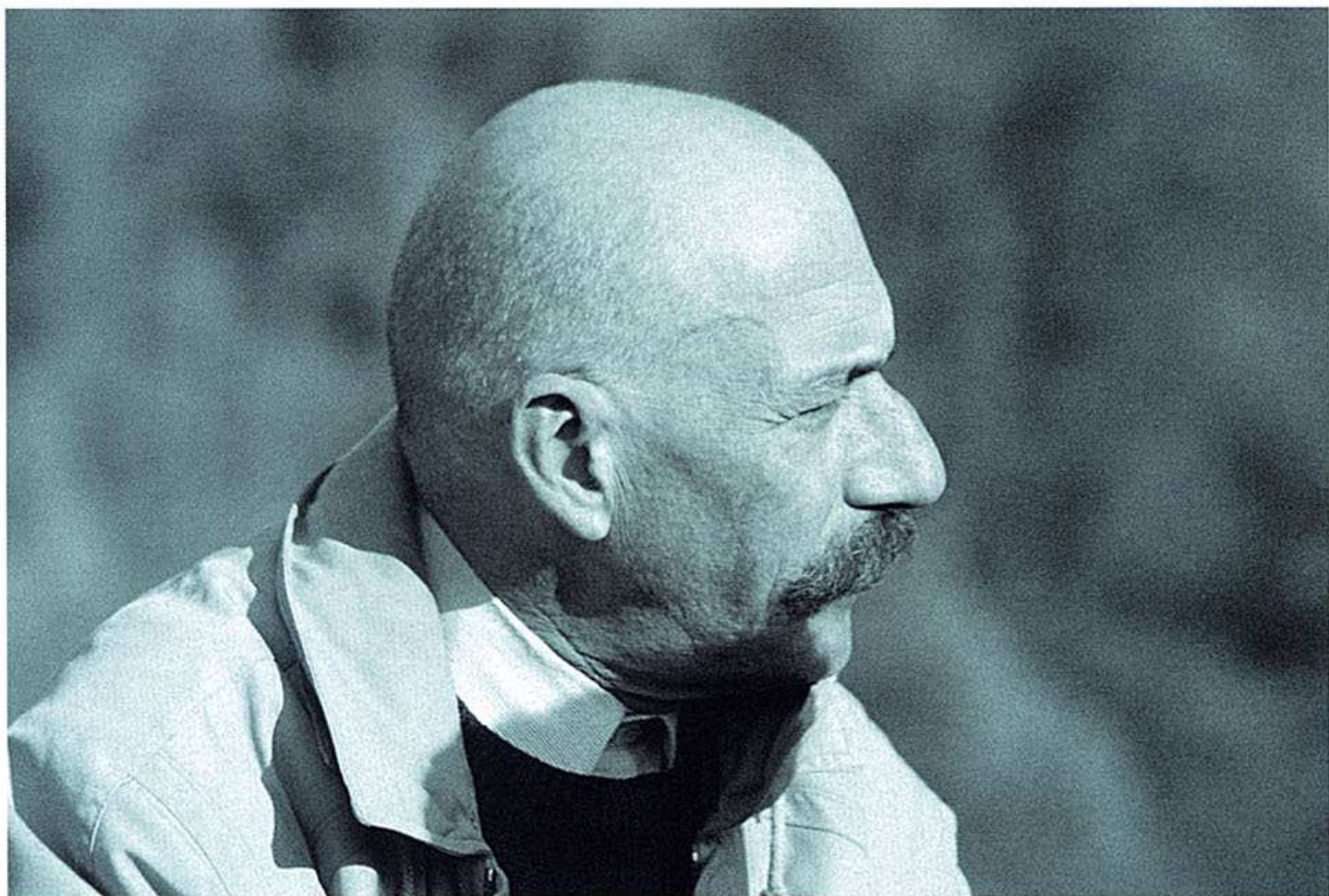
Qualcosa di cui, oserei dire, ci si poteva anche rammaricare. Qualcosa in cui ci si imbarca come per il giro del mondo, quando può capitare di ritrovarsi bloccati dai mari in tempesta e il lavoro non può essere costante.

Ho cominciato quasi sette anni fa, ma a Tex ho lavorato molto meno, facendo anche altre cose. In un certo senso, sono stato costretto a fare altre cose. Impossibile restare su Tex a tempo pieno con tutto l'impegno che richiede. Ogni vignetta è e deve essere studiata appositamente, avere una sua storia e – alla fine – un suo valore.

A una recente mostra [l'edizione di Treviso Comics del marzo 1995; N.d.R.] hanno esposto delle mie cose di Tex e volevano che consigliassi loro come sceglierle. E io ho detto «scegliete quello che volete, sono tutte uguali», nel senso di quello che ci ho messo dentro.







**E ci hai messo molto, a quanto pare.**

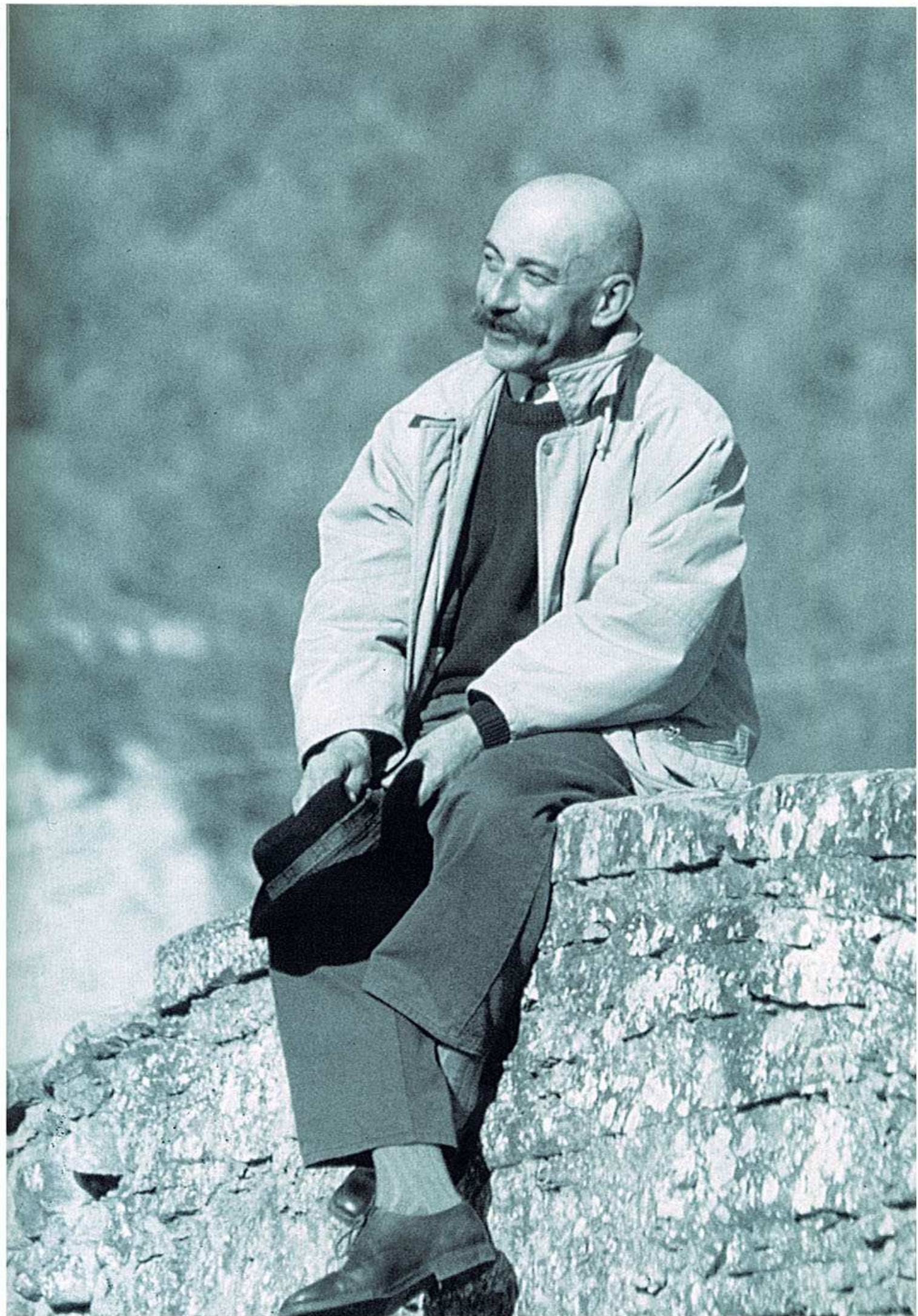
Ma non è poi così difficile. È solo lungo. Perché volevo risolvere la luce senza ricorrere al nero pieno ma a un certo tratteggio, alla Galleppini. E i volumi, modellarli secondo certe mie idee. Ecco, forse ho esagerato per eccesso. In fondo, per me era, è ancora un'occasione, ma i "veri" disegnatori di Tex sono altri. Sono gli eroi che lo portano in edicola tutti i mesi che Dio manda in terra, a colpi di 110 pagine per volta, qualcosa di assolutamente impensabile per me. Quelli sono i professionisti, quello è Tex.

