

CRISIS ON THE INFINITE EARTHS

Nel cominciare a frequentare il sito Collezionismo Fumetti, mosso dal mio oramai antichissimo amore per i fumetti, notai praticamente da subito che nelle schede di recensione delle varie serie di fumetti in esso contenute, che sono centinaia, per quello che riguarda il materiale DC Comics, erano completamente assenti le corposissime e numerosissime serie pubblicate a partire dai primi anni '90 da Play Press e da Planeta DeAgostini. Io, che per mia parte cercavo notizie su quel tipo di materiale per le ricerche al fine di colmare i buchi sia dal punto di vista delle pubblicazioni italiane e di quelle corrispondenti americane, rimasi un pochino spiazzato. Non esistevano di fatto cronologie complete delle pubblicazioni italiane che risultassero facilmente recuperabili e meno che mai su CF. A quel punto mi balena un'idea illuminante: "Non si trova niente? Beh, lo faccio io!"

Dopo poco diventa tutto una realtà ed eccomi a dare contributo nel curare le schede delle pubblicazioni Play Press per CF, cosa che faccio tuttora. Il punto è che a furia di scrivere note e citazioni con "post" e "pre" crisis varie, specie durante la compilazione delle schede, io sono sicurissimo di avere causato confusione in chi legge. Non tutti i collezionisti, i lettori ed anche coloro che consultano semplicemente il sito, sono dei profondi conoscitori dei fumetti di super eroi del lato editoriale DC Comics. E questo sta a significare che a furia di parlare di "Crisis" qui e "Crisis" là, una crisi potrebbe essere stata indotta nella testa di chi legge!

Inoltre "crisis" è un tema dibattuto e complicato anche per chi è fornito di informazioni superiori a quelle di un normale appassionato occasionale. Per cui ecco balenare la nuova mirabolante idea: "spieghiamo che cosa sia Crisis!"

Compitino niente male quindi, questo che ci siamo assunti, ma proviamo lo stesso, visto mai che ci si riesca sul serio

"CRISIS" IN ITALIA

Le pubblicazioni DC Comics in Italia, a differenza di quanto accaduto per la Marvel Comics sua principale rivale sia nel nostro paese che negli USA, sono state pubblicate per lungo tempo dallo stesso editore. Infatti praticamente dagli anni '50 sino al 1970, le avventure di Superman, Batman, Flash ecc. ecc. sono state pubblicate dalla Arnoldo Mondadori. Ed è ben lungo periodo quindi che abbraccia sedici anni circa di pubblicazioni ininterrotte. Da lì in poi le case editrici che si occupano di pubblicare le storie per i successivi quattordici anni editoriali, quando la Mondadori passò definitivamente la mano, sono altre due che si susseguirono una dopo l'altra sino ad arrivare alla metà degli anni '80 dove le pubblicazioni periodiche inedite da edicola videro un drastico arresto con l'interruzione repentina da parte dell'Editrice Ceniso.

Dopo questo periodo segue un buco di nove anni per quello che riguarda le pubblicazioni di Superman, che vede le uscite dei personaggi praticamente assenti in maniera continuativa se non si considerano le sporadiche uscite sotto forma di allegato delle riviste "Corto Maltese" negli anni compresi tra il 1988 ed il 1991 da parte dell'editore Rizzoli. Un destino un poco diverso per quello che riguarda Batman che con le pubblicazioni della Glenat Italia, una collegata della Rizzoli, fa uscire una testata dedicata al personaggio tra il 1992 ed il 1994

Tutte queste storie pubblicate dalla Glenat e dalla Rizzoli erano decisamente racconti che possiamo definire "post-crisis", mentre le pubblicazioni edite sino al periodo della Editrice Ceniso erano invece del materiale "pre-crisis". Le storie Rizzoli sono differenti ed anche un pochino "strane" rispetto a prima, se così le vogliamo definire.

