



Raoul ELIA

Fisica dei supereroi il viaggio nel tempo

Viaggi e viaggiatori 2 nel tempo dei fumetti



delle **NUVOLE**
5

47
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[©] - 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 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.

iQUADERNI del Centro Studi Bruttium®

A cura di Pasquale NATALI

47

Raoul ELIA

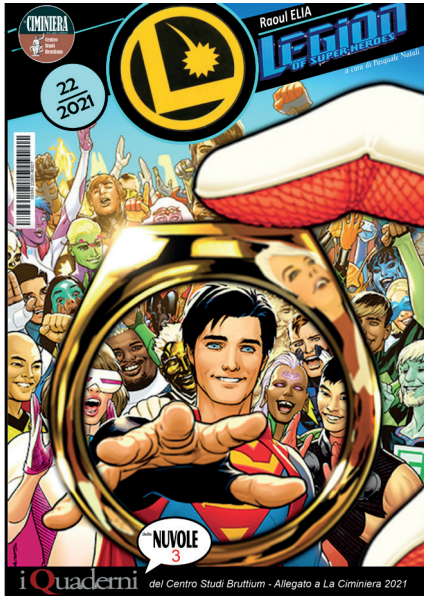
**VIAGGI E
VIAGGIATORI
NEL TEMPO DEI
FUMETTI**

PRIMA EDIZIONE

SECONDA PARTE



CENTRO STUDI BRUTTIUM® EDITORE
MMXXII



i Quaderni

ISSN 2280-8027

Dossier

iQuaderni del Fumetto - Centro Studi Bruttium® - 47

La fisica dei supereroi: Il tempo dei supereroi parte seconda (ovvero, il tempo colpisce ancora...)



Nel precedente Quaderno è stato affrontato il fattore tempo comprimendo la discussione al caso, specifico ma ampiamente sfruttato in letteratura e non solo, dei viaggi nel tempo. Ma l'articolazione temporale della serialità fumettistica non si limita certamente, come nella narrativa di SF, solo a questo. A differenza di quest'ultima e di tutte le forme di narrazione seriale, compresa la serialità televisiva, infatti, lo scorrere del tempo nel mondo dei fumetti assume connotazioni inusuali e decisamente meritorie di qualche approfondimento.

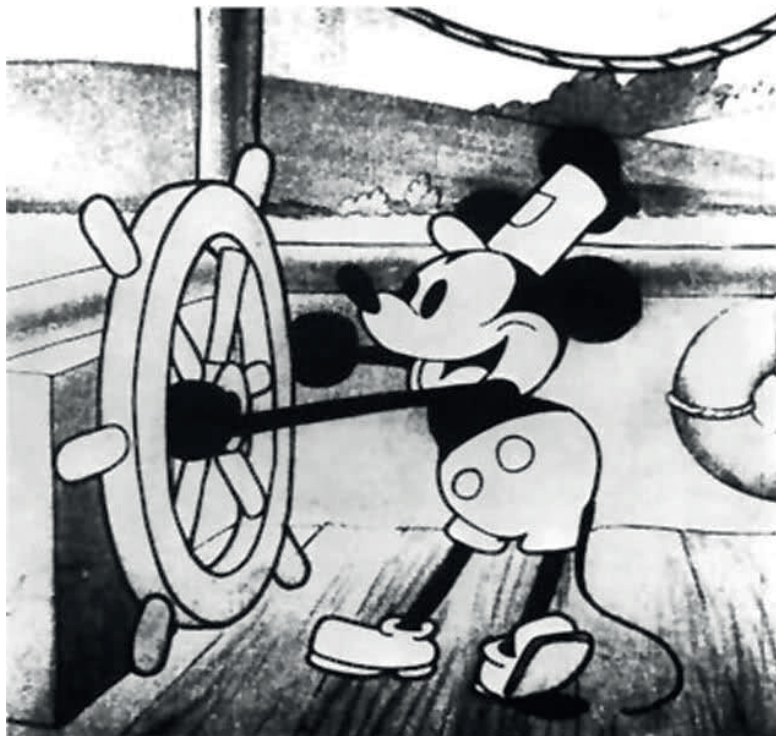
1. Il tempo nei (dei) fumetti

Il tempo nei fumetti può essere considerato su due diversi piani: quello strettamente narrativo, legato allo scorrere del tempo della storia, che si sviluppa (*più o meno linearmente*) da un episodio all'altro, come in tutti gli altri media seriali. Per fare un esempio, le indagini di **Batman**, così come quelle di **Sherlock Holmes**, iniziano con un crimine, si sviluppano secondo un canovaccio che mette il detective alla ricerca sia del colpevole che delle prove per incriminarlo, mentre il suo riferimento/avversario tenta di depistarlo/eliminarlo, fino alla scena finale, detta anche “del salotto”, in cui il detective risolve l'intrigo ricostruendo linearmente gli eventi fino ad allora ammassati in maniera non lineare nel corso della narrazione. Fin qui, fra serialità fumettistica e narrativa avventuroso-poliziesca non vi sono grosse dissonanze ma solo adattamenti e parziali variazioni sul tema.

