OMNIVERSO

RIVISTA DI STUDI SULL'UNIVERSO SUPEREROISTICO

» LA CONTIgUITY - UN'IPOTESI DI LAVORO
» GLI ORIGINALI (E MIGLIORI) SIGNORI DEL MALE - SECONDA PARTE
» IL TEMA DELLA DIVERSITÀ NEL FUMETTO SUPEREROISTICO AMERICANO

14

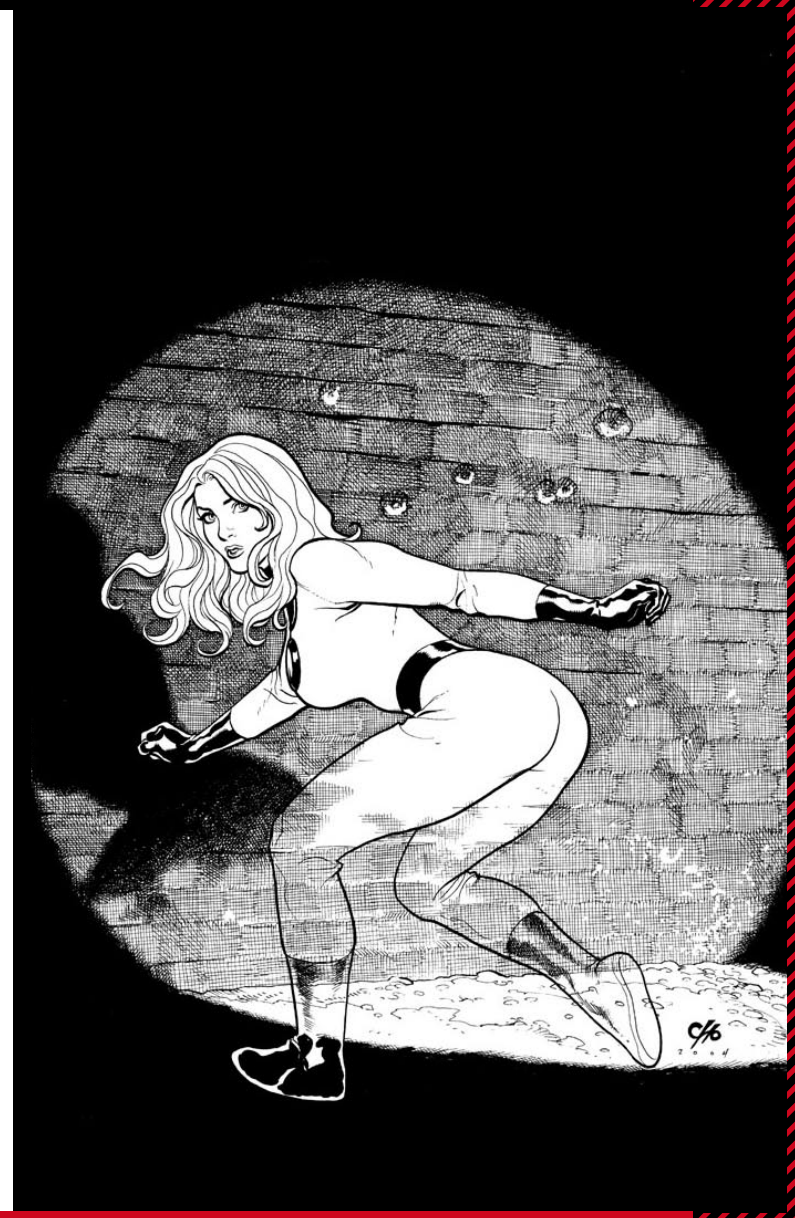
»SOMMARIO

3 » EDITORIALE

4 » LA CONTIgUITY - UN'IPOTESI DI LAVORO

10 » GLI ORIGINALI (E MIGLIORI) SIGNORI DEL MALE - SECONDA PARTE

16 » IL TEMA DELLA DIVERSITÀ NEL FUMETTO SUPEREROISTICO AMERICANO

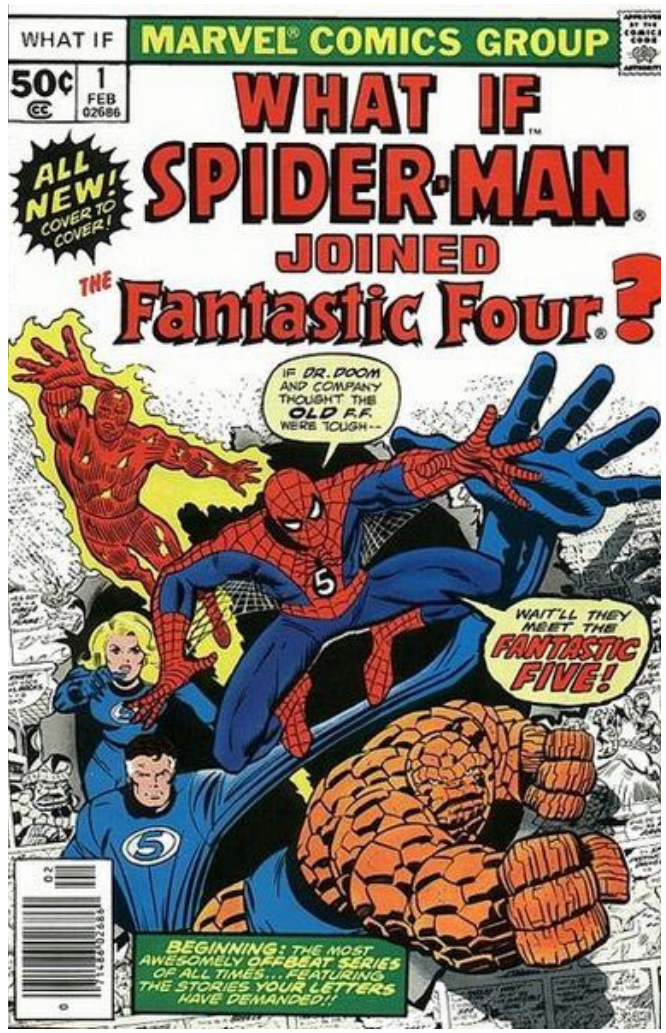


OMNIVERSO N°14

DIRETTORE EDITORIALE: Francesco Trentani
REDAZIONE: Jopili (supervisione), Uomo Molecola (organizzazione), Prof. Zoom, Fabio Volino, Uomo Impassibile, Elcaracol, A. Markov, Francesco "Cerebus" Pone, Francesco De Paolis, Vittorio "Skull" Fabi, Claudio "Mar-vell" Cantello **GRAFICA:** Claire Monet

SITO INTERNET: www.blue-area.net **E-MAIL:** omniverso@blue-area.net

Marvel Comics and all related images and logos are TM & © 2010 Marvel.
All copyrighted is used only for journalistic and promotional purposes.



»EDITORIALE

EROI, VILLAINS E CONTIgUITY

DI FRANCESCO TRENTANI

IL TEMA DELLA COERENZA INTERNA di un Universo Narrativo è uno dei più dibattuti sulle pagine di Omniverso. In questo numero troverete un interessante articolo di Jopili, in cui tenteremo di fornire un'ipotesi di studio che riesca a inglobare le incongruenze che la gestione pluridecennale di un Universo Narrativo complesso come quello Marvel inevitabilmente porta con sé: una bella sfida, che potrebbe essere superata con un semplice cambiamento di prospettiva, affiancando la ContiGuity alla più tradizionale Continuity.

Passeremo poi a raccontarvi le vicende fumettistiche dei Signori del Male, una delle nemesi degli Eroi più Potenti della Terra, in un compendio che vi farà ripercorrere in poche pagine decine di storie, grazie al certosino lavoro di ricerca del nostro Professor Zoom.

Infine, Cesare Giombetti vi condurrà attraverso un saggio che con piglio accademico affronta il tema della diversità nel fumetto supereroistico americano.

Ancora una volta, lo sforzo della redazione è stato quello di realizzare un numero fruibile da diverse tipologie di lettori, dai veterani a quelli che si avvicinano solo ora al mondo dei comics e vogliono sapere tutto su un certo argomento senza dover sfogliare centinaia di albi.

A tutti voi buona lettura.

LA CONTIGUITY

UN'IPOTESI DI LAVORO

DI JOPILI

NELL'ARTICOLO SU "MORTE E RINASCITA DELL'UNIVERSO MARVEL" ABBIAMO DELINEATO TRE MACRO-FASI EDITORIALI CON TRE APPROCCI NARRATIVI DIFFERENTI. MA È POSSIBILE COSTRUIRE UNA STORIA UFFICIALE CHE TENGA CONTO DI QUESTE TRASFORMAZIONI IN MODO DA NON FERIRE LA LOGICA INTERNA DELLA CONTINUITY? NOI RITENIAMO CHE SIA POSSIBILE, E TENTEREMO DI FORNIRE UN'IPOTESI DI LAVORO.

