

OMNIVERSO

RIVISTA DI STUDI SULL'UNIVERSO SUPEREROISTICO



- **QUEL MEGALOMANE DI JIM SHOOTER - SECONDA PARTE**
- **IPERTEMPO VS LINEARITÀ**
- **IL CAPO: COME TI CREO UN VERO LEADER**
- **LE ARMATURE DI IRON MAN - GREY ARMOR**

SOMMARIO



3 • EDITORIALE

**4 • QUEL
MEGALOMANE DI
JIM SHOOTER -
SECONDA PARTE**

**10 • IPERTEMPO VS
LINEARITÀ**

**14 • IL CAPO: COME
TI CREO UN VERO
LEADER**

**20 • LE ARMATURE
DI IRON MAN -
GREY ARMOR**

ERRATA CORRIGE

Prima o poi capita a tutti di commettere un errore. Così mi è stato detto, ma la prima volta su Omniverso (a mia conoscenza) lascia comunque un sapore amaro in bocca. Nel mio caso, si tratta di un errore relativo all'articolo sul Teschio Rosso pubblicato nel numero 6 di Omniverso. Convinto della mia superiore competenza non ho controllato i credits di alcune storie, che non erano state scritte, come pensavo, da Mark Gruenwald, ma dal bravissimo Jean Marc DeMatteis. Per la precisione si tratta del ciclo che portava al numero 300, lo storico "Das Ende". Tutti i commenti positivi su quel particolare ciclo quindi vanno a Jean Mark DeMatteis. Prof. Zoom

OMNIVERSO N°7

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 **Grafica e impaginazione:** Claire Monet

Sito Internet: www.blue-area.net **E-mail:** omniverso@blue-area.net

*Marvel Comics and all related images and logos are TM & © 2009 Marvel.
All copyrighted is used only for journalistic and promotional purposes.*

EDITORIALE

MOSTRI

DI FRANCESCO TRENTANI

A volte i mostri non sono generati dal sonno della ragione ma da uno sguardo attento alla realtà che ci circonda.



Gli insettoni che affollano le pellicole di fantascienza degli anni '50-'60, gli affascinanti mostri di Kirby, gli X-Men, figli dell'atomo, Hulk e il Capo (di cui parliamo in un interessante articolo che trovate in questo numero di Omniverso) sono tutti figli di timori, scoperte, sensazioni dell'epoca in cui sono nati, della paura della guerra o della bomba o della proliferazione di armi che potrebbero sfuggire da un momento all'altro dalle mani dei loro stessi creatori, della diffidenza nei confronti di chi non ci somiglia. E ancora: gli echi della Guerra Fredda, con i cattivi che invariabilmente tramano da oltre cortina la fine del mondo; gli zombie dei film di Romero che assediano i centri commerciali in una non troppo velata critica al consumismo; gli alieni che nascondono sotto l'aspetto mostruoso quello molto più reale degli stranieri, degli immigrati (in questo senso, mirabile è un cortometraggio di Neil Blomkamp dal titolo *Alive in Jomberg*, che presto diverrà un film prodotto da Peter Jackson); e, ultima ma non ultima, la Civil War della Marvel, dove è vibrante l'eco dell'11 settembre e delle conseguenti politiche paranoiche di controllo.

Queste situazioni inventate, queste inverosimili avventure, queste creature terrificanti devono farci riflettere.

Perché quei mostri siamo noi.



QUEL MEGALOMANE DI JIM SHOOTER

SECONDA PARTE

DI FABIO VOLINO

4. EDITOR IN CHIEF

Bisogna dire che ridotta ai minimi termini la scelta appare un po' strana: un ventisettenne alla guida editoriale di una delle più importanti case editrici statunitensi, quando forse sarebbe stato meglio scegliere qualcuno di più navigato. Ma come al solito la realtà dei fatti è molto diversa. Innanzitutto bisogna inquadrare il periodo storico dell'epoca: i fumetti attraversano una crisi nera, una crisi che fatti i dovuti distinguo fa impallidire anche quella vissuta a metà degli anni '90. La DC è quella che se la passa peggio, non capisce che i lettori che aveva nel decennio precedente sono cresciuti ed apprezzerebbero anche storie più mature ed i telefilm di Batman, che avevano imposto, salvo poche eccezioni, a tutta la linea di supereroi un approccio quasi demenziale, alla lunga si rivelano controproducenti. E la dirigenza sembra, anzi è, fossilizzata su un passato che per quanto glorioso non consente un ricambio di lettori. La linea Vertigo e lo sperimentalismo inglese dovevano ancora arrivare. Risultato: la DC Implosion. Decine di serie chiudono i battenti da un giorno all'altro, persino personaggi storici come Aquaman, Freccia Verde e Lanterna Verde scompaiono nel semioblio.

Nemmeno la Marvel se la passa altrettanto bene: la voglia di osare e di rompere gli schemi che aveva caratterizzato gli anni '60

lentamente lascia il passo, con l'acquisto di quote sempre più ampie di mercato, a racconti banali, inconcludenti, a volte demenziali (come le storie dei Difensori). Lentamente il numero di pagine per albo, da 22, scende a 20, poi a 18, infine a 17: un approfondimento di un personaggio o di un tema trattato in una storia non è cosa impossibile, di certo comunque più difficile di prima. La Casa delle Idee evita una sua personale DC Implosion, se non peggio, nel 1977 quando, grazie all'arguzia di Roy Thomas, entra nella produzione di *Guerre Stellari*. Un film in cui, incredibile ma vero, pochi credono all'epoca della sua uscita ma che si rivela un successo (è proprio il caso di dirlo) planetario e che fa affluire un'ingente e benefica somma di denaro nelle casse della Marvel. Certo è, comunque, che il problema del calo di lettori e quello della crisi di idee rimangono.

E la figura cardine per la sua risoluzione si rivela proprio l'Editor-in-Chief. Come era inteso questo ruolo prima dell'arrivo di Shooter? In modo molto diverso da come è oggi. I suoi compiti infatti erano puramente editoriali, si limitava a controllare le varie serie (a quel tempo non erano poi moltissime, dunque poteva supervisionarle anche una sola persona) preoccupandosi di dare loro coerenza narrativa e cancellando eventuali argomenti scomodi. Solo che una cosa del genere non funzionava più dai tempi di

Roy Thomas. È stata proprio questa l'intuizione di Shooter, che probabilmente gli ha permesso di essere promosso a quel rango (questioni anagrafiche a parte, Gerry Conway era più giovane di lui ed era stato Editor-in-Chief): l'EIC non deve più limitarsi ad essere il 'padrone del vapore' delle varie serie, ma deve anche occuparsi degli aspetti connessi al marketing, allo sfruttamento commerciale ed agli aspetti legali dei comics. Insomma, una figura multitaleuosa che necessita ovviamente di una persona che sia disposta a sobbarcarsi questi doveri: Len Wein, Marv Wolfman e Archie Goodwin evidentemente volevano concentrarsi solo sulla scrittura lasciando perdere tutto il resto. Shooter no.

L'ex editor/scrittore viene personalmente scelto da Stan Lee e Jim Galton, allora presidente della compagnia, ma dichiara che accetterà l'incarico solo se gli verrà concesso di effettuare dei cambiamenti. Come ad esempio royalties e tavole originali restituite ai disegnatori. La replica di Galton durante il primo incontro ufficiale dimostra quanto questo problema non fosse sentito: "Davvero non facciamo cose del genere?". Sempre secondo Galton l'industria dei comics sta morendo, per via delle ragioni succitate, e non c'è modo di invertire la tendenza: dunque nel periodo in cui la Marvel entrerà in altri media (animazione, libri per bambini) Shooter



FIRST ISSUE IN AN ALL NEW LINE OF COMICS! **DREADSTAR** BY JIM STARLIN



**SHOOTER DICHIARA A STAN LEE E JIM GALTON CHE ACCETTERÀ
L'INCARICO DI EIC SOLO SE GLI VERRÀ CONCESSO DI EFFETTUARE
DEI CAMBIAMENTI, COME ROYALTIES E TAVOLE ORIGINALI
RESTITUITE AI DISEGNATORI.**

dovrà ridurre al minimo le perdite del settore fumetti, prima che questo venga chiuso del tutto e la casa editrice percorra altre strade.

