

## **Viaggio nei multiversi a fumetti** (seconda parte)

Passaggi interdimensionali e realtà alternative d'europa

Articolo di Andrea Cantucci

Se i fumetti per lo più statunitensi, di cui abbiamo parlato nell'articolo precedente, hanno usato ampiamente l'idea della realtà alternativa per ampliare e variare i contenuti delle avventure degli eroi o supereroi più commerciali, certi autori di fumetti europei e qualche fumettista statunitense più alternativo hanno spesso sfruttato le possibilità offerte dai viaggi in altri universi con maggiore umorismo, fantasia o senso del paradosso, a volte per evidenziare i possibili futuri alternativi che si sarebbero potuti determinare grazie a diverse svolte nel corso della Storia umana, altre volte semplicemente per prendersi tutte le libertà narrative possibili, creando degli universi su misura per far vivere ai loro eroi delle avventure molto fuori dal comune.

### **I mondi alternativi di Topolino**

Nel 1949, con la storia "L'Inferno di Topolino" scritta da Guido Martina, disegnata da Angelo Bioletto e uscita a puntate sui nuovi albi di Topolino formato libretto, nacque la prima delle parodie che in seguito avrebbero in gran parte caratterizzato la produzione italiana dei fumetti Disney. Inizialmente scritte per lo più dallo stesso Martina, non a caso professore di Letteratura, alcune tra le prime di queste storie alternative, di cui la seconda arriva nel '56, vedono i personaggi Disney agire nel presente, limitandosi a ripercorrere vagamente i contenuti di libri famosi, anche se a volte gli autori ricorrono a dei pretesti per alterarne un po' l'indole.

Nella storia del '56 "Paperino Don Chisciotte", disegnata da Pier Lorenzo De Vita, Paperino rimarrebbe infatti il solito papero se non fosse investito dall'influsso del vero Don Chisciotte, che dal limbo gli trasmette la sua personalità facendogli rivivere le avventure da lui vissute nel romanzo. Ma in molti altri casi, che finirono per diventare la norma, i personaggi Disney sono calati del tutto nei contesti dei libri originali, come nella storia del 1958 "Il Dottor Paperus", di Carlo Chendi e Luciano Bottaro, in cui la banda dei paperi rivive in flashback la storia di Faust, con al suo posto un antenato di Paperino. Questi per ringiovanire vende l'anima a un Mefistofele ripreso da una versione realistica del Faust a fumetti, uscita a puntate su Topolino negli anni '30. Mentre nella storia del Dottor Paperus si dice che i protagonisti sono antenati dei paperi, nella maggior parte delle parodie successive si fa a meno anche di questo escamotage e gli autori si limitano a inventare delle vere e proprie versioni alternative di Topolino, Paperino e compagni, calati senza particolari spiegazioni nelle epoche e nei panni dei protagonisti di alcune delle più famose storie della Letteratura internazionale...

Invece il primo viaggio del Topolino originale in una realtà alternativa, in cui le stesse leggi della fisica sono diverse dalle nostre, avvenne nel 1959, in storia scritta e disegnata da Romano Scarpa intitolata "Topolino e la Dimensione Delta". Recuperando il personaggio dello scienziato dottor Einmug, ribattezzato in Italia dottor Enigm, che aveva esordito nel 1936 nella storia "Topolino e il Mistero dell'Uomo Nuvola", Scarpa gli fa scoprire il modo per spostarsi in una dimensione completamente vuota e dallo spazio virtualmente illimitato, in cui i personaggi camminano, chissà come, sospesi nel nulla. La vastità dell'infinita dimensione Delta si dimostra particolarmente utile all'arcinemico Gambadilegno, che progetta di riempirla di un esercito di atomi viventi ingranditi a dimensioni umane, con cui lanciarsi alla conquista della Terra invadendola a sorpresa.

Ma una delle più lunghe saghe in cui Topolino vive avventure interamente ambientate in un'altra dimensione è il ciclo dell'Argaar, svoltosi a partire dalla storia "Topolino e la Spada di Ghiaccio" in quattro racconti usciti tra il 1982 e il 1993, tutti disegnati da Massimo De Vita, autore anche dei testi delle prime tre storie mentre l'ultima fu scritta da Fabio Michelini. All'inizio di questa saga fantasy, che può essere vista come una parodia di quelle del Signore degli Anelli e della Spada di Shannara, Topolino e Pippo incontrano un inesperto viaggiatore interdimensionale e senza volerlo sono trascinati con lui nel fantastico mondo dell'Argaar.

Sensibili ai problemi degli abitanti del luogo (in particolare dei piccoli Uli di Ululand, ridotti all'indigenza per la minaccia di illusorie forze oscure generate e comandate dall'invisibile despota detto Il Principe delle Nebbie), i due eroi disneyani decidono di aiutarli, facendo passare Pippo per il cugino di un eroe mitico locale e seguendo i saggi consigli dell'anziano Yor, un personaggio che pur essendo di per sé privo di veri e propri poteri magici è un po' un ideale anello di congiunzione tra il mago Gandalf e il druido Panoramix.

Dopo varie avventure in regni abitati da elfi e giganti, in cui certi nomi e dettagli sono tratti direttamente dalla mitologia scandinava, Topolino e Pippo rintracciano la mitica Spada di Ghiaccio che, opportunamente posizionata, col suo potere distrugge le forze delle tenebre, ma non definitivamente. Infatti anche dopo la distruzione del Principe delle Nebbie e delle sue illusioni, la sua maschera continua a emanare influenze nefaste, che negli anni successivi richiedono nuovi interventi di Topolino e Pippo nell'altra dimensione.

Particolarmente utile, dal punto di vista narrativo, è il fatto che nella dimensione dell'Argaar il tempo scorra in modo molto diverso rispetto a quella di Topolinia, per cui vari giorni di avventure vissute da Topolino e Pippo in quell'universo corrispondono a pochi minuti per i loro amici di rimasti a casa, e questo permette ai due di arrivare ugualmente puntuali a ogni cenone di Natale (dato che tutti gli episodi del ciclo uscirono nei periodi natalizi). Inoltre ciò fa sì che i mesi trascorsi in loro assenza tra un episodio e l'altro nell'Argaar corrispondano a periodi molto più lunghi, anche di secoli, durante i quali possono modificarsi sensibilmente gli assetti economici, tecnologici o climatici dell'Argaar, e solo il fatto che gli abitanti di quella dimensione siano molto longevi fa sì che i nostri eroi vi ritrovino gli stessi amici in vita anche dopo così tanto tempo.