Per un lettore occasionale i problemi di collocazione storico-cronologica degli eventi all'interno del Canone storico dell'Universo Marvel non sono avvertiti come tali o non sono cause che possono minare il godimento della lettura. Per tale lettore è facile ammettere che editor e scrittori prendano personaggi con una lunga vita alle spalle e decidano di alterarne il passato (con una Ret-Con Sostitutiva o Trasformativa) o azzerarlo (con un Reboot). Chi non ha interesse per l'integrità strutturale della Continuity – quella che Gruenwald definiva semplicemente "coerenza" – lo accetta a cuor leggero, pensando che in fondo si tratta di personaggi "di carta", e che la casa editrice ne abbia tutto il diritto.

Ma se noi volessimo giocare fino in fondo il gioco della Continuity, e cioè pensare che le storie che abbiamo letto siano "realmente accadute" (notare le virgolette), a quel punto la scelta editoriale di avallare le cancellazioni e le riscritture del passato susciterebbe un grave problema logico-strutturale. La prima domanda che dovremmo porci è questa: ciò che abbiamo letto finora – ciò che la casa editrice stessa tendeva con la simulazione a garantire come "reale" (e che noi lettori abbiamo assunto come "reale") – era davvero "reale"? E soprattutto: il passato cancellato e negato dalla nuova narrazione, che fine fa?

La risposta più semplice e immediata fornita dalla Marvel Comics è: quel passato non è mai accaduto. Il presente cancella e sostituisce il passato. Bene. Tuttavia nessuno è in grado di rispondere a questa altrettanto semplice e immediata obiezione: come si spiega il fatto che quelle storie passate e cancellate siano ancora là, ordinate sugli scaffali delle nostre librerie?

Contro la sindrome da "Ritorno al Futuro", la logica impone che modificando il passato tutte le variazioni abbiano effetto solo e soltanto su una *nuova* Linea Temporale, poiché il passato è già stato scritto almeno una volta. Questo perché, sempre secondo logica, la nuova Causa (l'intervento che va a modificare il passato) innesca una nuova sequenza di Effetti, determinando – di fatto – una nuova catena di eventi. Ogni variazione modella quindi la storia di un nuovo universo, identico al vecchio fino al momento in cui è avvenuta l'intrusione di una nuova Causa.

UNA MORTE IN FAMIGLIA

Abbiamo sottoposto ad analisi una storia tratta dallo one-shot FANTASTIC FOUR: A DEATH IN THE FAMILY, edito nel giugno 2007 e realizzato da Karl Kesel (testi) e Lee Weeks (matite), imperniato su un avvincente paradosso.

La trama: a causa di un incidente di laboratorio che conduce sulla Terra un mostro interdimensionale, Susan Storm rimane uccisa. Johnny Storm (che d'ora in avanti chiameremo "Johnny 1"), determinato a riportare in vita la sorella, decide di tornare indietro nel tempo di un'ora soltanto per cancellare gli eventi che hanno condotto alla disgrazia. Una volta nel passato, Johnny 1 incontra il suo doppio, Johnny 2, e lo mette fuori gioco per poter agire indisturbato. Quindi si preoccupa di fondere il portale dimensionale che avrebbe condotto sulla Terra il mostro assassino. Ma a causa di una crepa dimensionale il mostro si ripresenta, come si era già verificato. Per salvare la sorella, Johnny 2 rientra in gioco e riesce nell'intento. Terminata la missione, Johnny 1 si accomiata per tornare alla sua linea temporale, e Reed Richards 2 spiega amaramente ai suoi compagni: *"Che tragedia. Il passato non può essere cambiato. Quando quel Johnny è tornato indietro nel tempo ha diviso la linea temporale. Ha evitato che accadesse qualcosa qui, ma nella sua realtà non cambierà niente. Niente sarà migliore. Quando tornerà, tutto sarà esattamente come prima."*

Il finale di questa vicenda ci lascia spiazzati. Kesel ci ha portato a osservare la storia da un punto di vista totalmente nuovo: abbiamo compreso che i Fantastici Quattro protagonisti dell'apertura della storia non erano i Fantastici Quattro che abbiamo sempre conosciuto. O meglio, non possiamo sapere se lo sono stati e adesso non lo sono più, poiché la distinzione è impossibile. A questo punto è chiaro che è stato il punto di vista del narratore a spostarsi, e con esso quello dell'intera casa editrice e dei suoi lettori. La realtà in cui i Fantastici Quattro perdono Susan Storm non ci interessa più. Adesso continuiamo a seguire le vicende del quartetto rimasto integro.

La domanda da un milione di dollari è: quale dei due gruppi appartiene davvero alla Realtà Principale? Per rispondere a questa domanda dovremo spingere l'analisi più a fondo.

IL MULTIVERSO

Come sappiamo, il mondo narrativo Marvel è stato definito un Multiverso. Nel 1956 il teorico Hugh Everett III espose una teoria scientifica denominata "Teoria dei Molti Mondi", una teoria strettamente legata alle leggi della quantistica. Secondo la fisica quantistica un elettrone in orbita attorno a un protone non ha un valore d'energia determinato: si può solo dire che quell'energia sarà contenuta entro certi valori probabili. Ebbene, secondo la Teoria dei Molti Mondi esisterebbero tante copie del nostro mondo quanti sono quei probabili valori, ossia una cifra incalcolabile.

Dal momento che la natura che conosciamo si comporta invece in modo non probabilistico ma deterministico, il famoso Schrödinger si era chiesto: se gli elettroni possono mostrare questa imprevedibilità, come mai ciò non si verifica anche negli oggetti macroscopici, come il mondo in cui viviamo? Bohr rispose che la presenza di un osservatore e la sua osservazione del fenomeno "spezza" la probabilità quantistica e fa precipitare l'evento in uno stato specifico, determinato, irrevocabile.

La teoria dei Molti Mondi di Everett è al tempo stesso probabilistica e deterministica. Infatti Everett dice che se in ogni elettrone ci fosse un microscopico osservatore, egli riscontrerebbe soltanto valori determinati, e dopo una misurazione concluderebbe – dal proprio punto di vista – che la Natura è il frutto di risultati assolutamente definiti.

Ciò significa che per un osservatore la realtà è determinabile solo al proprio specifico livello di realtà, ma varia e diventa probabilistica se viene considerata dal punto di vista di osservatori appartenenti a dimensioni molto più grandi della sua.

Se per la nostra realtà fisica la teoria di Everett non ha possibilità di riscontri scientificamente determinabili, sembra aderire invece con grande naturalezza ai mondi narrativi. Infatti pare proprio questa la struttura del Multiverso Marvel, e il personaggio dell'Osservatore ci attesta l'esistenza di tanti universi alternativi all'Universo 616 quante sono le sue possibili variazioni "quantistiche", ovvero "narrative". L'intera serie WHAT IF ne è la prova: la narrazione dei "What If" devia da un punto storico determinato e percorre una nuova strada in un mondo narrativo che possiede lo stesso identico passato fino al momento della divergenza.

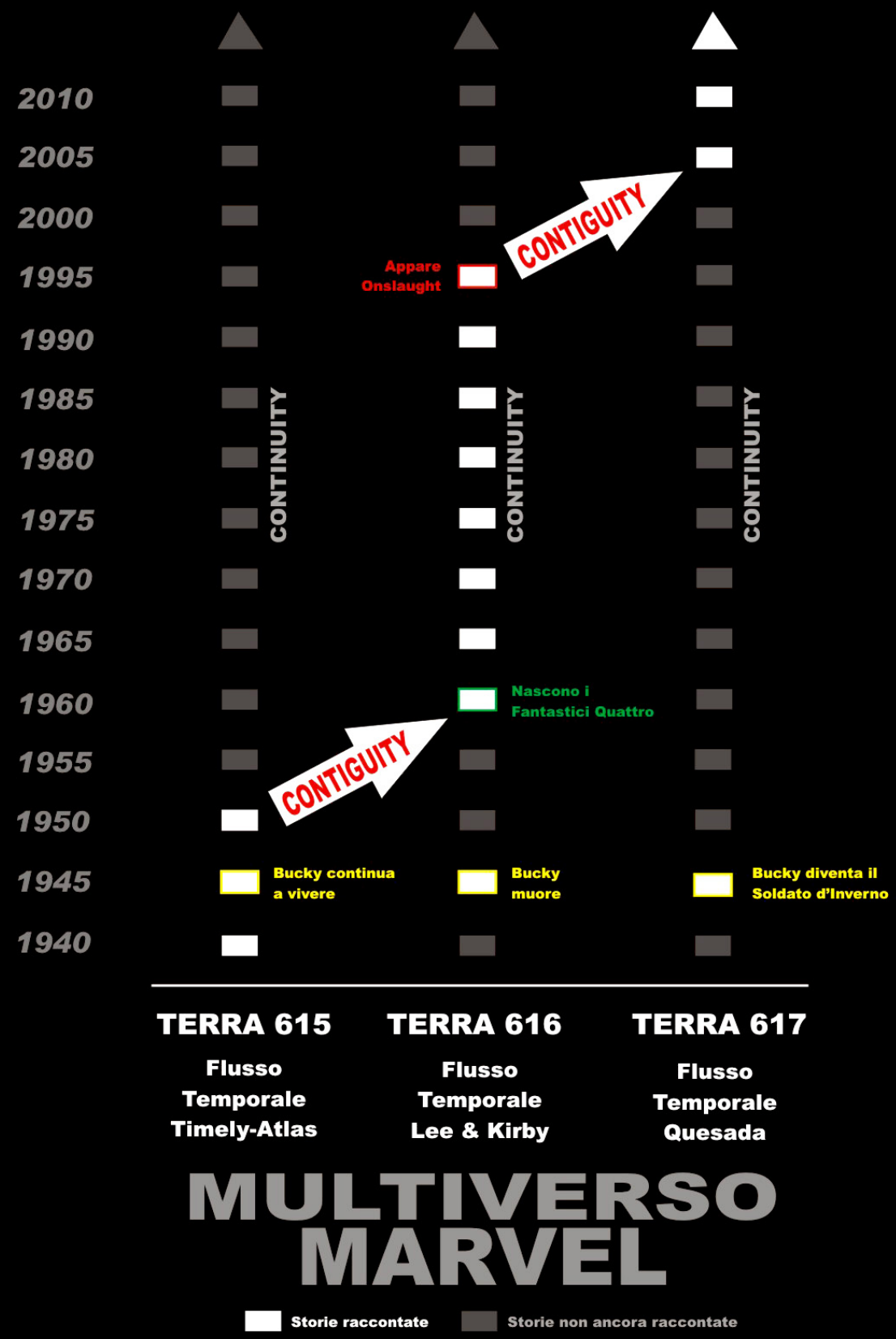
A questo punto ci poniamo una domanda: cosa succederebbe se la casa editrice, senza avvertire i propri lettori, deviasse in un mondo narrativo diverso da quello su cui si era focalizzata sinora? E se il finale della storia dei Fantastici Quattro di Kesel si fosse ripetuto più volte nel corso della storia della Marvel senza avvertire i lettori dello spostamento del punto di vista su una linea temporale alternativa? Niente ci impedisce di pensarlo, anzi: tutte le immotivate variazioni nel passato dei personaggi nel corso della storia Marvel ci indicano che questa è l'ipotesi più plausibile.

