

Nick Raider – Senza respiro / Tracce di sangue di Sergio Toppi e Gino D'Antonio

NPE

Nicola Pesce Edizioni ha ristampato, in un volume unico,
Tracce

di sangue

e *Senza*

respiro, le

due storie di Nick Raider (personaggio pubblicato in Italia da
Sergio

Bonelli Editore) realizzate, per i disegni da **Sergio**

Toppi

e, per i testi, da **Gino**

D'Antonio.

Entrambi scomparsi da un po' di anni, disegnatori e autori
completi

che hanno fatto la storia del fumetto italiano, anzi europeo.

Nonostante

adotti la griglia narrativa bonelliana, **Toppi**

non

rinuncia alla propria personalità. Echeggiano, dal suo passato
di

Autore, tra le tre sequenze di due vignette ciascuna, il gusto
per la

composizione ardita della tavola, il senso dell'inquadratura
insolita e la deformazione grottesca, possibile quest'ultima

solo a

chi possiede ampiamente le basi del disegno classico, delle
anatomia.

Altra

caratteristica del segno di

Sergio Toppi

è la raffigurazione del movimento dei personaggi in un tempo surrealisticamente cristallizzato.

Il

bianco, abbacinate, e il nero, fondo come la notte, entrano in

comunione sotto l'egida del tratteggio: sottili linee si intersecano

a formare un viso, un corpo, un albero o un'auto.

L'ottima

sceneggiatura del grande narratore **Gino**

D'Antonio

è rispettata da **Toppi**

e

al tempo stesso interpretata. Il ritmo serrato del montaggio, che

rallenta e accelera a seconda della situazione rappresentata, sono in

vitale e produttivo contrasto con la tendenza di **Toppi**

a fissare i propri personaggi nello spazio e nel tempo.

Nick

Raider è, come Tex Willer – l'inventore di Raider, **Cladio Nizzi**,

è anche sceneggiatore di lungo corso di Tex – , ricercatore implacabile della giustizia, poliziotto integerrimo e disposto a

tutto, nell'ambito del rispetto della legge di cui è garante per

trovare i colpevoli

Veniamo
alla trama della prima storia, *Senza
respiro*,
pubblicata per
la prima volta nel 1997 su «Nick Raider» n. 114, Sergio
Bonelli
Editore.

Greed,
delinquente sotto protezione, viene aggredito nella sua casa
da
sicari inviati da una famiglia mafiosa per cui precedentemente
egli
lavorava. Così Raider ipotizza che sia stato Don Zarro, contro
cui
Greed avrebbe dovuto testimoniare, a mandare i due killer.
Greco
riesce a scappare ed è ricercato sia dalla polizia che non
vuole
rinunciare alla sua importante testimonianza sia dai sicari di
Don
Zarro che vuole invece chiudere per sempre la bocca del
testimone
scomodo

Le
inquadrature si distinguono per una accentuata profondità di
campo e
una distanza quasi irrealistica tra soggetto in primo piano e
figure in
secondo piano o sullo sfondo. Il *Nick
Raider*
di **Toppi**
è sulla soglia della narrazione fantastica. Ed elementi di
grottesco

ce ne sono sicuramente.

Toppi

utilizza tutte le possibili inquadrature (primi e primissimi piani, piani americani, piani medi, viste dall'alto e dal basso) armonizzando il tutto in un montaggio perfetto

Raider

ha la stessa insofferenza di Tex verso gli alti papaveri (sindaco e procuratore distrettuale in questo caso) che pensano solo a visibilità mediatica e stipendio.

Il

carattere "anarchico" e texano di Nick Raider lo porta ad andare direttamente a parlare con Don Zarro, il boss che ha, dal suo eremo, ordinato l'esecuzione di Dread causando così la morte dei poliziotti di sorveglianza.

Don

Zarro è, in realtà, una figura tragica. Vecchio e con poco tempo da vivere, non ha figli ma ha, come unico erede, un nipote che vuole risolvere goffamente a colpi di mitra i problemi. mentre Zarro, mafioso della vecchia guardia, ha sempre preferito risolvere le questioni tramite accordi con gli altri boss.

Il

poliziotto d'azione Martin e il poliziotto nerd ed esperto di informatica Jimmy coadiuvano Nik Raider nella sua indagine.

L'intera

trama si basa sulla ricerca di Dread da parte di Raider, prima che lo

trovi chi vuole ammazzarlo per chiedergli la bocca.

I

personaggi (poliziotti e delinquenti) si muovono in una metropoli che

è ricavata da tanti romanzi gialli e film americani ma non per questo meno realistica, caratterizzata da un cupo senso di oppressione e precarietà, una città dove basta poco per essere vittima e i carnefici scorrazzano a loro piacimento.

Zarro

dice al nipote che Dread non sa niente e quindi non costituisce un

pericolo ma il nipote, troppo impulsivo e poco intelligente, preferisce mandare killer in giro senza la pur minima strategia.