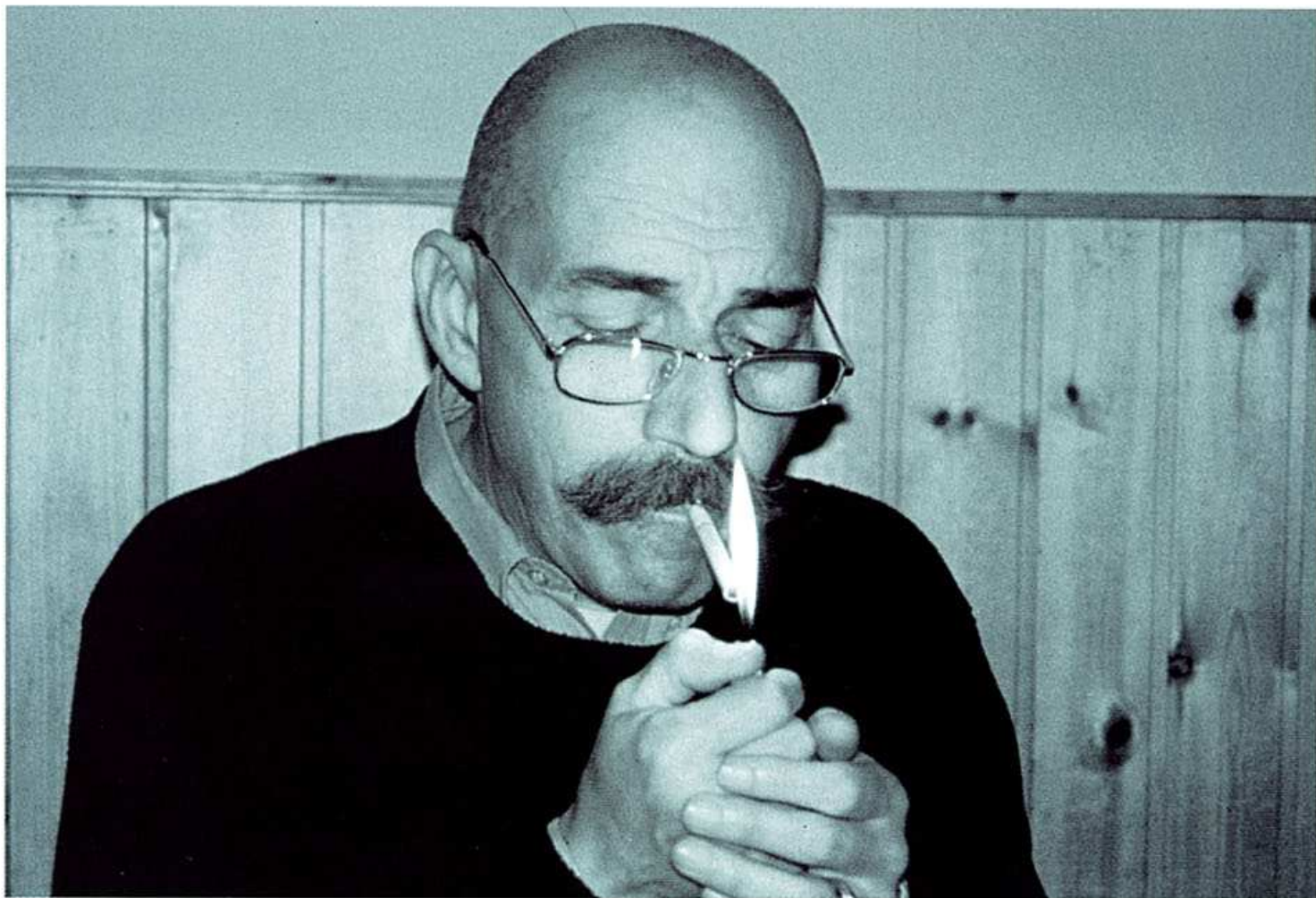
**Quando dici che hai sbagliato per eccesso, ti riferisci agli studi preliminari troppo lunghi, o forse a un tuo approccio "esitante" alla sceneggiatura di Claudio Nizzi?**

Tex è un fumetto d'azione, un fumetto di figure molto complesso. Se il cocchiere dall'alto della diligenza tira fuori la carabina e spara, ecco, già siamo in una situazione complicata: la carrozza; i cavalli con le bardature, i finimenti e tutto il resto; uno o più passeggeri in parte visibili anche dall'esterno; uno o più conducenti, uno dei quali estrae una carabina (non uno schioppo qualunque) per fare fuoco in una direzione ben precisa; e poi l'arrivo della diligenza, nuvole di polvere sollevate in frenata, cani che abbaiano in mezzo alle ruote. E tutto ciò Galep l'ha disegnato, con slancio, istintivamente, in maniera esauriente. C'è chi ci riesce. Bisogna capire che Tex vive di tutto ciò. Allora ho cercato di metterci il più possibile, di rendere omaggio a Tex. E ci ho provato con gli sfondi, lavorando molto su quello che avviene dietro. Alcune volte ha funzionato; altre meno, perché invece di dare risalto ai personaggi li ha un po' messi nell'ombra. Ma nel complesso credo di essermela cavata, nel senso che a seconda dei casi, delle scene e del numero di pagine, il lettore va frenato o sollecitato.

E mi sembra di essere riuscito a farlo.