Ma il nuovo EIC è di diverso avviso: è vero, l'industria dei comics è in crisi e rischia di morire. È vero, la Marvel ha così tanti titoli che alcuni ne cannibalizzano altri. Ma la soluzione non è chiudere tutto, la soluzione è rinnovare il panorama, tornare di nuovo a rompere gli schemi come era accaduto negli anni '60. Ma ciò può essere fatto solo se gli artisti sono incentivati a farlo. E da lì le proposte di cui sopra. Una delle prime azioni di Shooter è quella di incentivare la figura dell'editor: come detto, l'EIC poteva e doveva occuparsi anche di altre cose e dunque certi compiti editoriali dovevano essere demandati ad altre persone. Beninteso, siamo lontani anni luce dalla figura professionale dell'editor di oggi (con tanto di assistenti ed un direttore di produzione), semplicemente allora era grossomodo un altro sceneggiatore che controllava il lavoro di un suo collega e dava il benestare e saltuariamente qualche suggerimento. Ma comunque già dal primo mese della gestione Shooter si intuisce che qualcosa è cambiato e molti sembrano non prenderla bene, solo che la DC Implosion fa tornare tutti a più miti consigli.

Fatto il primo passo, ne arrivano altri. La Marvel non deve più adeguarsi sugli allori, deve tornare ad essere quella potenza editoriale che era. E lo era diventata rompendo degli schemi prefissati. Il cosiddetto Marvel Style? Va rinnovato. Ecco dunque i primi celebri cicli già nel 1979: Chris Claremont e John Byrne su UNCANNY X-MEN; il solo John Byrne su FANTASTIC FOUR; ma soprattutto Frank Miller

su DAREDEVIL, che in pochissimi numeri fa tornare mensile una serie che prima non riusciva a sbloccarsi dalla bimestralità. Le oscure profezie di Galton vengono demolite in pochissimi mesi. In generale tutte le serie ritornano a buoni livelli di vendita e, all'inizio degli anni '80, quelle che vengono chiuse sono quelle che stanno sotto le 100.000 copie. Alla faccia dei rami secchi.

Certo, non è tutto rose e fiori. Il primo a dimostrare malcontento è il veterano Roy Thomas: uno sceneggiatore che ha sempre mal digerito la figura dell'editor (preferiva supervisionarsi da solo) comincia a vedere con occhio critico queste continue ingerenze editoriali. E quando la sua creatura prediletta, INVADERS, gli viene sottratta lui fa i bagagli e si trasferisce alla DC Comics, dove darà vita al progetto ALL-STAR SQUADRON, le cui premesse non erano poi differenti da quelle degli Invasori. Il secondo "contestatore" è Gene Colan: chiusa la sua testata simbolo, TOMB OF DRACULA, torna ad occuparsi a tempo pieno di supereroi, ma secondo alcuni lo fa un po' imbrogliando, cercando di disegnare il minor numero di tavole possibili ed alterando così le varie sceneggiature. Le proteste non si fanno attendere e Shooter prova a mettere in riga Colan, il quale però decide di seguire le orme di Roy Thomas e trasferirsi alla DC.

Ma sono tutto sommato contestazioni minori, che non inficiano il lavoro del nuovo EIC. Mese dopo mese le vendite tornano a livelli stellari, quasi impensabili. Fino al 1982 nessuno si sarebbe messo contro Shooter, nessuno avrebbe agito contro di lui, nessuno avrebbe avuto qualche ragione di

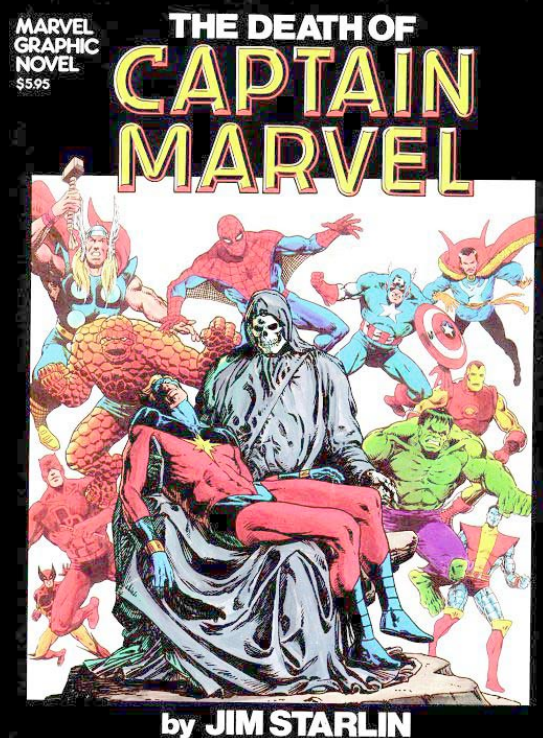
protestare. Le cose sarebbero drasticamente cambiate.

5. VENTI DI CAMBIAMENTO

Ma prima di parlare di ciò, occorre citare altri esperimenti introdotti da Shooter, soprattutto all'inizio degli anni '80 quando, in virtù dei suoi successi editoriali, la sua posizione come EIC si era rafforzata. Il percorso di autorità, con i diritti che rimanevano in mano agli autori, viene realizzato grazie alla linea EPIC, dove dominava la parola sperimentazione e dove in generale si preferiva battere strade diverse da quelle supereroistiche, più consolidate. Il successo di questa linea lo si deve soprattutto al suo editor, Archie Goodwin, per cui la parola 'limite' non esisteva. Il fiore all'occhiello di questa linea editoriale è la rivista EPIC ILLUSTRATED MAGAZINE, mentre i prodotti di punta sono DREADSTAR di Jim Starlin ed ELEKTRA ASSASSIN di Frank Miller e Bill Sienkiewicz. Anche le riviste in bianco e nero come MARVEL PREVIEW, in bilico tra supereroismo e fantasy, vengono potenziate.

Shooter introduce poi in Marvel due elementi già presenti nel panorama del comicdom. Il primo è la cosiddetta miniserie, che aveva fatto capolino sia in DC che in alcune case editrici minori già qualche anno prima, la quale consente di narrare una storia e portarla a conclusione all'interno di pochi albi. Storie perfette anche per il lettore occasionale. WOLVERINE di Claremont/Miller è il primo e miglior biglietto da visita che si possa presentare. La mania attuale dei Trade Paperback trae da qui le sue origini. Il secondo elemento è il cosiddetto romanzo grafico alla Will Eisner, la graphic novel: un albo di grande

SHOOTER INTRODUCE POI IN MARVEL DUE ELEMENTI GIÀ PRESENTI NEL PANORAMA DEL COMICDOM. IL PRIMO È LA COSIDDETTA MINISERIE, IL SECONDO È IL COSIDDETTO ROMANZO GRAFICO ALLA WILL EISNER, LA GRAPHIC NOVEL.



formato e con molte più pagine del consueto (anche un centinaio, a volte) adatto a presentare storie dal forte impatto. Ed in effetti la prima Graphic Novel Marvel è di quelle che lascia il segno: LA MORTE DI CAPITAN MARVEL. Questa storia sconvolse moltissimo i lettori di allora e non poteva essere altrimenti. Rifacendosi ad una tragica esperienza personale (la morte del proprio padre), Jim Starlin scrive l'ultima avventura del celebre eroe spaziale, il quale ha contratto il cancro dopo un'esposizione ad un gas nervino alcuni mesi prima. E la sua fine non avviene in battaglia, ma in un letto d'ospedale. In generale la storia si segnala poiché profondamente intimista e non contenente alcuno scontro, molto toccante. Il formato Graphic Novel diviene molto gradito e viene utilizzato per proporre altri prodotti supereroistici d'élite (come ad esempio la celebre storia *Dio Ama l'Uomo Uccide*) o addirittura racconti mainstream, qualcosa per l'epoca di molto raro.

Ma sono due le principali intuizioni di Shooter che meritano di essere segnalate, poiché frutto di una attenta analisi del mercato di allora e che ancora oggi sono incredibilmente attuali. Da quando lo spilungone era diventato EIC, il mercato dei comics era cambiato: prima i fumetti si vendevano al 100% in vari esercizi commerciali (drugstore, bar, empori, in certi casi addirittura farmacie), ma dall'inizio degli anni '80 erano sorti i cosiddetti comic shop, le fumetterie per intenderci. Locali dediti solo alla vendita di fumetti e gestiti da gente competente, che doveva saper vendere quel tipo di prodotto. Shooter pensa che questo possa essere un buon canale di distribuzione e concepisce una linea di comics da

vendere esclusivamente attraverso i comic shop, con carta pregiata e maggiore foliazione. Non solo, poteva essere un viatico attraverso cui far passare quei fumetti che nel circuito classico vendevano poco, ma filtrati attraverso questo nuovo esercizio potevano raggiungere risultati differenti e suscitare la curiosità di altri lettori. Certo, rivisti a distanza di anni le serie che vennero lanciate per i comic shop (DAZZLER, KA-ZAR THE SAVAGE) fanno un po' sorridere, ma le aspettative di vendita vennero pienamente soddisfatte e se pensiamo che costavano un po' di più rispetto agli altri comics...