Il vero problema che la narrativa seriale fra le nuvolette pone entra in gioco nel momento in cui occorre che lo schema narrativo di genere si interfacci con il contesto di riferimento. Qui la novità posta in essere dal fumetto si dipana in tutta la sua potenza dirompente.

La narrativa a fumetti, infatti, non ha un limite temporale e può svilupparsi potenzialmente all'infinito. Pensiamo a serial ormai ottuagenari come **Superman**, **Batman**, **Topolino**, attivi almeno dagli anni '30 del secolo scorso (*rispettivamente 1938, 1939 e 1928*) ma ancora perfettamente in grado di soddisfare i gusti dei lettori di oggi e anzi assunti al rango di icone pop. 80 e passa anni di storia vogliono dire numerosi rivolgimenti di contesto

e altrettanti adattamenti delle serie per venire incontro alle mutate condizioni, ai gusti mutati del pubblico, alle nuove convenzioni, sia sociali che narrative, prodottesi nel corso di questi 80 anni tumultuosi che compongono, più o meno, quello che Hobsbawn chiama *“il Secolo Breve”*.



Topolino in un fotogramma del cartone di lancio, Steamboat Willy.jpg

Nel caso di **Mickey Mouse**, ad esempio, ricordiamo che il topo più famoso di Casa Disney è nato nel 1928 per rappresentare l'ottimismo del New Deal roosveltiano, ma si è riadattato alle conseguenze della II Guerra mondiale e alla conseguente Guerra Fredda, al Boom degli anni

'60 e così via, incorporando, inoltre, nella sua narrazione, per rinnovarla e rinnovarsi, i generi e i sotto generi divenuti popolari nei 90 anni e passa di vita, dal western alla fantascienza, passando per l'horror e il fumetto supereroistico, sebbene tutti misurati sul calibro di un target, sostanzialmente verticale, che deve raggiungere una platea distribuita quasi senza discontinuità dall'infanzia all'età adulta.

Dunque la narrazione seriale a fumetti si sviluppa su due piani, uno fluido e lineare in un divenire (*virtualmente*) perenne, l'altro, orizzontale, in uno con l'attualità del contesto dei lettori, condannato ad appartenere ad un eterno presente.

Come ha reagito il fumetto seriale a questa aporia?

Sviluppando le proprie "*difese temporali*".

Quali soluzioni erano possibili per il fumetto seriale?
Sostanzialmente due:

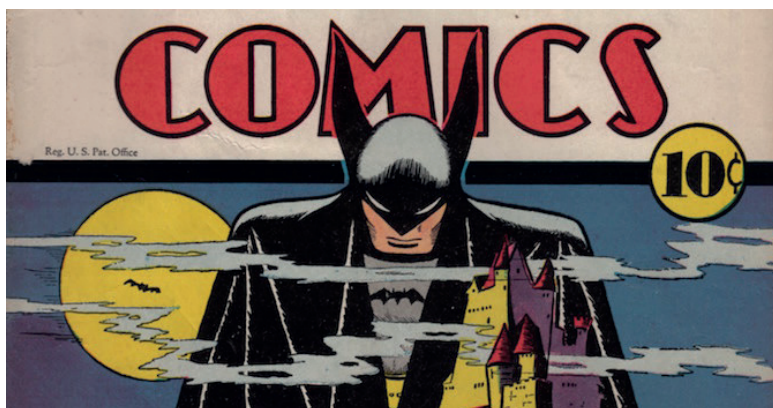
1. **quella**, più tradizionale, della compartimentizzazione temporale, in cui l'hinc et nunc narrativo è gestito scegliendo un periodo temporale (più o meno) ben delimitato, in cui il contesto rimane invariato perché invariabile ed è il lettore a doversi adattare al contesto del lettore destinatario iniziale;
2. **oppure** quella, decisamente unica nel mondo dei media, che potremmo definire, un presente infinito, in cui, cioè il primo e l'ultimo numero della serie sono ambientati tutti nel presente dei lettori destinatari al momento della pubblicazione, mentre è la storia del personaggio ad adattarsi al contesto, come vedremo in seguito.

Per spiegarci meglio, riprendiamo l'esempio di **Batman** e **Sherlock Holmes**.



Il nostro investigatore con sede a Baker Street ha vissuto, negli oltre 100 anni di “vita” editoriale, le più svariate avventure, finendo per intrecciare la sua carriera con altri personaggi del periodo, sia esistiti che di fantasia, come, ad esempio, Jack the Ripper, Dracula, Cthulhu. Ma le sue storie sono e rimangono confinate in quella fascia temporale, per altro sufficientemente ampia da consentire una certa libertà di manovra, grossomodo sviluppatasi fra la fin de siècle ottocentesca e la II Guerra mondiale. Dunque, anche gli epigoni più recenti di sir Arthur Conan Doyle sono stati costretti a circoscrivere la narrazione a quel periodo e quindi (si spera almeno) a documentarsi sulla Victorian Age e anni successivi.

Batman, invece, vive in un eterno presente o meglio in un presente eterno; sempre ambientato nel qui e ora, il serial si riconfigura ogni volta per aderire al presente dei suoi destinatari principali (cioè i lettori alla data in cui l'albo



viene pubblicato). E questa soluzione, resa possibile da una struttura narrativa più sfaccettata, se non più complessa, del medium, è decisamente foriera di conseguenze non da poco.