**In tema di studi, ci sono quelli della casa, che è una specie di protagonista.**

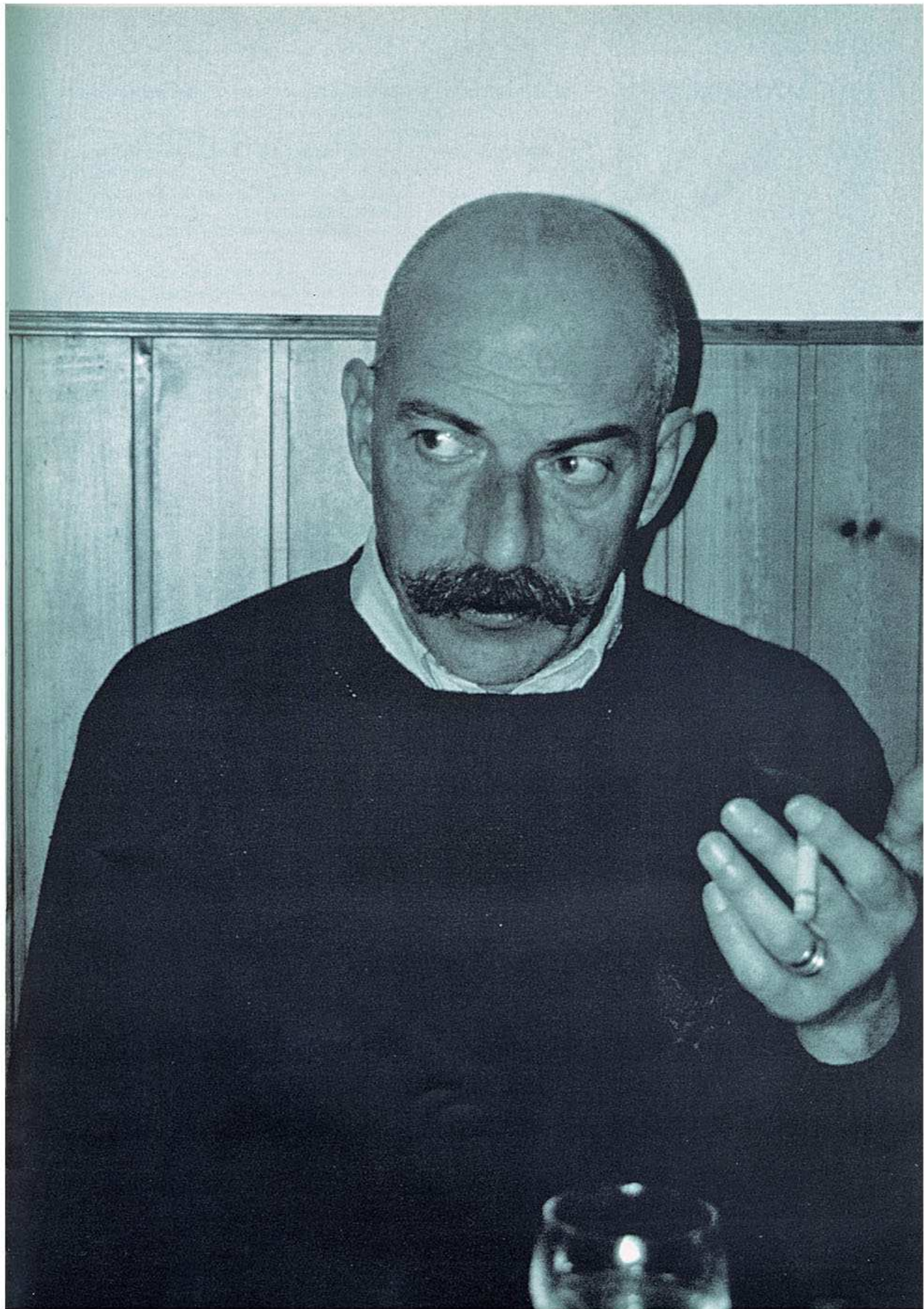
La storia che la riguarda è molto divertente. Doveva essere una vecchia missione spagnola abbandonata, in seguito ristrutturata e adattata a fortino. E quindi, per gentile concessione degli archivi Bonelli, mi sono tuffato in libri come *Storia della California*, *Storia del Messico* e così via. E a un certo punto salta fuori questa missione, di cui per motivi di funzionalità bisognava studiare la disposizione dei nuclei abitativi. Era anche necessario garantire una qualche coerenza nel tempo, a mano a mano che la storia si sviluppava in questo ambiente. Qui ho discusso parecchio con Nizzi, perché ogni volta che lui mi proponeva una certa scena io subito dovevo correre a calcolare tutto ciò che questa implicava.

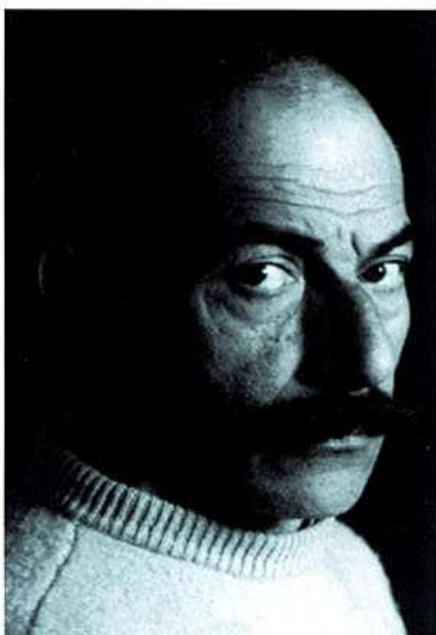
E poi c'erano più piani, lungo i quali Tex si aggirava nelle sue perlustrazioni. In un certo senso, con questa fortezza ho "sfidato" Nizzi, che dopo essersela ritrovata sotto gli occhi ha detto: «Perbacco, ma è inespugnabile»; «Sì, ma se la guardi bene, ti accorgerai che un varco te l'ho lasciato»... e lui l'ha beccato in pieno.

**Un vero e proprio gioco tra te e lo sceneggiatore.**

Sì, ma va detto che gli sceneggiatori di Bonelli sono estremamente precisi e quadrati, cosa a cui tengono pure moltissimo. Poi, il disegnatore può sgarrire un po'. Non capita spesso, ma io l'ho fatto.

La fortezza l'avevo studiata così e così, fatta in una certa maniera, e al momento dell'assalto finale Nizzi ha dovuto tenerne conto: essendo difesa da Tex Willer e Kit Carson andava assalita con estrema forza. E abilità. Ogni tanto mi diceva «Fai sporgere un po' di più quel muro, altrimenti come faccio a prenderli?» e io lo allungavo. E poi gli attaccanti. A un certo punto ce ne sono in giro 23, ciascuno con la sua faccia e i suoi vestiti. Poi rimangono in nove.



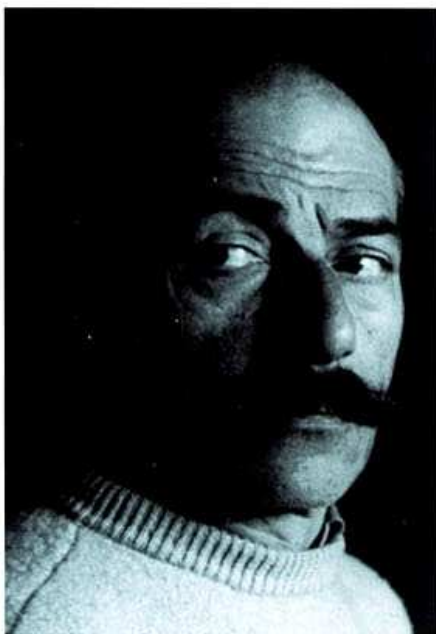


### **Vuoi dire che li hai seguiti uno per uno lungo la sparatoria?**

Sì, anche se loro si sono persi in assalti sbagliati. Ma il lettore non dovrà preoccuparsi di seguirli o riconoscerli. Non è importante. Se vuole, potrà farlo, scoprendo che quel certo figuro si è arrampicato da quella parte, e l'altro da quell'altra, ma non è necessario. È un lavoro che ho fatto io, per me. Alla fine è Nizzi che me l'ha espugnata, la fortezza. D'altra parte, contro Tex Willer e Kit Carson, come si fa?

### **C'è stato uno studio così elaborato per tutte le scene?**

Per tutte quelle in cui mi sembrava necessario. Per esempio c'è quella – faticosa – della cavalcata. In tutte le storie di Tex c'è una lunga cavalcata durante la quale non succede nulla, si parla un sacco e all'arrivo – perché intanto si va verso una destinazione importante – abbiamo scoperto un sacco di cose fondamentali. Ma nel West si cavalcava per ore e ore. Per giornate intere. Se si partiva al mattino, si arrivava al tramonto o addirittura a notte inoltrata. Quindi la luce doveva cambiare. Cambiare lungo le pagine della cavalcata, perché il tempo stava passando. Così ho cominciato a fare qualcuno dei miei esperimenti. Cosine, di quelle che se falliscono non è grave.



