

ZAGOR



"SMILING" JOE

*Black
Wingo/5*



"SMILING" JOE

Albo speciale di **ZAGOR** realizzato da **LE STRADE DEL PAESAGGIO** in collaborazione con **SERGIO BONELLI EDITORE** per il Festival del Fumetto IX Edizione 2015 e la Mostra: *Zagor 600 volte Avventura!*

Zagor: "Smiling" Joe

Tutti i diritti riservati.

È vietata qualsiasi riproduzione dell'albo, anche parziale, senza lo specifico consenso dell'editore.

Zagor

Personaggio creato da

Guido Nolitta

e realizzato graficamente da
Gallieno Ferri

"Smiling" Joe

Soggetto e Sceneggiatura:

Guido Nolitta

Disegni:

Gallieno Ferri

Copertina:

Giuliano Piccininno

Colori della Copertina:

Giorgio Piccininno

a cura di:

Raffaele De Falco

Moreno Burattini

Francesco Loreto

Luca Scornaienchi

Cluster Società Cooperativa

Zagor Copyright

Sergio Bonelli Editore

www.sergiobonellieditore.com

Il Festival del Fumetto Le Strade Del Paesaggio è un evento promosso da Provincia di Cosenza e Cluster Società Cooperativa



Da Darkwood verso l'Avventura passando per Cosenza

Il legame tra Le Strade del Paesaggio e la Sergio Bonelli Editore è un legame forte, granitico, instauratosi sin dalle sue primissime edizioni negli ormai lontani anni 2000. La collaborazione con i protagonisti e il coinvolgimento dei miti di via Buonarroti 38 qui, nella città dei Bruzi, ha prodotto eventi che hanno creato, tra Le Strade del Paesaggio e le migliaia di visitatori, tra Cosenza e il suo cuore pulsante, qualcosa di poco descrivibile a parole ma semplice da capire se lo si vive. Una vera e propria magia che, a ogni evento, come candida e delicata neve si posa e riveste strade, mura, luoghi e persone. Una magia che avvolge e trasporta tutti in una dimensione di fantasia che ha più di un piede piantato per terra! Una magia che si rinnova quest'anno ospitando uno degli eroi storici (eppure moderno) della Sergio Bonelli Editore, un eroe longevo (eppure giovane): Zagor, lo Spirito con la Scure! Il personaggio bonelliano che primo e più di tutti incarna lo spirito dell'Avventura pura! L'allestimento della mostra "Zagor - 600 volte Avventura!" che è dedicata a Sergio Bonelli, ci permette di tuffarci nella storia grafica del personaggio attraverso la visione delle tavole originali dei suoi grandi interpreti. Un'occasione che ci dà l'opportunità di omaggiare il suo creatore Guido Nolitta, alias Sergio Bonelli, Gallieno Ferri che lo ha definito graficamente e tutti i suoi autori, che ringrazio pubblicamente per aver partecipato in modo così cospicuo ed entusiastico all'allestimento, mettendo a nostra disposizione le loro opere originali. Questo che avete tra le mani oltre che un omaggio a Nolitta, a Ferri e a tutti gli uomini di Zagor è un regalo che la Sergio Bonelli Editore ha concesso a tutti noi, grandi ammiratori dello Spirito con la Scure. Ritrovate qui un'avventura apparsa la prima volta nel 1965, nella III serie a striscia, che vede l'entrata in scena della simpatica figura di "Smiling" Joe. Una mini avventura dove in poche pagine si racchiude molta della filosofia di vita e del pathos della letteratura nolittiana, legata al personaggio e al mondo di Zagor. Un tipico racconto nolittiano, dove si alternano i simpatici intermezzi del microcosmo cichiano tra il comico e il drammatico, che erano tanto cari a Nolitta e ai suoi lettori e che si leggevano con un contagiosissimo divertimento tra un'avventura e l'altra, e la vicenda umana del simpatico "Smiling" a dimostrare che nelle sue storie i confini tra il bene e il male spesso sono sfumati, confusi e quasi mai netti. Tutto questo è stato possibile realizzarlo grazie alla fantastica collaborazione ricevuta dalla Sergio Bonelli Editore che ha avuto una parte attiva nella creazione di questo progetto. Grazie, dunque, a Davide Bonelli, Mauro Marcheselli, Michele Masiero, Giulio Terzaghi, Ornella Castellini, Carlo Sabatini, Mauro Zampolini, Roberta Del Vento, Luca Del Savio e alle tante preziose persone della Redazione che ci hanno coadiuvato. Grazie a Moreno Burattini che mi ha supportato e aiutato nella realizzazione incoraggiandomi e facendomi sentire tutta la sua disponibilità nel mio travagliato incarico di "costruttore" dell'ennesima mostra qui a Cosenza. Un grazie particolare ai fratelli e talentuosi amici Giuliano e Giorgio Piccininno che hanno rispettivamente disegnato e colorato la bella copertina di questo albo. Un grazie agli infaticabili organizzatori della Cluster, capitanati da Luca Scornaienchi e Francesco Loreto, a tutti i collaboratori e a tutti quelli che con la loro partecipazione hanno acceso e reso speciale quest'evento. Grazie, infine, a Sergio Bonelli (e al suo alter ego Guido Nolitta), per averci regalato la possibilità di passare tanti momenti felici, ospiti nel suo fantastico mondo dell'avventura!

Raffaele De Falco

L'Uomo del Fumetto Italiano: Sergio Bonelli



Sergio Bonelli in un disegno di Claudio Villa

A nove anni, nel 1941, Sergio Bonelli è un ragazzo figlio di editori di fumetti, questa sua appartenenza gli si appiccica addosso come un vestito che gli si adegua in misura man mano che cresce. Il suo è un condizionamento sì ambientale, ma che si nutre per trasmissione genetica. I fumetti sono da sempre tutto il suo mondo, ne è affascinato, li legge instancabilmente, gli piace sfogliare e far scorrere tra le dita quelle pagine di fantasia, ama immergersi in esse alla ricerca dell'avventura, del fantastico, del "sense of wonder"... figuriamoci, poi, il vederli letteralmente nascere nel soggiorno delle mura domestiche che è stato adibito a redazione della Casa editrice di famiglia! No! non potrebbe desiderare di meglio. La sua è una posizione da privilegiato che, oltre a fargli leggere in anteprima i fumetti "confezionati" dai genitori, gli porta altri vantaggi. In primis quello di venire in possesso di altri fumetti, quelli editi dalla "concorrenza amica", (i vari Della Casa, Casarotti... oltre che editori di fumetti sono anche amici di famiglia e, sapendo di fargli cosa gradita, gli regalano i loro albi); poi, ha la possibilità di conoscere di persona moltissimi di quegli autori che transitano per la sua casa redazione, tra i nomi migliori della storia del fumetto italiano: Albertarelli, Caprioli, i fratelli Cossio, Canale, Dell'Acqua, Papparella, Faustini, Bagnoli, Scudellari, Zamperoni, Piffarerio, Uggeri, Roy D'Amy, e tanti altri, mitici "fabbricanti di storie disegnate". Questo è un periodo felice per Sergio, ma presto giungono gli anni difficili e duri della guerra e del post conflitto. La signora Tea Bertasi, madre di Sergio, è spinta dagli eventi a rilevare l'editrice Audace dal marito Giovanni Luigi Bonelli, dal quale si è separata consensualmente (al tempo non esisteva il divorzio) e, poi, a ingegnarsi e a lavorare instancabilmente per sopravvivere sia da un punto di vista umano che aziendale. In tutto ciò Sergio cresce in perfetta simbiosi insieme alla Casa editrice che, grazie al duro lavoro e alla determinazione della signora Tea è protagonista di un'inarrestabile scalata verso l'affermazione come realtà editoriale. Sin da bambino, agli albori dell'editrice, Sergio è quindi parte integrante di essa, s'impegna a dare una mano ed è di volta in volta magazziniere (cura e sistema le copie invendute), fattorino (schizza dentro e fuori Milano prima in bicicletta, poi con la Lambretta e dopo ancora con la Topolino, a portare sceneggiature a ritirare tavole), spedizioniere (evade le richieste di arretrati dei collezionisti, allestisce pacchi e spedizioni), rifinitore dei disegni (disegna fondali, aggiunge particolari), titolista (componi i titoli di copertina delle avventure, cosa quest'ultima di cui non è mai andato fiero!), interlocutore dei lettori (come curatore della corrispondenza, cosa che ha sempre adorato), e tanto altro. Alla fine degli anni '50, poco meno che ventiseienne, diventa direttore responsabile, anche se (come lui amava ricordare) continua a scaricare i camioncini delle rese! Così come una volta iniziato, unico caso nell'editoria a fumetti nostrana, non ha più smesso di rispondere personalmente alle lettere dei lettori, sino alla fine. All'inizio degli anni sessanta il passaggio di consegne, da Tea a Sergio, non è più solo un atto burocratico, infatti, finito il servizio militare Sergio palesa alla madre che l'unico lavoro che gli interessa è quello di fare fumetti: la scelta è stata fatta! È l'ora di cominciare a fare i conti (non solo metaforicamente) con la realtà di condurre la piccola azienda che ha

