



UNIVERSITÀ
DI PAVIA

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA

Dipartimento di Studi Umanistici

Corso di Laurea Magistrale in Linguistica teorica, applicata
e delle lingue moderne

Verso il primo corpus di fumetti italiano:

Il Tex Willer Corpus e un caso di studio

Relatrice:

Chiar.ma Prof.ssa Chiara Zanchi

Correlatrice:

Chiar.ma Prof.ssa Erica Biagetti

Tesi di Laurea di
Sara Macrì
Matricola n° 485569
Anno Accademico 2023/2024

INDICE

Introduzione

Capitolo 1 Il fumetto in Italia e la casa editrice Bonelli

1.1 L'accoglienza del fumetto in Europa

1.2 La storia del fumetto in Italia

1.3 I Bonelli e la censura

1.4 Il tabù e l'interdizione linguistica

1.4.1 Il tabù

1.4.2 L'interdizione linguistica

Capitolo 2 Creazione del Corpus

2.1 La "grammatica" del fumetto

2.2 Raccolta dati

2.3 Metodologia

2.3.1 Markup

2.3.2 Text Encoding Initiative

2.3.3 Comic Book Markup Language

2.4 Annotazione

2.4.1 Riflessioni introduttive

2.4.2 Elementi codificati e non codificati

2.4.3 La codifica di Tex

Capitolo 3 Tex, un caso di censura nell'Italia degli anni '40

3.1 L'interdizione linguistica in Tex

3.1.1 I dati quantitativi

3.1.2 Alcuni dati qualitativi

3.2 Un'ulteriore analisi comparativa

Conclusioni

Introduzione

Questo lavoro ha l'obiettivo di creare un corpus di fumetti in lingua italiana, usando il linguaggio di *markup* ideato da John Walsh, docente di Scienze dell'informazione e biblioteconomia, presso l'università dell'Indiana. Questo linguaggio, il *Comic Book Markup Language (CBML)*, implementa le linee guida *TEI* con un *tagset* appositamente creato per la codifica di fumetti e altri documenti multiformi graficamente complessi. Inoltre, ho voluto mostrare come il corpus può essere usato attraverso un caso di studio sull'interdizione linguistica nel fumetto italiano *Tex Willer*.

Il primo capitolo è dedicato al fumetto italiano. Nella prima parte del capitolo mi concentro sull'accoglienza ricevuta da questo genere in Europa e, successivamente, in Italia. Proseguo poi con l'esperienza vissuta dalla casa editrice Bonelli, nata nell'Italia degli anni '40, che subì, assieme alle altre case editrici, delle forti pressioni censorie che la portarono a modificare uno dei suoi prodotti più di successo, *Tex Willer*. Concludo questo capitolo con una panoramica sul tabù e sull'interdizione linguistica.

Il secondo capitolo è dedicato alla creazione del corpus. Presento i dati da me scelti, cioè due versioni, una censurata e l'altra non oggetto di censura, delle storie di *Tex Willer*, uscite in edicola tra gli anni 1948 e 1950. Segue, dopo delle premesse metodologiche, la sezione in cui tratto dell'annotazione da me utilizzata, risultato dell'integrazione del *CBML* con altri elementi *TEI*.

Infine, il terzo capitolo è dedicato a un caso di studio. Ho scelto di interrogare il mio corpus allo scopo di analizzare i casi di interdizione linguistica che si presentano nella collana *Tex Classic*¹; questi casi sono rintracciabili grazie all'analisi comparativa con la *Collana del Tex*². I dati presentati nella sezione

¹ Collana pubblicata dalla casa editrice Bonelli in formato fascicolo, a partire dal 3 marzo 2017, e che raggruppa sei albi a striscia della *Collana del Tex*, in ciascun numero.

² Prima pubblicazione delle storie di *Tex Willer*, collana iniziata il 30 settembre 1948 con formato di albo a striscia.

3.1.1, e di cui do qualche esempio nella sezione 3.1.2, tengono conto delle sole modifiche dovute a motivazioni di censura.

Concludo la mia analisi comparativa presentando, nella sezione 3.2, delle modifiche che hanno permeato altri aspetti del fumetto in questione e che non sono ricollegabili a motivazioni di censura.

1 Il fumetto in Italia e la casa editrice Bonelli

1.1 L'accoglienza del fumetto in Europa

Leonardo Becciu nel 1971 apre il suo libro *Il fumetto in Italia* con questa citazione di Roberto Giammanco:

“Studiosi e critici della società di massa parlano oggi comunemente dei *comics* come di ‘un nuovo rituale religioso’, di un’arte ‘popolare’ che avrebbe preso il posto dei paladini e degli eroi più o meno antichi, a suo tempo creati da una multiforme tradizione folcloristica, dal bisogno di conforto, speranza, gioco, evasione, di simboli magici e ritualistici, di modelli abbastanza semplici e comprensivi da garantire l’identificazione. Ma quello che è più interessante è che tutti, indistintamente, non solo non possono più contestare ai *comics* il ‘diritto di cittadinanza’ nella cultura contemporanea, ma anzi devono accettarli come una componente indispensabile e decisiva della psicologia dell’uomo-massa.”
(Becciu 1971: 21)

Negli Stati Uniti questo nuovo genere aveva trovato un equilibrio tra testo e immagine, ma questo si trasformò, appena i *comics* furono importati in Europa, in una lotta tra immagine e parola. Le strisce provenienti dagli Stati Uniti furono subito private delle nuvolette di fumo, venendo pubblicate in Europa come semplici illustrazioni di racconti destinati ai bambini. In Italia, in particolare, i *balloons* venivano sostituiti da poesie a rima baciata, poste in calce in ogni riquadro disegnato, e questo rimase a lungo il format dei “fumetti” italiani.

Presto nella Germania Federale venne praticata una severissima censura alle pubblicazioni a fumetti, e in tutto il territorio nazionale venne vietata la stampa di fumetti gialli e dell’orrore. Nacquero associazioni e leghe per la protezione della gioventù e tutte avevano come scopo la lotta ai fumetti di qualsiasi genere, perché ritenuti immorali e pericolosi per la purezza della lingua tedesca. Sempre in Becciu (1971: 41) leggiamo che negli anni 1955-56 la campagna anti-fumetto

assunse toni e forme di “caccia alle streghe” e mobilità tutta l’opinione pubblica al punto che fu presentata una petizione in parlamento per metter fuori legge ogni tipo di pubblicazione che contenesse “disegni con nuvolette parlanti”.

In Inghilterra, invece, la ricezione fu molto diversa, come fu evidente da un congresso nazionale di insegnanti elementari tenutosi a Londra nel 1953, in cui il direttore dell’Istituto Pedagogico dell’Università di Nottingham affermò che i fumetti erano di grande aiuto per l’apprendimento della lettura. Le sue ricerche, come ci informa Becciu, l’avevano condotto a questi risultati: i bambini di sette anni capivano generalmente tre quarti delle parole adoperate nei *comics*. Solo il 6% di queste parole erano ‘deturpate’, ‘deformate’ o costituite da espressioni gergali. Una parola su cinque era nuova per il giovane lettore e contribuiva così ad allargare il suo patrimonio lessicale.

Becciu (1971: 42) infine riporta uno studio, svolto nel 1955, in Svezia, dal professor Klingenberg dell’Istituto Pedagogico di Falun³. Egli confrontò il materiale linguistico dei fumetti con quello dei libri classici per ragazzi scoprendo che, fra il lessico dei fumetti e quello dei libri tradizionali, non esiste nessuna sostanziale differenza.

1.2 La storia del fumetto in Italia

Il fenomeno *comics* si è affermato in Italia, come mezzo autonomo d’espressione, solo negli anni ’30. Prima di questo periodo, alcuni giornali umoristici italiani avevano pubblicato frammenti di *comics* prodotti negli Stati Uniti, ma solo come vignette isolate; inoltre, a partire dal 1908, alcuni personaggi americani erano apparsi sulle pagine del “Corriere dei Piccoli”, privati però dei *balloon*.

Becciu (1971: 72) spiega che la diffusione, in Italia, dei veri e propri *comics* è avvenuta in tre fasi: “l’inglese”, in cui si importava prevalentemente materiale

³ Ricerca pubblicata in lingua tedesca in ‘Schmutz und Schund unter der Lupe’, K.W. Hesse, Frankfurt am Main, 1955.

dall'Inghilterra, "l'americana", in cui si importava dagli Stati Uniti, e "l'autarchica", in cui a causa delle ordinanze del Minculpop (Ministero della Cultura Popolare), si sviluppò una produzione nazionale.

La prima fase ebbe inizio nel 1932 con la pubblicazione del giornaletto *Jumbo*⁴ dell'editore milanese Vecchi. Questo conteneva storie umoristiche e d'avventura che provenivano dall'Inghilterra e che accanto ai *balloon* riportavano molte didascalie, spesso aggiunte in Italia. Grazie al successo di "Jumbo" gli editori italiani cominciarono a vedere nei fumetti la possibilità di buoni affari. Apparvero così gli imitatori di *Jumbo* e si sviluppò una certa concorrenza tra le varie case editrici.

Fu sempre l'editore Vecchi a lanciare un altro giornalino *Rin-Tin-Tin*⁵, su cui apparvero interessanti personaggi americani. Negli stessi anni comparvero altri giornalini che non seppero però apportare niente di sostanzialmente nuovo nel panorama fumettistico italiano.

Nel 1934 uscì il settimanale *L'Avventuroso*⁶ di Nerbini, che rivoluzionò il campo della stampa per ragazzi e affermò definitivamente il fenomeno *comics* in Italia. La tiratura di *L'Avventuroso* toccò livelli eccezionali. Il settimanale si basava essenzialmente sulle storie disegnate e rinunciava definitivamente alle didascalie come elemento nobilitante del fumetto. Inoltre, mentre i giornali provvisti di *comics* fino allora si erano rivolti esclusivamente all'infanzia, il nuovo periodico era indirizzato a tutti, e cioè ai ragazzi, ai giovani ed anche agli adulti.

Firenze fu il centro principale di diffusione dei *comics* prima che la maggior parte della produzione si trasferisse a Milano.

Invece i giornali per ragazzi più condizionati dal regime fascista e più legati alla

⁴ Settimanale illustrato per ragazzi dai 7 ai 15 anni. Appare per la prima volta il 17 dicembre 1932. Cessa le pubblicazioni nel 1938, dopo 309 numeri. Edito dalla S.A.E.V. di Lotario Vecchi, Milano.

⁵ Settimanale per ragazzi. Appare per la prima volta il 12 maggio 1933. Cessa la pubblicazione nel 1937 dopo 216 numeri. Prende il nome dal celebre cane lupo di molti film americani. Edito dalla S.A.E.V., Milano.

⁶ Settimanale rivolto ai lettori di età superiore ai 12 anni. Appare per la prima volta il 1° ottobre 1934, 450 numeri. Edito dalla casa editrice Nerbini, Firenze, dal 1° ottobre 1934 al 1943, per complessivi 433 numeri. Passa poi alla casa editrice Mondadori e nel maggio 1943 la testata si fonde, per 7 numeri, con "Topolino".

cultura ufficiale rifiutarono i fumetti. Soltanto il *Cartoccino dei Piccoli*⁷, abbastanza diffuso nelle scuole, pubblicò nel 1934, quando ne era direttore Rino Albertelli, alcuni fumetti americani, questa decisione ottenne disapprovazione da parte dell'opinione pubblica.

Nel 1935 l'editore Mondadori pubblicò il giornale *I tre porcellini*⁸ e successivamente si assicurò il materiale di Walt Disney e, infine, acquistò la testata *Topolino* da Nerbini.

In seguito, il regime fascista, ormai affermatosi pienamente, cercò di far passare le proprie idee ad ogni livello, controllando ogni settore della vita nazionale, e anche i fumetti non ne furono risparmiati.

“[...] i giornalini bruciarono il loro granellino d'incenso al fascismo adottando l'anno dell'era fascista accanto a quello dell'era cristiana; molti nomi stranieri divennero italiani, in ossequio al nazionalismo più assurdo e più stupido, anche se l'avventura si svolgeva in paesi lontanissimi (Audax divenne il Maresciallo Rossi, che, chissà come, con il suo italianissimo nome, si trovava nella polizia a cavallo del Canada; [...])” (Becciu 1971: 95)

Negli anni '35-'36 con le campagne militari in Africa:

“[...] il clima del paese diveniva sempre più bellicoso ed eroico [...] Non andremo ora a ricercare 'di che lacrime grondassero e di che sangue' tanta parvenza di gloria e di potenza sotto il manto delle vuote parole pronunciate dall'alto di storici balconi dinnanzi a folle 'oceaniche'. Ci basti constatare che tale clima 'eroico' non poteva non riflettersi nelle storie italiane a fumetti [...])” (Becciu 1971: 98)

La cultura ufficiale non prendeva molto in considerazione il fumetto che, anche se veniva letto da centinaia di migliaia di ragazzi, veniva considerato un passatempo, un sottoprodotto culturale non degno di essere preso in

⁷ Settimanale. Appare per la prima volta nel 1929. Cessa le pubblicazioni nel 1934, dopo oltre 220 numeri. Edito dalla casa editrice “il Cartoccio”.

⁸ Settimanale. Appare per la prima volta il 28 marzo 1935. Dopo il n. 98 del 13 febbraio la testata viene assorbita da “Topolino”. Edito dalla casa editrice Mondadori, Milano.

considerazione. Nonostante questa indifferenza, il mondo dei fumetti si preoccupava di non trattare temi che potessero valergli l'attenzione del regime, e Rino Albertelli in una intervista rilasciata a *Linus*⁹ raccontava che i fumettisti dovettero abbandonare l'idea di un fumetto a sfondo sociale, perché in Italia non si poteva tentare nulla che non fosse conforme alla mentalità fascista. Furono queste le ragioni che portarono gli editori a limitare i prodotti editoriali al genere avventuroso.

È solo nel 1937-38 che si può iniziare a parlare di una scuola italiana del fumetto, formatasi su giornali come il *Vittorioso*¹⁰ e sulle pubblicazioni della Mondadori. Nel clima dittatoriale, favorevole alla produzione nazionale, nacquero i primi personaggi italiani di una certa consistenza, come *Kit Carson* di Albertelli, un eroe vecchio e stanco che si distingueva per la sua umanità e che il suo autore avrebbe voluto ancora più anticonformista. Fu lui a iniziare il filone del *western* all'italiana, che avrebbe prodotto altri personaggi come *Tex Willer* e che avrebbe poi influenzato anche il mondo del cinema.

Di questo periodo sono anche le riduzioni a fumetti dei romanzi di Salgari; furono proprio queste storie di pirati e avventurieri che fecero in modo che anche il Ministero della Cultura Popolare vedesse di buon occhio anche i *comics* che non avevano eroi fascisti, probabilmente perché li trovavano pervasi da un "sano" spirito anti-inglese.

Una caratteristica tipica dei fumetti di questi anni è che gli avvenimenti si svolgono in gran parte in terre lontane. Due sono le motivazioni di questa scelta: da un lato, gli autori non dovevano così scomodarsi a ritrarre ambienti e condizioni reali; dall'altro la seconda motivazione riguarda le direttive del regime che esigevano che i "cattivi" fossero tutti stranieri e che i personaggi italiani rappresentassero soltanto caratteristiche positive:

⁹ Mensile. Appare per la prima volta nell'aprile del 1965. Edito dalle Edizioni Milano Libri, Milano.

¹⁰ Settimanale. Appare per la prima volta il 1 gennaio 1937. La pubblicazione è sospesa per motivi bellici nel 1943 e riprende il 4 giugno 1944. Dal 1967 cambia nome in "Vitt". Edito dalla A.V.E., Roma, poi dall'E.S.I., Roma.

“[...] esigevano che i gangsters, i ribaldi, i negrieri, i ‘cattivi’ insomma (così necessari alle storie avventurose) avessero tutti nazionalità straniera; gli italiani infatti, come tutti sanno e come risulta d’altronde dalle colonne dei quotidiani dell’epoca, dove non apparivano quasi mai notizie di ‘cronaca nera’, sono un popolo ‘d’eroi, di santi, di navigatori’.” (Becciu 1971: 114)

L’entrata in guerra dell’Italia non fu annunciata da nessun giornale a fumetti, ma presto si iniziò a pubblicare storie ispirate agli eventi bellici, e alcuni giornali furono molto solerti ad adattarsi alle direttive del regime, le quali prevedevano che non fossero più pubblicati prodotti editoriali provenienti dagli Stati Uniti, mentre altri continuarono a introdurre di contrabbando strisce statunitensi.

Ad esempio, nel 1941 su *L’Avventuroso*, un’avventura di Mandrake in cui originariamente il mago lottava contro gli agenti segreti di Hitler fu riadattata con un singolare ribaltamento di ruoli: tramite alcuni ritocchi grafici, i nazisti divennero spie alleate, la Gestapo diventò la polizia americana e Berlino si trasformò in Washington.

Nel 1943 le restrizioni del regime fecero chiudere molte redazioni giornalistiche e vennero abolite le ultime strisce americane; sul finire dello stesso anno, tra guerre, bombardamenti e distruzione non ci fu più spazio per i fumetti.

Con il volgersi alla conclusione del conflitto, scomparvero dalle storie i riferimenti alla guerra e al fascismo e, nel 1944, il Ministero della Cultura Popolare abolì il divieto ai fumetti.

Con la liberazione americana arrivarono *comics* in grande quantità, per lo più sotto forma di albi, e anche case editrici italiane ripubblicarono le loro storie in questo formato. È di questo periodo la pubblicazione *L’Asso di Picche*¹¹, di tipo americano, ma con autori italiani, che ebbe come merito l’aver rappresentato l’avventura pura, fine a stessa, libera ormai dagli strascichi del fascismo.

“[...] Ed era, nella inevitabilmente convenzionale lotta fra la giustizia e l’ingiustizia, fra la legge e il fuorilegge, una istintiva simpatia per il fuorilegge,

¹¹ Appare nel 1945. Cessa le pubblicazioni nel 1947. Edito dalla Editrice “Uragano Comics Inc.”, Venezia.

per l'indiano, per il negro, per il bandito bianco passato con gli indiani o con i negri: un presentimento che anche il mondo avventuroso stava cambiando, un sospetto che l'eroe tradizionale non avesse poi le carte così pulite come si credeva ma che difendesse un ordine crudele che doveva essere messo in discussione.” (Ongaro 1967)¹²

Questo nuovo progetto non ebbe però molte tirature e si esaurì presto. Pian piano le case editrici ripresero le pubblicazioni e molti personaggi riapparvero.

Origlia (1950)¹³ ci informa che negli anni '50 venivano ormai pubblicati settimanalmente due milioni di copie di giornali a fumetti. Tuttavia, questa (ri)fioritura non fermò i moralisti e i tradizionalisti che continuarono a contrastare e ignorare il fumetto. In Italia si continuò a considerare il fumetto come un passatempo, un gioco per bambini, secondo alcuni innocuo e secondo altri dannoso, e non come una forma d'arte. Furono pochi gli intellettuali che prestarono attenzione con sincero interesse critico a questo genere testuale, fra questi, secondo Eco (1966)¹⁴, Vittorini, colui che aveva fatto conoscere la letteratura americana ai giovani italiani, quando ciò significava ancora opporsi al regime fascista. Per lui non vi era distinzione tra una storia scritta e una disegnata; era importante soltanto che un libro stimolasse la fantasia, un modo di pensare. Insomma, Vittorini era consapevole del fatto che si possa riflettere sia in endecasillabi che in strisce.

Fino agli anni '60 i fumetti furono osteggiati sia dalla destra che dalla sinistra. La sinistra li criticava perché esaltavano l'individualismo, lo spirito di avventura e l'evasione quindi dai problemi sociali e politici; invece, le destre nazionaliste e tradizionaliste li rifiutavano perché pensavano attentassero allo spirito nazionale. Inoltre, vi erano i cattolici che li ritenevano una minaccia per la morale. Alcuni settori politici giunsero persino a sollecitare l'intervento governativo, e nel 1951 la proposta di legge, presentata dai deputati democristiani Federici e Migliori,

¹² *L'Asso di Picche*, in 'Sgt. Kirk', a. I, n. 6, Genova, dicembre 1967.

¹³ *Psicologia del fumetto*, in "Illustrazione scientifica", ottobre 1950.

¹⁴ *Ricordo di Vittorini*, in "Linus", a. II, n. 12, Milano, marzo 1966.

che cercava di istituire una censura preventiva sulla stampa a fumetti, fu approvata dalla Camera (sia la maggioranza che la minoranza espressero giudizi del tutto sfavorevoli al fumetto), ma non poté essere presentata ed approvata al Senato prima della fine della legislatura e quindi decadde¹⁵. Un altro progetto di legge fu presentato nel 1958 dai deputati, sempre democristiani, Savio e Manzini¹⁶. Il loro progetto proponeva l'istituzione di un Comitato di vigilanza. Tutti gli editori erano tenuti a dare copia delle loro pubblicazioni a tale Comitato, che ne vagliava il contenuto e se questi ne riteneva inadatta la diffusione ne imponeva il ritiro. Questo avrebbe dovuto risolvere il problema di una censura preventiva perché non si subordinava la diffusione di un fumetto ad una esplicita concessione, come invece prevedeva il progetto di legge di Federici e Migliori.

Nel 1961 venne persino approvato, dall'Associazione Italiana Editori Periodici per Ragazzi, il "Codice morale dei fumetti"¹⁷, proposto dai cattolici. Il Codice conteneva una lunga serie di divieti che riguardavano la rappresentazione di famiglia, patria, religione, scuola, crimine, onore, sesso, costume e linguaggio. La stampa a fumetti laica istituì invece una forma di autocontrollo preventivo.

Nonostante le prese di posizione in aperto contrasto ai *comics*, il fumetto proseguì la sua esistenza abbastanza tranquillamente, pur continuando a raggiungere solo i ragazzi.

Negli anni '60 iniziò una produzione di fumetti "per adulti", i cosiddetti fumetti "neri", per cui più volte si invocò la censura. Il primo della serie fu *Diabolik*, nato nel 1962 ad opera di due donne milanesi, Angela e Luciana Giussani. Il fatto rilevante, e che avrebbe portato alla nascita di un nuovo percorso per il genere fumetto, erano le caratteristiche attribuite al protagonista e che già si intravedevano nel nome stesso: Diabolik non era l'eroe al servizio della giustizia, ma un delinquente che riusciva sempre a trionfare sui rappresentanti della legge. Inoltre, possedeva virtù puritane: era rigidamente monogamo e rimaneva perciò perpetuamente fedele alla bellissima Eva Kant, sua collaboratrice ed amante.

¹⁵ Progetto di legge completo reperibile all'URL: [sed0816.pdf \(camera.it\)](#).

¹⁶ Progetto di legge completo reperibile all'URL: [00070001.pdf \(camera.it\)](#).

¹⁷ Vedi Appendice 1.

Queste caratteristiche incontrarono il gusto del pubblico e subito apparvero decine di imitazioni.

Da ricordare negli anni '60 è anche la pubblicazione edita per Mondadori "I fumetti", che faceva il punto sull'argomento e dette una spinta agli studi in campo fumettistico. I fumetti divennero oggetto di studio da parte di psicologi, sociologi, pedagoghi e letterati. Infatti è solo sul finire degli anni '60 che in Italia nacque un interesse scientifico per i fumetti, fino a quel punto tenuti lontani con orrore e disprezzo dagli ambienti accademici. La prima analisi sulla lingua del fumetto fu svolta nel 1962 da Abbà e Rossi (1962)¹⁸, che compilarono una tabella statistica sulla quantità di parole nei fumetti. Gli studiosi analizzarono sei diverse serie di giornalini a fumetti e scelsero cinque esemplari per ciascuna serie, di cui contarono il numero di parole contenute. Nella loro analisi non tennero conto dei nessi grammaticali più semplici, come le preposizioni, le congiunzioni, gli articoli e i verbi ausiliari. Il conteggio complessivo delle parole, contenute nei giornalini analizzati, risultò essere 135.686, mentre le vignette 9335. Calcolarono poi la media globale, che risultò essere di 14,53 parole per ciascuna vignetta: 'tutto sommato una media abbastanza soddisfacente' scrive Genovesi (1965)¹⁹ recensendo l'indagine Abbà-Rossi e facendosi così interprete del luogo comune negli ambienti pedagogici italiani dell'epoca, secondo cui un fumetto è tanto più positivo quanto più parole utilizza nei testi che accompagnano le immagini. Nei fumetti italiani, la media delle parole era alta. Il fenomeno si può spiegare, secondo Becciu (1971: 44-45), col fatto che non si era ancora giunti alla consapevolezza della natura del fumetto; una parte considerevole di albi e giornalini non erano altro che romanzi e racconti 'illustrati': la narrazione scritta procedeva per conto proprio e il legame con la sequenza delle tavole era soltanto di natura didascalica. Talvolta "si raggiungeva l'assurdo di 'chiarire verbalmente' persino le sequenze più evidenti e comprensibili a prima vista".

Dal '61 al '71 la produzione di fumetti italiani salì vertiginosamente. La grande

¹⁸ 'I fumetti, indagine comparativa sulle letture dei ragazzi' in 'Letteratura giovanile e cultura popolare in Italia', la Nuova Italia, 1962.

¹⁹ 'Limiti e valori del fumetto', in 'I problemi della pedagogia' n. 1, 1965.

richiesta del prodotto generò la comparsa di numerosi autori di *comics*, ma queste produzioni, spesso improvvisate, portarono anche alla produzione di storie scadenti e molte testate sparirono in pochi anni.

Iniziarono ad essere stampati libri a fumetti e così giunsero in Italia personaggi come *Charlie Brown*. Inoltre, i fumetti non erano più rivolti solo a un pubblico molto giovane, ma anche ai maggiori di 16 anni e leggerli divenne una moda.

Nel 1965 nacque *Linus*, rivista dei fumetti e dell'illustrazione, che affiancava alle storie a fumetti articoli su autori e personaggi; fu forse proprio il suo carattere intellettuale a garantirgli il successo.

Così, a partire in particolar modo dagli anni '70, il vento di critica verso i fumetti sembrava essersi quietato e lasciò spazio di crescita a questo genere testuale che oggi, secondo un'indagine dell'Associazione Italiana Editori del 2021, ricopre la fetta di vendita più ampia nel settore dell'editoria.

1.3 I Bonelli e la censura

Gianni Bono, nel libro del 2017, *I Bonelli. Una famiglia Mille avventure* ripercorre la vita di Gianluigi Bonelli e la storia della sua casa editrice. Gianluigi Bonelli iniziò a collaborare con la Casa Editoriale Vecchi nel 1935. Per Vecchi egli scrisse il suo primo romanzo a puntate, *Gli Sparvieri del Mare*, il cui primo episodio uscì sul n. 73 di *Audace*. Bonelli fornì la sua totale collaborazione all'*Audace* per due anni e qui firmò per la prima volta con il suo nome - fino ad allora aveva usato pseudonimi - il romanzo di avventure "L'ultimo Corsaro". Sul finire del 1938, Vecchi decise però di ritirarsi dal mercato sia per problemi economici sia per le ingerenze politiche. Cedette quindi la testata *Audace* a Mondadori in cambio di una provvigione sugli utili. Con il n. 262 *Audace* passò da Vecchi alla A.P.I. - Anonima Periodici Italiani, la società che aveva assorbito il ramo editoriale dei periodici Mondadori distribuiti in edicola. Mondadori tentò per sei mesi di rilanciare il progetto *Audace*, ma i tentativi furono inutili, e dal n. 298 l'editore dell'*Audace* fu di nuovo Vecchi. L'editore, tra grandi difficoltà, tenne il settimanale in edicola fino al n. 324 del 28 marzo 1940.

Bonelli non voleva che l'esperienza di *Audace* terminasse così e desiderava riportare il settimanale in edicola. Perciò, insieme all'amico Daini decise di mettersi in gioco. Bonelli e Daini, assieme ad altri soci, diedero vita a una nuova casa editrice, IDEA, che pubblicò *Audace* dal n. 325 del 30 novembre 1940 al n. 330 del 4 gennaio 1941. Durante questa prima esperienza editoriale di Bonelli l'influenza del regime era già molto forte, come era evidente dalla presentazione ai lettori che annunciava una ripresa delle pubblicazioni dopo sei mesi di sosta usando termini come "italianissima pubblicazione" e che si rivolgeva ai "ragazzi italiani"; vi era persino un riferimento all'entrata in guerra dell'Italia con "[...] questa magnifica impresa della Nazione". L'esperienza di *Audace* gestione IDEA fu però brevissima perché Bonelli e Daini capirono che non desideravano continuare la loro collaborazione, dato che i loro progetti si stavano muovendo lungo binari divergenti. Bonelli, visti gli indugi dell'amico, decise di rilevare la testata per settemila lire, che gli furono prestati dalla suocera Emilia Bertasi.

Il 18 gennaio 1941 nelle edicole italiane uscì *Audace* n. 331: sebbene proseguisse la numerazione della formula giornale, questo numero era a tutti gli effetti un albo. In seconda di copertina venne spiegato ai lettori che il giornale aveva modificato l'impaginazione evitando di parlare apertamente della nuova formula. Tanta cautela era dovuta alla paura di incorrere nella censura fascista, che usava il pugno di ferro per gli albi a fumetti mentre chiudeva un occhio sui giornali per ragazzi. L'intenzione di trasformare *Audace* in un albo era chiara ma, parlando di "modifica dell'impaginazione" e usando sempre la parola "giornale", Bonelli non manifestò pubblicamente il suo progetto. A dimostrazione del fondato timore di incorrere nella censura fascista, quando la casa editrice chiese espressamente al Ministero della Cultura popolare (MinCulPop) il permesso di "apportare alcune modifiche alla struttura del contenuto del giornale" il nulla osta gli fu concesso senza condizioni, ma quando la stessa chiese di poter trasformare la rivista *Cinetatro* in albo mensile per ragazzi il Ministero concedette l'autorizzazione, ma chiese espressamente che la società prestasse attenzione alle disposizioni vigenti, tra le quali l'obbligo di sottoporre alla commissione le bozze dell'albo

per l'approvazione preventiva prima che lo stesso andasse in stampa²⁰.

Con i numeri 377 e 378 del 20 e 27 dicembre 1941 Bonelli si arrese alle pressioni del Ministero della Cultura Popolare e anche *Audace*, come altri giornali, sostituì i *balloon* con fredde didascalie tipografiche. Infatti, il 6 dicembre 1941 dalla Direzione Generale per il Servizio della Stampa Italiana erano arrivati in redazione precisi e inderogabili ordini:

- devono essere cambiate le fisionomie dei personaggi che sono troppo americaneggianti;
- deve essere condotta a maggior verosimiglianza la trama del racconto *Inafferrabile* sottolineando di più l'elemento politico;
- il 30% dello spazio deve essere dedicato a sane prose narrative;
- le bozze di stampa devono essere presentate almeno 15 giorni prima della pubblicazione.

Inoltre, a Bonelli venne comunicato che, se tali disposizioni non fossero state rispettate, entro il 30 dicembre la pubblicazione sarebbe stata sospesa. Ventiquattro ore dopo il clima geopolitico del mondo assunse un aspetto diverso a causa dell'attacco giapponese a Pearl Harbor e della conseguente entrata in guerra degli Stati Uniti. Le pressioni del Ministero della Cultura Popolare si fecero ancora più pesanti, e il nulla osta venne concesso ad *Audace* solo a condizione che tutti i tipi fisionomici fossero trasformati in senso italiano e fossero soppressi i fumetti. Da gennaio ad agosto furono undici le circolari che sancivano e imponevano regole e divieti agli editori. La circolare n. 329/B del 23 gennaio, inoltrata ai prefetti del Regno, informava che erano stati individuati 1043 albi. Di questi 489 sarebbero dovuti essere sequestrati entro il 31 gennaio, di 344 sarebbe stata consentita la vendita fino al 30 aprile e di 210 sarebbe stata tollerata la vendita fino al 28 febbraio. In quest'ultimo gruppo rientravano tutti i numeri di *Audace* stampati prima del primo gennaio 1942. Questo era un danno enorme perché gli editori erano abituati a ristampare più volte gli albi nel corso

²⁰ Circolare della Prefettura n. 139/B del 30 novembre 1939 e successiva, n. 1206/B del 30 agosto 1940 che disciplinavano La Stampa per Ragazzi.

degli anni o a riproporne i contenuti in diversi formati. In effetti, l'obiettivo del Ministero era quello di limitare il numero delle uscite di ogni singola testata al fine di contenere l'immane lavoro di controllo preventivo.

Dal n. 397 del 14 maggio 1942, per accondiscendere ancora una volta alle richieste del MinCulPop, venne apportata una nuova modifica grafica alle tavole: fu eliminato il contorno delle singole vignette e furono riquadrate le didascalie per dare maggiore leggibilità ai testi.

Un anno dopo, l'attacco del Ministero ad *Audace* non si rivolse più al contenuto letterario e grafico, ma alle forme, ritenute troppo sensuali, dei personaggi femminili. In una lettera del 10 novembre 1942, un funzionario governativo avvisava che il nulla osta sarebbe stato concesso alla pubblicazione a condizione che fossero eliminate le "accentuate formosità femminili" e dettava che le figure di donne fossero eliminate dalle future pubblicazioni. Nel frattempo, dal n. 429 del 18 dicembre 1942, per smorzare la tensione degli eventi bellici, prendevano il via le storielle esilaranti di *Pompeo Bill*. Il Ministero non condivise questa decisione e ne chiese a più riprese la soppressione. Il Ministero inondò Bonelli di rimproveri che, prima o poi, avrebbero potuto portare alla soppressione di *Audace*. Inoltre, dal 31 dicembre 1942, chiese l'elenco degli autori che collaboravano alla testata.

Nell'estate del 1943, gli eventi precipitarono e la redazione *Audace* chiuse. La moglie e il figlio di Bonelli si rifugiarono in un piccolo centro ligure, mentre Bonelli stesso, che non voleva andare in guerra, espatriò in Svizzera.

Il 25 aprile 1945, il Comitato di Liberazione Nazionale Alta Italia proclamò l'insurrezione contro le truppe degli eserciti della Repubblica Sociale Italiana e del Terzo Reich. Nel cuore di ogni cittadino c'era la speranza di trovare ancora la propria casa e di poter riprendere la vita normale: tra questi cittadini vi erano Tea Bertasi, moglie di Gianluigi Bonelli, e suo figlio Sergio Bonelli. Madre e figlio rientrarono a Milano, mentre Gianluigi rientrò solo a fine estate. Tea Bertasi riprese in mano le sorti dell'azienda di famiglia e organizzò, assieme ai distributori, una programmazione a breve termine per riportare l'*Audace* in

edicola. I primi di settembre del 1945, la redazione Audace riprese l'attività editoriale. La casa editrice decise di pubblicare solo storie inedite, e questo permise all'*Audace* di fare un salto di qualità e il numero di copie vendute crebbe sempre di più. Quando Gianluigi Bonelli rientrò in Italia, non voleva più fare l'editore; lasciò dunque alla moglie la redazione di Audace e riprese a scrivere testi per altri editori.

Nel 1947, negli Stati Uniti, furono immessi sul mercato degli albi a striscia, con copertina gialla, detti *Cheerios Premium*, così chiamati perchè venivano regalati ai clienti dei grandi magazzini con l'acquisto di una confezione di cereali. Prendendo spunto da questa iniziativa, Mondadori diede vita a *Gli Albi Tascabili di Topolino*. Fu poi la casa editrice Audace ad adottare questo nuovo formato (striscia 17x8 centimetri) per la serie *Red Killer* perchè, potendo essere venduto al prezzo di 15 lire, era più economico degli altri formati. Questa serie fu commissionata al disegnatore Aurelio Galleppini che si era unito alla redazione quello stesso anno, 1948. Al medesimo disegnatore venne commissionata la terza serie a strisce italiana, la *Collana del Tex*, che esordì il 30 settembre 1948. L'elaborazione fu laboriosa. Galleppini non era abituato a disegnare negli ambiti ristretti della striscia, quindi ricorse a una sorta di montaggio preparatorio per rendersi conto degli spazi in cui disegnare i personaggi. Ritagliò alcune vignette di genere *western* e le rimontò in una serie di sequenze sulla base della trama che gli aveva fornito Bonelli. Questo primo abbozzo venne spedito a Genova, dove Bonelli all'epoca risiedeva, e ottenne la sua approvazione. L'intenso ritmo di lavoro a cui il disegnatore era sottoposto gli impose di trasferirsi in una camera all'interno della casa-redazione²¹. Galleppini viveva e lavorava in una stanza-studio accanto alla camera del figlio di Bonelli. A questo lavoro, artigianale e familiare, svolto da Galleppini in redazione se ne affiancò un altro improvvisato, che era quello del calligrafo. Il primo letterista a lavorare sulle tavole di *Tex* fu Gino Rognoni, un disegnatore tecnico impiegato alla Borletti,

²¹ All'epoca la casa editrice Audace era collocata negli ambienti della casa di Bonelli.

amico di famiglia. Rognoni, come Galleppini, lavorava di notte e la stanchezza e la velocità gli giocavano brutti scherzi: in parte trascriveva alla lettera il testo di Bonelli, e se questi scriveva *Killer* al posto di *Willer* lui non ci pensava proprio a correggere; dall'altro, fatto più grave, se il testo era troppo lungo e non entrava nella vignetta, tagliava alcune frasi senza che nessuno in redazione se ne accorgesse. Nonostante queste problematiche, le avventure di *Tex* raccolsero i consensi dei lettori, che garantirono alla testata sulla quale erano ospitate una vendita settimanale di sessantamila copie. In poco più di due anni la pubblicazione raggiunse le centotrentanove uscite, divise in tre serie di 60, 75 e 33 numeri, nelle quali erano state pubblicate venti storie complete, da *Il totem misterioso* a *L'impronta misteriosa*.