Oggi i fumetti si vendono praticamente solo nei comic shop, si è invertita la tendenza rispetto a venti anni prima (fatta eccezione per alcuni prodotti, come i fumetti per bambini): il primo a capire che il mercato sarebbe andato in quella direzione è stato Jim Shooter.

Un'altra intuizione ancora oggi fa sentire i suoi segni. Verso la fine degli anni '70 Shooter sancisce dei contratti di collaborazione reciproca con alcune case produttrici di giocattoli: in sintesi la Marvel avrebbe pubblicato fumetti con protagonisti le creazioni di queste case e avrebbe fatto loro pubblicità, e viceversa. È quello che l'EIC si proponeva di fare fin dall'inizio: portare il mondo del fumetto fuori dal ghetto in cui si era cacciato, sfruttando altri media ed altri prodotti che in qualche modo potevano incrociarsi con le esigenze di una casa editrice. Il direct marketing, verrebbe da dire. All'inizio si disse che con questa manovra la Marvel aveva venduto la propria anima al mondo dell'economia, soprattutto quando si vide che questi nuovi fumetti non

appartenevano ad un altro universo narrativo come era accaduto per altri franchise (es. STAR WARS), ma erano ambientati nel Marvel Universe vero e proprio apportando talvolta significativi cambiamenti. Polemiche che i fatti demolirono senza appello. Come detto per le serie vendute solo nei comic shop, riviste oggi queste serie fanno (nel più gentile dei casi) sorridere per la loro ingenuità, e qualcuna si rivelò anche un terribile flop, ma alcune diventarono rapidamente dei prodotti di punta della Marvel. Narra la leggenda che i primi numeri di ROM SPACEKNIGHT vendettero addirittura poco meno degli UNCANNY X-MEN di Claremont/Byrne, ed anche MICRONAUTS fu un insperato successo. Ancora oggi queste due serie hanno una fanbase regolare e si spera sempre in una ripresa (narra una seconda leggenda, e questa è vera, che poco più di una decina di anni fa Mark Millar e Grant Morrison volevano produrre una seconda serie di ROM). Ironia della vicenda: i giocattoli di Rom e dei Micronauti furono un tremendo insuccesso e sparirono in pochi mesi dagli scaffali dei negozi, le loro serie invece durarono più di otto anni. L'apoteosi di questa manovra commerciale si sarebbe avuta con SECRET WARS.

Shooter come EIC ha in mente un obiettivo ben preciso: far sì che si parli della Marvel, a qualsiasi costo. Parlarne significa attrarre interesse. Attrarre interesse vuol dire conquistare nuovi lettori. Ci riesce e, grazie anche al fatto che nei primi anni '80 la DC vive una crisi editoriale e di contenuti, a quel tempo la Casa delle Idee conquista circa il 75% del mercato fumettistico. Ma questa stessa manovra presto si sarebbe ritorta contro Shooter stesso.



IPERTEMPO VS LINEARITÀ

DI JOPILI

È DIFFICILE CONDURRE IL GIOCO DELLA CONTINUITÀ DI UN UNIVERSO NARRATIVO QUANDO I GIOCATORI SI ALTERNANO NEL TEMPO. L'arco di vita degli universi Marvel e DC è cronologicamente molto vasto: settanta lunghissimi anni. Le incongruenze narrative sono inevitabili quando la continuità viene gestita da scrittori diversi che si rivolgono a lettori di epoche diverse, con gusti ed esigenze diverse. L'integrità dell'universo è posta costantemente in pericolo da due fattori: l'inevitabilità dell'errore storico e la necessità di un aggiornamento.

Oltre alle normali incongruenze dovute a una difettosa conoscenza delle storie scritte in precedenza, c'è da dire che alcuni elementi narrativi – efficaci per una determinata epoca – possono diventare addirittura imbarazzanti vent'anni dopo. Basti pensare allo schieramento ideologico dei personaggi Marvel all'indomani della Seconda Guerra Mondiale. La necessità di "aggiornare" le proprie origini quindi, espungendo alcuni aspetti e approfondendone altri, diventa una necessità alla quale una casa editrice spesso non può sottrarsi.

La DC Comics ha fatto diversi tentativi per risolvere i cosiddetti "problemi" di Continuity e mantenere coeso il proprio universo. L'Ipertempo rappresenta uno di questi tentativi. Non è il primo, bensì il terzo: nel 1985 c'era stato l'evento chiamato "Crisi sulle Terre Infinite" (*Crisis on Infinite Earths*) e nel 1994 l'evento "Ora Zero" (*Zero Hour*).

La teoria dell'Ipertempo è stata espressa nel 1999 da Mark Waid durante l'evento chiamato "Il Regno" (*The Kingdom*). Waid spiega che il Tempo non è una linea dritta, come siamo abituati a immaginarlo, e nemmeno una linea che si biforca in linee temporali alternative, come i fumetti hanno prefigurato i "multiversi". Waid dice che assomiglia a un fiume con i suoi affluenti: alcune linee temporali a volte divergono dalla corrente principale (quando le storie sono incongruenti) e a volte si fondono nuovamente in essa (quando sono congruenti). Alcune di queste correnti temporali vanno a "nutrire" la corrente principale in modo permanente (ossia determinano eventi fondamentali, ripresi in futuro), altre in modo temporaneo (storie che vengono presto dimenticate).

Per fare un esempio concreto: esiste un archetipo di Superman che è composto da alcuni elementi cardine: è un alieno, è stato adottato dai Kent, ha un'identità segreta

come giornalista, eccetera, e questi elementi rappresentano la corrente principale del fiume. Altri elementi invece possono variare secondo la sensibilità del narratore o la peculiarità del mezzo con cui si esprime, siano fumetti, film o romanzi, e questi rappresentano le correnti secondarie che convergono o divergono. Secondo l'Ipertempo tutte le storie raccontate nel corso del tempo sono da considerare assolutamente vere. "It's all true" dice Waid. Tutte le linee temporali sono valide, e tutte hanno contribuito e contribuiscono ad alimentare il personaggio così com'è oggi.

Come si può capire, l'Ipertempo si oppone in modo netto alla concezione di una Continuity prevalente, ossia una Storia Ufficiale che "espelle" (per logica interna) tutte le versioni narrative che la contraddicono. Potremmo definire l'Ipertempo, paradossalmente, un "Universo Multiversale".

LA MORTE DELLA CONTINUITÀ CLASSICA?

Secondo la concezione classica di "Multiverso" (un universo composto da universi, di cui uno è il prevalente) si può mantenere la coerenza rispetto ad alcuni paradossi ammettendo che ad ogni incongruenza corrisponda un universo in cui tale incongruenza è invece una precisa realtà di fatto. Nel Multiverso le linee temporali "errate" o "divergenti" scorrono *parallelamente* a quella principale, senza incontrarla.

L'Ipertempo invece è stato concepito per essere più dinamico e interattivo. Si propone di spiegare, inglobandoli, tutti i paradossi: a partire da un semplice errore grafico in una vignetta fino ad arrivare all'età "incongrua" dei personaggi. Ogni presunto paradosso infatti sarebbe soltanto l'effetto della fluttuazione di due linee temporali che si intersecano e si fondono provocando "distorsioni". Non esistono errori di Continuity. Anzi, non esistono errori *tout court*.

La Continuity classica è quindi destinata a cedere il passo all'Ipertempo?

Alcuni lettori hanno rigettato il concetto di Ipertempo perché renderebbero vano lo sforzo di editori, autori e lettori nel rendere coerente un universo condiviso. L'Ipertempo è stato accusato di avallare un blando controllo sulle storie da parte della casa editrice. Il dubbio è questo: se questa teoria può spiegare così facilmente gli errori, perché gli scrittori dovrebbero affannarsi a fare ricerche sulla storia del personaggio?

Altri lettori, quelli animati da uno spirito "collezionistico" globale, hanno accolto l'Ipertempo come la cura che risolve tutti i mali, perché accoglierebbe tutte le storie che adesso vengono espulse dalla Continuity ufficiale.

Prima di affrettarci a dichiarare morta la Continuity vorremmo analizzarne i presupposti e chiederci se sono ancora validi.