LA CONTIGUITY

È ovvio che una casa editrice non voglia sentirsi "ingabbiata" da una visione troppo rigida del suo universo narrativo, perché questo le impedirebbe di seguire l'evoluzione del gusto dei lettori e prevenire le fluttuazioni del mercato. Sono emblematiche le considerazioni di Tom Brevoort e Joe Quesada sul termine Terra 616*, termine utilizzato dai fan per indicare l'universo principale creato da Stan Lee & Jack Kirby (v. OMNIVERSO #9).

La Marvel Comics – di fatto – ha un atteggiamento "quantistico" nei confronti del suo mondo narrativo, perché per la casa editrice il suo universo è un microcosmo. Per la Marvel Comics tutto può accadere nel Marvel Universe, anche andare aldilà della Continuity determinata dalla Legge di Causa ed Effetto. Ma che ne penserebbero i personaggi di quel mondo se potessero fornirci la loro versione dei fatti? L'esatto contrario. Al loro livello infatti tutto è deterministico, tutto è Continuity, e il mondo si sviluppa secondo leggi molto precise. A questo punto sta a noi lettori, osservatori intermedi, rintracciare e delimitare i vari mondi a seconda delle leggi che vi si applicano.

Quando la Marvel Comics decide che il passato già raccontato non è più valido e va cancellato, questa decisione va a cozzare con la memoria dei suoi lettori ed erode la loro fiducia. I lettori si sentono infatti autorizzati a pensare che tutto ciò che verrà raccontato sarà – in futuro – suscettibile di smentite, a tutto danno del realismo dell'universo narrativo.



Esiste allora un modo per essere allo stesso tempo liberi *editorialmente* ma coerenti *narrativamente*? Sì, questa possibilità esiste ed è quella di considerare le storie divergenti come ambientate nello stesso Multiverso, ma su una linea temporale **attigua** e molto simile alla linea precedente. Ogni incongruenza, se abbastanza forte, creerebbe una Linea Temporale alternativa alla Linea precedente. Questo spostamento di interesse su una nuova linea temporale non è un fatto Narrativo, e quindi interno all'Universo, ma Editoriale, e quindi esterno. Per questo motivo, anziché Continuity (una sequenza temporale determinata dalla Legge di Causa ed Effetto all'interno di una stessa Linea Temporale) noi vorremmo indicarlo con il termine **Contiguity**, perché lo spostamento dell'attenzione riguarda due Linee Temporali attigue all'interno dello stesso Multiverso.

Nella Contiguity il "filo rosso" che collega le storie non è la coerenza interna (propria della Continuity), ma il "focus" della casa editrice, ossia ciò che la Marvel Comics intende raccontarci in quel momento. Se due storie appaiono incongruenti all'analisi occorre immaginare che il focus della Marvel Comics si sia spostato su un'altra coordinata del Multiverso, dove gli accadimenti con un passato diverso hanno determinato un diverso sviluppo negli eventi futuri. In sostanza: i personaggi sono gli stessi, ma le loro differenze sono frutto di un passato su cui sono andate a incidere Cause diverse. Le storie non sarebbero per questo motivo meno importanti, dal momento che questa è la linea temporale su cui la Marvel Comics ha deciso di puntare la sua attenzione per adeguarsi alle mutate esigenze del pubblico. Riassumendo:

CONTINUITY (Continuità): Una sequenza di storie, ambientate in una stessa Linea Temporale e concatenate secondo il principio di Causa/Effetto.

CONTIGUITY (Contiguità): Lo spostarsi dell'attenzione su Linee Temporali differenti determinato da una scelta editoriale.

Nello schema abbiamo provato a visualizzare come opererebbe il meccanismo della Contiguity a livello macroscopico, ossia sulle tre grandi fasi o cicli editoriali attraversate dalla Marvel Comics (v. OMNIVERSO #11). Abbiamo utilizzato come cardine il personaggio di Bucky Barnes perché ci sembra emblematico della differenza di percezione che la sua figura ha avuto nell'ambito di queste tre grandi fasi.

LA CONTIGUITY VS. LE ALTRE TEORIE TEMPORALI

Ci sono almeno tre validi motivi per ricorrere alla Contiguity nell'analisi della lunga storia del Multiverso Marvel.

Primo. Con la Contiguity non è necessario ricorrere alla teoria della Sliding Timescale. Le origini degli eroi Marvel non debbono essere riconfigurate ogni decennio per preservare la loro età anagrafica, facendo "slittare" in modo arbitrario le date di nascita. L'Iron Man che è nato in Viet-Nam e quello che è nato in Afghanistan appartengono a due Linee Temporali diverse e sono nati in momenti diversi. Seguendo le vicende del nuovo Iron Man la Marvel Comics ha deciso di spostare la sua attenzione sulla Linea Temporale più recente, abbandonando il vecchio Iron Man, le cui storie potranno, chissà, essere raccontate in futuro.

Secondo. La Contiguity non infrange il realismo della narrazione, come postula l'Ipertempo. Questo perché l'incongruenza storica — di per sé — non esiste: ciò che è incongruente all'interno di una Linea Temporale è perfettamente congruente all'interno di una Linea Temporale attigua.

Terzo. La Contiguity può spiegare uno dei meccanismi fondamentali delle narrazioni seriali, ossia la ragione per cui i nostri eroi, nonostante i pericoli letali a cui vanno incontro, riescano sempre a scampare alla morte. Ce lo ha suggerito, tra gli altri, Karl Kesel: con un sapiente e impercettibile spostamento del punto di vista, la casa editrice ci mostra sempre la realtà alternativa in cui quell'eventualità non si è ancora verificata.

NOTA

* Brevoort ha affermato (sbagliando) che nessuno degli scrittori Marvel utilizza il termine Terra 616, e quando la sente pronunciare da qualcuno fa una smorfia perché gli sembra stupida e contraria alla concezione dell'Universo Marvel che si cerca di portare avanti. Similmente, Quesada dice di non averla mai usata e di odiare il termine stesso: per lui esistono solo due universi: quello Marvel e quello Ultimate: tutte le altre classificazioni sarebbero inutili.

» PER LA MARVEL COMICS TUTTO PUÒ ACCADERE NEL MARVEL UNIVERSE, ANCHE ANDARE ALDILÀ DELLA CONTINUITY DETERMINATA DALLA LEGGE DI CAUSA ED EFFETTO. MA CHE NE PENSEREBBERO I PERSONAGGI DI QUEL MONDO SE POTESSERO FORNIRCI LA LORO VERSIONE DEI FATTI? L'ESATTO CONTRARIO. «

GLI ORIGINALI
(E MIGLIORI)
SIGNORI DEL MALE

» SECONDA PARTE

DI PROF. ZOOM

NELL'ARCO DI POCHI NUMERI STAN LEE E JACK KIRBY AVEVANO CREATO LA PERFETTA NEMESI DEI VENDICATORI, IL LORO NATURALE RECIPROCO, MODELLANDOLO SU ALTRI ESEMPI "STORICI", PRIMO FRA TUTTI LA INJUSTICE SOCIETY[1] NEMICA STORICA ALLA DC DELLA JUSTICE SOCIETY. MA FU NEL NUMERO 7 DI AVENGERS CHE LE MATITE DI KIRBY EBBERO MODO DI SCATENARSI LIBERAMENTE, RACCONTANDO L'ARRIVO NEL GRUPPO DI DUE NUOVI E LETALI PERSONAGGI, SKURGE L'ESECUTORE E AMORA L'INCANTATRICE, DEI QUALI ALL'EPOCA ERANO NOTI SOLTANTO I "NOMI DI BATTAGLIA".

