

a cura di Pasquale Natali

# Viaggi e viaggiatori nel tempo dei fumetti

**Raoul ELIA**

MICHAEL  
JON  
CARTER?

SI.

DA  
GOTHAM? 25°  
SECOLO?

PROPRIO  
COME TE,  
A QUANTO PARE.

delle **NUVOLE**  
4

46  
2022

## DISCLAIMER:

Le immagini riprodotte nella pubblicazione, se non di dominio pubblico, riportano l'indicazione del detentore dei diritti di copyright. In tutti i casi in cui non è stato possibile individuare il detentore dei diritti, si intende che il © è degli aventi diritto e che l'associazione è a disposizione degli stessi per la definizione degli stessi.

*Per eventuale stampa il formato della pagina è un A5*

*Il Formato A5 ha le seguenti dimensioni:*

*in centimetri è 14, 8 cm x 21,0 cm*

*in millimetri è 148 mm x 210 mm*

*in pollici è 5,8 in x 8,3 in*



**Allegato a La Ciminiera<sup>©</sup> - Anno XXVI - 2022**

Progetto editoriale di Pasquale Natali

**Direzione, redazione e amministrazione**

**CENTRO STUDI BRUTTIUM**

**Ivia Bellino 48/a, 88100 - Catanzaro**

**tel. 339-4089806**

**[www.centrostudibruttium.org](http://www.centrostudibruttium.org) [info@centrostudibruttium.org](mailto:info@centrostudibruttium.org)**

**C.F. 97022900795**

Periodico di cultura, informazione e pensiero del Centro Studi Bruttium (Catanzaro) Registrato al Tribunale di Catanzaro n. 50 del 24/7/1996. Chiunque può contribuire alle spese. Manoscritti, foto ecc.. anche se non pubblicati non si restituiranno. Sono gratuite (salvo accordi diversamente pattuiti esclusivamente in forma scritta) tutte le collaborazioni e le prestazioni direttive e redazionali. Gli articoli possono essere ripresi citandone la fonte. La responsabilità delle affermazioni e delle opinioni contenute negli articoli è esclusivamente degli autori.

Copertina:

iQuaderni del Centro Studi Bruttium®  
*A cura di Pasquale NATALI*

---

46

**Raoul ELIA**

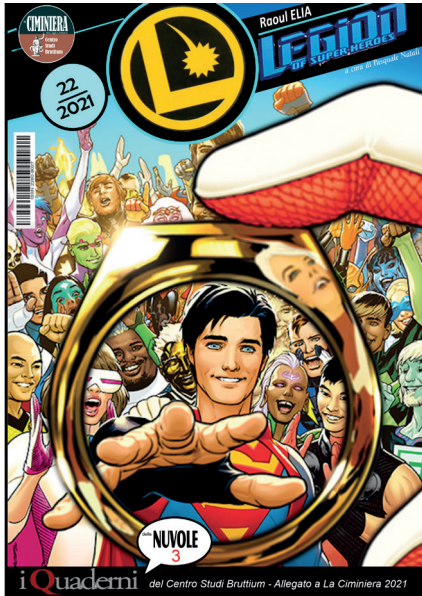
**VIAGGI E  
VIAGGIATORI  
NEL TEMPO DEI  
FUMETTI**

PRIMA EDIZIONE



CENTRO STUDI BRUTTIUM® EDITORE  
MMXXII





**i Quaderni**

ISSN 2280-8027

**Dossier**

iQuaderni del Fumetto - Centro Studi Bruttium® - 46





The Time Tunnel - Serie Tv anni Sessanta

## \* INTRODUZIONE

Il viaggio nel tempo, o dislocamento temporale, è uno degli argomenti cardine della fantascienza, non solo fumettistica, tanto meno d'Oltreoceano. D'altro canto, mai come nell'ultimo secolo il tempo è stato oggetto di analisi e di sfruttamento narrativo, oltre che di speculazioni filosofiche e cosmologiche. Era dunque da aspettarsi che, prima poi, avrebbe fatto capolino anche in questa rubrica, dedicata alla fisica dei supereroi e alla loro scienza (o pseudo tale, a seconda dei gusti).

