

del naturale sperimentalismo di sergio toppi

Gianni Brunoro

Nel fumetto, l'Italia vanta oggi maestri di grande livello, ai quali vengono tributati notevoli riconoscimenti internazionali. Notissimi, per esempio, Milo Manara o Vittorio Giardino, Paolo Eleuteri Serpieri e vari altri, tutti ascrivibili a quello che un tempo si definiva "fumetto d'autore". Sono autori giunti al loro massimo livello professionale negli scorsi anni Ottanta. In precedenza, a fare da rompighiaccio in questo settore, ce ne furono espressamente quattro, i quali rispetto a vari altri di pur encomiabile livello (per esempio un Gino D'Antonio o un Guido Buzzelli o un Giorgio Trevisan, o un Gianni De Luca, per non citarne che una manciata) emersero in maniera evidente. Alludo a Dino Battaglia, Guido Crepax e Hugo Pratt, e insieme a loro Sergio Toppi. Il quale però, a mio modesto avviso, fu tra loro il più significativo. Non a caso, del resto, e più avanti cercherò di argomentare le mie ragioni.

Premesso ciò, si può dire che, con il 21 agosto 2012, si sia in qualche modo chiusa un'era nel fumetto italiano. Quel giorno si è spento a Milano Sergio Toppi (che vi era nato l'11 ottobre 1932) e con lui se n'è andato appunto l'ultimo di quei quattro grandi che nella seconda metà degli anni Sessanta dello scorso secolo avevano creato in Italia quello che allora, a giusta ragione, era stato chiamato il "fumetto d'autore" (un'espressione che voleva significare "artistico" e un po' elitario, in contrapposizione a quello "artigianale" e artisticamente più modesto dei prodotti seriali e popolari). La posizione particolare di Toppi rispetto agli altri tre si può sintetizzare in questi termini.

Dino Battaglia è stato uno straordinario cesellatore grafico, capace di introdurre nel fumetto tecniche raffinate e una cultura figurativa tale da presentarsi, da sola, come cultura tout-court. *Ma la sua resta pur sempre una tecnica narrativa fumettisticamente tradizionale.* Quanto a Hugo Pratt, a lui dobbiamo il fatto di avere introdotto nella componente testuale del fumetto un empito avventuroso e un livello letterario che hanno inferto un fondamentale giro di boa al settore realistico di tutto il medium. *Ma anche la sua resta pur sempre una tecnica narrativa fumettisticamente tradizionale.* E Guido Crepax fu un creatore di scintillante originalità, che ha immesso nel fumetto convenzioni narrative che prima non c'erano e un livello grafico eccezionalmente sofisticato, inimitabile, del tutto innovativo. Eppure *la sua tecnica narrativa rimane, seppure a un livello di brillanti novità, quella della tradizione.* Tutti e tre, in sostanza, rimangono ancorati alla canonica sequenza di vignette. Non così Sergio Toppi, invece. Il quale, al suo livello narrativo di

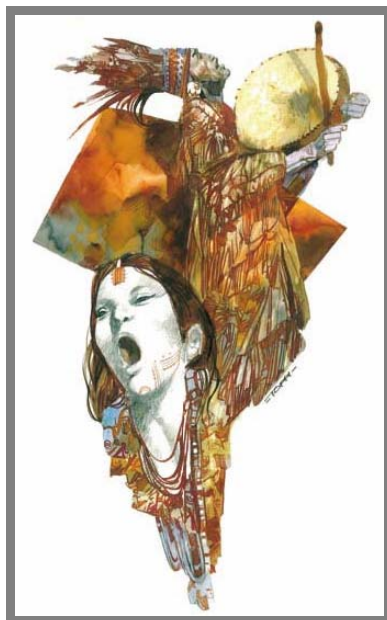
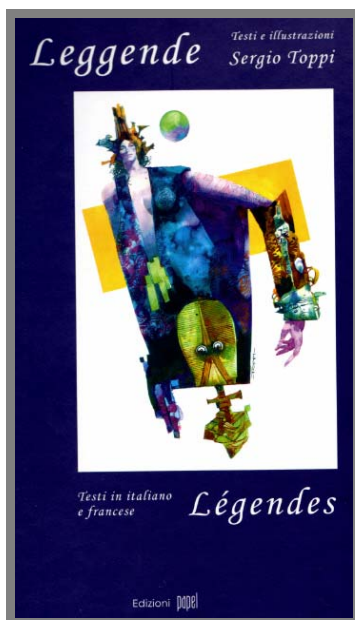
massima evoluzione – peraltro già raggiunto negli anni Settanta, anche se poi ulteriormente approfondito – ha radicalmente scardinato i “modi” della tradizione.