Di cosa si tratti realmente quando si parla in continuazione di questa "Crisis" lo vedremo più tardi, perché è bene fare una certa dose di doverose premesse per evitare confusioni ulteriori poi, cosa che purtroppo è facilissima a manifestarsi in realtà. Le pubblicazioni pre-crisis erano caratterizzate da una non certa attiguità con le uscite americane, ed anzi non si erra affatto se si afferma che Mondadori pubblicasse abbastanza a casaccio, tendendo a rendere edite storie che non presentassero troppi problemi di "censura" (vedere l'illuminante articolo di Cesare di Giulio su CF a questo proposito); che avessero la tendenza ad essere sviluppate in un'unica soluzione per evitare lo sdoppiamento dei racconti in più uscite, cosa che invece negli USA avveniva come prassi del tutto normale e consolidata, e con scarsa attenzione, quindi, alla continuity generale delle pubblicazioni americane.

La Williams Inteuropa, seconda a pubblicare dopo Mondadori, continuò sulla stessa traccia e rese anch'essa edizioni poco attente con quello che avveniva oltre oceano. Solo l'Editrice Ceniso, mise più attenzione a queste cose. Tutte le pubblicazioni di questi editori sono caratterizzate da morte più o meno "improvvisa", poiché le uscite terminano in maniera improvvisa e senza preparare

in alcun modo i lettori a tale evento, e comunque non sono particolarmente attente alla continuity generale durante il loro periodo di pubblicazione, e sono naturalmente da definire a tutti gli effetti come pubblicazioni di tipo pre-crisis.

Rizzoli, Glenat Italia ma soprattutto Play Press, che al principio un pochino a casaccio e senza una linea editoriale ben chiara, ma a partire dal 1993 con la pubblicazione di una serie stabile dedicata a Superman e via, via a tutti gli altri personaggi principali DC Comics, dopo avere vinto definitivamente la battaglia per la concessione dei diritti di pubblicazione, pubblicano invece storie post-crisis. E la cosa è notevole per esempio nel Superman Play Press che inizia con l'eroe "che muore", cosa del tutto inconcepibile per un lettore di Superman pre-crisis abituato a vedere un super-eroe del tutto immortale ed invincibile a tutti gli effetti. Oppure si assiste ad un Batman che cambia partner nelle pubblicazioni di Glenat Italia, cercandosi un altro Robin che prenda il posto di Dick Grayson che decide di abbandonare per poi ricominciare sotto altre spoglie eroistiche ma senza Batman. E Batman trova il sostituto nel giovane Jason Todd che ne prende il posto, ma che dopo poco tempo lo si vede morire portando Batman in una crisi interiore personale che lo rende ancora più oscuro di prima. Inoltre è uscito "Batman year one" con la rivisitazione di Frank Miller ; è uscito il Superman post Crisis di Byrne nei pochi inserti pubblicati da Rizzoli sulla rivista a fumetti "Corto Maltese". Insomma tutto è strano nelle nuove pubblicazioni post-crisis, tutto risulta un pochino particolare.

Non tutti i lettori italiani erano appassionati sfegatati che possano avere assistito alle evoluzioni editoriali di questi eroi ed hanno avuto modo quindi di rimanere perfettamente aggiornati sulle vicende della DC Comics magari traendo notizie dalle pubblicazioni originali, e non tutti sono riusciti a capire che cosa stesse succedendo od ad orientarsi in pubblicazioni per nulla lineari, spesso episodiche e pubblicate addirittura da editori differenti.

E non tutti hanno notato che nel novembre 1990 la casa editrice Play Press, che in quel momento pubblicava sia storie DC Comics che Marvel Comics, facesse uscire in edicola il primo numero di una testata intitolata "Play Saga" e che nelle prime otto uscite ospitasse un mega-cross over della DC Comics intitolato "Crisis on the infinite Earths". Ed ecco perché in Italia sorge una certa confusione quando le pubblicazioni DC Comics riappaiono in edicola stabilmente, dando per scontate cose che scontate non erano per nulla.