## \* LA NATURA DEL TEMPO



Che si voglia andare nel remoto passato, conoscere i propri genitori da giovani (*meglio evitare, come ci ha insegnato la trilogia di Back to the Future*), visitare il mondo dei dinosauri (*ma attenti a quello che riportate indietro*) o il Medioevo, oppure nel futuro, per vedere come finirà la finale di Champions o, più in là, se riusciremo, fra qualche decennio, a sbarcare su Marte. O raggiungere il prossimo millennio e conoscere di persona la **Legione dei Supereroi** o, fra un milione di anni, la **JL One Million**. O ancora oltre, ai confini del tempo, come in un celebre episodio di **Doctor Who**, il tempo è stato il coprotagonista, nella maggioranza delle volte, se non il protagonista, di queste e tante altre avventure, da quando il tema venne tirato fuori dal

padre della SF moderna, **Herbert G. Wells** (*inventore, anche, della tematica dell'invasione extraterrestre, nel suo *The War of the Worlds**).

Eppure, malgrado tutta l'esperienza maturata, la riflessione filosofica e cosmologica, i calcoli e le proiezioni probabilistiche, ancora non sappiamo cosa sia il tempo.

Un'altra dimensione, in cui noi, poveri esseri tridimensionali non siamo in grado di muoverci? Una variabile (*dipendete o indipendente*) della gravità? Uno stato della coscienza, come suggerisce la maxiserie **Lilith**, edita dalla Bonelli? O forse qualcos'altro ancora?

Da **The Time machine** di **Wells** fino agli exploit dell'attuale **Dottore** (*il Dodicesimo? O forse è il tredicesimo? Ho perso il conto...*), il tempo viene di fatto proposto come un luogo a cui giungere o da cui partire. Non a caso tutto il campo metaforico del viaggio temporale, arricchito nel corso dei passati decenni da vari scrittori, fumettisti, registi e sceneggiatori, ruota attorno al modello del viaggio, e quindi dello spostarsi da un luogo ad un altro attraverso il tempo, modello che resta dominante. **Il TARDIS**, ad esempio, la nave con cui il **Dottore** viaggia nello spazio-tempo, di fatto viaggia nel flusso del tempo descritto spesso come mare in tempesta.

Ma quale sia la natura del tempo, ci sfugge.

Il tempo è davvero concepibile come un luogo? Questa domanda, solo apparentemente innocua, ne innesta altre, ancor più problematiche.

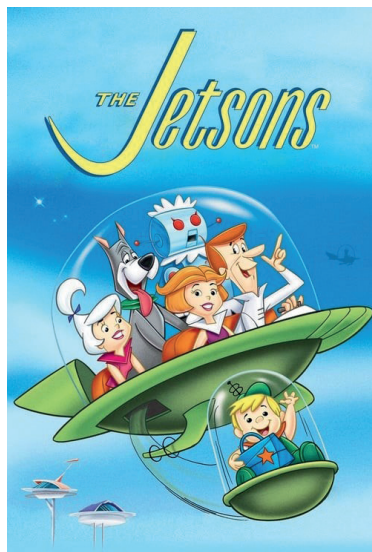


Se il nostro rapporto con il futuro è abbastanza evidente, dato che, esperienza comune, tutti noi viaggiamo attraverso il tempo, alla velocità standard di un secondo al secondo, senza la possibilità di fermarci (*o rallentare e accelerare*), interrotti più inquietanti ci assalgono se ci proiettiamo all'indietro, verso il nostro passato.

Il passato esiste fisicamente da qualche parte (*e per questo è possibile raggiungerlo, se si conosce l'itinerario?*) oppure non esiste (*più*) e quindi non vale nemmeno la pena di porsi il problema?

