

Nuvole in viaggio

di ANDREA FORNASIERO

©COCONINO PRESS/ERIS EDIZIONI



Il ritorno alla popolarità di *Dungeons & Dragons* ha dato i suoi frutti anche nel fumetto italiano: il gioco di ruolo fantasy ha un ruolo cruciale in due opere recenti. La prima è *Dove non sei tu* (Coconino Press, col., pp. 176, cartonato, € 18,50), primo graphic novel di un autore di successo sul web, Lorenzo Ghetti, dallo stile di disegno minimale ma inventivo nella costruzione della tavola.

Racconta di un futuro più o meno prossimo in cui si potrà interagire con gli altri attraverso una tuta comandata in remoto. Al giovane protagonista non piace questa sorta di assenza camuffata, ma si trova a ospitare una ragazza che, prima di arrivare in città, frequenta la scuola solo attraverso la tuta. Il gioco di ruolo, attività sociale e di gruppo, narrazione fantastica e condivisa, è così il correlativo oggettivo di un difficile rapporto con la realtà in un futuristico racconto di formazione.

Più interessante e fantasioso è però l'uso che se ne fa in *Dogmadrone* (Eris edizioni, col., pp. 208, brossurato, € 20) di Lorenzo Mò, che trasporta il lettore dentro la partita di un gioco di ruolo. I giocatori rompono spesso l'artificio e, pur se li vediamo solo nelle vesti dei loro avatar fantasy, parlano apertamente con il *game master*, che si esprime attraverso le didascalie. Rimarranno però intrappolati nella partita, in un viaggio allucinante all'interno della fantasia e della mente, realizzato con uno stile che guarda al Topolino di Floyd Gottfredson. Iconoclasta verso l'immaginario epico, lo rivisita genialmente in una sorta di cartoon su carta, vintage e lisergico al tempo stesso.