Il momento in cui Sergio Toppi ha portato una sua personale pietruzza alla costruzione di quella complessa entità che è l’espressione fumettistica si può identificare con precisione. Anzi, si può dire che la sua è stata addirittura una pietra significativa, viste certe “conseguenze”, magari da accennare più avanti. Il momento di cui sopra si può far risalire ai primi anni Settanta, quando Toppi iniziò la sua collaborazione fumettistica con il *Messaggero dei Ragazzi*, grazie alla quale egli ha variato certi canoni del modo di illustrare e anche di raccontare l’avventura. La quale, per tradizione, è sempre stata narrata per mezzo di una piana sequenza di vignette, magari monocordi (non è un caso se nella lingua francese viene addirittura attribuito all’intero medium fumetto il nome di *bande dessinée*, cioè appunto “striscia disegnata”). Invece, nella maniera innovativa adottata da Toppi, ci si trova di fronte a un’evoluzione di notevole impatto visivo, nella quale la sequenza di vignette assume un ruolo molto meno significativo mentre, al contrario, l’impostazione generale della narrazione ne acquista uno nuovo e, fino allora, inconsueto. Essa infatti viene sviluppata su un’intera tavola, a struttura variabile.

È stata una novità rilevante, sorta da una forse casuale ma sicuramente fortunata concorrenza di circostanze. Da una parte stava la probabile voglia di Toppi – al tempo ormai navigato fumettista “tradizionale” – di sperimentare qualcosa di nuovo; dall’altra l’incontro, esso pure in buona misura casuale, con il direttore in quel periodo del *Messaggero dei Ragazzi*. Costui, Giovanni Colasanti, era del parere di lasciare agli artisti la libertà di esprimersi come meglio suggerisse loro la propria sensibilità, la loro esperienza e la voglia di sperimentare. Una possibilità che, al tempo, solo quel giornale poteva permettersi, in quanto non legato a condizionamenti di tipo commerciale (come lo erano invece altri periodici per ragazzi di allora, quali il *Corriere dei Piccoli* o *Il Giornalino*, troppo dipendenti dal mercato per potersi permettere esperimenti troppo innovativi sul piano grafico).

Sergio Toppi ebbe dunque, appunto, l’occasione di dare uno strappo e di istituire dei parametri nuovi nel raccontare l’avventura, introducendo varianti compositive ed espressive. Ad esse sarebbe stato in seguito sistematicamente fedele nei fumetti creati su testi propri; ma li avrebbe in qualche misura adottati, quando la sede di pubblicazione (e il relativo pubblico) lo permettesse, anche in storie disegnate su testo altrui. Personalmente non avrei dubbi nel sottolineare che – al di là dei contenuti, di livello notevolissimo – l’importanza del rapporto di Toppi col fumetto sta in questo suo apporto formale. Il quale ha “importato” nel fumetto avventuroso un raffinato livello espressivo.