"CRISIS" IN AMERICA

Ma a tutti gli effetti per un italiano "Crisis" è perfettamente interpretabile come un evento fumettistico, ma non ha il reale significato che ha avuto negli USA. Per noi è, e rimane, un evento che crea una certa confusione e della cui utilità a primo acchito, non si coglie proprio nulla. E' certo che la serie di racconti di "Crisis" è particolarissima e spesso avvincente, ma in realtà per noi si ferma lì. Vale bene quindi la pena spiegare la storia e le ragioni in maniera più precisa, parlando di eventi che si sono svolti nella sponda americana dell'Atlantico.

La realtà editoriale della DC Comics, una delle case editrici fumettistiche più longeve della storia, era divenuta in un determinato momento storico, ovvero i primi anni '80, assai complicata. Nel tempo i suoi personaggi avevano ricevuto una notevole quantità di innovazioni rispetto a quella che era la loro origine. In effetti questo dipendeva molto dalla vena creativa degli autori che si cimentavano nella storia dei personaggi.

Tali autori non erano sempre gli stessi, per forza di cose, trattandosi di una carriera editoriale che abbracciava mezzo secolo di attività. Ed è da aggiungere che tali team creativi non brillavano affatto per ricerca storica delle pubblicazioni passate anche a causa dell'uso sfrenato da parte di DC Comics della vena creativa degli autori, ma nel contempo si rilevava anche l'assenza di veri e propri coordinamenti di pubblicazione per le varie testate, a differenza di quanto accadeva nella molto più giovane concorrente Marvel Comics che del coordinamento editoriale aveva fatto un autentico pilastro della propria linea produttiva.

Tutto questo portava ad avere delle contraddizioni visibili di continuity che spesso andavano avanti con una certa nonchalance. Per citare solo alcuni casi evidenti possiamo argomentare del personaggio Superman, per esempio, che in origine non volava affatto mentre invece tra i suoi poteri superiori aveva la possibilità di compiere prodigiosi balzi lunghissimi; ma non volava. Il tutto era giustificato da fatto che Superman fosse un alieno kryptoniano, unico superstite della sua razza, e che i poteri derivassero da questo fatto.

Col tempo invece Clark Kent comincia a volare tranquillamente; comincia ad avere una forza fisica che non è più quella di molti uomini ma assai superiore, tanto da essere capace di spostare interi asteroidi; respira con estrema tranquillità anche in assenza d'aria; non risulta più affatto l'unico superstite di Krypton perché viene affiancato da una graziosissima cugina (Supergirl) nonché da una intera città superstite miniaturizzata nell'interno di una bottiglia (Kandor). E nonostante durante le sue avventure attraversi

decenni di storia che comprendono anche la seconda guerra mondiale, arriva in tempi moderni senza invecchiare praticamente mai. E passi per lui che è un alieno, ma vale la stessa cosa per Lois Lane o Jimmy Olsen per citarne solo alcuni.

E che si vuole dire del buon Batman – Bruce Wayne che tutti sanno essere la massima espressione intellettuale e fisica dell'umanità ma completamente privo di super-poteri, che però attraversa lo stesso cursus honorum del già citato Superman, partecipa anche lui al secondo conflitto mondiale ed ad innumerevoli team-up con lo stesso eroe azzurro, e poi giunge anche lui in tempi moderni mantenendo la sua notevole età giovanile che si aggira sempre sui 30 anni.

Oppure del partner di Batman, Robin, che per oltre 30 anni di avventure continua ad essere un eterno ragazzino dalla doppia vita che frequenta la scuola superiore senza conseguire questa benedetta maturità mai!

E c'è un'altra incongruità nello stesso Superman che non solo non è più lo stesso eroe originale ma che si vede creata al suo fianco la saga di Superboy, ovvero se stesso ai tempi di Smallville quando comincia a manifestare i suoi poteri superiori, con ulteriori avventure che trovano pubblicazione in maniera contemporanea rispetto alle testate principali che si occupano del Superman adulto, dedicate alla sua gioventù e della maturazione di un ragazzo dotato di super-poteri. Nell'universo DC Comics quindi esiste un Superman ragazzo di scuola che cresce e diventa grande, invecchia quindi, ma che poi ad un certo punto non invecchia proprio più.