Interessante per i risvolti politici è una successiva storia fantascientifica in cui il mondo di Topolino cambia in una realtà parallela, a causa di un viaggio nel tempo che modifica la Storia. In "Topolino e la Marea dei Secoli" scritta e disegnata nel 2011 da Andrea Castellan, in arte Casty, un viaggiatore del tempo dà agli antichi Nativi Americani la tecnologia che permette loro di conquistare l'Europa battendo sul tempo Colombo. La giovane agente temporale Uma estrae Topolino dal suo universo perché faccia da barriera provvisoria all'onda di revisione storica che sta per travolgere il futuro e insieme devono individuare il misterioso essere chiamato la Fenice, che ha esteso la sua influenza a tutto il globo. Questi ha creato una società in cui non esistono più guerre né crimini e tutti sembrano felici e spensierati, ma da cui è stata bandita ogni libertà di pensiero alternativo o spirito d'espressione individuali, mentre i suoi occhi volanti spiano e controllano tutti. Il Topolino parallelo di questa nuova realtà sembra succube della Fenice, essendo presidente della Terra in sua vece. Invece il Pippo parallelo è un dissidente che contesta l'apparentemente benevolo potere della Fenice e anche la Minnie parallela si oppone alla Fenice come comandante di un'astronave pirata, cosicché il Topolino originale ritrova anche in quest'universo delle versioni dei suoi amici che si schierano al suo fianco. Evitando riferimenti politici precisi, il potere della Fenice è descritto come una generica dittatura camuffata da governo buonista, che ha trasformato il mondo in una società statica priva di memoria storica in cui tutto è superficiale, compresi i film e la musica. Ogni tanto la Fenice introduce innovazioni futili, ma l'assenza di pluralismo e confronti fa arrestare il progresso autentico, tanto da negare i mutamenti storici, per cui si crede tutto sia sempre stato uguale e non sia possibile altra realtà. I dissidenti clandestini che contestano tale visione e invitano le masse a pensare con la propria testa e ribellarsi all'andazzo generale sono accusati d'essere "comunellisti", mentre il fatto che il mondo della Fenice sia definito come non reale e vada annullato per ripristinare l'universo originale, può ricordare in qualche modo la saga cinematografica di Matrix. È come se Topolino si schierasse contro l'allegria futilità di una specie di Disneyland. La storia può alludere allo strapotere mediatico del Berlusconi di turno, al parallelo tra il consenso politico ottenuto col facile populismo e l'abbassamento di livello culturale delle masse, anestetizzate e disabitate al pensiero critico, concetti impegnativi per Topolino, ma il modo leggero in cui sono trattati li rende accessibili anche ai ragazzi. A bilanciare il possibile senso rivoluzionario del racconto e a giustificare l'azione dei ribelli, in questa storia si può leggere anche un contenuto antiutopista, ovvero contrario alle pretese utopie imposte con la forza o con forme di controllo più subdole. "Topolino e la Marea dei Secoli" è insomma una storia che, attraverso la descrizione di un universo parallelo, dice molto sul mondo in cui viviamo e sulla necessità che sia incentrato sulla libera diffusione di idee diverse e informazioni corrette e su un costante progresso verso sempre nuovi obiettivi e non su una staticità di inerte sottomissione alla pretesa unica verità di un qualche mito perenne.

### **Altri universi di autori francofoni**

Uno dei primi autori francesi di fumetti di fantascienza a spedire con disinvoltura i suoi personaggi in altri universi, è stato Jean-Claude Forest. Se la sua eroina spaziale Barbarella nei primi episodi, iniziati nel 1962, si limita a viaggiare di pianeta in pianeta, col tempo compie dei viaggi anche in altre dimensioni.

Nella seconda parte delle avventure di Barbarella, "Les Colères du Mange-Minutes" (ribattezzata in Italia Tempo Mangia Tempo), grazie a un apparecchio chiamato Tric-Trac Transfert, la sua astronave diventa in grado di spostarsi ovunque nello spazio e nel tempo. A un certo punto giunge al pianeta Spectra, situato fra due universi, i pianeti oscuri e la nostra galassia, in cui il tempo scorre in modo diverso e che perciò sono in costante conflitto tra loro, provocando su quel mondo tempeste spazio-temporali dagli effetti bizzarri.

Ma è nell'album "Le Semble Lune" (L'Altra Luna) del 1977, che Barbarella compie un lungo viaggio in un altro universo, da lei raggiunto passando attraverso il regno intermedio dei sogni insieme al carpentiere di capolavori spaziali Browningwell. Quest'ultimo con la sua astronave munita di Tric-Trac Transfert può passare agevolmente da un universo all'altro e sfrutta tale possibilità per costruire più rapidamente il suo capolavoro, trasferendosi in universi dove il tempo scorre più in fretta, nel tentativo di vincere una gara per la sua confraternita di artigiani interplanetari. Anche Barbarella, incinta di Browningwell, si fa trasportare su un pianeta di un universo accelerato, così da portare a termine la gravidanza in molto meno tempo.

Barbarella è uscita in Italia a puntate tra gli anni '60 e '70, sulla rivista Linus e i suoi supplementi, e poi in due volumi cartonati della Milano Libri: "Barbarella" del 1973, contenente i primi due episodi, e "Barbarella - L'Altra Luna" del 1979. Di recente i primi due episodi sono stati ristampati in volume dall'editrice Comicon.

Anche in un'altra serie di fantascienza scritta da Forest ma disegnata da Paul Gillon, "Les Naufrages du Temps" (I Naufraghi del Tempo), iniziata nel 1974, l'autore utilizza il concetto del passaggio da un universo all'altro, in particolare nel quarto episodio, "L'Universo Cannibale", in cui il gruppo dei protagonisti entra in un mondo parallelo che si muove tra due dimensioni noto come L'Lombri, nome che in francese si pronuncia quasi come Le Lombric (*il Lombrico*). Proprio come un lombrico perennemente affamato, tale universo vivente divora e digerisce letteralmente tutti coloro che abitano al suo interno, condannandoli a invecchiare rapidamente, cosa che in fondo fa anche il mondo in cui viviamo, benché con tempi più lenti.

Per i personaggi di Forest e Gillon, il problema è che gli ingressi a L'Lombri sono a senso unico. Una volta entrati non si può tornare indietro e si deve procedere in una sola direzione, come nella vita che costringe ad avanzare sempre senza poter mai tornare a ciò che è passato. Ma dentro L'Lombri i protagonisti incontrano lo scienziato Rovni Leobart, che vuol dotare quell'universo vivente di un cervello per poterlo controllare e che ha scoperto come rallentare il processo di invecchiamento grazie a enormi piante locali, benefiche per gli uomini e velenose per L'Lombri. Tali vegetali indigesti provocano l'intorpidimento dell'universo cannibale e permettono infine ai terrestri superstiti di attraversare in senso inverso una delle sue porte (o bocche), tornando così nel proprio universo, dove almeno le loro vite saranno divorate un po' più lentamente...

I Naufraghi del Tempo in Italia sono apparsi a puntate dal 1975 sulla rivista Alter Linus, poi diventata Alter Alter, dove nel 1977 uscì l'episodio L'Universo Cannibale. I primi capitoli furono poi raccolti in un volume della Milano Libri. Tra il 2014 e il 2015, l'Editoriale Cosmo ha pubblicato l'intera serie raccogliendone i dieci episodi in tre numeri in edizione economica, di cui il secondo albo intitolato proprio L'Universo Cannibale.