Nel 1950 gli italiani leggevano poco, sia libri sia quotidiani, preferivano fumetti e fotoromanzi, ma, mentre i giornali erano in mano alle forze politiche che li strumentalizzavano, la stampa periodica per l'infanzia e per i giovani adulti sfuggiva al controllo del potere politico che non ne sceglieva il contenuto e quindi non poteva usarlo a suo favore, per questa ragione questa stampa divenne vittima degli attacchi politici. Come accennato nelle sezioni precedenti, la sinistra osteggiava il fumetto perché dichiaratamente statunitense e quindi colpevole di propagare il modo di vivere americano e la passione per la violenza e la guerra, mentre l'area cattolica doveva difendere il *Vittorioso* e quindi valorizzava la qualità del suo prodotto editoriale e denigrava quello altrui. Gli editori che pubblicavano prevalentemente periodici a fumetti si trovarono nuovamente sotto l'attacco dei censori. Tra questi c'era anche Tea Bertasi che scelse, per navigare in acque più sicure, di riproporre materiale già pubblicato o di tradurre le strisce sindacate²² statunitensi, che già in patria erano sinonimo di qualità e moralità, a differenza dei materiali dei *comic book*. In questo clima, anche *Tex* doveva rinnovarsi e la riproposta delle storie raccolte in volumetti a striscia era l'occasione per mostrare ai lettori i vecchi episodi in una nuova veste. A

²² Calco dall'inglese *syndicate*. Indicava le strisce pubblicate dai quotidiani americani e prodotte per l'appunto dai *syndicate*, agenzie che rappresentavano gli autori di fumetti presso i giornali.

differenza di quelle odierne, che si sviluppano in più albi da 112 pagine ciascuno, le prime storie di *Tex Willer* erano molto più brevi; per esempio, *Il totem misterioso* era composto da trentadue pagine a tre strisce. Galleppini, per dar forma fisica a *Tex*, si ispirò al cinema di genere *Western* e ai suoi protagonisti (come Gary Cooper e Randolph Scott), ma presto decise di disegnare il volto del protagonista a sua immagine e somiglianza. *Tex* finì per avere il volto del suo creatore grafico e il carattere di Gianluigi Bonelli.

Il primo *Tex* era un fuorilegge, pur dimostrando fin da subito una propria etica che consisteva nell'uccidere solo chi meritava di essere ucciso; anche se in realtà commetteva molti omicidi. Gianluigi Bonelli riferì che aveva sempre cercato di ricreare, nei racconti di *Tex*, l'atmosfera del vecchio *West*, dove i giusti erano costretti dalle circostanze a usare la violenza per reprimere gli abusi messi in atto da persone senza scrupoli. Questa sua posizione lo ha spesso portato all'uso di un linguaggio piuttosto cruento e a sceneggiature violente, che spesso si è trovato a dover modificare. Tuttavia, Bonelli in più circostanze ha specificato che non si è mai però compiaciuto nel descrivere azioni in cui la violenza si avvicinasse al sadismo o fosse anche soltanto gratuita; difatti *Tex*, pur violento e sbrigativo nel far piazza pulita degli avversari, è stimato da tutti.

Intanto, nel Paese la lotta contro il fumetto si faceva sempre più attiva da parte del governo democristiano. Il Fronte della Famiglia organizzò a Roma nell'aprile 1951 la "Mostra dei periodici per ragazzi". L'iniziativa faceva parte di una campagna di sensibilizzazione del pubblico rispetto alla proposta di legge del democristiano Federici, che suggeriva l'istituzione di una censura preventiva sulla stampa per ragazzi. La Mostra era totalmente denigratoria nei confronti del fumetto e rispecchiava i moralismi e i pregiudizi del momento. Il clima di incertezza continuò a influenzare le scelte della casa editrice Audace che, per quasi due anni, non avviò nuove serie. Durante la discussione alla Camera dei Deputati del disegno di legge di Federici, il deputato socialdemocratico Paolo Rossi difese un suo emendamento che proponeva una vera e propria censura preventiva. Secondo Rossi, si sarebbe dovuta istituire presso la Presidenza del

degli albi. Era quindi previsto il ritiro invece dell'attesa all'autorizzazione di stampa.

Anche dagli Stati Uniti giungevano notizie poco rassicuranti. Lo psichiatra di fama mondiale Fredric Wertham aveva dato alle stampe un volume dal titolo *Seduction of the Innocent*, pubblicato nel 1954. In questa opera esponeva i pericoli che si nascondevano nelle pagine dei giornalini a fumetti. La reazione fu immediata e genitori indignati impedirono ai loro figli di leggere i fumetti. Il Congresso degli Stati Uniti aprì un'inchiesta nei confronti dell'industria dei *comic* per verificare se davvero in quelle pagine si annidavano le cause della delinquenza giovanile. Molti editori rischiarono di chiudere e, in reazione al libro e agli interventi governativi, istituirono una sorta di codice morale, all'interno della *Comics Code Authority*, per autocensurarsi. Meno di dieci anni dopo, si comportarono allo stesso modo alcuni nostri editori imponendosi un simile codice, chiamato Garanzia Morale.

Il 13 giugno 1958 alla Camera dei Deputati fu annunciata la presentazione in Commissione Interni di un progetto di legge intitolato "Disposizioni sulla stampa destinata all'infanzia e all'adolescenza". Lo scopo era simile a quello del progetto Federici: intervenire sulle "gravi e tristi conseguenze di certa stampa fumettistica" che, secondo il progetto, era veicolo di corruzione e disorientamento tra bambini e giovani per via della continua esaltazione della violenza. In pratica, si passava dalla vecchia censura preventiva, che subordinava la diffusione dei fumetti a una esplicita concessione da parte di un apposito Comitato provinciale, a un silenzio-assenso alla diffusione nel caso non si rilevasse a nulla di immorale nelle copie che gli editori avrebbero comunque dovuto sottoporre al Comitato censorio. Il dibattito proseguì e l'onorevole Emanuela Savio sollecitò il governo a intervenire con massicci finanziamenti nel settore dei giornali per ragazzi. Il ragionamento era che esisteva una stampa fumettistica scadente che impediva il nascere di una "sana e intelligente" editoria destinata ai ragazzi. La deputata suggeriva che se non poteva sconfiggere il dilagare del fumetto diseducativo, il governo avrebbe almeno potuto finanziare

quello “educativo”. Con questo si intendevano contributi a fondo perduto e integrazioni economiche per l’acquisto della carta, ma ci si raccomandava che questi finanziamenti non arrivassero a quella stampa fumettistica “scadente” che rischiava di corrompere la mente dei ragazzi, ma solo a una stampa per ragazzi “educativa” approvata e controllata dal governo. Savio fornì anche dei dati Istat che fotografavano la situazione. Nel 1956, si contavano 234 testate di giornali per ragazzi, di cui 131 periodici educativi e 103 albi e periodici di avventure (quelli considerati diseducativi). Di questa proposta non si fece nulla a livello legislativo, mentre prevalse la concertazione tra editori, cattolici e non, che portò da lì a poco alla nascita del marchio di Garanzia Morale.

Nel 1958 *Tex* rafforzò la sua immagine pubblicando il primo numero della collana chiamata *Tex Gigante*, che si presentava in un formato quaderno, il quale per la novità e unicità venne poi chiamato “formato Bonelli”. Questa nuova collana fece il suo esordio in edicola nell’ottobre del 1958, inizialmente con cadenza trimestrale, poi bimestrale e infine mensile. Per dieci anni venne proposta la ristampa di tutte le avventure già pubblicate nelle trentasei serie a strisce e dal numero 96 solo storie inedite. Dal 1948 al 1958, dunque, le Edizioni Audace e poi Araldo riproposero la saga di *Tex* in nuove testate di ristampe.

A partire dagli anni ‘60, il fumetto italiano aveva iniziato a cambiare profondamente e a rivolgersi a un pubblico adulto (Bono: 221). Un protagonista di questa esperienza fu Sergio Bonelli, all’epoca trentenne. Il giovane aveva assunto la guida dell’azienda di famiglia. Era molto timido, ma dotato di capacità organizzative straordinarie. Nel luglio 1962 fu nominato segretario della Associazione Italiana Editori Periodici per Ragazzi. L’Associazione, costituita a Firenze nel 1961, era presieduta dal giornalista Guglielmo Zucconi, neo direttore del *Corriere dei Piccoli*, che aveva sostituito Giovanni Mosca, il quale era notoriamente poco amante dei fumetti. Questa Associazione era stata voluta dalla componente cattolica che aveva già costituito un suo particolare organismo, la UISPER, Unione Italiana Stampa Periodica Educativa per Ragazzi, cui aderirono giornali come il *Vittorioso*. Anche Zucconi non amava particolarmente i fumetti,

ma a differenza del suo predecessore li accettò distinguendo tra buona e cattiva stampa. Fu l'Associazione a fornirgli gli strumenti e il potere per intraprendere questa sua personale crociata. In diversi articoli molto dettagliati, venne stilato un Codice Morale dei fumetti (già menzionato nella sezione 1.2), che era in pratica un infinito elenco di divieti. Per esempio, si proibivano le eccessive nudità e le pose sconvenienti, ogni personaggio doveva essere presentato in abiti accettabili e nessuna parte del fisico, in particolare del fisico delle donne, andava accentuata. Gli editori che ottemperavano alla lista di prescrizioni potevano fregiare le loro pubblicazioni con l'apposito marchio "GM", Garanzia Morale, che doveva garantire all'acquirente la bontà morale dei contenuti. Con questa mossa, gli editori si autotutelarono contro il pericolo di un ritorno delle proposte parlamentari di censura sul fumetto e questo avvenne proprio alla vigilia dell'arrivo dei fumetti neri, che irrupero sulla scena nel novembre del 1962 con la pubblicazione di *Diabolik* e che scatenarono un'altra ondata di moralismi. Inoltre, essere allineati con le richieste di buona parte delle forze politiche poteva essere utile per usufruire di eventuali provvidenze economiche riservate alla "buona stampa".

Sul piano internazionale, l'Associazione Italiana faceva parte di una più vasta organizzazione, la Europressjunior, che era stata fondata nel 1960 a Lussemburgo ma con sede a Bruxelles. Tra gli scopi dell'organizzazione c'erano quelli di riunire gli editori di pubblicazioni per ragazzi e contribuire a un'Europa Unita. Europressjunior si proponeva quindi di divulgare tra la gioventù l'idea europea, tramite la pubblicazione di notizie e concorsi collettivi sui vari periodici. In questo ambito, l'attività dell'Associazione Italiana consisteva in studi sui problemi della stampa per ragazzi, sia pedagogici sia redazionali e giuridici, per tutti i Paesi del Mercato Comune, e nel mantenimento di rapporti e relazioni tra gli editori che si interessavano a questi problemi.

Gli editori più motivati e che applicavano meticolosamente le prescrizioni del Codice Morale erano Arnoldo Mondadori Editore ed Edizioni Araldo. Mondadori

non mancava di sottolineare, anche nelle pubblicità istituzionali, la sua appartenenza all'Associazione. Inoltre, invitava il direttore, Mario Gentilini, a intervenire, osservando i dettami che emergevano dalle riunioni periodiche dei soci, soprattutto sugli *Albi del Falco* che traducevano i *comic book* di *Batman* e *Superman*, all'epoca chiamato *Nembo Kid*. Il nome di quest'ultimo era modificato sempre per questioni di autocensura, in quanto il nome Superman non poteva essere incluso per non urtare la sensibilità dei cattolici, che vedevano di mal occhio qualsiasi riferimento alle teorie del supereroismo espresse da Nietzsche.

Nel frattempo, Sergio Bonelli operò una censura progressiva sulle tavole di *Tex*, spesso snaturando la creazione originale. Nel 2001, in un'intervista per *La Stampa*, Sergio Bonelli riferì che “tutto quel pandemonio, con il senno del poi, gli pareva ridicolo e che ne provava un po' di vergogna”. Ma, proseguiva, stava a loro editori, in assurde riunioni, stabilire (o meglio cercare di interpretare) i confini della morale. Se in *Tex* c'era un'indiana con le cosce nude, le si metteva subito una maxigonna; se c'era una donna scollata, le si metteva subito un girocollo. Inoltre, in *Tex* c'era la violenza. I pugnali vennero messi al bando e sostituiti con randelli. I morti resuscitavano, trasformandosi in feriti gravi. Le pistole vennero spesso coperte lasciando buoni e cattivi disarmati ma, visto che non c'era tempo per rifare i disegni, i personaggi rimanevano in una posizione di sparo buffa e inspiegabile in assenza di armi.

Gli interventi censori toccarono anche il linguaggio tipico di Gianluigi Bonelli, diminuendone la forza, e persino parti della storia, di cui venivano a volte cambiati frammenti di trama. I primi 26 numeri di *Tex Gigante* vennero drasticamente rimaneggiati. Nel corso di quattro anni, vennero più volte ristampati: dunque esistono diverse edizioni dello stesso numero con differenti livelli di correzioni e censure. Nei dialoghi vi erano numerose modifiche: per esempio, il termine “scagnozzi” veniva sostituito con “uomini”, “biondona” con

“bella”, “carogna” con “tipo” o ancora “coppie di carogne” con “poveri illusi”. Sparirono anche termini come “scemo”, “porco” o “figli di cani”.

Nell'estate del 1962, inoltre, prese il via un'organica ristampa di *Tex Gigante* che, ripartendo dall'inizio, a cadenza mensile sostituì in catalogo i numeri esauriti fino al n. 26, creando non poca confusione nell'identificazione dei volumetti originali. Questa riedizione si differenziava dalla prima perché era dichiarata “pubblicazione mensile”. L'edizione originale non ebbe alcuna indicazione di periodicità fino al n. 25. Inoltre, la ristampa differiva dall'edizione originale perché pubblicò sin dal primo numero, in seconda di copertina, il sommario degli episodi contenuti all'interno, mentre nell'edizione originale il sommario apparì solo dal n. 24.

Quindi, dal marzo 1964, in edicola ci furono ben tre edizioni di *Tex Gigante*: quella originale, la ristampa mensile e una nuova edizione che portava di costa tre stelle azzurre, da qui chiamata *Tex Tre Stelle*. Nell'edizione originale il marchio GM apparve in copertina dal n. 21 (marzo- aprile 1962) al n. 32 (giugno 1963), poi passò nella pagina che occupava la gerenza dal n. 33 (luglio 1963) fino al n. 83 (settembre 1967). Nella ristampa il marchio fu in seconda di copertina già dal primo numero. Ovviamente il marchio GM fu presente anche sulle altre testate dell'*Araldo*, compreso il settimanale *Collana del Tex*.

1.4 Il tabù e l'interdizione linguistica

1.4.1 Il tabù

Keith Allan, nel primo capitolo, di *The Oxford Handbook of Taboo Words and Language* (2018) spiega che non è la parola presa isolatamente ad essere un tabù, ma ciò che davvero viene tabuizzato è l'uso di quella parola in un preciso contesto. Allo stesso modo, quando qualcosa di fisico o metafisico si dice tabuizzato, ciò che davvero viene tabuizzato è la sua relazione con un individuo, con uno specifico gruppo di persone o anche con l'intera comunità. Affinché un atteggiamento venga proscritto, deve essere percepito in qualche misura come

dannoso per un individuo o per la comunità. Il grado di pericolosità può ricadere ovunque su una scala che va dalla semplice violazione di un'etichetta, come mangiare con le mani in una società dove è previsto l'uso delle posate, a una fatalità. Solo alcuni comportamenti tabuizzati sono proibiti dalla legge, come avviene per l'incesto (in Italia, proibito dall'articolo 564 del Codice Penale)²⁴, mentre tutti sono disapprovati a livello comunitario e portano a sanzioni sociali. Assumere un atteggiamento tabuizzato significa offendere gli altri. Un esterno può rimanere interdetto davanti a molte proibizioni e queste possono persino sembrargli prive di senso, ma le proibizioni sono tra i valori che legano le persone di una comunità. Perciò i tabù sono proscrizioni di comportamenti che sorgono quando un atteggiamento dentro una società è percepito come fonte potenziale di disagio o pericolo.

La parola tabù deriva dalla parola polinesiana *tabu* che, verso la fine del diciottesimo secolo, significava “proibire”, “proibito”, e poteva essere applicata a ogni tipo di divieto. Per esempio, era stata usata dal capitano James Cook nel resoconto del suo viaggio a Tahiti del 1768-1771. Egli scrive “everyone was tabu” per intendere che a tutti era proibito toccare cibo se nei cinque mesi precedenti avevano lavato il corpo di un defunto. Cook usa il termine anglicizzato *taboo* per descrivere l'atteggiamento verso cose che non dovevano essere fatte, viste o toccate o verso posti in cui non si poteva entrare. L'infrazione di un tabù può essere pericolosa per un individuo o per l'intera comunità, può avere come conseguenza la malattia o la morte; tuttavia, ci sono anche violazioni più moderate che portano a punizioni corporali, incarcerazione, ostracismo sociale o semplice disapprovazione. Alcuni gruppi sociali hanno convenzioni non

²⁴ Chiunque, in modo che ne derivi pubblico scandalo, commette incesto con un discendente o un ascendente, o con un affine in linea retta, ovvero con una sorella o un fratello, e' punito con la reclusione da uno a cinque anni.

La pena è della reclusione da due a otto anni nel caso di relazione incestuosa.

Nei casi preveduti dalle disposizioni precedenti, se l'incesto e' commesso da persona maggiore di eta' con persona minore degli anni diciotto, la pena e' aumentata per la persona maggiorenne.

La condanna pronunciata contro il genitore importa la perdita della patria potestà o della tutela legale.

(gazzettaufficiale.it/atto/serie_generale/caricaArticolo?art.versione=1&art.idGruppo=53&art.flagTipoArticolo=1&art.codiceRedazionale=030U1398&art.idArticolo=564&art.idSottoArticolo=1&art.idSottoArticolo1=10&art.dataPubblicazioneGazzetta=1930-10-26&art.progressivo=0).

scritte che governano gli atteggiamenti reputati adeguati, come avviene nelle singole famiglie, dove i comportamenti considerati idonei vengono appresi nel corso della vita familiare senza che vi siano leggi scritte. Altri gruppi, oltre alle convenzioni non scritte, hanno anche regole scritte, per esempio nelle comunità cristiane che seguono i dettami della Bibbia, ma anche qualsiasi società che abbia un corpus legislativo. In tutti i casi, le sanzioni derivano da credenze condivise dalla comunità o da un ente autoritario interno al gruppo. Le limitazioni al comportamento sono imposte da qualcuno o da qualche entità fisica o metafisica a cui l'individuo attribuisce una qualche autorità o potere: la legge, dio, la società, ecc.

In conclusione, ogni tabù va collocato in una specifica comunità di persone, in uno specifico contesto e in un tempo e luogo preciso. Non esiste un tabù assoluto che rimane tale in tutti i tempi e in tutti i contesti.

1.4.2 L'interdizione linguistica

Nora Galli de' Parentesi in *Le Brutte Parole: semantica dell'eufemismo* (1969) si occupa del tabù linguistico²⁵. Inizia il suo libro facendo chiarezza su tre termini: tabù linguistico, eufemismo e interdizione; questi corrispondono a momenti diversi di uno stesso fenomeno. Con interdizione si intende la coazione a non parlare di una data cosa o ad accennarvi con termini che ne suggeriscano l'idea pur senza menzionarla esplicitamente. Questa interdizione può essere imposta dall'esterno oppure essere dovuta a un'autocensura, un fatto interiore, come nelle interdizione scatologica dettata da un senso di disgusto fisico. L'eufemismo è quel fenomeno linguistico per cui alcune parole vengono evitate e sostituite con altre, per esempio parlando di gravi malattie si tende ad evitare di nominarle direttamente, ma si preferisce parlare di "un brutto male". La nozione di eufemismo quindi riassume quell'insieme di manifestazioni linguistiche di cui l'interdizione è la causa psicologica. Il termine che viene usato al posto di quello colpito da interdizione viene chiamato "sostituto eufemistico". Infine, tabù è un

²⁵ Non è la prima a parlarne in Italia.

termine che è passato dall'etnologia alla linguistica quando sono stati analizzati i primi casi di interdizione nelle lingue indoeuropee²⁶. Si trattava per lo più di termini appartenenti alla sfera magico-religiosa, e sul finire degli anni '40 il termine tabù iniziò a indicare l'intero fenomeno della sostituzione nelle lingue moderne. Ben presto ci si accorse però che il concetto di tabù non era sufficiente, in quanto l'interdizione magico-religiosa, nelle lingue moderne, è un caso particolare dell'interdizione linguistica e inoltre è diversa sotto molti aspetti rispetto a quella ancestrale. Perciò tabù, in ambito linguistico, è passato a significare strettamente "interdizione religiosa primitiva" (cit).

I termini interdetti e i loro sostituti sembrano dipendere tutti da un'unica causa psicologica. Essi hanno tutti in comune il fatto di essere legati a un certo disagio nel pronunciarli e nello scriverli. Diverse sono le ragioni del disagio: per certe parole può derivare dal timore, come nell'interdizione religiosa, o dal pudore, come in quella sessuale, o da un sentimento di inferiorità sociale, come quando si rivalutano nomi di mestieri che sono decaduti ("bidello" sostituito con "collaboratore scolastico" o "becchino" oggi chiamato "operatore cimiteriale") o infine, per un senso di disgusto, come nell'interdizione scatologica.

Le motivazioni che spingono il parlante all'autocensura sono sempre di origine esteriore e sociale. Tuttavia attraverso l'apprendimento esse diventano parte integrante delle personalità individuali, in questo senso è possibile parlare di soggettività dell'interdizione. Questa interiorizzazione della norma estrinseca si verifica per l'interdizione religiosa, sessuale e scatologica.

Le interdizioni linguistiche variano il loro oggetto e il loro potere coercitivo da una società all'altra. All'interno di una stessa società variano nel tempo. Nello stesso periodo storico variano da una classe sociale all'altra.

Il legame tra l'oggetto che una parola designa e la parola stessa è psicologicamente tanto forte da far sì che la carica emotiva che noi associamo all'uno ricada anche sull'altra. Il parlante si avvale perciò di molti modi per

²⁶ Si veda, per esempio, l'articolo *Études sur le tabou dans les langues indo-européennes* di Giuliano Bonfante (1939).

sostituire il termine troppo evocativo: indicherà il referente con una parola che lo faccia rientrare in una categoria più ampia in modo da riferirvisi in maniera più indiretta o a volte il termine viene del tutto omesso. Il termine interdetto quindi può essere alterato o attenuato, può essere sostituito con un termine più vago o può essere soppresso. Quando un termine viene soppresso si parla di ineffabilità. Galli de' Parentesi (1969: 39-41) individua quattro tipi di ineffabilità:

- L'omissione: nel parlato corrisponde a una pausa allusiva, mentre nei testi scritti è quando al posto di una parola interdetta, abbiamo i puntini.
- L'abbreviazione: quando si abbrevia il termine interdetto conservandone la sola iniziale con una sospensione di voce o, nello scritto, seguita da puntini di sospensione.
- Alcune volte si indica un oggetto con il rifiuto stesso di usare il suo nome, come nell'espressione "cose innominabili".
- Altre volte si designa una cosa, un animale o una persona con il solo pronome personale o dimostrativo, come avviene con "menarsela".

Quando il termine interdetto viene mantenuto, diversi sono i metodi di attenuazione, Galli de' Parentesi (1969: 44-61):

- Alterazione fonetica: quando il termine interdetto viene alterato variando in esso un certo numero di fonemi per accostarlo a un termine innocuo già esistente o per trasformarlo in una parola fantasiosa. L'alterazione più diffusa è quella dei fonemi subterminali (quelli a partire dalle prime sillabe e soprattutto da quella accentata): "perdinci" o "perdiana" in sostituzione di "per Dio".
- Alterazione grammaticale: quando si riducono le capacità evocative del termine tramite l'aggiunta di suffissi: "sessualità" per "sesso".
- Circonlocuzioni sostitutive o attenuative: sono le formule eufemistiche più complesse. Sono i processi di innovazione del vocabolario o formule di stile:

- antifrasi, quando vengono celate le parole oggetto di interdizione linguistica sostituendole con parole di significato opposto;
- sineddoche, quando si nomina una cosa o un concetto interdetti, invece che con il loro nome, con quello di un'altra cosa che abbia con i primi un rapporto di quantità, per esempio nel caso della parte per il tutto: “amplesso” per “coito”; metonimia, quando si nomina una cosa o un concetto interdetti, invece che col loro nome, con quello di un'altra cosa che appartenga allo stesso dominio concettuale, come quando si usa “sparare” al posto di “uccidere” sostituendo l'effetto per la causa; metafora, quando viene paragonato l'oggetto interdetto con un altro che non lo è: “andarsene” per “morire”; litote, quando viene indicata una cosa negando il suo contrario: “non è un genio”; perifrasi, quando l'oggetto interdetto viene designato con un giro di parole: “madre di Dio” per la Madonna; accostamento, quando al termine interdetto si accosta un epiteto, un altro sostantivo, un aggettivo o altro: “Beata Vergine” di nuovo per la Madonna; attenuazione per inserto, quando si prepongono sia al termine o al suo sostituto espressioni del tipo: “per così dire”, “diciamo”²⁷ e “con rispetto parlando”. Le interdizioni, sulla base del loro diverso carattere psicologico, si possono dividere in sei gruppi: l'interdizione sessuale, di decenza, magico-religiosa, sociale, politico-burocratica e quella che si riferisce ai vizi e ai difetti. Tratteremo di ciascuna di queste nei paragrafi che seguono.

²⁷ Basandosi sulla classificazione dei segnali discorsivi proposta da Paillard (2009), “per così dire” e “diciamo” fanno parte dei segnali discorsivi di quarta classe: i segnali del dire. Si tratta di segnali discorsivi formati dai verba dicendi e vengono usati come meccanismi di modulazione che “possono indicare la mancanza di precisione nella formulazione del contenuto proposizionale e la non completa adeguatezza dell'espressione usata” (Bazzanella, 1995: 238).

1.4.2.1 L'interdizione sessuale

La repressione sessuale è forse l'inibizione più forte tra quelle alla base dei fenomeni di interdizione linguistica. Si tratta di un tipo di inibizione fortemente interiorizzato. La sfera sessuale subisce una repressione particolarmente violenta nelle società capitaliste²⁸. In questa interdizione rientrano: la donna e i suoi stati fisiologici; la verginità, di cui non è il nome ad essere interdetto, ma il concetto stesso; lo stupro; le mestruazioni; l'aborto; gli organi sessuali; la masturbazione; la nudità; i rapporti sessuali e l'omosessualità. La forza di questa interdizione si osserva soprattutto dal fatto che più che altrove si manifestano l'ineffabilità e l'eufemismo zero, cioè la totale omissione della parola interdetta.

1.4.2.2 L'interdizione di decenza

La principale interdizione di decenza è l'interdizione scatologica. Essa colpisce i sostantivi e i verbi che si riferiscono alle funzioni della digestione e dell'evacuazione, alle parti del corpo interessate a queste funzioni ed ai luoghi in cui essi si compiono. I luoghi riservati alle funzioni scatologiche vengono nominati esclusivamente tramite lessico eufemistico e la stessa sorte è destinata agli oggetti atti alla cura del corpo nello svolgimento delle funzioni scatologiche, per esempio "carta igienica". "Urina" e "feci" sono funzioni scatologiche primarie che vengono nella maggior parte dei casi taciute all'interno di una conversazione. Nel momento in cui se ne fa riferimento vengono utilizzate espressioni vaghe o generiche come "andare al gabinetto" o "fare i propri bisogni". Altre interdizioni di decenza possono essere quei concetti e quelle parole considerate in qualche modo disgustose o poco piacevoli, come l'atto di vomitare, i cui principali sostituti possono essere "rimettere", "rigettare" o "dare di stomaco".

²⁸ Filosofi come Marcuse e Foucault parlano, seppur in termini diversi, del forte legame tra sessualità e società capitalista. La repressione o normazione della sessualità sono strumenti per esercitare controllo e potere sull'individuo, che deve essere alienato dalle sue pulsioni libidiche per essere più produttivo e manipolabile.

In questa categoria sono annoverati anche alcuni nomi di animali, per esempio “porco” perché ritenuto un animale molto simbolo di difetti morali e anche di un comportamento sessuale riprovevole.

1.4.2.3 L'interdizione magico-religiosa

Sotto questa denominazione si possono raccogliere fenomeni che pur avendo caratteristiche diverse hanno in comune il fatto di essere originati da una sorte di irrazionale timore di qualcosa di sovraumano, sia il divino, sia la forza occulta o tutto ciò che può essere collegato alla morte o alla malattia.

Galli de' Parentesi suddivide all'interno di questa macrocategoria tre tipologie di interdizione, ossia quella religiosa, quella di superstizione e infine quella di malattia e di morte.

È fenomeno comune a tutte le religioni che il nome di Dio sia interdetto, questo perché Dio è detentore di un potere che l'uomo deve riverire con rispetto per evitare la sua ira. Per esempio, nella religione cristiana, nelle imprecazioni e nelle esclamazioni, le sostituzioni che si operano sono spesso parafoniche: “porco zio”, “perdiana”, “perdinci”. Per Cristo si usano attributi e perifrasi del tipo il “Figlio di Dio”, “il Salvatore”, “il Redentore”. Invece il nome della Madonna si sostituisce con: “la Vergine”, “la beata Vergine”, “la madre di Dio”. Molte sono anche qui le alterazioni parafoniche come “madosca”, “maremma”, “mamma”. Per quanto riguarda invece la figura del demonio, questa sembrerebbe più legata al livello della superstizione che a quello della fede religiosa, il che rende difficile parlare di un'interdizione vera e propria, anche se spesso nel nominarlo si ricorre a perifrasi, per esempio “colui che della morte ha il potere”²⁹. Gli epiteti con cui si allude al diavolo nel linguaggio religioso sono “il Maligno”, “il Tentatore”, “il Nemico”.

Fanno invece parte della interdizione di superstizione le sostituzioni del verbo “maledire”, e così “maledetto” e “maledizione”. Sono spesso sostituiti per antifrasi da “benedire”, per esempio “va a farti benedire”. Qualcosa del genere

²⁹ *Ebrei* 2: 14-15.

avviene con “mandare a quel paese”, che vuol dire “mandare all’inferno”.

L’ultima macrocategoria, come detto in precedenza, riguarda l’interdizione di morte e di malattia. I processi di sostituzione per lo più smaterializzano la morte nella prospettiva di una vita ultraterrena, per esempio la morte come lungo viaggio. Questa interdizione è basata sulla paura ed è suddivisa in diversi timori: la paura di perdere le persone amate, la paura della corruzione e disintegrazione del corpo, la paura di ciò che segue dopo la morte e la paura di spiriti maligni tra le anime dei morti.

Il confronto con i limiti biologici del nostro corpo ha portato avanti un vasto repertorio di eufemismi. L’utilizzo degli eufemismi è un metodo per gestire il senso di terrore esistenziale che l’idea della morte porta con sé. Gli uomini fanno fronte all’ansia della morte attraverso un distanziamento psicologico dai loro corpi vulnerabili. Il modo migliore per raggiungere questo distanziamento è l’utilizzo di un linguaggio metaforico. Gathigia, Wang, Shen e Tirado, nel loro studio del 2018 *A cross-linguistic study of metaphors of death*³⁰, identificano e categorizzano le metafore usate come strumento eufemistico per la morte. Per fare ciò, hanno sottoposto quaranta parlanti, di sei lingue diverse³¹, a un questionario. Per lo studio diverse metafore sono state suddivise in quattro metafore concettuali: morte come viaggio, morte come fine, morte come riposo e morte come chiamata. I risultati hanno mostrato che quella più frequente è la morte come viaggio. Anche precedenti studi hanno categorizzato le metafore usate per riferirsi alla morte, per esempio, Marin-Arrese (1996)³² ha mostrato che diverse metafore concettuali associate alla morte dipendevano da esperienze corporali o sociali. Ha scoperto che le metafore di morte potevano essere raggruppate in domini sociali (LA MORTE E’ SONNO, LA MORTE E’ UNA PERSONA, LA MORTE E’ UN AVVERSARIO, LA MORTE E’ VITA

³⁰ Gathigia, M. G., Wang, R., Shen, M., Tirado, C., Tsaregorodtseva, O., Khatin-Zadeh, O., ... & Marmolejo-Ramos, F. (2018). A cross-linguistic study of metaphors of death. *Cognitive linguistic studies*, 5(2), 359-375.

³¹ Cinese, persiano, gikuyu, russo, spagnolo e svedese.

³² Marin-Arrese, J.I. (1996), *To die, to sleep. A contrastive study of metaphors for death and dying in English and Spanish. Language Science*, 18 (1-2), 37-52.

ETERNA, LA MORTE E' L'ATTO FINALE) e domini spaziali (LA MORTE E' UN CONTENITORE, LA MORTE E' UN VIAGGIO, LA MORTE E' L'ORA FINALE, LA MORTE E' LA FINE, LA MORTE E' SOTTO, LA MORTE E' INTERRUZIONE).

L'interdizione della morte è ancora più forte quando la morte è attuata tramite il suicidio. Le espressioni sostitutive sono molto generiche: “folle gesto”, “gesto irreparabile”, “qualche sciocchezza”, ma abbiamo anche “togliersi la vita”. Anche l'omicidio è fortemente interdetto e per velare questo concetto troviamo espressioni come “eliminare”, “togliere di mezzo”, “far fuori”, ma anche varianti più scherzose come “far la festa”.

Infine, c'è l'interdizione di malattia che grava sui nomi delle malattie non solo per un timore superstizioso di venirne colpiti, ma anche per la repressione sessuale, nel caso delle malattie veneree, e per il senso del pudore o del disgusto per i sintomi più sgradevoli. Anziché “malattia” si usano termini come “indisposizione”, “male”, “malanno”, “malessere”. Così anziché dire che una persona è malata si dice che “non sta bene”.

1.4.2.4 L'interdizione sociale

Sia il concetto di ricchezza che quello di povertà sono legati a un certo imbarazzo, come lo sono i mestieri considerati più umili e scarsamente retribuiti. Per ricco si usa “abbiente”, “benestante”, “privo di preoccupazioni economiche”. Invece per povero si usa “di famiglia modesta”, “persona che si trova nel bisogno”, “in difficoltà”, “bisognoso”. Persino nei rapporti economici non si parla mai direttamente di denaro o soldi, si allude a “una somma”, “un ammontare”.

Sotto questa interdizione rientrano anche i termini atti a indicare l'appartenenza etnica e religiosa. La denominazione delle minoranze etniche è particolarmente colpita da interdizione. Questo accade perché i termini legati alle etnie spesso sono utilizzati in modo dispregiativo per connotare una persona di caratteristiche estetiche e comportamentali che per stereotipo negativo vengono collegate a una

determinata etnia o religione, per esempio il termine “russo” usato con il significato di “persona eccessivamente seria e introversa”. L’interdizione sociale riguarda anche i vizi e difetti della persona di cui si sta parlando e la necessità di esprimersi correttamente su particolari categorie umane e politiche, le quali spesso fanno parte di una minoranza della quale si vuole parlare in termini adeguati. Galli de’ Parentesi (1969:183) attua una prima distinzione tra difetti fisici e difetti morali. I primi sono collegati a una sorta di timore superstizioso simile a quello che accompagna le malattie. I secondi si collegano alla concezione morale della società in cui il parlante vive. Ne sono esempi i modi di dire per descrivere la vecchiaia: “terza età”, “anzianità”, “diversamente giovane”. Ancora in questo ambito rientrano anche le caratteristiche fisiche generali come l’altezza o il peso che sono particolarmente interdetti nella descrizione dei corpi altrui: si pensi a “rotondetto”, “curvy”. Infine, sono annoverati tra i difetti morali e i vizi anche emozioni negativamente connotate come la rabbia a cui spesso ci si riferisce con eufemismi come “si è alterato”, “ha perso la pazienza”, “non ci ha più visto”.

In conclusione, questa breve trattazione mi ha permesso di mostrare come la lingua possa essere facilmente usata per evitare argomenti ritenuti scomodi, imbarazzanti, immorali. L’interdizione ci dà la possibilità di non risultare sconvenienti nel contesto sociale a cui apparteniamo, ma Filippo Domaneschi in *Insultare gli altri* (2020: XIV-XV) ricorda che una lingua deprivata delle ingiurie è deprivata di una sua capacità espressiva. Studiare come e perché insultiamo può aiutarci a capire qualcosa di più del modo in cui concepiamo il mondo e le persone che ci circondano. Arrendersi all’eufemismo ad ogni costo significa rinunciare ad essere linguisticamente preparati ad affrontare le situazioni conflittuali. Se la lingua parlata predispone un dizionario di espressioni insultanti, è perché tali vocaboli rispondono a precise esigenze espressive dei parlanti, come umiliare un avversario, manifestare il proprio potere, attrarre l’attenzione, spronare qualcuno a fare qualcosa, talvolta, persino, dimostrare affetto e sintonia

con chi è bersaglio dell'ingiuria. Domaneschi prosegue spiegando che la retorica che vuole che la lingua venga ripulita da ogni traccia di aggressività o conflittualità rischia di rivelarsi una narrazione miope e ingannevole. Domaneschi (2020: 95-96) afferma che un atto offensivo è uno strumento di creazione del potere simbolico. L'enunciazione di parole offensive, alla stregua della forza fisica, può generare rapporti di potere; chi insulta rivendica un ruolo di superiorità sull'insultato. L'offesa è un dispositivo di dominio e chi si trova in una posizione di potere gode di un privilegio linguistico, per esempio, in una sala operatoria, un'imprecazione è concessa al chirurgo, ma non all'infermiere. Tuttavia, paradossalmente, questo vale anche per chi non detiene alcuna forma di autorità, per chi non ha nulla da perdere. D'altra parte, nelle relazioni asimmetriche di potere, l'offesa può anche configurarsi come un mezzo di emancipazione. L'insulto è uno strumento di lotta contro le sopraffazioni del potere. Allora, proprio da quest'ultima funzione dell'insulto, si può capire perché una rappresentazione artistica della realtà non andrebbe censurata. La censura, in forma di interdizione dell'insulto, e non solo, diventa mezzo di oppressione e toglie un valido strumento di lotta contro le sopraffazioni.

2 Creazione del Corpus

2.1 La grammatica del fumetto

Prima di addentrarmi nella creazione del corpus, dobbiamo domandarci cosa intendiamo con “fumetto” e metterne in luce le principali caratteristiche. La

parola fumetto può essere vista come un termine ombrello che comprende tutte le sottocategorie del genere, anche i manga e le *graphic novel* sono di fatto dei fumetti. Secondo l'enciclopedia Treccani, per esempio, la definizione è la seguente:

“Storia composta da immagini in sequenza, cioè accostate l'una all'altra in modo da suggerire l'idea del movimento, i cui protagonisti parlano spesso per mezzo di ‘nuvole di fumo’ che provengono dalle loro bocche (i fumetti).”

Di seguito, spiego brevemente cosa differenzia questi tre sottogeneri principali³³. Ciò che differenzia le *graphic novel* dai *comic* è la loro non serialità, sono storie che solitamente si concludono in un unico volume. Passo ora ad analizzare qualche differenza con i manga. La prima differenza è l'ordine di lettura delle tavole e delle vignette: i manga si leggono “all'orientale”, ovvero iniziando da quella che nel mondo occidentale sarebbe considerata l'ultima pagina e seguendo le vignette da destra verso sinistra. Rispetto alle altre due categorie, i manga hanno una bassa percentuale di parti scritte, si cerca di raccontare soprattutto tramite immagini, da questo discende un maggiore uso di icone e simboli. I manga, quindi, rispetto ai *comic* e alle *graphic novel*, si appoggiano di più all'immagine che al dialogo. Differenze si rintracciano anche nel layout delle vignette. Bouissou (2011:120) afferma che nel fumetto occidentale la vignetta racchiude ogni disegno per renderlo un momento distinto in una concatenazione cronologica, perciò la vignetta è al servizio del tempo. Invece, nel manga la vignetta è al servizio del senso.