sulle spalle e assumersi le responsabilità che ne derivano. Accade così che è spinto, ufficialmente dalla curiosità di vedere quanto è difficile il mestiere di sceneggiatore e di conseguenza quanto sia “intoccabile” quella voce di bilancio che si riferisce ai compensi, ma, in realtà è perché la voglia di esplorare il fumetto dal lato narrativo lo attira magneticamente. Il fumetto ce l’ha nell’anima e gli scorre nelle vene. Per lui il passaggio da lettore a creatore di storie è più che naturale e, in questo caso, giustificato da una “motivazione aziendale”, decide di mettersi alla prova. Affronta il compito cominciando col cimentarsi nella traduzione di una serie dallo spagnolo. La voglia di fare e di metterci del suo è tanta che sarebbe più giusto parlare di “rimodellare” la serie argentina “Verdugo Ranch”, disegnata dall’italiano Ivo Pavone e scritta nella versione originale da Héctor German Oesterheld. Nel dar sfogo alla sua creatività Sergio aggiunge vignette e sequenze (disegnate da Franco Bignotti) per adattare meglio al pubblico italiano sia il suo testo sia il ritmo di svolgimento narrativo. pubblica il lavoro in una nuova serie a striscia edita a partire dal 15 aprile 1958, nei primi sette numeri sui dieci totali della “Collana Frontiera”. La nuova proposta è così denominata facendo eco alla prestigiosa testata argentina “Frontera” (che proponeva tra il ’57 e il ’62, il meglio del fumetto argentino tra cui “Ticonderoga” e “Ernie Pike” disegnati da Pratt), su cui in origine era pubblicata “Verdugo Ranch”. Per le ultime tre strisce della serie il giovane editore scrive le sue prime tre sceneggiature (disegnate sempre da Franco Bignotti): la linea è stata varcata. A proposito di quest’inizio, Sergio Bonelli in maniera autocritica, forse fin troppo dura, si diceva pieno di vergogna per lo scempio compiuto e che aveva provveduto a fare pubblica ammenda ad alcuni convegni del fumetto in Argentina. Al tempo, però, aveva fatto tutto in buona fede e, seppure non soddisfatto totalmente (infatti, ancora non è pienamente convinto di fare lo scrittore di fumetti) decide comunque di fare un tentativo e uscire con un personaggio tutto suo. C’è solo un problema: la firma! Consapevole di essere alle prime armi, il novello autore, sicuro dell’accostamento che ci sarebbe stato col padre e, per la grande sensibilità che l’ha contraddistinto, si è posto il dilemma e lo risolve facendo entrare in scena alla fine degli anni cinquanta e i primi anni sessanta, il misterioso, Guido Nolitta. Sergio Bonelli è stato affascinato dalla figura del padre, dalla sua personalità, genialità, temerarietà, a volte dalla sua incoscienza e, persino dalla sua possanza fisica. Nella giovinezza di Sergio, G.L. Bonelli era molto più vicino a un suo qualsiasi eroe del fumetto che non a un normale essere umano. Rischiare di confondere il lettore con lo stesso cognome, suscitare paragoni e, soprattutto, mancare di rispetto al genitore con produzioni non all’altezza di cotanto cognome lo mette a disagio e lo porta alla decisione



d’inventarsi uno pseudonimo. Nasce così Guido Nolitta. In effetti, non è mai stato chiaro da cosa fosse scaturito tale nome. Sergio aveva dato diverse versioni, tra queste, quella che ripeteva più spesso era che casualmente aveva scelto tale nome ottenendolo ponendo una dietro l’altra, a casaccio, le lettere con cui iniziava il titolo di un giornale! Ma c’è anche una fondata possibilità, in pratica sconosciuta fuori dall’ambito della famiglia Bonelli, legata al fatto che “Nolitta” era il nomignolo con cui da bambino Sergio era chiamato da uno zio materno di nome Luciano, che affermava si trattasse di “un accostamento iniziatico di sillabe, un suono arcano proveniente dall’abisso dei tempi”. Una versione che emana ed evoca mistero, ma è altrettanto realistica e, qualunque ne sia l’origine, l’obbiettività è che il nome Guido Nolitta dopo un inizio irto di difficoltà è diventato nel tempo un vero e proprio marchio di fabbrica.

Tornando alla pubblicazione della “Collana Frontiera”, dopo la serie “Verdugo Ranch”, a seguire, dal settembre 1958 (sino al dicembre 1963) esce, ancora per i disegni di F. Bignotti, “Un Ragazzo nel Far West”. È il primo personaggio seriale creato da Guido Nolitta alias Sergio Bonelli il quale, dimostrando già un buon fiuto da editore, seguendo un po’ la moda del tempo che vedeva tutti i maggiori protagonisti ed eroi del fumetto dei teenager, confeziona un personaggio in linea con tale tendenza, un adolescente interprete di spericolate avventure, come evidenziato nello stesso titolo della serie. Nonostante sia la prima prova nolittiana e il neo autore abbia difficoltà a entrare nel ruolo di scrittore per una sorta di auto sfiducia dettata dal rispetto per il pubblico, dalla consapevolezza di scrivere cose che piacciono soprattutto a lui, dalla ipercriticità verso se stesso, questa produzione ha già insiti in sé molti dei canoni tipici della personalità e del carattere dell’autore: gli spunti peculiari della sua visione della vita, dell’arte e della cultura. E, poi, ha tante idee “fresche”.



Esempi ne sono la concezione dell’eroe dubbioso con dei limiti e mai “tutto di un pezzo”; il punto di vista pacifista piuttosto che quello fatto di violenza fine a se stessa. Tim Carter è, infatti, un adolescente allevato da uno zio che rifiuta d’insegnargli l’uso delle armi e, all’indomani del suo assassinio, si arruola nell’esercito non come soldato ma come interprete e mediatore tra bianchi e indiani. Altro esempio è la spiccata capacità di stemperare la tensione con l’uso e l’azione di una spalla comica attraverso tempi di recitazione perfetti e trovate spassosissime; nell’occasione la presenza di Dusty Ryan, soldato strimpellatore di banjo, e amante di grandi bevute è perfetta a tale scopo. Ovviamente, in questa prima esperienza, ci sono anche molti degli errori del novizio: in primis la prolissità dei testi e la “fretta” nella chiusura delle storie e, soprattutto, il peso di portare avanti un personaggio. Non è un caso, quindi, che a pochi mesi dall’inizio, alla fine del ’59, Nolitta entri in crisi creativa, non sappia più come uscirne e abbandoni il personaggio chiedendo all’esperto genitore di subentrargli (cosa che G.L. Bonelli farà per un triennio, sino alla conclusione della serie). Per il giovane Sergio Bonelli, questo è, dunque, un periodo ancora travagliato e incerto sulla scelta definitiva da farsi dal punto di vista professionale, il dubbio se può vestire contemporaneamente i panni d’editore e quelli di autore di testi o, se deve dedicarsi a tempo pieno solo alla gestione dell’azienda e lasciare ad altri il compito di creare storie lo attanaglia. Come editore se la sta cavando alla grande, ha fatto delle buone scelte editoriali ed ha dimostrato grande intuito quando ha capito che il lettore potendo spendere di più esigeva una più corposa dose d’avventura e ha inventato il formato “volumetto bonelliano” diventato poi il formato rappresentativo del fumetto italiano. Altresì è anche un momento di turbolenta, vulcanica fantasia e d’impulsiva creatività. Dimostrazione ne è il fatto che mentre sforna le avventure di Tim, il Ragazzo nel Far West, realizza diversi altri progetti. Sempre nel 1959 confeziona la minisaga del “Giudice Bean”, disegnata magistralmente da Sergio Tarquinio. Dopo la lucida analisi di mercato con l’esigenza di creare qualcosa che non si discostasse dai desideri del pubblico adolescente che gradiva avventure “leggere” di eroi ragazzi condite da siparietti divertenti di spalle comiche, fatta al momento di creare il suo primo character. La serie successiva con le gesta del Giudice Bean si allontana da questo tipo di analisi e sbriglia altri aspetti della fantasia di Nolitta: l’ironia e il grottesco. Lo spunto parte dal personaggio di Roy Bean vissuto in Texas vicino al Rio Grande nel 1882, ma lo lascia ad anni luce di distanza. La figura storica è stravolta e reinventata, secondo lo stile Nolitta attraverso una narrazione ricca d’ironia e tratti caricaturali, do-