Una continuity pasticciatissima quindi e non citiamo di altri personaggi per pura carità di patria perché vi è qualche clamorosa incongruità per tutti. Ma non finisce qui e se si vuole l'ingarbuglio era anche peggiore.

Col tempo la DC Comics non rimase uguale a se stessa ma si ingrandì a dismisura. A seguito di acquisizioni, o di cause giudiziarie vinte (è successo anche quello), la casa editrice guadagnò altri personaggi originariamente pubblicati da altri editori e poi inglobati dalla DC Comics. Il suo universo editoriale si ampliò quindi anche di più contribuendo a rendere difficili le cose.

Uno dei casi più famosi è quello di Capitan Marvel, originariamente pubblicato dalla Fawcett Comics ma poi acquisito dalla DC Comics. Il tutto non sarebbe stato poi un grande problema se la DC Comics avesse lasciato questo universo narrativo a se stante e per i fatti suoi e non avesse invece deciso di fare interagire questo personaggio con i suoi nuovi compagni originari della DC Comics. Ed operazioni come queste sono state fatte per decine di volte con decine di personaggi differenti che in realtà provenivano da due pubblicazioni e due idee editoriali differenti. La tentazione evidentemente era troppa!

Ma vogliamo complicare ancora? Mi si permetta un altro pochino.

Molti autori, ponendosi il problema della logica di una continuity, avevano "pensionato" alcuni personaggi. Oppure erano avvenuti "pensionamenti precoci" dati dalle varie crisi editoriali susseguitesesi nel tempo in casa DC Comics che avevano portato alla soppressione di alcune testate (un esempio per tutti la soppressione delle pubblicazioni di Flash nell'immediato dopo guerra). Molte testate vengono quindi a mancare e le avventure di alcuni personaggi non sono più consuete e conseguenzialmente i protagonisti vengono parcheggiati nel dimenticatoio. Questa viene definita sostanzialmente come la fine della così detta "Golden Age" del fumetto super eroistico americano.

Ma in seguito tali personaggi vennero spesso riesumati spesso in corrispondenza con migliori fortune editoriali e di vendita della casa editrice. Ma non potendo fare finta di nulla, tenendo conto che diversi personaggi erano assenti od apparsi raramente ed episodicamente da diversi anni, spesso a tali protagonisti viene data una nuova identità, o delle nuove origini (od entrambe), per trovare giustificazione della lunga assenza, oppure per dare spiegazione a chi decisamente non aveva avuto modo di conoscere prima questi eroi, in quanto non conosceva i fumetti della Golden Age. Non ci si dimentichi che più del 70% dei lettori erano giovani o giovanissimi e quindi la Golden Age non avevano fatto nemmeno in tempo a viverla realmente.

Un caso famoso è quello del personaggio Flash, che nella Golden Age era impersonato da Jay Garrick ma nella "Silver Age", l'era della rinascita dei Comics dei super eroi come viene ribattezzato questo periodo, è invece Barry Allen. Questa parrebbe una evoluzione, un miglioramento della continuity, un prestare più attenzione insomma, ma invece ne escono fuori ulteriori complicazioni, perché improvvidamente nella storia "Flash of the two worlds", edita in The Flash n. 123 (da noi pubblicata nel n. 20 di Superalbo Nembo Kid con il titolo "Flash in due mondi"), il nostro Barry Allen incontra Jay Garrick! E per fare questo di fatto supera una barriera dimensionale che separa due terre che vivono in dimensioni differenti ma nello stesso istante. E scopre addirittura che l'altra terra è popolata dagli eroi della Golden Age, ovvero quegli eroi che sono stati ritirati da tempo dalle pubblicazioni DC Comics o sono stati sostituiti da altri personaggi, proprio come è successo allo stesso Flash!

