

Se, nella mia inarrestabile voracità di opere di genere, *Ubik* di P.K.Dick ha segnato il mio punto di riferimento assoluto per la fantascienza, la lettura de ***Il Ritorno del Cavaliere Oscuro*** di **Frank Miller** ha fissato per sempre quello dei fumetti, non meno importante per uno che, all'epoca, frequentava insaziabilmente le edizioni del Lucca Comics, quando ancora si svolgevano nel Palazzetto dello Sport. Furono anni magici di continuo aggiornamento sugli autori europei più impegnati, da Moebius a Enki Bilal, passando per Manara e il recupero (ugh, mi fa ancora male il pensiero) di Andrea Pazienza; fra di loro, tuttavia, in termini di risultati artistici, facevo convintamente rientrare **statunitensi e inglesi come Miller, Alan Moore o, dalla parte del puro disegno, Bill Sienkiewicz, Brian Bolland e Dave McKean**, artefici di una nuova e più matura stagione per i supereroi.



LA LETTURA DE IL
RITORNO DEL CAVALIERE
OSCURO DI FRANK
MILLER HA FISSATO PER
SEMPRE IL MIO PUNTO DI
RIFERIMENTO NELLA
LETTERATURA
SUPEREROISTICA

Tutto questo, specie dopo la lettura di *Batman: Year One* e *Killing Joke*, ha ordito nella mia testa un immaginario che solo vent'anni dopo (e quasi del tutto insospettatamente) un team di sviluppo inglese riuscì a sublimare in un videogioco. Non che la serie di *Batman Arkham* percorresse esclusivamente strade d'autore, e anzi è stata grande l'attenzione per gli albi "regolari" della serie, ma **i giochi di Rocksteady riuscivano comunque a individuare e a mettere in pratica tutte le fondamentali dell'Uomo Pipistrello:** l'anima nera unita a una mente disturbata, il rapporto controverso con Robin (in particolare, nell'**ultimo capitolo**), e ancora meglio tutte quelle che erano le prerogative "speciali" del tormentato vigilante, privo di poteri ma con la volontà di ferro dei veri paranoici.



Tutti, ormai, conosciamo queste caratteristiche, e anche chi non ne sapeva niente le imparò attraverso i videogiochi: da una parte **l'attitudine metodica all'investigazione**, aiutata dalla sapienza nell'uso e sviluppo di nuove tecnologie; dall'altra, uno stile di combattimento che - uomo tra gli uomini - Batman non poteva che sfruttare in una doppia ma coerente direzione, col **continuo alternarsi di risse con avversari multipli e, in caso questi fossero armati, con un lento e teatrale avvicinamento stealth alle sue vittime**. Anche solo questi pensieri bastano e avanzano per farmi desiderare il ritorno del Pipistrello, ancor più dal momento che so perfettamente che ciò avverrà, presto o tardi che sia. Un ritorno in grande stile che mi fa quasi sentire osservato, come se Batman mi guardasse serio e silenzioso, appeso pazientemente nella mia stanza.



IL COLPO DI GRAZIA È
ARRIVATO IN UNA FORMA
PIÙ PRIVATA, CON LA
RICHIESTA DI MIO FIGLIO
CIRCA UNA SCULTURA
DEDICATA A BATMAN

La scimmia grossa e pesante è risalita sulle mie spalle a più riprese. La prima, ovvia, è stata in occasione dell'**immagine pubblicata su twitter dalla stessa Rocksteady**, lo scorso gennaio, con il marchio del gruppo oscurato da una coltre di pipistrelli (subito seguita da una **gif alquanto sibillina di Troy Baker**, già interprete di due facce e Joker). Il colpo di grazia, però, è arrivato in una forma molto più privata, con la richiesta del mio bellissimo secondogenito circa una scultura murale dedicata al nero vigilante, così decisa e motivata (il

piccolo tiene costantemente sulla libreria una action figure dell'eroe) che non avrei mai potuto rifiutare. **A quel punto, mi sono accorto che stavo già contando i giorni, e che forse avevo iniziato a farlo da diversi mesi.** Secondo voi quanto manca?

Articolo precedente



L'importanza delle dimensioni (del monitor)



Reinventare la ruota