Sopra: Tim Carter il Ragazzo nel Far West disegno di Bignotti

Pagina precedente: “Verdugo Ranch” disegno di Ivo Pavone



tata di un notevole *sense of humour* senza per questo trascurare l'avventura! Le vicende de ...”la legge a ovest del Pecos” sono non più impostate su un eroe classico ma abilmente orchestrate attraverso un triangolo composto da Bean, suo nipote Danny e il sergente nordista Sam che si dividono la scena ripartendosi il primo la parte ironica/grottesca e i secondi quella avventurosa e comica. Sergio inizia a scrivere tali avventure e si rende subito conto di aver lasciato andare troppo le redini, che quello che sta creando è a dir poco inusuale per i canoni del tempo. Pieno di dubbi sulla validità di questo lavoro come prodotto di mercato decide di riporlo nel cassetto (sarà edito solo nel 1963, quattro anni dopo, nei cinque numeri della “Collana Cow Boy” e anche in questo caso la serie sarà chiusa da G. L. Bonelli autore del quinto numero). Il tentativo di darsi una correzione di rotta, occupando ancora Sergio Tarquinio ai disegni, lo porta alla realizzazione de “Il Ribelle” dove recuperando persino il riuscito personaggio del

sergente nordista Sam (dalla saga del Giudice Bean), cerca di riportare il racconto su binari più classici. La spinta a riportarsi sui sentieri dell'avventura attraverso una narrazione più classica, dopo l'exploit moderno del Giudice Bean funziona solo in parte, infatti, pur nella sua semplicità il tema è sviluppato in maniera poco ortodossa. Nolitita immerge la vicenda nel pathos e sviluppa il racconto nella triste nebbia della realistica volubilità dell'animo umano pronto a tradire qualsiasi nobile ideale. Ancora una volta, a cose fatte, Sergio Bonelli l'Editore ha lucidamente il sopravvento su Guido Nolitita l'Autore e, giudica il lavoro non adatto ai tempi riponendolo a malincuore nel solito cassetto! La saga, subito interrotta, dura solo due albi e cioè l'arco della prima avventura (e sarà edito solo sette anni dopo nel 1966 nei primi due numeri della “Collana Araldo”). Nonostante le difficoltà, la creatività di Sergio si manifesta in vari modi e forme. È autore di un albo per bambini per la “Collana Capolavori”: Ciuffetto Rosso, in cui il simpatico mohicanino dal ciuffo rosso salva la nonnina dalle grinfie del terribile Orso Maligno. L'albo è scritto in collaborazione con Rinaldo D'Amey e celato dietro un altro pseudonimo quello di Annalisa Macchi, un lavoro leggero e subito dimenticato. Nella primavera del 1961 Nolitita si dedica alla progettazione di quello che poi sarà il suo successo più duraturo: Za-Gor-Te-Nay, lo Spirito con la Scure! Al momento della creazione però la costante sembra ripetersi. Nolitita si mantiene in linea con quanto gli è già accaduto in precedenza e cioè come per tutti gli altri character scaturiti dalla sua fantasia dopo pochi mesi di uscita in edicola, cade preda della crisi creativa che improvvisamente lo coglie e abbandona la sua creazione (che per fortuna riprenderà in mano nel maggio del 1963 e lo porterà avanti sino al 1980). Dopo lo Spirito con la Scure è la volta de “I Tre Marines”, una serie disegnata da Vladimiro

Missaglia, e pubblicata in appendice alla serie “Leopardo Nero” di Tex nel 1962, vicenda che narra l'avventura di tre amici Marines impegnati nel recupero di un carico d'oro sul fondo della baia di Ensenada, anch'essa subito lasciata nelle mani di Ennio Missaglia, la storia ormai pedissequamente si ripete! La svolta avviene nel 1963. Nel periodo '60/'63 a causa



dei problemi di salute del titolare Andrea Lavezzolo, Sergio Bonelli si auto precetta per sostituirlo come Nolitita e realizza un pugno d'avventure (ventitré strisce totali) de "Il Piccolo Ranger". È questo lavoro che gli colmerà molte lacune e gli svelerà molti "trucchi del mestiere", contribuendo a convincerlo di essere sulla buona strada. Tutte queste storie Nolitita le costruisce ispirato da film e romanzi ed essendo la serie particolarmente a lui congeniale, aiutato da uno stile ormai instradato, è stuzzicato a realizzare storie in cui la verve comica dei siparietti tra Kit Teller, il baffuto compagno d'avventure Frankie Bellevan, e gli altri membri della compagnia (Denti Bill, Claretta, Cin-lao, Ibrahim, eccetera) raggiunge lo stato di grazia e lo porta a dei risultati particolarmente brillanti! Questa prova si rivelerà una palestra efficacissima e snodo decisivo per il proseguimento della professione di sceneggiatore. Nolitita è maturato, ha fatto esperienza, ha assorbito il mestiere e i suoi trucchi, soprattutto è gratificato dai risultati e ora può ripartire. Ha le carte in regola e la sua formidabile vena creativa non si fermerà più. Ritorna persino ad adattare per il mercato italiano alcune storie brevi argentine di Oesterheld disegnate da Pratt edite sempre nel 1963 in appendice alle strisce de il Piccolo Ranger. Personaggio quest'ultimo, bisogna ricordarlo, per il quale nel 1985 Nolitita confezionerà anche l'ultima avventura a chiusura della serie (dal n.253 al n.255). E prima di darsi completamente ai suoi grandi eroi: Zagor e in seguito Mister No, passando, di fatto, alla seconda parte della sua carriera di scrittore, nella transizione ha il tempo di scrivere due storielle disegnate da Frano Donatelli, emblematiche di questo passaggio. Si tratta di storie cosiddette riempitive ideate per completare la foliazione di due albi della "Collana Rodeo" (l'11 e il 21 editi tra il 1968 e il 1969), di sole dodici pagine, ma che sono dei piccoli gioiellini di scrittura. Sono due brevi racconti in cui si respira un'atmosfera da Mystery, da un lato molto vicine alle produzioni americane come "Creepy", le cosiddette horror stories, dall'altro intrise di grottesca ironia tipica dello stile Nolitita. La prima "Anubi" attraverso una drammatica narrazione vede all'opera una coppia di archeologi che profanano una tomba egizia. Per questo sacrilegio incorreranno nella maledizione che, in un brillante finale, li porterà in manicomio! La seconda "Voudou" ha sullo sfondo Haiti e la sua magia nera. Il protagonista, un curioso yankee, vuole scoprire i segreti del vudu e nel mettere in atto questa sua sciagurata idea drammaticamente uccide una sacerdotessa. Scappato a New York anni dopo, credendosi ormai al sicuro, durante una cerimonia incontra un trio di musicisti haitiani che con la loro ipnotica musica, in un sarcastico finale, lo faranno impazzire e suicidare. In ultima analisi, l'iniziale lustro creativo, che completa la prima parte, quella formativa dell'autore, in cui c'è stato il continuo mettersi alla prova con spunti brillanti e storie originali frutto di un background fatto di centinaia di libri e romanzi d'avventura letti, da un'infinità di film dell'horror, gialli e d'avventura visti sin da ragazzino, in contrapposizione con le crisi creative e i muri bianchi che gli si sono presentati ogni volta all'improvviso e lo hanno costretto di conseguenza al continuo ripetersi della storia, gli arriva un'idea, la sviluppa, comincia il suo percorso editoriale e, quasi immediatamente l'autore va in panne e non sapendo più come andare avanti, è costretto ad



Sopra: Mister No, disegno di Ferri

Pagina precedente: la prima striscia delle avventure di Zagor, disegni di Ferri

Pagina precedente: i tre protagonisti della saga del Giudice Bean in un disegno inedito di Sergio Tarquinio

affidarne ad altri il proseguimento. Alla fine si rivela un'esperienza preziosa che lo prepara e lo aiuta a dominare disciplinandola la sua formidabile vena creativa. C'è da dire a tal proposito che se è vero che nei momenti di crisi il Bonelli padre giunge sempre in aiuto è altrettanto inconfutabile che il famoso genitore non lo abbia mai incoraggiato verso la professione di autore di testi, ma, al contrario, in tal senso G.L. Bonelli riteneva che le doti imprenditoriali di Sergio potessero bastargli. Al più, secondo lui, si poteva dedicare alla scrittura del fumetto comico! Per fortuna Sergio ha fatto di testa propria e, stranamente, andando incontro a tante difficoltà la sua titubanza nell'intraprendere la strada di sceneggiatore che lo aveva stretto sin dall'inizio si rarefa, sparisce e lascia il posto a una determinazione, mai doma, che entra ogni volta in campo e alla fine lo premia.

