



# LO SPAZIO BIANCO

NEL CUORE DEL FUMETTO



## LUKAS

Il 21 Marzo nelle edicola arriverà «Lukas», nuova serie targata Bonelli, ideata dallo sceneggiatore Michele Medda (creatore di Nathan Never e Caravan) e dal disegnatore Michele Benevento (Caravan, Dampyr). È un periodo di grande fermento creativo per la storica casa editrice milanese, che ha moltiplicato in maniera esponenziale le sue uscite. Cosa più importante però è la diversificazione tematica delle nuove proposte di via Buonarroti: abbandonati investigatori e poliziotti che per un certo periodo hanno regnato incontrastati nell'offerta SBE, eccoci un personaggio atipico, che a fatica può essere definito anche solo come un anti-eroe. Lukas è un ridestato, una sorta di zombie cosciente, affamato di carne umana ed in conflitto con la sua stessa natura. La scintilla che accende il motore narrativo è proprio il suo ritorno dalla morte: Lukas non ha memoria di chi sia, di cosa abbia causato la sua morte e di dove si trovi. E proprio il dove è un elemento molto importante nell'economia della serie: la città in cui si sveglia ci viene presentata in maniera schietta, senza fronzoli stilistici o abbellimenti barocchi. Medda ci sbatte in faccia subito tutta la violenza e la malvagità che trasuda dalla città e dai suoi abitanti, in una sorta di Gotham City meno gotica ma più indu-

striale. «Deathropolis» pone le basi per un fumetto in controtendenza con i canoni stilistici bonelliani: al di là dell'estrema violenza che caratterizza il registro narrativo, di particolare interesse è l'uso che Medda fa delle didascalie. Abbandonata la canonica narrazione in prima persona, Medda ci racconta di Lukas tramite quella che pare una prosa vera e propria più che una sceneggiatura: descrive i suoi pensieri e le sue emozioni con quel distacco proprio solo di un romanziere intento a raccontare dei suoi personaggi.

Le chine oscure di Benevento ci consegnano una caratterizzazione grafica di Lukas sicuramente atipica: lungi dall'essere il classico eroe bello e dannato, Lukas ha un viso da persona normale invischiata in problemi e situazioni tutt'altro che normali. Lo sguardo quasi impassibile e da duro entra quasi in contrasto con un viso che pare tradire una normalità di fondo facente parte ormai di un passato morto e sepolto, in tutti i sensi. «Deathropolis» svolge egregiamente il compito di presentarci personaggi e ambientazioni che ci accompagneranno per 24 mesi, introducendo un modo di fare fumetto stilisticamente più maturo ed immediato rispetto alla canonica offerta bonelliana.

di Marco Placentino

## IL RITORNO DI LUPO SOLITARIO

### INTERVISTA A JOE DEVER

Tornano in Italia le avventure di Lupo Solitario, la celebre saga di libro-game creata da Joe Dever e pubblicata in tutto il mondo a partire dal 1984. La riedizione Vincent Books si presenta ai lettori di ieri e oggi con un'elegante rilegatura cartonata, le copertine di Alberto Dal Lago e una nuova traduzione. I *Signori delle Tenebre* e *Traversata Infernale* sono i primi due episodi e possono essere letti e giocati separatamente, o vissuti come un vastissimo affresco fantasy, dove il protagonista è il lettore con le sue scelte. A Mantova Comics & Games abbiamo incontrato il loro autore...

