

Speciale DAMPYR

scritto da Antonio Mazzuca | 05/02/2016



«Franz Kafka amava scrivere di notte nella sua minuscola casetta al n.22 del Vicolo D'Oro, al Castello, e poi aprire la porta direttamente sulla stradina buia, silenziosa e innevata, per uscire incontro ai suoi sogni. In un famoso libro di Gustav Janouch, *Colloqui con Kafka, Franz*, a proposito del successo de *Il Golem*, dice che Meyrink è riuscito a rendere l'atmosfera arcana e perduta del vecchio ghetto ebraico raso al suolo dal risanamento edilizio del primo Novecento, e aggiunge: "Dentro di noi vivono ancora gli angoli bui, i passaggi misteriosi, le finestre cieche, i sudici cortili, le bettole rumorose e le locande chiuse... Svegli, camminiamo in un sogno: fantasmi noi stessi di tempi passati." Questa celebre citazione esprime al meglio la condizione del chodec, il viandante praghese, e di chi, sfuggendo i luoghi turistici, ama perdersi nella magia di una Praga tenebrosa, incantata, onirica, ancora abitata dai suoi personaggi, dalle sue figure e dai suoi artisti.»

Il brano è tratto dalla prefazione de *I Misteri di Praga*, volume edito dalla Sergio Bonelli Editore, in libreria a partire dal 18 Febbraio. In occasione dell'evento noi di Gufetto Mag, da sempre fan della saga di Dampyr, non potevamo esimerci dal dedicare uno speciale a Harlan Draka e a tutti i personaggi creati da Mauro Boselli e Maurizio Colombo.

La sospensione dell'incredulità

La sospensione del dubbio è un determinato carattere di natura semiotica che consiste nella volontà, da parte di un lettore, di sospendere le proprie facoltà critiche allo scopo di **ignorare le cosiddette incongruenze secondarie** e di godere appieno dell'opera di fantasia. Quello che avviene in Dampyr, è l'esatto tentativo di limare al massimo tali incongruenze, nonostante la maggior parte degli ingredienti narrativi siano declinati all'interno di un fumetto horror in cui non mancano le contaminazioni fantasy. Il protagonista, Harlan, è figlio di una donna e di un vampiro - Draka -, anzi a esser precisi di un Maestro della Notte; mentre i suoi compagni sono un ex soldato di ventura, Kurjiak; insieme a Tesla, una graziosa "non-morta" ispirata alle fattezze di **Annie Lennox** (nota cantante degli *Eurythmics*) con il bisogno di nutrirsi di sangue umano per sopravvivere. Dove sta il realismo? Mauro Boselli - curatore editoriale, oltre che di *Dampyr*, anche di *Tex* - ha avuto l'idea di rivestire personaggi e comprimari con almeno un paio di **intuizioni**. La prima risiede nel fatto di aver inserito la narrazione all'interno di un **contesto attuale e reale**: in ogni storia sono assolutamente precisi i riferimenti storici e geografici. Tutti gli eventi (o quasi: tra poco torneremo sulla saga del Multiverso) hanno una precisa collocazione nel nostro mondo, a differenza ad esempio di alcuni "colleghi" Bonelli, come *Dylan Dog* o *Martin Mystère*, in cui l'illusione della realtà a volte è sovvertita ai fini della storia. In *Dampyr* questo non avviene: come ha spiegato l'autore Boselli in alcune sue interviste, se in *Dylan Dog* è legittimo che nella città di Londra possano avvenire cataclismi, apocalissi zombie o quant'altro, in *Dampyr* non è possibile. Se nella serie avviene un'inondazione, questa deve essere accaduta realmente e deve avere anche un preciso riferimento storico. Ad esempio, una delle idee della saga è stata quella di trattare alcuni **conflitti moderni** spesso trascurati dal grande pubblico: nel numero 14 - tanto per citarne uno - troviamo una storia ambientata in Cecenia, così come nel numero 40



nell'Angola insanguinata dalla guerra civile. E le tematiche sulla guerra non sono le uniche problematiche a esser state trattate fra le pagine di *Dampyr*: nel numero 155 i personaggi si spostano nella cosiddetta Zona Rossa di L'Aquila dopo il tremendo terremoto che ha investito la città e i suoi abitanti.