Nella serie fantasy Thorgal, creata nel 1977 dallo scrittore belga Jean Van Hamme e dal disegnatore polacco Grzegorz Rosinski e incentrata su un vichingo d'origine extraterrestre e sulla sua famiglia, tra i vari elementi più o meno fantastici che ne caratterizzano le avventure non mancano neanche i passaggi verso altre realtà, all'inizio genericamente e impropriamente indicate come il Secondo Mondo. In particolare nel terzo episodio, in una specie di limbo sospeso tra le dimensioni che sarà poi chiamato Inframondo, Thorgal incontra una misteriosa e sensuale dea, la Guardiana delle Chiavi, che controlla le porte che conducono agli altri mondi, siano questi epoche diverse, differenti universi, o stati di esistenza alternativi, compreso quello dell'aldilà.

La Guardiana riappare nel diciassettesimo episodio, in cui spiega meglio al protagonista come coesistano col mondo della Terra chiamato dai vichinghi Midgard (Zona di Mezzo) altri infiniti universi, tra cui innanzitutto i vari mondi della mitologia scandinava, come il regno degli dèi chiamato Asgard (Zona degli Aesir) o il regno dei morti detto Niflhel (Inferno Nebbioso). La Guardiana delle Chiavi ha il potere di permettere o impedire il passaggio in altri mondi e suo compito principale è vegliare perché i vari mondi restino nettamente separati, cosa che potrà continuare a fare finché conserverà il suo unico indumento, una cintura che le conferisce l'immortalità. In episodi successivi scritti da Yves Sente, è Jolan, il giovane figlio di Thorgal, che dopo aver soggiornato in una dimensione fuori dal tempo detta il Regno di Mezzo, entra nel mondo di Asgard, in cui incontra la dea dell'eterna giovinezza Idun, si scontra col maligno dio Loki e giunge al cospetto di Odino.

Le storie di Thorgal sono apparse per la prima volta in Italia tra gli anni '80 e '90 sulla rivista Comic Art in episodi completi, poi integrati da alcuni album appartenenti alle collane Best Comics e L'Eternauta presenta. Di recente la sua saga è stata riproposta e proseguita dall'editrice Panini Comics in varie edizioni in volume e attualmente è in corso di pubblicazione in edicola un'edizione economica allegata a La Gazzetta dello Sport.

Un'altra serie visionaria e interamente ambientata in un universo parallelo è il ciclo di album "Les Cités Obscures" (Le Città Oscure), realizzato a partire dal 1983 dallo sceneggiatore francese Benoit Peeters e dal disegnatore belga François Schuiten. Le storie si svolgono in un cosiddetto Mondo Oscuro, le cui città costituiscono dei singoli stati a sé ed ospitano dei passaggi di comunicazione col nostro mondo, spesso utilizzati dai personaggi delle storie. Le architetture del Mondo Oscuro sono variazioni delle nostre, con grattacieli, cattedrali gotiche o elementi d'ispirazione stalinista o fascista, ma la loro grandiosità è tale da incutere anche maggior rispetto e, a volte, cambiano o si comportano in base a logiche inquietanti.

Il ciclo Le Città Oscure inizia sulla rivista belga "(A Suivre)" con "Les Murailles de Samaris" (Le Mura di Samaris) e la qualità grafica e narrativa migliora sempre più nei libri successivi, come "La Fièvre d'Urbicande" (La Febbre d'Urbicanda), "Brüssel", "La Tour" (La Torre) o "L'Enfant Penchée" (La Bambina Inclinata).

Ne "La Bambina Inclinata" la diversità tra il Mondo Oscuro e la nostra dimensione è rappresentata usando per quest'ultima delle fotografie. Nelle scene ambientate sulla Terra

appare un solo personaggio, il pittore Augustin Desombres e i misteriosi soggetti dei suoi quadri surreali si manifestano nell'altro universo, influenzando magneticamente la giovane Mary von Rathen, che così diventa la bambina inclinata del titolo.

In Italia storie del ciclo de Le Città Oscure sono state pubblicate tra gli anni '80 e '90 su riviste come Totem e L'Eternauta e un paio sono state poi raccolte in album dai rispettivi editori, Nuova Frontiera e Comic Art.

In anni più recenti, in vari fumetti francesi si è diffuso molto l'uso delle ucronie, la rappresentazione di Terre alternative del tutto simili alla nostra Terra, ma in cui la Storia a preso un corso diverso a causa di uno o più eventi svoltosi diversamente, provocando poi l'accumularsi di una serie di conseguenze successive. Sembra specializzato in questo genere lo sceneggiatore Jean-Pierre Pécau, autore dal 2006 col disegnatore Igor Kordey della serie "Empire" (Impero), in cui Napoleone non è tornato in Francia dall'Egitto dopo la sconfitta di Aboukir, per mettersi alla testa del colpo di stato del 1799 e prendere il potere, ma è invece rimasto in Medio Oriente al comando del suo esercito d'invasione, guidandolo verso Est alla conquista di parte dell'Asia. Nella Terra alternativa di Empire il generale Bonaparte ha distrutto l'impero turco occupandone i territori, si è alleato alla Persia e ha battuto gli Inglesi strappando loro il dominio dell'India. Il suo impero è nato sui campi di battaglia, dai paesi di cui ha preso possesso. Non è mai stato sconfitto e la restaurazione non c'è stata.

La relativa pace in Europa e le ricchezze dell'oriente inviate in Francia da Napoleone hanno permesso di avviare qui la Rivoluzione Industriale prima che in Inghilterra, sviluppandovi ai primi dell'ottocento invenzioni tecnologiche degne dei romanzi di Verne. La serie rientra nel genere steam-punk, variante della fantascienza caratterizzata da complesse macchine a vapore al posto di quelle elettriche. In particolare ha raggiunto alti livelli tecnici l'uso di mongolfiere e dirigibili, di cui si avvantaggia innanzitutto l'esercito francese. Come risultato, nel 1815 Napoleone è ancora imperatore e regna su un territorio più vasto dell'Impero Romano.

I protagonisti di Empire sono due uomini al servizio della Francia, il capitano Alexandre Saint Elme e lo studioso dell'occulto Charles Nodier, rispettivamente agenti del generale Savary e del ministro Fouché, incaricati di indagare sui mezzi che hanno permesso agli Inglesi di battere per la prima volta le truppe di Napoleone in uno scontro terrestre. Il viaggio di Saint Elme e Nodier attraverso l'India li porta a incontrare personaggi storici le cui vite alternative hanno preso pieghe diverse, come il capitano Robert Surcouf, nella realtà un pirata attivo nell'Oceano Indiano e qui ufficiale della marina francese. Invece Mary Shelley, l'autrice del romanzo Frankenstein, qui è un'agente inglese addetta all'arma segreta su cui i due stanno indagando, un'arma creata appunto dal dottor Frankenstein. Le idee progressiste della vera Lady Shelley sono inoltre portate alle estreme conseguenze, rappresentandola come una donna ancor più decisa, libera e disinibita.