Se, infatti, buona parte dei personaggi dei fumetti vive in un tempo fisso, ad esempio, la Los Angeles degli anni '30, come nel caso di **Mandrake**, o il Far West dei nativi americani, come nel caso di **Tex Willer**, decano del fumetto italiano (*l'eroe creato da Bonelli senior, infatti, è attivo dal 1948!*), come nell'esempio di prima succede a **Sherlock Holmes**, in alcuni casi la dimensione temporale adottata è alquanto più complessa. Questo avviene soprattutto dove sussistono strutture narrative condivise, che mal sopportano limiti, sia temporali che narrativi.

Cosa sono le strutture narrative condivise?

Ad un primo livello, sono le avventure di quei personaggi che, avendo una vita pluridecennale, sono stati scritti (*e disegnati, ovviamente*) da un numero elevato di autori, i quali si sono spesso passati il testimone narrativo

cercando di mantenere un certo grado di coerenza nel farlo, per cui esiste una forma di “continuità” narrativa fra il **Flash Gordon** di **Alex Raymond** e quello di **Dan Barry**, sebbene fra i due autori vi siano diversi anni (*primi anni '30 il primo, anni '50 il secondo*) e due visioni profondamente differenti dell'eroe, sia teorico (*cioè su come dovrebbe esser un eroe*) sia specifico (*cioè su chi sia e come agisca Flash Gordon*).



Tutto ciò è ancor più vero quando si passa al livello successivo di complessità, ovvero agli “*universi condivisi*”. In questo secondo caso, i personaggi delle diverse serie a fumetti non vivono ciascuno nel proprio continuum spazio-temporale, chiuso e separato anche dalle altre testate dello stesso editore, come succede al **Dampyr** della Bonelli, ma condividono lo stesso “*spazio/tempo*” e sono soggetti ad un numero elevato di interazioni possibili, tanto che finiscono anche per interagire fra di loro, scambiandosi visite, nemici e comprimari e condividendo un’ambientazione, anche fittizia. È questo il caso delle grandi case editrici di fumetti d’Oltreoceano: sia la **DC** che la **Marvel**, infatti, hanno costruito la loro ormai pluridecennale fortuna sulla costituzione di un universo condiviso, un universo in cui i personaggi della casa editrice condividono tempi e spazi, collaborano o lottano fra di loro, si incontrano, intrecciano relazioni e così via, un po’ come succede nella vita reale (*più o meno*).

Ovviamente, perché una struttura così complessa, dato che stiamo parlando di un numero elevato di serie interconnesse fra di loro, anche più di 50 (*ad esempio, dal penultimo reboot, di cui parleremo in seguito, e fino a poco tempo fa, la DC Comics si è impegnata a mantenere ben 52 titoli attivi ed interconnessi fra loro*), si regga, è necessario stabilire numerosi paletti, una continuità ferrea e sempre sotto controllo (*non a caso soprattutto la Marvel ha fatto la sua fortuna proprio costruendo un sistema di controllo delle storie con editor ed editor in chief degno di una multinazionale già alla fin degli anni ‘60*).

Questo sistema, però, se ha permesso e permette tuttora un grado di coerenza interna incredibile (*visto*

che, nella maggior parte dei casi, ad ogni serie corrispondono (almeno) uno scrittore ed un disegnatore), ha comportato sul lungo periodo un aumento dei problemi di coerenza interni al sistema.

Faccio qualche esempio per farci capire meglio.



I **Fantastic Four** sono in assoluto la prima serie lanciata dalla Marvel nel lontano 1963; la serie racconta le avventure, a metà fra science fiction e dinamiche familiari, di quattro avventurieri, legati fra loro da legami di amicizia e familiari, ovvero **Reed Richards, Ben Grimm, Susan e Johnny Storm**. Orbene, se qualcuno dei miei lettori ha dato almeno un'occhiata al serial (*non dico ai film, perché sono fra l'inguardabile e l'improponibile*), avrà probabilmente notato il fatto che il buon Reed ha i capelli bianchi. Tranquillizzatevi, non è un pedofilo, nel senso che fra lui e la mogliettina invisibile, la bionda Susan, non ci sono tanti anni; i capelli di Reed sono divenuti bianchi in seguito allo shock per l'esplosione di una granata. Fin qui, malgrado la soluzione non sia molto originale e sappia di anni '60, il tutto è abbastanza credibile (*abbastanza, si intende, nel mondo dei fumetti, non in quello reale*). Ma quando è esplosa

questa benedetta granata? Secondo la biografia dell'eroe elastico nonché genio al limite del mad doctor, durante la Guerra di Corea (*cioè negli anni '50*), il che è, ovviamente, coerente con le origini del gruppo (*sorto, ricordiamo ancora, nel 1963*) ma del tutto straniante per un lettore del 2022, che di granate ma soprattutto della Guerra di Corea, non sa assolutamente nulla (*e d'altronde di guerre, in questo mezzo secolo di "pace" se ne sono succedute così tante che è difficile tenere il conto*).

Non basta? Un altro esempio di *"aporia temporale localizzante"*?

Passiamo alla Distinta Concorrenza.