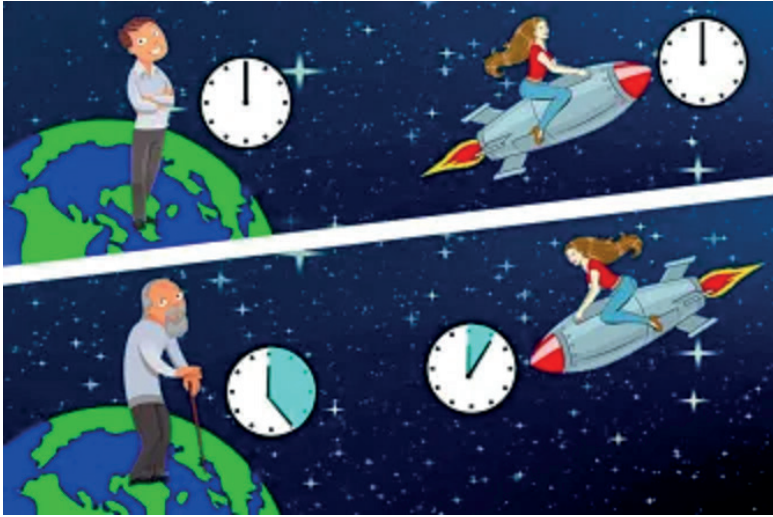


## \* IL VIAGGIO NEL TEMPO



Supponendo che sia possibile spostarsi liberamente nel continuum spazio-temporale, per andare a trovare sia i **Flintstones** che i **Jetsons** (o *Antenati e Pronipoti che dir si voglia*), quali problemi si potrebbero incontrare?

Secondo la teoria della relatività generale, i viaggi nel tempo sono plausibili e possibili, ma solo in una direzione: dal presente al futuro. Dunque stessa direzione e verso, ma quella che può essere modificata è la velocità con cui ci muoviamo verso il futuro ovviamente in determinate condizioni. Che neanche il tempo sia una costante è stato dimostrato dalla fisica contemporanea anni e anni fa ed è ben evidenziato dal cosiddetto “*paradosso dei gemelli*”, così famoso che non credo proprio sia



Il paradosso dei gemelli

necessario riproporre in questa sede. La velocità, volendo essere molto “spartani”, dipende infatti dalla gravità (*in ultima analisi, il tempo stesso non è altro che una funzione della gravità*). Dunque è possibile spostarsi in avanti, ma non indietro, né rallentare al di sopra del secondo al secondo.

Ma supponiamo per un attimo di poter navigare come ci pare e piace nel mare del tempo, come il Yellow Submarine dei Beatles. Viaggiare nel passato non è ininfluyente e le modifiche al flusso del tempo potrebbero condurre ad esiti imprevedibili.

Studiare i viaggi nel tempo significa perciò affrontare le problematiche derivanti dai cosiddetti “*paradossi temporali*”. Se, infatti, viaggiare in avanti è sempre possibile e il tutto si riduce ad un problema di motori e combustibili, non così accade per i viaggi nel passato,



che pongono una serie di problemi di natura logica non facilmente risolvibili. Come evitare, dopo aver viaggiato nel passato, di fare qualcosa modificando il futuro (*ovvero il nostro presente*)? Per provare a risolvere questi enigmi, o per lo meno garantire un minimo di sanità mentale ai poveri lettori, sono state proposte alcune “congetture” che determinano la nostra “percezione” (per così dire) del continuum spazio-temporale e fanno venire il mal di testa ai lettori di fumetti e romanzi di fantascienza.

### \* LA PROTEZIONE CRONOLOGICA



Il paradosso del nonno - Clicca sull'immagine per il video

La prima congettura, in ordine cronologico, è quella detta di protezione cronologica, proposta dal celebre ricercatore astrofisico morto qualche anno fa **Stephen Hawking** (1942-2018). Questa congettura ipotizza che le leggi della fisica siano tali da impedire l'esistenza di curve temporali chiuse e quindi afferma l'impossibilità di viaggiare dal presente al passato. Tradotto dal linguaggio

della Fisica, vuol dire che non è possibile collegare con certezza due punti nello spazio tempo fra loro, per cui il collegamento fra due momenti differenti della nostra vita, ad esempio nascita e matrimonio, è solo “*psicologico*” (*siamo quindi dalle parti del filosofo Bergson*) e quindi i due momenti sono in realtà scollegati/bili fra loro.

Il famoso “*paradosso del nonno*” esemplifica questa impossibilità: nel 2022, un ragazzo, che chiameremo **Giovanni** costruisce una macchina del tempo e con essa raggiunge, ad esempio, il 1954, e in questo tempo spara a suo nonno (cosa avrà fatto mai, il vegliardo, per meritarsi un’azione simile!). bene, secondo questa congettura, il nonno, morto prima di poter generare eredi, non potrà avere figli, e quindi neppure nipoti. Per cui il nostro Giovanni dovrebbe cessare di esistere, ma così facendo, non essendo mai nato, non potrà viaggiare a ritroso nel tempo per uccidere suo nonno, avviando un tremendo loop temporale.



Sicari vengono ingaggiati per uccidere spostandosi nella linea temporale. Quando i mandanti vogliono risolvere il contratto con loro, se sono ancora vivi dopo 30 anni, li mandano nel passato per eliminare ogni traccia della loro collaborazione, facendo sì che, nel passato, l’ultima vittima dei looper sia i sé stessi del futuro, chiudendo così il loop.