...anche il mio nuovo eroe (Zagor n.d.r.) finì nelle pazienti mani di mio padre, che lo portò avanti per qualche mese, fino a quando io riuscii a trovare la vena giusta e scoprii i piccoli e grandi trucchi del mestiere di sceneggiatore...¹.

Come ha chiarito lui stesso i problemi affrontati nei primi cinque anni della sua carriera e lo ribadiamo, una carriera intrapresa istintivamente, senza aiuti, da autodidatta e quindi molto più difficile, vissuta tutta sulla sua pelle, alla fine è servita a forgiarlo come autore e, quando "il rodaggio" è finito, riuscendo a colmare le lacune e a fare suoi i trucchi del mestiere, protetto e tutelato dalla magia di quel *nom de plume*, ci ha regalato il vero Sergio Bonelli. Un editore-autore che, oltre a portare la sua Casa editrice a livelli aziendali inimmaginabili quando nel 1958 se n'è fatto carico, rendendola nel tempo una realtà solida e leader nel campo con una politica lungimirante d'investimenti in idee e uomini, ha sfornato eroi e avventure che lo collocano nel panorama fumettistico italiano come uno degli uomini più incisivi e significativi del settore il quale per decenni, e perfino ben oltre la sua dipartita, con il suo lavoro, con i suoi eroi, le sue storie, le sue scelte, i suoi collaboratori è stato capace di regalarci e ci regala il meglio dell'avventura disegnata.



Nota ¹: Sergio Bonelli: una vita tra le nuvole a cura di Frediani e Mezzavilla

Zagor: uomo, eroe, mito... chi sei?



Il suo vero nome è Patrick Wil-
ding, ma gli indiani lo chiamano Za-
Gor-Te-Nay, Lo Spirito con la Scure. Le sue
gesta lo vedono protagonista nelle vaste terre
della frontiera americana dei primi decenni del di-
ciannovesimo secolo, dove si batte per proteggere
gli indifesi, dare la caccia ai criminali e mantenere la
pace tra i nativi e gli uomini bianchi. Da ragazzino ha
vissuto nei boschi del Nord-Est, dove ha visto mori-
re i genitori per mano di una banda d'indiani Abenaki, guidati da Salomon Kinsky. Protetto da
Wandering Fitzzy che gli ha fatto da maestro, Patrick cresce col seme della vendetta e da adul-
to, quando riesce ad attuarla, la dura realtà che il padre a sua volta era stato un massacrato-
re d'indiani lo stravolge facendogli capire che bene e male sono concetti relativi. Quest'amara
verità insieme al rimorso delle sue azioni lo trasforma in Za-Gor-Te-Nay o, più brevemente Za-
gor: pronto a schierarsi con i deboli e gli oppressi, rossi, bianchi o neri che siano. A tale scopo,
il leale e coraggioso Zagor, sfrutta le sue doti di forza e agilità insieme al pittoresco costume
rosso di foggia indiana, con il simbolo dell'uccello del tuono sul petto, per iniziare la sua opera
pacificatrice. L'aura che lo avvolge fa sì che gli indiani lo credano un'entità immortale mandata
dal Grande Spirito mentre i bianchi lo rispettano per il suo senso di giustizia e guai ai malvagi
che sentiranno riecheggiare il suo grido di battaglia. La sua residenza, una capanna circondata
dalle sabbie mobili che divide col fedele amico messicano Cico, è collocata su un isolotto nel-
la palude della foresta di Darkwood da dove è sempre pronto, armato di pistola e di una scu-
re di pietra, arma di cui è abilissimo nell'uso, ad accorrere in aiuto di chiunque abbia bisogno.
Le primissime storie di Zagor possono apparire semplici e leggere a confronto di quelle che lo
stesso personaggio vive ormai da decenni. Storie ricche, piene di spunti narrativi, complesse
nello sviluppo, più impegnate nel racconto, ricche di particolari e personaggi secondari. La realtà
è che da decenni le vicissitudini di Zagor sono accessibili su diversi piani di lettura, fruibili con
diverse chiavi interpretative che vanno da quelle di un bambino che ne gode dell'avventura e della
simpatia dei personaggi a quelle dell'adolescente che ne apprezza l'azione, le suggestioni e la
carica emotiva, all'adulto che ne percepisce lo spessore psicologico, i riferimenti e la riflessione.
Zagor nasce come un prodotto di laboratorio che converge in sé i gusti del pubblico. Agli inizi del
1960 Sergio Bonelli, giovanissimo responsabile della Casa editrice si era ritrovato, in un periodo
di frenetica produzione editoriale, alla ricerca di una nuova testata da lanciare per poter mettere al
lavoro il talento di Gallieno Ferri che, reduce da molti lavori realizzati per il mercato francese, gli si era proposto. Dopo essersi guardato
intorno, fuori dalla sua Casa editrice, laddove la facevano da padrone i character della Dardo (Miki, Blek, eccetera) che strizzavano l'occhio ai lettori giovanissimi, e dentro la sua stessa azienda, laddove Tex ne
era il mattatore seppur seguito da un pubblico più adulto, capì che le

*Sopra: il grido di battaglia di Zagor
disegno di Ferri*

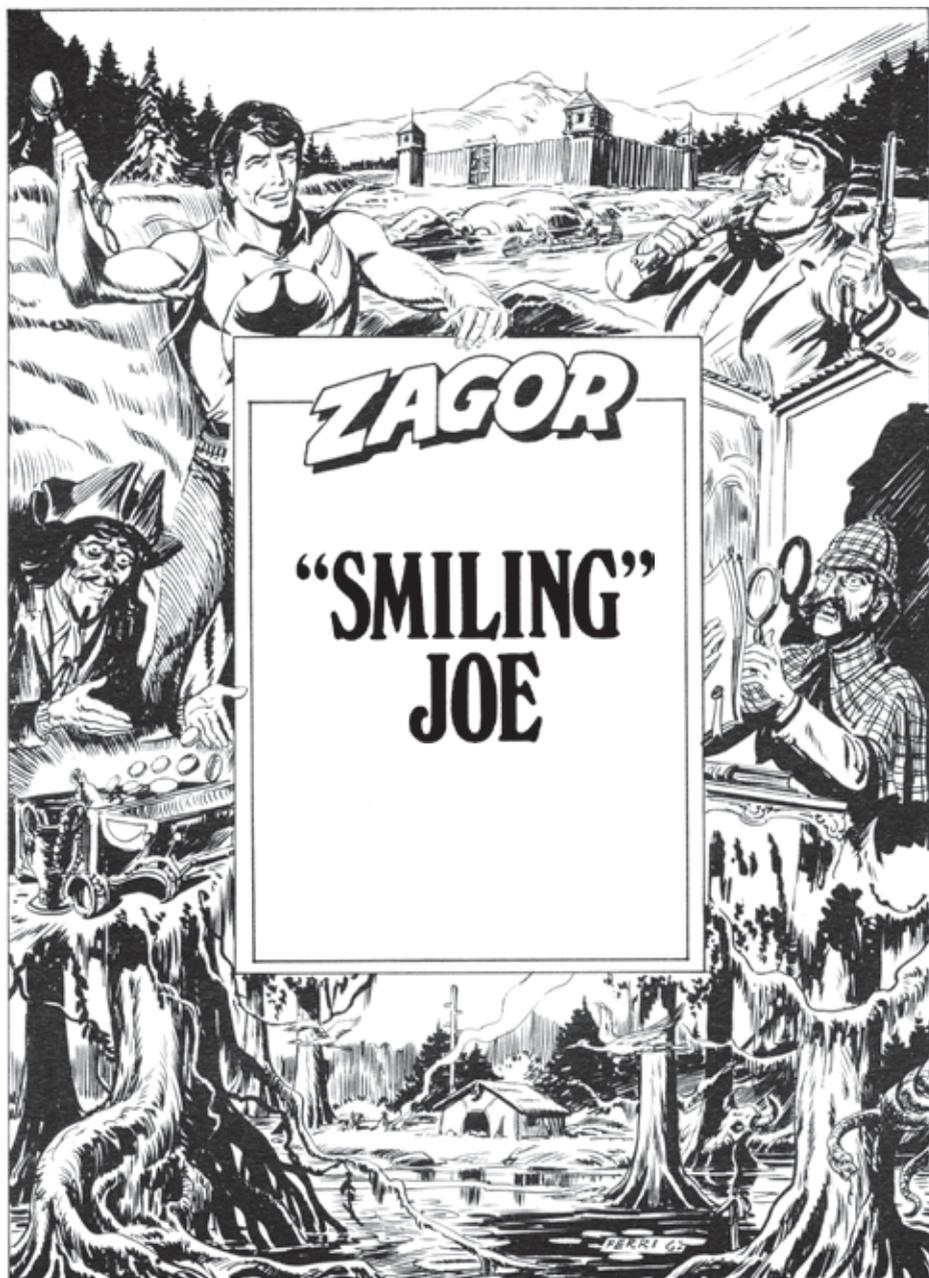
*Pagina precedente: gli eroi di Sergio Bo-
nelli in un disegno di Villa*