CONDIVIDERE UN MONDO VIRTUALE

La visione che è sottintesa al concetto di Continuity poggia su due finalità:

- 1) rendere l'Universo Narrativo quanto più possibile "simile" al mondo reale;
- 2) rare in modo che questo Universo Narrativo venga "condiviso" dai suoi lettori.

Analizziamo il primo punto: come si costruisce un mondo narrativo "simile" al mondo reale?

Per rispondere è necessario identificare i presupposti di 'ciò-che-è-reale' e 'ciò-che-non-lo-è'. Reale è ciò che è sottoposto a leggi inderogabili, ossia un mondo dove a una *Causa* corrisponde un *Effetto*, secondo una legge precisa, valida per tutte le creature che abitano quel mondo. Goblin scaraventa dal ponte Gwen Stacy, Spider-Man tenta di salvarla ma non vi riesce, Gwen Stacy muore e nelle storie



LA CONTINUITY CONNETTE FRA LORO MILIONI DI LETTORI CHE RICORDANO, RIVIVENDONE LE EMOZIONI, LE VICENDE STORICHE DEI LORO PERSONAGGI. L'IPERTEMPO, AL CONTRARIO, RENDE IMPOSSIBILE CONDIVIDERE LE STESS EMOZIONI.

successive non è più tra di noi. Questo è un esempio di narrazione che simula la Realtà.

Al contrario, cos'è un Sogno? Un mondo dove il giorno prima Gwen Stacy muore e il giorno dopo torna viva e vegeta, senza alcuna memoria dell'accaduto. Niente ci assicura che il sogno successivo sia conseguente al sogno precedente. Questo è il presupposto su cui si basano le storie disneyane, pronte ad accogliere ogni nuovo lettore senza gravarlo di un ingombrante passato. La memoria storica viene resettata a ogni episodio.

C'è da fare una precisazione: il "realismo" della Continuity non ha niente a che vedere con la reale "consistenza" dei mondi immaginati. Potremmo paragonare la costruzione della Continuity alla costruzione di un videogame fantasy. Quando i programmatori creano un mondo simulato costruiscono un mondo totalmente fantastico, ma sottoposto comunque alla concatenazione logica di Causa/Effetto. Se così non fosse la simulazione

non potrebbe avere luogo. I programmatori devono basarsi su una condizione imprescindibile: all'istruzione "IF" (se succede questo) deve seguire l'istruzione "THEN" (allora accade quest'altro).

Ciò significa che Gwen Stacy può tornare dall'aldilà senza infrangere la Continuità, a patto che la spiegazione risponda all'istruzione logica IF / THEN, non importa quanto assurda appaia al senso comune del lettore. Il senso comune del lettore è limitato all'esperienza delle leggi fisiche del nostro universo, la logica da seguire invece è quella dell'universo narrativo. Quello che è comune ad entrambi gli universi, la struttura sostanziale che sta alla base di entrambi, è la continuità, la sequenzialità Causa/ Effetto, perché è il modo in cui la mente umana fa esperienza dello Spazio e del Tempo.

Così la Continuity conferisce una consistenza reale ai sogni, perché li sottopone alla legge di Causa ed Effetto, la stessa che è sottesa alla nostra realtà. La teoria dell'Ipertempo

invece frantuma la coerenza e il realismo dell'universo narrativo, perché è come un sogno, dove un volto o un evento possono assumere liberamente qualsiasi forma, essendo slegato da ogni legge.

Riguardo il secondo punto, la conseguenza più significativa è che un sogno non può essere condiviso, mentre un mondo virtuale sì. La Continuity connette fra loro milioni di lettori che ricordano, rivivendone le emozioni, le vicende storiche dei loro personaggi. L'Ipertempo, al contrario, rende impossibile ai lettori condividere le stesse emozioni, perché l'evento non è storico: è puramente immaginario. Gwen Stacy è morta? Niente paura, la rivedremo presto. La coscienza di Peter Parker rimarrà segnata da questo evento? Ma no: è stato solo un sogno. Quando non c'è la certezza della fine storica non esiste il dramma, e se non esiste il dramma, per il lettore non esiste pathos.

L'obiezione si può riassumere in questa frase: **se tutto è vero, allora niente lo è.** Se ogni lettore

può prendere da ogni storia soltanto ciò che soggettivamente desidera, allora nessun personaggio ha più una sua effettiva consistenza, perché non ha più una sua biografia. Tra Continuity e Ipertempo esiste la stessa differenza che passa tra seguire un film dall'inizio alla fine e fare uno zapping parossistico tra migliaia di canali TV.

Da questo punto di vista, l'operazione promossa qualche anno fa da Bill Jemas di svincolare i personaggi Marvel dal proprio passato ha portato temporanei frutti economici alla casa editrice, ma ha disintegrato la comunità dei lettori Marvelliani, un tempo coesa grazie alla condivisione dei medesimi ricordi storici. Ma questa è un'altra storia.

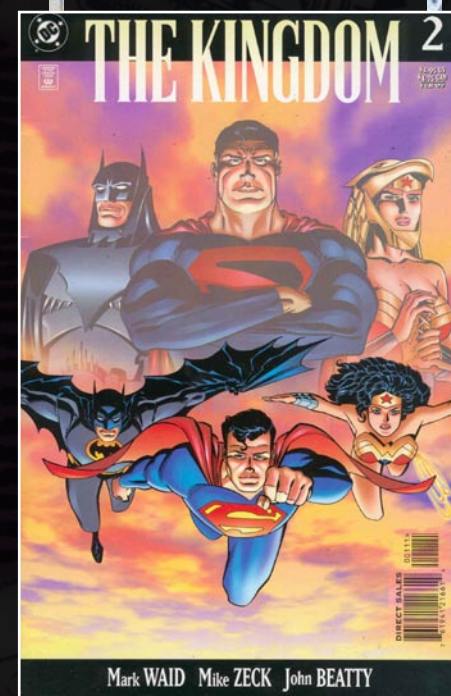
UOMINI LINEARI

Una frase tratta da "Il Regno" recita: "Il problema degli Uomini Lineari è che sono troppo lineari. Hanno il compito di costruire una rigida visione della realtà. Pensano sistematicamente. Per loro una continuità catalogabile è preferibile a un regno di meraviglie".

Parlando degli "Uomini Lineari" Waid si riferisce – non senza un certa ironia – a quanti, fra autori e lettori, sostengono la Continuity ad ogni costo. Il problema, dal nostro punto di vista di Uomini Lineari, è che se non esistesse questa inflessibile visione della realtà, questa "tensione alla coerenza", Waid non avrebbe potuto portare a termine in modo sensato il suo racconto. Infatti la Continuity non è altro che una versione estesa della continuità narrativa tra vignetta e vignetta all'interno di una singola storia: Causa/Effetto, ossia il fondamento stesso dell'Arte Sequenziale.

Che succederebbe se applicassimo la teoria dell'Ipertempo

all'interno di una singola storia? Graficamente il personaggio potrebbe cambiare a ogni vignetta, e narrativamente il corso delle azioni potrebbe accogliere svolte incongrue, insensate come un trip psichedelico. Succederebbe che la narrazione, soffrendo di paradossi interni insostenibili per il lettore, non avrebbe più logica e diventerebbe illeggibile. Senza Causa/ Effetto semplicemente non esisterebbe l'idea stessa di racconto. L'Ipertempo mina alla base il concetto di narrazione inteso come sequenza concatenata di eventi.



È solo mantenendo questa coerenza interna che uno scrittore è in grado di provocare nel lettore il fenomeno dell'immedesimazione. In altre parole, la continuità consente di suscitare emozioni, e la sua frantumazione va a scapito dell'efficacia del racconto. Waid mina quindi alla base i fondamenti stessi della sua professione.

Come abbiamo già accennato, la Continuity che connette diversi personaggi all'interno di uno stesso universo non è che l'estensione

della normale continuità narrativa che consente a un lettore di arrivare alla fine di una singola storia riuscendo a mantenere saldo il filo del racconto. Mentre la continuità all'interno di una stessa storia provoca il godimento estetico narrativo, la Continuity estesa a tutte le serie consente di rendere leggibile ed emozionante un intero universo.

Con l'Ipertempo l'universo narrativo diventa semplicemente privo di senso, frammentario, a-storico. In una parola: illeggibile.