Banditi da Asgard, uniti dal desiderio di potere e divisi dall'amore (quello di Skurge per Amora e quello di Amora per Thor), i due immortali si allearono a Zemo, completando di fatto la squadra "storica"[2] e fallendo nel primo tentativo di sconfiggere i Vendicatori lanciando un incantesimo su Thor.

Lo scontro tra i due gruppi si ripeté pochi mesi dopo, quando per l'occasione la nuova coppia Lee/Heck creò un nuovo e misterioso supervillain: Wonder Man o, come a volte fu tradotto in Italia, l'Uomo Meraviglia.

Questo personaggio ebbe una vita brevissima soltanto in apparenza, ma lo vedremo in seguito. Tornando alla storia, ci venne raccontato che Zemo fornì a Wonder Man i poteri formidabili esponendolo ai raggi "ionici" di una macchina di sua invenzione. Nello stesso tempo il criminale nazista aveva scatenato nel corpo di Simon Williams (identità civile di Wonder Man) una degenerazione cellulare per la quale solo lui possedeva l'antidoto, tenendolo in questo modo sotto ricatto. Con un abile inganno riuscì a farlo entrare tra i Vendicatori, che addirittura si prodigarono per cercare una cura. Wonder Man però tradì i suoi nuovi compagni mettendoli nelle mani di Zemo. In un secondo momento comprese l'errore e li salvò. Purtroppo nello scontro l'eroe "ionico" fu ferito a morte, lasciando dietro di sé il rimpianto per ciò che sarebbe potuto essere e che non sarebbe mai stato.

Mai? Noi oggi sappiamo bene che Wonder Man sarebbe tornato molto tempo dopo, ma come character fu sfruttato per anni da diversi Marvel scrittori ben prima della sua

DURANTE IL SECONDO SCONTRO TRA VENDICATORI E SIGNORI DEL MALE LEE & HECK CREARONO UN NUOVO SUPERVILLAIN: WONDER MAN.

rinascita. Questi autori crearono attorno a lui un'intera famiglia: un fratello rancoroso, Eric Williams alias il Sinistro Mietitore[3], ed un fratellastro artificiale, la Visione. Addirittura Wonder Man fece parte della prima Legione dei Non-Vivi, dove in effetti dimostrò di non essere affatto un "good guy". Tempo dopo fu spiegato che Wonder Man non era morto, ma il suo corpo era entrato in una sorta di stato di trasformazione, dalla quale uscì dopo molto tempo, divenendo un essere di pura energia ionica.
Come si vede, partendo dalle creazioni di Stan Lee molti bravi scrittori lavorarono per anni imbastendo trame coinvolgenti. Personalmente ricordo ancora come scoprire dell'esistenza di questo antico eroe/criminale (mentre venivano narrate dalla formidabile coppia Roy Thomas/John Buscema le origini della Visione[4]) non mi diede la sensazione sgradevole di entrare a "film già iniziato", ma al contrario di visitare un mondo vasto e complesso, con riferimenti ad epiche storie passate che allora potevo soltanto sognare di recuperare.

Si trattava di una trama notevole; un eroe creato per l'occasione ed infiltrato nel gruppo, pronto ad esplodere al momento opportuno. Peccato che il tutto si risolse in un unico numero. Molti anni dopo la stessa idea venne sfruttata da diversi scrittori, ideando analoghe trame ma allungando con perizia i tempi, e in alcuni casi mantenendo nascosta persino ai lettori l'identità del traditore. Basti come esempio quello del "tradimento" di Falcon con Capitan America[5], o quello di Terra con i New Titans alla DC[6].
Ritornando alla squadra di Zemo, nel numero 10 degli Avengers si registrò un altro momento "storico": la prima apparizione di Immortus, il Signore del Limbo.

Tralasciando la storia del personaggio, parzialmente raccontata nell'articolo su Kang il Conquistatore pubblicato sui precedenti numeri di Omniverso, si ricordano alcuni momenti salienti, come lo sfruttamento da parte di Immortus di guerrieri del passato, persino immaginari come Paul Bunyan, grazie ad un artificio tecnologico poi ampiamente usato anni dopo da autori come Englehart, Thomas e Busiek. Purtroppo il personaggio venne di fatto "dimenticato" per anni sia dai protagonisti che (per me colpevolmente) dagli scrittori, poiché narrativamente l'Incantatrice con una magia manipolò il flusso del tempo facendo in modo che nulla fosse mai accaduto. Ironico pensare che il Signore del Tempo sia stato a sua volta "temporalmente manipolato".

L'intreccio della storia creata da Stan Lee è rappresentativo delle tecniche narrative dell'epoca. Si partiva da un'idea base, nel caso specifico l'esistenza di un essere superiore dai misteriosi poteri, e la si sviluppava dando alla storia un ritmo che potremmo definire "alto". Venivano saltati innumerevoli tempi morti, non esistevano o quasi i *sub-plot*, i dialoghi tra i personaggi tutto sommato riuscivano ad approfondire gli aspetti psicologici ma il bisogno di racchiudere tutto in un unico numero imponeva un ritmo incalzante. Bastavano 20 tavole per sviluppare un *plot* che, solo pochi anni dopo, avrebbe permesso la creazione di una trama molto più complessa che si sarebbe dipanata per molti numeri della serie. Non è un caso che alcuni anni dopo le idee alla base di Immortus diedero vita alla lunga Saga della Madonna Celestiale, in tempi editoriali nei quali la serializzazione di una storia, una sorta di mini-serie nella serie, era divenuta cosa molto più comune.
Questa non è una critica allo stile narrativo di oggi o a quello di allora, poiché è evidente che lo stile di oggi è frutto dell'evoluzione del modo di raccontare, ma un semplice dato di fatto: all'epoca le storie si dipanavano su pochi numeri, spesso soltanto su uno, oggi non è così. Personalmente preferisco una via di mezzo tra il ritmo spesso troppo decompresso di oggi e quello ultraveloce del passato, ma apprezzo i meriti di entrambi.
Lo scontro finale tra i due gruppi avvenne nei numeri 15 e 16 della serie, quando Zemo chiamò a raccolta tutti i suoi soci, escluso l'Uomo Radioattivo, scagliandoli contro i Vendicatori. Nel contempo rapì Rick Jones, all'epoca spalla non ufficiale di Capitan America, per attirare l'eroe a stelle e strisce in una trappola presso la sua base in Sud America. Purtroppo ai disegni si era sostituito a Kirby il discreto Don Heck e la qualità del prodotto ne risentì.
In ogni caso, al termine del citato numero 15 Zemo accidentalmente finì travolto da una valanga di rocce, morendo sul colpo.

Incidentalmente faccio notare come Joe Casey nella già citata mini Earth's Mightiest Heroes abbia modificato, seppur di poco, il finale di questo scontro.

Il resto dei Signori del Male fu sconfitto dai compagni di Capitan America nelle prime pagine del numero 16, dove Melter e il Cavaliere Nero furono catturati, mentre l'Incantatrice e l'Esecutore riuscirono a fuggire.
La storia della prima incarnazione dei Signori del Male finisce qui, nonostante siano riapparsi come gruppo in alcuni flashback. Stan Lee aveva infatti altre idee per il prosieguo della serie Vendicativa, e nello stesso numero 16 sorprese gli appassionati, facendo abbandonare il gruppo a tutti i membri fondatori rimasti, sostituendoli con tre ex-criminali, Quicksilver, Scarlet ed Occhio di Falco e lasciando il comando a Capitan America. Si cambiò radicalmente direzione, con una nuova squadra, nuovi equilibri e nuovi scenari imprevedibili.
Si trattò dell'ennesima novità nel campo supereroistico

LASCIARE ZEMO MORTO EPPURE CONTINUARE AD EVOCARLO LO HA RESO, SE POSSIBILE, ANCORA PIÙ TEMIBILE DI QUANTO FOSSE APPARSO SU AVENGERS, IN UN PUGNO DI STORIE RACCHIUSE IN POCO MENO DI UN ANNO, DAL LUGLIO DEL 1964 AL MAGGIO DEL 1965.

del geniale Stan, dove la norma sino a quel momento era sempre stata di mantenere lo status quo. I Signori del Male, almeno momentaneamente, non ebbero più ragion d'essere, e furono semplicemente messi da parte. Infatti non sarebbero tornati più insieme, ed anzi nel tempo le loro strade si sarebbero divise in modi sorprendenti, e spesso dai contorni tragici.
Dopo Zemo, altri Signori del Male incontrarono la morte. Il Cavaliere Nero morì poco tempo dopo scontrandosi con Iron Man[7], Melter fu ucciso dal Flagello dei Criminali[8] e persino l'Asgardiano Skurge perì eroicamente difendendo Asgard contro le forze di Hela in una splendida storia scritta e disegnata da Walt Simonson[9], per il sottoscritto un momento epico e tragico tra i più alti nella storia del fumetto Marvel.