*Pagina seguente: Zagor in canoa dise-
gno di Ferri*

parole del distributore:..."il tuo Tex è troppo difficile, perché non fai un personaggio più adatto ai bambini?"... erano degne di attenzione. Sergio Bonelli allestisce così un cocktail, dosando nella giusta misura e amalgamandoli perfettamente tra loro varie "caratteristiche" degli eroi della sua giovinezza. Da Phantom (l'Uomo Mascherato) di cui impiega l'aura d'immortalità, la residenza nella foresta, il simbolismo del teschio, l'assonanza dei soprannomi (l'Ombra che Cammina e Lo Spirito con la Scure), il costume bizzarro e, soprattutto, l'idea di uccidere solo se costretti. Altra ispirazione è rappresentata dall'ovale disegnato sul petto della casacca derivata da Superman come di Tarzan è l'agilità, lo spostarsi utilizzando le liane, l'essere rispettato a volte temuto dalle popolazioni autoctone e l'emettere il grido di battaglia! Da Davy Crockett la vicinanza al mondo dei trapper della natura e la loro continua sfida all'ignoto. Una parte importante nella "costruzione" è data dai popolarissimi Miki e Blek: dal primo deriva la tranquilla pacatezza e dal secondo le "mani pesanti", una mistura che dà un risultato nuovo, lontanissimo dalla ormai famosa figura di Tex. Il tono delle storie è indirizzato su una narrazione fresca e fantasiosa ricca di note umoristiche e gags. Allo scopo, come nella migliore delle tradizioni, è affiancato all'eroe la spalla comica, graficamente un mix di Pancho (la spalla di Cisco kid) e di Donald Duck (il nostro Paperino), il tutto reso graficamente da Gallieno Ferri che pur seguendo le indicazioni di Bonelli ci mette del suo nel creare il costume: la casacca, i pantaloni a strisce orizzontali, la scure. Alla fine ogni caratteristica si rivela estremamente funzionale e confluisce in un'originale e armonica creazione. Le avventure dell'eroe spaziano a 360 gradi, variano continuamente scenari e tematiche saltando da ambientazioni western a soggetti fantascientifici, horror, fantasy, mystery... raccogliendo il grande bagaglio culturale di lettore insaziabile e di viaggiatore proprio di Sergio Bonelli. Il fantastico è nel DNA di Zagor essendo lo sfogo creativo del suo autore che ne è un cultore appassionato sin da bambino. I suoi miti della letteratura horrorifica sono tutti presenti nelle avventure in cui è immerso il personaggio: Dracula, il Mostro della laguna, la Mummia, l'Uomo Lupo... Questa del fantastico non è comunque la dimensione preminente, accanto ad essa esiste una realtà raccontata che è ispirata da una realtà storica plausibile. Una documentazione di fondo che pesa parecchio nel delineare personalità e robustezza narrativa delle vicende in cui è coinvolto l'eroe e il suo mondo, regalare svago e divertimento conditi da giuste emozioni non significa tralasciare temi o valori nobili come la reciproca tolleranza, il rispetto dei diritti degli altri, il rispetto per la natura e non è un caso che il protagoni-



sta si erge a mediatore sovra partes senza pregiudizi. Il colore della pelle non conta, come non hanno discriminanti la religione, la razza, la lingua o la cultura. Per Zagor conta l'uomo e la giustizia, non c'è l'accettazione passiva del diritto del più forte! Ma la profonda convinzione che si può anche morire per una giusta causa. Lo spessore psicologico e morale di Zagor non trova riscontro nei fumetti dell'epoca della sua nascita e, se per questo, in moltissimi di quelli nati dopo!



"SMILING" JOE

ALCUNI GIORNI PIU' TARDI, I DUE AMICI STANNO ANCORA PERCORRENDO LA LUNGA VIA CHE CONDUCE AL RIFUGIO DELLA PALUDE...

TESTI: G. NOLITTA
DISEGNI: G. FERRI

GUARDA LASSUS!
CICO: C'E' UN CACCIATORE!

CARAMBA Y CARAMBITA! EHI!
AMICO, BUON GIORNO!



SALUTE A VOI, STRANIERI: SIETE DIRETTI A FORT MADISON?

PIU'-
TROPPO MOLTO
PIU' LONTANO, AMICO:
ANDIAMO VERSO LA FORESTA DI
DARKWOOD!

CASPITA!
UNA PASSEGGIATA PIU'-
TOSTO LUNGA!

GIA' ED E' PROPRIO PER QUESTO CHE AVREMO BISOGNO DI TENERCI IN FORMA MASTICANDO QUALCOSA CHE NON SIANO BACHE O RADICI!



DITE, NON CI SAREBBE DA QUESTE PARTI UNA LOCANDA, UNA TAVERNA, UNA BETTOLA, UN BUCO QUALSIASI DOVE SI POSSA MANGIARE. IN SOMMA?

MI SPIACE PER VOI, MA NON C'E' NULLA DI TUTTO QUESTO, QUI INTORNO!

IL PAESE PIU' VICINO E' AD ALMENO QUATTRO ORE DI CAMMINO E, PURTROPPO, ANCHE IO HO ESALURITO LE MIE PROVVISIVE. DOVRETE TENERVI IL VOSTRO ROBUSTO APPETITO, SIGNORI, A MEHO CHE...







SALUTE, STRANIERI! BENVENUTI A WHITE POOL!

GRAZIE, AMICO... LA VOSTRA GENTILEZZA CI COMMUOVE!



E CI INCORAGGIA A CHIEDERVI SE NON VOLETE OFFRIRCI UN BOCCHIONE... CONFESSO CHE ANCHE IL PESCE CHE STATE PESCANDO NON SAREBBE SGRADITO!



AH-AH- SE PER MANGIARE DOVESTE ASPETTARE I PESCI CHE PESCO STARESTE FRESCHI?... NON ME HO MAI PRESO UNO!

STAMATTINA, VOLETE DIRE?...



NO... HO DETTO **MAI**... DA QUANDO MI SONO STABILITO QUI, UN ANNO FA, PASSO ALMENO TRE ORE AL GIORNO SU QUESTA RIVA, MA NON HO NEPPURE VISTO L'OMBRA DI UN PESCIOLINO!



UN ANNO? MA E' INCREDIBILE! QUESTO SIGNIFICA CHE LE ACQUE DELLO STAGNO NON OSPITANO PESCI!

CALMA, AMICO, IL FATTO CHE IO NON RIESCA A PRENDERNE NON DIMOSTRA CHE NON VE NE SIANO...



DEL RESTO IO HO TANTO TEMPO DINNANZI A ME... POSSO ASPETTARE ANCORA E CERTAMENTE, PRIMA O POI, QUALCOSA PESCHERO!