Come

nel miglior poliziesco anni 70, non mancano sparatorie sincopate e

vorticose corse in auto.

I

personaggi, protagonisti e comprimari, sono ottimamente, in senso

narattologico, scolpiti da **D'Antonio**
e raffigurati secondo principi fisiognomici da **Toppi**.

Le

onomatope dinamiche inducono il lettore a sentire
realisticamente i

suoni e i rumori, dal *driin*

di un campanello al *crash*

di un vetro che si infrange, dallo *skreee*

di una frenata, al *sock*

di un pugno, dal *crack*

di un fucile al *flop*

di una pistola con silenziatore. altresì il gusto per l'eccesso
nell'inquadratura dove le mani e i visi o le figure intere in
primo

piano risaltano tridimensionali nel loro porsi al confine o
talvolta

sconfinare dai bordi della vignetta come ad invitare il
lettore ad

entrare nel mondo scuro e degradato narrativamente offerto da

Gino

D'antonio

e **Sergio**

Toppi

la cui capacità d'invenzione grafico-narrativa non viene
sminuita

dall'adozione, necessaria, del montaggio bonelliano di cui
l'artista

sonda e forza i limiti producendo opere che possono senz'altro
essere

messe accanto alle storie de *Il*

collezionista

o a quelle realizzate per *Un*

uomo un avventura

della Cepim (serie anni settanta della Sergio Bonelli editore)

ma

perché no anche delle sue storie autoconclusive, che uscivano negli
anni ottanta su *Corto*
Maltese
piuttossto che su *L'eternauta*
o, ancora prima, nei sessanta, su *Linus*.

Le
scene di violenza sono di una bellezza cristallina.

D'Antonio

costruisce con sapienza una trama che alterna i punti di vista dei
poliziotti a quello dei criminali, usando fluidi passaggi da
un'ambientazione all'altra (un distretto di polizia, un appartamento
in un quartiere malfamato, dalle strade metropolitane, gli interni
lussuosi della villa di un capomafia), flash back esplicativi delle
motivazioni dei personaggi e costruisce una trama resistente
senza la
minima sfilacciatura. Non ci sono cadute di tono. Il ritmo
accelera e
rallenta coinvolgendo il lettore nello scontro tra i due poli
opposti
della scacchiera in cui si muovono personaggi, protagonisti o
 comprimari, ottimamente caratterizzati. Non ci sono figure
bidimensionali nella sceneggiatura di D'Antonio come non
c'erano
nella serie *Storia*
del West
(Bonelli Editore) o quella sulla *Seconda*
guerra mondiale,
pubblicata sulla rivista per ragazzi *Il Giornalino*, edita

dalla

Editrice Paoline. Dalle serie lunghe a quelle brevi fino ai racconti

autoconclusivi, usciti per *Il*

corriere dei ragazzi

o per *Supergulp*,

D'Antonio

ha sempre dimostrato, con le sue opere che ogni personaggio ha diritto a una propria personalità.

Nelle

vignette ombre e luci sono in perfetta armonia. Criminali e poliziotti, diseredati e altolocati, bene e male in una rappresentazione equilibrata del reale.

Le

scene di violenza hanno l'eleganza formale di un dipinto di un pittore giapponese.

Troviamo

anche inquadrature "sbilenche" secondo studiate angolazioni che

Toppi

controlla totalmente racchiudendo situazioni di disarmonia o violenza

in perfette costruzioni grafiche elaborate. Ricordate la sequenza

della violenza di *Accattone*

di **Pier**

Paolo Pasolini?

Tutto

in **Toppi**

è perfezione: dalla forma del balloon all'onomatopea,
passando per
tutto il resto: niente è lasciato improvvisazione .

Praticamente

tutte le considerazioni fatte finora per la storia precedente
sull'arte di **Toppi**

e l'abilità di narratore di **D'Antonio**

valgono anche per la seconda storia del volume, *Tracce
di sangue*, pubblicata

per la prima volta nel 2001 su Almanacco del Giallo n. 9,
Sergio

Bonelli Editore.

Si

inizia con un omicidio e sembrerebbe che il colpevole sia
Jacky,

ragazza adolescente che uccide la sorella maggiore Pearl,
prostituta,

che vuole indurla a vendersi. Jackie l'avrebbe fatto per
fuggire da

un ambiente degradato e retto dalle regole della delinquenza.

Per

scappare porta con sé del denaro che Levasseur, un malavitoso
protettore della donna uccisa, reclama come suo. Questo

è ciò che sembra accadere ma la scelta particolare del
montaggio

interno ed esterno, unita alle ombre che oscurano il viso di
Jackie,

mette già in guardia il lettore: forse non è stata lei.

Dalla

palude passiamo al Greenwich village di New York dove Nick
Raider

viene svegliato da Jim che gli ricorda che deve fare il turno di notte.

Jackie

si mostra dapprima in una vignetta avvolta da ombre. Poi, in un primo piano in piena luce, appare. Pallida come un fantasma. Jackie racconta la sua versione: lei è innocente e non sa chi ha ucciso sua sorella. Nick Raider decide di credergli. Iniziano così le investigazioni di Raider.