Nonostante la fusione di elementi storici e letterari e la stravaganza dei mezzi meccanici, la trama di Empire si mantiene entro una relativa verosimiglianza, mentre Napoleone è qui più ambiguo e inquietante del solito. In Italia, i primi tre episodi di *Empire* sono stati pubblicati nel 2014 dall'Editoriale Cosmo in un numero unico.

Jean-Pierre Pécau ha scritto anche altri fumetti ucronici, anche abbastanza provocatori, come "Le Grand Jeu" (Il Grande Gioco), in cui durante la II Guerra Mondiale gli alleati firmano una pace separata con la Germania nazista. Ma la sua serie principale dedicata alle ucronie, scritta con Fred Duval e Fred Blanchard e pubblicata dalla Delcourt a partire dal 2010, è "Jour J", che in italiano sarebbe Giorno G, anche se da noi si è preferito tradurre l'espressione con l'inglese D-Day. In ogni album di Jour J è descritta e sviluppata una diversa uchronia a partire da un avvenimento storico di cui cambia drasticamente lo svolgimento. La maggior parte sono episodi autoconclusivi, ma alcuni riprendono un'alternativa storica introdotta in un volume precedente.

Nel primo episodio i Russi arrivano sulla Luna per primi dopo i fallimentari tentativi statunitensi, nel secondo alla fine della II Guerra Mondiale sono i Sovietici a liberare Parigi, nel terzo i Tedeschi occupano la Francia dopo che il corso della I Guerra Mondiale si è capovolto per la sconfitta francese nella battaglia della Marna. Il quarto album prosegue la Storia alternativa del terzo e, come conseguenza dell'occupazione della loro patria, vede gli anarchici francesi emigrare a Est e guidare la Rivoluzione Russa al posto dei comunisti.

Gli episodi successivi tentano di rispondere ad altre domande ipotetiche: che sarebbe successo se nel 1960 Kennedy avesse perso le elezioni e l'assassinio di Dallas fosse accaduto dieci anni dopo? o se il movimento del 1968 in Francia avesse portato alla guerra civile? o se l'impero di Napoleone fosse durato un secolo? o se la crisi dei missili di Cuba avesse provocato una guerra atomica? o se la gran parte del Nord-America fosse restata colonia francese? o se Luigi XVI fosse riuscito a fuggire durante la rivoluzione francese? o se Leonardo da Vinci si fosse messo al servizio dei Turchi aiutandoli a costruire macchine da guerra? o se Colombo avesse scoperto le Americhe navigando per conto degli Arabi? o se la Repubblica Francese fosse stata rovesciata da un regime fascista nel 1934 e la Francia fosse poi entrata in guerra contro l'Inghilterra?

Ma uno degli episodi più provocatori è il quindicesimo, in cui, prendendo per buona la leggenda cristiana, si ipotizza cosa sarebbe successo se Pilato avesse fatto crocifiggere Barabba e graziato Gesù e se quest'ultimo, anziché diventare un martire scambiato per un dio risorto, avesse radicalizzato la sua predicazione nel nome

del preteso dio unico. Qui la conseguenza è che trent'anni dopo la setta dei suoi fanatici seguaci intende dare alle fiamme Roma, cosa che se ci si riflette bene non è detto non sia accaduta anche nella realtà...

Tra le ucronie immaginarie sviluppate nella serie Jour J negli ultimi tre anni, si trovano ipotesi possibili e prive di conseguenze troppo gravi, come quella che vede il Titanic approdare a New York senza incidenti. Altre sono un po' più stravaganti, come la storia in cui Napoleone è figlio adottivo di George Washington e invece di conquistare mezza Europa va a cercare l'Eldorado. Altre ancora, proprio in quanto plausibili, sono inquietanti per le conseguenze che potevano avere, come l'episodio in cui gli Stati Uniti vengono in aiuto ai francesi nella guerra d'Indocina usando la bomba atomica, o i due episodi in cui i Mongoli invadono e saccheggiano l'Europa nel XIII secolo sconfiggendo le armate cristiane e solo l'imperatore umanista Federico II riesce infine ad avviare rapporti diplomatici col Gran Khan, come fece nella realtà col sultano degli Arabi.

In un altro dittico di episodi di Jour J, è l'imperatore africano del Mali a giungere in Europa approfittando dell'indebolimento dei suoi eserciti a causa dell'imperversare dell'epidemia di peste nera del XV secolo. Ma c'è anche una storia ambientata più o meno nello stesso periodo in cui il condottiero rumeno Vlad III, oggi meglio noto come Dracula, difende i confini dell'Europa cristiana ancora più efficacemente di come fece nella realtà, respingendo in questa storia l'assalto dei Turchi a Costantinopoli e salvando così l'Impero Bizantino.

In Jour J non mancano neanche le ucronie in cui il risultato diverso di una singola battaglia avrebbe potuto far anticipare autentici progressi sociali e politici, come l'episodio in cui gli schiavi ribelli guidati da Spartaco riescono a sconfiggere le legioni romane, fondando in Sicilia una repubblica di uomini liberi. In altri episodi si può intravedere un certo compiacimento nazionalista francese, come in un'altra storia ambientata nel XIII secolo in cui i francesi hanno conquistato l'Inghilterra e la cattedrale di Notre Dame viene costruita a Londra. Nell'episodio di Jour J attualmente in uscita a Maggio 2017 si ipotizza invece cosa sarebbe accaduto se Antonio e Cleopatra fossero riusciti a invadere l'Impero Romano col loro esercito egiziano.

Per ora di Jour J in Italia sono stati pubblicati tra il 2015 e il 2016 solo quattro episodi, usciti in due volumi della collana "Star Comics Presenta" in forma di flip book, cioè libri leggibili nei due sensi in modo che nessuno dei due racconti all'interno prevalesse sull'altro. Ma è probabile che questa edizione italiana intitolata D-Day possa proseguire con altri volumi, anche se a ritmo più o meno annuale. Di certo il materiale da tradurre non manca, dato che in Francia fino al Marzo 2017 sono usciti finora ventisette volumi di Jour J ed è prevista l'uscita di altri due album da qui a Luglio. La frequenza delle uscite originali è insomma approssimativamente di un episodio ogni tre mesi, ovvero di circa quattro all'anno, che per un fumetto francese da libreria è una periodicità intensa, resa possibile grazie alla collaborazione di molti autori diversi.

La versione italiana dell'editrice Star Comics non procede in ordine cronologico. Nella sua serie D-Day, gli episodi di Jour J sono stati selezionati escludendo per ora quelli più attinenti a eventi della Storia francese e privilegiando invece quelli che si riferiscono a delle alternative storiche di maggior rilievo internazionale, ovvero in particolare gli episodi su Colombo, su Gesù, sull'attentato di Dallas e sulla guerra atomica.