La furiosa creatività senza coordinamento della DC Comics aveva quindi partorito una ulteriore complicazione. Per giustificare l'esistenza di diversi mondi narrativi ma che finivano per coniugarsi spesso, si era di fatto inventata l'esistenza delle dimensioni temporali parallele dove i tanti mondi narrativi della DC convivevano e si intersecavano in storie comuni che nascevano da particolari espedienti in diversi episodi: era nato il così detto "Multiverso".

Ricette varie, libertà creative, pasticci multipli e mescolamenti di mondi editoriali differenti avevano creato quindi questo nel tempo. Non si dava particolare attenzione al fenomeno che pareva del tutto irreversibile e, per quanto talvolta ci si tentasse, pure insanabile. A nessuno venne l'idea principale per cercare di risolvere la situazione creatasi se non a Marv Wolfman nell'ormai lontano 1981.

In effetti l'autore di "Crisis" ebbe ispirazione da un fatto banale. Curando la rubrica della posta che giungeva alla testata "Green Lantern" si imbatté nella lettera di tale Gary Thompson che chiedeva spiegazioni sulla continuity DC Comics e faceva rilevare diverse incongruenze. Di fatto Wolfman non aveva molto da rispondere in merito e concluse il dialogo con una frase che poi è divenuta famosa: "Un giorno forse qualcuno si deciderà a chiarire una volta per tutte cosa faccia parte del mondo DC e cosa no!" Ma siccome sono convinto che già il "germe creativo" arrovellava la mente di questo grande autore sin da quel momento, credo che lui già sapesse in cuor suo che quel "qualcuno" sarebbe stato lui. E quindi io credo che "Crisis" sia nata proprio in quel momento.

Cerchiamo però di spiegare che cosa sia "Crisis" dal punto di vista editoriale.

Abbiamo notato che le pubblicazioni DC navigavano nel caos più totale, e che tale situazione poteva essere chiara e nota soltanto ad un americano attento. Il bisogno di rifare ordine era impellente ma pochi si curavano del problema, e Marv Wolfman inventa il sistema. Poiché il 1985 vedeva celebrare il cinquantennale della nascita della DC Comics, in quella occasione doveva nascere la super-saga che avrebbe risolto i problemi di continuity della DC Comics e riallineato il tutto.

La soluzione consisteva quindi nel creare un grande evento, un mega cross-over che riportasse in linea tutto. Ma come? Con l'approvazione di Janette Khan, presidente di allora della DC Comics, i disegni di Gerge Perez, gli inchiostri di Dick Giordano, Jerry Ordway e Mike De Carlo, l'idea si concretizzò nel tempo e nell'aprile del 1985, vide la sua pubblicazione.

LA STORIA DI "CRISIS"

Noi sappiamo che la versione italiana di "Crisis" è stata pubblicata in 8 uscite dalla Play Press e sappiamo anche che la corrispondente pubblicazione degli Stati Uniti era composta da 12 uscite. Ed altro non sappiamo perché le pubblicazioni italiane si limitano quasi solo a questo evento. Ma in realtà "Crisis" si compone di ben 40 uscite pre-crisis in funzione di introduzione all'evento, delle 12 uscite della saga vera e propria e di oltre 50 uscite successive post-crisis che servono più o meno a stabilizzare quanto accaduto. Una sequenza editoriale immensa quindi. Noi ne conosciamo quindi solo piccolissime parti che hanno avuto luce nella nostra lingua.

Il nome "Crisis" non era una novità ma addirittura, se vogliamo, un classico refrain di casa DC Comics. Infatti pubblicazioni precedenti come "Crisis on Earth two" o "Crisis on Earth Three" (ma sono tante e tante di più che non cito per non dilungarmi. Mi si creda sulla parola), che coinvolgevano gli universi multipli paralleli, avevano preceduto la nostra saga che infatti fu battezzata "Crisis on infinite Earths", utilizzando questo nome per dare caratteristica al grande evento, in continuità con le titolazioni precedenti che più o meno si addentravano comunque nel tema degli universi paralleli.