Da qui in avanti, per quanto concerne la seguente trattazione, con il termine fumetto mi riferirò alla sua accezione occidentale volta a una certa serialità. In quel che segue, presenterò una panoramica sulla costruzione del fumetto sia dal punto di vista testuale sia da quello visuale. Questa panoramica servirà a introdurre il *Comic Book Markup Language*, un linguaggio di *markup* che è stato progettato per tenere conto delle caratteristiche di questo genere testuale e che ho

³³ Questi sottogeneri possono essere divisi in ulteriori sottogeneri.

utilizzato, adattandolo, nella costruzione del mio corpus.

Silvia Morgana, nel suo contributo *La lingua del fumetto* (2018), delinea così gli elementi fondamentali di questo genere:

- Vignetta: è lo spazio che racchiude le sequenze disegnate. Solitamente ha forma rettangolare o quadrata. Il contorno può assumere tratti differenti: uniformi nella maggior parte dei casi, tratteggiati quando l'evento rappresentato è un sogno, curvilineo se vi è un salto cronologico, come per esempio un flashback. E' il blocco fondamentale dell'arte fumettistica poiché è l'unità più piccola in cui agisce la complessa interazione tra testo e immagine.
- Fumetto: la nuvoletta posta vicino alla bocca dei personaggi contenente le parole da loro pronunciate o pensate. È solitamente di forma tondeggiante e con il contorno uniforme; un fumetto unito al soggetto parlante da una serie di cerchi di dimensione via via più piccola indica che le parole sono pensate.
- Didascalia: è il riquadro a margine, contenente testi di accompagnamento delle vignette. Il testo di una didascalia può avere funzioni differenti: una semplice funzione contestualizzante finalizzata a fornire le coordinate spaziali e temporali della narrazione o una funzione narrativa più complessa, descrittiva, volta a sottolineare verbalmente un'azione già rappresentata dalle immagini.
- Onomatopee: sono rese verbali di suoni collocati internamente o esternamente alla nuvoletta, hanno la funzione di integrare l'immagine, specificando e rafforzando l'azione del personaggio o la situazione. Per lo più hanno origine da parole della lingua inglese cristallizzatesi in italiano come vere e proprie onomatopee: *gulp* per indicare sorpresa, dall'inglese *to gulp* "deglutire"; *sigh* per indicare un sospiro, dall'inglese *to sigh* "sospirare" o *crash* per indicare il rumore di uno schianto, dall'inglese *to crash* "rompersi".

- Segni di punteggiatura: specifico del linguaggio dei fumetti è l'impiego di segni di punteggiatura autonomi rispetto al testo scritto, interni o esterni alla nuvola, con funzione soprattutto di visualizzare metaforicamente uno stato d'animo.
- Simbolizzazioni grafiche e segni cinetici: sono le metafore visualizzate, cioè, la traduzione in immagini di metafore linguistiche, per esempio le stelle attorno alla testa del personaggio per indicare dolore (dall'espressione idiomatica "vedere le stelle"). Frequenti sono anche i segni cinetici, segni convenzionali che indicano movimento, come le linee spezzate che indicano la traiettoria delle pallottole.
- Lettering: è la distribuzione compositiva delle parole e lo stile in cui è realizzato il testo. Simili rilievi grafici hanno la funzione di segnalare variazioni nel tono della voce ed enunciati di particolare enfasi.
- Leggi di organizzazione: sono leggi convenzionali in base alle quali avviene il movimento di lettura della sequenza di vignette e delle nuvolette nella vignetta.

È poi Daniele Barbieri, in *Semiotica del fumetto* (2022:48-54), a parlare dell'importanza dello spazio bianco, sostenendo che lo spazio bianco tra le vignette è ciò che rende il fumetto tale. Si tratta di uno spazio bianco tra le cornici delle singole vignette che rappresenta lo iato temporale tra l'evento rappresentato da un'immagine e quello rappresentato nella successiva. Nel fumetto il movimento deve essere evocato, raccontato implicitamente rappresentando un frammento. Il vuoto dello spazio bianco è una rappresentazione temporale di durata qualsiasi.

Morgana prosegue spiegando come la "grammatica" sopra delineata fa in modo che un elevato grado di convenzionalizzazione contraddistingua la lingua del fumetto sottoponendola a vari vincoli. Il primo è spaziale: la nuvola condiziona la lunghezza delle frasi favorendo l'uso di periodi corti e di una sintassi con poche subordinate; tuttavia, in alcuni fumetti

la nuvola può racchiudere riflessioni dei personaggi e discorsi più lunghi.

Un secondo vincolo è di natura stilistica: lo stile del fumetto e i suoi registri linguistici tendono a restare immutati in un prodotto editoriale nel corso degli anni influenzando la caratterizzazione e la stereotipizzazione linguistica dei personaggi.

Un altro forte vincolo è di tipo diamesico: in piccola parte il fumetto può essere classificato come uno “scritto-scritto”³⁴, ma la lingua del fumetto è prevalentemente un “parlato-scritto”, cioè uno scritto in cui vengono inseriti tratti tipici del parlato. L’imitazione dell’oralità viene resa con la frammentazione e i segnali discorsivi; nel testo le interruzioni vengono segnalate da puntini di sospensione e le disfluenze del parlato vengono riprodotte nelle nuvole con parole e frasi incomplete e molte sono anche le pause e le ripetizioni.

Anche la deissi è un elemento importante, che non solo simula il parlato, ma sfrutta anche l’interazione con le immagini. Nel fumetto abbondano i pronomi personali, gli aggettivi e pronomi possessivi, gli avverbi deittici di luogo, gli aggettivi e pronomi dimostrativi, gli avverbi e le locuzioni temporali. I dialoghi sono poi caratterizzati da diversi segnali discorsivi³⁵, uno dei fenomeni più importanti fra le strategie di simulazione del parlato. Anche le interiezioni caratterizzano il parlato fumettistico e comunicano prevalentemente le emozioni dei personaggi. Sono molto diffusi gli allocutivi e vocativi, i quali hanno la funzione di fare appello all’interlocutore. Frequenti sono poi gli appelli a persone o entità assenti dal contesto, come preghiere e invocazioni a divinità. Infine, l’uso

³⁴ Varietà diamesica. Il termine “dimensione diamesica” fu coniato da Mioni (1983: 508) per indicare “le differenze del mezzo via via usato per comunicare”. Perciò la variazione diamesica è la capacità di una lingua di variare a seconda del mezzo o canale adottato, sia esso scritto (grafico-visivo) o parlato (fonico-acustico). Queste variazioni non consistono in una opposizione polare tra scritto e orale, ma in un *continuum* di gradini intermedi. Entro questa cornice teorica, con il termine scritto-scritto, coniato da Nencioni (1976), si intende quella varietà diamesica che sta a uno dei poli di questo *continuum* e indica una varietà di scritto pianificato, autonomo dal contesto e che “non mostra alcun intento di avvicinarsi allo stile del parlato” (Rossi, 1999: 533).

³⁵ I segnali discorsivi sono tutte quelle espressioni che ci servono a strutturare il discorso. Hanno una funzione procedurale, proprio perché indicano all’ascoltatore la “procedura” che questi deve mettere in atto per interpretare correttamente i segmenti di dialogo in cui sono presenti i segnali discorsivi. Questa funzione si suddivide in tre sottofunzioni: interazionale, marca punti salienti dell’interazione; metatestuale, marca la struttura generale del dialogo; cognitiva, marca i processi cognitivi che avvengono mentre si sta parlando. (Sansò, 2020).

delle imprecazioni è ampio e stereotipato.

Dal punto di vista morfosintattico si preferiscono fenomeni che, pur imitando il parlato, non trasgrediscono radicalmente la norma grammaticale cui rigidamente si conforma lo scritto, per esempio: è molto diffuso l'allocutivo voi come forma di cortesia (ad oggi marcato sia a livello geografico che di registro); vi è un uso frequente di "cos'è" e "cosa c'è" ; il "perchè" interrogativo è spesso sostituito con "come mai"; viene usato "e così" con funzione coordinante; il futuro viene alternato con il presente indicativo, ecc. Non vi sono aperture a fenomeni marcati diafasicamente e diastraticamente come più bassi, come il tema sospeso o il "che" polivalente (Morgana, 2018: 242-243). Il lessico della lingua del fumetto è formato prevalentemente da colloquialismi e da un vario repertorio di frasi fatte e idiomatismi, mentre i forestierismi non sono particolarmente numerosi.

Più nello specifico, cosa possiamo invece dire sulla "grammatica" di *Tex*?

Un'analisi della grammatica di *Tex* ci viene fornita da Ivano Paccagnella in *-Vàlgame Dios, pards! - Così parlò Tex Willer (2002)*.

Le vignette rispettano il classico formato Bonelli e sono dunque disposte in una griglia di 3x3. Questo formato nasce dalle originali pubblicazioni in albi a strisce, dove ogni pagina era una striscia formata da due o tre vignette. Successivamente, Bonelli ha scelto di ristampare in un formato che raggruppasse tre strisce per pagina. Paccagnella ci dice quindi quanto segue:

"Dal punto di vista della struttura visiva, prevalgono in *Tex* "tradizionalità" e regolarità del codice grafico: ogni striscia è a spazio suddiviso in due o tre, o a spazio pieno a volte alternato nella pagina, per le storie più recenti ad albo. Prevalde una successione continua, ordinata, con inquadrature preferibilmente frontali, alla John Ford verrebbe da dire, evitando altri tipi di angolazioni che invece sono più frequenti in altri fumetti di avventure. *Tex*, cioè, sembra quasi volutamente ignorare altre forme e strutturazioni della cornice e altri tipi di inquadratura." [Paccagnella 2002]

Proseguendo con l'analisi, Paccagnella (2002) passa a parlare dei *balloon*, che sono regolari e di dimensione varia a seconda della quantità di testo, ma sempre tondeggianti e a linea continua, tranne i casi di ondulazione, per riferire i soliloqui, o quelli a nuvoletta per i messaggi di fumo, o, infine, quelli che inquadrano onomatopee o grida di vario genere. Questi *balloon* hanno sempre l'indicazione dell'appendice acuta, pochi sono i casi di variazione, o l'appendice a bollicine per indicare il pensiero, i sogni o i ricordi.

Per quanto riguarda le didascalie esse abbondano e presentano sia funzione contestualizzante sia una forte funzione narrativa. E' sempre Paccagnella (2002) a riferire che le didascalie sono collocate regolarmente in alto a destra su una o più righe o in un riquadro autonomo più stretto a inizio di striscia, a sinistra. In *Tex*, le didascalie hanno una posizione fissa e una funzione prevalentemente narrativa, esplicativa, di collegamento o descrittiva; generalmente nella prima vignetta raccontano gli antefatti della storia, presentano il luogo dell'azione, il tempo, introducono i personaggi e le situazioni, nel corso della narrazione indicano mutamenti spazio-temporali, avvenimenti che accadono "in altri luoghi" fuori testo che sono in genere introdotte da "mentre", "frattempo" o che non sono presenti nella vignetta.

Le onomatopee sono presenti, anche se lo erano molto meno nelle pubblicazioni dei primi anni, si presentano prevalentemente fuori dalle nuvole e sono di provenienza inglese. Le più comuni sono quelle connesse all'uso delle armi o ai rumori della rissa: *Bang, Zip, Boum, Sock, Smack, Crash e Splash*; numerose sono anche quelle connesse al mondo animale, come il nitrito dei cavalli o l'ululato dei coyote.

In *Tex* troviamo segni di punteggiatura autonomi dal testo e usati con la funzione di esprimere uno stato d'animo. Questi vengono spesso utilizzati, per esempio, quando il personaggio è impossibilitato a parlare, magari perché imbavagliato.

Non erano presenti nei primi anni le metafore visualizzate, ma era invece utilizzato qualche segno cinetico. Per esempio, è frequente la linea spezzata per indicare la traiettoria di una pallottola, associata all'onomatopea *Zip*.

Il lettering è presente e spesso indica stupore o un cambio di tono nel personaggio parlante. Il *font* dei caratteri è un marchio di fabbrica di *Tex*, uno stampatello a bastoncino dritto e regolare, che cambia solo nelle didascalie divenendo un corsivo maiuscolo. Il corpo grafico delle scritte, il loro formato e lo stile sono inoltre modificati quando vi sono suoni inarticolati, onomatopee o quando si desidera evidenziare una differente resa fonica, come nel caso di un urlo che può essere rappresentato da una scritta ingrandita e in grassetto.

Le vignette si leggono convenzionalmente da sinistra a destra e dall'alto in basso. Anche nel linguaggio, *Tex* sembra rispettare le caratteristiche salienti del fumetto. Vi è una forte tendenza all'imitazione dell'oralità, frequenti sono le parole e le frasi incomplete, vastissimo è l'utilizzo dei puntini di sospensione per segnalare interruzioni e pause; inoltre, è molto sfruttata la deissi, sono frequenti i pronomi personali, tra cui il pronome di cortesia "voi", e i dimostrativi; larga diffusione hanno anche le interiezioni, spesso per segnalare stupore, o il dolore che segue l'esser colpiti da un colpo d'arma da fuoco. Anche i vocativi trovano largo spazio, insieme alle invocazioni di entità assenti dal contesto, incluse le invocazioni a divinità pagane. *Tex* si caratterizza soprattutto per la fantasia nel coniare imprecazioni, che sono una vera e propria cifra stilistica della testata; il riferimento più sfruttato nelle imprecazioni è quello al diavolo e al suo ambito semantico, ma sono frequenti anche i rinvii a divinità pagane e indiane o fantasiose.

A livello di sintassi del periodo, non sono pochi i momenti in cui i personaggi (prevalentemente *Tex*) si esprimono con periodi molto lunghi, che dilatano l'ampiezza della nuvola e conferiscono un peso insolito al testo scritto. Altrettanto avviene nel caso delle didascalie, che spesso occupano da sole un'intera vignetta.

Per quanto riguarda il lessico, è effettivamente composto prevalentemente da colloquialismi e frequenti idiomatismi, molto fantasiosi; dal punto di vista dei forestierismi, spicca la presenza di iberismi, che sono ricorrenti e comprensibili, spesso usati come intercalare o con funzione fàtica, e sono presenti anche

anglismi usati prevalentemente nella toponomastica. Paccagnella (2002), a riguardo della toponomastica, aggiunge che i toponimi oscillano fra la tipologia pueblo-messicana e quella yankee, particolarmente in accezione cittadina. La collocazione geografica delle avventure del ranger texano, fra Texas e New Mexico, rende quasi naturale la frequenza di inserti lessicali spagnoli, limitati però alle poche parole che hanno una funzione evocativa, come le esclamazioni, le esortazioni e le imprecazioni. Stessa funzione rivestono anche i pochi anglismi, per lo più generici, per esempio i nomi dei *cowboys*, dei *farmers*, delle città, o connessi alla terminologia degli allevatori: *ranch*, *ranchers*, *corral*, *mustang*, e a quella delle armi: *colt*, *derringer*, ecc. Al confronto, la presenza indiana è ancora più limitata a pochi termini: *squaw*, *totem*, e alle affermazioni e esclamazioni “silenziose”: *ugh*, *augh*.

2.2 Raccolta dati

Come discusso nella sezione precedente, l’obiettivo di questo progetto di tesi era di focalizzarmi sul genere fumetto, con particolare attenzione al panorama italiano. Volevo creare un corpus e mostrarne i possibili modi di utilizzo; a questo scopo ho incluso nella mia trattazione un caso di studio (Sezione 3).

Prima di fare questo è stato necessario scegliere a quale prodotto editoriale rivolgermi e ho inizialmente ristretto la mia ricerca a fumetti italiani che disponessero di una certa serialità e di un certo grado di codifica. Tali esigenze mi hanno portato a ricercare i fumetti italiani più longevi restringendo il campo ai seguenti: *Tex Willer* (1948), *Diabolik* (1962), *Zagor* (1965) e *Dylan Dog* (1986). La ragione che mi ha portato a scegliere, tra questi, *Tex Willer* è l’esistenza di diverse versioni di questo fumetto e la possibilità di distinguere la versione originale dalle altre grazie ad alcuni specifici rimaneggiamenti. Queste modifiche, come ho riportato nella Sezione 1.3, erano dovute alla censura applicata dal governo di stampo fascista. Per questa motivazione, ho deciso di creare un corpus che potesse tener conto di queste due versioni. Per fare ciò è

stato innanzitutto necessario capire quali fossero i numeri non censurati e dove reperirli. Questi sono risultati essere gli albi a striscia pubblicati con cadenza settimanale a partire dal 1948 fino al 1950 con il nome *Collana del Tex*, per un totale di 84 numeri suddivisi in due serie³⁶. Questa collana è poi proseguita, ma, con l'istituzione del marchio di Garanzia Morale, le strisce venivano pubblicate già censurate, senza bisogno di modificarle in seguito. Individuati i numeri di mio interesse ho iniziato a cercare dove reperirli. Grazie a uno scambio di email con la casa editrice Bonelli, sono venuta a conoscenza di una recente ristampa anastatica di queste strisce iniziata dal 12 ottobre 2021 e reperibile settimanalmente in edicola con la *Gazzetta dello Sport* e il *Corriere della Sera*. Nella mia ricerca ho poi avuto la fortuna di scoprire che il proprietario della fumetteria della mia città, appassionato di *Tex Willer*, aveva già acquistato e accuratamente riposto, in un faldone nel magazzino del suo negozio, tale ristampa, che ha gentilmente messo a mia disposizione. Ho poi dovuto scegliere la versione censurata con cui poter fare un'analisi comparativa. La scelta è ricaduta sull'unica attualmente disponibile: *Tex Classic*, che è una ristampa a colori iniziata il 3 marzo 2017 con uscita quindicinale, che raggruppa in ogni fascicolo sei albi a striscia.

Successivamente, ho iniziato un lavoro comparativo, visionando vignetta per vignetta le due diverse edizioni e producendo una tabella a due entrate riportante le due versioni con indicazione della loro collocazione. Ho titolato la prima colonna "Versione originale non censurata. Albi a strisce" e la seconda: "Ristampa censurata. Fascicoli (6 numeri per ogni fascicolo)". Ho poi provveduto a poco a poco a inserire i dati. Per motivi pratici, la mia analisi è giunta fino alla *Collana del Tex n.42*, corrispondente al fascicolo 7 del *Tex Classic*, perciò alla metà esatta rispetto al totale dei dati analizzabili. Riporto parte di tale tabella qui di seguito, rimandando all'appendice³⁷ per la versione completa:

³⁶ Vedi Appendice 2.

³⁷ Vedi Appendice 3.

Versione originale non censurata. Albi a strisce	Ristampa censurata. Fascicoli (6 numeri per ogni fascicolo)
Collana del Tex N. 1 Il Totem Misterioso	
Striscia 1, Vignetta 1: “Ah.. eccoli... vengono dalla prateria... e non è lo sceriffo con i suoi <i>scagnozzi</i> ...”	Pagina 3, Vignetta 1: “Ah, eccoli... vengono dalla prateria... e non è lo sceriffo coi suoi <i>uomini</i> ...”
Striscia 4, Vignetta 3: “Tex Willer, il <i>fuori-legge</i> solitario?”	Pagina 4, Vignetta 3 “Tex Willer il <i>giustiziere</i> solitario?”
Striscia 18, Vignetta 3: “Chiudi il becco gatta. Voi tenetela! Le darò io stesso una <i>frugatina addosso</i> ”	Pagina 8, vignetta 9: “Chiudi il becco gatta. Voi tenetela! La <i>perquisirò io stesso</i> ”

Tabella 1 Versione non censurata e censurata di Tex a confronto

2.3 Metodologia

2.3.1 Markup

La codifica dei caratteri permette ai dati testuali di essere letti da un computer, grazie a un codice che permette l'interazione tra uomo e macchina. ASCII e UNICODE sono gli strumenti che definiscono una corrispondenza tra una sequenza di bit e dei simboli alfanumerici e permettono così la presentazione del testo in una forma che può essere letta dal computer (MRF, Machine Readable Form). Un testo è una sequenza di simboli che ha un significato per i suoi utilizzatori, ma non per il computer, e questo significato va oltre la mera sequenza di caratteri. Per rendere esplicite alla macchina le informazioni che un

testo porta con sé è necessario un ulteriore livello di codifica. Si può distinguere tra un “livello basso” di codifica, chiamato anche codifica dei caratteri o codifica dei dati primari, e un “livello alto” che è anche chiamato *markup*. Il *markup* è quindi l’atto di arricchire la sequenza di caratteri, che rappresentano il testo digitale, con altre stringhe di caratteri chiamati "marcatori". Gli aspetti che possono essere aggiunti riguardano o la struttura logica del documento o le sue caratteristiche fisiche.

Il *markup* può essere o non essere proprietario. Un linguaggio di markup proprietario è un linguaggio creato da una società che lega le istruzioni di codifica al software che può interpretarli, limitando così la portabilità di un documento annotato seguendo tale linguaggio. Un linguaggio di markup non proprietario consiste invece un set di istruzioni standardizzate e condivise da organizzazioni che non si considerano proprietarie del codice, ma anzi lo rendono disponibile alla comunità; questo fa sì che documenti annotati seguendo un linguaggio non proprietario siano sempre leggibili, a prescindere dal software che si usa per interpretarli. Inoltre, il *markup* può essere leggibile o non leggibile: nel primo caso può essere delegato a un’applicazione che lo incorpora e nasconde rendendo il file prodotto leggibile solo dall’applicazione in questione; nel secondo caso non è richiesto nessun programma particolare per permettere al codice di essere visualizzato e interpretato dall’utente. Il *markup* può poi essere orientato al layout (presentazionale) o orientato alla struttura (descrittivo o analitico): il primo è usato per descrivere le caratteristiche fisiche del documento, mentre il secondo segnala elementi appartenenti alla struttura logica del testo, cioè specifica il ruolo di ciascun blocco nel testo (titolo, capitolo, paragrafo, nota, ecc.). Infine, un *markup* può essere procedurale o dichiarativo: il *markup* procedurale fornisce istruzioni che specificano le caratteristiche *output* del testo elettronico, mentre quello dichiarativo descrive determinate caratteristiche formali o presentazionali del documento. Approfondendo quest’ultimo punto, i linguaggi di *markup* procedurali sono un set di istruzioni che indicano localmente la composizione tipografica e strutturale della pagina, le spaziature e i font e

modificano questi parametri direttamente nella porzione di testo a cui sono legati. Questo tipo di *markup* è così chiamato perchè specifica le procedure di processazione che le sequenze di caratteri devono subire al momento della stampa. Il limite del *markup* procedurale è che le informazioni sulla struttura logica del testo sono perse; inoltre, questo è un linguaggio strettamente legato al software che è in grado di interpretare le sue istruzioni e questo limita la trasferibilità dei documenti digitali. Per risolvere questi problemi, sono stati creati i linguaggi di *markup* dichiarativi. In questi linguaggi, i simboli di *markup* sono utilizzati come marcatori strutturali. I linguaggi basati su questo tipo di linguaggio consistono in un set di etichette che indicano primariamente la funzione logico-strutturale svolta dalla porzione di testo a cui si riferiscono. Ciascuna porzione è associata a un *tag* che la definisce come un titolo, paragrafo, nota a pie' di pagina, citazione, ecc., senza preoccuparsi di come questi elementi appaiano fisicamente. I principali linguaggi di *markup* dichiarativi sono: SGML, HTML (una diretta derivazione di SGML ideata per l'implementazione degli ipertesti) e XML (un subset semplificato ideato per la creazione di testi elettronici che possono anche essere utilizzati sul *Web*). In conclusione, i linguaggi dichiarativi sono usati per la descrizione logico-strutturale dei testi, il formato dei dati è non-proprietario, sono leggibili dagli utilizzatori e sono, inoltre, indipendenti dai software perché basati esclusivamente su istruzioni espresse in formato di "solo-testo".

2.3.2 Text Encoding Initiative³⁸

XML-TEI (Text Encoding Initiative) è un linguaggio di *markup*. Come presentato nella sezione precedente, con *markup* si intende la pratica di aggiungere delle annotazioni a una porzione di testo al fine di dargli una struttura o significati addizionali. Invece, il linguaggio di *markup* è un set di regole che servono a descrivere aspetti strutturali, semantici o presentazionali di documenti e dati. Consta di un vocabolario (le etichette o tag) e di una sintassi (regole per

³⁸ <https://tei-c.org/release/doc/tei-p5-doc/it/html/index.html>.

inserire le etichette e combinarle tra loro). La TEI è uno schema di annotazione ideato specificatamente per rappresentare i dati in ambito umanistico, nato da un'iniziativa del 1987.³⁹ Per raggiungere questo obiettivo, gli studiosi che parteciparono al progetto presero SGML (Standard Generalized Markup Language) come linguaggio di base. La struttura TEI è perciò basata sugli stessi principi di SGML, cioè la preferenza per un *markup* di tipo dichiarativo piuttosto che procedurale. Due obiettivi hanno guidato la creazione di questo linguaggio: il primo è di consentire agli studiosi di rappresentare il loro materiale di ricerca in una forma digitalizzata utilizzando un linguaggio descrittivo che rispecchi i tipi di termini e concetti analitici che sono familiari ed essenziali agli studi umanistici; il secondo obiettivo è di fornire agli studiosi la possibilità di condividere i materiali risultanti dalle loro ricerche utilizzando un linguaggio descrittivo comune.

Possiamo definire TEI come una grammatica che ha il compito di assegnare un vocabolario normalizzato a XML. Questo linguaggio di *markup* fornisce circa 450 elementi differenti per soddisfare tutte le necessità di annotazione. Le linee guida TEI sono oggi diventate uno standard nelle *Digital Humanities*, umanistica digitale o informatica umanistica. Oltre a marcare aspetti semantici e strutturali del testo, le linee guida mettono a disposizione di chi annota dei moduli per la rappresentazione dei metadati, quali nomi e date, informazioni editoriali, descrizione del manoscritto o dell'originale cartaceo, collegamenti, critica testuale e così via (alcuni di questi sono presentati nella sezione 2.4). Al fine di facilitare l'apprendimento dello schema, questo modello di codifica è stato diviso in tre blocchi principali:

1. Il tagset centrale (*core tagset*), gli elementi presenti in tutti i documenti TEI inclusi i metadati;

³⁹ A tale progetto collaborarono tre associazioni: Association for Computers and the Humanities (ACH), Association for Computational Linguistics (ACL) e Association for Literary and Linguistic Computing (ALLC).

2. Il tagset di base (*base tagset*), suddiviso come segue: testo in prosa, versi, testo drammaturgico, testo parlato, dizionari, ecc.;
3. Il tagset aggiuntivo (*additional tagset*), in cui vari moduli sono inclusi: link, analisi stilistica, trascrizione di fonti primarie, la codifica dell'apparato critico, nomi e date, immagini, grafici, ecc.

La TEI è organizzata in moduli così che gli studiosi che stanno lavorando in una specifica area disciplinare possano utilizzare soltanto quelli rilevanti per il loro lavoro e omettere gli altri.

Le regole per uno specifico linguaggio di *markup* XML sono specificate nella DTD (*Document Type Definition*). Un documento che si conforma alla sua DTD è detto “valido” e editor XML come Oxygen⁴⁰ (da me usato per questo progetto di tesi⁴¹) includono un “validatore”, cioè una routine del software che verifica il documento e ne dichiara la sua validità o crea una lista di errori. La DTD consiste in una serie di dichiarazioni riguardo elementi, attributi ed entità. I software che interpretano la DTD sono interessati alla forma di queste dichiarazioni, che devono essere racchiuse dai simboli <! > e devono dichiarare: il tipo di oggetto che descrivono (un elemento, una lista di attributi, una lista di valori), il suo nome e cosa contiene.

In un documento TEI, tutto è contenuto nel *root element*. Di seguito riporto il *root element* del corpus da me creato come esempio:

```
<TEI version="3.3.0" xmlns="http://www.tei-c.org/ns/1.0"
xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">
```

La struttura del documento consiste poi negli elementi annidati preceduti da un “prologo”, che ha due funzioni: identifica il documento come un documento XML e identifica il tipo di documento e la DTD da cui è governato. Di seguito riporto il “prologo” del mio corpus:

⁴⁰ Un editor XML è uno strumento software utilizzato per creare, modificare e manipolare documenti XML.

⁴¹ Una volta selezionato il fumetto da includere nel corpus, il testo è stato digitalizzato usando questo software e attenendosi agli standard TEI esistenti laddove possibile oppure trovando soluzioni nuove che però rientrassero comunque nelle regole TEI.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE TEI SYSTEM "cbml.dtd">
```

La prima stringa deve comparire in qualsiasi documento XML, mentre la seconda stringa varia a seconda del documento. Di seguito, ciascun testo che venga codificato in accordo con le linee guida TEI presenta il *TEI header* e il *TEI text*. Ogni documento TEI come primo elemento contenuto nel *root element* ha il *TEI header*. Il *TEI header* contiene tutte le informazioni utili per la descrizione bibliografica del testo elettronico e il suo esemplare originale di riferimento. Codifica inoltre metodi e caratteristiche della trascrizione in formato digitale, note non bibliografiche e revisioni apportate dall'editore dell'edizione in questione. Questa sezione del file xml contiene i metadati della risorsa, cioè le meta-informazioni utili per descrivere il testo elettronico prodotto e il documento cartaceo utilizzato come modello per la trascrizione digitale. Il *TEI header* è seguito dall'elemento *text*. L'elemento <text> contiene il testo ed è diviso a sua volta in quattro elementi:

- <front> e <back>: elementi opzionali, richiesti qualora il documento contenga informazioni paratestuali all'inizio o alla fine del testo, quali indice dei contenuti o appendici, che si reputa necessario codificare.
- <body>: elemento obbligatorio che introduce il corpo del testo.
- <group>: elemento obbligatorio nel caso di una serie di testi che sono parte della stessa pubblicazione, ciascuno con la propria individualità.

2.3.3 Comic Book Markup Language

John Walsh, nel suo articolo “Comic Book Markup Language: An Introduction and Rationale”, spiega che il Comic Book Markup Language (CBML) è un linguaggio XML creato per codificare documenti multiformi che ricadono sotto la categoria di fumetto.

Walsh (2012) informa che l'atto del codificare un documento è una forma di scoperta in cui il programmatore mappa la struttura di un documento, identifica gli elementi semantici di interesse e documenta relazioni interne ed esterne al

documento. La codifica accademica è una forma sia di lettura che di scrittura. E la lettura, tramite il linguaggio di *markup*, è inscritta nel testo digitale.

Annotare significa non solo registrare dati e informazioni, ma significa anche interpretare; l'annotazione è inserita nel materiale di un testo non a caso, ma per veicolare un significato e renderlo esplicito per una macchina.

Il CBML è basato sulla *Text Encoding Initiative P5: Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange*. Come spiegato nella sezione precedente, le linee guida TEI sono un modello concettuale per la rappresentazione digitale di una moltitudine di documenti e danno raccomandazioni sui modi adeguati di rappresentare quelle caratteristiche delle risorse testuali che hanno bisogno di essere identificate esplicitamente, in modo da facilitarne la processazione da parte di programmi e strumenti informatici. In particolare, specificano un set di marcatori che possono essere inseriti nella rappresentazione elettronica del testo, in modo da marcarne la struttura e altre caratteristiche di interesse. ([TEI2010c])

A partire da tempi recenti, le linee guida TEI forniscono elementi e attributi per collegare le trascrizioni a delle immagini facsimile di pagina. Quest'ultima caratteristica è particolarmente utile per la codifica di lavori graficamente ricchi, come i fumetti. Dai moduli disponibili in TEI, chi annota seleziona un sottoinsieme che soddisfi le esigenze di un particolare documento, progetto, raccolta o approccio analitico. Le linee guida sono flessibili e forniscono un vocabolario e dei meccanismi per la codifica e la descrizione di una ricca varietà di documenti. Tuttavia, riconoscendo che non tutti i tipi di documenti possono essere previsti, vi è un sistema per la personalizzazione e per estendere il set di *tag* con elementi nuovi e attributi modificati.

Walsh riconosce come le linee guida TEI siano già adeguate a codificare molti aspetti dei fumetti, ma aggiunge che, nonostante questo, chiarezza concettuale e benefici pratici possono essere ottenuti da qualche modesta modifica e aggiunta. Da queste riflessioni è nato il CBML, una customizzazione di TEI con elementi e attributi per codificare molte delle strutture e delle caratteristiche che si trovano nei fumetti.

Il linguaggio creato da Walsh contiene la parola *book*, perché egli desiderava sottolineare gli aspetti che accomunano i fumetti ai più classici libri e, in particolare, le proprietà materiali e le caratteristiche bibliografiche. La presenza di entrambi i termini, *comic* e *book*, vuole, nelle idee del suo creatore, mostrare la consapevolezza del grande ventaglio di contenuti che l'artefatto materiale può presentare e l'integrazione di contenuti fumettistici correlati a contenuti para-testuali.

Il CBML è primariamente destinato a rappresentare e analizzare i fumetti del ventesimo e ventunesimo secolo.

L'obiettivo principale, secondo Walsh, è di supportare lo studio e l'analisi dei fumetti. Un largo corpus di fumetti digitalizzati, assieme a una trascrizione codificata e metadati descrittivi, permetterebbe infatti agli accademici di condurre ricerche sulle parole chiave legate a un argomento di interesse, sull'apparizione di uno specifico personaggio, o ancora di cercare lavori di specifici autori e artisti. Perciò, l'obiettivo più pratico del CBML è fornire un formato digitale che supporti diversi tipi di ricerca e analisi digitali.

I fumetti sono però solo un tipo di documenti graficamente complessi; dunque, il CBML ha anche il desiderio di esplorare più in generale la digitalizzazione e annotazione di una classe più ampia di documenti integrati con immagini pittoriche e testo, per esempio: manoscritti miniati, poemi illustrati, le pubblicità sui giornali, ma anche pagine *Web*.

I fumetti forniscono uno degli esempi più ovvi dell'integrazione e co-dipendenza di testo e immagine. Come le immagini e il testo in un fumetto sono collegate, così anche il testo sorgente è inestricabilmente legato alla lettura e interpretazione dello studioso nel documento codificato. I documenti codificati sono meta-documenti che descrivono e accrescono l'informatività, ma funzionano anche come strumenti performativi. Per strumenti performativi intendo che i documenti codificati non solo forniscono informazioni da poter consultare come "mera" lettura, ma possono essere anche interrogati per specifici scopi, per estrarre dati. Da qui nasce il concetto di *distant reading*, che utilizza i

testi codificati più come strumenti, perciò in grado di eseguire una performance, piuttosto che come testo vero e proprio. Lo studioso Franco Moretti (2020) parla del *distant reading* per indicare le strategie utilizzate per analizzare un numero massiccio di documenti letterari e storici. Se si desidera guardare oltre al canone il *close reading* non è sufficiente, non è designato a questo scopo anzi è designato a fare l'opposto, è un studio minuzioso di pochi testi. Il *distant reading* ci insegna invece come “non leggere i testi”. La distanza è una condizione di conoscenza: permette di concentrarsi su unità che sono molto più piccole o molto più grandi del testo. Se in questo processo qualcosa scompare, è importante capire che per comprendere il sistema nella sua interezza dobbiamo accettare di perdere qualcosa.

Il singolo fumetto o ancora di più le *graphic novel* possono essere compresi meglio tramite strategie di *close reading*, ma la comprensione dei fumetti come sistema, che spesso proseguono per decenni, richiede anche il *distant reading*; il CBML ha l'obiettivo di permettere anche questo tipo di fruizione e analisi.

Infine, l'abilità di identificare e caratterizzare componenti testuali dell'arte fumettistica e descrivere ed analizzare l'interazione tra testo e immagine è anch'esso uno degli obiettivi principali del CBML.

Nelle sezioni che seguono farò un excursus degli elementi che compongono il *Comic Book Markup Language*. Alcuni di questi elementi contengono la dicitura “cbml” che funge da *namespace*. Un *namespace* è un vocabolario usato per identificare univocamente gli elementi e gli attributi in un documento XML. Un documento XML può contenere elementi ed attributi provenienti da più di un vocabolario. Dando a ciascun vocabolario XML un *namespace* si risolve l'ambiguità tra elementi ed attributi che posseggono nomi identici.

2.3.1.1 <cbml: panel>

La vignetta è l'elemento base di costruzione di significato in un fumetto. Dentro di essa incorpora: immagini, testo ed effetti sonori.

Il CBML fornisce l'elemento <cbml: panel> per rappresentare questa unità

fondamentale. Il `<cbml: panel>` è una modificazione dell'elemento `<div>` di TEI, che nel modello TEI rappresenta una generica suddivisione del testo. L'attributo `@n` può essere usato per numerare le vignette, così come tutti gli altri elementi TEI. Un altro attributo che si può utilizzare è `@characters`, creato appositamente per identificare i personaggi, il cui elenco completo potrà poi essere codificato nell'elemento `<castGroup>`. Un ulteriore attributo, `@ana`, abbreviazione di *analysis*, è utilizzato per descrivere la transizione dalla precedente vignetta a quella attuale; questo è un attributo già presente in TEI.

2.3.1.2 `<div type= "panelGrp">`

La maggior parte delle teorie sui fumetti distingue tra fumetti a vignetta singola, i cartoni, e fumetti a vignetta multipla in cui la sequenza multipla delle vignette gioca un ruolo fondamentale nella produzione del significato. La totalità delle vignette che costituisce l'impianto narrativo di un fumetto è suddivisa in gruppi di vignette. La sequenza di vignette che un lettore ha nel suo campo visivo tendenzialmente è una composizione intenzionale e spesso corrisponde a una pagina fisica; tuttavia, questa situazione non costituisce la regola e altre soluzioni sono possibili. Per cogliere questo livello di composizione il CBML utilizza l'elemento TEI `<div>` con l'attributo `@type` che è usato per indicare il tipo di suddivisione testuale e che in questo caso prende il valore *panelGrp*.

2.3.1.3 `<cbml: balloon>` e `<cbml: caption>`

All'interno della vignetta il contenuto testuale si trova in didascalie e nuvolette.

Per codificare il testo contenuto in nuvolette il CBML fornisce l'elemento `<cbml: balloon>` a cui possono essere aggiunti gli attributi: `@type`, per indicare se la nuvoletta è di tipo *speech*, *thought*, ecc., e `@who` che indica quale personaggio sta parlando. Le scritte all'interno di una nuvoletta potrebbero avere rese

grafiche, per indicare le quali TEI fornisce l'elemento <rendition>.

Nei fumetti il testo compare anche nelle didascalie e per questo Walsh ha creato l'elemento <cbml: caption>. Si noti che un elemento <caption> è già presente in TEI e nelle linee guida viene descritto come segue:

“the text of a caption or other text displayed as part of a film script or screenplay.”

Questo elemento è destinato tuttavia a testi relativamente brevi e non è adatto ad accomodare la complessità di molte didascalie di fumetti che potrebbero consistere in paragrafi multipli.

2.3.1.4 <floatingText type= “diegetic”>

Pratt (2009) spiega che i documenti diegetici sono un'altra importante caratteristica testuale e grafica dei fumetti. Questi appaiono come parte dell'universo finzionale del fumetto e possono essere visti e letti dai personaggi. Possono essere costituiti da insegne, segnali stradali, giornali, ecc.

Per codificare questi elementi il CBML fornisce l'elemento <floatingText> che ha sempre l'attributo @type con valore *diegetic* e l'attributo @subtype per indicare il tipo di testo (giornale, cartello, lettera, ecc.).

2.3.1.5 <div type= “advert”>

Un fumetto può anche contenere prosa più tradizionale di vari tipi, come contenuti editoriali e promozionali, notizie dell'editore e la posta di fan e lettori abituali.

Le pubblicità che tipicamente si trovano nei fumetti possono essere adeguatamente descritte usando elementi TEI esistenti. L'elemento generico TEI <div> con gli attributi @type e @subtype può essere usato come elemento contenitore per le pubblicità.

2.3.1.6 <note>

Fin qui abbiamo visto come il CBML sia in grado di catturare diverse caratteristiche del fumetto, come il testo, la struttura, la sequenza delle pagine e delle vignette, il raggruppamento di più vignette o ancora la classificazione del tipo di transizioni da una vignetta all'altra. Tuttavia, nessuno di questi elementi tenta di descrivere le immagini che si trovano nei fumetti, in quanto tale tentativo finirebbe per sminuire la forma ibrida del fumetto. Il documento codificato contenente la descrizione dei metadati, la struttura, la trascrizione e l'analisi dovrebbe coesistere ed essere collegato a un'immagine digitale facsimile della pagina del fumetto. Nella sezione *11.1 Digital Facsimiles in the TEI Guidelines* sono descritti gli elementi TEI esistenti e gli attributi necessari per collegare una trascrizione digitale a un'immagine digitale.

D'altro canto però, in base agli obiettivi di ciascun progetto che utilizza il CBML, alcuni studiosi potrebbero voler aggiungere al testo codificato qualche descrizione e analisi dell'aspetto pittorico del fumetto. Il CBML e TEI forniscono degli elementi adeguati a questa analisi. L'elemento `<note>` di TEI può essere utilizzato per fornire una descrizione dettagliata delle immagini; al suo interno, l'attributo `@type` che può essere completato con il valore `panelGrpDesc` per la descrizione di un gruppo di vignette e con il valore `panelDesc` per la descrizione di una singola vignetta. Un'altra opzione è quella di usare l'attributo `@ana` introdotto alla sezione 1.3.1.1.

Infine, l'elemento `<note>` può essere utilizzato anche per descrivere una disposizione non canonica delle vignette, che hanno invece solitamente disposizione in griglie 2x3, 2x2 e 3x3.

2.3.1.7 Storia editoriale

I fumetti solitamente contengono narrazioni serializzate: le storie possono estendersi per molte pubblicazioni, proseguendo anche per decenni, creando così una bibliografia molto complessa, con cambi in titoli, autori, disegnatori, ecc. Le molte strutture disponibili per i metadati in TEI danno la possibilità di descrivere questa complessa storia editoriale.

Walsh, nel suo articolo, conclude la presentazione del CBML nel modo seguente:

“Like most digital humanities projects and markup language development, CBML is an ongoing effort. Although many diverse examples have been shown here, the extent of textual and graphic variation found in the world of comics is astounding. [...] Certainly, many more difficult and challenging comic book documents will be found to test the general applicability of CBML and suggest additions and modifications to the markup language.”

2.3.2 Ulteriori riflessioni critiche sul CBML e l’annotazione dei fumetti

Jacob Murel, nel suo articolo *On the use of XML markup language in comics criticism* (2021), esplora come il CBML potrebbe essere integrato con altri elementi TEI per rispecchiare approcci teorici alternativi allo studio di fumetti, e afferma quanto segue:

“In doing so, this essay argues that markup languages offer not only a means for analyzing encoded documents (as argued in markup scholarship) but also a means for analyzing critical approaches to documents. Because markup language reflects the critical stance of whoever produces the encoding, any revision to the markup potentially reflects a revision to the critical theoretical framework from which the encoder operates. As such, implementation of markup language in comics studies can function as both a metalanguage for describing comics and as a form of meta-criticism, that is, a way to analyze and understand various critical and theoretical frameworks for analyzing comics.”

In questo articolo Murel prende in considerazione due visioni teoriche, quella di Groensteen, conosciuta come *arthrology*, e quella di Cohn, cioè la *theory of comics’ visual language*, le quali sottolineano l’importanza delle relazioni non lineari tra le vignette.

La teoria di Groensteen (2007) enfatizza la co-presenza di vignette sulla pagina, senza trascurare che ciascuna vignetta nel fumetto detiene potenzialmente qualche relazione con le altre. La suddivisione delle vignette in unità narrative di

tempo, il *breakdown*, e la suddivisione delle vignette in pagine, il *page layout* sono le due fondamentali operazioni dell'artrologia. Successivamente Groensteen scrive che le due fondamentali intuizioni che lo guidano sono che i fumetti sono composti da immagini interdipendenti e che queste immagini, prima di conoscere qualsiasi altro tipo di relazione, anzitutto condividono uno spazio sulla pagina. Perciò il significato di una vignetta non risiede nella vignetta stessa, ma nelle relazioni che essa crea: nessuna vignetta esiste isolatamente, ma esistono all'interno del fumetto molteplici relazioni che sono indipendenti dalla lettura lineare del fumetto; insomma, vignette che il *layout* mantiene fisicamente distanti e contestualmente indipendenti si scoprono invece profondamente legate. Anche se Walsh non spiega come questo genere di relazione possa essere annotata nel CBML, TEI fornisce elementi utili anche a rappresentare queste relazioni non lineari. Nell'ottica di questa teoria, l'elemento suggerito da Walsh, <div> con l'attributo @type dal valore *panelGrp*, appare troppo generale. L'elemento <div> è introdotto in TEI per indicare una suddivisione generica del documento indipendentemente dalla sua dimensione o dal genere di appartenenza; dunque, non indica cosa definisce quelle vignette come gruppo: esse potrebbero apparire sulla stessa pagina, o far parte di un blocco narrativo, o condividere un elemento grafico o stile, ecc. Invece, la teoria di Groensteen, suggerisce una divisione più specifica, una tabulazione della pagina in vignette. Questa tabulazione potrebbe suggerire l'uso dell'elemento TEI <table>, che però è stato ideato per rappresentare parole e numeri disposti in righe e colonne, piuttosto che per rendere conto della disposizione di porzioni di testo più grandi nella pagina. Perciò, nonostante queste tabelle possano, superficialmente, ricordare la pagina di un fumetto, queste eseguono però una funzione totalmente diversa, che è quella di organizzare numeri e dati testuali. Inoltre, l'elemento <table> non sarebbe adeguato a rappresentare quelle pagine di fumetto in cui la disposizione delle vignette non è canonica. Per produrre una codifica che possa rispecchiare la teoria di Groensteen, il CBML può essere integrato con gli elementi TEI <surface> e <zone>. Nelle linee guida TEI l'elemento <surface> è definito come

uno spazio bidimensionale che opzionalmente raggruppa: una o più rappresentazioni grafiche di quello spazio, le zone di interesse di quello stesso spazio e trascrizioni delle scritte al loro interno. (TEI, 2020)

L'elemento <zone>, invece, definisce qualsiasi area bidimensionale entro quella superficie. L'elemento <zone> può essere poi completato con gli attributi @ulx, @uly, @lrx e @lry, che rappresentano le coordinate sugli assi delle ascisse e delle ordinate. Questi elementi, con i rispettivi attributi, possono essere utilizzati in combinazione all'elemento <cbml: panel>. Come Murel (2021) mostra in questo esempio, una pagina sarebbe quindi codificata come segue:

```
<surface ulx="0" uly="0" lrx="736" lry="1142">
  <zone ulx="0" uly="0" lrx="271" lry="438" xml:id="panel01"/>
</surface>
<text>
  <cbml:panel n="1" facs="#panel01">
[panel content to be encoded here]
  </cbml:panel>
</text>
```

Gli elementi <surface> e <zone> rappresentano però solo una parte della teoria di Groensteen, cioè la sua dimensione sincronica, la presenza di vignette sulla stessa pagina; invece, la dimensione diacronica, la lettura delle vignette da una pagina all'altra, è rappresentata dagli attributi del <cbml: panel> di Walsh, tra i quali @n rappresenta l'ordine di lettura, mentre @characters ci dà informazioni sui personaggi che appaiono nella vignetta.

Diversamente da quanto sostenuto da Groensteen, secondo il cognitivista Neil Cohn, il significato attribuito alla disposizione delle vignette nei fumetti è una produzione inconscia della mente. Dunque, non ha a che fare, come suggeriva Groensteen, con un'interpretazione artistica consapevole. Il processo che guida la comprensione sequenziale delle immagini rimane inaccessibile alla nostra parte conscia ed è paragonabile alla formazione del significato di una frase: in

quest'ottica, la sequenza di immagini corrisponde alla successione delle parole.

Cohn suggerisce che le vignette, come unità, non rappresentano momenti nel tempo finzionale, ma direzionano l'attenzione verso la raffigurazione di stati eventivi da cui un senso di tempo è derivato. Cohn critica anche la teoria di Groensteen reputandola troppo vaga e operante su approssimativi principi di connessione, i quali non forniscono criteri per un'analisi accurata. Egli spiega che le relazioni che Groensteen ipotizza ci siano tra ogni singola vignetta di un documento porterebbero a un sovraccarico della memoria di lavoro.

In effetti, tentare di codificare un fumetto in un *markup language* che tenga conto della teoria di Groensteen e le infinite relazioni possibili che lui teorizza mostra chiaramente questo *overload* descritto da Cohn. In opposizione a questa potenzialmente infinita rete di connessioni, Cohn suggerisce che i lettori leggono le vignette in raggruppamenti gerarchici distinti secondo dei principi che differenziano i raggruppamenti accettabili da quelli inaccettabili. L'ordine gerarchico individuato è il seguente: per prime vengono le vignette rappresentanti lo stesso momento e lo stesso personaggio; seguono le vignette con lo stesso momento, ma personaggi diversi; infine vengono vignette rappresentanti momenti diversi. Per codificare questa gerarchia è possibile usare l'elemento `<div type= "panelGrp">` aggiungendo un attributo `@subtype` che specifichi quale è il livello gerarchico.

Murel conclude il suo articolo affermando che ulteriori ricerche vanno svolte su molti aspetti dell'applicazione ai fumetti di un linguaggio di *markup*.

2.4 Annotazione

2.4.1 Riflessioni introduttive

L'ideatore del *CBML*, John Walsh, nel suo articolo annovera tra i principali problemi di applicazione del suo linguaggio di *markup* il *copyright*⁴², ricordando che la maggior parte dei fumetti gode ancora dei diritti di autore. Infatti, i fumetti moderni, che si sono sviluppati a partire dagli anni '30 del '900,

⁴² I diritti d'autore decadono dopo 70 anni dalla morte dell'autore, come previsto dalla legge 633/1941.

sono ancora protetti dal *copyright*. I più popolari fra questi, quelli sui supereroi, sono di proprietà di massicci conglomerati mediatici⁴³ e questi sono famosi per il modo in cui proteggono gelosamente i loro diritti d'autore. La medesima difficoltà si riscontra nelle testate italiane, basti pensare che il fenomeno "fumetto" è stato importato dagli Stati Uniti e ha quindi una storia ancora più recente. Lo stesso *Tex Willer* non è esente dai diritti d'autore.⁴⁴ Tuttavia, questo problema emerge se il desiderio è di creare un vasto corpus, che possa essere il riflesso dell'immenso materiale fumettistico presente sul mercato e che possa rappresentare la serialità che contraddistingue il mondo dei *comics*. E' un problema che passa invece in secondo piano, come è avvenuto in questo progetto, se il *target* della ricerca si focalizza su fenomeni specifici, che possono essere osservati su un campione meno esteso e più discontinuo. Difatti, l'obiettivo del *markup* non è sempre e non dovrebbe essere la pubblicazione di un surrogato digitale. La codifica di un testo può essere un'attività intellettuale, che ha valore come processo e non solo come prodotto. Il corpus creato non è in grado di tenere conto del grande numero di pubblicazioni che presentano come protagonista Tex, e nemmeno della totalità dei 42 albi a striscia da cui le strisce codificate sono state tratte⁴⁵, nonostante questo ha permesso un'analisi esauriente dei casi di interdizione in essi riscontrati.

2.4.2 Elementi codificati e non codificati

In ciascun fascicolo, gli aspetti principali che possono essere codificati come previsto dal CMBL e da cui sono partita sono i seguenti:

- I metadati: di questi fanno parte tutte le informazioni generali, quali l'editore, il titolo, gli autori (divisi in scrittori e disegnatori), e la data di pubblicazione.

⁴³ La *DC Comics* è di proprietà della *Time Warner*, mentre la *Marvel Comics* è stata acquistata dalla *Walt Disney Company*.

⁴⁴ L'ideatore di Tex, Gianluigi Bonelli, è morto il 12 gennaio del 2001; ciò significa che i diritti d'autore decadranno nel 2071.

⁴⁵ Ho trascritto e annotato per intero solo il primo fascicolo di *Tex Classic*, degli altri sei, ho trascritto e annotato solo le strisce contenenti i rimaneggiamenti a cui ero interessata, lasciando prive della trascrizione del testo le altre strisce.

- La macrostruttura: la struttura generale del fumetto, che è formato da tavole, solitamente corrispondenti a una pagina. La tavola, a sua volta composta da vignette, è la base di molte storie a fumetti. Il numero di vignette contenute in una tavola può variare, anche all'interno dello stesso fascicolo: sarà poi il lettore a trasformare questa generica struttura in una storia in movimento.
- I contenuti testuali: all'interno della singola vignetta possono apparire diversi contenuti testuali. Il testo si presenta infatti in nuvolette, didascalie, onomatopée libere, o come testo diegetico (insegne, giornali, cartelli stradali, ecc.).

In questa trattazione altri aspetti di *Tex* sono stati presi in considerazione: mi sono interrogata su come rendere il formato Bonelli, creando una struttura gerarchica apposita per rappresentare fedelmente il fascicolo, e ho usufruito di ulteriori elementi TEI, non previsti dal CBML, per incorporare nella codifica due edizioni differenti dei medesimi albi, con variazioni all'interno dei contenuti testuali dovute a motivazione di censura.

Infine, il CBML mette anche a disposizione elementi utili alla codifica di variazioni tipografiche, come il grassetto o il corsivo, che non sono stati presi in considerazione perché di poca rilevanza per lo studio qui condotto. Altri aspetti non codificati sono stati gli elementi esterni alla storia, come: inserzioni, pubblicità, articoli, lettere dei fan.

2.4.3 La codifica di Tex

2.4.2.1 Il <teiHeader>

Come visto alla sezione 2.3.1, il TEI header contiene tutte le informazioni utili per la descrizione bibliografica del testo elettronico e il suo esemplare originale di riferimento. Codifica inoltre metodi e caratteristiche della trascrizione in formato digitale, note non bibliografiche e revisioni apportate dall'editore dell'edizione in questione. Questa sezione del file xml contiene i

metadati della risorsa, cioè le meta-informazioni utili per descrivere il testo elettronico prodotto e il documento cartaceo utilizzato come modello per la trascrizione digitale.

Il TEI header contiene l'elemento <fileDesc> che fornisce le informazioni editoriali riguardanti il testo elettronico e la copia cartacea di riferimento. Questo elemento a sua volta deve contenere:

- Un *title statement* <titleStmt> in cui vengono raggruppate le informazioni sul titolo della storia o collana e sugli autori.
- Un *edition statement* <editionStmt> contenente le informazioni riguardanti l'edizione digitale.
- Un *publication statement* <publicationStmt> in cui si trovano le informazioni riguardanti la risorsa digitale, se è disponibile e dove.
- Una *source description* <sourceDesc> che fa riferimento all'edizione cartacea e che contiene informazioni sul singolo fascicolo o la collana di riferimento.

Il TEI header dell'edizione preparata per questa tesi è riportato di seguito:

```
<teiHeader>
```

```
<fileDesc>
  <titleStmt>
    <title>
      Classic Tex
    </title>
    <author> Testi: G.L. Bonelli, Disegni: A. Galleppini </author>
  </titleStmt>

  <editionStmt>
    <edition> Edizione per Tesi Magistrale <date> Agosto 2024 </date>
  </edition>
  <respStmt>
    <resp> creatrice del corpus </resp>
    <name> Sara Macri </name>
  </respStmt>
</editionStmt>

<publicationStmt>
```

```

    <availability>
      <p><!-- add copyright information --></p>
    </availability>
  </publicationStmt>

  <sourceDesc>
    <p> Collana "Classic Tex", edizione a colori edita per Sergio Bonelli Editore
    con pubblicazione quindicinale a partire dal 3 Marzo 2017 (in corso) </p>
  </sourceDesc>
</fileDesc>
</teiHeader>

```

2.4.2.2 la <listWit>

Questo elemento è contenuto a sua volta in <text>. Ho inserito l'elemento <listWit> all'interno di <front>. Per questa edizione è stato sufficiente inserire un solo elemento <witness> per la versione non censurata di Tex; per fare riferimento a questa versione all'interno del testo (vedi Sezione 2.2), ho associato all'elemento <witness> un identificatore univoco tramite l'attributo @xml:id. Inoltre, per inserire informazioni editoriali strutturate sulla versione censurata, ho utilizzato l'elemento <biblFull> che ho integrato con l'elemento <fileDesc>.

```

<text>
  <front>

    <listWit>
      <witness xml:id="#CG">

        <biblFull>
          <fileDesc>
            <titleStmt>
              <title>
                Le striscie di Tex
              </title>
              <author> Testi: G.L. Bonelli, Disegni: A. Galleppini </author>
            </titleStmt>
            <sourceDesc>
              <p> Ristampa anastatica delle serie a striscia di Tex, edita per
              Sergio Bonelli Editore, uscita settimanale con Corriere della Sera e la Gazzetta dello
              Sport, a partire dal 12 Ottobre 2021 </p>
            </sourceDesc>
          </fileDesc>
        </biblFull>
      </witness>
    </listWit>
  </front>
</text>

```

```
</witness>  
</listWit>
```

2.4.2.3 la <castList>

In una storia i personaggi possono essere molteplici e il codice CBML mette a disposizione elementi per identificare in modo univoco ogni personaggio. All'interno dell'elemento <front> è possibile redigere una lista dei personaggi grazie a <castList>. L'elemento <castList> contiene a sua volta l'elemento <castGroup> che fa da contenitore all'elemento <castItem>; quest'ultimo serve per codificare il singolo personaggio specificandone nome e ruolo.

Il <castItem> contiene due elementi:

- l'elemento <role> dà la possibilità, grazie all'attributo @xml: id, di assegnare un codice univoco al personaggio e indicarne il nome. Il valore assegnato a @xml: id corrisponderà al valore che assegneremo all'attributo @who nel <cbml: balloon>.
- L'elemento <roleDesc> descrive il ruolo che il personaggio assume dentro la storia.

Un esempio di <castItem> proveniente dall'edizione preparata per questa tesi è riportato di seguito:

```
<castGroup>  
  <castItem>  
    <role xml:id="Tex"> Tex Willer </role>  
    <roleDesc> protagonista </roleDesc>  
  </castItem>
```

In *Tex* vi è però un apparato di personaggi corali che ricoprono un ruolo, ma non sono identificabili come personaggi a sé stanti. Per indicare questo, la soluzione adottata è stata:

- usare come nome solo il ruolo da loro ricoperto se nella vignetta appare solo uno di essi:

```
<castItem>
    <role xml:id="gangster"> gangster </role>
    <roleDesc> etichetta che designa un bandito qualsiasi, quando parla solo
uno di essi nella vignetta </roleDesc>
</castItem>
```

- usare come nome il ruolo ricoperto seguito da un numero crescente, se più di uno di questi personaggi appare nella vignetta e più di uno parla

```
<castItem>
    <role xml:id="gangster1"> gangster </role>
    <roleDesc> etichetta che designa un bandito qualsiasi, quando parla più
di un bandito nella stessa vignetta </roleDesc>
</castItem>
```

```
<castItem>
    <role xml:id="gangster2"> gangster </role>
    <roleDesc> etichetta che designa un bandito qualsiasi quando parla più
di un bandito nella stessa vignetta</roleDesc>
</castItem>
```

```
<castItem>
    <role xml:id="gangster3"> gangster </role>
    <roleDesc> etichetta che designa un bandito qualsiasi quando parla più
di un bandito nella stessa vignetta </roleDesc>
</castItem>
```

- usare come nome il ruolo ricoperto al plurale se più di uno di questi personaggi è presente nella vignetta, ma nessuno di loro parla:

```
<castItem>
    <role xml:id="gangsters"> gangsters </role>
    <roleDesc> etichetta che designa dei banditi qualsiasi quando ce ne è più
di uno in una vignetta, ma non parlano </roleDesc>
</castItem>
```

2.4.2.4 Il formato Bonelli

I fascicoli presi in esame in questo elaborato sono ristampe di alcune strisce Tex originali uscite negli anni 1948 e 1949. Il loro formato originale era quello di un albo a striscia, ma nella ristampa queste strisce sono state raggruppate in

fascicoli. Ciascun fascicolo è formato da sei albi a striscia e ciascuna pagina raggruppa tre strisce.



Fig. 1 Albo a striscia *Collana del Tex n.1*



Fig. 2 Striscia 1 da *Collana del Tex n.1*

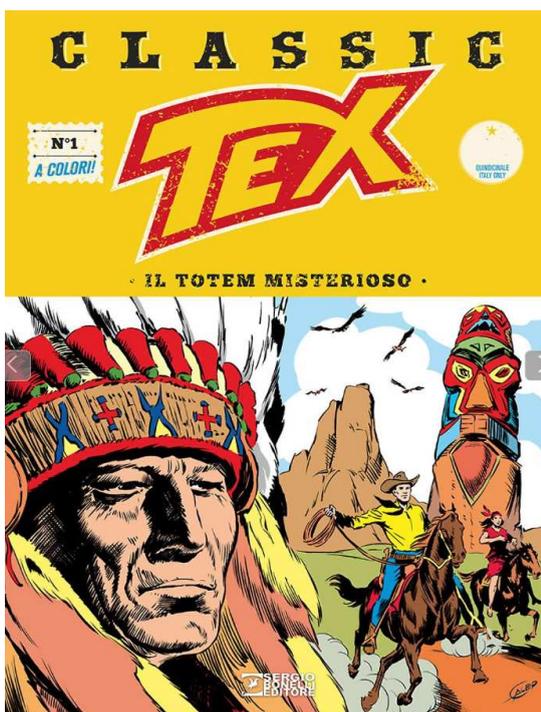


Fig. 3 Copertina *Tex Classic* n.1⁴⁶

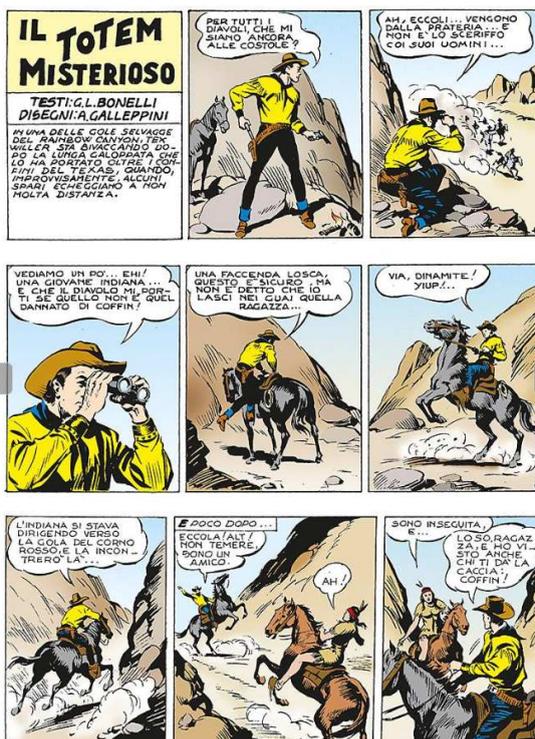


Fig. 4 Esempio “formato Bonelli”, pg.1 *Tex Classic* n.1

Al fine di rispecchiare questa struttura nella risorsa sono stati usati quattro elementi: <group>, <pb/>, <div> e <div1>.

- L'elemento <group>, come visto in precedenza, è usato nel caso di una serie di testi che sono parte della stessa pubblicazione. In questa sede è stato utilizzato con l'attributo @type, dal valore “fascicolo” e l'attributo @n per indicare un singolo fascicolo contenente sei albi a striscia.
- L'elemento <pb/>, *page beginning*, è un elemento vuoto che permette di indicare solo l'apertura di pagina. Un nuovo albo a striscia può iniziare in qualsiasi punto della pagina; non è stato perciò possibile utilizzare altri elementi per rendere conto della paginazione, come <surface>, dal momento che questi avrebbero comportato una sovrapposizione tra pagine e albi a striscia non prevista in TEI.

⁴⁶ https://shop.sergiobonelli.it/tex/2017/02/17/albo/il-totem-misterioso-1000634/?refresh_ce

- L'elemento `<div>` indica una generica suddivisione del testo, qui completato con l'attributo `@type` dal valore "albo a striscia" e da `@n` per codificare un singolo albo.
- L'elemento `<div1>` contiene l'attributo `@type` di valore "panelGrp" e l'attributo `@n` per indicare la successione delle singole strisce, contenenti poi a loro volta due o tre vignette l'una.

Di seguito propongo un esempio estratto dall'edizione creata per questa tesi:

```
<group type="fascicolo" n="1">
  <text>
    <body>
      <head> Il totem misterioso </head>
      <pb n="3"/>
      <div type="albo a striscia" n="1">
        <div1 type="panelGrp" n="1">
          <panel n="1">
```

2.4.2.5 Il `<cbml: panel>`

Da quanto detto sopra, consegue che l'unità di base dell'elemento `<div1>` è il `<panel>`. Questo elemento, presente nel CBML, codifica la singola vignetta e può prendere diversi attributi. Per lo scopo di questa ricerca gli unici attributi utilizzati sono stati `@n` e `@characters`:

- `@n` indica la successione delle vignette; il conteggio riparte da 1 ad ogni nuova striscia.
- `@characters` indica i personaggi presenti in una vignetta.

Un esempio di `<div1>` proveniente dall'edizione preparata per questa tesi è riportato di seguito:

```

<div1 type="panelGrp" n="2">
    <panel n="1" characters="Tex">
        <balloon type="speech" who="Tex"> vediamo un po'... ehi!
una giovane indiana... e che il diavolo mi porti se quello non è quel dannato di
Coffin!</balloon>
    </panel>
    <panel n="2" characters="Tex">
        <balloon type="speech" who="Tex"> Una faccenda losca,
questo è sicuro, ma non è detto che io lasci nei guai quella ragazza...</balloon>
    </panel>
    <panel n="3" characters="Tex">
        <balloon type="speech" who="Tex"> Via Dinamite!
Yiup!...</balloon>
    </panel>
</div1>

```

L'attributo @n è sempre presente, mentre non è così per l'attributo @characters, poiché una vignetta potrebbe non presentare nessun personaggio.

```

<panel n="1">
    <caption> Nello stesso istante, uno degli uomini di Coffin,
credendosi non osservato, mette mano alla sua pistola...</caption>
    <sound> Bang </sound>
</panel>

```

Un <panel> può apparire anche vuoto se nella vignetta c'è solo un'immagine senza testo di alcun tipo.

```
<panel n="1" characters="Tex"> </panel>
```

In una sola occasione è stato utilizzato anche l'attributo @type con valore "flashback" per indicare che la vignetta aveva i contorni ondulati appunto rappresentati un flashback:

```
<panel n="3" type="flashback" characters="Tegah, padre_Tegah">  
  <balloon type="speech" who="Tegah"> Ebbi appena il tempo di trovarlo, colpito  
  a morte, nella sua capanna sul Yellow Creek...</balloon>  
</panel>
```

2.4.2.6 Il <cbml: balloon>

L'elemento più frequente in <panel> è il <balloon>. Questo elemento serve a codificare le nuvolette con cui si esprimono o tramite cui pensano i personaggi in una vignetta. L'elemento può presentare diversi attributi, in questo progetto appaiono gli attributi @type e @who:

- @type codifica la forma della nuvoletta. Nel campione analizzato ha acquisito solo i valori "speech" e "thought":

```
<balloon type="speech" who="Tex"> vediamo un po'... ehi! una giovane  
indiana... e che il diavolo mi porti se quello non è quel dannato di Coffin!  
</balloon>
```

```
<balloon type="thought" who="Coffin"> Sporco pellerossa! Appena saremo là vedrai  
che sorpresa </balloon>
```

- @who identifica chi sta parlando e il suo valore trova corrispondenza con il valore dell'attributo @xml: id nell'elemento <role> di un <castItem>. Un esempio dell'attributo proveniente dall'edizione preparata per questa tesi è riportato di seguito:

<balloon type="speech" who="Tex"> L'indiana si stava dirigendo verso la gola del corno rosso, e la incontrerò là...</balloon>

<balloon type="speech" who="Tegah"> Sono inseguita, e...</balloon>

<balloon type="speech" who="gangster1"> Che diavolo succede, padrone? </balloon>

Se chi parla non è individuabile, all'attributo @who è stato assegnato il valore "anonymous":

<balloon type="speech" who="anonymous"> Chi è? </balloon>

In un fumetto possono apparire delle nuvole multiple collegate, che possono essere codificate con l'aggiunta dell'elemento <p> all'interno di <balloon>. Mentre in TEI <p> indica un paragrafo, nel CBML è utilizzato per indicare la fine di una nuvola e l'inizio dell'altra a essa collegata.

Un esempio di nuvole multiple proveniente dall'edizione preparata per questa tesi è riportato di seguito:

<balloon type="speech" who="Coffin"> <p> Via, a Calver city!</p> <p> In quanto a

noi due... ci rivedremo presto, Tex Willer!</p> </balloon>

2.4.2.7 La <cbml: caption>

Il secondo elemento più frequente in una vignetta sono le didascalie che nel CBML sono codificate tramite l'elemento <caption>. Nella presente trattazione questo elemento è stato utilizzato privo di attributi:

<caption> in una delle gole selvagge del Rainbow canyon, Tex Willer sta bivaccando dopo la lunga galoppata che lo ha portato oltre i confini del Texas, quando, improvvisamente, alcuni spari echeggiano a non molta distanza </caption>

2.4.2.8 L'elemento <sound>

La presenza di onomatopee è una delle caratteristiche principali del fumetto e per codificarle il CBML utilizza l'elemento <sound>.

<sound> Bang </sound>

Lo stesso suono ripetuto più volte all'interno della stessa vignetta viene codificato in un unico elemento.

<sound> Bang Bang Bang </sound>

2.4.2.9 L'elemento <floatingText>

All'interno di una vignetta appaiono testi che fanno parte dell'universo finzionale del fumetto e questi sono visibili anche dai personaggi. Per questo tipo

di testi il CBML fornisce l'elemento <floatingText>. Questo elemento è completato dagli attributi @type e @subtype:

- @type è completato con il valore "diegetic".
- @subtype indica il tipo di oggetto su cui questo testo appare. L'elenco completo dei valori individuati nel campione preso in esame è il seguente: lettera, testo in sovraimpressione, affissione, insegna, biglietto, giornale, rapporto.

Un esempio, proveniente dall'edizione preparata per questa tesi, di ciascun @subtype è riportato di seguito:

<floatingText subtype="lettera" type="diegetic"> <p> Coffin, </lb/> il tesoro della Roccia Parlante non ti porterà fortuna. Il sangue versato ricadrà su di te </lb/> L'uomo della tomba </p> </floatingText>

<floatingText subtype="testo in sovraimpressione"> Fine dell'episodio </floatingText>

<floatingText subtype="affissione" type="diegetic"> <p> 1000\$ </lb/> Per Tex Willer </lb/> Assassino di </lb/> Joe Scott </lb/> La taglia </lb/> sarà pa- </lb/> gata a chiun </lb/> que lo pren </lb/> derà vivo </lb/> o morto </p> </floatingText>

<floatingText subtype="insegna" type="diegetic"> Overland Bank </floatingText>

<floatingText subtype="biglietto" type="diegetic"> <p> Bannion </lb/> Stone? </lb/> Burke? </lb/> Welles? </lb/> Topler? </lb/> Randall? </p></floatingText>

<floatingText subtype="giornale" type="diegetic"> El Paso </floatingText>

<floatingText subtype="rapporto" type="diegetic"> <p> Rapporto n. 3170 A. </lb/> Segnalato passaggio Tex </lb/> villaggio Lone Tree- uccisi </lb/> uomini banda Sam Bruce et </lb/> provocato banchie </lb/> re Dunlop complice banditi- </lb/> ritrovate sue

tracce El Paso ove Tex ucciso sceriffo Wess Benis et suoi due uo_
mini durante duello- Tex pa_ re ottimi rapporti con peg_ giori elementi El
Paso- indet_ te elezioni nuovo sceriffo ma nessuno vuole accettare
carica – mandate istruzioni ma se non volete sprecare dollari per fiori su
mia tomba non mandatemi ordini arresto Tex- R. 74 - </p>
</floatingText>

Come si vede dagli esempi qui sopra, nell'elemento <floatingText> è possibile anche codificare gli “a capo” tramite l'elemento TEI *line break* .

2.4.2.10 Le integrazioni, l'elemento <app>

Nella risorsa creata, il CBML è stato implementato con l'elemento <app>. Questo elemento fa parte del *TEI Critical Apparatus Module*. Variazioni testuali individuali sono codificate utilizzando l'elemento *apparatus entry*, <app>, che raggruppa assieme tutte le letture che costituiscono la variazione. Ciascun elemento <app> contiene un'entrata in un apparato critico, con un lemma opzionale e solitamente una o più letture riguardanti il passaggio rilevante, codificate tramite l'elemento *reading* <rdg>, e può contenere anche note critiche codificate tramite <note>.

Questo modulo TEI è stato utilizzato per annotare le sole variazioni dovute alla censura.

Un esempio di applicazione del modulo <app> proveniente dall'edizione preparata per questa tesi è riportato di seguito:

<balloon type="speech" who="Tex"> ah, eccoli... vengono dalla prateria... e non è lo sceriffo coi suoi

<app>
<lem> uomini...</lem>

```
<rdg wit="#CG" cause="autorità"> scagnozzi </rdg>  
<note> censurato perché le autorità erano messe in cattiva luce </note>  
</app> </balloon>
```

- <lem> contiene il lemma, o testo di base, di una variazione testuale. Con il termine lemma intendiamo la lettura accettata come quella del testo originale o del testo di base; qui fa riferimento alla collana “Classic Tex” usata come testo base per la trascrizione, perciò contiene la versione censurata.
- <rdg> contiene una singola lettura in una variazione testuale e in questo lavoro fa riferimento al testo originale non censurato. <rdg> prende gli attributi @wit e @cause. Il primo indica dove è attestata la versione alternativa e il suo valore è lo stesso dell’attributo @xml: id dell’elemento <witness> contenuto nella <listWit>. Il secondo attributo indica i motivi che hanno portato a cambiare la versione originale con una censurata. L’elenco dei valori assegnati è il seguente: autorità (quando certe parole, espressioni o enunciati sono stati censurati perché le autorità, sceriffi o ranger, venivano messi in cattiva luce), interdizione sessuale (sezione 1.4.2.1), interdizione sociale (sezione 1.4.2.4), interdizione religiosa (sezione 1.4.2.3), interdizione della morte (sezione 1.4.2.3), rivalutazione figura Tex (i casi in cui i balloon sono stati censurati e rimaneggiati per fare di Tex un eroe più accettabile e positivo agli occhi dei possibili censori).

Un esempio per ciascun valore assegnato a @cause nell’edizione preparata per questa tesi è riportato di seguito:

```
<lem> uomini...</lem>  
<rdg wit="#CG" cause="autorità"> scagnozzi </rdg>
```

