



# DI GIOCHI E VAMPIRI ■ DI MML

**M**i ha abbastanza colpito, aprendo la scatola con le campionature del mese di novembre, ritrovarmi tra le mani le edizioni 2019 Panini di due classici del fumetto dalla storia completamente diversa, che ha intersecato la mia in momenti e in circostanze diverse.

Il primo libro di cui parlo è il *Dracula* di Roy Thomas e Mike Mignola. Si tratta dell'adattamento a fumetti del film omonimo di Francis Ford Coppola, realizzato dalle Edizioni Topps nel lontanissimo 1992. Prima dell'arrivo del mercato generalista delle graphic novel, prima che le regole dello spoiler rendessero impossibili gli adattamenti 1:1 di un film, questi due grandi del fumetto ci regalarono – in formato miniserie – una versione di *Dracula* raffinata e sognante, forse una delle pagine migliori del Mignola delle origini, il punto di svolta artistico delle prove precedenti il lancio di *Hellboy*. Una coincidenza molto suggestiva è che la prima edizione internazionale dell'opera la seguì io, ai tempi della Star Comics, negoziando direttamente con Topps (editore che non aveva una presenza all'estero),



organizzando (con difficoltà tecniche che potreste difficilmente immaginare) un'uscita della raccolta a fumetti della miniserie in contemporanea con quella del numero finale della collana negli USA. Lanciare *day and date*, come si usa dire oggi, è un incubo logistico e tecnico ancora oggi, nel 2019, quando possiamo trasferire centinaia di pagine in formato digitale da un continente all'altro con un semplice click (e un FTP). Nel 1993 dovevi spedire una scatola di pellicole per corriere, con dogana e quant'altro, e poi c'erano mille altri problemi. Eppure ci riuscimmo, e nel febbraio 1993 uscì questo volume, uno dei primi a contenuto comics della storia del fumetto italiano. Riuscì addirittura a far venire Mike Mignola in Italia per il lancio, e un breve tour di *signing* in un freddissimo inverno emiliano. Detto adesso sembra impossibile, eppure successe. E alla fine di quel tour Mike mi regalò la tavola originale n. 10 della storia, che ancora adesso fa bella mostra di sé sulle pareti della mia libreria. Erano altri tempi, e ricordo quel notevole sforzo editoriale e produttivo con grande affetto. La cosa incredibile è che con l'abbandono del settore comics da parte di Topps i diritti e i materiali di questa opera sono andati perduti. Per un quarto di secolo non ce ne sono state altre edizioni, ed è rimasta un classico solo per i fortunati possessori dei comics originali. Grazie a IDW il volume è tornato disponibile, e ne ho acquisito i diritti per Panini. Da circa un mese la versione ricolorata e cartonata si trova nelle librerie italiane, e rileggerla restituisce tutto il piacere dei disegni oscuri e stilizzati di Mignola, che qui ha dato una delle sue migliori prove. Un volume che non può mancare sullo scaffale di tutti gli appassionati.

Un'altra grande riproposta di questa fine di 2019 è la nuova edizione di *Il Gioco* di Milo Manara. Originariamente creata per la rivista erotica *Playmen*, questa storia in quattro capitoli l'ho conosciuta nella sua prima edizione negli anni 80, edita da Nuova Frontiera. Era un periodo d'oro per le riviste, che con i loro supplementi monografici da edicola stavano presentando il meglio del fumetto autoriale europeo in una veste a metà tra il popolare e l'esclusivo. Dopo una lunga vita nel catalogo Mondadori, e una serie di edizioni in collaterale con grandi giornali curate da Panini, finalmente *Il Gioco* entra nel nostro catalogo in una versione da libreria "definitiva", con i colori realizzati negli ultimi anni e una veste tipografica elegantissima. Rileggere questo volume, che conosco da quasi quarant'anni, è ipnotico. Il mondo di una borghesia italiana di altri tempi, repressa e maschilista, sfrontata e liberale, meriterebbe una lunga serie di approfondimenti sociologici. L'immaginazione di Manara si dipana liberamente per decine di pagine prive di ogni aspirazione al politicamente corretto, e che erano assolutamente rivoluzionarie all'epoca della loro creazione, quando la borghesia frequentava i salotti buoni e gli alberghi esclusivi e millantava un puritanesimo di assoluta facciata. Nel mondo odierno di Tinder e di X-Tube, una rivoluzione copernicana ha cambiato tutti i riferimenti morali e culturali sull'eroticismo declinato sia al maschile sia al femminile, e rileggere *Il Gioco* è un'operazione sia nostalgica sia rivoluzionaria. Provare per credere.

E con questo è tutto. Buona lettura, buone feste e a rileggerci nel 2020!