Il Cavaliere Oscuro, ovvero **Batman**, prima di essere Batman, è stato (anche?) **Bruce Wayne**. Bruce diventerà Batman a causa di un evento luttuoso: mentre, insieme ai genitori, esce dal cinema in cui proiettano la prima de *"The mark of Zorro"*, un rapinatore scassinato, più tardi conosciuto come Joe Chill, si para davanti al gruppo e uccide a sangue freddo i due genitori. Il novello (*e ricchissimo, non dimentichiamolo, perché è difficile fare il vigilante vestiti da pipistrello la notte se non si sa come mettere insieme il pranzo con la cena*) orfano decide di sublimare la

morte dei genitori non dedicandosi a fondazioni benefiche o alla medicina, ma divenendo un giustiziere mascherato (*boh, SPQA, ovvero Sono pazzi Questi Americani*). Ma il Marchio di Zorro è apparso nelle sale proprio agli inizi del 1920 (anche se, nella vulgata comune, il Cavaliere Oscuro è associato al ben più famoso ed omonimo film del 1940 con Basil Rathbone e Tyrone Power), il che è coerente con l'origine del paladino di Gotham City, che ha esordito nel 1939, ma è ovviamente discordante con le conoscenze cinematografiche di un lettore attuale, che al massimo ricorda la versione del film uscita nelle sale nel 2005 con Antonio Banderas e Catherine Zeta-Jones.

Ora queste “aporie”, nel senso che stridono con l'ambientazione nel presente, che abbiamo chiamato localizzanti perché finiscono per determinare un punto fisso nel tempo, una sorta di ancora temporale che “blocca” uno degli estremi della temporalità di quell'eterno presente in cui vivono i personaggi, a lungo andare incrinano la coerenza interna del racconto condiviso facendone anche scricchiolare i presupposti. A lungo andare (e per la DC parliamo ormai di quasi 90 anni), il problema è destinato ad incancrenirsi con conseguenze disastrose.



- **Il tempo, o meglio i tempi degli universi dei supereroi**



Il tempo dei due principali universi narrativi è, infatti, ben diverso, seppur apparentemente non difforme in modo rilevante. Se ci si concentra sulla struttura dei due universi, infatti, appare evidente una profonda differenza, che si evidenzia ancor di più nelle rappresentazioni sotto riportate: a rigor di logica, solo per il **multiverso Marvel** è possibile parlare di **Terre parallele**, in quanto lo svolgimento della storia nelle singole realtà è decisamente indipendente e le singole Terre sono dotate (*quando lo sono*) di collegamenti molto laschi. Viceversa, per il **multiverso DC** sarebbe meglio parlare di **schema Ponzi**, dato che le **Terre alternative** (*certo non “parallele”, anche se questa è al definizione utilizzata nel trasporre in italiano il titolo,*

più vicino al concetto originale, del primo mega crossover della storia, Crisi on infinite Earths) si sviluppano mediante un sistema ad albero. Infatti, come abbiamo visto nell'articolo precedente, i viaggi nel tempo nel multiverso Marvel determinano una ristrutturazione della linea temporale, mentre in quello DC non sempre avviene così, anzi, a volte avviene la creazione di un bivio, come nei vari Elseworlds creati prima e dopo Crisis e, conseguentemente, di due rami alternativi di sviluppo cronologico.

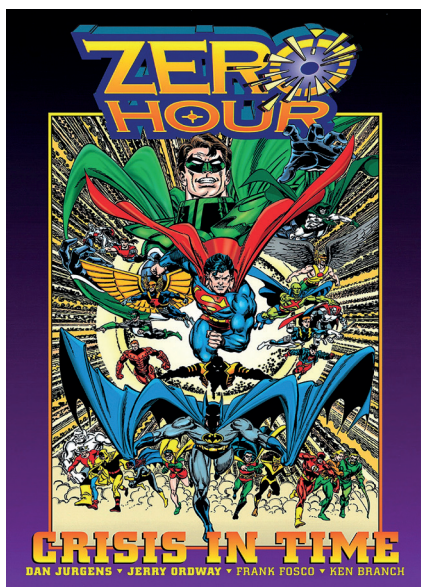


• Crisi temporali e riallineamenti creativi

Come risolvere i problemi cronologici?

La **Marvel** adotta un modello “pragmatico”: quello che non si adatta, viene taciuto. Periodicamente, le origini dei personaggi vengono aggiornate e corrette, sia con miniserie dedicate che all'interno della serie regolare. Il modello **DC** è più complesso. Da un lato, il modello della rinarrazione periodica delle origini viene utilizzato, soprattutto per i big. D'altro canto, la continuity DC è troppo complessa ed intricata, dato che a lungo (*ufficialmente fino al 1985, data di pubblicazione del mega crossover Crisis, che avrebbe dovuto mettere ordine nella continuity dell'universo DC, in realtà non è che dopo l'organizzazione e i controlli di secondo livello siano stati molto puntuali*) le varie serie hanno vissuto di vita propria o quasi. In più, la DC ha usato molto spesso narrare versioni alternative dei propri eroi, soprattutto i big, storie che, nate come storie singole, spesso hanno finito per costruire intere linee temporali alternative, come quella in cui Superman e Batman sono sostituiti dai loro figli.