```
<lem> La perquisirò io stesso.</lem>  
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sessuale"> Le darò io stesso una frugatina  
addosso </rdg>
```

<lem>compare,</lem>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sociale"> pelle sporca </rdg>

<lem> Mm...</lem>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione religiosa"> Perdio! </rdg>

<lem> che farai vendetta! </lem>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione della morte"> che ucciderai... Coffin...</rdg>

<lem> Goditi pure questi ultimi momenti, Coffin! Fra poco tornerò a saldarti il conto.</lem>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione della morte, rivalutazione figura Tex">“...ma può attendere ancora un poco, Coffin... la vita è bella vero?.. e allora ti lascerò vivere ancora un poco, cane! </rdg>

Sono anche presenti degli elementi <rdg> senza l'attributo @cause poiché era possibile intuire che la causa della variazione era dovuta a censura, ma le motivazioni della censura non sono del tutto chiare.

<lem>tipaccio</lem>
<rdg wit="#CG"> tipo di brutto </rdg>

<lem>catenacci?</lem>
<rdg wit="#CG"> ferri da tiro? </rdg>

<lem> sentinella </lem>
<rdg wit="#CG"> spia </rdg>

- <note> è stato utilizzato in rare occasioni per dare maggiori delucidazioni riguardo al valore scelto per l'attributo @cause.

3 Tex, un caso di censura nell'Italia degli anni '40

3.1 L'interdizione linguistica in Tex

3.1.1 I dati quantitativi

Nelle sezioni precedenti, ho spiegato come, negli anni in cui le prime storie di Tex sono state scritte e pubblicate, la censura a stampo fascista influenzava gli editori e li portò a istituire il marchio di Garanzia Morale. Questo ha fatto in modo che storie precedentemente pubblicate senza preoccupazioni fossero successivamente rimaneggiate e ripubblicate in nuove versioni che potessero salvaguardare la casa editrice dalle critiche governative, dalla censura e dal ritiro.

In questo capitolo, ho analizzato i dati che mi è stato possibile ricavare dal corpus da me costruito, al fine di presentare una panoramica dei rimaneggiamenti dovuti al tentativo di evitare una possibile censura. La Fig. 5 mostra le strisce totali da me trascritte:

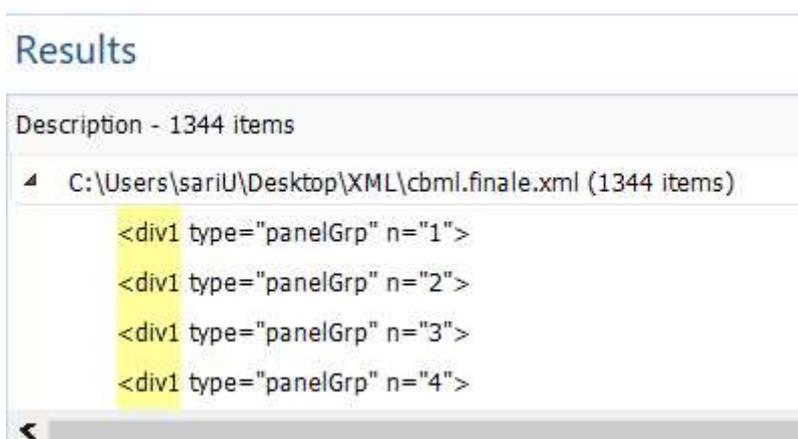
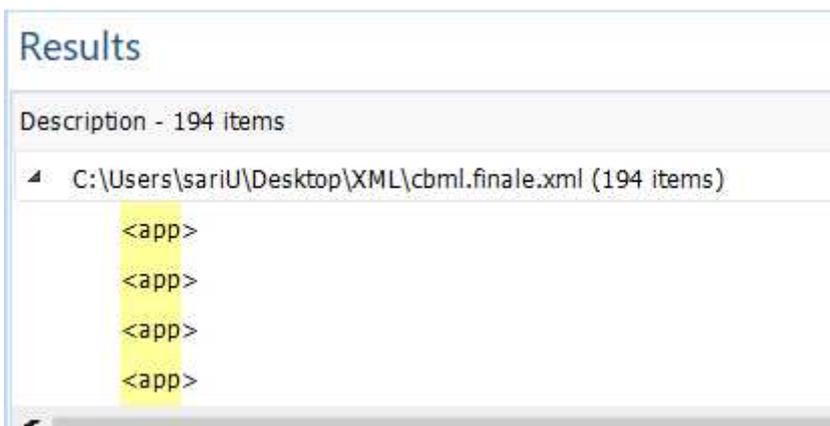


Fig. 5 Oxygen Editor, risultati per <div1>.

Nella risorsa ho trascritto e annotato un totale di 1344 strisce (<div1>). Di queste, 142 sono state rimaneggiate a seguito di censura. Gli elementi <app> sono 194

(Fig.6) perché 29 strisce contengono due elementi <app>, 10 ne presentano tre e



1 ne presenta 4:

Fig. 6 Oxygen Editor, risultati per <app>

Come menzionato precedentemente nella sezione 2.4, ho utilizzato l'elemento *apparatus* <app> per annotare le due versioni esistenti, quella censurata e quella originale. Per 168 di queste ho assegnato un attributo @cause all'elemento <rdg>. Sui 168 elementi totali, è emerso quanto segue:

- 55 presentano come causa l'interdizione di morte, come mostrato nella Fig. 7

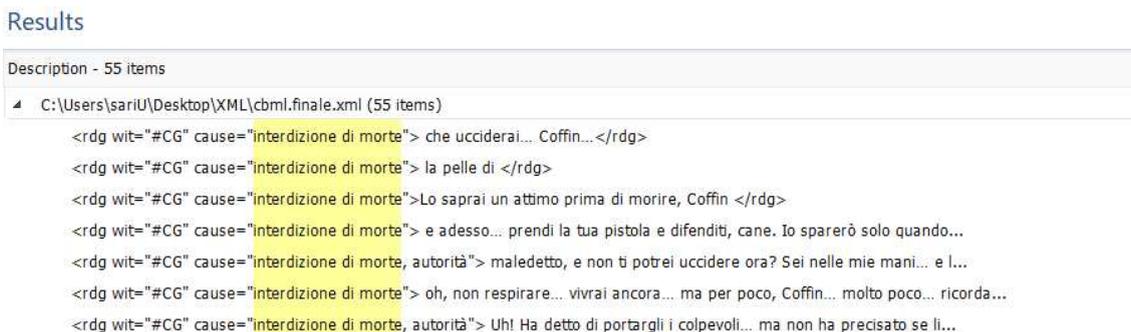


Fig. 7 Oxygen Editor, risultati per “interdizione di morte”

- 50 l'interdizione sociale, come mostrato nella Fig. 8

Results

```

Description - 50 items
C:\Users\sariU\Desktop\XML\cbml.finale.xml (50 items)
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sociale"> pelle sporca </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sociale"> Figli di cani... </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sociale"> Sporco pellirossa!... </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sociale"> bastardo </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sociale"> idioti </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sociale"> bianchi </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sociale"> quel figlio di un cane </rdg>

```

Fig. 8 Oxygen Editor, risultati per “interdizione sociale”

- 37 l'interdizione religiosa, come mostrato nella Fig. 9

Results

```

Description - 37 items
C:\Users\sariU\Desktop\XML\cbml.finale.xml (37 items)
<rdg wit="#CG" cause="interdizione religiosa"> Perdio! </rdg>
<rdg wit="CG" cause="interdizione religiosa"> Perdio! </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione religiosa"> Maledetto il diavolo! </rdg>
<rdg wit="CG" cause="interdizione religiosa, autorità">Perdio!. Quasi quasi divento anche io un fuori-legge! Che uomo! <...
<rdg wit="#CG" cause="interdizione religiosa"> Sangue del diavolo! </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="autorità, interdizione religiosa"> avesse veduto andare verso di lui col codice in mano e la bibbia nell'altr...
<rdg wit="#CG" cause="interdizione religiosa"> Onnipotente iddio!... </rdg>

```

Fig. 9 Oxygen Editor, risultati per “interdizione religiosa”

- 31 autorità (nella Fig. 10, un item non è un valore di @cause⁴⁷)

⁴⁷ Per trovare i seguenti dati, ho utilizzato la funzionalità di *Oxygen* “Find/Replace” che permette di ricercare singole parole o stringhe all’interno del corpus. Ho inserito come parola da ricercare “autorità” e il software mi ha di conseguenza trovato ogni occorrenza di questa parola, anche quando essa non era un valore di @cause.

Results

```
Description - 32 items
C:\Users\sariU\Desktop\XML\cbml.finale.xml (32 items)
...<roleDesc> membro della cavalleria messicana, in lotta con le autorità statunitensi e di conseguenza anche antagonisti di Tex </roleDesc>
<rdg wit="#CG" cause="autorità"> scagnozzi </rdg>
<note> censurato perchè le autorità erano messe in cattiva luce </note>
<rdg wit="#CG" cause="autorità"> fuori-legge </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="autorità"> Stai in guardia, Tex! Sei un fuori legge, </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="autorità"> prima che lo sceriffo possa muoversi con i suoi uomini....</rdg>
<rdg wit="#CG" cause="autorità"> avrai quello che tu avevi destinato a me... il terrore prima della morte! </...
```

Fig. 10 Oxygen Editor, risultati per “autorità”

- 14 elementi presentano come causa la rivalutazione della figura di Tex, come mostrato nella Fig. 11

Results

```
Description - 14 items
C:\Users\sariU\Desktop\XML\cbml.finale.xml (14 items)
...<rdg wit="#CG" cause="interdizione della morte, rivalutazione figura Tex">...ma può attendere ancora un poco, Coffin... la vita è bella vero?.. e allora...
...<rdg wit="#CG" cause="interdizione di morte, autorità, rivalutazione figura Tex"> accontenteremo il colonnello, eh, dinamite! Ma alla nostra maniera! </rdg>
...<rdg wit="#CG" cause="interdizione di morte, autorità, rivalutazione figura Tex">uhm! Credo che il colonnello Hogart rivedrà con piacere ciò che imbottisce...
<rdg wit="#CG" cause="rivalutazione figura Tex"> capisco! La legge è contro di me! Bene!</rdg>
...<rdg wit="#CG" cause="interdizione di morte, rivalutazione figura Tex">vi darò due secondi di tempo per impugnare le vostre pistole... io conterò si...
...<rdg wit="#CG" cause="interdizione di morte, rivalutazione figura Tex"> "... e al tre io... farò fuoco... e sparereò per uccidervi, carogne!</rdg>
<rdg wit="#CG" cause="autorità, rivalutazione figura Tex"> voi siete... uno di quei tanti che si fanno giustizia da sé dimenticando le...
```

Fig. 11 Oxygen Editor, risultati per “rivalutazione figura Tex”

- 7 l’interdizione sessuale, come mostrato nella Fig. 12

Results