Narrare gli eventi della storia di "Crisis" non è per nulla facile e non credo che sia nemmeno costruttivo. Infatti la bellezza della saga sta nel leggerla. Ma magari, adesso che si conosce un pochino i perché ed i vari sottofondi della nascita di "Crisis", possiamo tentare di dare un panorama un pochino generico, per temi, giusto per capire qualche cosa in più.

La storia inizia con l'affermare la chiara esistenza di tutti gli universi paralleli, ovviamente, e dell'esistenza di diverse dimensioni in diverse Terre, che non sono quindi solo quelle conosciute, ma sono tantissime tanto da sembrare infinite. Ma noi ricordiamo in particolare alcune di esse:

- Terra UNO: che è la Terra degli eroi della Silver Age, ovvero la Terra dove si svolgono le avventure principali delle pubblicazioni inedite DC Comics.
- Terra DUE: che è invece la Terra dove vivono gli eroi della Golden Age ed i loro discendenti.

- Terra TRE: che è una delle classiche “inversioni” del multi verso creativo della DC Comics. In questa Terra vivono tutti i super uomini che sono malvagi mentre l’unico eroe buono è Alexander Luthor.
- Terra S: che è invece la Terra dove vive Capitan Marvel e tutti gli eroi della originaria Fawcett Comics, che fu assorbita dalla DC Comics dopo una famosa causa giudiziaria occorsa tra le due case editrici dove la soccombente ha ceduto tutti i diritti alla vincitrice. Chiaro immaginarsi chi sia stata questa vincitrice.
- Terra X: un’altra Terra “invertita” dove i nazisti hanno vinto la guerra ed ai quali si oppongono i Combattenti per la Libertà, personaggi creati dalla originaria Quality Comics, anche questa una casa editrice entrata a fare parte del multi verso editoriale della DC Comics.
- Terra QUATTRO: Che è la terra dove risiedono gli eroi della Charlton Comics, che è un’altra casa editrice assorbita dalla DC Comics e che fa il suo ingresso narrativo proprio in occasione di “Crisis” per trovarvi anche la morte definitiva.

Ma anche tante altre che è inutile citare oltre.

La storia narrata in “Crisis” comincia con una tragedia. In una parte del Multiverso, quello occupato da Terra TRE, un vortice di anti-materia distrugge tutto quello che incontra. I super criminali di Terra TRE cercano di fermare questa orda distruttiva, ma senza successo. L’unico eroe buono di Terra TRE, Alexander Luthor, ben conscio della tragedia che tra poco colpirà il loro mondo, mette il proprio figlio in una navicella spaziale e lo lancia nello spazio sperando che riesca a passare i vortici dimensionali che dividono i vari universi e porti in salvo Alexander Junior, suo figlio. Dopo di che attende l’inevitabile morte assieme alla moglie: Lois Lane. Come si può vedere questa scena somiglia in modo impressionante alla primigenia origine del personaggio Superman. E non di poco conto è la funzione, per lo svolgersi di tutta la storia, del personaggio Alexander Luthor Junior, che anzi diventa un mattone fondamentale di tutta la struttura narrativa.

Continuando nella lettura e nello scorrere la saga, noteremo molteplici caratteristiche che la distinguono.

Il fenomeno invasivo di questo immenso campo di antimateria che distrugge tutto quello che incontra non è un fenomeno circoscritto, ma bensì generalizzato e che ci si rende conto che interessa praticamente tutti gli universi paralleli. Quelli residui sono tutti minacciati, ma molte altre migliaia sono stati distrutti prima di Terra TRE. Che cosa minacci quindi il tutto e da che cosa è originato?

L’astronave-culla del figlio di Alexander Luthor passa effettivamente con successo la barriera dimensionale tra gli universi e viene raccolta da un essere strano che però risulta fondamentale per capire il destino degli universi ed il perché delle cose in quel momento: il Monitor.