Fu Marv Wolfman, artefice dei Teen Titans, a immaginare una storia che riscrisse il caos del multiverso DC rendendolo più coeso e coerente, condensando il tutto in un solo grande universo. E' lo scopo principale di Crisis, in cui tutte le Terre alternative vengono cancellate e nasce il nuovo (e unico) universo DC in cui vengono riassorbiti i personaggi della DC. Tutto ciò che non può essere integrato, anche con correzioni importanti, viene cancellato, potremmo anzi dire “rimosso” in senso psicanalitico. In questa fase, avviene il primo riavvio



Zero Hour: Crisis in Time [Lingua Inglese]: A
Crisis in Time



"Heroes in Crisis" #1

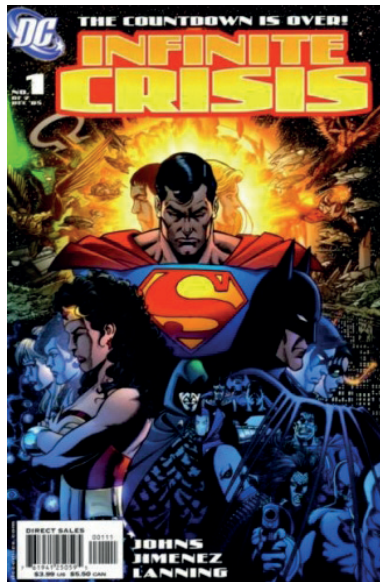
(reboot) generale della continuity, con cancellazioni anche importanti (l'intera cronologia di Wonder Woman, morta nelle pagine finali di Crisis, viene cancellata e riparte da zero con testi e disegni superlativi di George Perez, Barry Allen, morto durante Crisis per salvare l'universo rinato, viene sostituito dal suo protégé Wally West, destinato a divenire il Flash della generazione X, il futuro della Legion of Super Heroes perde parecchi pezzi, fra cui Superboy e Supergirl, morti anche loro durante Crisis e che non esistono più nel rinato universo DC). In questa occasione, avviene il primo slittamento temporale: le origini degli eroi vengono riallocate in un periodo temporale più conforme al presente dei destinatari (a parte Wonder Woman, Batman e Superman, che erano già stati "post datati" negli anni '50 per adattarsi alla nuova generazione, gli eroi DC come Flash, Martian Manhunter, Hawkman, Green Lantern ecc (ri)appaiono nella seconda metà degli anni '50,

quindi quasi trent'anni prima) e adattate al sistema di credenze di quegli anni, meno ingenuo e ottimista di quello degli anni dell'immediato Dopoguerra, più cupo e violento (*è il periodo della Thatcher e di Ronald Reagan, per capirci, e il crollo del muro di Berlino è di là da venire*) ma non per questo privo di ingenuità.

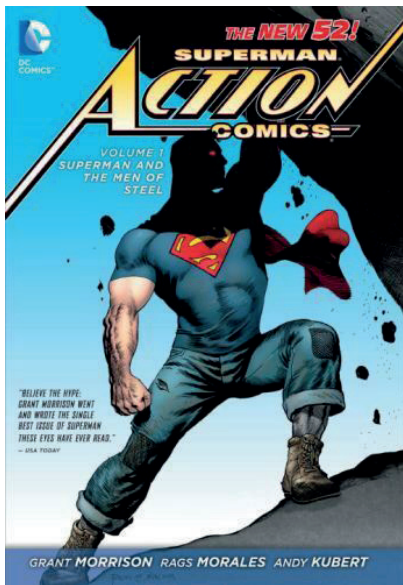
Crisis, però, si rivela solo il primo di una serie di reboot, che hanno avuto il compito, non sempre riuscito, di riallineare le storie dell'universo condiviso, evidentemente non abbastanza condiviso da essere esente da aporie e incoerenze. Così, ad esempio, **Zero Hour** si proponeva di riallineare il futuro della DC, ancora recalcitrante al nuovo corso, sebbene fossero già passati diversi anni (*ne abbiamo parlato a proposito di viaggi e viaggiatori nel tempo*), **The Kingdom** di riprogettare l'impianto dell'universo DC attorno ad un nuovo concetto di spazio/tempo (*di cui parleremo più in là*) mentre **Infinite Crisis** e **New 52** di riportare in auge il



The Kingdom #1



Infinite Crisis # 1



Action COMICS NEW 52 volume 1



Dark Nights: Metal, Part 1

sistema delle Terre alternative, fino al più recente **Dark Metal**, che ha aperto la via ad un multiverso infinito, in cui tutte le trame scritte dalla nascita di **Superman** ad oggi sono egualmente esistenti, da qualche parte, in qualche Terra alternativa (*praticamente, siamo tornati al caos iniziale*). Ogni volta, come effetto secondario, le biografie e le cronologie degli eroi vengono “riallineate” al presente includendo od escludendo particolari non più “in continuity”.

Il problema della ristrutturazione della narrazione condivisa è, allo stato attuale, irrisolvibile in modo definitivo. Infatti, le aporie non sono aberrazioni statisticamente irrilevanti; al contrario, coinvolgono aspetti anche centrali della narrazione come della struttura interna, per cui un certo grado di “incoerenza strutturale” non può che essere endemica al sistema e, come tale, irrisolvibile.