```
Description - 7 items
C:\Users\sariU\Desktop\XML\cbml.finale.xml (7 items)
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sessuale"> Le darò io stesso una frugatina addosso </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sessuale"> Maledetti porci! </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sessuale"> usando violenza </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sessuale"> bionda </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sessuale"> mandrillo </rdg>
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sessuale, interdizione sociale"> ... e tu sei libera di fare l’idiota con chi vuoi, a pa...
<rdg wit="#CG" cause="interdizione sessuale"> ... poiché uomini come Tex Willer non possono essere di una sola donna... essi...
```

Fig. 12 Oxygen Editor, risultati per “interdizione sessuale”

Infine, ho creato una tabella finale riportante tutte le frequenze dei tipi di censura, che presento di seguito:

@cause	Frequenza assoluta	Frequenza relativa	Percentuale
Interdizione di morte	55	0.28	28%
Interdizione sociale	50	0.26	26%
Interdizione religiosa	37	0.19	19%
Autorità	31	0.16	16%
Rivalutazione figura Tex	14	0.07	7%
Interdizione sessuale	7	0.04	4%
Totale	194	1	100%

Tabella 2 Frequenza dei valori di @cause nel corpus

Come è possibile notare da quanto riportato sopra, il tipo di censura più frequente risulta essere quella legata all'interdizione di morte, con 55 apparizioni. Questo è comprensibile, se ricordiamo che tra le principali critiche mosse al fumetto vi era l'accusa di corrompere la mente dei ragazzi con l'eccessiva violenza (Sezione 1.2 e 1.3).

In ordine di frequenza, il secondo tipo è la censura legata all'interdizione

sociale, che appare 50 volte. Sotto questa etichetta sono collocati gli insulti. Ricorrono più volte: “idiota”, “scemo”, “verme/mangiavermi”, “bastardo”, carogna e tutti i costrutti di “figlio di”. In questa categoria rientrano anche le censure legate alle minoranze etniche.

Appaiono con 37 item i rimaneggiamenti dovuti all’interdizione religiosa. Tra questi troviamo per lo più esclamazioni contenenti le figure di Dio, la Madonna o il Diavolo. Ha senso pensare che ci fosse un’attenzione particolare su questo tema, poiché l’Italia dell’epoca era fortemente cattolica e il partito di maggioranza, che aveva proposto le leggi contro i fumetti, era il partito democristiano.

Come menzionato in precedenza (Sezione 2.4.2), un’altra etichetta che ho usato è “autorità”: ricadono in questa categoria tutte le porzioni di testo che sono state modificate perché mettevano in cattiva luce le autorità, più precisamente le forze dell’ordine. Infatti, in *Tex*, le autorità sono rappresentate da ranger e sceriffi

Al penultimo posto per frequenza, 15 item sono etichettati con “rivalutazione figura *Tex*”: questa etichetta, come già accennato nella Sezione 2.4.2, fa riferimento a quelle parti di testo che sono state rimaneggiate per far apparire *Tex* come un “eroe buono” che non si reputa al di sopra della legge, ma anzi che tenta di rispettarla. Questo avviene ogni qual volta, per esempio, che il primo *Tex* mostra di voler ricorrere all’omicidio come prima opzione, nella versione rimaneggiata egli ha il desiderio di punire i colpevoli mandandoli in prigione e finisce per uccidere solo quando non ha altre opzioni e per legittima difesa.

Infine, la censura dovuta all’interdizione sessuale è la meno frequente, con una frequenza di 7. Quello che è necessario tenere in considerazione visionando questi dati è che la versione originale è essa stessa soggetta a interdizione, in quanto risente del contesto storico in cui è stata ideata e pubblicata. Nell’Italia di fine anni ‘40 la sessualità e il corpo femminile erano già un argomento tabù, prima ancora che il MinCulPop iniziasse a bersagliare di missive le case editrici. Dunque, ritengo naturale che ci sia stato meno bisogno di rimaneggiamenti in

questo ambito.

3.1.2 Alcuni dati qualitativi

3.1.2.1 @cause = “interdizione di morte”

In questa sezione, mostro qualche esempio per ciascun tipo di valori di @cause individuato. Per questa sezione, ho selezionato i valori che reputo più interessanti per la trattazione svolta finora. Seguendo l'ordine della sezione precedente, inizio con l'interdizione di morte: le occorrenze sono molte e i primi esempi che ho voluto riportare sono estratti dalla *Collana del Tex n. 3* strisce 14, 19, 20 e 21 a confronto con la ristampa a fascicolo *Tex Classic n. 1* pagine 28, 30 e 31. Ho scelto di partire da questi perché qui l'intera narrazione dell'episodio era stata pensata per essere più violenta e provocatoria, in quanto mostrava un Tex pronto a far vendetta e a uccidere, mentre nella versione censurata tutti i balloon del protagonista sono stati depotenziati.



Fig. 13 Vignetta da Collana del Tex n.3 Fig. 14 Vignetta dal Tex Classic n.1

Come si vede nella Fig. 13, Tex aveva destinato a Coffin “il terrore prima della morte”, mentre nella versione censurata parla invece di mandarlo in prigione: “finirai i tuoi giorni in una lurida cella”. Non solo ad essere interdetto è l'uso della parola “morte”, ma si evita di dire che Tex sarebbe intenzionato a uccidere Coffin, dandone un'immagine meno violenta e vendicativa e invece più rispettosa della giustizia (di questo aspetto parlo ulteriormente nella Sezione 3.1.2.4 con l'etichetta “rivalutazione figura Tex”).



Fig. 15 Vignetta da Collana del Tex n.3



Fig. 16 Vignetta dal Tex Classic n.1

In questa immagine Tex dice nella versione originale di “volere la pelle” di Coffin, mentre nella nuova versione gli vuole solo parlare. Va notato che vengono quindi censurate anche le espressioni eufemistiche per “uccidere”, come “volere la pelle”, perché si vuole dare un’immagine meno violenta di Tex.



Fig. 17 Vignetta da Collana del Tex n.3



Fig. 18 Vignetta dal Tex Classic n.1

Nella versione originale di questa vignetta (Fig. 17), si parla direttamente di morte: “lo saprai un attimo prima di morire”, espressione che viene poi sostituita con “varcare le soglie dell’inferno”, un riferimento comunque molto chiaro. Tuttavia, l'utilizzo della perifrasi metaforica e il rimando al mondo ultraterreno mitigano la forza dell’enunciato, facendo riferimento al ‘morire’ in modo indiretto.

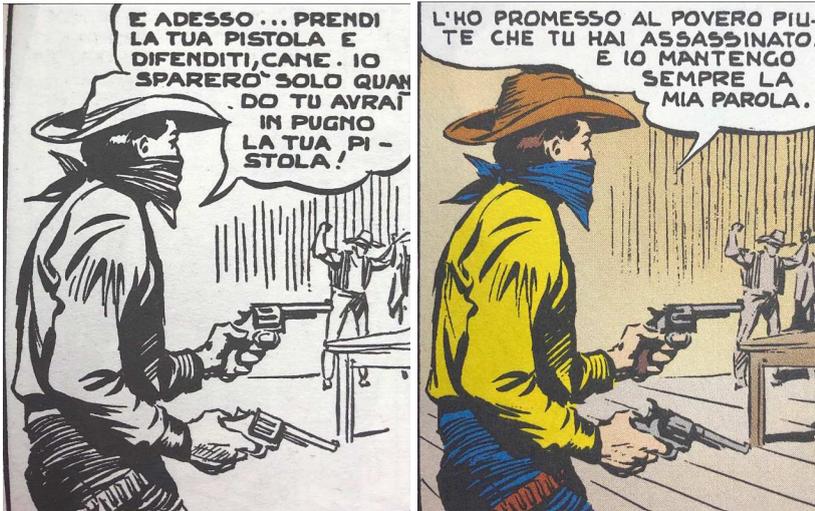


Fig. 19 Vignetta da Collana del Tex n.3 Fig. 20 Vignetta dal Tex Classic n.1

Nella Fig. 19, Tex propone un duello, mostrando la sua intenzione di risolvere la questione con le armi, mentre nella Fig. 20 più vagamente parla di una promessa fatta al “povero Piute”. Si riferisce alla vignetta 2 della striscia 5 *Collana del Tex n.3*, in cui Dente di Lupo chiede a Tex di uccidere Coffin, mentre nella versione censurata gli chiede una più vaga “vendetta”.



Fig. 21 Vignetta da Collana del Tex n.3 Fig. 22 Vignetta dal Tex Classic n.1

Proseguo con le ultime immagini:



Fig. 23 Vignetta da Collana del Tex n.3



Fig. 24 Vignetta dal Tex Classic n. 1

Qui si ripete quello che è avvenuto nelle Fig.13 e 14: nella versione originale Tex ha in mente di uccidere Coffin e mandarlo all'inferno, mentre nella versione revisionata nuovamente parla di consegnarlo alla giustizia mandandolo in prigione.

Il prossimo esempio è tratto dalla *Collana del Tex n.6*, striscia 14, la cui controparte censurata si trova a pagina 60 del *Tex Classic n.1*



Fig. 25 Vignetta da Collana del Tex n.6



Fig. 26 Vignetta dal Tex Classic n.1

Tex esprime molto direttamente le sue intenzioni: “sparerò per uccidervi”, ma nella nuova versione il messaggio viene veicolato in maniera indiretta. Si allude al fatto che Tex voglia far uscire i gangster dal loro rifugio per ucciderli attraverso un'espressione ironica che significa il suo contrario: Tex non vuole

fargli fare una bella passeggiata bensì un viaggio verso la morte⁴⁸. Questo non è l'unico esempio in cui Tex chiaramente dice di volere “sparare per uccidere”, lo stesso si ripete nella *Collana del Tex n.15* alla striscia 13 (*Tex Classic n.3* pag. 28):



Fig. 27 Vignetta da Collana del Tex n.15 Fig. 28 Vignetta dal Tex Classic n.3

In Fig. 28, viene eliminata la parola “uccidere”, ma resta l’allusione all’idea che lo sparare dovrà, negli intenti di Tex, andare nel segno.

Un ulteriore esempio interessante è quello tratto dalla *Collana del Tex n.9* striscia 9 (*Tex Classic n.2*, pagina 27):



Fig. 29 Vignetta da Collana del Tex n.9

Fig. 30 Vignetta dal Tex Classic n.2

⁴⁸ Vi è anche l’interdizione di “carogne” che tratto nella Sezione 3.1.2.2.

Ho scelto di includere la Fig. 29 nella presente trattazione perché mostra chiaramente quale doveva essere il carattere di Tex e il tono della storia. Il protagonista non esita a lasciarsi andare a un linguaggio cruento “ti buco il ventre”, ma la censura ripiega su un più pacato “lascia in pace l’artiglieria”. Lo stesso non avviene per la battuta del gangster, che invece rimane inalterata.⁴⁹

Gli esempi riportati fin qui sono tutti balloon di Tex; tuttavia, ma non solo le battute di Tex hanno subito modifiche per censura. Di seguito, presento casi che coinvolgono altri personaggi. Nella *Collana del Tex n.13* alla striscia 31 (*Tex Classic n.3* pag.13) sono le parole di Bill Mohican a subire un rimaneggiamento:



Fig. 31 Vignetta da Collana del Tex n.13



Fig. 32 Vignetta dal Tex Classic n.3

Un conciso “crepa” viene sostituito da una perifrasi più lunga e molto meno diretta.

Nella *Collana del Tex n.16* striscia 4 (*Tex Classic n. 3* pag. 36) è invece un gangster a parlare di morte ed essere censurato.

⁴⁹ Viene anche censurato “faccia da sciacallo”, interdizione di cui parlo alla Sezione 3.1.2.2



Fig. 33 Vignetta da Collana del Tex n.16



Fig. 34 Vignetta dal Tex Classic n.3

Questo esempio è interessante perché l'interdizione del termine “morte” avviene tramite una metafora che è la morte vista come fine di qualcosa. Va inoltre evidenziato che non si parla esplicitamente della “fine della vita di suo fratello”, ma della “fine di suo fratello” è perciò applicata anche una metonimia: persona per lo stato in cui si trova. Vi sono poi alcune vignette di poco successive a questa che mostrano fenomeni simili: si tratta delle strisce 16 e 19 (pag. 40 e 41).



Fig. 35 Vignetta da Collana del Tex n.16



Fig. 36 Vignetta dal Tex Classic n.3

Questa vignetta mostra un rimaneggiamento di cui la casa editrice si è servita molto in alcuni albi. Spesso, i morti nella versione censurata vengono resuscitati e diventano feriti gravi. Così il fratello del gangster non sta cercando chi “ha

ucciso” suo fratello, ma chi “ha sparato su” suo fratello. Il campo semantico del “morire” è spesso sostituito, tramite una metonimia causa per effetto, con il verbo che indica la modalità o l’arma con cui più spesso viene causata la morte, cioè la pistola. Tuttavia, sparare non per forza porta alla morte, può anche causare solo un ferimento, è questo che permette alla casa editrice di “far resuscitare” alcuni personaggi. Ed è proprio la striscia 19, già menzionata, a darci un altro esempio di questa pratica.



Fig. 37 Vignetta da Collana del Tex n.16 Fig. 38 Vignetta dal Tex Classic n.3

Il gangster che nella versione precedente era “partito”, ovvero eufemisticamente “morto”, successivamente è invece stato colpito a una spalla. Difatti, se prima si parlava de “la fine dei fratelli Travers”, nella versione censurata Tom Travers “può chiamarsi ancora fortunato”. Questi esempi sono particolarmente interessanti perché il termine “morte” risultava già interdetto nella versione originale, dove appariva nel suo sostituto eufemistico “partito” (uso eufemistico della metafora: LA MORTE E’ UN VIAGGIO). Si deve quindi pensare che non è solo una questione di parole tabuizzate. Si cerca di censurare non solo il termine, ma l’evento stesso del morire per rendere un’immagine di Tex più magnanime e incline all’osservanza della legge.

Voglio ora esaminare un’altra vignetta in cui il concetto di “giustizia” del primo

Tex emerge chiaramente. Questa si trova ancora nella *Collana del Tex n.16* alla striscia 22 (*Tex Classic n.3* pag.42).



Nella prima vignetta, il Capitano Lowett commenta la reazione di Tex alle provocazioni che consiste nel “mandare in eterno riposo” i provocatori. L’espressione è già di per sé interdetta, poiché viene usata dal capitano la metafora “morte come riposo eterno”. Di contro Tex non sente alcun bisogno di giustificarsi, ma anzi afferma che è intenzionato a proseguire con questa condotta fin tanto che le persone non lo lascino tranquillo. Nella vignetta di destra invece, il capitano parla di doversi difendere e Tex controbatte giustificandosi: il protagonista sembra qui agire solo e unicamente per legittima difesa e perché impossibilitato a fare altrimenti, in quanto se agisse diversamente la morte toccherebbe a lui.

Il capitano Lowett non è l’unico a commentare la facilità con cui Tex uccide i suoi avversari.



Fig. 41 Vignetta da Collana del Tex n.26



Fig. 42 Vignetta dal Tex Classic n.5

Queste vignette sono tratte dalla *Collana del Tex n.26* striscia 10 e dal *Tex Classic n.5* pagina 16. Lo sceriffo fa presente a Tex che da quando egli è arrivato in città “al cimitero sono entrati quattro nuovi ospiti” e il cowboy risponde, con ironia, che non arrecheranno disturbo agli altri. Nella versione censurata invece, lo sceriffo cambia completamente tono, addirittura mettendo in guardia Tex che non si mostra preoccupato del pericolo che deve affrontare. La tendenza del protagonista a “riempire i cimiteri” riemerge anche alla striscia 13 (pg. 17):



Fig. 43 Vignetta da Collana del Tex n.26



Fig. 44 Vignetta dal Tex Classic n.5

Tex è pronto a “riempire tutti i cimiteri del Texas” pur di scoprire la verità, mentre nella versione rimaneggiata la sua promessa si fa più contenuta e solo genericamente minacciosa e si mostra pronto a “buttare per aria tutto il Texas”. Ancora nella *Collana del Tex n.27* striscia 4 (*Classic Tex n.5* pag. 25):



Fig. 45 Vignetta da Collana del Tex n.27



Fig. 46 Vignetta dal Tex Classic n.5

Qui è nuovamente lo sceriffo a parlare e “sperare che ci sia ancora un posto al cimitero”, ormai sovraffollato per la presenza di Tex in città. Uno degli uomini dello sceriffo, nel *balloon* successivo, rinforza questa affermazione. Nella versione censurata il riferimento al cimitero è nuovamente eliminato, l’intero enunciato dello sceriffo è perciò sostituito con “Questo attaccabrighe ha trovato pane per i suoi denti.”, mentre nel secondo *balloon* con “Già... l’aver sbagliato il primo colpo gli è costato caro!”. La sostituzione del secondo enunciato permette inoltre di veicolare l’idea che Tex ha risposto a un attacco e ha perciò ucciso per difendersi.

Rimanendo nel medesimo campo semantico, includo a questo punto della trattazione anche la vignetta tratta dalla *Collana del Tex n. 41* striscia 30 (*Tex Classic n.7* pag.55):



Fig. 47 Vignetta da Collana del Tex n.41 Fig. 48 dal Tex Classic n.7

Nella Fig. 47 Tex dice di non essere giunto a quel villaggio⁵⁰ con l'intento di "dar lavoro ai becchini", eppure con quella congiunzione avversativa "ma" lascia intendere che non esiterà a farlo se necessario. Nella Fig. 48 invece dice di non essere venuto con l'intenzione di partecipare a una sparatoria (fare a revolverate), qui vediamo ancora una volta l'utilizzo del verbo "sparare" al posto di "uccidere". Infine, riporto un ultimo esempio senza discostarmi dal tema della morte:



Fig. 49 Vignetta da Collana del Tex n.42

Fig. 50 Vignetta dal Tex Classic n.7

⁵⁰ Anche il modo in cui Tex si riferisce al villaggio è stato oggetto di censura, difatti inizialmente parla di "sudicio immondezzaio". Questa modifica può essere spiegata con la volontà di dare un linguaggio più "pulito" a Tex, ma anche come un'interdizione di decenza, Sezione 1.4.2.

Questi esempi sono tratti rispettivamente dalla *Collana del Tex n. 42* striscia 13 e dal *Tex Classic n.7* pagina 60. Nella versione non censurata Tex invita ad “avvertire il becchino del paese”, mentre nella versione censurata decreta la fine della sparatoria.

3.1.2.2 @cause = “interdizione sociale”

Proseguo la trattazione con degli esempi di interdizione sociale. Il primo caso di interdizione sociale che incontro nel mio corpus fa riferimento all’appartenenza a una minoranza:



Fig. 51 Vignetta da *Collana del Tex n.1*

Fig. 52 Vignetta dal *Tex Classic n.1*

Questo esempio si trova nella *Collana del Tex n.1* striscia 30 e il suo corrispettivo, nella ristampa *Classic Tex n.1*, si trova a pagina 12. Tex nella versione originale si rivolge al nativo americano Dente di Lupo con l’appellativo “pelle sporca”, che nella versione censurata viene sostituito con “compare”. Vi sono molti casi simili a questo, di seguito ne riporto altri:



Fig. 53 Vignetta da Collana del Tex n.2



Fig. 54 Vignetta dal Tex Classic n.1

Le Fig. 53 e 54 sono tratte dalla *Collana del Tex n. 2* striscia 32 e dal *Tex Classic n.1* pagina 24. Questa volta è Coffin a parlare e si rivolge a Dente di Lupo nuovamente con l'appellativo "sporco pellirossa" che viene questa volta censurato con "vecchio mio" (nella vignetta viene censurato anche "bastardo" di cui parlo più avanti in questa stessa sezione). Tuttavia, non è presente solo il riferimento ai nativi americani, nella *Collana del Tex n. 26* striscia 25 (*Tex Classic n.5* pag.21) appare la cosiddetta N-word, che viene censurata nella versione successiva:



Fig. 55 Vignetta da Collana del Tex n.26



Fig. 56 Vignetta dal Tex Classic n.5

Un caso interessante si presenta anche nella *Collana del Tex n.4* striscia 6 (*Tex Classic n.1* pag.36):



Fig. 57 Vignetta da Collana del Tex n.4



Fig. 58 Vignetta dal Tex Classic n.1

Qui la parola censurata è “bianchi”, che viene sostituita con un generico “uomini”, non solo le minoranze etniche sono quindi censurate, ma vi è anche sensibilità per un termine quali “bianchi” che può rimandare all’idea del suprematismo bianco⁵¹ (essendo la storia ambientata in America) o al privilegio bianco⁵² connesso con il colonialismo.

Sotto l’etichetta di interdizione sociale, rientrano altre espressioni censurate, quali “bastardo”, “idiota” e “scemo”. Ne riporto alcuni esempi.

⁵¹ Movimento ideologico basato sull’idea generale che gli uomini bianchi siano superiori agli altri gruppi etnici. I primi movimenti ideologici riguardanti il potere bianco sorsero negli Stati Uniti prima della guerra civile, quando nacquero vere e proprie associazioni che promuovevano la supremazia dell’uomo bianco, come il Ku Klux Klan.

⁵² Movimento che affonda le sue radici nel colonialismo europeo, nella tratta degli schiavi e nell’impero britannico. Si tratta dell’implicito e sistemico vantaggio di cui godono le persone bianche in confronto a chi è soggetto a razzismo.



Fig. 59 Vignetta da Collana del Tex n.2



Fig. 60 Vignetta dal Tex Classic n.1

Questo esempio, già discusso prima in questa sezione (Figure 53 e 54), è riportato anche qui perchè mostra la censura della parola “bastardo”, che viene sostituita con “muso” formando l’appellativo “muso rosso” in riferimento a Dente di Lupo. E’ interessante notare come venisse reputato, a giusta ragione, offensivo “sporco pellirossa”, ma come la stessa carica offensiva non fosse attribuita a “muso rosso”. Un altro caso interessante di cosa venisse reputato offensivo e cosa no si trova nella *Collana del Tex n. 41* striscia 7 (*Tex Classic n.7* pag.47).



Fig. 61 Vignetta da Collana del Tex n.4



Fig. 62 Vignetta dal Tex Classic n.7

La parola “bastardo” è stata sostituita con “trippone”, parola, quest’ultima, che oggi sarebbe comunque considerata offensiva, si parlerebbe, a ragione, di *body shaming*.⁵³

⁵³ Deridere qualcuno per il suo aspetto fisico.

Proseguo con qualche esempio sulle sostituzioni usate per “idiota”, censurato perchè considerato un insulto:



Fig. 63 Vignetta da Collana del Tex n.32



Fig. 64 Vignetta dal Tex Classic n.6

La Fig. 63 è tratta dalla *Collana del Tex n.32* striscia 24, mentre il suo corrispettivo si trova nel *Tex Classic n.6* a pagina 21. Qui la parola “idiota” è sostituita con “sciocco”, un suo sinonimo percepito però come meno offensivo.



Fig. 65 Vignetta da Collana del Tex n.39



Fig. 66 Vignetta dal Tex Classic n.7

Nell'esempio qui sopra, tratto dalla *Collana del Tex n.39* striscia 20 (*Tex Classic n.7* pag.30), l'interdizione della parola “idiota” avviene tramite omissione.

In un altro esempio, anche per “idiota” come per “sporco pellirossa” (Fig. 59-60) si propone la sostituzione “vecchio mio”:

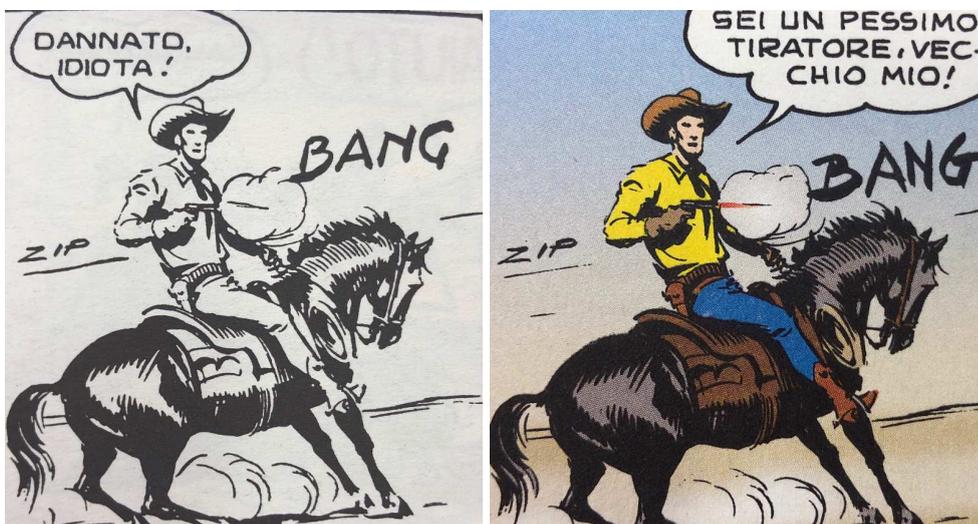


Fig. 67 Vignetta da Collana del Tex n.41 Fig. 68 Vignetta dal Tex Classic n.7

Le Fig. 67 e 68 sono tratte dalla *Collana del Tex n.41* striscia 16 e dal *Tex Classic n.7* pagina 50. Oltre ad aver sostituito il termine “idiota” con “vecchio mio”, qui è stato necessario aggiungere ulteriore contenuto al balloon affinché non perdesse di senso: sarebbe apparso strano se in questa scena Tex si fosse limitato a esclamare “vecchio mio!”.

Il prossimo termine che prendo in esame nella mia analisi è “scemo”. Il primo esempio che discuto è tratto dalla *Collana del Tex n.10* striscia 16 (*Tex Classic n.2* pag. 40):



Fig. 69 Vignetta da Collana del Tex n.10



Fig. 70 Vignetta dal Tex Classic n.2

Nella scena precedente a quella riportata in Fig. 69-70, il gangster domanda a Tex chi è; nella versione originale la risposta del protagonista è concisa ed efficace “Tuo nonno, scemo!”, mentre nella versione censurata, per evitare il termine “scemo” ma mantenere comunque il tono sarcastico, si ricorre a un enunciato più lungo. Un altro esempio proviene invece dalla *Collana del Tex n.34* striscia 9 (*Tex Classic n.6* pag. 37), che rappresenta due membri della cavalleria messicana:



Fig. 71 Vignetta da Collana del Tex n.34



Fig. 72 Vignetta dal Tex Classic n.6

In questo caso il termine interdetto è stato sostituito con una parola di una diversa classe grammaticale, cioè con un avverbio, “naturalmente”, nel tentativo di preservare l’idea che la risposta contenuta nel balloon fosse ovvia anche per una persona di scarsa intelligenza. Concludo gli esempi relativi all’interdizione di

“scemo” con un caso di omissione estratto dalla *Collana del Tex n.39* striscia 20 (*Tex Classic n.7* pag.30). Qui è Kit Carson a parlare:



Fig. 73 Vignetta da Collana del Tex n.39 Fig. 74 Vignetta dal Tex Classic n. 7

I casi di interdizione sociale riguardano anche insulti associati al mondo animale; nel mio campione le interdizioni di questo tipo riguardano i termini seguenti: "verme", "coyote", "carogna", "porco" e "cagna". Di seguito presento qualche esempio:



Fig. 75 Vignetta da Collana del Tex n.14

Fig. 76 Vignetta dal Tex Classic n.3

Le Fig. 75-76, sopra riportate, sono tratte rispettivamente dalla *Collana del Tex* n.14 striscia 10 e dal *Tex Classic* n.3 pagina 16 e raffigurano il personaggio Bill Mohican. Ho incluso questo esempio perché mostra come siano specifici animali ad essere interdetti mentre altri non lo sono, infatti “verme” viene sostituito con “serpente”, ma anche l’aggettivo “schifoso” viene sostituito con un aggettivo meno carico “brutto”. Il caso mostrato di seguito si trova nella *Collana del Tex* n. 24 striscia 5 (*Tex Classic* n. 4 pag. 57):



Fig. 77 Vignetta da Collana del Tex n.24



Fig. 78 Vignetta dal Tex Classic n.4

Queste immagini sono assimilabili a quelle mostrate nelle Figure 77 e 78. Il termine censurato è “verme”, sostituito con “muso”. Assieme all’aggettivo “rosso”, tuttavia, forma un’espressione altrettanto discutibile, ma per l’epoca evidentemente non problematica, “muso rosso”. Il primo significato di “muso” è “parte della testa degli animali”; dunque, quando usato per riferirsi agli esseri umani assume toni dispregiativi o scherzosi.⁵⁴

Il prossimo termine in esame è “coyote”, di cui nel corpus occorre un solo esempio tratto dalla *Collana del Tex* n.16 striscia 16 (*Tex Classic* n. 3 pag.40):

⁵⁴ <https://www.treccani.it/vocabolario/muso/>



Fig. 79 Vignetta da Collana del Tex n.16 Fig. 80 Vignetta dal Tex Classic n.3

Anche in questo caso la sostituzione avviene con un altro animale “branco di pecoroni”. Probabilmente “coyote” è censurato perché nel continente americano questa parola assume connotazione negative; difatti, nell’America Centrale il termine si riferisce ai contrabbandieri di persone⁵⁵, mentre, nelle leggende e nei miti delle culture native americane, il coyote rappresenta spesso l’inganno e la malizia. Inoltre, viene omesso l’aggettivo “puzzolenti”, qui interviene l’interdizione di decenza. Anche il termine “carogne”, nella *Collana del Tex n.27* striscia 27 (*Tex Classic n. 5* pag. 33), viene sostituito con un altro animale “serpente”⁵⁶:

⁵⁵ Questi individui guidano gruppi di migranti attraverso confini illegalmente, spesso verso gli Stati Uniti.

⁵⁶ Inoltre “bufalo” viene sostituito con “bisonte”, parlo di questa inesattezza nella Sezione 3.2.



Fig. 81 Vignetta da Collana del Tex n.27



Fig. 82 Vignetta dal Tex Classic n.5

Inoltre, per mantenere l'esclamazione, al fine di trasmettere lo stupore e la rabbia di Tex, appare l'esclamazione "diavolo!". Invece nella *Collana del Tex n.40* striscia 32 (*Tex Classic n.7* pag.45) "carogne" viene sostituito con "gentiluomini". Tuttavia, resta inalterato il costrutto "branco di", che lascia una traccia del precedente termine appartenente al regno animale:



Fig. 83 Vignetta da Collana del Tex n.40



Fig. 84 Vignetta dal Tex Classic n.7

Invece, il seguente esempio proviene dalla *Collana del Tex n. 29* striscia 7 (*Tex Classic n. 5* pag. 47):



Fig. 85 Vignetta da Collana del Tex n.29

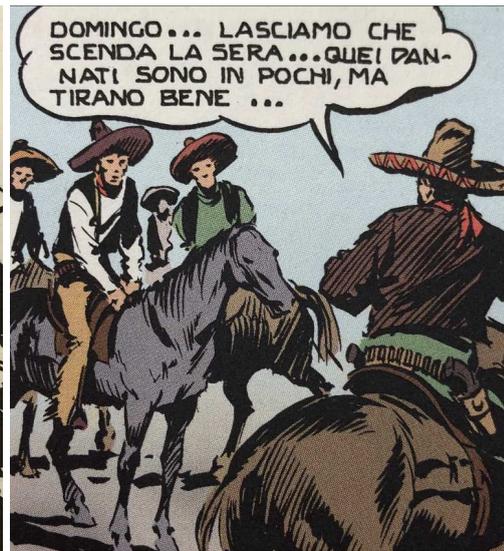


Fig. 86 Vignetta dal Tex Classic n.5

Qui il termine interdetto è “porci”, sostituito con “dannati”.

Infine, l’ultimo termine del mondo animale che analizzo è “cagna”:



Fig. 87 Vignetta da Collana del Tex n.30

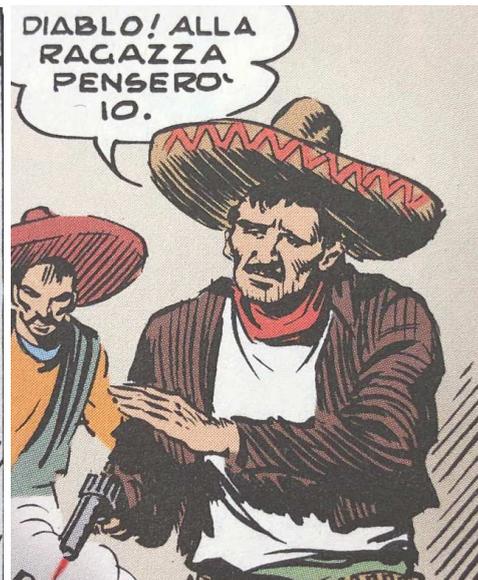


Fig. 88 Vignetta dal Tex Classic n.5

Le Fig. 87-88 provengono rispettivamente dalla *Collana del Tex n.30* striscia 32 e dal *Tex Classic n.5* pagina 66. Il termine interdetto è sostituito dal termine neutro “ragazza”, e viene eliminato anche l’aggettivo “rossa”.

Per concludere questa sezione sull’interdizione sociale, ho tenuto per ultimo il costrutto più frequente, ovvero “figli di”. Quest’ultimo si presenta con molte

varianti, e nessuna di queste è esente da censura. Ne riporto di seguito alcuni esempi, seguendo l'ordine con cui appaiono nel corpus. Il primo è nella *Collana del Tex n. 2* striscia 4 (*Tex Classic n. 1* pag. 14):



Fig. 89 Vignetta da Collana del Tex n.2



Fig. 90 Vignetta dal Tex Classic n.1

Il costrutto “figlio di cane” occorre altre cinque volte nel corpus, sostituito dai termini seguenti: “ficcanaso”, “amigos”, “brutta storia”, “vigliacco” e “canaglia”. La successiva variante del costrutto è “figli di vecchie mucche zoppe”; un esempio è presente nella *Collana del Tex n.13* striscia 1 (*Tex Classic n. 3* pag. 3):



Fig. 91 Vignetta da Collana del Tex n.13



Fig. 92 Vignetta dal Tex Classic n.3

Nella versione censurata, l'espressione è del tutto omessa.

Vi è anche una versione molto simile alla precedente, ovvero “figlio di una vecchia vacca zoppa”, che viene sostituita con “senti... senti!”. In seguito occorre “figlio di un coyote”, qui l'insulto viene sostituito con un'esclamazione generica “tuoni e fulmini!” (*Collana del Tex n.22* striscia 5; *Tex Classic n. 4* pag. 36)⁵⁷:



Fig. 93 Vignetta da Collana del Tex n.22



Fig. 94 Vignetta dal Tex Classic n.4

Questa variante occorre altre due volte nel corpus; viene sostituita una volta con “serpente” e l'altra con “ficcanaso”. Vi è invece una sola occorrenza di “figli di

⁵⁷ Anche “perdio” viene censurato, sostituito con l'interiezione “ah! Ah!”.

puzzole” alla *Collana del Tex* n. 27 striscia 28 (*Tex Classic* n.5 pag.33) che viene sostituita con un’imprecazione più generica “per Giove!”⁵⁸:



Fig. 95 Vignetta da Collana del Tex n.27



Fig. 96 Vignetta dal Tex Classic n.5

Nella striscia successiva appare invece “figli di carogne” sostituito con un’esclamazione che esprime disgusto “puah”⁵⁹:



Fig. 97 Vignetta da Collana del Tex n.27



Fig. 98 Vignetta dal Tex Classic n.5

⁵⁸ E’ interessante notare che qui “coyotes” non è stato censurato, si può pensare che sia così perché nella Fig. 79 il gangster appellava direttamente gli altri personaggi e perciò “coyotes” assumeva la forza di un insulto.

⁵⁹ Nella Fig. 91 Tex sta parlando della tribù dei nativi americani di Yogar. Si può pensare che l’intero enunciato sia stato sostituito perché offensivo verso una minoranza etnica e la loro religione. Nella Fig. 92 Tex è invece arrabbiato non verso i nativi americani, ma con coloro che se la prendono con le donne, con questo fa riferimento al rapimento di Tesah.

La prima variante del costrutto non modificata da un sintagma da termini che indicano animali è “figli di brava gente”; nel corpus vi è un solo esempio di questo tipo, proveniente dalla *Collana del Tex n.33* striscia 4 (*Tex Classic n.6* pag.25):



Fig. 99 Vignetta da Collana del Tex n.33



Fig. 100 Vignetta dal Tex Classic n.6

Dell'immagine sopra riportata è interessante notare come nella versione censurata il termine interdetto sia stato sostituito con “cani”, a dimostrazione che sia proprio il costrutto “figli di” (e non il termine “cani”) ad essere interdetto, poiché “figli di cani” è stato censurato. Con questo esempio concludo la trattazione dell'interdizione sociale per passare all'interdizione religiosa.

3.1.2.3 @cause = “interdizione religiosa”

Su 37 occorrenze di interdizione religiosa, 14 riguardano l'esclamazione “perdio”. L'esclamazione viene a volte sostituita con segnali discorsivi che riproducono le tipiche disfluenze del parlato, come nell'esempio seguente tratto dalla *Collana del Tex n.2* striscia 6 (*Tex Classic n.1* pag.15):



Fig. 101 Vignetta da Collana del Tex n.2 Fig. 102 Vignetta dal Tex Classic n.1

Altre volte viene semplicemente omessa, come nella *Collana del Tex n.3* striscia 5 (*Tex Classic n.1* pag.25):



Fig. 103 Vignetta da Collana del Tex n.3 Fig. 104 Vignetta dal Tex Classic n.1

Altre volte viene sostituita con l'esclamazione a un dio pagano, come avviene nella *Collana del Tex n.33* striscia 20 (*Tex Classic n.6* pag.30), dove "perdio" diventa "per Giove"⁶⁰:

⁶⁰ "Per Giove" occorre anche alla Fig. 96, al posto di "figli di puzzole".



Fig. 105 Vignetta da Collana del Tex n.33



Fig. 106 Vignetta dal Classic Tex n.6

Anche la forma tronca “per...” è censurata, come si vede di seguito in un esempio tratto dalla Collana del Tex n. 21 striscia 30 (Tex Classic n.4 pag.34):



Fig. 107 Vignetta da Collana del Tex n.21



Fig. 108 Vignetta dal Tex Classic n.4

E' interessante notare come nell'esempio in Fig. 107 “per...!” è stato sostituito con “diavolo!”. Invece, altre volte, esclamazioni che contengono la parola “diavolo” vengono interdetto: è il caso di una vignetta nella *Collana del Tex n.8* striscia 27 (*Tex Classic n.2* pag.22), dove l'interdizione avviene per omissione:



Fig. 109 Vignetta da Collana del Tex n.8



Fig. 110 Vignetta dal Tex Classic n.2

O ancora nella *Collana del Tex n.18* striscia 10 (*Tex Classic n.3* pag.59):



Fig. 111 Vignetta da Collana del Tex n.18



Fig. 112 Vignetta dal Tex Classic n.3

E poco più avanti, alla striscia 28 (pag. 25):



Fig. 113 Vignetta da Collana del Tex n.18

Fig. 114 Vignetta da Tex Classic n.3

Degli esempi precedenti (Fig. 109, 110, 111, 112, 113 e 114), va però precisato che questo genere di interdizioni non sono costanti, vi sono albi in cui queste esclamazioni non sono censurate. Questo rende più difficile comprendere cosa davvero sia causa di interdizione. Nella Fig. 109 “diavolo” è preceduto da “maledetto” anche questo termine potrebbe essere causa di interdizione religiosa, poiché vi è dietro alle maledizioni un timore mistico di essere colpiti da un’entità superiore.⁶¹ Invece, nelle esclamazioni “budella del diavolo” e “sangue del diavolo” potrebbe aver agito anche l’interdizione di decenza.

Sono interdette anche tutte le esclamazioni con riferimento alla Madonna. Nel corpus da me creato se ne trovano due esempi. Il primo esempio si trova nella *Collana del Tex n.32* striscia 14 (*Tex Classic n.6* pag.18), dove “madre de dios” viene sostituito con un’altra espressione spagnola “sangre y muerte”. Inoltre, è interessante notare che “madre de dios” è già di per sé un sostituto eufemistico, difatti viene usata una perifrasi per riferirsi alla Madonna:

⁶¹ Una maledizione [...] non colpisce immediatamente il bersaglio, bensì manifesta l’auspicio che in qualche momento, in un futuro più o meno distante, il destinatario della maledizione sia oggetto di venture e di conseguenze negative, grazie all’intercessione di qualche entità fisica o soprannaturale”. (Domaneschi, 2020: 41).



Fig. 115 Vignetta da Collana del Tex n.32



Fig. 116 Vignetta dal Tex Classic n.6

Nelle Fig. 115 e 116 va notata anche la censura di “mundo maldito”, qui a essere censurato è il termine “maldito” (vedere commento alla Fig. 109), sostituito questa volta con un verbo in italiano “fermatevi”. Il secondo esempio si trova nella *Collana del Tex n.33* striscia 1 (*Tex Classic n.6* pag.25), questo caso è simile al precedente: la perifrasi “per la beata virgen” che si riferisce alla Madonna, è sostituita con la stessa esclamazione spagnola della Fig.116 “sangre y muerte”:



Fig. 117 Vignetta da Collana del Tex n.33



Fig. 118 Vignetta dal Tex Classic n.6

Infine, anche esclamazioni contenenti altri personaggi biblici sono interdette. Nella *Collana del Tex n.19* striscia 22 (*Tex Classic n.4* pag.10) l'esclamazione interdetta contiene il riferimento al patriarca antediluviano Matusalemme:



Fig. 119 Vignetta da Collana del Tex n.19



Fig. 120 Vignetta dal Tex Classic n.4

Invece nella *Collana del Tex n.40* striscia 4 (*Tex Classic n.7* pag.36) l'esclamazione interdetta è "sangue di Giuda!":



Fig. 121 Vignetta da Collana del Tex n.40



Fig. 122 Vignetta dal Tex Classic n.7

Un ultimo esempio, che reputo interessante riportare, si trova nella *Collana del Tex n.15* striscia 16, dove la censura avviene perchè è citato un testo sacro, la Bibbia. Il messaggio che il protagonista fa passare è che, almeno in alcune occasioni, un atteggiamento pacifico e aderente ai precetti cristiani non è utile.



Fig. 123 Vignetta da Collana del Tex n.15 Fig. 124 Vignetta dal Tex Classic n.3

Concludo qui la trattazione delle interdizioni religiose per passare alla categoria successiva, che sono le censure a cui ho attribuito come valore “autorità”.

3.1.2.4 Valori @cause meno frequenti: “autorità”, “rivalutazione figura Tex”, “interdizione sessuale”.

Come spiegato nella Sezione 3.1.1, questa etichetta è stata assegnata quando certe parole, espressioni o certi enunciati sono stati censurati perché le autorità, sceriffi o ranger, venivano messi in cattiva luce. Un primo esempio si trova all’inizio del primo albo a striscia, *Collana del Tex n.1 striscia 1 (Tex Classic n.1 pag.3)*:



Fig. 125 Vignetta da Collana del Tex n.1



Fig. 126 Vignetta dal Tex Classic n.1

Nella versione non censurata si parla degli “scagnozzi” dello sceriffo. Questo termine ha un’accezione negativa, significa: “persona mediocre e priva di amor proprio che, per tornaconto personale o per avidità di denaro, sta al seguito e agli ordini di altri; tirapièdi”⁶². Per questa accezione negativa, è stato sostituito con il termine neutro “uomini”. Proseguo con un esempio tratto dalla *Collana del Tex n.6* striscia 8 (*Tex Classic n.1* pag.58):



Fig. 127 Vignetta da Collana del Tex n.6



Fig. 128 Vignetta dal Tex Classic n.1

Nella Fig. 127 l’affronto alle autorità si fa più aggressivo e diretto: l’abitante di questo villaggio esclama “Al diavolo gli sceriffi!” e afferma che ci dovrebbero essere più uomini come Tex Willer. Tuttavia, Tex è un fuorilegge: l’uomo sta perciò implicando che i fuorilegge sono migliori degli sceriffi. Per queste ragioni,

⁶² Fonte: [Scagnòzzo - Significato ed etimologia - Vocabolario - Treccani](#).

il balloon è stato censurato e interamente sostituito con un altro, che suggerisce altro in relazione alla storia del protagonista: sembrerebbe che lo stato di fuorilegge di Tex sia dovuto a un malinteso e che il cowboy avrà prima o poi il modo di redimersi agli occhi delle autorità. Questo dialogo prosegue nella vignetta successiva, anche questa censurata e interamente modificata per la medesima ragione:



Fig. 129 Vignetta da Collana del Tex n.6



Fig. 130 Vignetta dal Tex Classic n.1

Ma non solo gli abitanti dell'Arizona dimostrano di riporre poca fiducia nelle autorità, lo stesso Tex si esprime così a riguardo di leggi e sceriffi:



Fig. 131 Vignetta da Collana del Tex n.7



Fig. 132 Vignetta dal Tex Classic n.2



Fig. 133 Vignetta da Collana del Tex n.7 Fig. 134 Vignetta dal Tex Classic n.2

Nelle figure 133 e 134, tratte dalla *Collana del Tex n.7* striscia 9, Tex sta rispondendo a un rimprovero del capitano dei ranger, che lo accusa di essere “uno di quegli uomini che si fanno giustizia da soli dimenticandosi delle leggi”. Il protagonista infatti afferma di non aver fiducia nelle leggi e prosegue accusando gli sceriffi di non svolgere il loro dovere. Invece, nella versione censurata (*Tex Classic n.2* pag.5), il capitano dei rangers dice al protagonista di essere costretto a trattarlo da bandito fin tanto che non dimostri la sua innocenza e che quindi non può liberarlo. Tex si dimostra concorde con il discorso del capitano seppur dispiaciuto di non poter così trovare i veri colpevoli. Nella versione originale persino gli sceriffi ammirano Tex e ripongono più fiducia nel suo agire al di fuori della legge che nella carica da loro ricoperta; è il caso dell'esempio che segue tratto dalla *Collana del Tex n.8* striscia 29:



Fig. 135 Vignetta da Collana del Tex n.8 Fig. 136 Vignetta dal Tex Classic n.2

Nella versione rimaneggiata (*Tex Classic n.2* pag.23), lo sceriffo dimostra comunque ammirazione per Tex, ma non esprime il desiderio di voler diventare egli stesso un fuorilegge.

Passo ora all'analisi del valore "rivalutazione figura Tex". Come visto nella sezione precedente, con questa etichetta ho indicato i casi in cui i balloon sono stati censurati e rimaneggiati per fare di Tex un eroe più accettabile agli occhi dei possibili censori. Il protagonista, da aperto fuorilegge, nemico dell'autorità e convinto sostenitore delle sue azioni, diviene un uomo che soffre di questo titolo e che vorrebbe invece dimostrare la sua innocenza ed essere apprezzato dal suo paese. Un primo esempio lampante di ciò si trova alla *Collana del Tex n.4* striscia 25:



Fig. 137 Vignetta da Collana del Tex n.4



Fig. 138 Vignetta dal Tex Classic n.1