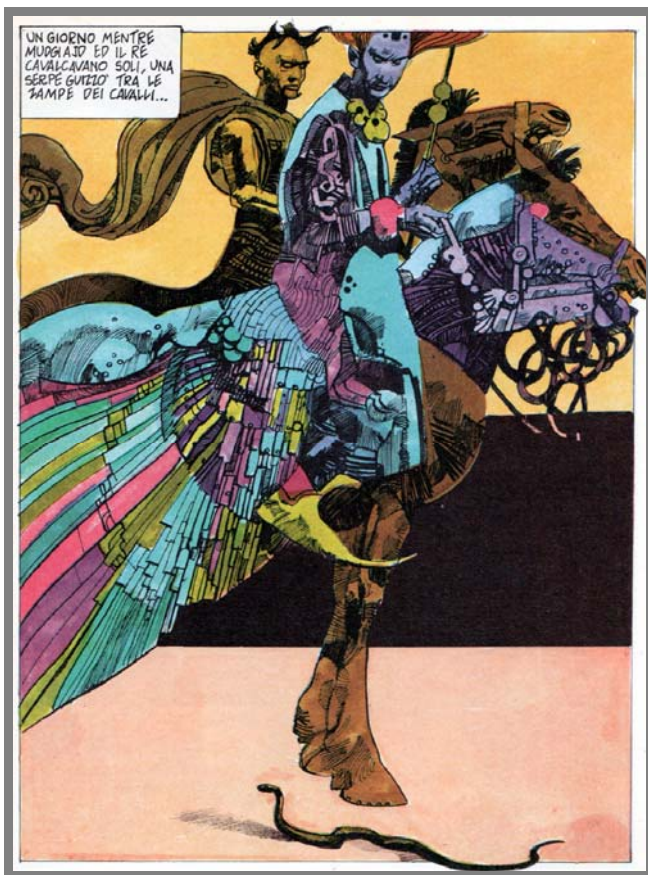


Ma si sono accentuate anche le sue “esplorazioni” narrative, con le quali egli dà un corpo e un senso avventuroso a temi tra il fantastico e il surreale: però sostenuti sempre da un disegno robusto, leggibilissimo, esplosivamente ricco sul piano delle suggestioni esotiche e avventurose. È una sua evoluzione che, col passare degli anni, avrebbe poi egli stesso accentuato, portando a volte la tavola a una inconsueta struttura di vignetta unica con tutto un articolato discorso visivo al suo interno (v. per esempio l’antologia di racconti *Funghi*, ed. Le Mani, 2005 – nel quale per esempio lo stralunato racconto *Rio dei Mendicoli* ipotizza, alla conclusione, una Venezia salvata dal disfacimento grazie a un intervento alieno, che la preserva dentro un’immensa ampolla).



Tutto ciò è nato, è il caso di ripeterlo, dalla liberalità concessagli negli anni Settanta al tempo del *Messaggero dei Ragazzi*, e che rese possibile a Sergio Toppi l’accesso, nei fumetti, a un livello artistico ed espressivo “diverso”. Perché lui, a questo punto, dovette sentirsi stimolato a *inventare* dal nuovo un suo stile personalissimo, che negli anni successivi egli stesso avrebbe via via approfondito e che gli avrebbe aperto la strada anche verso testate prestigiose e «adulte» come *Alter*.