COMUNQUE, SE VOLETE MANGIARE QUALCOSA, APRITE LA DISPENSA E' A VOSTRA DISPOSIZIONE!

QUESTO SI CHIAMA PARLARE!



..VI TROVERETE DELLE OTTIME RADICI, E DELLE BACCHE CHE HO RACCOLTO STAMATTINA!



BA...BA...BACCHE? RADICI? MA IO NON MANGIO ALTRO DA SEI GIORNI A QUESTA PARTE!

NIENTE DI MALE: LA DIETA VEGETARIANA FA BENE ALLA SALUTE...



POSSIBILE CHE NON ABBIATE QUALCOSA DI PIU' APPETITOSO? NON SO, DEL CONIGLIO, UN COSCIOTTO DI CERVO, UN FAGIANETTO ... IN FONDO LA SELVAGGINA NON DEVE MANGIARE DA QUESTE PARTI! ...



AL CONTRARIO: E' ASSAI ABBONDANTE ... TUTTE LE SERE DECINE DI ANIMALI VENGONO AD ABBEVERARSI QUI, MA PERCHE' DOVREI UCCIDERLI? SONO TANTO SIMPATICI E CARINI...



E' DAVVERO UNO STRANO TIPO IL SIGNOR "SMILING" JOE. IL SUO CANDORE, IL MODO DI VIVERE SONO COMMOVENTI. MA C'E' IN LUI QUALCOSA CHE NON MI PERSUADE...



HAI NOTATO COME SI E' CONFUSO DI FRONTE ALLE NOSTRE DOMANDE? SI DIREBBE CHE ABBA Paura A PARLARE DI SE', CHE VOGLIA NASCONDERE QUALCHE COSA...

BAH... PUO' DARSÌ CHE ABBA QUALCHE CONTO IN SOSPESO CON LA GIUSTIZIA!



AH! AH! AH! IN OGNI CASO POSSIAMO ESSER CERTI CHE NON SI TRATTA DI UN ASSASSINO... NON HO MAI VEDUTO UN TIPO TANTO TENERO E SENSIBILE DA NON UCCIDERE NEPPURE UN LEPROT...







NON TENTARE BRUTTI SCHERZI, SHERMAN: IL PROSSIMO COLPO POTREBBE UCCIDERTI INVECE DI DISARMARTI SOLTANTO.

MALEDETTE CANAGLIE, COME AVETE POTUTO TROVarmi FIN QUAGGIU'?



PER L'INFERNO! ABBIAMO PERDUTO MESI E MESI PER SCOVARE LE TUE TRACCE, MA AVREMMO CIRCOVAGATO PER ALTRI DIECI ANNI PUR DI POTERTI ACCIUFFARE!



E' VERO! NON CI E' AFFATTO PIACIUTO IL MODO CON CUI CI SEI SFUGGITO L'ANNO SCORSO NEL KENTUCKY.

COMUNQUE, QUEL TRUCCO NON TI RIUSCIRA', QUESTA VOLTA: ORA NON PUOI SFUGGIRCI, SHERMAN!



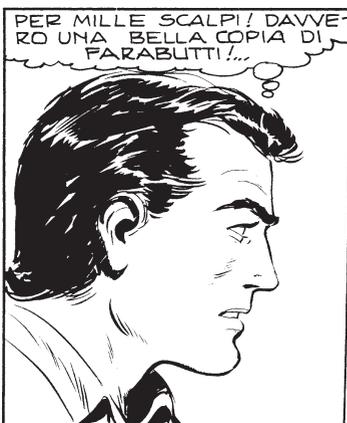
CORAGGIO, FUORI LA MAPPA... DIREI CHE, DOPO AVER PERCORSO TANTA STRADA, CE LA MERITIAMO, ORMAI.

MA PERCHE' NON MI LASCIA-TE IN PACE?



L'ULTIMA VOLTA CHE MI AGGREDISTE VI DISSI CHE AVEVO DISTRUTTO QUELLA CARTA MALEDETTA E ORA NON POSSO CHE RIPETERVELO: VI GIURO CHE E' LA PURA VERITA'!









UN PAIO D'ORE DOPO, ZAGOR E CICO SI METTONO IN CAMMINO PROPONENDO SI DI AFFIDARE I DUE IMPREVISTI COMPAGNI DI VIAGGIO ALLO SCE-RIFFO DEL PIU' VICINO PAESE...





Autori in Mostra

ZAGOR

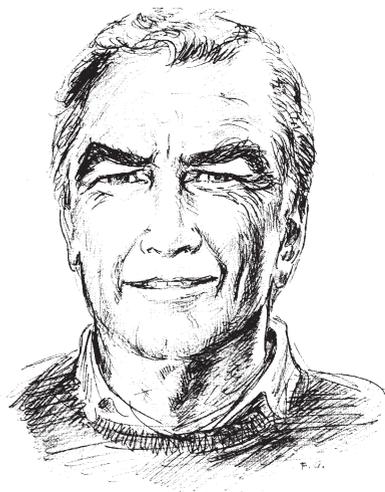
600

volte

AVVENTURA



GALLIENO FERRI, creatore grafico e disegnatore di Zagor è nato a Genova il 21 marzo 1929. Nel 1961, con Guido Nolitta (Sergio Bonelli) da vita a Zagor, di cui illustra numerose storie e tutte le copertine. Dopo aver esercitato per alcuni anni la professione di geometra, risulta uno dei migliori disegnatori in una selezione operata dall'editore De Leo, che intendeva scoprire giovani talenti. Questo gli consente subito di illustrare due personaggi, "Il Fantasma Verde" e "Piuma Rossa". Ferri sigla le sue tavole come Fergal. Nel 1949 illustra la prima serie di "Maskar", disegna i



personaggi western di "Tom Tom" e di "Thunder Jack" inaugurando una serie di collaborazioni di successo con il mercato francese. Disegna inoltre le serie "Jolly" e "Capitan Walter" per "Il Vittorioso". Nel 1960 conosce Sergio Bonelli, con il quale successivamente crea Zagor. L'intenzione dei due autori è di sviluppare un character che incontri il favore dei più giovani, ma che nel medesimo tempo non scivoli nell'infantilismo e contenga tutti gli elementi più tipici delle storie d'avventura, arricchendo la tematica con ingredienti presi da altri generi narrativi. Nel 1975, quando nasce un'altra celebre creatura di Sergio Bonelli, Mister No, Ferri ne disegna il numero uno e le prime centoquindici copertine. Per il Comandante Mark ha disegnato le copertine degli Speciali 9 e 10, e quella dell'albetto allegato allo Speciale 9.



FRANCO DONATELLI, nato ad Alessandria il 13 marzo 1925 è una delle figure centrali del fumetto italiano. Sia con il suo vero nome che con gli pseudonimi di Frank Well e Frank Donat, ha firmato infatti un numero esorbitante di copertine, illustrazioni e tavole. Le sue prime esperienze da professionista risalgono agli anni Quaranta, quando realizza per “L’Audace” di Gianluigi Bonelli le matite di alcuni episodi di Furio Almirante. Da quel momento, Donatelli intrattiene rapporti con tutte le Case editrici di fumetti più prestigiose: Universo, Nerbini, Alpe, per poi ritornare alle Edizioni Audace di Tea Bonelli nel 1948, a disegnare i tre albi conclusivi de “La Pattuglia dei Senza Paura” e le co-

pertine de Il Piccolo Ranger (ne firma più di un centinaio). Negli anni Cinquanta realizza illustrazioni per Mursia, Sonzogno, Rizzoli e Cappelli, poi lavora in Francia e per il mercato britannico. Il decennio successivo lo vede impegnato su Zagor, quindi su “Pecos Bill” per l’editore Torelli. Ancora per la Sepim di Torelli disegna “Radar”; per l’Editoriale Corino realizza le copertine di “Maschera Nera” e “Gordon”. Realizza (su testi di Guido Nolitta) due brevi storie pubblicate nella Collana Rodeo, “Anubi” e “Voudou”, quindi, nel 1975, è la volta di Mister No, di cui disegna alcuni episodi. Franco Donatelli è morto nel novembre del 1995.