Anche

qui il disegno di **Sergio**

Toppi

raggiunge vette insondabili di qualità.

I

visi e le figure risaltano come immagini tridimensionali sullo scenario "dipinto" con la china. Immagini come la vignetta iniziale a doppia striscia che racconta l'habitat paludoso della Louisiana in cui inizia l'episodio o l'incendio della casa di Jackie restano indelebili nella mente di chi legge.

Assistiamo

alla bravura di **Toppi**

che, anche qui, si "adatta" al formato Bonelli e l'incontro tra

lo stile del **Toppi**

D'autore con il formato a tre scrisce di sei vignette dà a

vita a un modo nuovo di concepire la nona arte, che purtroppo non sempre è servito come lezione per altri autori di Bonelli o altri editori.

Mettere insieme ricerca e sperimentazione non è facile. **Toppi e D'antonio** ci sono riusciti.

GLI AUTORI

La storia artistica di **Sergio Toppi** (Milano, 11.10.1932 – Milano, 21.08.2012) rappresenta certamente una tappa imprescindibile per la nascita del fumetto d'autore in Italia. Insieme a **Dino Battaglia** e **Hugo Pratt** è uno dei personaggi-chiave della Nona Arte italiana.

Ha vinto l'ambito premio Yellow Kid nel 1975 durante il Salone del fumetto di Lucca.

Ha collaborato con *L'Eternauta*, *Comic Art*, *Orient Express*

e *Corto*
Maltese.

Sharaz-de, Blues, Bestiario, Naugatuck
1757, Chapungo, Ogoniok, Il
dossier Kokombo, Dio
minore, Krull, Il
collezionista, Colt
Frontier,

sono solo alcuni dei titoli riproposti nella collana di Edizioni NPE dedicata al maestro.

Gino

D'Antonio (Milano 1927-2006), tra i maggiori autori di fumetto italiano, è uno dei pochi a vantare una formazione completa.

Abile

tanto nella scrittura quanto nel disegno, ha debuttato a vent'anni

realizzando la serie *Jess*

Dakota

per approdare successivamente al settimanale *Il Vittorioso*. Ha lavorato per *Il Giornalino*, di cui è divenuto responsabile del settore fumetti, dando vita a numerosi personaggi come *Jim Lacy*,

Soldato Cascella e *Susanna*. Ha anche collaborato sin dall'inizio

con la prestigiosa collana *Un*

uomo un'avventura della Cepim

(Bonelli), per la quale ha realizzato soprattutto, con la collaborazione di disegnatori come **Renato**

Polese,

Sergio

Tarquinio

e **Renzo**

Calegari,

la mitica serie *Storia*

del West che

anticipa le tematiche sviluppate poi da **Berardi**

e **Milazzo**

con **Ken**

Parker e

la serie

Bella e Bronco.

Negli ultimi anni si è dedicato soprattutto alla sceneggiatura,

confermandosi un autore completo e un maestro del fumetto.

Nick

Raider – Senza respiro / Tracce di sangue

Testi:

Gino

D'Antonio

Disegni:

Sergio Toppi

Collana:

Sergio

Toppi

Numero

in collana 23

Formato volume

21×29,7 cm, cartonato b/n

Pag.

200

Codice

ISBN: 9788836272532

Prezzo:

29,90 €

***Il
volume è stampato in sole 2.000 copie,
tutte numerate a mano.***





«Non gli darò tregua finché non riuscirò a vederlo dietro le sbarre!»

Con questi vent'anni di pubblicazioni mensili, quella di Nick Barber è una delle serie di fumetti più amate e longeve di sempre. Pubblicata da Sergio Bonelli Editore, vede l'omonimo personaggio interpretato in una cinquantina dalla casta di più notevoli attori di cinema. Il successo professionale delle diverse altre serie Bonelli, che continuano a dialogare anche in autore discussione: Sergio Toppi.

Il maestro ha realizzato le tavole di due uscite della serie: Sottoscrizioni e Tracce di sangue, qui raccolto in un unico volume. Due episodi da cui l'agente investigativo è alle prese con paesaggi di frontiera tra bene e il mistero di una regressione in fuga dalla giustizia.

A sinistra le due sottogratte e un altro capitolo del fumetto, Gino D'Antonio.

TOPPI

Sergio Toppi (Milano 1931 - 2021) è stato un illustratore ed un fumettista italiano. Oggi è considerato uno dei più grandi autori mai nati.

«Tutte sue tavole così belle e così bellissime, dalla ricchezza espressiva della sua ricerca stilistica e grafica a come costantemente il condito che può essere un uomo così responsabile, così pronto a rispettare il suo impegno. Come una religione, il suo lavoro tende alla perfezione, per scoprire senso del dovere».

edizionipe.it





Sergio Toppi



Gino
D'Antonio

Tutti i diritti riservati per immagini e testi agli aventi diritto □.