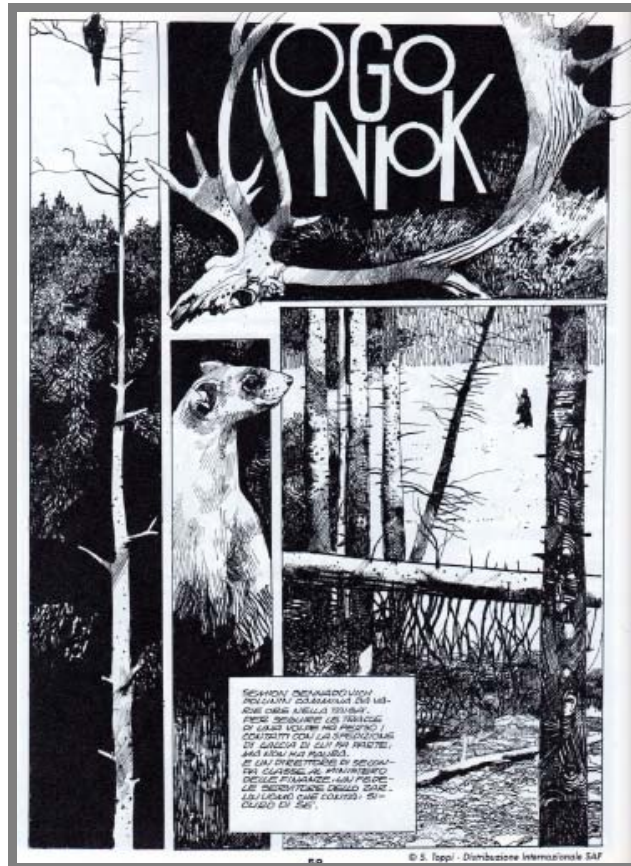
Emergeva dunque in lui a quel punto della sua carriera uno stile caratterizzato – specie per quanto colpisce a prima vista e soprattutto in relazione a quei primi anni Settanta cui ci si riferisce – da un montaggio che evidenzia particolarmente il fatto che Toppi, lasciata la *tradizionale* sequenza quadrettata, può avventurarsi in strutture allora del tutto inusuali: ossia un montaggio estremamente libero nel succedersi delle vignette, che assumono in lui, da allora, i più svariati rapporti reciproci quanto a dimensioni e che non di rado sono addirittura prive della consueta cornice delimitante. Inoltre le immagini sono spesso interconnesse fra loro o addirittura talvolta sono ricavate l'una dentro lo spazio vuoto dell'altra, in uno stile complesso ma ammirevole. Parallelamente, negli anni, anche il tratto si è andato facendo via via più graffiante e incisivo, tutto costituito da segni sottili e sottilissimi di raffinata sofisticcheria, capaci di rendere lievi i paesaggi o, al contrario, di incupire le atmosfere; di dare un senso di aerea levità alla pagina come pure di investirla del greve peso di una angosciante carica negativa; di dare un senso assai colto a raffigurazioni di auliche epoche storiche o, al contrario, di rendere suggestiva la più ovvia quotidianità.



Un ulteriore elemento di novità è costituito dal colore, da lui usato spesso in registri acidi o elettrici o comunque al di fuori delle convenzioni: per esempio, volti viola o verdi o fucsia, capaci di suggerire le sensazioni di un'atmosfera piuttosto che un'altra; oppure tavole quasi monocromatiche, di pochi toni piatti omogenei, quasi virati al pastello, idonei a dare una qualche sensazione della immobilità del tempo. E contestualmente va sottolineata anche, pur nella scrupolosa ricerca di un realismo raffigurativo tendente a inseguire una qualche «fotograficità», una certa qual aria di stilizzazione, capace di conferire alle immagini quasi un tono grottesco.

Ancora: sul piano compositivo, le vignette stesse tendono a volte a invadere completamente la pagina, con ciò perdendo la semplicità del loro ruolo narrativo sequenziale, per assumere in cambio il ruolo strutturale di un'intera tavola: ma acquisendo in compenso una accentuata complessità, in quanto immagini singole caratterizzate da un mobile gioco di piani, per cui all'interno di un'immagine ne è scavata un'altra. Globalmente, siamo dunque di fronte a una ricerca decisamente intellettualistica ma non per questo ermetica. Anzi probabilmente il contrario in quanto, pur magari perdendo in una qualche mi-

sura ciò che il fumetto di per sé stesso esigerebbe, cioè la dinamicità di narrazione, ne guadagnano tuttavia la gradevolezza estetica dell'immagine e il suo livello, che perde in banalità ma acquista tuttavia in contenuto artistico. In sostanza dunque, rispetto al passato, Toppi evidenziava all'improvviso già negli anni Settanta capacità espressive inusitate. Ma ovviamente, un esito del genere non si raggiunge da un giorno all'altro, anzi tutto all'opposto: è il risultato di un incessante stillicidio di tentativi, di un interminabile accumulo di esperienze, della tenace intenzione di sperimentare "cose" nuove in differenti direzioni.