## \* LA TEORIA DELLE LINEE TEMPORALI ALTERNATIVE

Ovviamente sono state proposte diversi soluzioni teoriche al “*paradosso del nonno*” cui abbiamo accennato più sopra. Tra queste, quella più attraente, almeno per sceneggiatori in cerca di spunti fantascientifici, è quella cosiddetta delle linee temporali alternative. In pratica, questa congettura presuppone la possibilità di generare curve temporali chiuse, ma mantenendo la componente di alta improbabilità. In altre parole, qualunque modifica retroattiva finirebbe per generare un nesso differente, per cui il punto di partenza nel futuro precedente (*oddio che caos semantico*) la modifica non sarebbe il punto di arrivo dal passato dopo la modifica ma un altro punto “*parallelo*” a questo (*stessa cronologia, diversa situazione*). Cosa succede al nostro paradosso se applichiamo questa teoria? Dunque, uccidendo suo nonno nel passato, **Giovanni** darebbe sì origine ad un presente in cui lui non è mai nato, ma non sarebbe il presente da cui è partito. Il suo gesto avrebbe originato, invece, un altro universo (*o meglio una biforcazione, di cui lui ha preso il ramo nuovo*) in cui si ritroverebbe intrappolato. Nella migliore delle ipotesi, l’universo sarebbe invece un fascio di universi con una struttura non parallela ma “*ad albero*”.

E se anche disponesse di una tecnologia capace di riportarlo nella sua linea temporale originaria, come nel telefilm di qualche anno fa **Sliders**, in quel presente



non sarebbe cambiato nulla. Secondo questa teoria, ogni nostra azione, qualsiasi cosa si faccia (*o non faccia*), dà origine a linee temporali parallele ma inaccessibili. Un infinito multiverso in continua e frenetica moltiplicazione. Praticamente, il *multiverso DC*.

### \* LA CONGETTURA DI NOVIKOV



Un'altra soluzione proviene dal principio di auto-consistenza suggerito dal fisico **Igor D. Novikov**. Per spiegarlo, riprendiamo il modello del "*paradosso del nonno*" con qualche modifica: nel 1954, il nonno di **Giovanni** non muore ma assiste al brutale (*e apparentemente insensato*) omicidio di un certo **Mario** da parte di uno sconosciuto che poi scompare

misteriosamente. Sul luogo del delitto, però, conosce **Sara**, se ne innamora e, come in ogni lieto fine, poco tempo dopo la sposa. Molti anni dopo **Giovanni**, il solito nipote degenera ma brillante in fisica e meccanica temporale (*succede ai geni di essere un po' sociopatici*), intraprende il solito viaggio nel passato allo scopo di uccidere il nonno e prevenire la propria nascita ma, arrivato nel 1954, proprio mentre esplose il fatale colpo di pistola, un estraneo, il già citato **Mario**, sbuca all'improvviso e intercetta il colpo, morendo sul colpo.

**Nicola**, quindi, tecnologia permettendo, sarebbe libero di tornare nel presente, ma il suo viaggio sarebbe stato inutile. Quel che è stato, è stato: il passato di **Giovanni** ha sempre incluso il suo viaggio nel tempo.

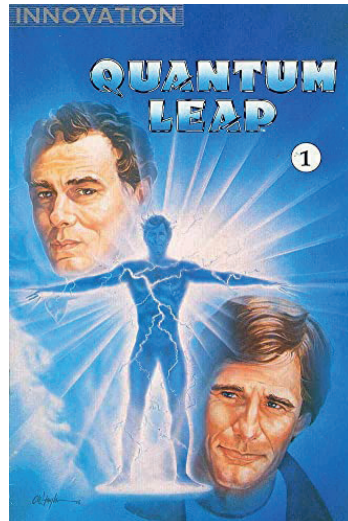
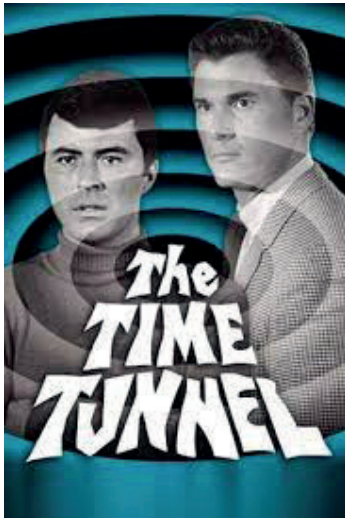
Il principio di auto consistenza, dunque, consiste nell'ipotesi/congettura che tutte le curve chiuse nello spazio tempo abbiano un punto fermo sull'asse temporale e che questo punto fisso sia sempre nel futuro.