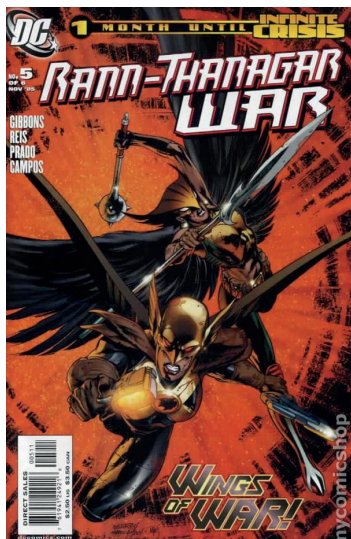
- **Vincoli temporali e punti di devianza temporale**

Un'analisi della struttura temporale degli universi condivisi, siano questi quelli, complessi e barocchi dei supereroi made in USA o quelli, meno ridondanti e più lineari ma non per questo privi di aporie, della narrativa seriale a fumetti di matrice bonelliana (*si pensi a Martin Mystere, che condivide il suo universo con Dylan Dog in orizzontale, Nathan Never, Mister No e Zagor in verticale, o Dampyr*) non può prescindere da un dato fondamentale: qualunque soluzione si adotti, esiste un punto fisso nella narrazione: le origini del protagonista. Dunque uno degli elementi di “disturbo” della continuità spazio-temporale è proprio l'origine della narrazione, la creazione del personaggio. Come si è visto sopra, le origini (*più o meno*) segrete dei personaggi, nel bene o nel male, hanno dei vincoli che li riconnettono al momento in cui sono state costruite. Che sia la **granata** di **Mr Fantastic**, il **Marchio di Zorro** di **Batman**, il **ragno radioattivo** del nostro affezionato **Uomo Ragno** di quartiere, i vapori dell'**acqua pesante** per **Flash Jay Garrick** (*e infatti Flash Barry Allen ha un'origine più “generica”, con l'esplosione del suo laboratorio e la doccia di composti chimici*) o il **siero** del supersoldato di **Cap**, le origini del supereroe sono troppo spesso legate ad un'epoca o una situazione per essere facilmente trasferibili in contesti narrativi più “attuali”.

Un altro vincolo, sebbene meno importante e deleterio, è l'elemento di debolezza che caratterizza spesso i personaggi, soprattutto quelli con grandi poteri, come **Superman** o **Green Lantern**: il legno per Green



Hawkman di Jack C. Harris, Al Milgrom e
Murphy Anderson.



Guerra di Rann Thanagar (2005) n. 5 Scritto
da Dave Gibbons Illustrazione e copertina
di Ivan Reis e Marc Campos

Lantern Alan Scott, la versione del personaggio creata durante la II Guerra mondiale, nella società anni '60 in cui esordisce Hal Jordan, la Green Lantern più famosa, non ha ragion d'essere: ormai la plastica ha decisamente sostituito il legno come materiale per costruzioni, relegandolo ad antiquariato e rendendolo di fatto inutile come “debolezza”.

In entrambi i casi, dunque, è più facile modificare in toto il personaggio che “aggiornare” semplicemente “all’ultima moda”, come, del resto, hanno fatto più volte gli sceneggiatori DC. La riscrittura di personaggi non di primo piano ma comunque storici come **Hawkman**, ad esempio, ha comportato diversi problemi di stabilità interna. Ad esempio, l'**Hawkman Silver Age**, alias il poliziotto thanagariano **Katar Hol**, membro storico della **Justice League** in più formazioni, viene allontanato dal gruppo nel 1989 con un pretesto perché **Timothy Truman** stava per lanciare la sua mini sull’eroe ambientata sul pianeta d’origine ma nel presente.

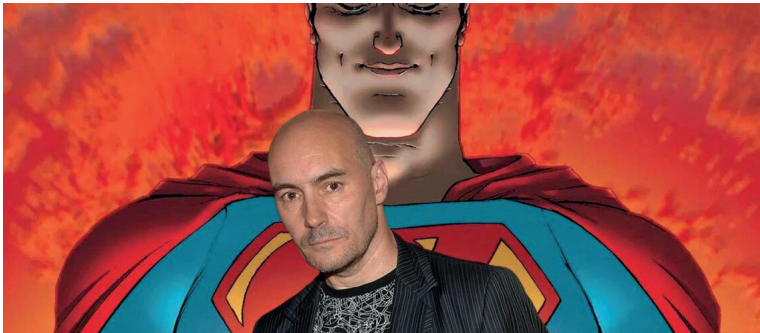
La mini poi ebbe grande successo e si trasformò in una serie durata ben quattro anni (*forse la più longeva serie dedicata all'eroe alato della DC*) ma questo rese complessa la continuity di diverse serie, in primis quella della Justice League, di cui Hawkman, come si diceva, era stato membro a lungo. A complicare ancora le cose, durante **Zero Hour** gli sceneggiatori pensarono bene di riscrivere il personaggio fondendo tutte le incarnazioni precedenti con l'avatar del dio falco di **Thanagar** e creando un nuovo **Hawkman**, di breve durata ma dalle conseguenze gravi per la continuity. In seguito, verrà ripreso l'**Hawkman** originale, l'archeologo **Carter hall**, reincarnazione del principe Khufu dell'Antico Egitto, dello Shining Knight e del pistolero del Far West Nighthawk, riapparso senza grandi spiegazioni (*e già ulteriori operazioni di revisione della continuity o retcon, come dicono gli statunitensi*) su **Thanagar** con **Hawkgirl**, al secolo Shiendra Saunders, nipote di Shiera ed erede del manto, per fermare il solito malvagio, di nome Onimar Synn, che vuole, come da topos, schiavizzare il pianeta. In seguito, si scopre una linea ininterrotta di reincarnazioni che è legata all'uso del metallo Nth (*lo stesso che consente ad Hawkman e Hawkwoman di volare*) prosegue all'indietro oltre Khufu su Thanagar ma occorre inventarsi una soluzione per il periodo di coesistenza fra **Hawkman Golden Age** e la sua controparte **Silver Age**, con risultati al limite del risibile (*solo la sospensione dell'incredulità li può salvare, forse*).