Da tutto quanto precede, è facile capire come mai Sergio Toppi era comunemente ritenuto uno dei capiscuola del fumetto, stimato dai colleghi e imitato da esordienti e no. La sua strada è stata, ed è rimasta, pionieristica. Il suo è stato uno dei sentieri maestri sui quali avanzarono, dilatandosi, le possibilità figurative del fumetto. Solo così si finisce per diventare un maestro anche per i colleghi, quale molti di loro – in Italia e all'estero – lo consideravano già da molto. Perché lui creava non alla maniera tradizionale del fumetto d'avventura, bensì secondo uno stile grafico squisitamente suo, che poi ha anche finito per fare scuola: non tanto nell'«allevare» emuli, e tanto meno su un piano intenzionale da parte sua, quanto nel suscitare nei colleghi ammirazione, nel creare desiderio di emulazione, nel suggerire spunti per un'evoluzione del proprio lavoro. Si può tranquillamente affermare che quella "concreta possibilità educativa", sia pure involontaria, Toppi l'ha sicuramente esercitata FORSE, genericamente, verso i lettori, ma DI SICURO verso vari dei propri colleghi, e di tutte le età. Per esempio, era titolare di uno stile inconfondibile, che ha ispirato anche autori americani di altissimo livello quali Frank Miller, Tom Palmer, Howard Chaykin.

Nessuna meraviglia, quindi, che la sua carriera sia stata da allora in poi gratificata da premi. Per esempio, uno prestigioso come lo Yellow Kid quale *miglior disegnatore italiano*, assegnatogli a Lucca nel 1976. Anche perché, con un passaporto come quello delle opere di cui sopra, Toppi era passato assai precocemente a collaborare anche ad *Alter* – tipica rivista di «fumetti d'autore» se mai ce n'è stata una – con racconti fantastici, specie su testi propri, nei quali egli dava libero sfogo alla propria fantasia creativa. In essi, oltre tutto, egli evidenziava la capacità di render palpabili atmosfere rarefatte e inquietanti, in-

trise magari di suggestioni ricche di una *suspense* raffinata, degna di classici quali *Il giro di vite* di Henry James. Si vedano ad esempio gli ampi, sofisticati, raffinatissimi recital comparsi prima a puntate e poi raccolti in volume come *Sacsahuaman* e *Sharaz-de*. E in seguito, fra le altre testate, egli ha collaborato con *Il Giornalino*, specie per tradurre a fumetti alcuni classici della letteratura, ad esempio di Jack London. Ha pubblicato presso la Cepim i citati tre volumi nella collana *Un uomo un'avventura*; su testi propri ha poi iniziato una nuova serie con un curioso personaggio, *Il collezionista*; e negli anni successivi figurava nelle riviste *Corto Maltese*, *Comic Art*, *L'Eternauta*. Quasi tutto questo materiale, quando uscito a puntate, è stato poi raccolto in volumi, costituendo una bibliografia in tal senso consistente, articolata e prestigiosa. E così costante nel tempo da consentirgli di continuare a mietere premi, come ad esempio, di nuovo a Lucca, il Caran d'Ache come *autore italiano dell'illustrazione* nel 1992; e, ancora nel fumetto, a marzo 1994 nel contesto di «Treviso Comics», il Premio Signor Bonaventura per il libro *Myetzko*, 1994, nel quale la *Comic Art* aveva raccolto i racconti di Toppi già usciti sull'omonima rivista, al tempo prestigiosa.