MARCO VERNI, nasce a Forlì il 16 settembre 1966. Qui frequenta l’istituto professionale per il commercio e svolge il servizio civile. Mentre passa da un lavoro all’altro, coltiva la sua passione per il disegno e il fumetto. Dopo essersi proposto con diverse tavole di prova, nel 2000 viene arruolato dalla Sergio Bonelli Editore tra i disegnatori di Zagor, e fa il suo esordio in edicola nel settembre 2002,

con la storia pubblicata sull’“Almanacco dell’Avventura 2003”. Dall’anno successivo collabora in pianta stabile con la collana dello Spirito con la Scure.





RAFFAELE DELLA MONICA, nasce a Cava Dei Tirreni (Sa) nel 1961. Fa parte del gruppo di "Trumoon", la rivista amatoriale salernitana alla cui scuola si sono fatti le ossa numerosi autori-rivelazione degli anni Ottanta. Nel 1982 entra in contatto con Magnus che lo indirizza presso lo studio di Giovanni Romanini: Della Monica illustra, dunque, racconti per la Ediperiodici e approda poi, nel 1983, alle pagine di "Alan Ford", sostituendo Paolo Piffarero. Tra il 1985 e il 1987, Della Monica entra a far parte dello Staff di If di Gianni Bono: il suo talento versatile, capace di adattarsi alle situazioni più disparate pas-

sando con disinvoltura dalle scene erotiche a quelle umoristiche, lo porta a collaborare con "Cucador", "Masters of the Universe", "Intrepido", "Topolino" e "Paperino Mese". Il disegnatore viene in contatto e aiuta Franco Bignotti nella rifinitura di settantatré tavole di un episodio di Mister No ("Yucatán"). Promosso a pieni voti, prosegue tutto da solo, anche se ritornerà a lavorare in coppia realizzando, sempre per Mister No, le matite inchiostrate da Roi dell'episodio n. 164, ("Il mistero della pampa"). Dopo una breve escursione nelle atmosfere di Martin Mystère, Della Monica passa a Tex. In seguito, lascia la scuderia Bonelli per "Gordon Link" (Dardo), ma vi fa ritorno per dedicarsi a Zagor.



ROBERTO D'ARCANDELO, nato a Roma il 12 aprile 1962, si diploma in Disegno animato, presso l'Istituto di Stato per il Cinema e la Televisione, nel 1981. Realizza molte animazioni grafiche per trasmissioni televisive ("Quark", "La Macchina del Tempo") e lavora in ambito pubblicitario. Arriva al fumetto nel 1987, anno in cui inizia un periodo di collaborazione con la Play Press. Lavora anche

per la Acme e la Universo. Dal 1992 al 1994, collabora con Franco Saudelli ad alcuni episodi de "La Bionda", per Granata Press. Nel 1996, viene arruolato tra i disegnatori di Zagor.





PAOLO BISI,

nasce a Piacenza il 27 settembre 1964. Nel 1981 partecipa al concorso per disegnatori "Premio Pier Lambicchi" di Prato, classificandosi al primo posto. Dopo il diploma all'Istituto d'Arte di Parma, lavora come grafico pubblicitario free lance dal 1987 al

1993. Nel 1991, pubblica una storia in due parti (testi di Toninelli) sulla rivista "Dark", intitolata "La casa dei fantasmi". Entra in contatto poi con la Star Comics e Ade Capone, disegnando due episodi di "Lazarus Ledd" e "Requiem", pubblicata prima da "Intrepido", quindi dall'etichetta dello stesso Capone, Liberty. Nel 1996 Paolo Bisi approda alla Bonelli con Mister No e poi Zagor.



FRANCO DEVESCOVI,

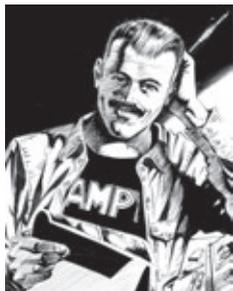
nato a Trieste il 7 maggio 1943, dopo aver frequentato il Liceo Scientifico e la Facoltà di Giurisprudenza entra nel mondo del fumetto alla fine del 1969. Inizia un'intensa collaborazione con le testate della Casa Editrice Universo, per cui illustra un gran numero di racconti "liberi". Tre anni dopo è chiamato a collaborare al Corriere dei Ragazzi rimanendovi per circa due anni, cimentandosi un po' in tutti i generi. Nel 1976 torna alla Universo, realizza numerose storie libere, passando poi alle serie di Billy Bis, Cristall, Commissario Norton e Black Rider, personaggio che porterà avanti senza interruzioni fino al 1984. In quell'anno, decide di dedicarsi totalmente alla pittura: lavora per il mercato tedesco, in cui viene inserito da un gallerista e mercante di



Monaco. Nel 1986

sente il richiamo delle "nuvole parlanti" e fa ritorno alla sua attività di cartoonist, ancora una volta per la CEU. Nel 1990, infine, approda alla Sergio Bonelli Editore, entrando a far parte dello staff di disegnatori di Martin Mystere, divenendone in breve una delle matite simbolo. Si allontana dal Detective dell'Impossibile, su richiesta dell'Editore, in tre sole occasioni: per illustrare un albo di Mister No, tre avventure di Zagor e un Almanacco del West di Tex.





MAURIZIO DOTTI, nato a Limbiate (MB) il 10 aprile 1958, inizia nel campo della grafica pubblicitaria, passa poi, al fumetto nel 1976, collaborando con lo studio di Giancarlo Tenenti. Nel 1982 avvia un'attività nell'ambito del teatro d'animazione, come scenografo, attore e costumista, che lo condurrà a collaborare, fra gli altri, con la celebre compagnia marionettistica "Carlo Colla e figli". Come scenografo, partecipa anche a produzioni di prosa e liriche. Ritorna all'antico amore, alternando lavori di grafica per la pubblicità a collaborazioni con "Il Giornalino". Nel 1995, realizza le matite di un episodio di Tex scritto

da Mauro Boselli, apparso nell'Almanacco del West 1998, e inchiostrato da Alarico Gattia. L'anno successivo intraprende una collaborazione stabile con la Sergio Bonelli Editore, disegnando per Zagor, e continua la realizzazione di "Lassie" ed "E-Team" per "Il Giornalino". Tra il 1997 e il 1998 l'incontro con Dampyr, che si affianca al mai abbandonato impegno al servizio dello Spirito con la Scure. Maurizio Dotti è anche illustratore di libri per ragazzi, con pubblicazioni sul mercato francese e neozelandese.



JOEVITO NUCCIO, nato a Chicago (USA) il 2 luglio 1970, si diploma all'Istituto D'Arte nel 1989. Nel 1997 frequenta un corso sul fumetto organizzato dall'Opera Universitaria di Palermo che ha come docente Gianni Allegra. Consegue la Laurea in Architettura nel 1999 ed inizia la libera professione. Nel 2002 contatta Moreno Burattini a cui sottopone alcune tavole di prova per Zagor. Nel 2005 entra a far parte dello staff dei disegnatori dello Spirito con la Scure e pubblica la sua prima storia nel 2010, su testi di Burattini. Vive e lavora a Sambuca di Sicilia in provincia di Agrigento.



MAURO LAURENTI, nato a Roma nel 1957, dopo il diploma al liceo artistico e l'Accademia di Belle Arti, inizia a collaborare con lo studio Leonetti e lavora poi per Renzo Barbieri ("Donna Blu"). Disegna quindi per le testate Acme dell'editore Francesco Coniglio ("Splatler", "Mostri", "Torpedo"), poi passa a collaborare con lo studio di animazione di Vito Lo Russo. Proprio per quest'ultimo, Laurenti realizza uno story-board di Zagor grazie al quale entra in contatto con la Bonelli, avviando una collaborazione, tuttora in corso, che lo vede, oltre



che alle prese con lo Spirito con la Scure, anche sulle pagine di Dampyr.



STEFANO DI VITTO, Stefano (1949) e Domenico (1950) Di Vitto, abruzzesi, condividono la medesima passione per il disegno. Esordiscono nel mondo del fumetto sul finire degli anni Settanta, lavorando in tandem (Stefano alle matite, Domenico alle chine) per conto dell'editore romano Ceretti (per il quale realizzano episodi di "Zorro", "Geronimo" e "Il Santo").



Approdano quindi alla Edifumetto di Renzo Barbieri per poi passare alla Universo. Pubblicano materiale anche su "Corrier Boy" e su "Il Giornalino" delle Edizioni Paoline. Le loro tavole illustrano, infine, episodi di "Storie Nere" della Ediperiodici e di "Diabolik" della Astorina. Questo curriculum serve ad aprire ai Di Vitto le porte di casa Bonelli. È il 1983: Stefano e Domenico vengono messi alla prova con alcuni episodi di "Kerry il trapper", una serie ideata da Tiziano Sclavi, pubblicata a puntate in appendice a Il Piccolo Ranger. Dopo quest'esperienza, è la volta di Mister No, di cui illustrano, tra l'altro, il cross-over fra Jerry Drake e Martin Mystère.