- **Soluzioni temporali alternative**

Le numerose problematiche hanno spinto gli sceneggiatori, soprattutto in casa DC, a trovare soluzioni “creative” per il problema tempo. Due di queste sono l’Ipertempo e la Teoria degli hot spot striscianti.

- **L’ipertempo in per chi ha poco tempo (e pazienza)**

1. **L’Ipertempo** (*Hypertime in originale*) è una soluzione inventata da quel mattacchione di **Grant Morrison**.



Grant Morrison-Superman

(Autore decisamente alternativo, responsabile della riscrittura di personaggi non proprio popolarissimi, prima del suo tocco, come Animal Man e la Doom Patrol, come anche del recupero di serie importanti come la Justice League, per rimanere alla DC, e X-Men).

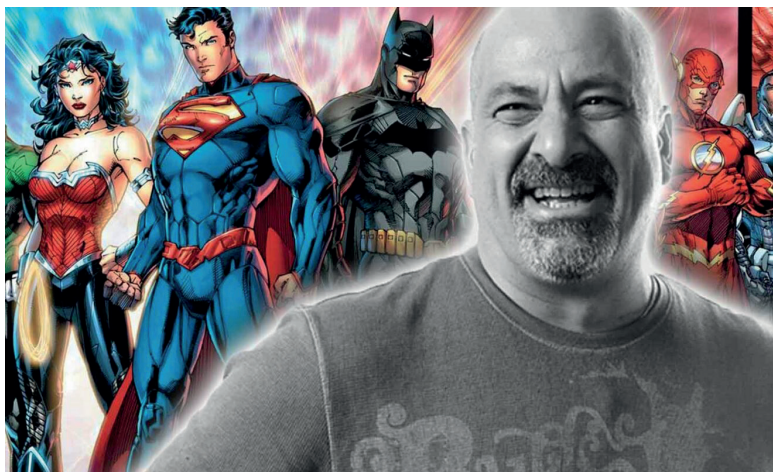
In soldoni, funziona più o meno così: la linea temporale e la continuity di fondo di ogni storia sono visti non come una linea unica, ma come la corrente impetuosa di un

fiume, che scorre inevitabilmente da monte (*inizio*) a valle (*fine del tempo*) ma con un numero potenzialmente infinito di rivoli che si diramano, anse che separano e riuniscono le acque al flusso principale. Nella maggior parte dei casi, queste linee temporali alternative sono timide e se ne stanno per conto loro, senza intersecarsi con la linea temporale principale. In alcune occasioni, le diramazioni ritornano, ridistribuendosi nella linea principale - a volte permanentemente, a volte temporaneamente. Così la storia può cambiare momentaneamente e quindi ricambiare (*oppure no*). A causa delle linee temporali alternative che si “scindono” dal flusso principale, per quanto possa essere stato lungo, innumerevoli versioni diverse di ogni personaggio o situazione possono nei fatti esistere. Se dei personaggi di un Ipertempo molto diverso si spostano in un altro, questo accelera il processo di cambiamento, causando un cambiamento notevole (*anche se più breve*) della linea temporale (*per esempio quando i Titans furono visitati dalle loro controparti di The Kingdom, Jesse Quick fu brevemente rimpiazzata da una versione di sé che adottò l'identità di Liberty Belle di sua madre*).

Quindi una soluzione originale, decisamente in direzione “*ostinata e contraria*” alle caratteristiche, rigide e uniche, della continuity, una soluzione che accetta il caos per gestirlo di volta in volta, il che poteva essere una buona idea, visto che i precedenti tentativi, ancorché annunciati con roboanti proclami, avevano avuto effetti limitati e temporanei ai problemi di continuity, affatto risolti e qualche volta anche aggravati.

Ovviamente, però, era una soluzione troppo complicata per funzionare e, infatti, dopo solo 6 anni, l'**Ipertempo**

viene sconfessato dall'editor in chief **DC** stesso, all'epoca **Dan DiDio**, e infine sostituito da una nuova continuity, nata dalle ceneri dell'ennesimo mega crossover Infinite Crisis.