Ma Pécau e i suoi collaboratori non sono i soli fumettisti francesi di oggi a dedicarsi attivamente alle ucronie. Nella trilogia della serie Horacio d'Alba, scritta da Jérôme Les Gris e disegnata da Nicolas Siner tra il 2011 e il 2016, l'ancora divisa penisola italiana del XVI secolo vive un Rinascimento alternativo in cui a Nord si è costituita una repubblica federale fondata su antichi principi d'onore, libertà e laicità dello stato.

Per mantenere la pace, tra le città che ne fanno parte, si è bandito l'uso delle guerre e per risolvere le controversie più gravi si ricorre a scontri tra singoli duellanti divisi in accademie. Il protagonista, Horacio d'Alba, è uno di tali duellanti, che in uno scontro deve uccidere la propria ex-moglie, appartenente a un'accademia avversaria. Nella Repubblica del punto d'onore infatti le donne possono diventare combattenti, ma non sembrano avere proprio gli stessi diritti degli uomini, visto che non ce n'è nessuna tra i senatori.

Una crisi politica si determina quando un importante senatore promuove una legge per porre fine ai duelli, in nome dei nuovi ideali umanisti che si diffondono in tutta Europa, e ciò si scontra col potere delle accademie. I conflitti interni ed esterni in cui Horacio viene coinvolto sono appunto dovuti innanzitutto ai contrasti tra condottieri e senatori che si contendono il potere, ma anche alle pressioni del corrotto Stato della Chiesa a Sud e degli ambiziosi regni di Francia e Germania a Nord, decisi a distruggere la Repubblica del punto d'onore e a spartirsene i territori. Alla fine tocca a Horacio guidare i superstiti della guerra civile che ha inopportunamente decimato l'esercito della Repubblica, contro le preponderanti forze nemiche.

Più lunga e tuttora in corso è la serie "Wunderwaffen" scritta da Richard Nolane, disegnata da Maza e pubblicata dal 2012, in cui si immagina che nel 1944 lo sbarco degli alleati in Normandia sia fallito e che la II Guerra Mondiale sia ancora in corso due anni dopo, grazie all'uso da parte dei Tedeschi di velivoli a reazione molto avanzati per l'epoca, armi segrete dette appunto Wunderwaffen (Armi Miracolose) che nella realtà furono solo progettate a livello di prototipi. Il protagonista della serie, il pilota Walter Murnau, è un asso dei duelli aerei fedele al suo paese ma che odia i nazisti, e nonostante ciò è obbligato ad arruolarsi nelle SS.

Intanto un Hitler deturpato e mutilato da un attentato a cui è scampato per un soffio, viene soggiogato del tutto da Himmler, grazie a una protesi che permette al capo delle SS di controllare la mente del Führer. Il corso del conflitto è poi influenzato anche da altri elementi ancora più fantascientifici. Nel corso di alcune battaglie, dei micidiali fulmini artificiali colpiscono sia l'esercito tedesco che le forze alleate e si scopre poi come tale fenomeno sia controllato da delle menti aliene in grado di prendere possesso dei corpi umani.

Ennesima ucronia a fumetti prodotta in Francia è la serie iniziata nel 2012 de "Les Seigneurs de Guerre" (I Signori della Guerra), scritta da Guillaume Dorison e disegnata da Jean-Baptiste Hostace e Didier Poli. L'ambientazione è un 2020 in cui la guerra dei Balcani non ha mai avuto fine e in Serbia il conflitto è portato avanti da agenzie mercenarie private e senza scrupoli. Una di queste agenzie denominata Kali, per la quale lavorano i protagonisti del racconto, viene manipolata da certi poteri occulti e si trova coinvolta in un complotto volto a far inasprire ancora di più il conflitto tra Serbi e indipendentisti Ungheresi, cosicché diventi la miccia d'una guerra sempre più vasta fino a un livello globale. Lo scopo di tutto la manovra, in cui è coinvolta una candidata alla presidenza degli Stati Uniti, sembra essere la creazione di un governo mondiale. In Italia le serie Horacio d'Alba, I Signori della Guerra e Wunderwaffen sono state pubblicate in edizione economica dall'Editrice Cosmo nel corso del 2016, e a parte la prima le altre dovrebbero avere un seguito.

### **Un paio di universi alternativi di autori statunitensi**

Tra gli anni '70 e '80 del '900 c'è stato qualche fumettista statunitense che, fedele al suo status di autore alternativo, di alternativo ha immaginato anche interi universi del tutto diversi dal nostro... e ben distanti dalle semplici varianti supereroistiche di cui i due principali editori degli States hanno fin troppo abusato. Nei romanzi a fumetti della serie "Den", scritti e disegnati dal grande artista underground Richard Corben con un'innovativa e laboriosa tecnica cromatica e pubblicati dal 1973, il protagonista all'inizio è un normale e mingherlino ragazzo del Kansas di nome David Ellis Norman che, cercando di rintracciare uno zio scomparso, costruisce in base ai suoi appunti un'apparecchiatura che lo trasferisce istantaneamente in un altro universo, barbarico e selvaggio, e cambia il suo corpo in quello scultoreo di un uomo glabro dal fisico di un culturista. David prende il nome Den dalle proprie iniziali e il fatto che i suoi vestiti, che ora gli starebbero stretti, non siano stati trasferiti con lui costringendolo a girare completamente nudo per tutta la storia (il ché permette ai lettori di ammirarne muscoli e attributi) non gli crea problemi, visto che in quel rude universo, vagamente ispirato alle opere di scrittori fantastici come Lovecraft e Howard, molti di coloro che incontra sono nudi, sia i guerrieri più o meno mostruosi che le belle donne formose e piuttosto disponibili. Si può interpretare Den come una fantasia adolescenziale affine ai primordiali eroi barbarici creati da Robert Howard, in cui gli elementi più innovativi consistono nel superamento delle censure moralistiche, che limitavano i contenuti dei fumetti americani precedenti, e nell'alta qualità tecnico-espressiva con cui è stato realizzato, ma incarna anche l'idea liberatoria del ritorno a una vita selvaggia e semplice in cui abbandonarsi a istinti e piaceri fisici. Tradotte in italiano dal 1976, prima sulla rivista Alter Linus e poi su Alter Alter e L'Eternauta, le prime due avventure di Den sono state raccolte in volumi pubblicati in Italia tra il 1979 e il 1983 dalla Milano Libri. Le tre successive, scritte da Simon Revelstroke, sono state raccolte in album dalla Comic Art nella collana Best Comics, tra il 1992 e il 1993. Il sesto episodio, intitolato Den Saga, è invece tuttora inedito nel nostro paese.