Certo, qualcuno potrebbe obiettare che **Giovanni** potrebbe tentare un secondo viaggio nel passato per impedire a se stesso di causare la morte di **Raffaele** ma il principio di autoconsistenza troverebbe il modo per ristabilire il corretto corso degli eventi e non uno ma due **Giovanni** si ritroverebbero intrappolati in un loop. Benché **Novikov** abbia elaborato la sua teoria solo negli anni '80, l'autoconsistenza del passato era ben conosciuta già ai lettori di **Superman** fin dalla *Silver Age*. Infatti in moltissime sue avventure, il **Superman** pre-Crisi (*che, ricordiamolo, non aveva difficoltà a*

*viaggiare nel tempo, o il futuro né verso il passato*) aveva tentato di cambiare il passato (*impedendo, per esempio, l'assassinio del Presidente Lincoln, oppure l'esplosione di Krypton*) ma, ogni volta, qualche dettaglio a lui sconosciuto riportava la linea temporale sui binari usuali. e *"l'Uomo del Domani se ne tornava all'oggi con le pive nel sacco"* (note dalla Fortezza della Solitudine, da *Superman* (Panini Comics) n. 35).

### \* **Viaggiatori temporali far le nuvolette**

Precisiamo: a rigor di logica, il viaggio nel tempo non è una caratteristica basilare dei supereroi ma un tema centrale della fantascienza, fin da *The time machine* di Wells. Serie TV basate su questa tematica sono state anche molto fortunate, come **Kronos** e la più recente **Quantum Leap**.





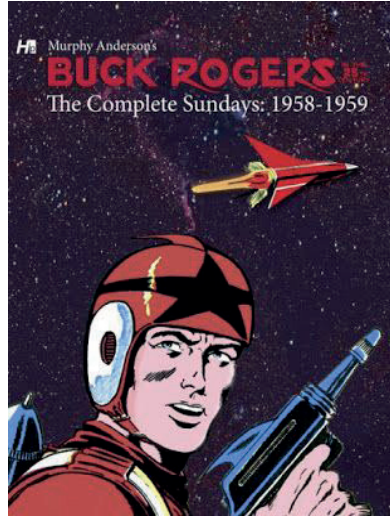
Anche **Star Trek**, ad esempio, ha visto diversi viaggi nel tempo, sia in episodi della serie TV che nei film. Sul principio di **Novikov**, ad esempio, sono basati veri blockbusters recenti come *Tenet* e *Interstellar*. Ma è nei fumetti che, vuoi per la loro natura di narrazione seriale presumibilmente infinita, vuoi per la povertà di mezzi e la capacità di essere pervicace e di insinuarsi nell'immaginario collettivo, questo tema è stato sfruttato ed esplorato in tutte le sue forme, per lo meno quelle finora conosciute.

Dei paradossi spazio-temporali si nutre moltissima fantascienza, sia cinematografica che televisiva: la saga di *Terminator*, ad esempio, ma anche e soprattutto le avventure di **Doctor Who**, la serie di sf più longeva della tv, devono la loro stessa esistenza ai viaggi temporali e ai "disguidi" che si creano con l'effetto farfalla et similia.



Ma nei fumetti d'Oltreoceano i viaggi nel tempo e loro derivati sono quasi all'ordine del giorno.

Dai primi fumetti avventurosi, come **Brick Bradford** e, soprattutto, **Buck Rogers**, all'ultima serie della **Legione dei Supereroi**, è un florilegio di viaggi temporali, paradossi, effetti farfalla e altro ancora. Ma anche solo rimanendo nei principali universi fumettistici d'Oltreoceano, i viaggiatori temporali (*con relativi paradossi*) abbondano.