Curiosamente sia Zemo che i suoi compagni non sono mai tornati dalla morte, cosa in sé insolita in un Universo fumettistico dove tali ritorni sono la norma.
L'Incantatrice riuscì alla fine a vincere, seppur temporaneamente, l'amore di Thor[10] mentre l'Uomo Radioattivo si volse al bene, a modo suo, alleandosi ai Thunderbolts. Ma dei lupi travestiti da agnelli parleremo un'altra volta.
Eppure ci sono diverse necessarie riflessioni al termine di questa rapida carrellata fumettistica. La prima riguarda il Barone Heinrich Zemo. Perché eliminare così presto questo splendido villain? La sua scomparsa è stata davvero definitiva, e come già detto in totale controtendenza con le regole non scritte del fumetto supereroistico. Eppure Zemo è uno dei personaggi Marvel che più sono stati raccontati in flashback, come se ci fosse tanto ancora da dire su di lui. Lasciarlo morto eppur continuare ad evocarlo lo ha reso però, se possibile, ancora più temibile di quanto fosse davvero mai apparso nelle sue apparizioni su Avengers, in un pugno di storie racchiuse in poco meno di un anno, dal luglio del 1964 al maggio del 1965.
Come già detto le evocazioni di Zemo furono molte, tra queste si ricorda quella (raccontata da un Jack Kirby in gran forma)[11] in cui, anni dopo la sua morte, un suo pilota ne assunse addirittura l'identità ma fu smascherato da Capitan America.

Zemo fu anche, seppur brevemente, riportato in una sorta di quasi vita da Kang nella prima Legione dei Non-Vivi. Ma su tutti va forse posto il bellissimo Flashback[12] a firma di Kurt Busiek nel quale ci fu raccontata una lezione che il Barone Zemo, nascosto in Amazzonia, impartì al figlio Helmut. Una lezione che non sarebbe mai stata dimenticata.

Pochi mesi dopo dalla morte di Zemo, Capitan America fece il suo trionfale ritorno con una sua serie personale[13].

Qui ritrovò poco tempo dopo il suo più antico e letale avversario, creato ai tempi della Golden Age, il Teschio Rosso[14]. Allora forse il motivo per cui il Barone Zemo è stato eliminato così presto si può ricercare nel fatto di essersi ritrovato schiacciato, come personaggio, tra due colossali supervillain come il Teschio Rosso, arcinemico di Cap e nazista come lui, ed il Dottor Destino, con il quale condivideva forse troppe caratteristiche.
Ma la storia dei Signori del Male non finì con il numero 16 dei Vendicatori.
Nel corso degli anni diverse formazioni presero questo "glorioso" nome da battaglia, senza però, a mio giudizio, raggiungere mai le vette del primo gruppo sia come risultati che come caratteristiche dei suoi componenti. Questo almeno sino al giorno in cui un altro criminale incappucciato decise di afferrare con forza la propria eredità. Ma di questo parleremo nel prossimo articolo.

Alla prossima dal Professor Zoom

» NOTE

[1] Apparsa per la prima volta su All Star Comics n°37;
[2] Storia apparsa su Avengers v.1 n°7;
[3] Apparso per la prima volta su Avengers v.1 n°52;
[4] Storia apparsa su Avengers v.1 n°58;
[5] Storia apparsa su Captain Amercia e Falcon n°186;
[6] Storia apparsa nel ciclo conosciuto come The Judas Contract su Tales of the Teen Titans nn. 42-44 e su Tales of the Teen Titans Annual n° 3 ;
[7] Storia apparsa su Tales of Suspence n°73, ma la morte fu raccontata su Avengers v.1 n°47
[8] Storia apparsa su Avengers v.1 n°263
[9] Storia apparsa su Mighty Thor v.1 n° 362
[10] Storia apparsa su Mighty Thor v.1 n°493
[11] Storia apparsa su Captain America v.1 n°100
[12] Storia apparsa su Thunderbolts-Flashback n°1
[13] Sullo storico Tales of Suspense v.1 n°59
[14] Storia apparsa su Tales of Suspense v.1 n°65

IL TEMA DELLA DIVERSITÀ NEL FUMETTO SUPEREROISTICO AMERICANO

» PRIMA PARTE

DI CESARE GIOMBETTI

SI È SCELTO, IN QUESTO LAVORO, DI INDAGARE SUL MONDO DEL FUMETTO, IN PARTICOLARE QUELLO STATUNITENSE E DEI SUPEREROI DAGLI ANNI '60 AI GIORNI NOSTRI, NON AVENDO LA PRETESA DI OCCUPARSI DI UN'EVENTUALE VALENZA ESTETICA PURA DEL FUMETTO STESSO, MA PIUTTOSTO, DEL SENSO ESTETICO-SOCIOLOGICO DEI CONTENUTI DI QUESTE OPERE. SI DÀ, QUI, ABBASTANZA PER SCONTATA, E SI RIMANDA AD ALTRE SEDI PER EVENTUALI DISCUSSIONI SU QUESTO ARGOMENTO, LA VALENZA SOCIOLOGICA DEL FUMETTO DI SUPEREROI STATUNITENSE.

Si citano a favore di questa tesi solo due fatti: il largo consumo del prodotto fumetto da parte del pubblico giovanile (e non solo) statunitense, che sfocia, poi, in particolare nel nostro caso, in una vasta conoscenza, da parte della massa statunitense, a proposito dei mondi fantastici ideati dalle due maggiori case editrici che si sono occupate del fumetto che qui trattiamo (Marvel Comics e DC Comics); il fatto che, nel 1953, sia stato pubblicato un famoso saggio - che avrebbe poi portato all'unico momento di crollo del mercato supereroico - da parte dello psichiatra Fredric Wertham, intitolato Seduction of the Innocent, che «aveva accusato i comic books di sedurre ragazzi innocenti e di portarli sulla cattiva strada» (Meo, Roma, 2003, p. 5). A conferma, citiamo alcune testimonianze:

«Che le comic strips vengano lette, almeno negli Stati Uniti [...] dagli adulti più che dai ragazzi, è fenomeno assodato; che dei comic books vengano prodotti circa un miliardo di copie all'anno nei soli Stati Uniti, ci è rivelato dalle statistiche [...]. Che infine questa letteratura di massa ottenga una efficacia di persuasione paragonabile solo a quella delle grandi raffigurazioni mitologiche condivise da tutta una collettività, ci viene rivelato da alcuni episodi altamente significativi. [...] Si pensa [...] a casi in cui tutta l'opinione pubblica ha partecipato istericamente a situazioni immaginarie create dall'autore di comics come si partecipa a fatti che toccano da vicino la collettività» (Eco, Milano, 1964, p. 226-7).

«Ci sono innumerevoli [...] esempi: quando Dagoberto e Blondie (famosi protagonisti dei comics, N. d. R.) non sapevano decidersi sul nome del loro secondo bambino, più di quattrocentomila lettori si offersero di risolvere il loro dilemma; [...] Milton Caniff ebbe l'audacia senza precedenti di uccidere un personaggio dei fumetti (Raven Sherman) e fu assalito dai lettori infuriati che manifestavano la loro violenta indignazione per la sua sfrontatezza» (Manning White e Abel, 1966, Milano, p. 11).

«Quando fu rivelato al pubblico degli anni '30 che Joe Palooka (famoso personaggio dei comics, N. d. R.) si manteneva in forma mangiando formaggio, le vendite di questo latticino aumentarono in modo così impressionante che l'Istituto Caseario Nazionale incoronò in segno di riconoscenza il creatore di Palooka, Ham Fisher, "Re del Formaggio per il 1937"» (ivi, p. 28).

Assunta questa tesi, quindi, la prima scelta metodologica è stata quella di occuparsi solo di quelle che oggi sono definite case madri, ovvero Marvel e DC, le due case editrici più grandi (e molto lontane dalle altre in termini di vendite) se parliamo di fumetto di supereroi. Abbiamo scelto proprio queste, e non altre (le cosiddette indipendenti), poiché le riteniamo più rappresentative dal punto di vista sociologico.