### **Hai cercato di recuperare lo spirito originale di Tex anche nella confezione materiale della storia, scegliendo di lavorare a strisce.**

Sì, una pagina era troppo grande, tutta in una volta. Ne avrei sottovalutato qualche parte, cosa che con Tex non può accadere e non è mai accaduto, a onore della pubblicazione e di Bonelli. Certo, anch'io ogni tanto mi sono arreso e ho semplificato qualche vignetta, ma l'ho fatto deliberatamente. Una pagina intera non l'avrei retta. Dovevo procedere vignetta per vignetta, per poi comporre la pagina, in un certo senso automaticamente. Se i vari elementi erano stati pensati "bene", la pagina ne sarebbe uscita "bene".

Il problema sono le sequenze lunghe, che comportano situazioni con variazioni minime protratte nel tempo, come le cavalcate, i dialoghi, il sostare, il pensarci su. E intanto siamo – per esempio – sempre vicino a un albero che non ha mica cambiato posto o rami. L'albero è sempre quello, con quei rami. Tex arriva nei pressi dell'albero, medita sul da farsi e quindi si allontana. E intanto io ho disegnato numero tre alberi. Che non possono essere fotocopiati, in quanto barbosi, ma che devono ruotare a seconda del punto di vista. Questo si può fare fino a un certo punto e con una certa fedeltà. Poi si impazzisce.

### **Quante sigarette in più ti ha fatto fumare Tex?**

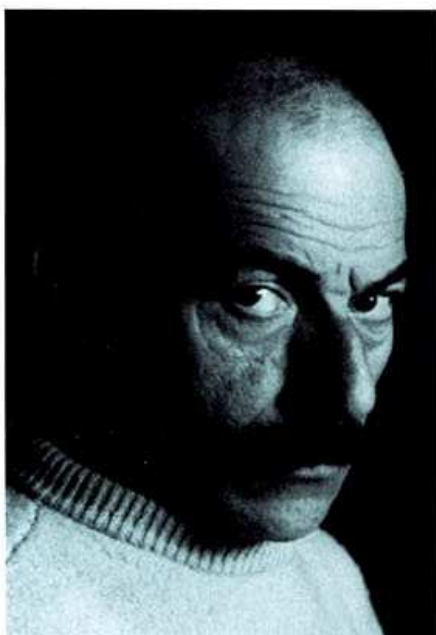
Interi pacchetti! In certi momenti è stata davvero dura. Una volta, qualche anno fa, entra un amico mentre stavo disegnando tanti "texini", così per allenarmi. Lui li vede e mi fa: «Ma quello non è Tex Willer?». «Meno male che l'hai riconosciuto.» «Come mai disegni Tex?» «Perché me l'ha proposto Bonelli, il suo editore.» «Allora realizzi il sogno della tua vita, disegnare fumetti.» Capisci, per lui "Tex" vuol dire "fumetto". Sono sinonimi.

### **Ma anche tu nutri un grande amore per il personaggio.**

Enorme. E un grande rispetto. Ogni volta che posso, lo omaggio.

### **Quanto è durata complessivamente l'avventura di Tex?**

La voce che avrei fatto Tex cominciò a circolare quando mi trovavo ancora invischiato nelle ultime pagine dei *Briganti*, che all'epoca appariva su *Comic Art*, e quando ancora dovevo finire *Le Femmine Incantate*, perché



l'editore francese era alquanto arrabbiato. Così, prima di cominciare Tex, mi sono dovuto imbarcare in un altro lavoro mentre cominciavano già a chiedere «E il Tex di Magnus quando esce? Il mese prossimo?».

E io: «Se va bene nel '93». Poi, varie circostanze, anche di vita, hanno ulteriormente rimandato la cosa.

E poi, per rispetto al personaggio, non ho voluto tartassarlo, affrettarlo. Ho fatto a modo mio, ho perso molto tempo, ho scelto una delle tecniche più lunghe e – comunque – per me è sempre stato un lavoro molto difficile. Tutto un groviglio di cose. L'importante era non "tirare via". Non l'ho fatto neppure in situazioni meno nobili, anche perché se il lavoro non viene svolto in un certo modo non dà nessuna soddisfazione. Inoltre, qui c'era di mezzo Tex. E con Tex non si scherza.

**C'è stato un momento in cui, nonostante il rispetto per il personaggio e per il lavoro, hai avuto la tentazione di mandare tutto a quel paese?**

Ne sono tentato adesso... [risata] Ma non posso, mi caccerebbero dalla valle.

**Prego?**

Se non finissi questo Tex dovrei cercarmi un'altra casa. Sono anni che mi fanno i complimenti per Tex, ma non hanno ancora visto niente. Fino a oggi li ho tenuti buoni con i disegni, ma se non salta fuori il malloppone...

**Già, il malloppone. Quando lo vedremo in edicola?**

Ci vorranno ancora una decina di mesi. Otto, forse, se alcune circostanze andranno nella direzione giusta. Il grosso del lavoro è già fatto, come certe scene, o lo studio delle ombre, che mi sono costate tempo... tantissimo tempo. Ma andava fatto in quel modo, e ciò vuol dire un bozzettone di massima che eventualmente andava poi ricalcato. E questo è già un problema, perché molti bei disegni o certe intuizioni nel ricalco si perdono. Ma occorre rassegnarsi, perché il tutto viene più proporzionato: se le figure si aggrovigliano le puoi separare meglio, e così via. Insomma, tutto un lavoro che ormai c'è e da lì non si scappa.

E poi hanno già inserito il lettering di Renata Tuis, che è bravissima. Anche Decio Canzio [direttore generale della Sergio Bonelli Editore; N.d.R.] ne lodava la leggibilità. La Tuis mette delle nuvolette che illuminano la scena. Dei lampi di luce. È abilissima a giostrarsi con i disegni ancora a matita. A volte le scrivo «Ci stiamo?» e lei risponde «No!».

Punto esclamativo.

**Ci pensa lei a metterti in riga...**

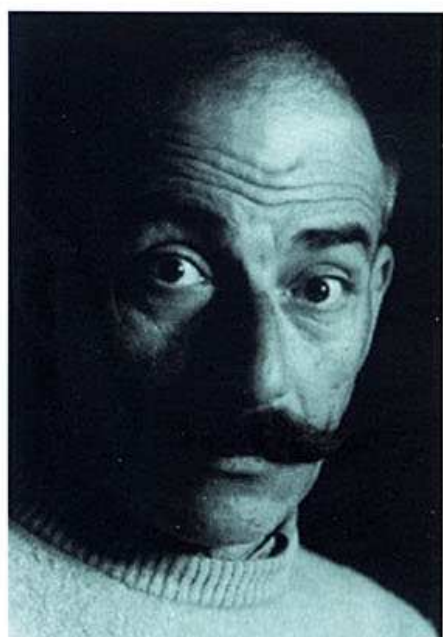
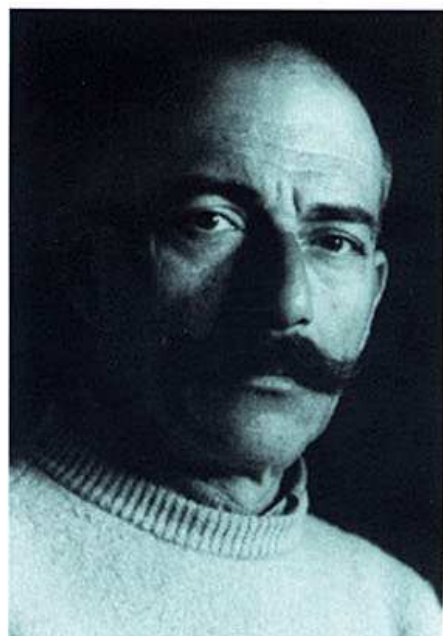
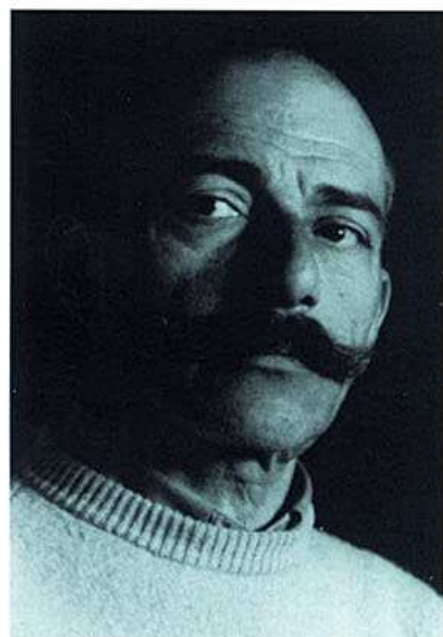
Assolutamente.