Questa dovizia di particolari storico-sociali su vicende realmente accadute, è una delle peculiarità di questa serie. Ma non solo, perché proprio all'interno di questo realismo storico e geografico che si collocano - sul versante opposto - le fondamenta di tutta la saga, costruite sull'antropologia culturale e sul folklore popolare, insieme a tutti quegli **ingredienti fantastici tipici della letteratura horror**, senza dimenticare le dotte e interessanti **incursioni nei mondi letterari** di alcuni scrittori; come nel recente numero 188 collocato nella città immaginaria di Carcosa, inventata dal celebre scrittore fantastico Ambros Pierce e fonte di ispirazione di Edgar Allan Poe e Howard Phillips Lovecraft.

Intrecci e personaggi

Quel che risulta scontato, da un approccio di questo tipo, è un esito che mette la serie di *Dampyr* in contrasto con tutte le derive del suo genere letterario: i vampiri non sono gotici e romanzzati come nei libri di Ann Rice (*Intervista col Vampiro*), né tantomeno edulcorati e sdolcinati come i pessimi - a parer di chi scrive - *Twilight* e compagnia bella.



Ma ritorniamo ai personaggi, appena accennati in fase di apertura di questo Speciale. Abbiamo *Harlan Draka*, un "Dampyr" cacciatore di vampiri: è da notare come per la prima volta, in un fumetto Bonelli, il titolo della serie non corrisponde al nome del protagonista. I comprimari sono due **personaggi dalla forte ambiguità**: il soldato di ventura *Kurjiak* e la vampira *Tesla*. Procedendo casualmente nell'ordine degli "alleati", un altro dei principali personaggi - dal nome *Caleb Lost* - è un Camael della razza degli Amesha, esseri di luce su cui si basa la nascita della leggenda degli angeli: nella serie questo comprimario viene raffigurato con le fattezze del marziano di **David Bowie**. Troviamo poi *Nikolaus*, un demone facente parte della Squadra del male: sebbene egli sia formalmente un nemico di Caleb Lost, in realtà nella serie diventa amico di Harlan e dei suoi compagni. Questo particolare personaggio è in grado di evocare degli *spock*, particolari proiezioni di personaggi defunti: uno dei suoi migliori amici è proprio lo scrittore **Gustav Meyerink**, autore di quel capolavoro letterario che risponde al nome di *Golem*. Ci sono poi ovviamente i principali **antagonisti**, impossibili da citare tutti in questa sede, per via di una serratissima e longeva continuity: da *Gorka* a *Grigor Vurdalak*, da *Jan Vathek* a *Mordha*, fino al *Duca Nergal* e a *Draka*, padre di Harlan il protagonista. Da sottolineare che i vari Maestri della Notte, poc'anzi elencati, non sono dei semplici vampiri nella loro accezione classica, bensì membri di una sorta di alleanza infernale che lotta contro la razza degli Amesha per il dominio del Multiverso. Ma non è tutto, dal momento che bisogna evidenziare un possibile equivoco di fondo: **la contrapposizione tra il bene e il male non è basata sulla religione!** Questi personaggi sono stati resi funzionali - in qualità di archetipi antagonisti - come membri di alcune etnie aliene che combattono per il possesso del Multiverso: **sembrano angeli e demoni ma in realtà non lo sono, possono crearsi una schiera di "non-morti" ma non sono dei vampiri.** Potrebbe sembrare un controsenso, ma l'invito che facciamo è quello di scoprire qualche albo della serie per capire bene questo meccanismo.