UOMINI CURVILINEI

Questa riflessione può essere estesa in senso metafisico anche alla nostra realtà. In un Universo Reale, tutto è Continuità. Ogni azione è il frutto di una causa posta in precedenza. Il Buddismo ce lo insegna: non esistono fenomeni che non possiedono una causa. Quando qualcuno cerca di manipolare questa verità tenta, consciamente o inconsciamente, di svincolarsi da una legge alla quale non vuole o non può adeguarsi, magari con la segreta aspirazione di imporre agli altri la propria soggettività.

La frase citata all'inizio viene accolta come profetica dagli "Uomini Curvilinei", abituati a mistificare. Contrapporre la "linearità" a "un mondo di meraviglie" infatti è mistificante: in decenni di Continuity ferrea abbiamo assistito ad ogni sorta di meraviglia. La realtà è che non esistono meraviglie che non scaturiscano da leggi precise. I miracoli sono soltanto fenomeni che la mente umana, nella sua limitatezza, non è riuscita ancora a comprendere nel loro intimo meccanismo.



IL CAPO: COME TI CREO UN VERO LEADER

DI PROF. ZOOM

L'arcinemico storico di Hulk è sicuramente il Capo (Leader), alias Samuel Sterns. Sin dalla sua prima apparizione¹, che dobbiamo al genio di Stan Lee e Steve Ditko, è più che evidente che si tratta dell'opposto di Hulk: laddove l'Hulk di Stan Lee era grosso, incredibilmente forte e stupido, il Capo era infatti esile, debole ed intelligentissimo. Niente di particolarmente originale, in verità. La mente contro la forza bruta. Normalmente però si pensa che sia la mente a vincere, a gioco lungo. Al contrario, nello scontro tra i due contendenti il buono, seppure bestiale, avrà sempre la meglio contro il geniale cattivo.

Va anche aggiunto che l'alter ego di Hulk è Bruce Banner, un uomo talmente brillante da rivaleggiare persino con il Capo. Tuttavia questo scontro di cervelli avverrà molto di rado, poiché gli autori hanno sempre mostrato di preferire la classica sfida tra intelletto e forza bruta.

Sotto ogni punto di vista anche il Capo entra a pieno diritto tra gli archetipi del fumetto supereroistico: il genio criminale, non necessariamente folle, anzi lucidissimo, intento a preparare piani su piani per la conquista del potere. Samuel Sterns era un comune lavoratore in un impianto chimico. Un incidente

lo espose a dosi elevate di radiazioni gamma, regalandogli quello che segretamente desiderava di più, un'intelligenza superiore a quella del fratello Philip, che lavorava nella stessa industria come fisico. È quindi abbastanza evidente che le radiazioni gamma tendono a liberare e in qualche modo realizzare, i desideri più profondi nascosti nell'animo umano. Nel caso di Hulk, una personalità divisa a causa di una serie di traumi subiti durante l'infanzia ha generato diverse personalità gammapotenziate, tra loro spesso antagoniste; per assurdo Samuel Sterns, pur malvagio, non aveva alcun problema psicologico, risultando alla fine della fiera come il più sano tra i due. Essendo una creatura potenziata dai raggi gamma come Hulk, sebbene nel suo caso la trasformazione sia stata più o meno permanente (alla stregua di Abominio), il Capo, forse avvertendo una sorta di legame, ha spesso cercato i servigi del gigante di giada per raggiungere i propri scopi. Ognuno dei suoi piani (spesso aiutato dai suoi servitori, i plastici Umanoidi) è sempre stato comunque smantellato dal pelleverde, che dopo aver rapidamente abbandonato la veste di bruto forte ma tutto sommato ancora intelligente, si andava assestando verso la forma più famosa, quella conosciuta come "Hulk spacca!".

Siamo in presenza inoltre, come per Hulk, di uno dei frutti avvelenati della grande paura degli anni post seconda guerra mondiale, quella della "bomba". La bomba, senza aggiungere alcun aggettivo, rappresentava lo spauracchio che portò più di una generazione di artisti a doversi cimentare con la paura insita in questa singola parola, che i massacri di Hiroshima e Nagasaki avevano reso tangibile oltre ogni possibile immaginazione. Nel caso dei fumetti, la nascita di innumerevoli mostri a causa di esperimenti atomici divenne un classico: la cosa avvenne anche nella testata dove nacque il Capo, la storica Tales to

Astonish, ben prima che su questa traslocassero le avventure del mostro nato dalla bomba (in questo caso gamma) per eccellenza, Hulk.

Il Capo, come altri mostri che affolleranno per anni le pagine di Hulk, è quindi figlio di una periodo storico ben definito, che tra i fumetti portò ad esempio alla nascita dei figli dell'atomo, gli X-Men, e che nel cinema, fuso spesso ai più generali terrore della Guerra Fredda, diede vita a diversi film di ambientazione militaristico/catastrofista, con mostri insettoidi divenuti giganteschi e capaci di minacciare il mondo intero. Archetipo quindi non soltanto per essere uno scienziato malvagio, ma anche per rappresentare nel proprio modo le aberrazioni genetiche temute nella cosiddetta era atomica.

Malvagio, manipolatore, privo di scrupoli, il Capo manterrà lo stesso profilo per anni, divenendo la nemesi principale di Hulk, senza però mai sfondare nel restante e complesso parco testate della Marvel. Quasi come se la sua stessa esistenza fosse circoscritta al semplice "Hulkverso". In effetti, al contrario di altri noti arcicriminali, come il Dr. Destino e il Teschio Rosso, il Capo non metterà quasi mai in atto complessi piani in altre serie, e non verrà nemmeno preso in considerazione tra i villain principali del crossover "Acts of Vengeance". La situazione tra i due avversari rimarrà più o meno la stessa per oltre venti anni, malgrado che alle redini della serie del pelleverde si siano avvicendati innumerevoli scrittori di valore, tra i quali Roy Thomas, Roger Stern e John Byrne.

Tuttavia, mentre il Capo rimaneva sempre uguale a se stesso, e non si tentava nemmeno un processo di analisi della sua personalità, Hulk subiva delle importanti trasformazioni. Il duo Banner/Hulk fu diviso una prima volta da una macchina chiamata Gammatron² e per un certo periodo la mente di Banner controllò il corpo di Hulk³, ottenendo anche una statua in proprio onore

e il perdono presidenziale⁴. Infine il gigante di giada si trasformò in una furia priva di controllo, obbligando il Dr. Strange ad esiliarlo in un crocevia dimensionale⁵. Tutte queste trasformazioni avvennero prima che alla serie approdasse lo sceneggiatore che la cambiò per sempre, il grande Peter David. Lo scrittore di Fort Meade (Maryland) prese in mano la serie nel n. 328 e con qualche piccola eccezione la portò avanti sino al n. 467, iniziando una lunga serie di sperimentazioni su Hulk, giocando con le sue passate incarnazioni, ideandone di nuove (Hulk verde, grigio, il Professore) e inserendo il personaggio in contesti anomali e totalmente nuovi per la serie, come Las Vegas o il Monte del Pantheon. Sotto la lente di David passò ovviamente anche il Capo, del quale sfruttò in pieno l'enorme potenziale inespresso, trasformandolo in effetti in un vero e compiuto leader. La serie era curata all'epoca da Al Milgrom, e David continuò la narrazione esattamente dal punto in cui era arrivato il collega. Per prima cosa risolse il problema dell'Hulk/Rick Jones lasciandogli in eredità da Milgrom facendolo curare dal Capo, che così riprese i poteri che aveva perso. Inoltre lo fece cambiare fisicamente, dandogli un aspetto più minaccioso dovuto al cervello ancora più sovradimensionato⁶, ed infine lo portò ad ordire una complessa trama che lo condusse per la prima volta ad ottenere una vittoria, la famosa e bellissima saga conosciuta come "Ground Zero".

Sfruttando anche alcuni elementi inseriti da John Byrne nella sua troppo breve run, David fece imbastire al Capo un piano complesso che lo portò alla distruzione della cittadina di Middletown (Arizona) facendo detonare una bomba gamma ed uccidendo oltre 5000 persone. Mi si permetterà osservare che un simile disastro è cosa ben superiore all'ormai famosissimo caso della distruzione della scuola di Stanford ad opera di Nitro che ha poi dato il



via alla saga conosciuta come Civil War, eppure all'epoca non generò nell'Universo Marvel alcuna reazione minimamente paragonabile. In ogni caso il vecchio e malato sogno del Capo di dominare su una popolazione di esseri irradiati da radiazioni iniziò da quel momento ad avverarsi: i pochi sopravvissuti cominciarono a sviluppare poteri e furono radunati dal Capo insieme a molti altri in una base che si trovava al Polo Nord, conosciuta come Freehold. Hulk invece sopravvisse all'esplosione, scomparendo nel mondo sub atomico della defunta Jarella, per poi tornare sulla Terra

e divenire Mr. Fixit, buttafuori di un albergo di lusso a Las Vegas! Il tutto disegnato da un ancora acerbo ma già brillante Todd McFarlane e dal bravo Erik Larsen⁷.