I motivi sono i seguenti:

le case madri raggiungono un pubblico più vasto;

interessano, per l'età, un target più ampio;

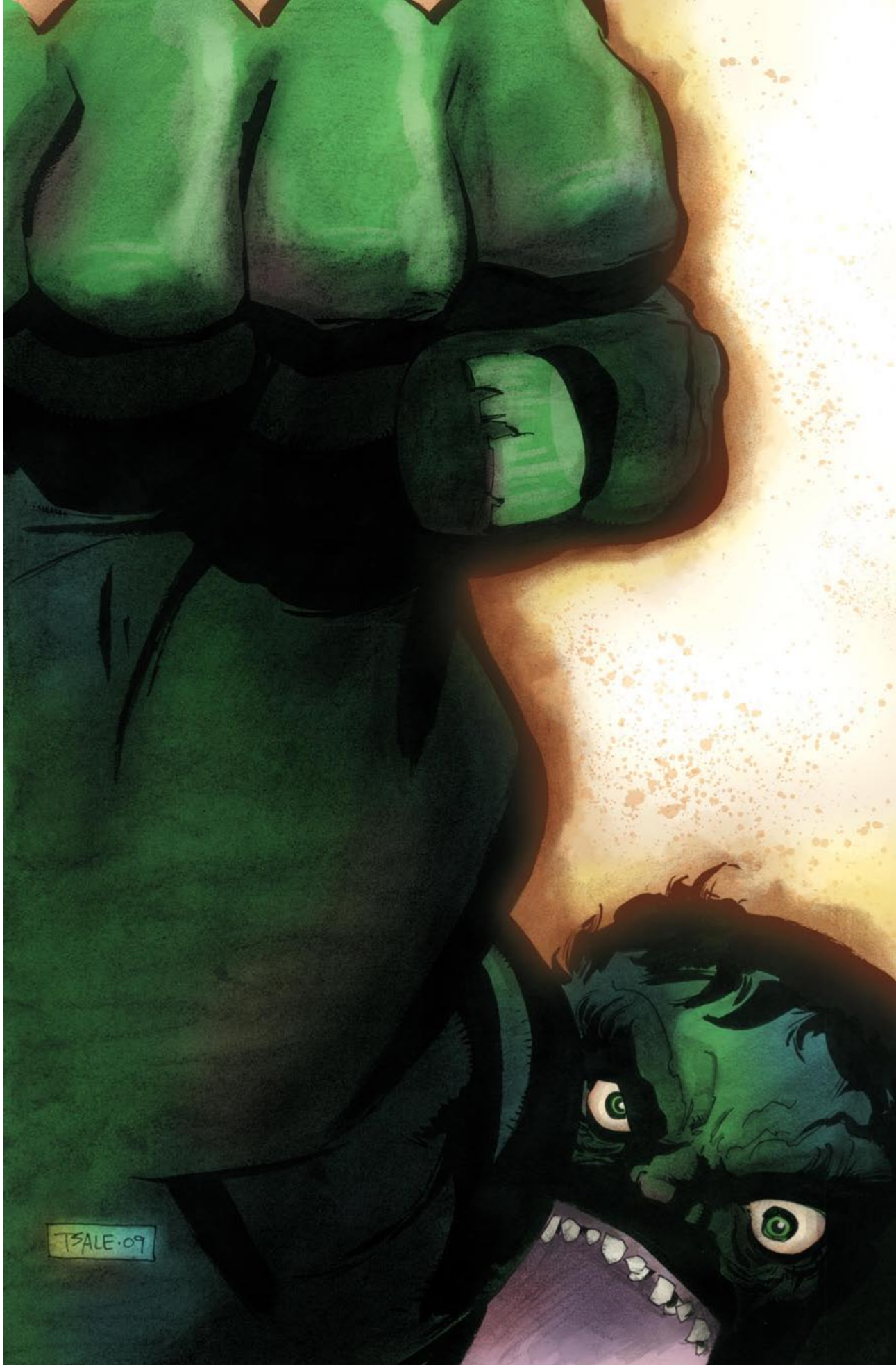
accettano il Comics Code Authority, ovvero l'organo della censura, e parlano, dunque, solo di ciò di cui si può parlare (ricordiamo - solo per far capire quale fosse il grado di censura - e, di conseguenza, il livello di intelligenza degli autori nel saper parlare di temi scottanti anche in questo contesto - che, negli anni '60, era proibito disegnare i capezzoli nei petti maschili nudi).

Sempre in quest'ottica, la maggior parte delle parole sarà spesa per parlare della Marvel, in quanto inventrice ufficiale del mondo dei "supereroi con superproblemi" e, in particolare, di quello del supereroe diverso ed emarginato. È importante chiarire, dal punto di vista del metodo bibliografico, che la letteratura saggistica sul fumetto di questo tipo, almeno in Italia, è sufficientemente scarsa e frammentaria. Spesso, preziose informazioni filologiche pervengono all'appassionato tramite le risposte dei redattori nella pagina della posta degli stessi fumetti. Molto di questo lavoro è stato compiuto basandosi direttamente sui fumetti letti in quindici anni di passione specifica e sulle informazioni di cui sopra.

Coerentemente, la bibliografia di questa tesi sarà composta di testi filosofici, estetici, sociologici e che trattano del fumetto, ma la maggior parte delle fonti proverrà da specifici dialoghi o monologhi del fumetto e, soprattutto, sarà l'insieme del maxitesto composto dai vari mondi inventato dalle diverse case editrici. Si tratterà, quindi, di un testo organico, di cui probabilmente nessuno ha potuto leggere tutto, perché si tratta di tantissime serie nel corso di tantissimi anni. Ogni lettore, quindi, fruisce di una parte di questo organum, cogliendone, bergsonianamente, l'intera essenza (del mondo fittizio nel quale sta entrando e dell'eroe specifico di cui sta leggendo le storie).

Dal punto di vista metodologico, dunque, si seguirà la scia dell'antropologo Geertz, che, per primo, in maniera decisa e radicale, ha proposto «l'estensione dell'idea di testo al di là del materiale scritto, e perfino al di là di quello verbale» (Geertz, Bologna, 1998, p. 431). Egli dichiara, infatti, che quest'idea «non è poi una grande novità», ma denuncia il fatto che non sia ancora «teoricamente sviluppata» (ibidem) e che «il corollario più profondo [...] secondo il quale le forme culturali possono essere trattate come testi, come opere dell'immaginazione costruite

»PER I FANTASTICI QUATTRO IL RICHIAMO, IN PARTICOLARE TRAMITE LE TUTE BLU, NON È PIÙ ALLA MITOLOGIA BENSÌ ALLA FANTASCIENZA. «



con materiali sociali, deve ancora essere sfruttato sistematicamente» (ibidem). Si cercherà, infatti, di seguire i percorsi indicati dal sociologo Lowenthal che si augura che un giorno «l'interpretazione del ruolo sociale dei prodotti della letteratura artistica e non artistica potrà essere ricondotta ad una unica formulazione teorica» (Lowenthal, Napoli, 1977, p. 29), di Manning White e Abel [1966] che affermano che il vero autore del fumetto sia il pubblico e che, invece di un messaggio, i comics contengano l'immagine riflessa dei loro lettori, diventando, così il teatro popolare delle masse americane, ma anche di Eco (1964) che si chiede quanto un fumetto possa essere un quotidiano e corrosivo pamphlet e quanto, invece, non svuoti le situazioni e le sdrammatizzi in maniera qualunquistica.
Riportiamo, al riguardo, uno stralcio di Apocalittici e integrati che ben riflette la peculiarità dell'espressione artistica basata sul fumetto. A sua volta Eco riporta e commenta un'intervista ad Al Capp, creatore di Li'l Abner, uno dei fumetti più famosi d'America. «"Il fumetto è il più libero dei mass media", dice. Infatti l'autore non è sottoposto alla tirannia dello sponsor televisivo, i condizionamenti tra cui si muove sono molteplici, ma nessuno è abbastanza tirannico. Così l'autore è totalmente libero di esprimere al proprio pubblico ogni idea che gli passi per la testa. Certo ha alcuni limiti: anzitutto deve fare in modo "che l'idea sia affermata in modo abbastanza chiaro che possa essere compresa dal più gran numero di persone". Ma questa condizione non cambierà totalmente l'idea da esprimere?» (Eco, Milano, 1964, p. 179).
Concludiamo questa introduzione metodologica con uno stralcio di Benjamin che sintetizza efficacemente lo spirito che sta alla base di questo lavoro, cioè il ritorno, col fumetto, ad un'arte dell'oggetto (come nella biblia pauperum o nella poesia pre-islamica o nel teatro di burattini giapponese) e non del soggetto (come nell'arte romantica o post-romantica). L'opera non è più, quindi, un'intuizione soggettiva che, secondo Croce, perde la sua essenza con la «comunicazione, cioè la trascrizione tecnica del prodotto artistico – spirituale – in qualcosa di "oggettivo" o materiale» (Restaino, Torino, 1991, p. 204) e non è più valido l'impianto hegeliano secondo il quale, «poiché l'Assoluto è spirito e non materia, una raffigurazione sensibile non potrà mai pervenire al giusto modo di realizzare l'autocoscienza, o autoconoscenza, o libertà, dello Spirito assoluto» (ivi, p. 139). L'opera d'arte diventa un'opera dell'oggetto. È il fruitore, cioè, a decidere, di fatto, cosa debba essergli raccontato.
È, dunque, pertinente, a nostro avviso il commento di Benjamin, secondo il quale «la distinzione tra autore e pubblico è in procinto di perdere il suo carattere sostanziale [...]. Il lettore è sempre pronto a diventare autore. In quanto competente di qualcosa, poiché volente o nolente lo è diventato nell'ambito di un processo lavorativo estremamente specializzato – e sia pure anche soltanto in quanto competente di una funzione irrisoria – ha accesso alla schiera degli autori» (Benjamin, Torino, 1966, p. 36).