## \* **The Time Travels the Marvel Way**

Nell'universo Marvel, i principali casi di time travelers sono:

### 1) **la famiglia Summers**, ovvero

a) **Cable**, il figlio di Ciclope e del clone di Jean Grey, Madelyn Prior, affetto da un virus tecnorganico e affidato alla Sorellanza Askhani da parte di Ciclope per salvarlo. Nathan Christopher Summers (questo è il vero nome di Cable) è cresciuto nel futuro dove ha a lungo combattuto (e invano) il tiranno Apocalisse per poi tornare indietro per cambiare il futuro. Da allora ha fatto tanti di quei viaggi, uno addirittura fino ai confini del tempo con la figlioccia Hope, inseguiti dal folle ex poliziotto mutante Bishop, è morto (una volta addirittura ucciso da una versione più giovane di se stesso) e risorto tante volte che è difficile mettere in ordine la sua vita;

b) **Scott Summers e Jean Grey** stessi, che sono stati trasferiti nel futuro per crescere sotto mentite spoglie il loro figlioletto;

c) Rachel Grey, figlia di Scott e Jean proveniente dal futuro alternativo di Days of future past, poi unitasi agli X-Men del presente e ad Excalibur;

2) **Kang e controparti**: se è difficile ricostruire linearmente la vita di Cable, è addirittura senza senso anche tentare di tracciare una biografia (quantomeno lineare) del più celebre viaggiatore del tempo dell'universo Marvel, Nathaniel Richards (nessuna parentela con il più famoso Reed, leader

dei Fantastic Four) al secolo (quale?) Kang il tiranno. Non proveremo a riassumerla, perdonatemi, perché dire contorta è dir poco (basta dire che, prima di incrociare le lame le più occasioni di quanto si possa umanamente ricordare) con gli Avengers, si è scontrato nell'Egitto dei faraoni con i Fantastici Quattro con l'identità di Re Tut ed ha militato da giovane come IronLad negli Young Avengers, o che è legato, ma la natura di tale legame è stata ridefinita più volte ed è tuttora incerta, con il sedicente ed apparentemente immortale signore del limbo Immortus). L'importante, per comprendere questo singolare villain, è afferrare una piccola chiave di lettura: Kang è il personaggio che in assoluto ha viaggiato più di tutti nello spazio/tempo ed ha creato un numero imprecisato di suoi doppioni temporali, tanto che, ad un certo punto, è esistito addirittura un Concilio dei Kang, riunito per mettere ordine e cancellare le varianti peggiori di Kang dallo spazio-tempo;

- 3) **Kitty Pride:** viaggiatrice molto meno frequente, ma fondamentale per la storia del cosmo Marvel, è sicuramente Kate Pride, la versione matura della X-woman Shadowcat, che viaggia indietro nel tempo da un futuro distopico per cercare di scongiurare questo futuro, come narrato nella saga Days of future past degli X-Men. Il viaggio, inutile dirlo, non riesce a pieno nel suo scopo, dato che quel futuro distopico, lungi dall'essere cancellato, è ricomparso, modificato e aggiornato ma sempre valido, a tormentare gli X-Men e compagnia, tanto è vero che personaggi provenienti da quella distopia

sono entrati a far parte stabilmente dell'universo Marvel, come il già citato Bishop (in Italia noto come Alfieri), poliziotto mutante della XRE, e Nimrod, la sentinella proveniente dal futuro;

- 4) **I Guardians of the Galaxy del futuro:** il gruppo viaggia più volte nel passato, incidendo più volte sul tessuto spazio-temporale. In particolare, il Vance Astro anziano approfitta di uno di questi viaggi per contattare il suo sé più giovane e, attivandone i poteri telepatici latenti, convincerlo ad intraprendere una strada differente, quella del supereroe.

Come si può vedere, il meccanismo del viaggio temporale nell'universo Marvel si rivela essere abbastanza coerente e i viaggi temporali, a riparo da eventuali paradossi, finiscono sempre per influire sulla linea temporale, anche se non sempre come i viaggiatori avrebbero voluto.

Il che non ha impedito la formazione di un multiverso di Terre parallele, non diverso da quello DC.





## \* E la Distinta Concorrenza?

Più complicato è invece il meccanismo del dislocamento temporale nel **Multiverso DC**. Nell'universo DC, le principali saghe di viaggi nel tempo sono invece:

**Le storie di Superboy con la Legione dei supereroi** e le altre serie dedicate al super gruppo del futuro, sia quella **Silver Age**, sia tutte quelle che si sono susseguite; oltre ai mega crossover **Zero Hour**, **Flashpoint**, **Armageddon 2001**, vi sono saghe famose centrate sul dislocamento temporale come la corsa **Flash/Superman**, Il ritorno di **Batman** dopo **Infinite Crisis**, per non parlare dei vari incontri/scontri fra i vari **Flash**, **Zoom** e **Reverse Flash**, con situazioni al limite della follia.