Nel periodo David il Capo vide quindi un'evoluzione delle sue caratteristiche, passando dall'immagine stereotipata di scienziato malvagio (dapprima freddo e poi lievemente isterico) che aveva avuto per decenni a quella di grande burattinaio dietro le quinte e addirittura di salvatore e guru per malati e diseredati. Per certi versi, e per un breve periodo, il Capo rappresentò per quegli sfortunati quello che era



divenuto Magneto per parte della comunità mutante, e non a caso David ce lo mostrò spesso perfettamente a suo agio tra i suoi seguaci, mentre nel passato la sua caratteristica principale era stata quella del villain solitario servito dai suoi Umanoidi o dal satellite intelligente Omnivac. Un archetipo, appunto.

Tuttavia, malvagio e manipolatore come sempre, persino ironico, il Capo non sarà mai tratteggiato con caratteristiche "nobili", anche se in questo periodo lo vedremo tentare di aiutare nel suo modo contorto il fratello Philip, trasformato dalle radiazioni nel mostruoso Madman. In

questo caso, scelse di farsi aiutare da Hulk per porre fine alle sofferenze del fratello⁸.

L'apice dello scontro tra i due avversari avvenne nel ciclo che culminò con il numero 400 della serie, disegnata dal particolarissimo tratto di Jan Duursema, dal titolo "Deus ex machina"⁹.

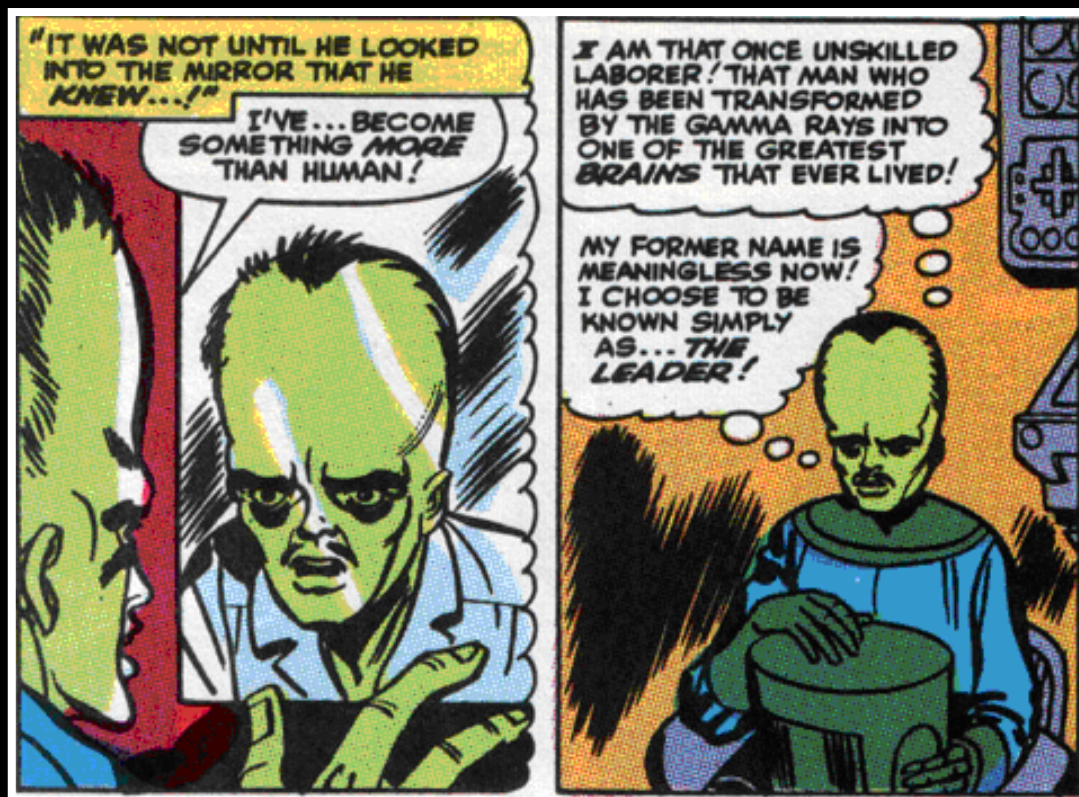
Tutto ebbe inizio da un legame creatosi il giorno in cui Rick Jones l'aveva guarito, e che costrinse il Capo a cercare un modo per far tornare in vita la sua fidanzata Marlo Chandler, uccisa da una folle che sosteneva di essere la madre di Rick. Grazie ad uno dei sopravvissuti di

Middletown, un religioso che si faceva chiamare Soul Man, il Capo trovò un sistema per sconfiggere la morte: dapprima fece rivivere, seppur privo di mente, il defunto Generale Thundebolt Ross, divenuto poi uno dei suoi servitori con il nome di Redentore (identità precedente di uno degli Hulkbusters), poi aveva offerto a Rick la stessa possibilità per Marlo, spiegandogli che lei al contrario sarebbe tornata alla vita letteralmente in corpo e anima.

Al culmine di una serie di scontri (e di tradimenti) tra le forze dell'Hydra, gli U-Foes, vecchi nemici di Hulk e del Pantheon (organizzazione di esseri semidivini con la quale collaborava all'epoca Hulk), la base del Capo venne assalita e distrutta. Alcuni morirono, tra i quali per l'ennesima volta il generale Ross e Soul Man. Marlo invece rinacque, e tempo dopo tornò in piena forma, sposandosi con Rick.

E il Capo? Anche se con i suoi servitori si era dato l'immagine di uomo pacifico, aveva ovviamente altre mire, tra le quali quelle di controllare l'enorme potere che il cosiddetto Soul Man riusciva a canalizzare e che questi erroneamente credeva essere un dono divino. Sfortunatamente fu colpito da diverse schegge durante l'attacco di Hulk e le ferite apparvero subito mortali. David, tuttavia, ce lo mostrò sul punto di cercare rifugio all'interno della stessa camera di cristallo, in parte distrutta, che aveva fatto rivivere Marlo, suggerendoci una possibile via di fuga.

Morto allora? Credo non lo abbia pensato nessuno, poiché si tratta di una delle regole principali del fumetto superoistico: "mai uccidere un buon supercriminale". Resta il fatto che da quel momento le apparizioni del Capo diverranno saltuarie e, in un caso specifico, nebuloze. Per quanto possa sembrare incredibile in quel numero 400 Samuel Sterns raggiunge il punto più alto della sua "carriera": lo stesso Peter David, che pure lo riutilizzerà a suo modo, lo relegherà quasi ai



IL CAPO ENTRA A PIENO DIRITTO TRA GLI ARCHETIPI DEL FUMETTO SUPEREROISTICO: IL GENIO CRIMINALE, NON NECESSARIAMENTE FOLLE, ANZI LUCIDISSIMO, INTENTO A PREPARARE PIANI SU PIANI PER LA CONQUISTA DEL POTERE.

marginì della serie che pure avrebbe continuato a scrivere per diversi anni.

Alcune apparizioni successive al ciclo di David, vanno comunque ricordate. Per prima cosa va detto che il suo posto come capo all'interno di Freehold venne preso da un ex bibliotecario di Middletown, Burt Horowitz, che le radiazioni gamma avevano trasformato donandogli un cranio extralarge molto simile a quello originario del Capo. Mostrando alcune capacità del defunto Capo, come quella di manipolare le menti, lavorò alla preparazione di una serie di atti terroristici a capo di un'organizzazione chiamata "Alleanza", per favorire lo scatenarsi di una guerra globale: conflitto ritenuto inevitabile, al termine del quale lui ed i suoi protetti avrebbero ereditato la Terra. Purtroppo per lui alcuni dei suoi compagni di Freehold lo scoprirono e lo spedirono tra i ghiacci artici dove apparentemente finì tra le fauci di un orso. Non è mai stato chiarito se Omnibus fosse controllato dalla mente del defunto Capo, come David in alcuni passaggi aveva suggerito, oppure Omnibus si era autoconvinto di essere il Capo redivivo e tutto il piano era stato farina del suo sacco.

