



GETTY

M.R. CAREY, SCENEGGIATORE DELLA MARVEL, PARLA DEL SUO ULTIMO ROMANZO. POPOLATO DI ZOMBIE

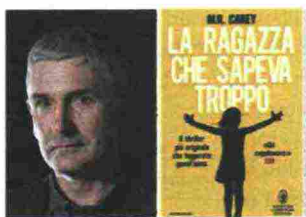
LOTTA APOCALITTICA, NUOVI MOSCHETTIERI CONTRO NUOVI MOSTRI

Sotto, M.R. Carey e la copertina di *La ragazza che sapeva troppo* (traduzione di R. Moro, M.G. Perugini e C. Rodotà, Newton Compton)

di Tiziana Lo Porto

In un futuro non troppo distante l'umanità è alle prese con una devastante invasione di zombie. In una base militare a nord di Londra, un gruppo di scienziati studia la seconda generazione di mostri, fatta di bambini apparentemente docili ma potenzialmente cannibali. Qui vengono tenuti prigionieri, istruiti come adolescenti normali, ma all'occorrenza trasformati in cavie per test chimici utili alla ricerca. Tra loro c'è Melanie, dieci anni, più brillante dei suoi coetanei, appassionata di miti greci, divisa tra istinto e sentimento. Quando la base capitolò, Melanie si ritroverà a vagare per il circostante paesaggio post-apocalittico insieme ai quattro umani sopravvissuti, novelli moschettieri: la sua amata insegnante, una scienziata e due militari.

La ragazza che sapeva troppo (Newton Compton, pp. 384, euro 9,90) racconta magistralmente le spaventose e struggenti avventure del singolare drappello, impegnato a trovare un modo per salvare se non l'uma-



nità almeno il Pianeta. L'autore del romanzo è l'inglese M.R. Carey, scrittore, sceneggiatore di film e fumetti. Suoi alcuni episodi di culto dei *Fantastici Quattro* e degli *X-Men*, e sua la sceneggiatura del film, tratto dal suo romanzo, *She Who Brings Gifts*, diretto da Colm McCarthy, interpretato da Glenn Close, Paddy Considine e Gemma Arterton e attualmente in produzione in Inghilterra.

«Il romanzo è nato per caso» dice Carey. «Mi era stato chiesto di scrivere un racconto che avesse come tema gli anni della scuola. Per scriverlo ho inventato Melanie, una bambina che è un mostro ma non sa di esserlo. Una volta creato il personaggio e scritto il racconto sapevo però che la storia non finiva lì, ma era

solo il primo capitolo di quello che poi è diventato il romanzo». **Si diverte di più a scrivere romanzi o a sceneggiare fumetti?**

«Il problema con un fumetto è che hai delle scadenze: ogni mese esce un nuovo numero con una ventina di pagine di storia. E se sei in ritardo, rallenti il lavoro di tutti. Sei ossessionato dalle scadenze. Sicuramente a un romanzo puoi dedicare più tempo. Ci convivi per sei, nove mesi, anche un anno. E hai la libertà di cambiare idea e tentare ogni volta un approccio diverso».

Le immagini non le mancano?

«Per niente. Ogni mezzo ha i suoi strumenti per raccontare le storie. E come autore sei consapevole degli strumenti che hai a disposizione. Devi solo imparare a usarli. Costruisci comunque un mondo, solo lo fai in modo diverso. Forse senza immagini è più impegnativo, anche solo per il fatto che non guardi i tuoi personaggi dall'esterno ma entri dentro le loro teste. Sei costretto a cambiare prospettiva e a trovare altre soluzioni».