Alcune serie regolari, in verità non molto fortunate, sono addirittura legate a doppio filo al viaggio temporale: quella di **Rip Hunter**, le serie di **Booster Gold**, definito già nel sottotitolo *“Il più grande supereroe che nessuno ha mai conosciuto”* in quanto il suo compito è proprio eliminare le principali variazioni temporali *“negative”*. Qui il discorso si fa più complesso.

In alcuni casi, il viaggio modifica la linea temporale di partenza, in altri vige la legge della auto consistenza, per cui la modifica apportata finisce per essere integrata nella linea temporale. È quello che succede, ad esempio, nel crossover **Armageddon 2001**: il tiranno Monarch, in realtà un supereroe che ha ucciso tutti i suoi colleghi e ha preso il controllo del mondo, invia un agente nel passato per facilitare la transizione, ma finisce per incontrare la sua controparte nel presente, ovvero il supereroe **Hawk**, membro del duo **Hawk and Dove**, e portarlo ad uccidere

il suo io futuro, rubargli l'armatura e prenderne il posto. Lo stesso agente, divenuto il supereroe con poteri temporali **Waverider**, finisce per salvare il se stesso più giovane dalle rovine di un palazzo crollato nello scontro, avviando di fatto una forma di auto consistenza. Auto consistenza anche negli scontri **Flash/Zoom/Reverse Flash**, come avviene nella saga del falso Flash in cui Eobard Twaine, al secolo Reverse Flash, nel suo primo viaggio indietro nel tempo, si imbatte nel terzo Flash, Wally West, e scopre di essere il più grande nemico di quello che riteneva essere il suo mito ed impazzisce, divenendo di fatto, al suo ritorno nel futuro, Reverse Flash.

Invece, nello speciale, della Legione dei Supereroi **The Millenial massacre**, le azioni del **Time Trapper** modificano profondamente il futuro e solo Superboy se ne accorge ma, per impedirlo, il gruppo deve scontrarsi con il **Time Trapper**. Stesso andamento per la minisaga del **Mordraverse** sulla **Legione dei Supereroi anni '80**. Anche in questo caso, la distruzione del Time Trapper nel futuro determina la cancellazione del futuro della Legione, cosa che si ripete quando **Glorith** sviluppa l'incantesimo per cancellare il Mordraverse, incantesimo che ancora una volta riscrive il passato con una catena che si propaga in senso inverso, di fatto contravvenendo al principio di auto consistenza. Dunque, come funziona il viaggio nel tempo nel Multiverso DC? Questo è un discorso più complesso, che necessita di affrontare il tema con un discorso più ampio, che riguarda il tempo in generale e i problemi di continuity propri della struttura seriale del fumetto di supereroi ma di questo ne parleremo nella prossima puntata.



## **Biografia di Raoul ELIA**

**Dirigente scolastico presso l'I.C. "Pascoli-Aldisio" di Catanzaro, già docente di Materie letterarie e Latino nel Liceo Scientifico "L. Siciliani" di Catanzaro, passa il (poco) tempo libero rimanente scrivendo articoli di**

**vario argomento, con temi che spaziano dall'informatica e la tecnologia (soprattutto su Python, HTML, Raspberry Pi e Arduino), ai fumetti, da tradizioni popolari e storia locali all'antropologia culturale del mondo antico, dai misteri alla fantascienza, soprattutto vecchio stile.**

**E' anche Segretario del Comitato regionale calabrese dell'ASD Libertas e Presidente dell'Associazione di Volontariato Culturale "Centro Studi Bruttium" ONLUS.**

**Ha scritto per varie testate, fra cui Calabria, Economia catanzarese, Blu Calabria.**

**Collabora da anni con il Gruppo Editoriale del Centro Studi Bruttium, per cui cura la rivista di ricerca storico-antropologica Odisseo e collabora alla rivista La Ciminiera e ai Quaderni del CSB.**

**Fra le sue pubblicazioni, meritano un particolare ricordo:**

**Antologia degli scrittori calabresi, con Pasquale Natali;**

**L'Italia dei fumetti;**

**Todd McFarlane: ragni, rumori e morti viventi;**

**Il mito di re Artù;**

**La magia a Roma;**

**Fantasma a Catanzaro;**

**Raspberry;**

**Imparare giocando con Python.**