Infine, concludendo in maniera sintetica la foltissima galleria dei personaggi, non resta altro da fare che un breve cenno ad alcune **controparti femminili** di questa affascinante saga a fumetti:

personaggi con cui il protagonista, Harlan, ha intrattenuto delle relazioni più o meno brevi e che ritornano spesso all'interno della serie. Cominciamo da *Lisa*, il vero grande amore del nostro Dampyr, giovane afflitta da una malattia che la condanna a continue visioni e a un invecchiamento precoce. C'è poi *Hanneke*, poliziotta belga. Troviamo così *Rose*, operaia di una fabbrica, rapita e soggiogata da un potente demone (*Thorke*). Arriviamo dunque a *Ann Jurging*, potentissima medium ultrasettantenne ringiovanita in uno sfasamento temporale. Senza dimenticare *Amber Tremayne*, sorella di Draka e zia di Harlan, pericolosa sacerdotessa celtica: grazie a questo personaggio, l'autore Boselli è riuscito ad allargare i confini storici della sua serie nell'Antica Britannia, fra il Quarto e il Quinto Secolo, aumentando così il fascino di tutte quelle **ambientazioni squisitamente letterarie**.



I Misteri di Praga

Inutile nascondere che **il grande fascino di questa serie risiede nella sua ambientazione principale**: la città di Praga. Anche se lo scenario cambia spesso, di albo in albo, la capitale della Repubblica Ceca è il luogo dove il Dampyr e i suoi alleati hanno scelto di collocare il loro quartier generale. Nella Praga immaginata da Boselli, **passato e presente vengono mischiati** a seconda della tipologia di una storia. Può succedere, in tal modo, che il vecchio Ghetto ebraico - parzialmente distrutto alla fine dell'Ottocento - riprenda improvvisamente vita tra le sequenze del fumetto. In questo senso, Praga assume una **dimensione a tratti onirica e surreale**, ma anche fascinosamente malinconica nelle sue panoramiche notturne, travolgente e ammaliante nelle stradine e nei vicoli innevati, cogliendo in pieno alcune **suggestioni letterarie di Kafka**, insieme ai percorsi immaginari del sopracitato Meyrink.

Senza ovviamente tralasciare la puntigliosa ricostruzione geografica e storica di cui abbiamo parlato

in apertura. Ed è così che l'immaginario Teatro dei Passi Perduti - base di Caleb Lost - viene collocato in un preciso luogo della città



realmente esistente: l'**isola di Kampa**. La Biblioteca di Harlan, invece, si trova esattamente nella zona di Nerudova Ulice mentre, sempre non distante dal Ponte Carlo, ecco uscire fuori la bottega antiquaria di Nikolaus in Via Husova. Sempre da quelle parti, poi, prendono consistenza tra le pagine di Dampyr le stradine che portano al Castello di Praga nel quartiere Hradcany, adiacente a quello più famoso di Malá Strana: tra i sobborghi del "Piccolo Quartiere" (questa la traduzione letterale) si scorge inoltre - con precisissima documentazione da parte dei disegnatori - tutto quel fiorire di antiche case e di palazzi in stile barocco, insieme alla piazza Malostranská Náměstí dominata dalla Chiesa di San Nicola. Per ultimi ma non per ordine di importanza, ricordiamo infine la birreria fantasma dell'Aquila Verde e la Strada Perduta di Verlorene Gasse.



Concludiamo questo breve excursus dedicato a Dampyr e alla sua città, con **le parole dello scrittore decadente Jirí Karásek**, autore del romanzo *Un'anima gotica* ambientato durante i suoi vagabondaggi nella capitale ceca, sempre tratte dal volume *I Misteri di Praga* edito dalla SBE:

«Praga è impregnata di passato. Si erge davanti a voi da ogni parte. Soffia su di voi dall'ombra verdognola di profondi giardini con alberi frondosi. Vi avvolge da un buio portale, dal fondo dell'andito di un palazzo. Vi trovate in una vetusta città che conserva l'anima dei suoi antichi abitanti...».