Saranno Sean McKeever e Paul Jenkins, anni dopo, a raccontarci come il Capo fosse sopravvissuto parzialmente a quell'esplosione. Aiutata dalla macchina, la sua coscienza si era distaccata dal corpo morente, riformandone un altro mostruoso a partire da animali morti e cellule di piante. In questa grottesca nuova incarnazione il Capo diede a Banner la cura per la malattia che in quel periodo lo affliggeva (Sindrome Laterale Amiotrofica, o Distrofia Muscolare) chiedendogli in cambio di assistere alla propria nuova e definitiva morte. Una fine che il Capo apparentemente voleva perché attratto da una sorta di luce che aveva intravisto in punto di morte. In poche parole, voleva che Banner fosse testimone della sua

ascesa al Paradiso: il piano non funzionerà, e il suo nuovo corpo andrà in pezzi¹⁰.

Purtroppo per il Capo, tempo dopo la serie di Hulk venne presa in mano da Bruce Jones. Scrivo purtroppo, perché al termine di una lunga e confusa run dai tratti più simili ad una spy story che ad una storia superoistica classica (il che in sé non è certo un difetto, ma dipende anche da come viene scritta), si scoprì che era proprio il Capo il grande manipolatore dietro una serie di guai che avevano coinvolto il buon pelleverde¹¹. Un finale onestamente molto poco originale, ed oltretutto chiaramente affrettato, nel quale come sempre il Capo pare morire definitivamente. Questa run parrebbe però, oserei dire per fortuna, non essere mai avvenuta, perché successivamente Peter David tornò al comando della serie, seppur per pochi numeri¹². La sua prima run, dal titolo "Tempest Fugit" in qualche modo devo dire mai del tutto chiarito, sembrò spiegare che tutta la storia imbastita da Jones fosse una sorta di incubo creato da... Incubo, un vecchio nemico del Dr. Strange, e dello stesso Hulk.

Possiamo quindi ipotizzare che il Capo sia stato dato per morto dal n. 400, fino a quando non è stato tirato fuori nella serie della bellissima cugina di Banner, She-Hulk. In una storia scritta dal geniale Dan Slott¹³ il Capo, catturato da un gruppo di Hulkbusters, viene processato per i suoi crimini e, grazie anche alla testimonianza tutt'altro che spontanea di She-Hulk, giudicato innocente perché reso folle dalla radiazione gamma. Questa versione del Capo sembra analoga a quella creata da Peter David, con alcune caratteristiche simili a quelle originali.

Non è però mai stato chiarito se si trattasse del vero Capo, o di una sua versione alternativa, magari derivata dalla cosiddetta Terra Alfa ideata da Dan Slott per spiegare alcuni evidenti errori di Continuity, come appunto la presenza in albi

Marvel di personaggi morti.

La storia del Capo non si conclude qui. Riapparirà durante World War Hulk: Aftermath! Warbound.

Rimane l'amaro in bocca per un personaggio formidabile, abilmente ri-creato da uno scrittore geniale e profondo come Peter David, e da troppo tempo messo da parte. La speranza è che in futuro nuovi ed abili autori lo estrarrebbero dal quasi limbo nel quale è sprofondata, e ce lo restituiscano all'antico splendore.

Alla prossima dal Professor Zoom



NOTE

¹Tales to Astonish V. I, n. 62, pubblicata in Italia per la prima volta su L'Uomo Ragno n. 69 edito dall'Editoriale Corno;

²Storia apparsa su The Incredible Hulk v. II, n. 130, pubblicata in Italia su Hulk e I Difensori n. 7, edito dalla Editoriale Corno;

³Storia apparsa su The Incredible Hulk v. II, n. 271, inedita in Italia;

⁴Storia apparsa su The Incredible Hulk v. II, n. 279, inedita in Italia;

⁵Storia apparsa su The Incredible Hulk v. II, n. 300, inedita in Italia;

⁶Storia apparsa su The Incredible Hulk v. II, n. 332, pubblicata in Italia su I Fantastici Quattro n. 45, edito dalla Star Comics;

⁷Storia apparsa su The Incredible Hulk v. II, nn. 340 - 346, pubblicata in Italia per la prima volta su I Fantastici Quattro nn. 56 - 68, edito dalla Star Comics;

⁸Storia apparsa su The Incredible Hulk v. II, nn. 366-367, pubblicata in Italia su I Fantastici Quattro n. 103, edito dalla Star Comics;

⁹Storia apparsa su The Incredible Hulk v. II, nn. 397-400, pubblicata in Italia su Devil e Hulk nn.13 - 15, edito dalla Marvel Italia;

¹⁰Storia apparsa su The Incredible Hulk v. III nn. 30 - 31, pubblicata in Italia su Devil e Hulk n. 88, edito dalla Marvel Italia;

¹¹Storia apparsa su The Incredible Hulk v. III n. 76, pubblicata in Italia su Devil e Hulk n. 112, edito dalla Marvel Italia;

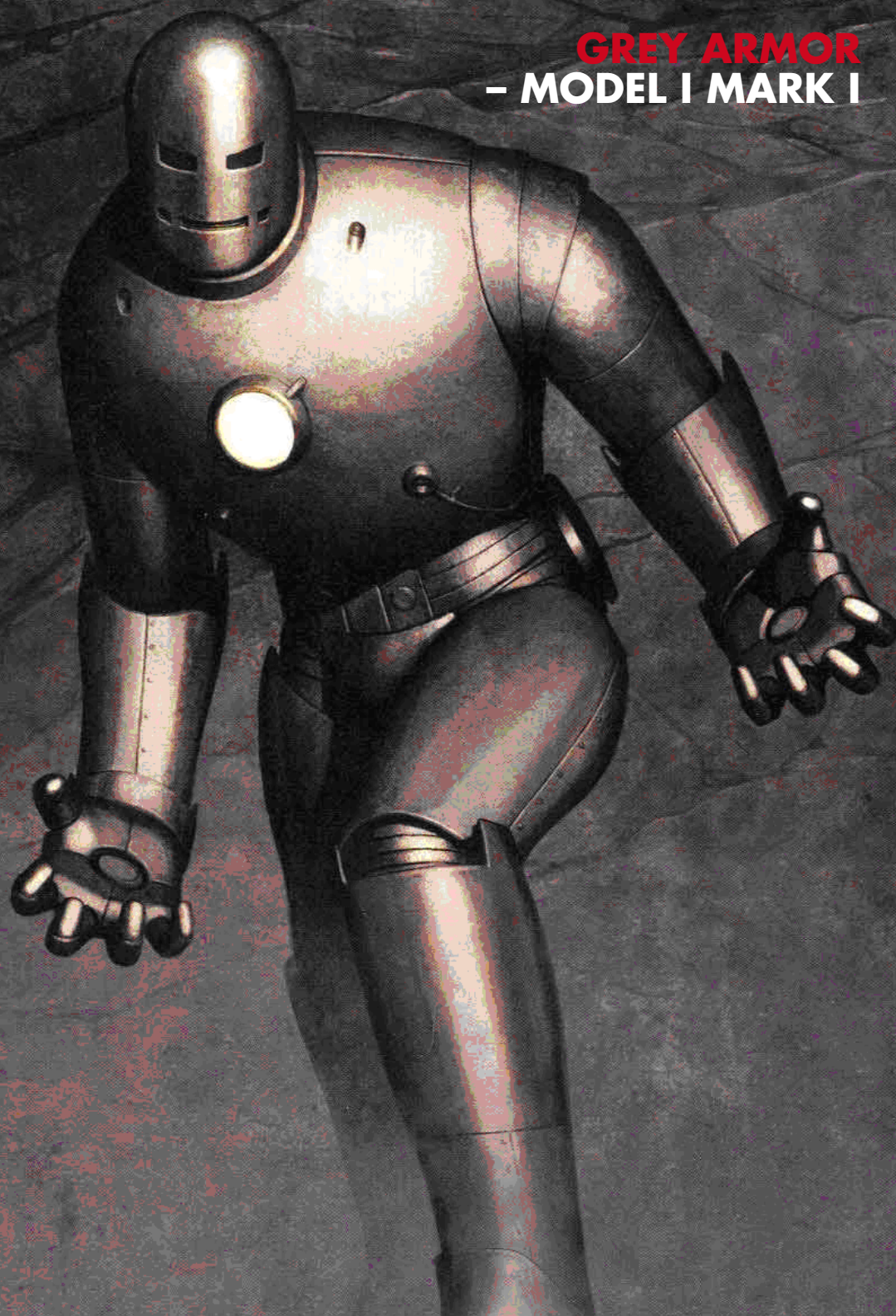
¹²Esattamente dal n. 77 al numero 87 di The Incredible Hulk v. III;

¹³Storia apparsa su She-Hulk v.2 nn. 19 - 20, pubblicata in Italia su I Fantastici Quattro nn. 283 - 284, edito dalla Marvel Italia.