Dan DiDio era l'epitome della scrittura di fumetti di successo. È entrato a far parte della DC Comics nel gennaio 2002 come vicepresidente editoriale e scrittore di *Superboy* ed è una delle figure più influenti nell'industria dei fumetti. Nel 2006 DiDio è diventato vicepresidente ed editore esecutivo della DC Universe e nel 2010 ha assunto la carica di co-editore della DC Comics insieme a Jim Lee. Senza alcuna dichiarazione, spiegazione o dettaglio, il rapporto tra Dan DiDio e la DC Comics venne interrotto a Febbraio del 2020.

Questa maxiserie, infatti, si proponeva di risolvere alla radice i problemi di continuity, con una soluzione ben diversa: secondo **DiDio**, *“la grande innovazione riguardo alla Crisi è che tutti gli errori e le retcons sono anomalie temporali”, “onde di continuità”* generate dai tentativi di fuga da parte di **Superboy-Prime** che colpiva i muri della sua prigione extradimensionale alterando ogni volta il flusso del tempo.



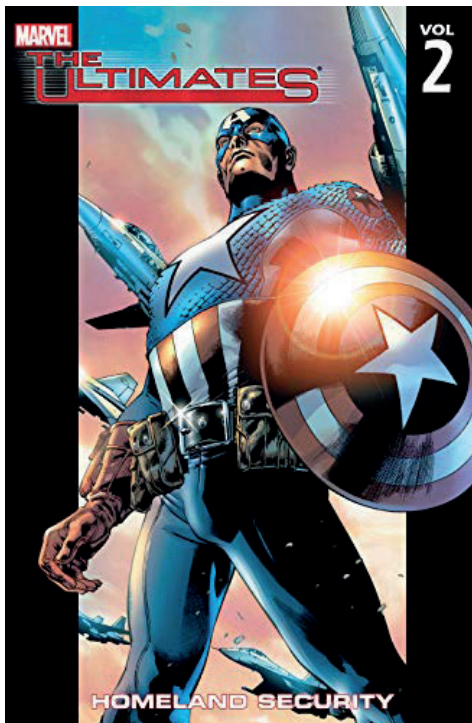
A parte questa “spiegazione”, però, il crossover non comporta grandi novità e il problema si ripropone di nuovo poco dopo, fino alla soluzione attuale, emersa dopo l’ultimo (?) mega crossover, Dark Metal: **Infinite Frontier**, un multiverso senza limiti in cui tutte le storie mai

narrate sono “vere”, cioè sono ambientate in uno degli infiniti universi di cui è composto il nuovo multiverso, giustamente a questo punto definito “infinito”. In pratica, la soluzione DC consiste nell’abbracciare il caos.



2. La soluzione **Marvel** è, invece profondamente diversa.

Su **Ultimates vol. II**, durante una pausa fra una invasione



Ultimates Vol. 2: Homeland Security

interdimensionale e una crisi di promozioni apocalittiche, a **Black Panther**, **Spectrum** (*o come adesso si chiama Monica Rimbeau, che ha cambiato nome e costume troppe volte per riuscire a restarle dietro, e come potrebbe essere possibile, d'altro canto? E' un essere fatto di luce*), **Blue Marvel** e **co.** **Al Ewing** propone una soluzione decisamente differente: il sistema degli **hot spot temporali scivolanti**.

Secondo questa teoria, il tempo non è stabile, ma si auto riconfigura partendo da alcuni punti fissi, che sono fissi nel senso che sono fondamentali nella narrazione temporale e che quindi si spostano per riconfigurarsi ad ogni fluttuazione temporale, un po' come un elastico temporale: uno dei capi è perennemente legato al presente, l'altro al punto caldo. Ogni volta che il primo si riallinea al presente dei suoi lettori, una scossa spinge in avanti il punto caldo in



Al Ewing - Sceneggiatore inglese, attivo da molti anni prima su 2000 AD e poi in Marvel Comics, ha visto la sua reputazione salire vertiginosamente in seguito al successo commerciale e critico de L'immortale Hulk, serie realizzata con Joe Bennett che ha ripensato il personaggio di Hulk in chiave horror. La popolarità della testata lo ha portato a scrivere il crossover Empyre e poi una miriade di progetti di primo piano (Guardiani della Galassia, S.W.O.R.D.), nonché la serie per Boom! Studios We Only Find Them When They're Dead.

modo che si riconfiguri in coerenza con il nuovo presente.

Così, le origini dei **Fantastic Four** e, in particolare, il divenire canuto di **Reed Richards**, sono state più volte slittate per riallinearsi, perdendo man mano qualche pezzo, come la spiegazione dei capelli imbiancati (*del resto, ormai colorarsi i capelli è una attività diffusissima anche fra gli uomini, per cui può essere considerato un elemento secondario nell'immagine di Mr Fantastic*).

Meno caotica dell'**Ipertempo**, anche questa "interpretazione elastica" non ha avuto grande successo, e

pur tuttavia sono un'interessante riflessione sulla narrazione seriale, non solo fumettistica, che potrebbe essere foriera di punti di vista alternativi non di poco conto.

Per il momento, il nostro (spazio)tempo è finito.

Alla prossima (su, su e viaaaa...).





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.