Si tratta di un essere di antichissima età e poteri elevatissimi, nato in tempo immemore in una delle lune del pianeta Oa, che poi è quello di origine dei guardiani che risultano i fondatori del corpo delle Lanterne Verdi. Il Monitor è una sorta di essere ancestrale legato fondamentalmente alla vita stessa dei vari multi versi fatti di materia, ma ha una controparte. In pratica lo si può definire un fratello contrario. Nato nella luna del pianeta Qward quest’ultimo è un essere di immane potenza ma nato nell’unico universo composto di antimateria e viene conosciuto come Anti-Monitor.

I due ebbero modo di conoscere l’esistenza l’uno dell’altro dopo millenni e, incontrandosi, diedero origine ad una lotta che durò altri millenni ma senza alcun vincitore. Questa lotta senza soluzione finì per esaurire le forze dei due contendenti che caddero in una sorta di stasi per ulteriori millenni.

La stasi dell’Anti-Monitor fu interrotta dall’esperimento messo in atto dallo scienziato Pariah, di una delle tante Terre del multi verso di materia, che volto a conoscere i segreti del multi verso stesso, risvegliò involontariamente l’Anti-Monitor che si scatenò e comincia ad acquisire potere inglobando e distruggendo letteralmente tutto l’universo di Pariah ed il suo stesso mondo. Solo lui si salva. E poiché contestualmente anche il Monitor si riprende dalla stasi, egli raccoglie Pariah e lo condanna ad essere testimone della fine di ogni mondo che venga distrutto dalla furia dell’antimateria scatenata dall’Anti-Monitor che, una volta inglobato il primo universo, non si ferma più e comincia a fagocitare tutto quello che è composto di materia che incontra nel proprio cammino. Questo rende l’Anti-Monitor sempre più potente ed il Monitor conseguentemente sempre più debole.

Per evitare che la distruzione totale del multi verso di materia, il Monitor si mette alla ricerca di eroi che lo possano aiutare ad opporsi alle mire della sua controparte malvagia.

All'appello rispondono tutti i principali super eroi e super criminali delle Terre superstiti. Messi assieme dal Monitor affrontano innumerevoli battaglie contro l'Anti-Monitor e le sue forze malvagie e distruttive. In molti lottano, falliscono e persino muoiono in un susseguirsi di battaglie che si svolgono in tutti gli angoli principali del Multiverso.

Questa a grandi linee è la parte iniziale della saga e gli eventi che seguono. Confesso di avere avuto l'idea iniziale di fare un sommario totale di tutti gli eventi narrati nella grande serie, ma in realtà non è cosa del tutto semplice in quanto risulterebbe compito lunghissimo e non darebbe stimolo a leggere la saga che invece merita di essere letta. Si parla di 8 albi pubblicati da Play Press con 3500 tavole, 320 pagine ed oltre 250 personaggi, tra eroi e criminali, citati e disegnati introdotti in un mega cross over che fa incontrare decine e decine di realtà editoriali tutte assieme. Un'opera incredibile a tutti gli effetti, e senz'altro degna di essere definita una pietra miliare dell'universo fumettistico di DC Comics.

LE CONSEGUENZE DI "CRISIS"

Si può dire infine che il tentativo principe degli autori, ovvero il riuscire a razionalizzare in un unico universo narrativo tutto quello che prima era moltiplicato in mille fiate, riesce in parte. Al termine della storia la grande razionalizzazione del Multiverso che diventa uno solo, riesce. Diverse storie editoriali finiscono per non essere più riprese perché in "Crisis" diversi eroi e super criminali, trovano la morte spesso assieme ai loro mondi.

Basti pensare alla sparizione della stessa Terra TRE e di tutto il suo universo narrativo (che comunque in Italia ha avuto pochissima conoscenza ma che negli USA aveva invece la sua importanza). Ma vi sono altre conseguenze. Uno degli eroi più famosi che vede la sua fine è Supergirl, la cugina di Superman che era stata tanto importante per la DC Comics, ma che aveva anche originato una delle complicazioni più importanti nella continuity di Superman stesso. Muore l'originaria Wonder Woman, sparisce in un luogo non definito il Superboy originale, muore il Flash impersonato da Barry Allen. Insomma, moltissime cose cambiano. Ed infatti molti eroi che si ritrovano in quello che rimane, un universo "uniformato", se così lo si vuole definire, sono anche i reduci di altre terre ed altri universi che però, dopo lo sconvolgimento temporale non è più uguale a se stesso e vede dei cambiamenti, originando situazioni e storie che non corrispondono esattamente a tutto quello che esisteva prima o per come era conosciuto prima.