Altrettanto indipendente ma rivolta a un pubblico più giovanile, è la serie "Zot!" scritta e disegnata da Scott Mc Cloud dal 1984, il cui eroe è un ragazzino dal futuristico costume retrò che vola grazie a dei bracciali antigravitazionali. Zot! è una via di mezzo tra Peter Pan e Buck Rogers, che strizza l'occhio ai supereroi rivolgendosi allo stesso target, ma riparte dai loro precursori per sviluppare idee un po' più originali. L'idea migliore di Mc Cloud, allora ventitreenne e al suo primo fumetto, fu di fare di Zot un abitante di una Terra parallela che combatte i criminali della sua dimensione e visita spesso il nostro mondo, in cui gli eroi volanti come lui e certe invenzioni stravaganti esistono solo nei fumetti, mentre la sua dimensione assomiglia al mondo della fantascienza degli anni '30, o dei fumetti degli anni '60, in cui è facile viaggiare su altri pianeti e vivere avventure incredibili. Mentre sulla nostra Terra sono gli anni '80, in quella di Zot è sempre il 1965, ma un 1965 tecnologicamente avanzatissimo, in cui sembrano esistere solo le cose migliori del nostro mondo e in cui la Storia, in qualche punto del passato, deve aver preso un corso diverso. Nella Terra di Zot non sembrano esserci stati conflitti dopo la I Guerra Mondiale, come se le nazioni si fossero unite subito dopo in un governo globale, il ché spiegherebbe l'alto progresso raggiunto grazie a un mondo in pace. Non si trattava di un'idea nuova in assoluto, non essendo poi molto diversa da quella del romanzo "Assurdo Universo" scritto da Fredric Brown nel 1949, ma permise a Mc Cloud di impostare un dialogo tra mondo della fantasia e quello della nostra realtà a cui appartiene l'altra protagonista della serie, Jenny Weaver, una ragazzina abbastanza carina da costituire il principale motivo per cui il giovane Zot continua a visitarla.

Per molti versi Zot! ha quindi più paralleli con Peter Pan che con i soliti supereroi, benché i primi dieci numeri non contenessero molto di più che una storia d'azione abbastanza convenzionale. È nei ventisei numeri successivi che l'autore sviluppò meglio il discorso, spostando gradualmente l'attenzione su Jenny e i suoi amici della nostra Terra, la cui vita normale è complicata dall'essere coinvolti nelle avventure di Zot.

Se la dimensione di Zot riecheggia in forma parodistica e scanzonata il mondo dei fumetti americani, quella di Jenny, che poi è la nostra, si ispira di più, anche nella grafica, a certi fumetti giapponesi incentrati su personaggi giovanili. Ma col tempo le storie di Mc Cloud si fanno un po' più mature, seguendo sia la crescita personale dell'autore che quella dei suoi lettori. Quando il governo della Terra di Zot decide di rendere illegale il passaggio tra i due mondi, dovendo scegliere se separarsi o continuare a stare insieme, Zot e Jenny fanno una scelta opposta a quella di Peter Pan e Wendy. Jenny decide di andare a vivere nel mondo di Zot, che effettivamente è molto più eccitante e fantastico del nostro, ma per un incidente è invece Zot a restare bloccato con lei nel nostro mondo. Dal n°28 quindi le storie di Zot si svolgono soltanto sulla nostra Terra, con lui che abita in una distorsione spaziale dentro una valigia nella camera di Jenny, e l'autore che si diverte a mettere a confronto un eroe immaginario con le ben più dure difficoltà del mondo reale.

I ventiquattro episodi migliori di Zot! disegnati da Scott Mc Cloud, usciti tra il n°11 e il n°36, sono stati raccolti tutti insieme in un singolo volume, tradotto in italiano dall'editrice Bao Publishing nel 2013.

### **Altri universi di autori britannici**

Immaginare delle Terre alternative particolarmente originali, in comunicazione o meno con la nostra o con un intero sistema di universi, sembra interessare più gli autori di fumetti britannici che quelli statunitensi, forse perché questi ultimi hanno già il loro da fare con i complicati multiversi della DC e della Marvel, o forse perché gli autori provenienti dalla Gran Bretagna sentono di più il bisogno di affrancare in qualche modo le loro opere dai limiti e dalle convenzioni di quegli universi quasi completamente supereroistici.

Tra i fumetti di fantascienza pubblicati inizialmente in Gran Bretagna e ambientati contemporaneamente su Terre parallele diverse, spiccano per complessità e qualità artistica quelli scritti e disegnati da Brian Talbot.

Dopo aver esordito nel 1975 con gli albi underground della serie "Brain Storm Comix" incentrati su Chester P. Hackenbush, alchimista psichedelico che più che in realtà parallele viaggia in quelle interiori sotto l'influsso di acidi lisergici, Talbot creò il personaggio di Luther Arkwright, un agente interdimensionale che mantiene l'equilibrio tra i mondi paralleli eliminando le forze "disgreganti" che li minacciano, per lo più incarnate da dittatori religiosi. Apparve la prima volta in una breve storia del 1976, "The Papist Affair" (L'Affare Papista), ambientata in un'Inghilterra parallela in cui la Storia è cambiata perché la prima moglie di Enrico VIII gli ha dato un figlio e una concatenazione di eventi fa sì che nel XX secolo un Sacro Impero Britannico ancora alleato della chiesa di Roma domini il mondo perseguitando i non cattolici come eretici.

Due anni dopo Talbot riprese il personaggio facendone il protagonista di un romanzo a fumetti raffinato e realistico, "The Adventures of Luther Arkwright" (Le Avventure di Luther Arkwright), uscito a puntate a fasi alterne tra il 1978 e il 1989. Il contesto è un conflitto che coinvolge più Terre parallele, in cui si scontrano forze umane evolute aiutate da pochi alieni illuminati, che difendono l'indipendenza e l'integrità dei vari universi, e forze d'origine aliena dittatoriali, i Disgreganti, che manipolano in modo subdolo, autoritario e spietato la Storia, le religioni e le filosofie per controllare tutti gli universi e rigenerarvi la loro civiltà perduta. Fulcro della resistenza umana è la Terra parallela denominata 00.00.00, la prima dalla tecnologia avanzata ad aver raggiunto l'armonia liberandosi dei dogmi culturali e religiosi e dandosi un governo mondiale fin dall'anno 1900. Invece nel parallelo 00.72.87, in cui si svolge buona parte del racconto, la dittatura puritana di Oliver Cromwell, che dominò l'Inghilterra nel XVI secolo, non è finita come nella realtà dopo la morte di colui che si era auto-proclamato Lord Protettore, ma è proseguita fino al XX secolo, con un discendente di Cromwell che in quella Terra è ancora alla guida di un regime religioso fascista camuffato da repubblica.

Ne Le Avventure di Luther Arkwright si racconta il rovesciamento della dittatura di quell'ultimo Cromwell da parte di partigiani monarchici aiutati dal protagonista, che è una figura messianica di uomo giunto al livello successivo dell'evoluzione e dotato di facoltà extrasensoriali, compresa quella di spostarsi negli altri universi con la sola forza del pensiero. Alla fine l'eroe salverà quasi da solo il multiverso e una rivoluzione da lui progettata farà reinsediare in Inghilterra la dinastia Stuart. La nota positiva finale però non è la sostituzione di una dittatura con un'altra, ma il fatto che, eliminata l'influenza dei Disgreganti, altri esseri umani più evoluti inizieranno a nascere in tutto il mondo e ad agire per migliorarlo, come si vedrà nel ciclo seguente.