In questo momento della storia, Tex è accusato di un crimine che non ha commesso ed è un ricercato. Tramite un camuffamento riesce a ottenere un colloquio con il colonnello dei ranger, che è disposto a credergli e gli chiede di trovare quindi i veri colpevoli. Nella prima immagine, Tex si dimostra interessato a trovare i veri responsabili, per liberarsi della taglia che pende sopra la sua testa, ma non è intenzionato a consegnarli vivi. Nella versione censurata Tex, invece, esprime chiaramente l'intenzione di consegnare i colpevoli alla giustizia e dimostra un interesse a ricevere un riconoscimento ufficiale, volendo essere nominato "eroe nazionale". Inoltre, poco più avanti Tex, nella versione originale, uccide uno dei criminali e si dimostra soddisfatto del suo gesto (*Collana del Tex n.5 striscia 23*):



Fig. 139 Vignetta da Collana del Tex n.5 Fig. 140 Vignetta dal Tex Classic n.1

Invece, come mostrato nella figura 140, tratta dal *Tex Classic n.1* pagina 53, Tex non avrebbe voluto uccidere il criminale, ma non ha potuto fare altrimenti.

Sono ora giunta all'ultima sezione dei miei dati, quelli annotati con il valore "interdizione sessuale". Come detto in precedenza nella Sezione 3.1.1, i casi con questa etichetta sono poco frequenti; i due esempi che riporto di seguito sono stati censurati perchè entrambi alludevano a un tentativo di stupro:



Fig. 141 Vignetta da Collana del Tex n.1 Fig. 142 Vignetta dal Tex Classic n.1

Nella figura 141, dalla *Collana del Tex n.1* striscia 18, si vede Tesah che viene tenuta ferma da due gangster perché è in possesso di un idoletto⁶³ di loro interesse. Coffin dice che le darà lui stesso una “frugatina addosso”. L’utilizzo di questo termine lascia intendere che l’interesse del gangster non è solo quello di trovare la statuetta, ma anche di approfittare della situazione per fare un qualche tipo di violenza sessuale su Tesah. Nella versione censurata, *Tex Classic n.1* pagina 8, viene invece usato il verbo neutro “perquisire”. Una situazione molto simile si ripresenta nella *Collana del Tex n.15* striscia 1 (*Tex Classic n.3* pag.24):



Fig. 143 Vignetta da Collana del Tex n.15



Fig. 144 Vignetta dal Tex Classic n.3

Nella prima immagine, Tex vede la scena ed esclama: “maledetti porci!”, mentre nella versione censurata l’esclamazione viene sostituita con “vigliacchi!”. Questa sostituzione avviene per poter rappresentare la scena più come un atto di vandalismo che come un tentato stupro. Difatti, poco più avanti, un’altra vignetta mostra che l’intenzione era di focalizzare la scena solo sul fatto che i gangster stavano demolendo la tipografia e non sul tentato stupro. L’episodio a cui mi riferisco è quello che ho già riportato, per altre ragioni, alle figure 123 e 124 e che ora ripropongo qui di seguito:

⁶³ Idolo di piccolo formato. In archeologia, tipo di statuetta prevalentemente femminile (detta anche idolo), fonte: [Idolétto - Significato ed etimologia - Vocabolario - Treccani](#)



Fig. 145 Vignetta da Collana del Tex n.15 Fig. 146 Vignetta dal Tex Classic n.3

Nella prima versione, Tex parla esplicitamente del tentativo di stupro (“quel tipo di brutto che vi stava usando violenza”), mentre nelle versioni successive il protagonista dice “quel tipaccio che vi stava demolendo la tipografia”. Alla luce di questo rimaneggiamento, è possibile pensare che si sia preferito l’uso di “vigliacchi” perché poteva lasciare intendere che l’esclamazione di Tex fosse riferita al fatto che i gangster stessero distruggendo la stamperia.

3.1.2.5 Considerazioni generali

Dagli esempi presentati sopra, è possibile fare alcune osservazioni di ordine generale. Sembrerebbe che gli editori applicassero tre strategie principali di censura: sostituzione, riscrittura dell’intero enunciato e omissione. Su 64 vignette analizzate, in 38 la parola o espressione tabù è stata sostituita con un’altra, in 22 l’intero enunciato è stato riscritto e in quattro la parola interdetta è stata omessa. Analisi di seguito ogni tipologia di rimaneggiamento:

- Sostituzione⁶⁴: questo tipo di rimaneggiamento è il più frequente. Sicuramente questa opzione viene adottata quando la parola tabù è sintatticamente molto integrata. Per esempio nel caso della Fig. 21 dove il

⁶⁴ Fig.15, 21, 27, 33, 43, 47, 51, 53, 55, 57, 61, 63, 73, 75, 77, 79, 81, 83, 85, 89, 91, 93, 95, 99, 101, 105, 107, 111, 113, 115, 117, 119, 121, 123, 125, 135, 141 e 143.

termine oggetto di censura è il verbo della subordinata oggettiva retta da “giura”:

“Io ti libererò viso pallido.... ma tu... giura a Dente... di Lupo... che *ucciderai* [farai vendetta]... Coffin....”⁶⁵.

Nella Fig. 27, invece, la parola interdetta è il verbo della frase subordinata circostanziale con valore finale:

“...Ma sia ben chiaro e noto a tutti che se sarò attaccato io sparerò.... e sparerò *per uccidere* [senza tanti complimenti]⁶⁶ ... questo è tutto!”.

Nella Fig. 47 sono sostituiti il complemento di un sintagma preposizionale con valore locativo e la frase subordinata circostanziale con valore finale:

“Non sono venuto in questo *sudicio immondezzaio* [sgangherato paese] *per dar lavoro ai becchini di el paso*, ma [fare a revolverate a ogni pie' sospinto, tuttavia]...”

Anche quando il termine tabù è modificato da un aggettivo viene sostituito, come nel caso della Fig. 75:

“Ah!. *verme* schifoso [brutto⁶⁷ serpente]...”

Lo stesso avviene con altri allocutivi che, pur essendo in una posizione sintatticamente slegata, vengono comunque sostituiti anziché omessi. Infatti, nelle Fig. 15, 51, 53, 61, 79, 83 la parola tabuizzata svolge funzione di allocutivo ed è modificata da un aggettivo oppure fa parte di un costrutto, per esempio “branco di”. Si potrebbe però pensare anche ad altre motivazioni. Infatti, questa scelta potrebbe essere di natura pratica: nelle prime tre figure citate, l'allocutivo si trova come inciso in una frase. Era probabilmente più semplice sostituirlo, senza modificare il resto del

⁶⁵ In questi esempi, sono indicate in corsivo le espressioni censurate e tra parentesi quadre le espressioni sostitutive.

⁶⁶ Sostituito con un complemento di modo.

⁶⁷ Qui anche l'aggettivo subisce mitigazione.

testo e senza spostare le altre parole all'interno della vignetta, come sarebbe stato necessario fare in caso di omissione dell'inciso:

“E tu, *pelle sporca* [compare], metti quel medaglione sul tavolo e tirati poi indietro, capito?”⁶⁸

Nelle altre due Fig. (come anche alla Fig. 75), invece, l'allocutivo si trova alla fine della proposizione e avrebbe potuto essere più facilmente omesso. La motivazione della sostituzione potrebbe allora essere un desiderio di mantenere, almeno in parte, l'efficacia dell'enunciato, i cui toni sarebbero depotenziati senza l'allocutivo (questa motivazione potrebbe anche essere ciò che ha guidato le sostituzioni precedenti):

“Largo, *puzzolenti coyotes* [branco di pecoroni]!”⁶⁹

- Riscrittura dell'intero enunciato⁷⁰: questa strategia è utilizzata quando il rimaneggiamento, non interessa singole parole o espressioni, ma interi enunciati, il cui contenuto proposizionale risulta così modificato nella sua interezza. Infatti, qui si ritrovano le vignette in cui Tex passa dall'essere un personaggio che uccide senza remore, a uno che predilige mandare i colpevoli in prigione o che uccide solo quando non ha altre opzioni e deve difendersi. Si trova un esempio di questo tipo alla Fig. 23:

“Maledetto... e non ti potrei uccidere ora?.. sei nelle mie mani... e l'inferno ti attende, Coffin...”

Tale enunciato è riscritto come segue:

“Questo è per impedirti di scordare la condanna che ti attende.”

E anche alla Fig. 139 osserviamo lo stesso fenomeno:

⁶⁸ Fig. 51.

⁶⁹ Fig. 79.

⁷⁰ Fig. 17, 19, 23, 25, 29, 31, 37, 39, 41, 45, 49, 67, 70, 87, 97, 127, 129, 131, 133, 135, 137, 139.

“Uhm! Credo che il colonnello Hogart rivedrà con piacere ciò che imbottisce il corpo di Burke.”

Nella versione censurata si legge quanto segue:

“Mm... avrei preferito consegnarlo vivo, ma non ho potuto fare altrimenti!”

Questa strategia è utilizzata anche per modificare gli enunciati in cui vengono messe in cattiva luce le autorità ed ammirato invece il protagonista, per esempio nella Fig. 127:

“Al diavolo gli sceriffi! Con dieci uomini come Tex Willer...”

Tale enunciato risulta modificato nel modo seguente:

“Bah... prima o poi riuscirà a dimostrare la sua innocenza...”

Infine, si ricorre alla riscrittura dell'enunciato in tutti quei *balloon* in cui Tex esprime molto chiaramente il suo astio per le leggi e le autorità. Il rimaneggiamento cambia i pensieri del *cowboy*, che diventa un uomo dispiaciuto di dover agire al di fuori della legge e che se potesse vorrebbe finalmente dimostrare la sua innocenza perché riconosce di essere nel torto. E' il caso della Fig. 131:

“Leggi.... quali leggi, capitano? Queste zone sono infestate di banditi che predano e uccidono...”

Tale enunciato diventa nella nuova versione:

“mm... il vostro discorso è liscio come l'olio, capitano, ma non mi offre alcuna via di scampo...”

- Omissione⁷¹: questa modifica nelle prime tre figure alla nota 63 viene applicata perché la parola tabù si trova in una posizione sintatticamente

⁷¹ Fig. 65, 71, 73, 103, 109.

slegata e non è né modificata da un aggettivo, né si trova all'interno di un costrutto. Per esempio nella Fig. 65 è l'allocutivo ad essere omesso:

“Chiudi il becco *idiota!*... lo vedi questo?”

Fa eccezione la Fig. 109, dove ad essere omessa è un'imprecazione più complessa:

“*Maledetto il diavolo!* Non state così vicini... girate largo e cercate di colpire i cavalli!”

Questa omissione permette di fare un ragionamento differente. Si potrebbe pensare che la casa editrice optasse per questa soluzione quando si rendeva conto che non era necessario all'interno di quel contesto mantenere almeno in parte la forza dell'enunciato con un'imprecazione o un allocutivo. A favore di questa ipotesi si potrebbe prendere in esame la Fig. 103, dove a essere omesso è “perdio” che in altri contesti è stato invece sostituito:

“*Perdio!* Purché faccia in tempo.”

3.2 Un' ulteriore analisi comparativa

Nella sezione precedente mi sono focalizzata su quei rimaneggiamenti dettati da motivazioni di censura. Tuttavia, nel corso del mio studio comparativo, ho notato che le modifiche sono state molte e hanno permeato ulteriori e diversi aspetti del fumetto in questione. Ho suddiviso tali modifiche in tre macrotipi, discussi di seguito.

1. La correzione degli errori

- Errori di battitura: ancora oggi, nonostante l'ausilio del computer, non è raro trovare all'interno di un testo pubblicato qualche errore di battitura. Negli anni '40 e '50 i testi all'interno dei fumetti erano scritti a mano dal letterista. Come discusso nella sezione 1.3, il primo letterista a lavorare sulle tavole di Tex fu Rognoni, che si

dedicava a questo lavoro di notte. Quindi, oltre il numero normale di errori commessi da chiunque faccia un lavoro simile, si aggiungevano quelli dettati dalla stanchezza. Inoltre, Rognoni non si premurava di correggere le sviste nei testi di Bonelli, ma li copiava così come erano. Il caso più famoso di questo tipo si trova nella *Collana del Tex n.5* striscia 23, dove appare la scritta “Tex Killer” al posto di “Tex Willer”. Tuttavia, il nome del protagonista non è l’unico a essere stato sbagliato: alla *Collana del Tex n.2* striscia 12, il nome di Tesah è invece scritto come “Tesak” o ancora alla striscia 14 e poi 15 “Tesach”. Non solo i nomi erano oggetto di sviste evidenti: per esempio, nella *Collana del Tex n.1* striscia 4 Tex esclama “faremo loro un caldo benvenuto”, che verrà poi corretto con “daremo”. Ancora, nella *Collana del Tex n.2* striscia 3, un gangster esclama: “tenetevi in ordine sperso”, che verrà corretto con “sparso”.

- Errori nell’ortografia di parole inglesi: in Tex sono presenti diversi anglicismi, coerenti con il fatto che la storia sia ambientata negli Stati Uniti. Non c’era un controllo su quale fosse l’ortografia di tali anglicismi, ed è così che per esempio nella *Collana del Tex n.1* striscia 21 appare “wiscky” anziché “whisky”. Anche nella toponomastica si trovano degli errori: alla *Collana del Tex n.3* striscia 9 viene scritto “Back Panyon” anziché “Black Canyon” o ancora “sulla strada di Raimbown” poi corretto con “Rainbow”, e alla vignetta successiva il cavallo si chiama “Blackster” anziché “Blackstar”.
- Errori di coerenza: faccio riferimento a casi in cui ciò che è scritto contraddice ciò che viene mostrato nelle immagini. E’ possibile trovarne un esempio nella *Collana del Tex n.6* striscia 24: Tex, che si trova incastrato in una grotta sotterranea, afferma “meglio non sprecare tempo in tentativi”. Tuttavia, un paio di vignette più avanti

invece tenta la risalita; nella ristampa è stato corretto con “A ogni modo, meglio fare un tentativo”. Ancora, nella *Collana del Tex n. 8* striscia 4 nella didascalia viene scritto “si allontana strisciando”. Tuttavia, nell’immagine Tex è in piedi; la didascalia è stata perciò corretta con “si allontana rapidamente”. Un altro errore di questa categoria si trova alla *Collana del Tex n.1* striscia 1: nella versione originale appare la data 1898, che è però incoerente con la cronologia degli albi successivi. Infatti, Tex sarà presente, poco più che ventenne, alla battaglia della Guerra Civile americana di Shiloh il 7 aprile 1862, il che implica che nel 1898 avrebbe dovuto essere quasi sessantenne. La data è stata perciò eliminata.

- Errori di conoscenza enciclopedica: negli albi da me analizzati l’unico errore di questo tipo che ho individuato è l’utilizzo del termine “bufalo” che è stato sostituito con “bisonte”⁷². Questo perché i bufali non vivono in America, ma in Africa.

2. La normalizzazione.

- Punteggiatura: i puntini di sospensione non avevano un numero fisso, potevano essere due, come quattro o anche di più. Nelle ristampe sono presenti sempre tre puntini di sospensione. I vocativi, originariamente senza punteggiatura, vengono preceduti da virgola. Diverse virgole e punti sono stati sostituiti con punti esclamativi quando il contesto pragmatico suggeriva potesse esserci un’esclamazione o che il tono potesse essere più concitato.
- Onomatopee: nel primo Tex le onomatopee erano limitate a *bang* per indicare gli spari (non erano sempre presenti), *zip* per indicare la traiettoria delle pallottole. Inoltre, occorrono una sola volta *slam* per indicare un pugno e *shock* per indicare un colpo in testa con il calcio di una pistola, o ancora *boum* per indicare un masso che cade in acqua e infine *crash* per indicare l’infrangersi di qualche

⁷² Un esempio si trova alla Sezione 3.1.2.2, Fig. 81 e 82.

oggetto; tutte queste onomatopee non erano usate con coerenza. Nelle ristampe sono state coerentemente usate le onomatopee seguenti: *bang* ogni volta che vi era uno sparo, *zip* ogni volta che venivano inserite linee cinetiche a indicare la traiettoria delle pallottole; inoltre, sono state aggiunte *smack* e *sock* per indicare i pugni, *boum* è passato a indicare esplosioni; invece, colpi di qualsiasi tipo, botte in testa, colpi con il calcio della pistola, massi che cadono sono stati accompagnati da *tump*.

- Il pronome di cortesia: il pronome di cortesia “voi” è stato sostituito con il “tu”.
- Le cifre: tutti i numeri venivano inizialmente scritti in cifra, mentre nelle ristampe sono stati scritti in lettere. Per esempio, nella *Collana del Tex n.1* striscia 19 nella didascalia appariva “a 500 metri circa dalla gola”, nella ristampa sostituita da “a cinquecento metri dalla gola”
- Il contorno dei *balloon*: nella prima versione di Tex i *balloon* avevano prevalentemente il contorno lineare a indicare una nuvoletta di parlato, mentre nelle pubblicazioni successive sono stati aggiunti dei *balloon* di pensiero laddove fossero più aderenti al contesto , come quando Tex è solo che osserva di nascosto dei gangster.

3. Esigenze editoriali:

- Vignetta anticipatoria: negli albi a striscia vi era alla fine una vignetta che invitava a comprare l’episodio successivo per sapere come andava a finire la storia; per esempio, nella *Collana del Tex n.1* striscia 32, all’ultima vignetta appare la scritta: “Riuscirà l’audace Tex a sfuggire alla caccia degli uomini di Coffin?.. Leggete il prossimo albo: la roccia parlante”. Invece, nei fascicoli questa è stata tolta poichè per sapere come va a finire la storia non c’è bisogno di comprare il numero successivo, ma basta voltare

pagina e proseguire la lettura. Solo al termine del fascicolo, quindi dopo sei albi a striscia, appare la scritta “continua”.

- Vignetta riassuntiva: a partire dalla *Collana del Tex n.2*, all’inizio di ogni albo vi era nella prima vignetta il titolo dell’episodio e un riassunto del numero precedente. Successivamente gli albi, come ho spiegato in precedenza, vennero ripubblicati in fascicoli contenenti sei episodi ciascuno e con uscita quindicinale. Questo nuovo formato rese inutili i riassunti dell’episodio precedente, poiché erano uno di fila all’altro, perciò quella prima vignetta presentava solo il titolo senza riassunto. Il resoconto degli episodi precedenti viene fatto solo all’inizio del fascicolo successivo in quarta di copertina con un riquadro dal titolo “Nel numero precedente...”.

Conclusioni

Il *CBML* è un progetto ancora in corso, che, grazie a un impegno continuo da parte di studiosi di tutto il mondo, potrà essere sfruttato e ampliato in futuro. Per gli scopi di questa tesi mi sono focalizzata sull'applicazione del *CBML* ai fumetti di *Tex Willer*, della casa editrice Bonelli, mostrando come il *CBML* possa essere utilizzato con successo e adattato alle singole esigenze di progetto.

Le implementazioni applicate hanno riguardato due aspetti. Il primo concerne la resa grafica del fumetto: è stato infatti possibile utilizzare elementi *TEI* e *CBML* per creare una codifica ad hoc che potesse rappresentare “il formato Bonelli”; il secondo ha a che fare con gli interessi di ricerca: infatti, grazie a una pratica già diffusa nella codifica di manoscritti, è stato possibile integrare il corpus con l'elemento *apparatus* al fine di condurre una ricerca comparativa.

Come caso di studio, ho scelto di condurre una ricerca sull'interdizione linguistica in *Tex Willer*. Per ricavare i dati di mio interesse ho utilizzato la funzione *Find/Replace* dell'XML editor che ho utilizzato per la codifica del fumetto, *Oxygen*. Come prima cosa, ho cercato la stringa `<app>`, che codifica le porzioni di testo soggette a rimaneggiamento. La ricerca ha restituito 194 risultati, contenuti in 142 strisce delle 1344 da me annotate. In seguito, ho indirizzato la ricerca verso i valori di `@cause`, che indica la causa del rimaneggiamento, ovvero i diversi tipi di interdizione linguistica. Dai risultati, è emerso che i tipi di interdizione più frequenti sono l'interdizione di morte, con 55 occorrenze, e l'interdizione sociale, attestata 50 volte. L'interdizione religiosa ricorre 37 volte nel corpus, mentre quella legata all'autorità è attestata 31 volte. Queste sono seguite dal valore “rivalutazione figura Tex” con 14 occorrenze e dall'interdizione sessuale che ricorre 7 volte.

Per quanto riguarda l'interdizione di morte è stato possibile fare le seguenti osservazioni: nei casi in cui è Tex a parlare di morte, si predilige modificare gli

enunciati affinché il *cowboy* parli invece di voler consegnare i colpevoli alla giustizia. Questi rimaneggiamenti non sono solo dovuti al voler tabuizzare la parola “morte”, come hanno reso esplicito quei casi in cui anche il sostituto eufemistico è censurato, per esempio nella Fig. 15, ma a un generale desiderio di dare un’immagine meno violenta di Tex. Non sono però solo gli enunciati del protagonista ad essere modificati. Nelle battute pronunciate dagli altri personaggi la censura viene spesso conseguita tramite un uso eufemistico delle metafore, per esempio LA MORTE COME VIAGGIO, oppure tramite metonimia LA CAUSA PER L’EFFETTO, dove “uccidere” viene sostituito con il verbo che indica la modalità o l’arma con cui più spesso viene causata la morte, cioè la pistola.

Nell’analisi dell’interdizione sociale, ho individuato quattro tipi di censura. La prima riguarda gli epiteti denigratori, termini utilizzati per insultare gli individui in virtù della loro appartenenza a un gruppo che rappresenta una minoranza o che ha alle spalle una storia di discriminazione e oppressioni. La seconda riguarda i termini insultanti che fanno riferimento a diversità o mancanze proprie di una persona quali “bastardo”, “idiota” e “scemo”. La terza alle espressioni insultanti che mettono in un rapporto di similitudine la persona con un animale ritenuto possessore di caratteristiche infime, queste sono “verme”, “coyote”, “carogna”, “porco” e “cagna”. Infine, la quarta riguarda tutti i costrutti retti da “figlio/i di”.

Per l’interdizione religiosa i tipi di censura individuati sono stati invece due. Sono state censurate tutte le esclamazioni contenenti il nome di Dio, della Madonna e di altri personaggi biblici (Matusalemme, Giuda e il Diavolo) e le espressioni contenenti una maledizione.

Infine, ho analizzato in un’unica sezione le censure meno frequenti: quelle legate all’autorità, alla rivalutazione della figura di Tex e all’interdizione sessuale.

Ho concluso l’analisi dei dati con l’individuazione di tre principali strategie di censura usate dalla casa editrice Bonelli. Le presento in ordine di frequenza di utilizzo. La sostituzione di singole parole o espressioni tabù si trova quando i termini censurati sono sintatticamente molto integrati, quando risulta più

semplice a livello pratico sostituirli anziché ometterli o quando vi era un desiderio di mantenere, almeno in parte, l'efficacia dell'enunciato. La riscrittura dell'intero enunciato è invece una strategia usata quando si vuole rivalutare la figura di Tex per dipingerlo come un eroe positivo che segue le leggi e non è in contrasto con le autorità. Infine, l'omissione, è la strategia usata quando la parola tabù si trova in una posizione sintatticamente slegata oppure quando la casa editrice si rendeva conto che non era necessario all'interno di quel contesto mantenere la forza dell'enunciato con un'imprecazione o un allocutivo.

In futuro, il corpus potrebbe essere ampliato in diverse direzioni.

Si potrebbe procedere con la trascrizione e annotazione dei 42 albi mancanti, per raggiungere il totale degli 84 numeri che presentano le due versioni, in modo da avere più dati disponibili per un'analisi comparativa. Sarebbe altresì interessante non limitarsi a sole due versioni e alle sole differenze dettate da censura, alcuni albi di *Tex Willer* presentano diverse pubblicazioni con svariati rimaneggiamenti, di cui la casa editrice stessa non ha tenuto traccia, e che un lavoro di ricerca e collaborazione tra collezionisti e appassionati potrebbe far riemergere e catalogare. Tra queste versioni vi sono state delle modifiche anche nei disegni, comprendere un'annotazione che tenga conto dell'immagine, cosa non presente in questo progetto, potrebbe perciò includere una chiave di lettura ulteriore, quella visiva, che renderebbe il documento digitale una versione ancora più fedele del corrispettivo documento cartaceo.

In conclusione, questo campo di ricerca è terreno ancora molto fertile per ampliamenti e future analisi. Il corpus creato per questa tesi può rivelarsi solo l'inizio di un progetto più ampio e articolato di studio del fumetto italiano che vede il suo nascere in un prodotto editoriale, *Tex Willer*, che ben rappresenta l'evolversi di questo fenomeno nel panorama italiano.

Bibliografia

- Allan, Keith. 2019. *The Oxford Handbook of Taboo Words and Language*. New York: Oxford University Press.
- Aprile, Marcello et al. 2007. *Il fumetto italiano di ambientazione western*. In Fiorentino, *Scrittura e società. Storia, cultura, professioni*. Roma: Aracne.
- Barbieri, Daniele. 2022. *Semiotica del fumetto*. Roma: Carocci.
- Bazzanella, Carla. 1995. *I segnali discorsivi*. in L. Renzi, G. Salvi & A. Cardinaletti (a cura di), *Grande grammatica italiana di consultazione*, vol. III. Bologna: Il Mulino, pp.225–257.
- Becciu, Leonardo. 1971. *Il fumetto in Italia*. Firenze: Sanson.
- Bonfante, Giuliano. 1939. Etudes sur le tabou dans les langues indo-européennes. In *Mélanges de linguistique offerts à Charles Bally*. Genève: Edition Petit Palais.
- Bono, Gianni. 2017. *I Bonelli, una famiglia mille avventure*. Milano: Sergio Bonelli Editore.
- Bonomi, Ilaria e Morgana, Silvia. 2018. *La lingua del fumetto*. In *La lingua italiana e i mass media*. Roma: Carocci, pp. 221-255.
- Canobbio, Andrea. 2009. *Confini invisibili: l'interdizione linguistica nell'Italia contemporanea*. In Iannaccaro, Matera. *La lingua come cultura*. Torino: Utet Università. pp.35- 47.
- De Biasi, Marzia. 2021. *L'interdizione linguistica e l'uso degli eufemismi in lingua dei segni italiana*. Tesi Magistrale. Venezia: Università Ca' Foscari.
- Domaneschi, Filippo. 2020. *Insultare gli altri*. Milano: Einaudi.
- Figuccia, Salvatore. 2013. *Codifica CBML-TEI di fumetti italiani e analisi linguistica*. Tesi Magistrale. Pisa: Università di Pisa.

- Galli de' Paratesi, Nora. 1969. *Le Brutte parole*. Verona: Mondadori.
- Gries, Stefan e Paquot, Magali. 2020. *A Practical Handbook of Corpus Linguistics*. Svizzera: Springer.
- Groensteen, Thierry. 2007. *The System of Comics. Beaty Bart and Nguyen Nick (trs)*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Laubrock, Jochen, and Alexander Dunst. 2020. Computational approaches to comics analysis. *Topics in cognitive science* 12.1: 274-310. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/tops.12476>
- Lenci, Alessandro, Montemagni, Simonetta e Pirelli, Vito. 2019. *Testo e computer: elementi di linguistica computazionale*. Roma: Carocci.
- Mikkonen, Kai. 2021. Dialogue in Comics: Medium-Specific Features and Basic Narrative Functions. *Inverse Journal*. <https://www.inversejournal.com/2021/12/20/dialogue-in-comics-medium-specific-features-and-basic-narrative-functions-by-kai-mikkonen/>
- Mioni, Alberto. 1983. *Italiano tendenziale: osservazioni su alcuni aspetti della standardizzazione*. In *Scritti linguistici in onore di Giovan Battista Pellegrini*, a cura di P. Benincà et al., Pisa, Pacini, 2 voll., vol. 1°. pp. 495-517.
- Moretti, Franco. 2020. *A una certa distanza. Leggere i testi letterari nel nuovo millennio (Distant Reading, 2013)*. Roma: Carocci.
- Nencioni, Giovanni. 1976. "Parlato-parlato, parlato-scritto, parlato-recitato". In *Strumenti critici*, 10, pp. 1-56.
- Paccagnella, Ivano. 2002. "Vàlgame Dios, pards!" Così parlò Tex Willer. In *La parola al testo. Scritti per Bice Mortara Garavelli*, a cura di G.L. Beccaria e C. Marellò, Alessandria, Edizioni dell'orso, 2 voll, vol 2°, pp. 605-620.
- Paillard, Denis. 2009. *Prise en charge, commitment ou scène énonciative*. In *Langue française*, 162, pp. 109–128.

Pratt, Henry John. 2009. "Narrative in Comics". In *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 67: 1, pp. 107-117.

Rossi, Fabio. 1999. *Le parole dello schermo. Analisi linguistica del parlato di sei film dal 1948 al 1957*. Roma: Bulzoni.

Sansò, Andrea. 2020. *I segnali discorsivi*. Roma: Carocci.

Stefanowitsch, Anatol. 2020. *Corpus linguistics: A guide to the methodology*, Berlino: Language Science Press.

Trani, Paolo. 2021. *Le cose che non si dicono - analisi semantica dell'eufemismo e dell'interdizione linguistica nella lingua italiana*. Tesi Magistrale. Croazia: Università di Pula.

Walsh, John A. 2012. Comic book markup language: an introduction and rationale. *Digital humanities quarterly* 6.1. <https://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/1/000117/000117.html>

Wright, Vonda E. 2014. Metadata for Graphic Novels and Comic Books: Comic Book Markup Language and Advanced Comic Book Format. *Library Philosophy and Practice*: 0_1. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/1230/>

Sitografia

Decoder Ring – Comic Book Markup Language:
<https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=6982&context=atg>

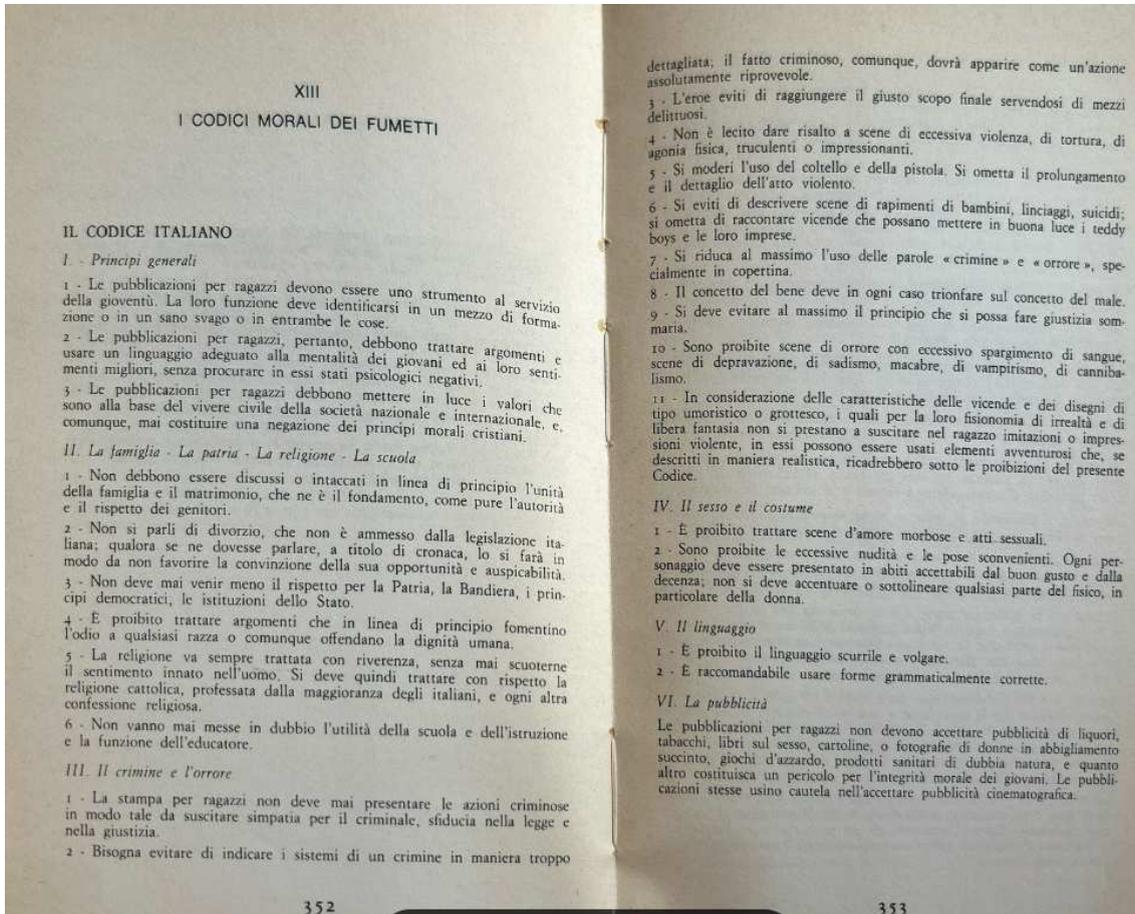
Comic Book Markup Language: <https://dcl.luddy.indiana.edu/cbml/>;

ComicsML: A Simple Markup Language for Comics:
<https://www.xml.com/pub/a/2001/04/18/comicsml.html>

Linguaggio e scrittura: La codifica dei fumetti italiani
(linguaggiodelweb.blogspot.com);

fumetti, linguaggio dei in "Enciclopedia dell'Italiano" - Treccani - Treccani:
https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-dei-fumetti_%28Enciclopedia-de-ll%27Italiano%29/

Appendice 1⁷³



⁷³ Proveniente da Becciu 1971: 352-353

Appendice 2

Serie Prima				
Storia	N.	Striscia	Disegni	Pubblicazioni
<i>Il totem misterioso</i>	1	<i>Il totem misterioso</i>	Galep	30 settembre 1948
	2	<i>La roccia parlante</i>	Galep	7 ottobre 1948
	3	<i>Terrore a Culver City</i>	Galep	14 ottobre 1948
<i>La Mano Rossa</i>	4	<i>La Mano Rossa</i>	Galep	21 ottobre 1948
	5	<i>La freccia della morte</i>	Galep	28 ottobre 1948
	6	<i>Pista insanguinata</i>	Galep	4 novembre 1948
	7	<i>La mano fantasma</i>	Galep	11 novembre 1948
	8	<i>El Diablo</i>	Galep	18 novembre 1948
<i>El Diablo</i>	9	<i>Sul sentiero della morte</i>	Galep	25 novembre 1948
	10	<i>Terrore a El Paso</i>	Galep	2 dicembre 1948
	11	<i>Nel covo di El Diablo</i>	Galep	9 dicembre 1948
	12	<i>La figlia del desperado</i>	Galep	16 dicembre 1948

	13	<i>Bill Mohican, il rapitore di fanciulle</i>	Galep	23 dicembre 1948
	14	<i>Sull'orlo dell'abisso</i>	Galep	al 30 dicembre 1948
<i>Uno contro venti</i>	15	<i>Uno contro cinque</i>	Galep	dal 6 gennaio 1949 al 3 febbraio 1949
	16	<i>Il capitano della River's Queen</i>	Galep	
	17	<i>Fuoco nella notte</i>	Galep	
	18	<i>Caccia all'uomo</i>	Galep	
	19	<i>Uno contro venti</i>	Galep	
<i>La banda di Kid Billy</i>	20	<i>La banda di Kid Billy</i>	Galep	dal 10 febbraio 1949 al 3 marzo 1949
	21	<i>L'agguato nel canyon</i>	Galep	
	22	<i>Sul sentiero di guerra</i>	Galep	
	23	<i>L'audace impresa</i>	Galep	
<i>Il mistero dell'idolo d'oro</i>	24	<i>Il mistero dell'idolo d'oro</i>	Galep	
	25	<i>L'Estrella del Rio</i>	Galep	
	26	<i>La morte nell'ombra</i>	Galep	
	27	<i>Il rapimento di Tesah</i>	Galep	
	28	<i>Sangue sulla frontiera</i>	Galep	

	29	<i>Il segreto dell'idolo</i>	Galep	dal 10 marzo 1949 al 19 maggio 1949
	30	<i>Il tempio tragico</i>	Galep	
	31	<i>Attacco a Santa Fe</i>	Galep	
	32	<i>Sfida al pericolo</i>	Galep	
	33	<i>L'assedio di Forte Wellington</i>	Galep	
	34	<i>La barriera di fuoco</i>	Galep	
<i>Mefisto, la spia</i>	35	<i>Mefisto, la spia</i>	Galep	dal 26 maggio 1949 al 25 agosto 1949
	36	<i>La Mesa del Diablo</i>	Galep	
	37	<i>Gioco pericoloso</i>	Galep	
	38	<i>Una trama infernale</i>	Galep	
	39	<i>Condanna a morte</i>	Galep	
	40	<i>Fuorilegge!</i>	Galep	
	41	<i>Tex, l'uomo-ciclone</i>	Galep	
	42	<i>Showdown a El Paso</i>	Galep	
	43	<i>Montales, el desperado</i>	Galep	
	44	<i>L'impresa Hermadina</i> di	Galep	

	45	<i>Il fantasma di Villa-Rica</i>	Galep	
	46	<i>La fine di Mefisto</i>	Galep	
<i>L'eroe del Messico</i>	47	<i>La cattura di Montales</i>	Galep	dal 1° settembre 1949 al 22 settembre 1949
	48	<i>Allarme a Buenavista</i>	Galep	
	49	<i>Il traditore</i>	Galep	
	50	<i>L'eroe del Messico</i>	Galep	
<i>La banda del Rosso</i>	51	<i>La banda del Rosso</i>	Galep	dal 29 settembre 1949 al 1° dicembre 1949
	52	<i>Duello a Lineville</i>	Galep	
	53	<i>Complotti nell'ombra</i>	Galep	
	54	<i>Sulle soglie della morte</i>	Galep	
	55	<i>Il volo nell'abisso</i>	Galep	
	56	<i>Un turpe contratto</i>	Galep	
	57	<i>La morte nel pugno</i>	Galep	
	58	<i>La tragica notte</i>	Galep	
	59	<i>Il sindacato dell'oppio</i>	Galep	
	60	<i>I sicari del Drago</i>	Galep	

Serie Seconda				
<i>La banda del Rosso</i>	1	<i>La bisca di Hackett</i>	Galep	dall'8 dicembre 1949 al 5 gennaio 1950
	2	<i>Notte di sangue</i>	Galep	
	3	<i>La trappola</i>	Galep	
	4	<i>Nelle mani del carnefice</i>	Galep	
	5	<i>L'infernale battaglia</i>	Galep	
<i>Satania</i>	6	<i>Satania</i>	Galep	dal 12 gennaio 1950 al 9 marzo 1950
	7	<i>Al Corno d'Oro</i>	Galep	
	8	<i>L'agguato</i>	Galep	
	9	<i>Nel covo di Satania</i>	Galep	
	10	<i>Attacco alla miniera</i>	Galep	
	11	<i>Agguato a Yuma</i>	Galep	
	12	<i>Il mostro di Satania</i>	Galep	
	13	<i>Notte d'orrore</i>	Galep	
	14	<i>La fine di Satania</i>	Galep	
<i>Missione a Devil's Hole</i>	15	<i>Missione a Devil's Hole</i>	Galep	

	16	<i>Attacco nella notte</i>	Galep	dal 16 marzo 1950 al 25 maggio 1950
	17	<i>Situazione pericolosa</i>	Galep	
	18	<i>Lo sceriffo di Devil's Hole</i>	Galep	
	19	<i>La valle degli spettri</i>	Galep	
	20	<i>Nelle mani degli Outlaws</i>	Galep	
	21	<i>Lotta senza quartiere</i>	Galep	
	22	<i>Doppio gioco</i>	Galep	
	23	<i>Avventura a Piedras Negras</i>	Galep	
	24	<i>Ai ferri corti</i>	Galep	

Appendice 3

Versione originale non censurata.	Ristampa censurata.
Albi a strisce	Fascicoli (6 numeri per ogni fascicolo)
Collana del Tex N. 1 Il Totem Misterioso	
<p>Striscia 1, Vignetta 1:</p> <p>“Ah.. eccoli... vengono dalla prateria... e non è lo sceriffo con i suoi <i>scagnozzi</i>...”</p>	<p>Pagina 3, Vignetta 1:</p> <p>“Ah, eccoli... vengono dalla prateria... e non è lo sceriffo coi suoi uomini...”</p>
<p>Striscia 4, Vignetta 3:</p> <p>“Tex Willer, il <i>fuori-legge</i> solitario?”</p>	<p>Pagina 4, Vignetta 3</p> <p>“Tex Willer il giustiziere solitario?”</p>
<p>Striscia 18, Vignetta 3:</p> <p>“Chiudi il becco gatta. Voi tenetela! <i>Le darò io stesso una frugatina addosso</i>”</p>	<p>Pagina 8, vignetta 9:</p> <p>“Chiudi il becco gatta. Voi tenetela! La perquisirò io stesso”</p>
<p>Striscia 30, Vignetta 1:</p> <p>“E tu, <i>pelle sporca</i>, metti quel medaglione sul tavolo e tirati poi indietro, capito?”</p>	<p>Pagina 12, Vignetta 7:</p> <p>“E tu, compare, metti quel medaglione sul tavolo e tirati poi indietro, capito?”</p>
Collana del Tex N. 2 La Roccia Parlante	
<p>Striscia 4, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Figli di cani</i>... meglio cercare di guadagnare terreno... forza Dinamite!”</p>	<p>Pagina 14, Vignetta 7:</p> <p>“Furfanti!... meglio cercare di guadagnare terreno... forza, Dinamite!”</p>
<p>Striscia 6, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Perdio!</i> Sei un asso dente di lupo.... Cosa c’era sul medaglione? Dimmi....”</p>	<p>Pagina 15, Vignetta 4:</p> <p>“mm... Sei un asso, dente di lupo... Cosa c’era sul medaglione? Dimmi...”</p>

<p>Striscia 32, Vignetta 1</p> <p>“Tu non hai che da precedere quei due all’inferno, <i>sporco pellirossa!</i>... credevi che John Coffin potesse dividere con un <i>bastardo</i> rosso? Muori!”</p>	<p>Pagina 24, Vignetta 1:</p> <p>“Tu non hai che da precedere quei due all’inferno, vecchio mio!... credevi che John Coffin potesse dividere con un muso rosso? Muori!”</p>
<p>Collana del Tex N. 3 Terrore a Calver City</p>	
<p>Striscia 5, Vignetta 2:</p> <p>“..io ti libererò viso pallido.... Ma tu... giura a Dente... di lupo... che <i>ucciderai</i>... Coffin...”</p>	<p>Pagina 25, Vignetta 7:</p> <p>“io ti libererò, viso pallido.... Ma tu... giura a Dente... di lupo... che farai vendetta!”</p>
<p>Striscia 5, Vignetta 3:</p> <p>“<i>Perdio!</i> Purché faccia in tempo.”</p>	<p>Pagina 25, Vignetta 9:</p> <p>“Purché faccia in tempo.”</p>
<p>Striscia 8, Vignetta 2:</p> <p>“<i>stai in guardia, Tex! Sei un fuori legge, e Coffin ha molti amici a Calver City. Lo sai?</i>”</p> <p>“Certo che lo so, Tesah, ma stai tranquilla prima che <i>lo sceriffo possa muoversi con i suoi uomini....</i>”</p>	<p>Pagina 26, Vignetta 8</p> <p>“ricorda che sei solo e Coffin ha molti amici”</p> <p>“Certo che lo so, Tesah, ma stai tranquilla. Prima di un paio di giorni...”</p>
<p>Striscia 14, Vignetta 1:</p> <p>“Potrei ucciderti come un cane, Coffin... ma così sarebbe troppo bello... <i>avrà quello che tu avevi destinato a me... il terrore prima della morte!</i>”</p>	<p>Pagina 28, Vignetta 7:</p> <p>“Potrei ucciderti come un cane, Coffin... ma così sarebbe troppo bello... finirai i tuoi giorni in una lurida cella.”</p>
<p>Striscia 19, Vignetta 1:</p> <p>“Non è la vostra borsa che voglio, branco di <i>idioti</i>... voglio solo <i>la pelle</i> di questo assassino, di Coffin!”</p>	<p>Pagina 30, Vignetta 4:</p> <p>“Non è la vostra borsa che voglio, branco di pecore... voglio solo parlare a questo assassino di Coffin!”</p>
<p>Striscia 19, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Lo saprai un attimo prima di morire, Coffin</i>”</p>	<p>Pagina 30, Vignetta 5:</p> <p>“Sono l’uomo che ti farà varcare le soglie dell’inferno!”</p>

<p>Striscia 20, Vignetta 1:</p> <p><i>“e adesso... prendi la tua pistola e difenditi, cane. Io sparero' solo quando tu avrai in pugno la tua pistola!”</i></p>	<p>Pagina 30, Vignetta 6:</p> <p>“L’ho promesso al povero Piute che tu hai assassinato, e io mantengo sempre la mia parola”</p>
<p>Striscia 21, Vignetta 2:</p> <p><i>“maledetto, e non ti potrei uccidere ora? Sei nelle mie mani... e l’inferno ti attende Coffin...”</i></p>	<p>Pagina 31, Vignetta 2:</p> <p>“questo è per impedirti di scordare la condanna che ti attende”</p>
<p>Striscia 21, Vignetta 3:</p> <p><i>“...ma può attendere ancora un poco, Coffin... la vita è bella vero?... e allora ti lascerò vivere ancora un poco, cane!”</i></p>	<p>Pagina 31, Vignetta 3:</p> <p>“goditi pure questi ultimi momenti, Coffin!</p> <p>Fra poco tornerò a saldarti il conto”</p>
<p>Striscia 22, Vignetta 1:</p> <p><i>“oh, non respirare... vivrai ancora... ma per poco, Coffin... molto poco... ricordalo!”</i></p>	<p>Pagina 31, vignetta 4:</p> <p>“e non cercare di fuggire, amico. Saprei scovarti anche in capo al mondo.”</p>
<p>Collana del Tex N. 4 La Mano Rossa</p>	
<p>Striscia 6, Vignetta 1:</p> <p>“un gruppo di <i>bianchi</i> presso la roccia nera!.. e han tutta l’aria di voler filare...”</p>	<p>Pagina 36, Vignetta 6:</p> <p>“un gruppo di uomini presso la roccia nera! E han tutta l’aria di voler filare...”</p>
<p>Striscia 25, Vignetta 2:</p> <p><i>“uh! Ha detto di portargli i colpevoli... ma non ha precisato se li voleva vivi o morti... ah! Ah!”</i></p>	<p>Pagina 43, Vignetta 2:</p> <p>“coraggio, dinamite: questa è la buona occasione per liberarmi dell’ingrato titolo di fuorilegge”</p>
<p>Striscia 25, Vignetta 3:</p> <p><i>“Accontenteremo il colonnello, eh, dinamite! Ma alla nostra maniera!”</i></p>	<p>Pagina 43, Vignetta 3:</p> <p>“Ah! Ah! Quando gli avremo consegnato i colpevoli, il colonnello ci nominerà eroi nazionali”</p>
<p>Collana del Tex N. 5 La Freccia della Morte</p>	

<p>Striscia 23, Vignetta 3:</p> <p><i>“Uhm! Credo che il colonnello Hogart rivedrà con piacere ciò che imbottisce il corpo di Burke”</i></p>	<p>Pagina 53, Vignetta 3:</p> <p>“mm... avrei preferito consegnarlo vivo, ma non ho potuto fare altrimenti!”</p>
<p>Striscia 29, Vignetta 2:</p> <p>“Tex... quel figlio di un cane”</p>	<p>Pagina 55, Vignetta 2:</p> <p>“Tex... quel ficcanaso!”</p>
<p>Collana del Tex N. 6 Pista Insanguinata</p>	
<p>Striscia 7, Vignetta 2:</p> <p><i>“Capisco! La legge è contro di me! Bene!”</i></p>	<p>Pagina 58, Vignetta 4:</p> <p>“Non temete: la vostra testimonianza basterà”</p>
<p>Striscia 8, Vignetta 1:</p> <p><i>“Al diavolo gli sceriffi! Con dieci uomini come Tex Willer...”</i></p>	<p>Pagina 58, Vignetta 6:</p> <p>“Bah... prima o poi riuscirà a dimostrare la sua innocenza...”</p>