LE ARMATURE DI IRON MAN

DI VITTORIO "SKULL" FABI

GREY ARMOR - MODEL I MARK I



PROGETTO:

Tony Stark, Professor Ho Yinsen

UTILIZZATA DA:

Tony Stark, Eddie March
(Iron Man vol. 1 n. 300)

PRIMA APPARIZIONE:

storica: Tales of Suspense n. 39
- marzo 1963

attuale: Iron Man vol. 4 n. 5
- marzo 2006

COMPOSIZIONE:

Ferro ordinario saldato in strati, semirigido all'interno e rigido all'esterno, rivestito in teflon e studiato per fornire protezione da attacchi fisici, calore, freddo, alcune forme di energia e acido.

SISTEMA MOTORIO:

Griglia di motori piatti e lineari a corrente continua potenziati da transistori miniaturizzati, in grado di permettere il movimento dell'armatura e di amplificare la forza di chi la indossa di circa 10 volte.

FONTE D'ENERGIA:

Sistema di batterie in miniatura posizionate nella piastra pettorale, ricaricabili tramite collegamento diretto alla rete elettrica.

INTERFACCIA DI CONTROLLO:

Tutti i sistemi sono controllati manualmente.

SISTEMI DI TRASPORTO:

Boot Jets Mark I - Getti ad aria compressa che permettono all'armatura di compiere balzi verso l'alto, ma privi della potenza necessaria per fornire prestazioni di volo.

SUPPORTO VITALE:

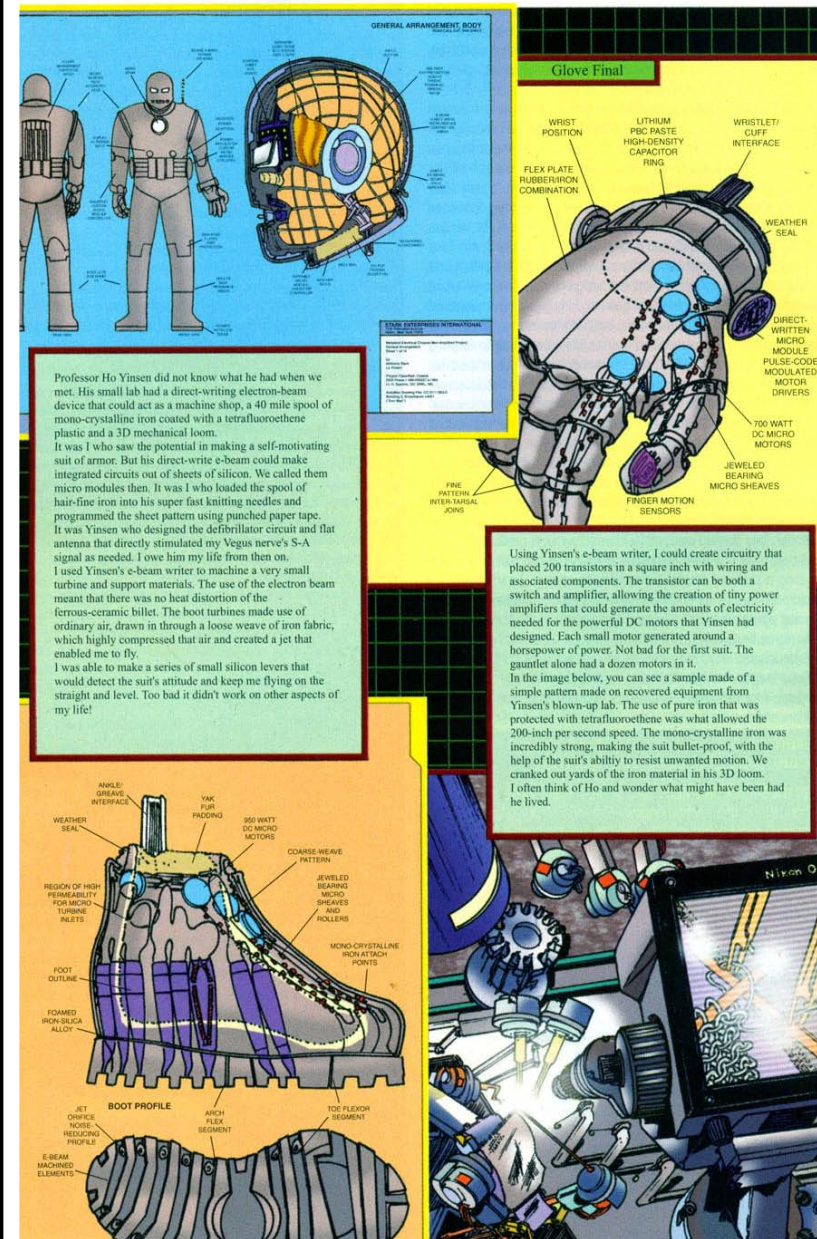
Pacemaker esterno in grado di stimolare elettronicamente il cuore ferito di Stark; elettro-magnete tarato appositamente per impedire alla scheggia di granata di penetrare ulteriormente all'interno del muscolo cardiaco.

ARMI:

Monobeam Mark I -

Generatore di raggi protonici posizionato sulla piastra pettorale; raggio d'azione limitato a pochi metri.

Repulsors Mark I - Generatore di raggi repulsori montato sul



Professor Ho Yinsen did not know what he had when we met. His small lab had a direct-writing electron-beam device that could act as a machine shop, a 40 mile spool of mono-crystalline iron coated with a tetrafluoroethene plastic and a 3D mechanical loom.

It was I who saw the potential in making a self-motivating suit of armor. But his direct-write e-beam could make integrated circuits out of sheets of silicon. We called them micro modules then. It was I who loaded the spool of hair-fine iron into his super fast knitting needles and programmed the sheet pattern using punched paper tape.

It was Yinsen who designed the defibrillator circuit and flat antenna that directly stimulated my Vegas nerve's S-A signal as needed. I owe him my life from then on. I used Yinsen's e-beam writer to machine a very small turbine and support materials. The use of the electron beam meant that there was no heat distortion of the ferrous-ceramic billet. The boot turbines made use of ordinary air, drawn in through a loose weave of iron fabric, which highly compressed that air and created a jet that enabled me to fly.

I was able to make a series of small silicon levers that would detect the suit's attitude and keep me flying on the straight and level. Too bad it didn't work on other aspects of my life!

Using Yinsen's e-beam writer, I could create circuitry that placed 200 transistors in a square inch with wiring and associated components. The transistor can be both a switch and amplifier, allowing the creation of tiny power amplifiers that could generate the amounts of electricity needed for the powerful DC motors that Yinsen had designed. Each small motor generated around a horsepower of power. Not bad for the first suit. The gauntlet alone had a dozen motors in it.

In the image below, you can see a sample made of a simple pattern made on recovered equipment from Yinsen's blown-up lab. The use of pure iron that was protected with tetrafluoroethene was what allowed the 200-inch per second speed. The mono-crystalline iron was incredibly strong, making the suit bullet-proof, with the help of the suit's ability to resist unwanted motion. We cranked out yards of the iron material in his 3D loom. I often think of Ho and wonder what might have been had he lived.

guanto destro.

Lanciafiamme - montato sul guanto sinistro.

Mini-granate Stark

Micromunitions - eiettabili dall'estremità dei guanti.

SISTEMI DI DIFESA:

Batteria di generatori elettromagnetici miniaturizzati che permettono la manipolazione dei campi magnetici per attirare oggetti metallici, respingere proiettili e granate o disturbare il funzionamento di apparecchiature elettroniche.

SENSORI:

Radio a onde corte.

EQUIPAGGIAMENTO:

Ventose potenziate elettronicamente posizionate su guanti e ginocchieri dell'armatura, che permettono l'adesione a superfici lisce quali muri e soffitti;

Sega in miniatura retrattile e potenziata elettronicamente, alloggiata all'estremità del dito indice e in grado di tagliare legno e metalli duttili.

Sistema di lubrificazione, in grado di emettere getti a bassa pressione di olio lubrificante dai guanti dell'armatura.

Mini-torcia acetilenica portatile.



NEL PROSSIMO NUMERO:

- **IRON MAN!**
 - **JIM SHOOTER!**
 - **OBADIAH STANE!**
- E MOLTO ALTRO...**