L'inizio della pubblicazione di Luther Arkwright fu uno spartiacque nel fumetto britannico, di cui ispirò molti dei maggiori autori successivi, sia per il modo adulto di raccontare che per il rivoluzionario montaggio delle sequenze, con continui salti nel tempo e da un ambiente all'altro (anzi, spesso da un universo all'altro) e molte altre innovazioni grafiche e narrative, rese da Talbot con minuziosa e impeccabile precisione.

A dieci anni dalla fine di Luther Arkwright, seguì nel 1999 un secondo ciclo dal titolo "Heart of Empire" (Cuore dell'Impero), sempre realizzato da Talbot e ancora ambientato nell'Inghilterra del parallelo 00.72.87, dove ventitre anni dopo la rivoluzione antipuritana appoggiata da Luther, la monarchia britannica è diventata a sua volta un regime dittatoriale oppressivo che, appena insediatosi, ha fatto abolire del tutto il Parlamento. Così anche in questa Terra parallela, in cui buona parte della Storia mondiale è rimasta "bloccata" per quattrocento anni, una casa regnante inglese finisce per attuare la stessa politica coloniale che nel nostro mondo fu avviata a fine XVI secolo. Solo che nel XX secolo le guerre di conquista di questo moderno Impero Britannico sono percepite in tutta la loro violenza e ingiustizia, senza che la propaganda di chi sostiene di "portare la civiltà" a presunti popoli inferiori funzioni più di tanto. In questa Gran Bretagna parallela perfino la schiavitù esiste ancora, mentre nella nostra realtà fu una delle prime nazioni ad abolirla.

La protagonista è ora la giovane principessa Victoria, figlia di Luther Arkwright, che è scomparso dopo la sua nascita, e dell'imperatrice Anna che, diventata una parassita di energia psichica, ogni tanto assorbe la vita di uno dei suoi sudditi per mantenersi giovane, come in una macabra metafora del rapporto tra governante e governati. Ma Victoria prende gradualmente coscienza degli orrori e ingiustizie del regime di cui è una rappresentante, mentre si risvegliano in lei le facoltà ereditate da Luther, tanto che a un tratto si trasferisce involontariamente in un altro universo, dove ritrova suo padre e lo convince ad aiutarla a cambiare le cose.

La trama di Cuore dell'Impero, attribuendo l'ispirazione dell'espansionismo britannico a un'entità mostruosa priva di coscienza, verte sulla speranza che, colla diffusione di più consapevolezza e responsabilità, il mondo del futuro diventi migliore di quello qui mostrato, in cui anche se deformato possiamo riconoscere il nostro.

Le Avventure di Luther Arkwright sono state pubblicate in Italia dall'editrice Phoenix tra il 1992 e il 1993, nei primi quattro albi della Collana Europa, mentre Cuore dell'Impero è stato pubblicato da noi tra il 2004 e il 2007, in due volumi dell'editrice Comma 22, che ha poi raccolto in un volume anche Luther Arkwright.

Un altro autore di fumetti che ha spesso sfruttato con ironia le possibilità offerte dagli universi alternativi è lo sceneggiatore inglese Alan Moore. Negli anni '80 il suo lavoro sul personaggio di Capitan Bretagna, già citato nella prima parte, ha contribuito in modo determinante a mettere a punto la struttura dell'Omniverso in cui si svolgono le sue avventure, che da allora comprende non solo il multiverso dell'editrice Marvel da cui il personaggio era pubblicato, ma anche tutti gli altri universi possibili, della fiction o dell'immaginazione.

Si può dire che la prima volta in cui Alan Moore ha applicato la sua inventiva all'ideazione di un'ucronia di vasto respiro, anche se all'inizio non era considerata tale, sia stato col romanzo a fumetti "V for Vendetta" disegnato da David Lloyd. Quando gli autori iniziarono a pubblicarlo nel 1982 sulla rivista inglese Warrior, lo ambientarono in un futuro prossimo, di appena quindici anni dopo, e in base alle tendenze reazionarie degli anni in cui vivevano, azzardarono previsioni che fortunatamente non si sono ancora avverate, o almeno non del tutto. Oggi che la Storia è andata in modo un po' diverso, almeno riguardo agli eventi bellici e politici più eclatanti, V for Vendetta è diventata un'opera ucronica ambientata vent'anni fa, ma per atmosfera e contenuti costituisce ancora un monito per quello che rischia sempre di diventare un futuro imminente.

A seguito di una crisi di risorse dovuta a una guerra atomica che ha distrutto interi continenti, l'Inghilterra alternativa di questo 1997 immaginario si è chiusa in un regime autarchico, sottomettendosi a una dittatura fascista che controlla i mass media manipolando l'opinione pubblica e che ha eliminato tutti gli oppositori politici, così come tutti i cittadini considerati diversi per etnia o tendenze sessuali. Ma gli omicidi mirati e circoscritti compiuti dal misterioso e letale giustiziere anarchico V, oltre a costituire una vendetta personale contro certi rappresentanti del regime, sono la prima parte di un piano che, distruggendo catena di comando e apparati di controllo, metterà in moto una rivoluzione che rovesci il sistema vigente senza imposizioni, ma contando sull'iniziativa di una popolazione ansiosa di riprendere il controllo delle proprie vite.

Che la si veda come una vicenda del futuro o di un passato alternativo, trent'anni dopo i contenuti politici della storia continuano a essere tanto attuali da ispirare veri contestatori e pirati informatici che, come il popolo di Londra nel film tratto dal fumetto, indossano la maschera di V raffigurante in origine il cospiratore del XVI secolo Guy Fawkes, a dimostrazione di come immaginario collettivo e cronache reali possano intrecciarsi e influenzarsi a vicenda, fino a far realizzare almeno in parte anche certe "Storie alternative".

L'intento di V e dei suoi imitatori sarebbe di far aprire gli occhi alla popolazione sulle manipolazioni e imposizioni dei potenti, per responsabilizzare coloro che accettano di malavoglia certe situazioni, affinché gli abitanti del pianeta si decidano a spingere verso i cambiamenti politici necessari a migliorare le vite di tutti.

Invece con la miniserie del 1986 "Watchmen", altro famoso capolavoro scritto da Alan Moore e disegnato questa volta da Dave Gibbons, gli autori crearono un'ucronia basata su un preciso cambiamento della Storia passata, derivato dall'esistenza di un essere con poteri mentali talmente vasti da risultare devastanti.