ARCHETIPI DEL SUPEREROE DC: SUPERMAN E BATMAN

La DC (Detective Comics, nome successivo rispetto all'originario National Comics), nel 1938, inventò un personaggio nuovo nel mondo del fumetto, il primo supereroe: The Superman, il Superuomo (ricordiamo che, in Italia, sull'onda dell'abbandono di terminologie fascistoidi, per lungo tempo, Superman venne chiamato Nembo Kid). Non parleremo diffusamente del raffronto fra Superman e l'Übermensch nietzschiano o col superuomo hitleriano, poiché in questa sede ci occupiamo di questo primo eroe solo per ragioni di cronaca. Ci limiteremo, per dovere di chiarezza, a far notare che Superman è esattamente l'opposto di un superuomo-evoluzione dell'uomo, autosufficiente rispetto alla divinità: Superman è una sorta di divinità di stampo giudaico-cristiano. Egli, infatti, è una sicurezza per l'umanità, non ciò a cui l'umanità può tendere.
In questo senso saranno più superuomini nietzschiani i primi eroi Marvel, uomini che diventano super in modi non inaccessibili, almeno teoricamente, spesso attraverso la scienza e l'ingegno. Afferma, infatti, Nietzsche nella Gaia Scienza, che l'Übermensch è caratterizzato da "una voglia e una forza di autodeterminazione" e da "una libertà della volontà in presenza delle quali uno spirito prende commiato da ogni fede e da ogni desiderio di certezza, abituato com'è a tenersi a funi e a possibilità lievi, continuando a danzare anche sull'orlo dell'abisso" (Nietzsche, Roma, 1993, p. 177).
Superman è un alieno, Kal-El, e viene dal pianeta Krypton. Sul suo pianeta non è un superuomo, ma sulla Terra sì, per questioni di gravità ecc. (non ci soffermeremo qui, e non lo faremo poi, sulle questioni tecniche, a causa delle contraddizioni che queste hanno preso negli anni, specie nelle serie di lunga durata). Arriva sulla Terra perché spedito dal suo pianeta natale prima che questo andasse distrutto. Viene adottato, ancora infante, da una coppia senza figli, e cresciuto come un uomo. Diventerà poi un importante giornalista e condurrà la sua vita «civile» in maniera pressoché normale, con delle contraddizioni legate alla doppia identità, le quali non possono essere definite problemi veri e propri, anche perché Superman sembra reagirvi con una discreta dose di indifferenza pragmatica.
E qui non procediamo oltre nell'esplorare il quasi infinito (il termine non è casuale perché, negli anni '60, la DC avrebbe complicato notevolmente il suo universo con l'introduzione di vite parallele, possibilità alternative e simili, che, si sarebbe scoperto poi, erano degli altri mondi «realmente» esistenti, fino a non poterne venire più a capo in maniera razionale) mondo di Superman.
Ci limiteremo ad analizzare che:
la testata (Action Comics), al suo esordio, fu un inaspettato successo e, dunque, il personaggio era ciò di cui

»SUPERMAN È UNA SORTA DI DIVINITÀ DI STAMPO GIUDAICO-CRISTIANO. EGLI, INFATTI, È UNA SICUREZZA PER L'UMANITÀ, NON CIÒ A CUI L'UMANITÀ PUÒ TENDERE. IN QUESTO SENSO SARANNO PIÙ SUPERUOMINI NIETZSCHIANI I PRIMI EROI MARVEL, UOMINI CHE DIVENTANO SUPER IN MODI NON INACCESSIBILI, ALMENO TEORICAMENTE, SPESSO ATTRAVERSO LA SCIENZA E L'INGEGNO. «

il pubblico aveva bisogno;
l'eroe è monolitico, senza dubbi su come operare, e nessuno discute il suo operato, se non nelle primissime storie, vista la novità;
Superman accetta, rispetta e ama l'umanità e, dato interessante per le analisi successive, la popolazione rappresentata nel fumetto reagisce come se conoscesse questi sentimenti, e non bada al fatto che, per distruggere un nemico, Superman demolisce case o automobili.
Dal terzo punto emerge un trucco narrativo, che sarà utilizzato, e lo vedremo, anche per gli eroi successivi: poiché il lettore conosce i retroscena e sa a che fine l'eroe compie quell'azione, l'opinione pubblica rappresentata nel fumetto rappresenta il lettore, pensandola come lui.
Fino al 1961, quindi, non sarà scardinato il manicheismo che separava il «buono» dal «cattivo», che diventavano, così, giudizi aprioristici e inconfutabili. Lo farà, in quell'anno, la Marvel, con i supereroi con superproblemi, e sarà la sua fortuna.
A onor del vero, è doveroso affermare che il tema della diversità e un accenno di relatività, erano già stati introdotti dalla DC, soprattutto, col ricco, filantropo e allo stesso tempo misantropo Bruce Wayne, alias Batman, l'eroe forse più oscuro che allora (...) si potesse inventare, con un occhio alla produzione horror (come succederà, poi, in maniera più esplicita, per uno tra gli eroi più tormentati: Hulk), creando, quindi, una sorta di mostro, che faceva il verso sicuramente al conte Dracula. Questa oscurità dell'uomo-pipistrello, inoltre, nasceva dallo sterminio della propria famiglia ad opera di un criminale.
È presente, quindi, in Batman, un disagio latente, a volte anche paventato, ma la socialità di fondo non era in discussione, così come non lo era, il plauso dell'opinione pubblica rappresentata, nonostante la coscienza di trovarsi di fronte ad un eroe nettamente differente rispetto a Superman, più oscuro, e, dunque, meno trasparente riguardo il suo operato.
Niente a che vedere, quindi, ancora, con gli eroi emarginati, denigrati, o, per lo meno, esposti al pubblico dubbio, prodotti dalla Marvel e di cui parleremo qui di seguito.

ARCHETIPO DEL SUPEREROE MARVEL: I FANTASTICI QUATTRO

Premettiamo che, nel proporre questo confronto fra archetipi antitetici, stiamo valutando il nuovo corso Marvel, a partire, dunque, dal 1961.
È doveroso spiegare, però, che la Marvel fu erede della casa editrice Timely (poi Atlas), che, all'epoca - anni '30 - si occupò di supereroi. Questi eroi erano di vecchio stampo e vennero riciclati in epoca Marvel (Human Torch, Captain America, Namor), ma presero personalità tipiche del nuovo stile. Non ci occuperemo, quindi, di questo primo periodo, che, anch'esso, meriterebbe un'analisi dedicata, magari per cercare di scoprire se, in nuce, qualcosa del tema del «diverso» fosse già presente. Passeremo, piuttosto, direttamente al nuovo corso, iniziato nel 1961 con "The Fantastic Four" n° 1.
La prima, rilevante, particolarità di questo supergruppo (questo termine starà ad indicare, da ora in poi, un'unione ufficiale, anche se disordinata - come nel caso dei Defenders - di supereroi, e non le alleanze sporadiche che spesso si presentavano in questi universi fumettistici - ricordiamo a tal proposito che Spider-Man ha avuto una testata dedicata solo agli incontri con altri supereroi e che, in casa DC, ne esisteva una che presentava storie di Batman e Superman che lottavano insieme per la giustizia -), fu il richiamo netto, in particolare tramite le tute blu, alla fantascienza, di cui Jack Kirby, l'autore grafico, era ghiotto.
Il rimando non era più alla mitologia, mondo ormai troppo indirettamente rappresentativo dell'uomo, con un antropocentrismo necessariamente conseguente.
Come si è accennato, infatti, gli eroi DC presentavano un richiamo frequente alle divinità (dalle ali ai piedi - o nel cappello - di Flash, all'effettiva divinità di Wonder Woman, agli atteggiamenti di superiorità di Superman). Questo primo gruppo di supereroi Marvel, invece, era composto da uno scienziato e dai suoi compagni che, in viaggio verso la Luna, vengono investiti da radiazioni e assumono superpoteri: Reed Richards diventa plastico, Ben Grimm roccioso e fortissimo, Johnny Storm una torcia umana, Susan Storm, infine, invisibile.
Ancora non erano maturi i tempi per l'esplicitazione del tema del «diverso» (ma lo sarebbero stati di lì a poco con Hulk), ma già si notano due elementi particolarmente pregnanti:
Ben Grimm odia il suo aspetto, poiché è l'unico del gruppo ad avere costantemente l'aspetto da supereroe: riesce a fidanzarsi, infatti, solo con una ragazza non vedente;
Susan Storm è la fidanzata di Reed Richards (si sposeranno anni dopo e avranno anche due figli) e, sicuramente, non si emancipa dalla condizione subordinata nei confronti del fidanzato (che è anche il capo) e del resto del gruppo (è l'unica, si noti, ad avere un potere difensivo), ma lo fa, comunque, rispetto al ruolo femminile classico del fumetto statunitense, ovvero quello di compagna svenevole nei confronti dell'uomo-protagonista, facendo, così, da apripista a supereroine con personalità forti, fino ad arrivare, non molti anni dopo, a Valchiria, la prima supereroina «femminista».
Si potrebbe obiettare che, in nuce, e forse neanche troppo, Wonder Woman potrebbe essere considerata un personaggio più avanti riguardo questa specifica dialettica. È sicuramente vero che Diana, alias Wonder Woman, fu, forse, il personaggio più rivoluzionario della DC fino all'avvento della Marvel, e che fu la vera apripista a proposito del tema della donna, ma è anche vero che, in Susan Storm, vi è un avanzamento dialettico poiché questa donna vive nel mondo reale e non in un mondo semi-divino, e, inoltre, è la prima compagna di un uomo ad iniziare ad essere emancipata, presentando, così, una situazione in cui il pubblico femminile poteva facilmente, e non solo idealmente, rispecchiarsi.