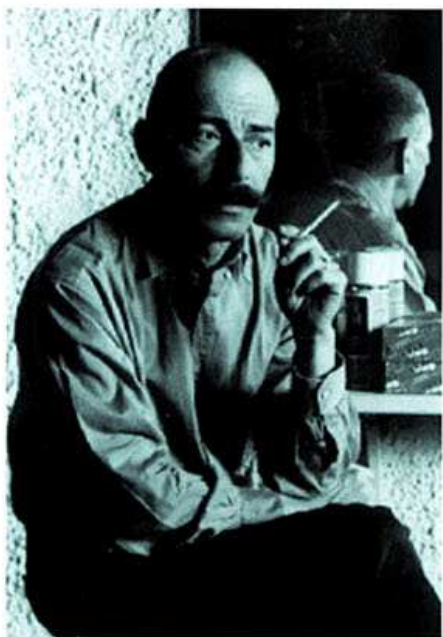
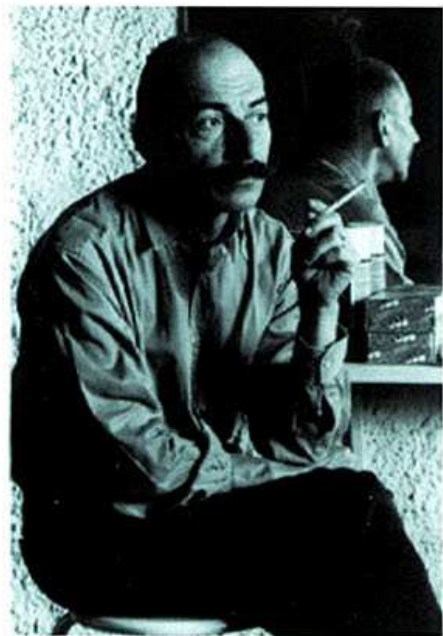
**La cornice in cui lavori avrà sicuramente influito sui tuoi tempi.**

Certo, Castel del Rio mi ha fatto perdere molto tempo, ma anche rilassare. Dovevo prendermi delle ferie. Ferie di vita. Ferie vere, di quelle durante cui si cambia. Questo ha occupato tempo e spazio: mi ritrovo quassù già da quattro nevi. Ed è tempo di affrettarsi.

**L'anno prossimo, quindi?**

Dipende da come andranno le cose in agosto. Se ad agosto il sole picchia, dovrò starmene blindato in camera, che è come una sauna. Un ventilatore





mi salverà. Per fortuna, qui la sera è come avere l'aria condizionata. Lungo la valle spira la brezza e l'altitudine ci salva. Di sera una giacchettina può servire. Quando a Castel del Rio la notte è calda, Dio protegga i bolognesi. Io che sono di Bologna, so bene cosa possono essere certe notti in centro. Da impazzire.

Comunque, Dio volendo (lui, non io) lo dovrete vedere nel 1996... sebbene la cosa dipenda ancora dalla mia costanza. Ma ce l'avrò. Vedere tutte queste pagine già chiuse, con i momenti più drammatici e difficili risolti... mi dà la carica.

### **In che modo hai lavorato alle scene più complesse?**

Scenograficamente, un po' da teatrante. Un metodo che ho usato spesso, negli ultimi vent'anni. Tutto dipende dal numero dei piani di profondità. Facciamo l'esempio della battaglia finale. C'è una struttura architettonica, su un primo foglio, poi i caduti e infine i combattenti superstiti: sovrapponendo questi tre lucidi ottengo la scena completa. Con una matita abbastanza tenera ripasso le figure principali, in modo che risultino più corpose, mentre con una più dura finisco gli edifici e i dettagli. Infine, al tavolo luminoso, riporto tutto su carta e se ancora dovesse essercene bisogno, dò una passata di gomma pane, come Galep.

Bonvi mi dice sempre «Vanno già bene le matite». Sì, buonanotte...

E poi, naturalmente, un ringraziamento smisurato va a Giovanni Romanini, che ha gentilmente fornito le cavalcature. A dire il vero, io l'ho ricattato... «O mi fai i cavalli o... o... ti sparo.» Una vera e propria minaccia. Un'estorsione.

### **Ha lavorato direttamente sulle tavole o su fogli a parte che poi ricalcavi?**

Sia l'una che l'altra cosa. Ma a un certo punto, era tutto così preciso già a matita, con gli stinchi e i garretti al posto giusto, che era praticamente impossibile ricalcarlo. Sbagliare uno zoccolo era roba da ridere e intanto il cavallo non stava più in piedi. Per cui ci siamo accordati perché i suoi cavalli li facesse a matita, un po' in tutte le pose, su carta, con tanto di ombre, accennando anche la postura del cavaliere. Poi io me li attacco sul foglio. Ora che ci penso, credo che mi farò vedere in Bonelli il giorno in cui arriveranno gli impianti, armato di lametta, pronto a sgarzinare tutti i filetti e le attaccature: mi metto al tavolo luminoso e le passo al vaglio una per una. Lo so dove sono. Non mi sfuggiranno.

È stato bravissimo, Giovanni. Senza di lui in quanto a cavalli avrei fatto davvero una brutta figura. Me ne ha chiesto ragione anche Bonelli: «Perché Romanini disegna bene i cavalli?». E io che ne so? Dote naturale. A me stanno antipatici. Molti invece sono dei veri e propri esperti nel disegno del cavallo, che è uno dei soggetti più difficili: ci vuole niente per alterarne le proporzioni. Con una mina di quelle sottili, una 0,3, a cui già non è più possibile fare la punta, rischi di giocarti lo sfondo con i cavalieri in campo lungo (per non parlare dei dettagli dei Winchester).

Occorre grande abilità, specialmente nel passare da un dettaglio all'altro: nel passaggio a china occorre una specie di cambio automatico nel polso, per usare con continuità il segno che serve di volta in volta. Io arrivo fino a un certo punto, poi mi sono armato di pennarello. Col pennello ci ho provato, ma se non si ha più la mano meglio lasciar stare: il tempo di tirare fuori la china e l'avevo già ribaltata. E poi la tazzona di vetro per lavare il pennello... troppa roba.

Meglio i pennarelli, che a volte mi sono pure mancati: non ne trovavo a punta dura, di quelli che io incido a modo mio per ottenere una testa con cui fare un segno sia grosso che sottile. Uso anche quei vecchi pennarelli con la punta in materiale gommoso, che diventano grigi quasi subito.

### **Quale strumento usare dipenderà anche dal soggetto.**

Naturalmente. Per esempio, tutte le chiome degli alberi richiedono un pennarello di un certo tipo, e così via, per categoria. Alcuni sono sensibilissimi all'umidità e andrebbero fissati. Altri hanno un'ottima punta ma tendono a diventare bluastri dopo poco tempo.

Altri ancora, a base d'alcol, sono tremendi: a volte mi è scappato di usarli per dei fondi e con l'umidità e il calore sono stati assorbiti terribilmente.

Hanno cominciato ad apparire degli aloni viola e rosa che non avevo mai visto: dopo lunghe ricerche ho concluso che è il modo in cui quell'inchiostro degrada nel tempo. È un problema di conservazione: impossibile esporre un disegno a pennarello, anche se fissato. Non è come la china. Scolorisce.

Per fortuna, quasi nessuno dei disegni che si fanno per i fumetti è da esporre. Su queste cose l'onta del tempo è spaventosa: ho visto degli originali di Salinas tutti gialli, massacrati dal nastro adesivo ormai secco.