**Dopo tanti anni di assenza nelle librerie italiane, come stai vivendo questa nuova avventura con Vincent Books?**

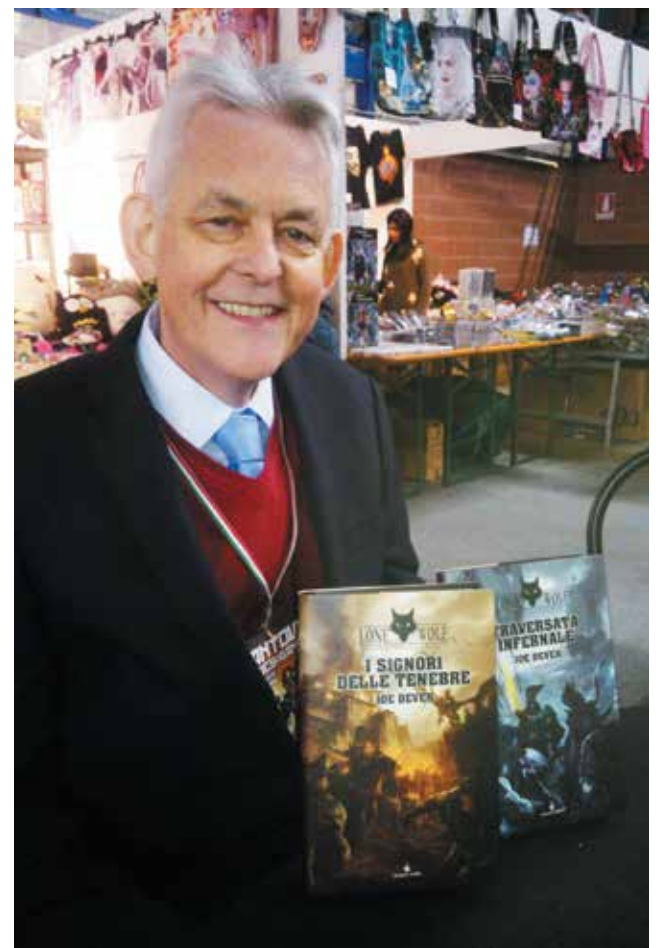
Ho incontrato l'editore grazie ad Alberto Dal Lago, con cui avevo già collaborato, e sono rimasto molto sorpreso dalla qualità della loro proposta. Hanno realizzato una bellissima edizione, correggendo molti errori presenti nelle precedenti. A Lucca il primo volume della serie ha ricevuto un'ottima accoglienza, qui a Mantova presentiamo il secondo e il terzo è in lavorazione.

**A cosa stai lavorando attualmente?**

Sono più impegnato che mai. Il mio principale impegno al momento è il videogame di Lupo Solitario, un gamebook in 3D concepito per l'utilizzo su console e dispositivi moderni come smartphone e tablet. Il primo capitolo, di quattro, s'intitola *Blood on the Snow* ed è stato pubblicato da Forge Replay nel 2013. Anche questo progetto ha origine in Italia, dato che il team di sviluppo ha sede a Milano. Abbiamo avuto un buon riscontro e il secondo atto uscirà a breve.

**Credi che il futuro di questo tipo di narrativa sia ormai orientato solo verso l'edizione virtuale, o c'è ancora posto per la carta?**

Domanda interessante. Il videogame di Lupo Solitario integra la struttura a scelta multipla del libro, aggiungendo però un controllo del personaggio che prevede un sistema di combattimento e la possibilità di visitare scenari 3D meravigliosi. L'edizione per playstation ha ricevuto un giudizio di critica favoloso. L'aspetto interessante, che ne costituisce anche la chiave del successo, è che le avventure virtuali integrano quanto è stato già raccontato nei romanzi. Per rispondere quindi alla domanda, credo che per me sia l'occasione di raccontare nuove storie, colmando i vuoti, senza che un media escluda l'altro, semmai integrando nel nuovo il gusto della "vecchia scuola".



**Sei impegnato anche in altri progetti, come scrittore?**

Al momento no, Lupo Solitario è il mio impegno principale, in particolare quest'anno. A luglio infatti si celebra il trentesimo anniversario della serie. Una vita di storie che quest'anno porterò a compimento. Sto infatti scrivendo i capitoli finali di questa saga in trentadue volumi, per portarla a una fine... o forse no.

di Valentino Sergi