Superman non è più un immortale onnipotente. Le sue origini non prevedono più la presenza di Superboy nella sua vita poiché il Clark Kent post-crisis non si è reso conto di avere super poteri se non in età adulta. I genitori adottivi dell'eroe sono vivi entrambi e continuano a fare parte stabile delle storie di Superman. Cambia anche il principale tra i temi delle storie del super eroe, ovvero il suo travagliato ed impacciato rapporto con Lois Lane che diviene prima la sua fidanzata ufficiale e poi addirittura la sua consorte.

Cambiano le origini di Batman e cambia il suo rapporto con l'eterno ragazzino Robin che cresce e decide di mettersi "in proprio" abbandonando il ruolo di eterno partner del cavaliere oscuro. Il testimone abbandonato dal defunto Flash Barry Allen viene preso da Wally West. Supergirl diviene "qualcos'altro".

Cambiano anche i cattivi. Lex Luthor diviene un super magnate, seppure sempre negativo, ma non recita più il ruolo del super criminale pazzoide che entra ed esce di prigione ripresentandosi sempre con nuove minacce come avveniva nel periodo pre-crisis.

Insomma, la continuity dei personaggi DC Comics cambia radicalmente e la creatività rivede nuove frontiere. Ecco quindi il perché di uno degli apici di questo nuovo mondo editoriale post-crisis che è la storia incredibile e famosissima che prevede la morte di Superman e la conseguente rinascita con un personaggio ulteriormente nuovo, ulteriormente differente e con montagne di nuove storie.

Quindi in un primo momento si potrebbe affermare che l'obiettivo viene raggiunto in pieno e che "Crisis" abbia funzionato, per lo meno in casa statunitense (da noi come abbiamo già detto, la cosa è un pochino differente). Niente affatto!

"Crisis on the infinite Earths" è un momento importante ma non è il punto iniziale di una nuova era ordinata. E' invece il punto iniziale di un nuovo universo editoriale che comunque non perde il vizio originario di creare del nuovo liberamente, non smette di introdurre nuovi personaggi ed universi narrativi differenti intersecandoli l'uno con l'altro, e non evita di dare origine a nuove incongruità. Insomma, "Crisis" riallinea e rinnova ma non risolve.

E nemmeno l'uso del nome "Crisis" termina con questa saga. Verrà usato e riutilizzato in numerosissime saghe successive, tutte scritte con l'intento di riallineare, riequilibrare e ricreare la continuity della DC Comics. Nel 1994 "Zero hour: crisis in time"; nel 2004 "Identity crisis"; nel 2005 "Infinite crisis" e nel 2008 "Final crisis". Insomma, tante altre "crisi" successive a quella che abbiamo tentato di narrare noi. Magari di quelle si potrà parlare un'altra volta.

Bellezza narrativa ed inventiva tantissima, ma nessuna risoluzione radicale del problema che si pose Marv Wolfman a suo tempo quindi.

E forse per quello che riguarda tutte queste vicende si deve prendere atto che difficilmente questo problema avrà risoluzione finale. L'unica cosa vera è che chiunque cerchi di dare una spiegazione definitiva a che cosa sia "Crisis" alla fine si arrende perché "Crisis" è una bella saga ma che ha anche la particolare caratteristica di essere profondamente legata al suo nome. E quindi ha il potere di mettere in crisi chiunque si cimenti in questo intento.

Alfine è sempre meglio prenderla come un bel momento narrativo che comunque vale la pena di essere letto. Ed io personalmente spero di essere riuscito a stimolare la lettura in chi non lo avesse ancora fatto e di avere chiarito qualche dubbio sull'origine e la motivazione di una saga complessa e famosa come questa.