### **I tuoi prossimi progetti continueranno a nascere a Castel del Rio? O prevedi ritorni nella "metropoli"?**

Io amo svisceratamente Castel del Rio, che ritengo femmina. Un luogo femmina. Per la sua bellezza. Un luogo dolce, lussureggiante. Io la conosco in tutte le stagioni, col caldo e col freddo. E non desidero lasciarla, a meno che non nascano circostanze particolari.

Io non faccio mai progetti a lunghissimo termine. Due amici, praticamente miei coetanei, sono crollati per infarto nel giro di poco tempo, e – ahimè – questo li ha costretti a sospendere i loro progetti.

Cose del genere ti fanno mettere tutto in prospettiva.

### **Abbandoniamo per un attimo il mondo del fumetto. Come rappresenteresti – magari con un disegno – l'attuale situazione politica italiana, il nostro Parlamento?**

Uno squadrone di ignoti. Una fiumana. Lo dico con tutto il rispetto per le cento professioni da cui provengono. Anche queste elezioni che sembrano prossime, incombenti, hanno visto nascere facce nuove, mai viste. Comunque, alla politica va portato rispetto, soprattutto se non è di scontro violento, se non fischiano i colpi alle finestre. Perché non sarebbe la prima volta che, per terrorizzare, qualche assassino piazza le bombe. Questo sarebbe insopportabile. Mostruoso.

Quanto al resto, mi sembra una baraonda con poco senso, finché tutto annega nei debiti. Cosa possono fare finché non pagano quelli? Se a uno a cui devi dei milioni – molti milioni – ti presenti con ventimila lire quello cosa ti dice? Che ne mancano. E parecchi.

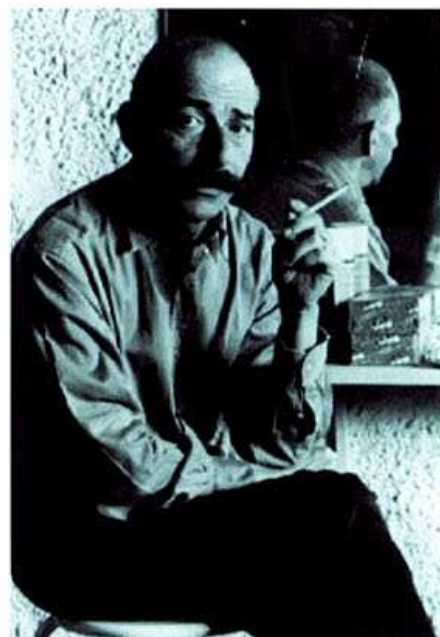
Ci vorranno cent'anni per pareggiare i conti, e dovremo vendere tutto. Venderemo San Pietro agli americani.

### **Quindi questa tua scelta, questo tuo "staccare la spina" è un modo per isolarti dal mondo, magari aiutato dal lavoro che è solitario, da tavolino.**

Ma qui non siamo poi fuori dal mondo. Ho incontrato situazioni che non mi hanno certo dissociato dal mondo.

Vi faccio un esempio. Qui ciascuno – grazie al cielo – è proprietario di casa sua e quindi, in definitiva, sopravvive non male, anche perché da queste parti le attività agricole non sono mai ristagnate. In realtà non si sta male. Ma è il peso della rarefazione dei ruoli sociali che si fa sentire. Non parlo neppure di disoccupazione.

Parlo di energie che ristagnano, che non vengono rimesse in circolo. Di un motore che resta spento.





### **Ti senti al di fuori di tutto ciò o qualche volta il quotidiano bussa alla tua porta?**

A volte scendo a Imola, da amici, e vedo un po' di TV (che qui c'è solo nei bar, dove mi guardo bene dal seguirla). In un certo senso mi incanta. Una vera lanterna magica. E poi cose incredibili.

Senza entrare nei dettagli, ricordo una discussione politica, con personaggi di quelli importanti. Poi qualcuno dice «Alt» e compaiono delle bottiglie d'olio. E una voce: «Quest'olio è buonissimo. Adesso lo lecco». E lo lecca. E io dico: «Tu lecchi l'olio? Stai scherzando?». Non avrei mai immaginato che ci si potesse permettere tanto, interrompendo un discorso come quello di prima. Il punto è che l'olio fa un sacco di soldi. O io non ho capito niente, o qui stanno dando tutti i numeri.

In questo momento il mio problema è eminentemente politico: finire Tex.

### **Ma a Bonelli piace?**

Ha detto che gli ha fatto venire il sangue al naso. Dalla rabbia e dall'angoscia. Ma lo capisco. Un editore è abituato a ritmi più serrati. Per lui la mia condotta è scandalosa, al di là di ogni possibile professionalità. Credo che pensi questo. Io me ne frego altamente, perché ne rispondo solo a Tex. Chi è Sergio Bonelli? Io non lo conosco. Io conosco solo Tex Willer. E il suo pard, il signor Kit Carson. E io Tex ormai lo finisco anche se Bonelli mi dicesse «No».

Perché "un generale nominato da un principe può rifiutare degli ordini" (Sung Tzu, *L'arte della guerra*).

### **Bonelli sa benissimo che il tuo Tex è un caso editoriale ancor prima di arrivare in edicola...**

Io ho abusato di questo "caso editoriale Tex". Se invece di Tex disegnassi il "Cavaliere Verde" la cosa non interesserebbe a nessuno.

### **Il punto è che qui si incontrano due miti: quello del personaggio e quello di Magnus.**

È lui l'astro che illumina. È lui che fa girare la testa a tutti, anche se non leggono fumetti. Noi siamo troppo abituati a pensare agli autori, che si inventano le loro storielle di 46 pagine. Ma di fronte a un personaggio e a una saga che ha impegnato tanti autori del calibro di Galep, Letteri, Nicolò, Ticci, Villa puoi solo metterti al servizio dell'Eroe. E anche se a volte qualcuno ha tirato via, tutti hanno dato il loro meglio con Tex.

Troppi, e troppo bravi.

Io guardo solo Galep. Gli altri non li voglio neanche vedere, altrimenti mi si frigge il cervello. Il Tex che voglio è quello che balugina dalle copertine di Galep. Io miro lì. A quel Tex che conoscono proprio tutti, anche quelli che non l'hanno mai comprato ma che l'hanno visto.

Così, mi sono detto, volo basso. Vado sul sicuro.

### **La copertina sarà tua?**

Ahimè, mi toccherà. A tempera, su fondo bianco, secondo la linea della collana "Gigante" in cui comparirà la storia. La farò di stampo classico, anni Cinquanta, tipo "La terribile cinese e i nostri eroi".

Se i cavalieri del cielo non fossero giunti a portarsi via Galep, giuro che gli avrei mandato una delle mie donnine ignude (di quelle fatte per benino) chiedendo in cambio un bozzetto a matita su carta a quadretti di come lui vedeva la copertina. Poi ci pensavo io.

Mi avrebbe dato tante cose che io potrò solo immaginarmi.



### **Che cosa pensi della produzione a fumetti italiana?**

Niente. Non ho il tempo di pensare. La produzione dei fumetti non dà il tempo di raccogliere le idee e di capire cosa c'è in giro di buono. Mi sembra che non sia un momento felice, se non per i possessori di formule, di brevetti fumettistici (come la Coca-Cola). Ma anche in questo caso, l'espansione e l'evoluzione delle collane, che è l'atteggiamento più naturale da parte degli editori, vengono frenate dalla paura di perdere lettori.

Lo stesso Tex Willer è un personaggio che terrorizza la Bonelli. È qualcosa che deve rinnovarsi costantemente senza mai cambiare, e ogni minima nuova sfumatura viene vista come un pericolo.

L'altro giorno, in un negozio di fumetti, un ragazzo mi ha chiesto se disegnerei mai dei super-eroi, con tutti quei loro mantelli. Io per cortesia sono rimasto ad ascoltare, poi gli ho risposto che per me l'Eroe basta e avanza.