ALESSANDRO PICCINELLI, nasce il 3 aprile 1975 a Como. Nel 1995 consegue il diploma di disegnatore per tessuti presso l'istituto tecnico "Setificio" di Como. Nello stesso anno inizia il corso di specializzazione presso la Scuola del Fumetto di Milano. Dal 1997 al 2000 collabora come illustratore per il "Corriere di Como". Nel 2000 collabora alla rivista "M.A.R.E.". Nel 2001 illustra per "Meroni Editore" circa 300 disegni a scopo didattico. Dopo aver realizzato illustrazioni per mostre monografiche, fiere e stand, sempre nel 2001 avviene il suo approdo in casa Mediacomics dove realizza la quarta parte della prima storia di Armadel, fumetto fruibile attraverso Internet. Successivamente entra a far parte dello

staff dello Spirito con la Scure, esordendo con l'avventura Huron! pubblicata nel Maggio 2006.



GIUSEPPE PRISCO

, nasce a Mondragone (CE) il 12 dicembre 1965. Dal 1970 vive a Torino, città in cui si diploma al Liceo Artistico. Nel 1987 inizia la sua attività di disegnatore pubblicitario, alternandola a quella di illustratore per libri

scolastici. Da sempre appassionato di fumetti, nel 2003 entra in contatto con Sergio Bonelli Editore e viene inserito nello staff di Zagor, realizzando la lunga storia "Uomini in guerra" che viene pubblicata sul Maxi Zagor numero 8 nel marzo del 2007.





WALTER VENTURI

, nasce a Roma il 6 gennaio 1969. Dal '94 autoproduce i 12 albi di del suo personaggio "Capitan Italia". In seguito realizza la mini serie "Lost Kidz", prodotta dal gruppo Factory. In seguito, collabora con Eura Editoriale realizzando numerose storie libere e miniserie apparse su Skorpio e Lanciostory, oltre ad entrare a far parte dello staff di "John Doe" e "Detective Dante". Per Disney realizza le matite del n.7 della serie "Kylion" e, per le Edizioni BD, una storia breve di "Brad Barron" apparsa sul libro "Anatomia di un eroe", anticipando così l'uscita del n.16 di "Brad Barron" che segna l'inizio della sua collaborazione con Sergio Bonelli Editore. Dopo aver lavorato anche su "Demian", realizza il primo



albo del Color Zagor (agosto 2013) e debutta come autore completo con "Il grande Belzoni", Romanzo a Fumetti a ottobre 2013.

GIANNI SEDIOLI

, nasce a Ravenna il 4 agosto 1966. Si diploma come tecnico industriale, per poi svolgere, fino al 1991, l'attività di agente di commercio. Nel 1992, la svolta: seguendo la sua passione per i fumetti, debutta su "Tiramolla", scrivendo e disegnando una dozzina di



storie. Alla chiusura del settimanale, nel 1994, disegna due storie per la Hobby & Work, quindi si autoproduce, realizzando tre albi della serie di sua creazione "The Witch". Nel 1997, inizia a collaborare con la Sergio Bonelli Editore, prima pubblicando su Zona X e quindi su Jonathan Steele, Legs Weaver e Zagor.

EMANUELE BARISON

nasce a Pordenone nel 1963. Negli anni ottanta fonda la rivista Fantasy e crea per il Messaggero dei Ragazzi Alex il Britanno per poi approdare alla Disney nel 1989. Nei primi anni novanta collabora con Ade Capone e la Star Comics disegnando Lazarus Ledd. Nel 1995 Francois Corteggiani gli propone di lavorare in Francia dove realizza la serie Yakuza per l'editore Soleil e



“De Silence et de Sangre” per Glénat e successivamente disegna “Dottor Justice” sulla rivista Pif. Nel 1999 crea per la Geox la mascotte Magic Geox disegnandone tre albi pubblicati in tutto il mondo. Nel 2001 realizza la sceneggiatura del film Oppaldy e, nel 2004, scrive e dirige con Toffanetti il film Rockstalghia. All'indomani di un ulteriore lavoro per la Francia edito da Dargaud entra nello staff di Diabolik. Nel 2014 collabora con la Sergio Bonelli disegnando lo speciale Zagor e poi passa a Tex.



OLIVIERO GRAMACCIONI, nasce a Roma il 14 gennaio 1953. Disegnatore autodidatta, dopo la maturità scientifica collabora con lo studio grafico Mangiarano. Nel 1978 lavora per “LancioStory” e, nel 1980, ritorna a collaborare con Mangiarano, per il quale esegue le matite di numerosi lavori destinati al gruppo di testate Eura, cui seguiranno periodi più o meno lunghi di collaborazione con Dino Leonetti e Francesco Coniglio. L'incontro con Coniglio gli offre l'opportunità di lavorare per “Intrepido” e per le testate

Acme, “Mostrì” e “Splatter”. Insieme a Michelangelo La Neve, crea graficamente il personaggio di Mara, le cui avventure sono apparse su “Intrepido”. Nel 1994, l'approdo alla testata bonelliana Mister No e poi a Zagor.





GIULIANO PICCININNO, la produzione di Giuliano Piccininno, nato a Giffoni Valle Piana (Salerno) il 5 settembre 1960, è assai diversificata; passa infatti dal fumetto, tanto come disegnatore che come autore di testi, alla grafica per l'editoria e nel campo della produzione commerciale (calendari, manifesti, copertine di dischi eccetera). Tra le altre cose, ha collaborato con testate come "Alan Ford", "Tiramolla", "Arthur King", per poi ap-

prodare a Dampyr nel 1997. Nello stesso anno, ha ricevuto il premio "Fumo di China" come miglior nuovo autore. Giuliano Piccininno vive e lavora a Valdagno (Vicenza).



MORENO BURATTINI, sceneggiatore di fumetti, scrittore, critico specializzato, curatore di mostre, libraio, collezionista di comics e autore teatrale, Moreno Burattini nasce il 7 settembre 1962 a San Marcello Pistoiese, ma si trasferisce giovanissimo a Firenze. Appassionato di fumetti, oggetto anche della sua tesi di laurea, realizza nel 1985 la fanzine "Collezione" sulla quale crea il suo primo personaggio, Battista il Collezionista. Nel 1992 è tra i fondatori della prozine Dime Press, dedicata ai temi bonelliani. Moreno Burattini ha contribuito con i suoi articoli alle più importanti riviste specializzate, ha pubblicato vari libri di critica fumettistica, saggi ed ha organizzato numerose mostre. Alla sua attività di critico e sceneggiatore va aggiunta quella di conferenziere sul linguaggio e sulla storia del fumetto e insegnante di sceneggiatura in corsi e lezioni tenuti in tutta Italia. La sua attività di sceneggiatore

professionista ha inizio nel 1990 sulle pagine della rivista Mostri (Acme), dove compare una miniserie di racconti di ambientazione medievale disegnati da Stefano Andreucci. Seguono poi numerose sceneggiature per Intrepido, Il giornale dei Misteri, Cattivik e Lupo Alberto, personaggio per cui scrive tre serie di successo: "Le maialate di Enrico La Talpa", "McKenzie Memories" e "Vite da Talpe". Il suo esordio sotto il marchio Bonelli è datato maggio 1991, con lo special di Cico ("Cico Trapper") e la sua prima storia di Zagor ("Pericolo Mortale"). S'inaugura così una nutrita serie di storie e di speciali zagoriani a sua firma che da allora proseguono a essere scritte e pubblicate ininterrottamente. Dal 2001 Burattini è anche assistente di redazione, lavora presso la Casa editrice ed è il curatore di Zagor. Sempre per la Bonelli, Burattini ha scritto anche storie del Comandante Mark. Nel 1995 gli sono stati attribuiti due premi prestigiosi: il Premio ANAFI come miglior soggettista e il Premio FUMO DI CHINA come miglior autore umoristico. Durante l'edizione 2003 di Lucca Comics si aggiudica il prestigioso Gran Guinigi, e datato marzo 2006 è il premio Cartoomics-If, entrambi come miglior sceneggiatore.



Spazio autografi