<p>Striscia 8, Vignetta 2:</p> <p><i>“... in un mese non vi sarebbero più banditi e bari in tutta l'Arizona!”</i></p> <p><i>“gli sceriffi... puah!”</i></p>	<p>Pagina 58, Vignetta 8:</p> <p>“... e quel giorno, parola mia, offrirò da bere a tutto il paese.”</p> <p>“parole sante amico mio”</p>
<p>Striscia 9, Vignetta 1:</p> <p>“Randall è <i>caduto</i>, ma gli altri due, conoscendo la minaccia che io rappresento per loro, non vivranno in pace...”</p>	<p>Pagina 59, Vignetta 1:</p> <p>“anche il nome di Randall è cancellato, ma gli altri due, conoscendo la minaccia che io rappresento per loro, non vivranno in pace...”</p>
<p>Striscia 13, Vignetta 2:</p> <p><i>“Vi darò due secondi di tempo per impugnare le vostre pistole... io conterò sino al tre... al due potrete abbassare le mani e prendere le pistole.”</i></p>	<p>Pagina 60, Vignetta 4:</p> <p>“slacciatevi lentamente i catenacci e uscite alla svelta da questo dannato buco!”</p>

<p>Striscia 14, Vignetta 1:</p> <p><i>“... e al tre io... farò fuoco... e sparero per uccidervi, carogne!..”</i></p>	<p>Pagina 60, Vignetta 6:</p> <p>“avanti, preparatevi a fare una bella passeggiata.”</p>
<p>Collana del Tex N. 7 La Mano Fantasma</p>	
<p>Striscia 8, Vignetta 3:</p> <p><i>“Ma purtroppo voi siete... uno di quei tanti che si fanno giustizia da sé dimenticando le leggi...”</i></p>	<p>Pagina 5, Vignetta 5:</p> <p>“ma... purtroppo fino a quando non avrete dimostrato la vostra innocenza non potrete essere trattato diversamente.”</p>
<p>Striscia 9, Vignetta 1:</p> <p><i>“Leggi.... quali leggi, capitano? Queste zone sono infestate di banditi che predano e uccidono...”</i></p>	<p>Pagina 5, Vignetta 6:</p> <p>“mm... il vostro discorso è liscio come l’olio, capitano, ma non mi offre alcuna via di scampo...”</p>
<p>Striscia 9, Vignetta 2:</p> <p><i>“... e cosa fanno gli sceriffi?... impiccano di tanto in tanto qualche ladro di cavalli...”</i></p>	<p>Pagina 5, Vignetta 7:</p> <p>“... infatti è chiaro che, fino a quando mi troverò in gattabuia, non potrò pizzicare i veri colpevoli.”</p>
<p>Striscia 13, Vignetta 2:</p> <p><i>“ebbene... se aveste arrestato Willer dopo che avesse liquidato l’intera banda....”</i></p>	<p>Pagina 7, Vignetta 2:</p> <p>“ecco, se Tex venisse rilasciato e fosse libero di agire...”</p>
<p>Collana del Tex N. 8 El Diablo</p>	
<p>Striscia 27, Vignetta 1:</p> <p><i>“maledetto il diavolo! Non state così vicini... girate largo e cercate di colpire i cavalli!”</i></p>	<p>Pagina 22, Vignetta 3:</p> <p>“Non state così vicini... girate largo e cercate di colpire i cavalli!”</p>
<p>Striscia 29, Vignetta 3:</p> <p><i>“Perdio!. Quasi quasi divento anche io un fuori-legge! Che uomo!”</i></p>	<p>Pagina 23, Vignetta 3:</p> <p>“fuuuu! Con un paio di agenti di quel calibro, mi sentirei di ripulire tutto il west!”</p>

<p>Striscia 30, vignetta 1:</p> <p>“Una settimana è trascorsa, Tex Willer si è spostato lungo i confini del Rio Grande, ove spera di trovare un po’ di tranquillità e <i>sceriffi meno ficcanaso</i>. Tex spera di passare inosservato nella massa eterogenea che vive in quella terra di frontiera col Messico.”</p>	<p>Pagina 23, Vignetta 4:</p> <p>“ Una settimana è trascorsa, Tex Willer si è spostato lungo i confini del Rio Grande, per concedersi un meritato periodo di tranquillità. Tex spera di passare inosservato nella massa eterogenea che vive in quella terra di frontiera col Messico...”</p>
<p>Collana del Tex N. 9 Sul Sentiero della Morte</p>	
<p>Striscia 7, Vignetta 2:</p> <p>“Tirati indietro, <i>sonso!</i>..”</p>	<p>Pagina 26, Vignetta 5:</p> <p>“Tirati indietro, amigo!”</p>
<p>Striscia 9, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Fermo là, faccia da sciacallo! Un solo gesto e ti buco il ventre.</i>”</p>	<p>Pagina 27, Vignetta 2:</p> <p>“Lascia in pace l’artiglieria, compare!”</p>
<p>Striscia 31, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Sangue del diavolo!</i> Quei messicani stanno giocandosi l’anima!”</p>	<p>Pagine 34, Vignetta 4:</p> <p>“Madre mia! Quei messicani stanno giocandosi l’anima!”</p>
<p>Collana del Tex N. 10 Terrore a El Paso</p>	
<p>Striscia 16, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Tuo nonno, scemo!</i>”</p>	<p>Pagina 40, Vignetta 2:</p> <p>“Un tuo amico mi ha incaricato di portarti questo!”</p>
<p>Striscia 28, Vignetta 1:</p>	<p>Pagina 44, Vignetta 1:</p> <p>“Già... ma il mio dovere sarebbe di far cessare questa sparatoria...”</p>
<p>Striscia 30, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Senti che musica!..... il mio dovere...</i>”</p>	<p>Pagina 44, Vignetta 6:</p>

Striscia 31, vignetta 2: “.. si trova Joan Sheffield.. la figlia dell'uomo <i>che voi giuraste di vendicare, e...</i> ”	Pagina 45, Vignetta 2: “.. si trova Joan Sheffield.. la figlia dell'uomo ucciso alla fattoria...”
Collana del Tex N. 11 Nel covo di El Diablo	
Striscia 5, Vignetta 2: “ <i>Avanti senza paura, sceriffo. I morti non mordono!</i> ”	Pagina 47, Vignetta 2: “Bene arrivati, amigos!”
Collana del Tex N. 12 La Figlia del Desperado	
Collana del Tex N. 13 Bill Mohican Il Rapitore di Fanciulle	
Striscia 1, Vignetta 2: “ <i>Figli di vecchie e mucche zoppe!.. vogliono affumicarmi per poi saltarmi addosso... questo è evidente.</i> ”	Pagina 3, Vignetta 2: “Toh! Hanno cambiato tattica!... vogliono affumicarmi per poi saltarmi addosso... questo è evidente.”
Striscia 31, Vignetta 1 e 2: “Maledetto verme!” “ <i>Crepa</i> ”	Pagina 13, Vignetta 1 e 2: “Maledetto ficcanaso!” “Questo ti insegnerà a occuparti dei tuoi affari”
Collana del Tex N. 14 Sull'Orlo dell'Abisso	
Striscia 10, Vignetta 3: “Ah!.. <i>Verme schifoso....</i> ”	Pagina 16, Vignetta 9: “Ah!... Brutto serpente!”
Striscia 19, Vignetta 2: “ <i>Già Tex il fuori-legge e spero che nessuno di voi abbia da ridire sulla mia poca amicizia con gli sceriffi!</i> ”	Pagina 19, Vignetta 7: “propongo quindi di festeggiare il nostro incontro con una buona bevuta generale... Naturalmente a mie spese!”
Collana del Tex N. 15 Uno Contro Cinque	

<p>Striscia 1, Vignetta 2:</p> <p><i>“Maledetti porci!”</i></p>	<p>Pagina 24, Vignetta 5:</p> <p>“Vigliacchi!”</p>
<p>Striscia 5, Vignetta 2:</p> <p><i>“Perd.! Tex, il fuori-legge”</i></p>	<p>Pagina 25, Vignetta 7:</p>
<p>Striscia 9, Vignetta 2;</p> <p><i>“Miserabile pagliaccio! Ladro e complice di ladri!.. Fate un sol movimento e vi spediscono all’inferno...”</i></p>	<p>Pagina 27, Vignetta 2:</p> <p>“Ma non le consegnerò certamente a un pagliaccio del vostro calibro!”</p>
<p>Striscia 10, Vignetta 1:</p> <p><i>“Davvero? Voi darete la caccia ai vermi, quando sarete un metro sotto terra, maledetto imbecille...”</i></p>	<p>Pagina 27, Vignetta 3:</p> <p>“Aprite bene le orecchie, amico: sono stanco di essere accusato ingiustamente...”</p>
<p>Striscia 10, Vignetta 2:</p> <p><i>“... e sarò io che vi manderò a mettere l’ordine fra i vermi...”</i></p>	<p>Pagina 27, Vignetta 4:</p> <p>“... e se proprio devo andare in galera, ci andrò per avere ucciso uno sceriffo, oggi!”</p>
<p>Striscia 13, Vignetta 3:</p> <p><i>“...ma sia ben chiaro e noto a tutti che se sarò attaccato io sparero... e sparero per uccidere... Questo è tutto!”</i></p>	<p>Pagina 28, Vignetta 5:</p> <p>“... ma sia ben chiaro e noto a tutti che se sarò attaccato io sparero... senza tanti complimenti. Questo è tutto!”</p>
<p>Striscia 16, Vignetta 3:</p> <p><i>“se per esempio quel tipo di bruto che vi stava usando violenza mi avesse veduto andare verso di lui col codice in mano e la bibbia nell’altra..”</i></p>	<p>Pagina 29, Vignetta 6:</p> <p>“Se, per esempio, quel tipaccio che vi stava demolendo la tipografia mi avesse visto avanzare con un sorriso conciliante...”</p>
<p>Striscia 24, Vignetta 2:</p> <p>“La vostra faccia! Mi è stato detto che la padrona del Jolly bar è la più bella bionda del west!”</p>	<p>Pagina 32, Vignetta 2:</p> <p>“La vostra faccia! Mi è stato detto che la padrona del Jolly bar è la più bella donna del west!”</p>

<p>Striscia 28, Vignetta 1:</p> <p>“Fermo con le mani, tu!.. Voi, Marie, volete essere così gentile da togliere a quel mandrillo i suoi <i>ferri da tiro?</i>”</p>	<p>Pagina 33, Vignetta 3:</p> <p>“Fermo con le mani, tu!... Voi, Marie, volete essere così gentile da togliere a quel bifolco i suoi catenacci?”</p>
<p>Collana del Tex N. 16 Il Capitano della River's Queen</p>	
<p>Striscia 4, Vignetta 1:</p> <p>“No!.. Dovremmo poi dirgli della <i>morte</i> di suo fratello, e... credo che nessuno di noi voglia altro chiasso stasera..”</p>	<p>Pagina 36, Vignetta 1:</p> <p>“No!... Dovremmo poi dirgli della fine di suo fratello, e... credo che nessuno di noi voglia altro chiasso stasera.”</p>
<p>Striscia 14, Vignetta 2:</p> <p>“Egli non è contro di noi... è soltanto contro coloro che gli si mettono davanti... <i>siano essi sceriffi o banditi...</i>”</p>	<p>Pagina 39, Vignetta 5:</p> <p>“Egli non è contro di noi... è soltanto contro coloro che gli si mettono davanti...”</p>
<p>Striscia 16, Vignetta 1 e 2:</p> <p>“Largo, <i>puzzolenti coyotes!</i>”</p> <p>“Dov'è quel <i>dannato</i> cane che ha <i>ucciso</i> mio fratello?”</p>	<p>Pagina 40, vignetta 1 e 2:</p> <p>“Largo, branco di pecoroni!”</p> <p>“Dov'è quel cane che ha sparato su mio fratello?”</p>
<p>Striscia 19, Vignetta 3:</p> <p>“<i>Partito!.. Quel Tex non scherza!</i>”</p> <p>“<i>E questa è la fine dei fratelli Travers...</i>”</p>	<p>Pagina 41, Vignetta 3:</p> <p>“mm... l'ha beccato a una spalla!”</p> <p>“Bah... Tom può chiamarsi ancora fortunato...”</p>
<p>Striscia 22, Vignetta 3:</p> <p>“... e che voi vi affrettate a mandare in eterno riposo con del piombo come viatico! È così?..”</p> <p>“Così è stato e così sarà sino a che la gente mi lascerà tranquillo...”</p>	<p>Pagina 42, Vignetta 3:</p> <p>“Già, ma a quanto ho veduto sapete difendervi piuttosto bene”</p> <p>“Se così non fosse, amico mio, a quest'ora mi troverei sotto un buon metro di terra”</p>

<p>Striscia 25, Vignetta 1:</p> <p><i>“All’inferno stupida! Bud Lowett non si abbassa a essere geloso di un tipo come te, Marie Gold!”</i></p>	<p>Pagina 43, Vignetta 1:</p> <p>“Storie... non confondiamo gli affari con queste sciocchezze.”</p>
<p>Striscia 25, Vignetta 3:</p> <p><i>“... e tu sei libera di fare l’idiota con chi vuoi, a patto che tu serva i miei interessi! Chiaro?”</i></p>	<p>Pagina 43, Vignetta 3:</p> <p>“Ricordati, quindi, che devi pensare soprattutto ai miei interessi.”</p>
<p>Collana del Tex N. 17 Fuoco nella Notte</p>	
<p>Striscia 1, Vignetta 3:</p> <p><i>“Onnipotente iddio!... il fuoco nel magazzino!”</i></p>	<p>Pagina 45, Vignetta 9:</p> <p>“Numi del cieo! Il fuoco nel magazzino!”</p>
<p>Collana del Tex N. 18 Caccia all’Uomo</p>	
<p>Striscia 1, Vignetta 2:</p> <p><i>“Avete combinato un grosso guaio, maledetto vaccaro, ma state tranquillo che il capitano Lowett ve la farà pagare a caro prezzo e intanto...”</i></p>	<p>Pagina 56, Vignetta 5:</p> <p>“Insomma stai tranquillo che il capitano Lowett te la farà pagare e a caro prezzo e intanto...”</p>
<p>Striscia 10, Vignetta 1:</p> <p><i>“Budella del diavolo! La mia Riveris Queen incendiata!..”</i></p>	<p>Pagina 59, Vignetta 4:</p> <p>“Tuoni e fulmini! La mia River’s Queen incendiata!”</p>
<p>Striscia 28, Vignetta 1:</p> <p><i>“Sangue del Diavolo”</i></p>	<p>Pagina 65, Vignetta 4:</p> <p>“Per mille tuoni!”</p>
<p>Collana del Tex N. 19 Uno Contro Venti</p>	
<p>Striscia 22, Vignetta 1:</p> <p><i>“Ripulito? Sam Matusalemme ballerino! Se quel tipo di pulizia dovesse essere continuato dovremmo aprire un altro cimitero a Silver City!”</i></p>	<p>Pagina 10, Vignetta 1:</p> <p>“Ripulito?... per mille salassi!... se quel tipo di pulizia dovesse essere continuato, dovremmo aprire un altro cimitero a Silver City!”</p>

<p>Striscia 24, Vignetta 2:</p> <p><i>“Per Dio! Voi....”</i></p>	<p>Pagina 10, Vignetta 8:</p> <p>“Cosa dite? Io...”</p>
<p>Striscia 31, Vignetta 2:</p> <p><i>“... poiché uomini come Tex Willer non possono essere di una sola donna... essi sono di tutte le donne del west che hanno un focolare da proteggere... Tex non è uomo... è la legge dei forti in lotta contro il male”</i></p>	<p>Pagina 13, Vignetta:</p> <p>“Egli non poteva restare, poichè a uomini come Tex il destino sembra aver affidato una missione che non lascia posto per i sentimenti umani...”</p>
<p>Striscia 31, Vignetta 3:</p> <p><i>“Corri, Dinamite, corri... e non ti fermare sino a che la notte non nasconda ogni cosa... non l’amore, ma la morte deve essere la fedel compagnia di ogni giorno e di ogni ora...”</i></p>	<p>Pagina 13, Vignetta 3:</p> <p>“Corri, Dinamite, corri... e non ti fermare sino a che la notte non nasconda ogni cosa... sento che prima o poi troveremo qualcun altro che avrà bisogno di noi.</p> <p>Yippeel!”</p>
<p>Collana del Tex N. 20 La Banda di Kid Billy</p>	
<p>Striscia 8, Vignetta 3:</p> <p><i>“Dio che colpo!”</i></p>	<p>Pagina 16, Vignetta 3:</p> <p>“Perbacco, che colpo!”</p>
<p>Striscia 26, Vignetta 1:</p> <p><i>“Se avrò le prove che Kid ha ucciso Carson, vi manderò la sua testa sceriffo!”</i></p>	<p>Pagina 22, Vignetta 1:</p> <p>“Se quel tipo ha toccato un solo capello al mio vecchio Carson, gliela farò pagare cara.”</p>
<p>Collana del Tex N. 21 L’Agguato nel Canyon</p>	
<p>Striscia 30, Vignetta 3:</p> <p><i>“Per...! Hanno ucciso Kid Billy... e Slim... e Jim....”</i></p>	<p>Pagina 34, Vignetta 3:</p> <p>“Diavolo! Hanno ucciso Kid Billy... e Slim... e Jim...”</p>
<p>Collana del Tex N. 22 Sul Sentiero di Guerra</p>	

<p>Striscia 5, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Figlio di un coyote!</i>.. eccolo laggiù... ed è solo... <i>perdio</i>... ma fra poco gli procurerò io una numerosa compagnia... all’inferno!”</p>	<p>Pagina 36, Vignetta 5:</p> <p>“Tuoni e fulmini!... eccolo laggiù... ed è solo... ah! Ah! E fra poco gli procurerò io una numerosa compagnia... all’inferno!”</p>
<p>Striscia 9, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Sangue del diavolo!</i> Guardate! Dobson!...”</p> <p>“<i>Per..... che brutto!</i>”</p>	<p>Pagina 37, Vignetta 8:</p> <p>“Ehi, gente: guardate!... Dobson!”</p> <p>“Dannazione! Quel tipo ha buona mira!”</p>
<p>Striscia 27, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Perdio</i>, Kit!.. ecco laggiù i due prigionieri... proprio contro la parete di fronte a noi...”</p>	<p>Pagina 47, Vignetta 7:</p> <p>“Guarda, Kit!... due prigionieri... proprio contro la parete di fronte a noi...”</p>
<p>Collana del Tex N. 23 L’Audace Impresa</p>	
<p>Striscia 24, Vignetta 3:</p> <p>“<i>Maledetti tutti i rossi!</i>...”</p>	<p>Pagina 53, Vignetta 6:</p> <p>“Già... e se le frecce dei nostri amici indiani non correranno più di noi”</p>
<p>Collana del Tex N. 24 Il Mistero dell’Idolo d’Oro</p>	
<p>Striscia 5, Vignetta 1:</p> <p>“Ventre a terra ragazzi! Bisogna prendere quel <i>verme</i> rosso...”</p>	<p>Pagina 57, Vignetta 6:</p> <p>“Ventre a terra ragazzi! Bisogna prendere quel muso rosso...”</p>
<p>Collana del Tex N. 25 La Estrella del Rio</p>	
<p>Collana del Tex N. 26 La Morte nell’Ombra</p>	
<p>Striscia 4, Vignetta 3:</p> <p>“<i>Corna di vacca!</i>.. qui piovono indiani!”</p>	<p>Pagina 14, Vignetta 9:</p> <p>“Tuoni e fulmini! Qui piovono indiani!”</p>

<p>Striscia 10, Vignetta 1:</p> <p><i>“Diavolo! Sapete cosa sto pensando... che da quando siete arrivato voi in città al cimitero sono entrati quattro nuovi ospiti...”</i></p> <p><i>“Beh!.. non daranno troppo disturbo agli altri!”</i></p>	<p>Pagina 16, Vignetta 7:</p> <p>“State con gli occhi aperti amico: quella è gente che non scherza.”</p> <p>“Bah, se è per questo direi che ho dimostrato anche io di fare sul serio.”</p>
<p>Striscia 13, Vignetta 1:</p> <p>“Ci tengo a scoprire cosa si nasconde dietro questa storia, e ci riuscirò a costo di riempire tutti i cimiteri del Texas!”</p>	<p>Pagina 17, Vignetta 6:</p> <p>“ Ci tengo a scoprire cosa si nasconde dietro questa storia, e ci riuscirò a costo di buttare per aria tutto il Texas!”</p>
<p>Striscia 25, Vignetta 2:</p> <p>“...qui dentro era buio come nella gola di un negro!”</p>	<p>Pagina 21, Vignetta 8:</p> <p>“...qui dentro era buio pesto!”</p>
<p>Collana del Tex N. 27 Il Rapimento di Tesah</p>	
<p>Striscia 4, Vignetta 1:</p> <p><i>“Portatelo via!.. spero che troverete ancora un posto al cimitero!...”</i></p> <p><i>“Uhm! Se quel Tex si ferma molto in città il cimitero diventerà più affollato di un bar a fine d’anno...”</i></p>	<p>Pagina 25, Vignetta 3:</p> <p>“Questo attaccabrighe ha trovato pane per i suoi denti.”</p> <p>“Già... l’aver sbagliato il primo colpo gli è costato piuttosto caro!”</p>
<p>Striscia 27, Vignetta 3:</p> <p>“Maledette carogne!.. Hanno teso un tranello a Tesax!”</p>	<p>Pagina 33, Vignetta 3:</p> <p>“Diavolo! Quei serpenti hanno teso un tranello a Tesah!”</p>
<p>Striscia 28, Vignetta 2:</p> <p>“Figli di puzze! Cosa pensate di fare, Tex?...”</p>	<p>Pagina 33, Vignetta 5:</p> <p>“Per giove! Cosa pensate di fare, Tex?...”</p>

<p>Striscia 29, Vignetta 2:</p> <p><i>“Maledetti figli di carogne.. e maledetto quel loro schifoso idoletto!”</i></p>	<p>Pagina 33, Vignetta 8:</p> <p>“Puah... non mi è mai andata a genio la gente che se la prende con le donne...”</p>
<p>Collana del Tex N. 28 Sangue sulla Fontiera</p>	
<p>Striscia 13, Vignetta 2:</p> <p><i>“... se avessi immaginato con chi avevo a che fare... lo avrei fatto uccidere quando venne alla faccia di pietra....”</i></p>	<p>Pagina 39, Vignetta 2:</p> <p>“... non si può mai essere sicuri!...”</p>
<p>Striscia 18, Vignetta 2:</p> <p><i>“Idiota!.. farò di te un tappeto se non parlerai!”</i></p>	<p>Pagina 40, Vignetta 8:</p> <p>“Ne dubito: il mio sistema ha convinto teste più dure della tua!”</p>
<p>Striscia 20, Vignetta 1:</p> <p><i>“Messicani!..... perdio!”</i></p>	<p>Pagina 41, Vignetta 4:</p> <p>“Ecco una visita davvero spiacevole!”</p>
<p>Striscia 32, Vignetta 2:</p> <p>“A terra, <i>perdio!</i> A terra svelti, se non volete che ci spediscano tutti all’inferno!”</p>	<p>Pagina 45, Vignetta 5:</p> <p>“A terra, gente! A terra svelti, se non volete che ci spediscano tutti all’inferno!”</p>
<p>Collana del Tex N. 29 Il Segreto dell’Idolo</p>	
<p>Striscia 7, Vignetta 2:</p> <p>“Domingo.... Lasciamo che scenda la sera.... Quei <i>porci</i> sono in pochi, ma tirano bene....”</p>	<p>Pagina 47, Vignetta 8:</p> <p>“Domingo.... Lasciamo che scenda la sera.... Quei dannati sono in pochi, ma tirano bene....”</p>
<p>Striscia 32, Vignetta 2:</p> <p>“ugh!... <i>una spia</i> straniera!”</p>	<p>Pagina 56, Vignetta 2:</p> <p>“ugh!... uno straniero!”</p>
<p>Collana del Tex N. 30 Il Tempo Tragico</p>	

<p>Striscia 15, Vignetta 1:</p> <p>“Pochi secondi trascorrono.... Secondi che a Tex sembrano un’eternità... <i>Sotto i suoi colpi precisi, una dozzina di indios è già caduta insanguinando le gradinate e gli altri, spaventati, arretrano dando così tempo a Tex di ricaricare le pistole.”</i></p>	<p>Pagina 61, Vignetta 1:</p> <p>“Pochi secondi trascorrono... Secondi che a Tex sembrano un’eternità... I suoi colpi precisi inducono presto gli indiani a una maggiore prudenza, fermando lo slancio anche dei più temerari”</p>
<p>Striscia 20, Vignetta 2:</p> <p>“Straniero! Tu hai sparso sangue nel tempio <i>di Dio!</i>”</p>	<p>Pagina 62, Vignetta 7:</p> <p>“Straniero! Tu hai sparso sangue nel tempio del nostro Dio!”</p>
<p>Striscia 32, Vignetta 1:</p> <p><i>“E tu muori per la prima, piccola cagna rossa!”</i></p>	<p>Pagina 66, Vignetta 6:</p> <p>“Diablo! Alla ragazza penserò io.”</p>
<p>Striscia 32, Vignetta 3:</p> <p><i>“Dannato figlio di un coiote! Non riderai a lungo di ciò che hai fatto!”</i></p>	<p>Pagina 66, Vignetta 8:</p> <p>“Dannato serpente, questa non la passerai liscia!”</p>
<p>Collana del Tex N. 31 Attacco a Santa Fe</p>	
<p>Striscia 6, Vignetta 1:</p> <p><i>“Perdio! Sono maledettamente contento di rivedervi! E Tesah?”</i></p>	<p>Pagina 4, Vignetta 6:</p> <p>“Peste! Sono maledettamente contento di rivedervi! E Tesah?”</p>
<p>Striscia 6, Vignetta 3:</p> <p><i>“Diavolo!.. Leveremo la pelle a tutti quei dannati indios!..”</i></p>	<p>Pagina 4, Vignetta 8:</p> <p>“Diavolo!... Daremo una bella strigliata a quei furfanti di indios!”</p>
<p>Striscia 32, Vignetta 3:</p> <p><i>“Figli di cani!.. ecco la mia risposta!”</i></p>	<p>Pagina 13, Vignetta 5:</p> <p>“Piombo sprecato, amigos...”</p>
<p>Collana del Tex N. 32 Sfida al Pericolo</p>	

<p>Striscia 11, Vignetta 1:</p> <p>“Vi insegnerò io <i>a rompere gli stivali a un pacifico cittadino...</i>”</p>	<p>Pagina 17, Vignetta 1:</p> <p>“Vi insegnerò io a scambiarmi per un bersaglio ambulante.”</p>
<p>Striscia 14, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Madre de dios.. attenti.. e dietro agli... ah!</i>”</p> <p>“<i>Mundo maldito!</i> Indietro o finiremo tutti all’inferno!”</p>	<p>Pagina 18, Vignetta 2:</p> <p>“Sangre y muerte! Attenti, è dietro agli... ah!”</p> <p>“Fermatevi! Indietro o finiremo tutti all’inferno!”</p>
<p>Striscia 15, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Valgame dios!.. a Santa Fè!... anda.... anda!..</i>”</p>	<p>Pagina 18, Vignetta 4:</p> <p>“Por todos los diablos! A Santa Fè! Anda! Anda!”</p>
<p>Striscia 23, Vignetta 1:</p> <p>“Dite ancora un’altra bestialità del genere <i>e perdio</i>, io vi...”</p>	<p>Pagina 21, Vignetta 1:</p> <p>“Dite ancora un’altra bestialità del genere, io vi...”</p>
<p>Striscia 24, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Santissimo Iddio</i>, ti ringrazio! Ancora un po’, e Tex avrebbe <i>sbudellato questo idiota</i> di generale!”</p>	<p>Pagina 21, Vignetta 1:</p> <p>“Il cielo sia ringraziato! Ancora un po’ e Tex avrebbe fatto a pezzi questo sciocco di generale.”</p>
<p>Striscia 30, Vignetta 3:</p> <p>“<i>Figli di cani!</i> Se sono già qui, questo significa che di Santa Fè hanno lasciato solo le rovine!”</p>	<p>Pagina 23, Vignetta 6:</p> <p>“Brutta storia! Se sono già qui, questo significa che di Santa Fè hanno lasciato solo le rovine!”</p>
<p>Collana del Tex N. 33 L’Assedio al Forte Wellington (L’Assedio a Fort Wellington)</p>	
<p>Striscia 1, Vignetta 3:</p> <p>“<i>Per la Beata Virgen...</i>”</p>	<p>Pagina 25, Vignetta 5:</p> <p>“Sangre y muerte!”</p>
<p>Striscia 4, Vignetta 1:</p> <p>“Bene, bene! Pare che gliel’abbiamo fatta a quei <i>figli di brava gente!</i>”</p>	<p>Pagina 25, Vignetta 3:</p> <p>“Bene, bene! Pare che gliel’abbiamo fatta, a quei cani!”</p>

<p>Striscia 18, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Perdio!</i> Ci sono cascati!.. fuoco, ragazzi!.. fuoco!.. proteggete i vostri amici!”</p>	<p>Pagina 30, Vignetta 1:</p> <p>“Fulmini! Ci sono cascati!... fuoco, ragazzi!... fuoco!... proteggete i vostri amici!”</p>
<p>Striscia 20, Vignetta 1:</p> <p>“Ritirata?.. <i>perdio</i>, ma forse potremmo batterli in battaglia..”</p>	<p>Pagina 30, Vignetta 7:</p> <p>“Ritirata?... per Giove! Ma forse potremmo batterli in battaglia..”</p>
<p>Collana del Tex N. 34 La Barriera di Fuoco</p>	
<p>Striscia 9, Vignetta 2:</p> <p>“L’altra metà la terrò io, <i>scemo!</i>... avanti!.... allargatevi!”</p>	<p>Pagina 37, Vignetta 7:</p> <p>“L’altra metà la terrò io, naturalmente!... avanti! Allargatevi!”</p>
<p>Striscia 13, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Urla pure, idiota! Fra poco urlerai all’inferno!</i>”</p>	<p>Pagina 39, Vignetta 1:</p> <p>“Mm... ora ve la darò io “la manovra aggirante”!”</p>
<p>Collana del Tex N. 35 Mefisto la Spia</p>	
<p>Striscia 3, Vignetta 2:</p> <p>“Chi può essere quel <i>figlio di un cojote?</i>..”</p>	<p>Pagina 46, Vignetta 5:</p> <p>“Chi può essere quel dannato ficcanaso?”</p>
<p>Striscia 28, Vignetta 1:</p> <p>“Ehi, amico, vorresti forse impedirci di impiccare questo tizzone d’inferno?”</p> <p>“<i>No, ma prima che voi lo impicchiate voglio interrogarlo.</i>”</p>	<p>Pagina 54, Vignetta 6:</p> <p>“Ehi, amico, vorresti forse impedirci di impiccare questo tizzone d’inferno?”</p> <p>“Voglio interrogarlo... e poi quel tipo ci è più utile vivo che morto.”</p>

<p>Striscia 31, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Perdio!</i> E con piacere, Tex. Però... il ballo della corda è solo rimandato, vero?”</p> <p>“<i>Ma certo!</i> Vi prometto che Rio Nigro sarà ben vendicato!”</p>	<p>Pagina 55, Vignetta 7:</p> <p>“Mm... con piacere, Tex. Però... il ballo della corda è solo rimandato, vero?”</p> <p>“Lasciamo perdere la corda... prometto che Rio Negro sarà ben vendicato!”</p>
<p>Striscia 31, Vignetta 2:</p> <p>“Tex! Cosa volete fare di quel <i>dannato mangiavermi?</i>”</p>	<p>Pagina 55, Vignetta 8:</p> <p>“Tex! Cosa volete fare di quel prigioniero?”</p>
<p>Striscia 32, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Uh!.. ti sei beccata una pallottola di striscio e alla fin fine puoi benissimo sopportare ciò che sto per farti....</i>”</p>	<p>Pagina 56, Vignetta 1:</p> <p>“E adesso vediamocela tu e io, amico.”</p>
<p>Striscia 32, Vignetta 3:</p> <p>“<i>Io mi toglierò a mia volta questi pochi brandelli di camicia. Mi ricorderò di metterla in conto a quel maledetto che ha causato questo inferno.</i>”</p>	<p>Pagina 56, Vignetta 3:</p> <p>“Gli altri ti vogliono impiccare... ma io penso che una buona dose di sganassoni sarà sufficiente.”</p>
<p>Collana del Tex N. 36 La Mesa del Diablo</p>	
<p>Striscia 1, Vignetta 3:</p> <p>“Fate cerchio attorno a noi due. Voglio vedere che razza di sangue scorre nelle vene di questa specie <i>di Pancho Villa</i>”</p>	<p>Pagina 56, Vignetta 6:</p> <p>“Fate cerchio attorno a noi due. Voglio vedere che razza di sangue scorre nelle vene di questa specie di gradasso”</p>
<p>Striscia 3, Vignetta 1:</p> <p>“Il messicano conosce molto bene i segreti della boxe. E approfittando del vantaggio iniziale, porta a fondo il suo attacco. <i>Sapendo la fine che lo attende</i> egli si ripromette evidentemente di sfogare su Tex la sua ira disperata”</p>	<p>Pagina 57, Vignetta 1:</p> <p>“Il messicano conosce molto bene i segreti della boxe. E approfittando del vantaggio iniziale, porta a fondo il suo attacco. Temendo una brutta fine, egli si ripromette evidentemente di sfogare su Tex la sua ira disperata”</p>

<p>Striscia 5, Vignetta 1:</p> <p>“Di la verità, <i>Pancho Villa</i>.... Questo non te lo aspettavi, vero?”</p>	<p>Pagina 57, Vignetta 7:</p> <p>“Di la verità, vecchio mio... Questo non te lo aspettavi, vero?”</p>
<p>Collana del Tex N. 37 Gioco Pericoloso</p>	
<p>Striscia 11, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Maledetto figlio di un cane!</i>”</p>	<p>Pagina 6, Vignetta 4:</p> <p>“Ah, brutto vigliacco!”</p>
<p>Striscia 15, Vignetta 2:</p> <p>“Non dire scempiaggini, Tom. Sono solo uno dei tanti che lottano <i>per la grandezza della nostra bandiera.</i>”</p>	<p>Pagina 7, Vignetta 8:</p> <p>“Non dire scempiaggini, Tom. Sono solo uno dei tanti che lottano per difendere il nostro paese.”</p>
<p>Striscia 17, Vignetta 3:</p> <p>“Ti lascerò andare solo dopo che ti <i>avrò lavato il viso</i> e saputo chi ti ha fatto quel bel lavoro! Vieni!”</p>	<p>Pagina 8, Vignetta 7:</p> <p>“Ti lascerò andare solo dopo che avrò saputo chi ti ha fatto quel bel lavoro! Vieni!”</p>
<p>Striscia 18, Vignetta 2:</p> <p>“Per tutti i diavoli! E ancora qui quel <i>maledetto</i> moccioso! <i>Ora gli levo la pelle!</i>”</p>	<p>Pagina 8, Vignetta 7:</p> <p>“Per tutti i diavoli! È ancora qui, quell’ostinato moccioso!?”</p>
<p>Striscia 20, Vignetta 2:</p> <p>“Straniero! Non ho voglia di sporcare il pavimento del bar con <i>le tue budella.</i> Vattene dunque fuori dai piedi, e lasciami prendere a calci mio figlio.”</p>	<p>Pagina 9, Vignetta 4:</p> <p>“Straniero! Non ho voglia di sporcare il pavimento del bar con il tuo sangue. Vattene dunque fuori dai piedi, e lasciami prendere a calci mio figlio.”</p>
<p>Striscia 20, Vignetta 3:</p> <p>“Voglio che tu mi faccia vedere <i>come farai a levarmi le budella.</i>”</p> <p>“<i>Figlio di un cane!</i>”</p>	<p>Pagina 9, Vignetta 5:</p> <p>“Voglio che tu mi faccia vedere con quali mezzi pensi di convincermi...”</p> <p>“Brutta canaglia!”</p>

<p>Striscia 24, Vignetta 2:</p> <p><i>“Perdio! Gli mangerò il cuore! Lasciatemi!”</i></p>	<p>Pagina 10, Vignetta 7:</p> <p>“Sporca canaglia, lo farò a pezzi lasciatemi!”</p>
<p>Collana del Tex N. 38 Una Trama Infernale</p>	
<p>Striscia 26, Vignetta 2:</p> <p><i>“Roller! Amore mio!”</i></p>	<p>Pagina 22, Vignetta 2:</p> <p>“Il cielo lo voglia!”</p>
<p>Striscia 26, Vignetta 3:</p> <p><i>“O amore saremo tanto felici...”</i></p> <p><i>“Idiota”</i></p>	<p>Pagina 22, Vignetta 3:</p> <p>“Certamente... saremo tanto felici!”</p>
<p>Collana del Tex N. 39 Condanna a Morte</p>	
<p>Striscia 10, Vignetta 1:</p> <p><i>“Roller! Ho già sprecato abbastanza fiato con voi. E ora che io e mio fratello siamo liberi... potete andare all’inferno...”</i></p>	<p>Pagina 27, Vignetta 4:</p> <p>“Non hai ancora capito il nostro gioco, Roller? Ora che io e mio fratello siamo liberi, non ci servi più!”</p>
<p>Striscia 10, Vignetta 3:</p> <p><i>“Che il cielo vi maledica! Non...”</i></p>	<p>Pagina 27, Vignetta 6:</p> <p>“Non finirà così, vigliacchi! Io...”</p>
<p>Striscia 20, Vignetta 2;</p> <p>“Chiudi il becco <i>idioti!</i>... lo vedi questo?”</p>	<p>Pagina 30, Vignetta 8:</p> <p>“Chiudi il becco!... lo vedi questo?”</p>
<p>Striscia 20, Vignetta 3:</p> <p>“Chi porta questo può liberamente entrare anche in casa del presidente degli stati uniti. Non lo sapevi scemo?...”</p>	<p>Pagina 30, Vignetta 9:</p> <p>“Chi porta questo può liberamente entrare anche in casa del presidente degli stati uniti. Non lo sapevi?”</p>
<p>Collana del Tex N. 40 Fuori Legge</p>	
<p>Striscia 4, Vignetta 1:</p>	<p>Pagina 36, Vignetta 1:</p>

<i>“Sangue di Giuda!..”</i>	“Cosa aspettate?”
Striscia 5, Vignetta 3: <i>“... l'onore di appartenere alle forze della legge. Mi ero sempre battuto fedelmente per esse... me ne hanno scacciato... mi hanno condannato... e da questo momento, non servirò più la legge dello stato, ma la sola mia legge...”</i>	Pagina 36, Vignetta 6: “Bah... ora è inutile che io mi continui a rodere il fegato...”
Striscia 6, Vignetta 1: <i>“Addio! E che il diavolo si porti gli sceriffi, i rangers e tutti gli zucconi in divisa!”</i>	Pagina 36, Vignetta 7: “...un giorno o l'altro tutte queste talpe che mi perseguitano mi presenteranno le loro scuse su un piatto d'argento.”
Striscia 14, Vignetta 1: <i>“Al diavolo gli sceriffi!”</i>	Pagina 39, Vignetta 4: “Fate correre i bicchieri gente!”
Striscia 21, Vignetta 2: <i>“Perdio, ma parla dunque, e non farmi stare sulle spine! E non preoccuparti di Tex. È con noi, ne sono certo!”</i>	Pagina 41, Vignetta 7: “Cosa? Ma parla dunque, e non farmi stare sulle spine! E non preoccuparti di Tex. È con noi, ne sono certo!”
Striscia 22, Vignetta 2: <i>“Maledetto e sudicio truffatore!”</i>	Pagina 42, Vignetta 2: “Che diabolico e sporco truffatore!”
Striscia 32, Vignetta 1: <i>“Non toccate le pistole, o vi imbottisco di piombo, branco di carogne!”</i>	Pagina 45, Vignetta 4: “Non toccate l'artiglieria, o vi imbottisco di piombo, branco di gentiluomini!”
Striscia 32, Vignetta 2: <i>“Sangue del demonio! Spedite all'inferno quell'idiota!..”</i>	Pagina 45, Vignetta 5: “Forza con le pistole, amici! Liberiamoci di quel ficcanaso.”
Collana del Tex N. 41 Tex, l'Uomo Ciclone	

<p>Striscia 4, Vignetta 1:</p> <p>“Fermi con quei cavalli, <i>carogne!</i>”</p>	<p>Pagina 46, Vignetta 7:</p> <p>“Fermi con quei cavalli, ladroni!”</p>
<p>Striscia 7, Vignetta 1:</p> <p>“Calma con le corde, amici! Forse vi è qualcuno più degno di essere impiccato di questo <i>sudicio ladrone</i>. Prendetelo e seguitemi.”</p>	<p>Pagina 47, Vignetta 6:</p> <p>“Calma con le corde, amici! Forse vi è qualcuno più degno di essere impiccato di questo rubagalline. Prendetelo e seguitemi.”</p>
<p>Striscia 7, Vignetta 2:</p> <p>“Sveglia, <i>bastardo!</i> C'è qualcuno che vuole salutarti!”</p>	<p>Pagina 47, Vignetta 7:</p> <p>“Sveglia, trippone! C'è qualcuno che vuole salutarti!”</p>
<p>Striscia 10, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Corna di vacca!</i>”</p>	<p>Pagina 48, Vignetta 7:</p>
<p>Striscia 11, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Di fronte alla furia della folla, nemmeno Tex può impedire che si trascini via il banchiere e il suo complice verso la periferia del villaggio ove sorge una robusta quercia.</i>”</p>	<p>Pagina 49, Vignetta 1:</p> <p>“Affrontando generosamente la furia della folla, Tex, riesce a indurre a più miti consigli anche i più irriducibili sostenitori del linciaggio e il banchiere con il suo complice vengono condotti in carcere.”</p>
<p>Striscia 11, Vignetta 2:</p> <p>“Barba del diavolo! <i>Se avessi tentato di impedire il linciaggio avrebbero impiccato anche me!</i>”</p>	<p>Pagina 49, Vignetta 2:</p> <p>“Barba del diavolo! Erano talmente arrabbiati che, per un istante ho temuto che volessero impiccare anche me.”</p>
<p>Striscia 12, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Un fuorilegge! Bah!.. val più quello che cento sceriffi!</i>”</p>	<p>Pagina 49, Vignetta 5:</p> <p>“Già... proprio il tipo adatto per ripulire l'intero west.”</p>
<p>Striscia 16, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Dannato, idiota!</i>”</p>	<p>Pagina 50, Vignetta 8:</p> <p>“Sei un pessimo tiratore, vecchio mio!”</p>

<p>Striscia 17, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Maledetto te! Questo ti insegnerà a restare muto come una tomba!</i>”</p>	<p>Pagina 51, Vignetta 1:</p> <p>“Prendi, cane! Questo ti insegnerà a restare muto come una tomba!”</p>
<p>Striscia 17, Vignetta 2:</p> <p>“<i>E questo manderà te a scivolare lungo le scale che portano all’inferno!</i>”</p>	<p>Pagina 51, Vignetta 2:</p> <p>“Puah... e questo manderà te lungo la pista senza ritorno!”</p>
<p>Striscia 22, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Porco maledetto paese! Se pesco la carogna che ha sparato...</i>”</p>	<p>Pagina 52, Vignetta 7:</p> <p>“Dannato paese! Vorrei sapere chi si diverte a sparacchiarmi sulla casa.”</p>
<p>Striscia 24, Vignetta 2:</p> <p>“<i>E niente, mister!.. idiota!</i>”</p>	<p>Pagina 53, Vignetta 5:</p> <p>“Non mi piace essere chiamato mister, amico!”</p>
<p>Striscia 27, Vignetta 3:</p> <p>“<i>Figlio di una vecchia vacca zoppa! Osi insinuare che io intendo non pagarti?</i>”</p>	<p>Pagina 54, Vignetta 5:</p> <p>“Senti... senti! Osi insinuare che io intendo non pagarti?”</p>
<p>Striscia 30, Vignetta 2:</p> <p>“Metti via quella pistola, vecchio scemo... svelto!”</p>	<p>Pagina 55, Vignetta 5:</p> <p>“Metti via quella pistola, vecchio simpaticone, svelto!”</p>
<p>Striscia 30, Vignetta 3:</p> <p>“Non sono venuto in questo <i>sudicio immondezzaio per dar lavoro ai becchini di El Paso, ma...</i>”</p>	<p>Pagina 55, Vignetta 6:</p> <p>“Non sono venuto in questo sgangherato paese per fare a revolverate a ogni pie’ sospinto, tuttavia...”</p>
<p>Striscia 31, Vignetta 1:</p> <p>“Se qualcuno di voi vuole andare a portare i miei saluti <i>ai vermi</i>, non ha che da estrarre la pistola. D’accordo?..”</p>	<p>Pagina 55, Vignetta 7:</p> <p>“Se qualcuno di voi vuole fare fagotto per un viaggio all’altro mondo, non ha che da estrarre la pistola. D’accordo?...”</p>
<p>Collana del Tex N. 42 Show-Down a El Paso</p>	

<p>Striscia 2, Vignetta 2:</p> <p>“Voglio <i>spezzargli</i> le orecchie col piombo delle mie 45.... così sentirà meglio la voce degli angioli!”</p>	<p>Pagina 56, Vignetta 7:</p> <p>“Voglio spazzolargi le orecchie col piombo delle mie “quarantacinque”... così sentirà meglio la voce degli angeli!”</p>
<p>Striscia 8, Vignetta 1:</p> <p>“Chiudi quella boccaccia Wess, e risparmi il fiato. Ne avrai bisogno tra poco <i>per dire la tua ultima bestemmia...</i>”</p> <p>“<i>Maledetto demonio!</i>”</p>	<p>Pagina 58, Vignetta 6:</p> <p>“Chiudi quella boccaccia, Wess, e risparmi il fiato. Ne avrai bisogno per darmi certe spiegazioni sul tuo operato.”</p> <p>“Cosa intendi dire?”</p>
<p>Striscia 8, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Dicono che sei un buon tiratore, eh, Wess?</i>”</p> <p>“<i>Abbastanza, per ridurti un setaccio in altre condizioni</i>”</p>	<p>Pagina 58, Vignetta 7:</p> <p>“Lo hai capito benissimo! L'intero paese sa che nascondi le tue malefatte dietro la stella di sceriffo.”</p> <p>“Dovrai rendermi conto di queste vili accuse, Tex Willer!”</p>
<p>Striscia 9, Vignetta 1:</p> <p>“<i>Bene. È proprio ciò che voglio vedere. Indietreggiate tutti e tre su quella parete. Io a mia volta andrò a mettermi contro la parete opposta...</i>”</p> <p>“<i>Un duello?</i>”</p>	<p>Pagina 59, Vignetta 1:</p> <p>“Purtroppo la persona che la sapeva lunga sul tuo conto è stata uccisa poco fa da qualcuno dei tuoi scagnozzi, ma io credo che, in un modo o nell'altro, riuscirò a far venire a galla la verità.”</p>
<p>Striscia 9, Vignetta 2:</p> <p>“<i>Già! Uno contro tre. Tex Willer, il fuori-legge, contro Wess Benis e i suoi bastardi!</i>”</p>	<p>Pagina 59, Vignetta 2:</p> <p>“Intanto, per il momento, potresti rispondere ad alcune mie domande di fronte a questi cittadini che potranno all'occorrenza, trasformarsi in preziosi testimoni.”</p>

<p>Striscia 9, Vignetta 3:</p> <p><i>“Ti cacerò in gola a colpi di pistola le tue parole, Tex Willer...”</i></p>	<p>Pagina 59, Vignetta 3:</p> <p>“Io non risponderò a nessuna domanda... bada a te, Willer!”</p>
<p>Striscia 10, Vignetta 1:</p> <p><i>“Lentamente, guardandosi negli occhi, gli avversari indietreggiano fino alle opposte pareti del caffè. Mentre gli altri avventori si tirano in tutta fretta in disparte mettendosi fuori della linea di fuoco. Poi a un tratto Wess Benis afferra le sue pistole.”</i></p>	<p>Pagina 59, Vignetta 4:</p> <p>“Con mossa rapidissima Wess Benis estrae la sua pistola, prontamente imitato dai due aiutanti, ma Tex non si lascia sorprendere...”</p>
<p>Striscia 11, Vignetta 2:</p> <p>“... Lo sceriffo di affloscia al suolo, colpito in piena fronte.”</p>	<p>Pagina 59, Vignetta 7:</p> <p>“... lo sceriffo si affloscia al suolo, con un gemito.”</p>
<p>Striscia 13, Vignetta 1:</p> <p>“Bene! Credo che <i>qualcuno farebbe bene ad avvertire il becchino del paese!</i> Nessun altro è in cerca di grane?”</p>	<p>Pagina 60, Vignetta 4:</p> <p>“Bene! Credo che a questo punto si possa mettere fine ai fuochi d’artificio! Nessun altro è in cerca di grane?”</p>

<p>Striscia 23, Vignetta 1:</p> <p>“Segnalato passaggio Tex villaggio Lone Tree- uccisi uomini banda Sam Bruce et provocato <i>linciaggio</i> banchiere Dunlop complice banditi ritrovate sue tracce El Paso ove Tex ucciso sceriffo Wess Benis et suoi due uomini durante duello- Tex pare ottimi rapporti con peggiori elementi El Paso- indette elezioni nuovo sceriffo ma nessuno vuole accettare carica – mandate istruzioni ma se non volete sprecare dollari per fiori su mia tomba non mandatemi ordini arresto Tex.”</p>	<p>Pagina 63, Vignetta 6:</p> <p>“Segnalato passaggio Tex villaggio Lone Tree- uccisi uomini banda Sam Bruce et provocato cattura banchiere Dunlop complice banditi ritrovate sue tracce El Paso ove Tex ucciso sceriffo Wess Benis et suoi due uomini durante duello- Tex pare ottimi rapporti con peggiori elementi El Paso- indette elezioni nuovo sceriffo ma nessuno vuole accettare carica – mandate istruzioni ma se non volete sprecare dollari per fiori su mia tomba non mandatemi ordini arresto Tex.”</p>
<p>Striscia 32, Vignetta 2:</p> <p>“La <i>spia</i> corre verso un valloncetto poco distante, dove sono accampati una trentina di soldati.”</p>	<p>Pagina 66, Vignetta 7:</p> <p>“La sentinella corre verso un valloncetto poco distante, dove sono accampati una trentina di soldati.”</p>