### **Che cosa pensi del fenomeno Dylan Dog?**

Altro miracolo bonelliano. Tutti i meriti al buon Tiziano e ai vari realizzatori. I miei figli ne comprano due copie, una a testa, per non litigare. Più gli almanacchi.

Implacabili.

### **Perché ritieni che ai tuoi figli piaccia tanto?**

Non ho mai avuto la pazienza di arrivarci. Credo di avere capito che ci sono diverse ragioni. Loro ne apprezzano l'umorismo, o piuttosto l'umorismo di Groucho. Ora, a me piace Wolinski e quindi la storia finisce qua. Per quanto possa essere un buongustaio e apprezzare tutti i piatti, alcuni sono al di là della mia portata. Loro invece, i miei figli, si compiacciono molto di ridere di quelle situazioni.

### **Faresti mai un Dylan Dog?**

Mai.

### **Mai?**

Mai. Per rispetto verso i suoi grandi disegnatori. E della sua gloria. Tex l'ho accettato perché per me è come *La Fanciulla del West*, o se preferite *L'Uomo del West*. È un melodramma che io posso fare all'italiana. Ed è anche una questione anagrafica: è il fumetto della mia vita, della mia epoca. Ed è sopravvissuto trionfante, prospero. E non miserrimo.

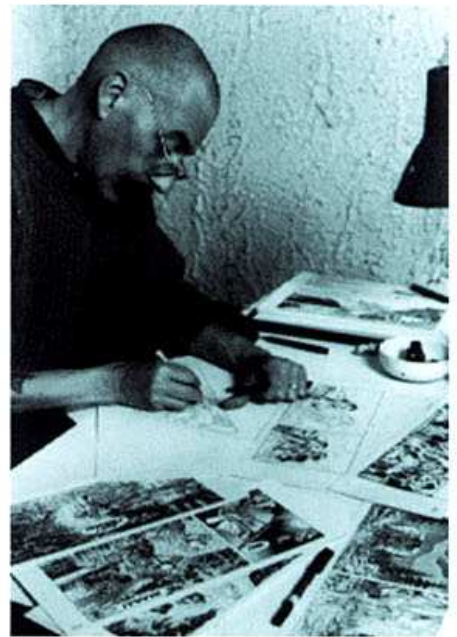
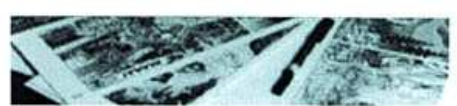
### **Archiviato il "Texone", che cos'hai in cantiere?**

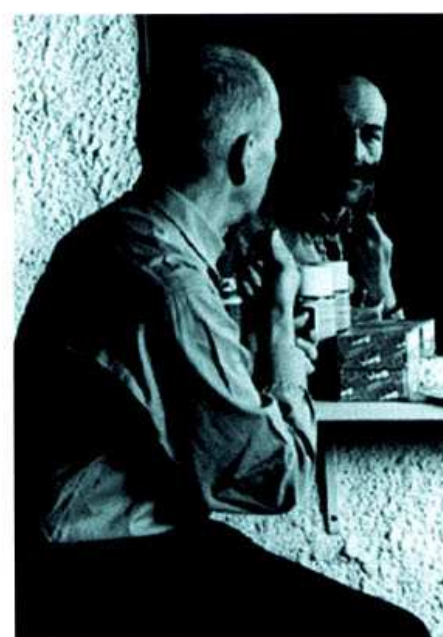
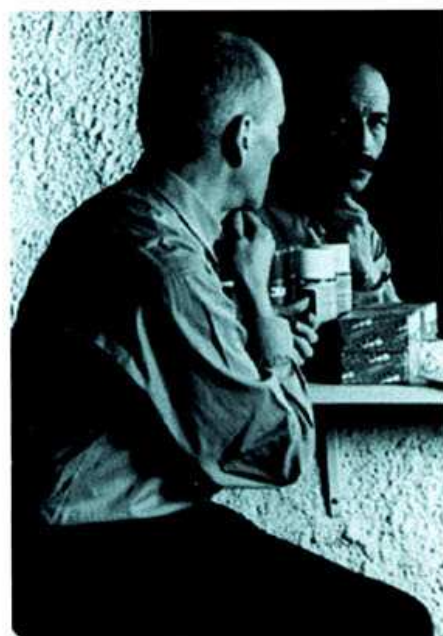
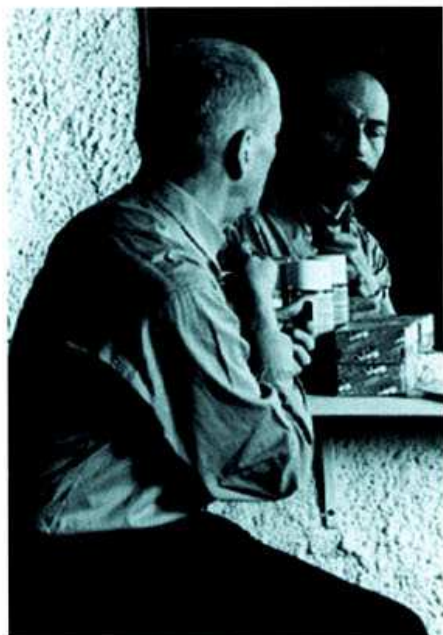
Diciamo che ho voglia di tornare alle mie gommosità. E con *Comix* ho cominciato alcune *Storie Strane*. Per ora ne è uscita una sola, ma ho in pentola un'altra cosa che ha intrigato abbastanza Guido De Maria, il direttore della rivista.

Gli ridisegno – senza neanche tornare a guardarmela – la storia del "Sogno dello scroscio di pioggia" dal volume della *Glittering Image* del 1984. La reinvento a memoria, in sei paginone tutte per *Comix*, molto grafiche, piene di testo. Praticamente disegnerò nei buchi che resteranno.

Nei ritagli di tempo, porterò avanti un progetto per la Granata Press di Luigi Bernardi. Si tratta del famoso *Conte Notte*, un lavoro che mi porto dietro da tanti anni e a cui tengo parecchio. È del tutto diverso da ogni lavoro fatto in precedenza e ogni tanto mi capita di mettervi mano. Un impegno da prendere col contagocce, comunque, un po' come Tex.

Tra l'altro, è di lontana origine cinematografica.





### **A proposito: i tuoi rapporti con il cinema?**

Tempo fa ci fu un progetto che poi diventò *Nosferatu a Venezia* e di cui il *Conte Notte* è lontano parente, ma la cosa andò malissimo. Innanzitutto per un film occorrono più cervelli, uno da solo impazzisce e io non posso permettermi di perdere troppi neuroni. E poi sono modi diversi di lavorare. Il cinema è esigente, ci sono dei direttori di produzione con cui è solo possibile litigare. Al primo accenno di complicazione ti dicono «Guarda che questo non è mica *Ben Hur*» e ripartono a lavorare. Se poi dietro c'è talento e ci sono idee, tanto meglio, altrimenti... pedalare. Se stai fermo o non riesci a girare entro certi tempi, sono soldi che corrono. E per certi progetti dove le cifre sono miliardarie, beh, conviene assoldare sceneggiatori "usa e getta": avanti il prossimo, e via, fucilato. La macchina è implacabile e non si deve fermare. Morale della favola, hanno massacrato sette/otto persone e solo alla fine hanno trovato tutto il necessario per tirare fuori un copione alto così.

Scena uno, scena due, lei, lui, l'altro, il cane, il gatto, la zia...

E poi io sono abituato a pensare a tutto. I costumi, per esempio. Se io cercavo di indicare o schizzare i costumi, passava uno che mi faceva «Ma perché perdi tempo, che poi ci pensa il costumista?». Al che a me veniva da rispondere: «Lo dici a me che faccio il fumettista?».