Di particolare interesse, quest'ultimo. Che dimostra ancora oggi come sia proprio la perdurante «modernità» stilistica di Sergio Toppi il valore che più sorprende, in un autore sulla scena fumettistica per decenni. Nel corso degli anni, la sua freschezza non accennò mai ad appassire (ne è una specie di irrefutabile controprova la breve storia in due tavole *La sindrome dell'artista di strada*, uscita sul supplemento *La lettura* del *Corriere della Sera* il 26 agosto 2012, creata per quel settimanale ancora pochi giorni prima della morte) anzi si andò facendo sempre più ricca di valori, compresa la circostanza che col tempo egli s'è andato definitivamente disegnando solo testi propri.

Ed è specialmente nei racconti, per esempio quelli contenuti appunto in *Myetzko* (ed. *Comic Art*, 1994) che, per quanto riguarda i temi narrativi, Toppi evidenziava ormai una compatta coerenza. In essi infatti – quasi a metafora di tantissimo altro suo lavoro, anche successivo – sembrano riecheggiare altre storie, né manca la rivisitazione di *topos* ambientali tipici, oppure di terre immaginarie (come, in quel libro, la tragica Rutenia, che rimanda alla Ruritania inventata da Anthony Hope per *Il Prigioniero di Zenda*), però trattati talora con una sorniona ironia, grottesca e coltissima. Ma soprattutto, succede spesso nei suoi racconti che circostanze realistiche, in apparenza del tutto normali, subiscano

una reinvenzione secondo parametri del più aberrante e imprevedibile fantastico: come nel caso di Guanahani, la prima isola su cui approdò Colombo il 12 ottobre 1492.



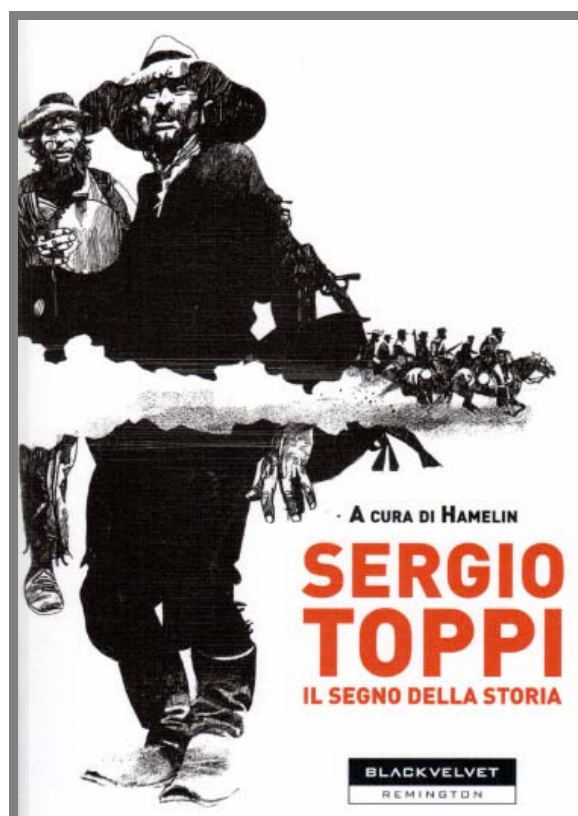
In sostanza, sul piano narrativo quel libro – che pure è uno solo fra tantissimi – rimane ancora oggi un po' la metafora di «tutto» il Toppi autore completo: che in scenari noti, conosciuti e realistici cala un'ipotesi del tutto fantastica, per cui la precedente idea che se ne aveva ne viene scardinata. Ed egli ha l'insinuante, la diabolica abilità di introdurre una ventata di follia, capace di suscitare una sensazione di straniamento, cosicché gli ambienti-*topos* del tutto tradizionali si velano di un'angoscia inquietante e drammatica. Ma se già il piano narrativo riserva non poche sorprese, è tuttavia su quello grafico che si esplica la vera maestria di Toppi. Sulla misteriosa inquietudine derivante dalla storia narrata, si ha il prevaricante trionfo della materia, splendidamente illustrata. Perché Toppi conserva un fortissimo piacere per qualcosa che molti disegnatori sembrano non amare più: la struttura varia e originale, il dinamico montaggio della pagina. Ciascuna vignetta sembra una limpida immagine, congelata da un obiettivo fotografico al microsecondo, e in ciò può essere statica: ma poi le immagini assemblate acquistano dinamismo tramite un montaggio vivace e pieno di ritmo, accentuato dalle veloci variazioni di visuale, assimilabili a loro volta a svelte zoomate. Per cui è difficile, con Toppi, sfuggire a una sensazione di metafora grafica, a un'idea sinestesica di musicalità. Sul foglio di carta, egli sa infatti usare il suo mezzo espressivo, quasi sempre il diletto pennino, come uno strumento musicale da cui ricavare ogni tipo di accordi, spesso poetici, talvolta dissonanti, sempre armonici. E nel libro citato, come del resto in altri, lo si può veder spaziare da quel certo lirismo contemplativo che caratterizza *Ipotesi 1492* alla vaga potenza epica di *Katana*, alle intense suggestioni di *Myetzk*. Cioè, come un musicista con gli strumenti, così ricava Toppi degli accordi dal pennello, che ora sfiora lieve la pagina come le

