

Ian N.J. Culbard, *Le montagne della follia*, Roma, Magic Press, 2013, 128 p., euro 15

I.N.J. Culbard, disegnatore e sceneggiatore, regista di animazione e di spot televisivi, produttore e autore di cortometraggi, si è cimentato, nuovamente, nell'adattamento a fumetti di un'opera di H.P. Lovecraft. Il romanzo in questione, *At the Mountains of Madness*, pubblicato nel 1936 sulla rivista *Astounding Stories*, è uno dei più celebri lavori dell'autore statunitense ed è stato materia di preziosi rimaneggiamenti e fonte di ispirazione per vari artisti appartenenti a diversi campi culturali, da quello letterario a quello cinematografico. La narrazione, costruita su motivi ed elementi già utilizzati da Lovecraft nei lavori precedenti, ha arricchito la mitologia del Ciclo di Cthulhu, facendo riferimento, ancora una volta, alla Miskatonic University, al folle poeta arabo Abdul Al Hazreb, allo spaventoso Necronomicon e al culto degli Antichi. Ritornano la tematica della conoscenza proibita e il terrore dell'ignoto, il quale giace al di sotto della superficie visibile delle cose (questa volta, si occulta sotto i ghiacci delle vette dell'Antartide) sempre pronto a riemergere e a riprendere il potere per regnare incontrastato sull'uomo. Anche i meccanismi narrativi impiegati si ripetono, infatti la narrazione muove dal tipico espediente del racconto a posteriori dell'esperienza sconvolgente vissuta da uno dei protagonisti. Questo è il materiale su cui lavora Culbard per realizzare la trasposizione fumettistica dell'opera lovecraftiana, con l'intento (dichiarato in un'intervista rilasciata a Paul Mirek e reperibile on line sul sito brokenfrontier.com) di rimanere quanto più possibile fedele al testo di partenza e di imprimervi, allo stesso tempo, il proprio marchio, secondo un *modus operandi* basato sull'interpretazione libera e personale, sulla costruzione *ex novo* dei dialoghi (piuttosto ridotti nell'originale) e su una maggiore caratterizzazione dei personaggi senza mai perdere di vista, però, le tracce lasciate da Lovecraft.

Antonella Di Nobile