Il cinema è un gioco leggero di molti. Se penso che ogni mattina, prima di cominciare le riprese, ci sono persone il cui compito è sapere (e lo sanno) che occorre un paio di scarpe bianche per la signora Cardinale (numero 37) e una borsetta in tono e che tutto deve essere pronto perché non c'è tempo e il produttore è lì che scalpita...

Il percorso dalla trama (che doveva essere il mio lavoro) alle scarpe e alla borsetta (che è il lavoro di un sacco di altre persone) è lunghissimo.

### **Comunque, sei riuscito a fare tesoro dell'esperienza dirottando il lavoro fatto all'epoca su un nuovo personaggio.**

Sì, non l'ho perso. Il materiale preparato allora l'ho rielaborato e sostanzialmente quello che ne è venuto fuori è il *Conte Notte*. Per ora ne esistono cinque pagine... una cosa ridicola, ma da qualche parte bisogna cominciare. In Granata le hanno già viste e hanno dato l'OK.

Sono piaciute persino a Roberto Ghiddi [*art director della Granata Press; N.d.R.*] e non è poco.

Useranno una tecnica completamente nuova: io disegnerò più o meno tradizionalmente (matita più china) su un fondo pantone colorato, di una certa densità, in modo che non ci sia bianco, che scompaia la carta. Solo bruma e buio. Poi, di pagina in pagina, sarà necessario cambiare leggermente la dominante, il pantone di sfondo, ed è qui che entra in scena il computer, che elaborerà una mia traccia monocromatica (ma non in bianco e nero) che verrà riprodotta in quadricromia.

### **Ci puoi parlare del personaggio?**

È un redivivo. Che sconta una condanna eterna. Un sepolto vivo, un vampiro che torna alla luce, anche se di luce ce n'è poca. Solo alla fine ci sarà un'alba... particolare.

Ma tutto il racconto inizia di notte, proseguendo nell'ombra di uffici e di carnevali notturni.

### **Dicevi che il computer giocherà un ruolo importante...**

Sì, certo. Anche il lettering sarà al computer. A questo proposito, ricordo di avere ricevuto un premio dall'ANAFI come migliore copertinista, per le copertine di Granata. Ma lo sfolgorio di quelle copertine è tutto merito di Ghiddi, dei suoi incredibili pennarelli e dell'uso appassionato che fa della

grafica computerizzata, in combutta con l'ottimo fotolitista Paolo Saetti, altro appassionato.

Questa del computer è una grande cosa. Tutto quello che una volta era considerata una raffinatezza grafica, i filetti, gli ornamenti, oggi è facile e veloce. Organizzi tutto su schermo, se non piace cambi. Se piace, tutto su dischetto e via. E per me lì il mistero comincia e finisce.

### **Il mistero?**

I disegni su un dischetto. Roba da fare paura. Mah. Ma nelle realizzazioni, si apprezza davvero tutta questa tecnologia, indubbiamente superiore a quella tradizionale, che è costretta a fotografare qualcosa di materiale, di già esistente. Per poi riprodurlo. E lì sì che erano cancheri amari. Ora no. Si sono impossessati della macchina e la comandano, e se vogliono possono darle informazioni erronee, per i loro scopi.

Così, un grigio cambia e, docile, diventa un'altra cosa. Non c'è aerografo che tenga. Non c'è pittore che possa giocare in quel modo con la luce. Ormai, non si fanno altro che semilavorati, che poi vengono integrati.

### **Quando lo vedremo?**

Dovrà aspettare Tex. Bernardi è rassegnato. Lui spera per il 2000.

### **In questi anni il tuo rapporto con Bernardi e la Granata Press è stato particolarmente importante.**

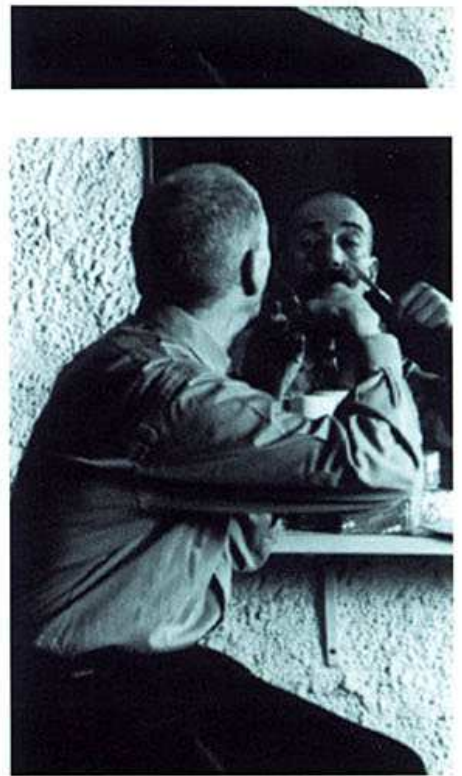
Bernardi mi ha aiutato moltissimo. Per amicizia, voglio dire. Ha ripubblicato cose mie in edizioni pregevolissime. E io gli sono particolarmente grato.

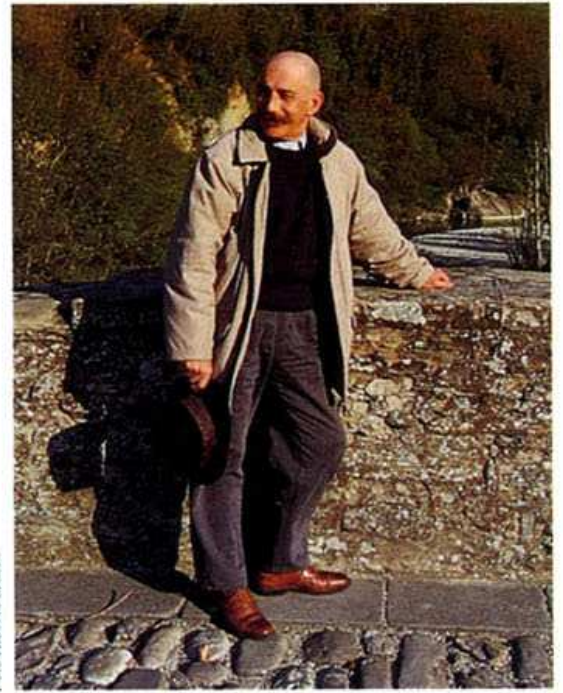
### **Quale domanda non ti abbiamo fatto?**

Perché l'ho fatto.

### **Già, perché?**

Perché era una buona bandiera sotto cui cadere. E dovendo cadere, tanto valeva cadere ad Alamo.





Roberto Raviola è nato a Bologna  
il 31 maggio 1939.  
Dopo gli studi artistici  
(il liceo, poi l'Accademia),  
i primi anni Sessanta lo vedono  
insegnante di disegno, scenografo teatrale,  
grafico pubblicitario e illustratore.  
Risale a quegli anni lo pseudonimo  
di *Magnus Pictor*,  
ben presto abbreviato in *Magnus*.  
Nel 1963 conosce lo scrittore e giornalista  
Luciano Secchi (Max Bunker)  
e assieme a lui dà vita a personaggi come  
*Kriminal*, *Satanik* (entrambi del 1964)  
e soprattutto al popolarissimo  
*Alan Ford* (1968),  
che prosegue tutt'oggi le pubblicazioni.  
Dal 1975 disegna  
quasi esclusivamente storie proprie,  
segnalandosi subito  
come uno dei maggiori autori europei.  
Sono storie crude e violente,  
in cui spionaggio, intrigo ed esotismo  
convivono con sofisticati riferimenti  
alla cultura e alla letteratura  
arabe e orientali.  
Tra i suoi lavori,  
*La Compagnia della Forca* (1977),  
*Milady* (1980/1984),  
*Necron* (1981),  
*Le 110 Pillole* (1985),  
*Le Femmine Incantate* (1989)  
e soprattutto  
*I Briganti* (1973/1986),  
imponente adattamento a fumetti  
rimasto incompiuto  
di un classico  
della letteratura popolare cinese del 1300.  
Magnus è morto a Imola (BO)  
il 5 febbraio 1996.



Magnus