corde di una cetra, ora la scuote come una vibrante sinfonia, ora la soffonde dei toni gravi del canto gregoriano.

Tutto ciò porta a un'inevitabile considerazione: benché la vecchia dicotomia tra fumetto d'autore e fumetto popolare sia ormai superata (anche perché il «popolare» stesso di un tempo si è ormai oggi in grande percentuale enormemente elevato), tuttavia alcuni autori di alto livello, e come tali di riferimento, rimangono. E Sergio Toppi, benché non sia più fra noi, rimane uno di costoro.

Per meglio capirlo, è utile e opportuno sintetizzare definitivamente in una scheda oggettiva i momenti nodali della sua biografia artistica.

Sergio Toppi era nato l'11 ottobre 1932 a Milano, dove si è spento dopo una lunga malattia il 21 agosto 2012. Nonostante fosse ormai considerato, in Italia e all'estero, uno dei maggiori artisti viventi del fumetto e benché fosse vivacemente portato per il disegno fin da bambino, non aveva mai seguito studi artistici. Comunque, abbandonata la facoltà di medicina, si immerse già diciottenne nell'attività grafica, sia esordendo come illustratore collaborando agli inizi degli anni Cinquanta a un rifacimento dell'Enciclopedia dei Ragazzi della Mondadori, sia collaborando con lo Studio Pagot come animatore intercalatore per spot e cartoni animati, sia approdando infine al fumetto. Il suo debutto in tal senso è costituito dal racconto *Pietro Micca* sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*, 1966. Nel 1974 approda anche al *Messaggero dei Ragazzi*, dove – come detto in precedenza – gli si concede una grande libertà di espressione e sperimentazione, per cui il suo stile si personalizza diventando inconfondibile e stravolgendo alcuni dei canoni grafici del racconto per immagini. Ciò gli spalanca per gli anni a venire le porte di varie altre testate: *Linus*, *Alter Alter*, *Corto Maltese*, *L'Eternauta*, *Sgt. Kirk*, *Comic Art*. Dal 1976 collabora con la Sergio Bonelli Editore, per collane quali *I protagonisti*, *Un uomo un'avventura*, *Nick Raider*, *Dylan Dog*, *Julia*. Dal 1977 approda, per una lunghissima collaborazione, al settimanale *il Giornalino*. Ma ormai, da quel periodo i suoi lavori, anche come illustratore, vengono pubblicati da molte case editrici italiane e straniere: Mondadori, Garzanti, Utet, Larousse, Mosquito, Planeta, Eckart Schott, Einaudi, San Paolo, Piemme. Inoltre collabora a pubblicazioni periodiche come *Famiglia Cristiana*, *Corriere della Sera*, *Selezione Reader's Digest*, *Times*, *Le Figaro*...



Cospicua è anche la sua produzione libraria, sia per volumi che raccolgono precedenti pubblicazioni periodiche, sia creati per la diretta pubblicazione in volume. Per non cita-