» CONTINUA

BIBLIOGRAFIA

BENJAMIN, W. 1955 Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt am Main, trad. it.: "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica", Torino, Einaudi, 1966.

BRADY, M. 2002 Marvel Encyclopedia, vol. 1, New York, Marvel Comics.

DISTEFANO, G. 2005 Silver Surfer, relazione per l'esame di Letterature Comparate II, A. A. 2005/6, Università di Cagliari, Corso di Laurea in Lettere, inedita.

DRAKE, A. 1963 My Greatest Adventure n° 80, New York, DC Comics

ECO, U. 1964 Apocalittici e integrati, Milano, Rizzoli.

GABILLET, J. P. 1994 Cultural and Mythical Aspects of a Superhero: The Silver Surfer 1968-1970, in "Journal of Popular Culture" vol. 28, Michigan, Michigan State University, Department of Writing, Rhetoric and American Culture.

GEERTZ, C. 1973 The Interpretation of Cultures, New York, , trad. it.: "Interpretazione di culture", Bologna, Il Mulino, 1998.

GERBER, S. (A) 1976 Defenders n° 39, trad. it. in: "I Difensori" n° 5, Milano, Editoriale Corno, 1979.

GERBER, S. (B) 1976 Defenders n° 40, trad. it. in: "I Difensori" n° 6, Milano, Editoriale Corno, 1979

KIRBY, J. 1971 The New Gods n° 5 e 10, trad. it. in: supplemento a "JLA" n° 12, Roma, Play Press Publishing, 1999.

KIRBY, J. 1975 Kamandi n° 36, trad. it. in: "Kamandi" n° 31, Milano, Editoriale Corno, 1978.

LEE, S. 1967 Spider-Man No More!, in "Spider-Man Collection" n° 13, Modena, Marvel Italia, 2006.

LEE, S. 1969 The Silver Surfer n° 3, trad. it. in: "Play Book" n° 4, Nepi, Play Press, 1990.

LOWENTHAL, L. 1968 Literature, Popular Culture and Society, Palo Alto, trad. it.: "Letteratura, cultura popolare e società", Napoli, Liguori, 1977.

LUCA EVANGELISTA I D.C. Vangelo secondo Luca, in: "La Bibbia", Cinisello Balsamo, Edizioni Paoline, 1993.

MANNING WHITE, D. E ABEL, R. H. 1963 "Introduzione: i fumetti e la cultura americana" in The Funnies, trad. it.: "Il fumetto e l'ideologia americana", Milano, Bompiani, 1966.

MANTLO, B. 1986 Alpha Flight n° 35, in "Gli incredibili X-Men" n° 26, Bosco, Edizioni Star Comics.

MEO, F. 2003 Le storie, in "I classici del fumetto di Repubblica" n° 8, Roma, Gruppo Editoriale l'Espresso.

MEO, F. 2003 Chi sono gli X-Men, in "I classici del fumetto di Repubblica" n° 12, Roma, Gruppo Editoriale l'Espresso.

MILLER, F. 1982 Daredevil n° 189 e 191, trad. it. in: "I Classici del fumetto di Repubblica" n° 8, Roma, Gruppo Editoriale l'Espresso, 2003.

MILLER, F. 1986 Batman, The Dark Knight Returns n° 2, trad. it. in: "I Classici del fumetto di Repubblica Serie Oro" n° 23, Roma, Gruppo Editoriale l'Espresso, 2006.

MOORE, A. 1986 Watchmen n° 1, trad. it. in: "I Classici del fumetto di Repubblica Serie Oro" n° 26, Roma, Gruppo Editoriale l'Espresso, 2005.

MOORE, A. 1988 V for Vendetta, trad. it. in: "V for Vendetta", supplemento a "XL", marzo 2006, Roma, Gruppo Editoriale l'Espresso, 2006.

NIETZSCHE, F. 1882 Die fröhliche Wissenscaft, trad. it. in: "Opere 1882/1895", Roma, Newton Compton, 1993.

NOCENTI, A. 1989 American Pie, trad. it. in: supplemento a "Play Book" n° 11, Nepi, Play Press, 1991.

O' NEIL, D. (A) 1992 Green Lantern/Green Arrow n° 5, trad. it. in: "Play Book" n° 24, Nepi, Play Press, 1992.

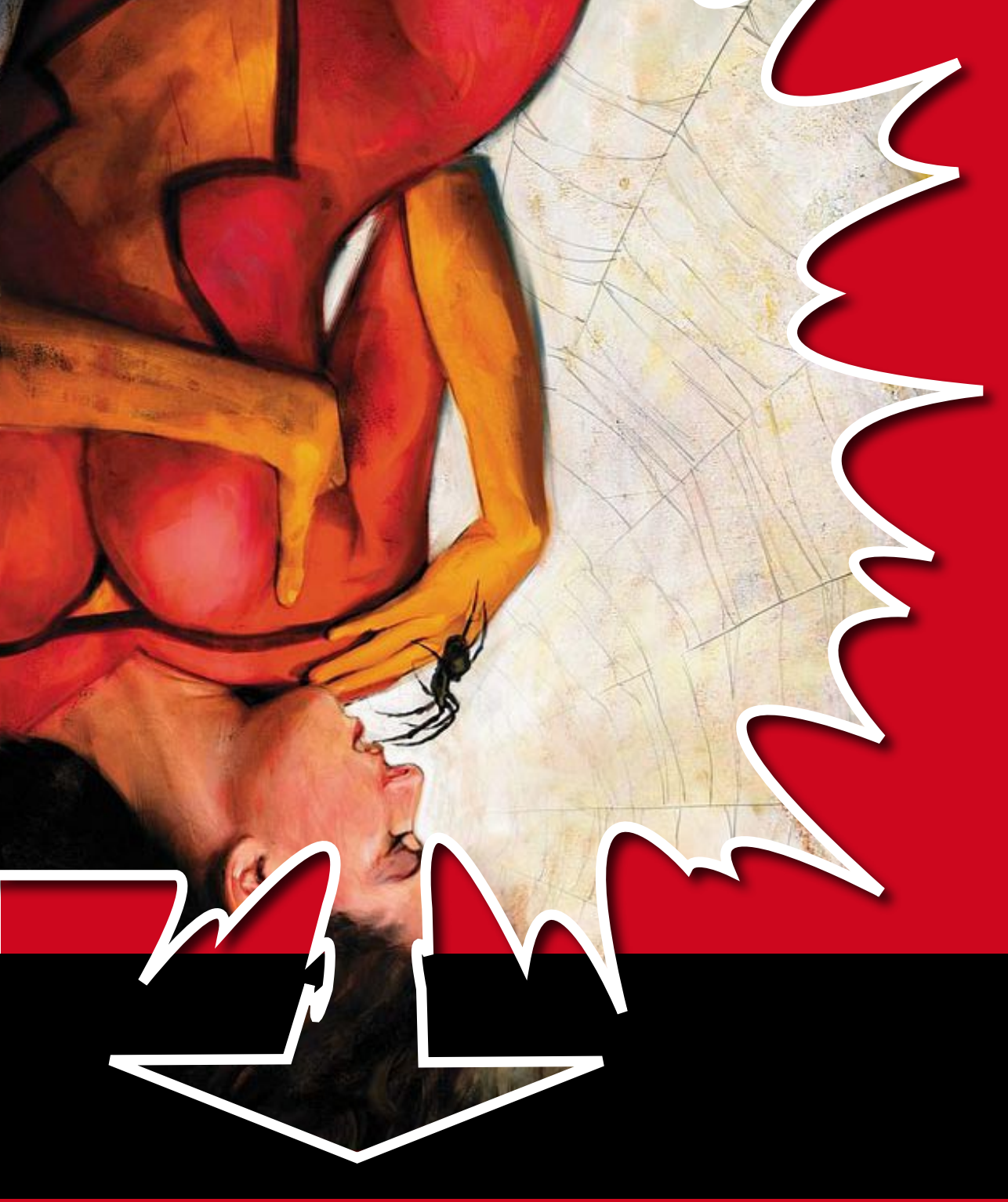
O' NEIL, D. (B) 1992 Green Lantern/Green Arrow n° 6, trad. it. in: "Play Book" n° 24, Nepi, Play Press, 1992.

RESTAINO, F. 1991 Storia dell'estetica moderna, Torino, UTET.

SCATASTA, L. 1991 Jack Kirby il monarca, in "Star Magazine" n° 6, Bosco, Edizioni Star Comics.

SCATASTA, L. 1992 Volo Alfa, in "Gli incredibili X-Men" n° 26, Bosco, Edizioni Star Comics.

SIEGEL, J. 1942 Superman n° 15, trad. it. in: "Superman dagli anni 30 agli anni 70", Milano, Milano Libri, 1990.



NEL PROSSIMO NUMERO:

» IMMORTUS!
» IL TEMA DELLA DIVERSITÀ NEL FUMETTO SUPEREROISTICO AMERICANO
» ALAN MOORE, TRUE BELIEVER!
E MOLTO ALTRO...