Al di là del fatto, trascurabile per il corso generale della Storia, che in questo romanzo a fumetti agiscano vari giustizieri in costume, è infatti l'accidentale trasformazione di uno scienziato in un superumano chiamato Dottor Manhattan, in grado di manipolare la materia col pensiero, ad aver permesso agli Stati Uniti di vincere



la Guerra del Vietnam e al presidente americano Nixon di rimanere al potere indefinitamente, cosicché gli anni '80 in cui è ambientato il racconto sono diversi da quelli che conosciamo, con gli USA in netto vantaggio in una Guerra Fredda che non accenna a finire e il mondo più che mai sull'orlo di una guerra atomica. In realtà la necessità di creare un'ucronia con un vecchio presidente universalmente odiato come Nixon ancora in carica, fu dettata a Moore soltanto dal timore che se avesse preso di mira apertamente il presidente dell'epoca, ovvero Reagan, qualche lettore repubblicano avrebbe anche potuto risentirsi. Ma da allora l'idea di ipotizzare cosa potrebbe succedere, sul piano politico e storico, se esistessero realmente uno o più superuomini, come quelli a cui ci hanno abituati i fumetti americani, sarebbe stata sviluppata varie altre volte negli anni successivi, sia dallo stesso Moore che da altri sceneggiatori soprattutto britannici.

Il più radicale cambiamento imposto alla Storia umana da un gruppo di superumani si verifica alla fine di un ennesimo capolavoro a fumetti di Alan Moore, nell'ultimo episodio da lui scritto della serie "Miracleman" (L'Uomo Miracolo), disegnato da John Totleben. Nel n°16 del 1989, anche se la storia si svolge nel 1985, il mondo ha scoperto l'esistenza di terrestri potenziati da una tecnologia aliena, dopo le enormi distruzioni e stragi apportate alla città di Londra da una loro terribile battaglia, per fortuna vinta dai più altruisti tra loro. Perciò questi potentissimi individui, non potendo più restare nell'ombra e nella convinzione di agire per il meglio, prendono nelle loro mani il destino del pianeta nel suo stesso interesse, passando sopra a tutti i governi, cosa umiliante per l'orgoglio dei capi di stato e ben triste anche per la dignità della razza umana. Eppure per tanti Terrestri, da sempre abituati a sottostare alle leggi dei potenti di turno, non sembra cambi poi molto se non in meglio, benché naturalmente all'inizio ci siano forti opposizioni e proteste. Soprattutto i più irriducibili conservatori vorrebbero mantenere tutti i vecchi dogmi e conflitti, da cui sono stati affrancati per forza dai superumani, che assurgono rapidamente quasi al rango di nuove divinità protettrici del pianeta. I nuovi governanti del mondo, Miracleman e Miraclewoman (La Donna Miracolo), assistiti da alieni chiamati Warpsmith (letteralmente Fabbri della Distorsione, perché distorcono spazio e tempo teletrasportando la materia), innanzitutto eliminano tutte le potenziali armi di distruzione di massa sparse sulla Terra, missili a testata atomica, armi chimiche o centrali nucleari, lanciandole nel Sole. Dopo di che impongono all'umanità un'economia in cui il denaro è abolito, i beni esistenti sono ridistribuiti equamente e tutto ciò che serve a una vita dignitosa è fornito a tutti gratuitamente, il che da un giorno all'altro mette quasi del tutto fine ai crimini. Inoltre con l'aiuto degli alieni rendono coltivabili i deserti, eliminano i virus letali, riducono l'inquinamento, creano apparati che forniscono energia alternativa gratuita, legalizzano le droghe informando correttamente sugli effetti nocivi o benefici. Promuovono addirittura terapie per aiutare psicologicamente gli ex-potenti in crisi d'identità, mentre per ridurre il senso d'inferiorità della popolazione terrestre, danno la possibilità, alle donne che lo desiderano, di generare figli superevoluti tramite inseminazione artificiale e, a chi si dimostra affidabile e degno della responsabilità, di avere a sua volta di un nuovo corpo superumano come il loro. Il racconto solleva interrogativi sull'opportunità e il diritto di simili azioni, su quanto è giustificabile l'uso della forza per eliminare la violenza o imporre un'utopia, che per quanto altruista non sarà mai condivisa da tutti, o su come si possa gestire un'evoluzione fisica così repentina e innaturale, ma a quel punto Moore lasciò la serie, ritenendo difficile scrivere su un mondo in cui non esistano povertà, crimini o violenza, né in teoria niente di negativo. Infatti ogni intreccio narrativo tratta della presa di coscienza e risoluzione di un qualche conflitto o problema, ma nel pensare che un'utopia non possa dare problemi l'autore era stato precipitoso...

Nel 1990, dal n°17 di Miracleman in poi, è un altro scrittore inglese, Neil Gaiman, a prendere in mano la serie insieme al disegnatore Mark Buckingham. Questi ambientano i loro primi episodi in momenti diversi, compresi tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90, raccontando singole vicende di questa Terra alternativa, in cui condizioni di vita e rapporti umani sono cambiati radicalmente per il benevolo e illuminato dominio dei superumani. Questi permettono ancora agli esseri umani di auto-organizzarsi e stabilire le loro regole purché non nuocciano agli altri o al pianeta, come adulti che lasciano giocare i bambini finché non si fanno male. Nel primo ciclo del Miracleman scritto da Gaiman, l'interesse delle trame si sposta dai problemi del protagonista e dalle sue battaglie, ai problemi di persone normali che si ritrovano a vivere in questa Terra dall'assetto così mutato, o degli altri esseri fantastici di cui si sta popolando il mondo, persone morte fatte rivivere in corpi meccanici o neonati volanti dall'intelletto superiore e dai poteri incredibili, mentre tra le righe gli autori riassumono in modo leggero e poetico i primi nove anni di vita dell'utopia ideata da Moore. I primi ventidue numeri di Miracleman, scritti prima da Moore e poi da Gaiman, che comprendono i primi quattro cicli della saga su sei previsti, sono stati pubblicati in Italia dalla Panini Comics tra il 2014 e il 2016.

Ancora Alan Moore, nella sua gestione della serie "Supreme" (Supremo), in origine banale e ipertrofica imitazione di Superman, dal n°41 del 1996 ne modifica l'impostazione, rendendo espliciti i meccanismi di questo tipo di revisioni. Supreme è condotto in una specie di limbo detto Supremazia in cui incontra una serie di versioni alternative di sé stesso, ispirate alle modifiche periodiche subite da Superman ed eroi simili.

Gli altri Supreme gli rivelano che esistevano prima di lui e sono stati accantonati in quel limbo da un momento all'altro, evidentemente corrispondente ai mutamenti delle mode nei vari periodi.

Poi il Supreme attuale è proiettato nella sua nuova vita, nella nuova Terra alternativa che Moore ha ideato per lui, in cui accantonate le banali battaglie che caratterizzavano la serie, si accentuano le somiglianze con Superman, analizzando le caratteristiche dell'icona supereroica per eccellenza attraverso i pensieri del protagonista. Questi riflette su sé stesso scoprendo insieme ai lettori la nuova vita e il passato che sembrano essergli stati assegnati da una qualche misteriosa volontà superiore di cui non sa l'origine né lo scopo, mentre i ricordi di una vita da lui mai vissuta prima di quel momento si formano dentro di lui.

In questo caso, più che di passaggio da un universo parallelo all'altro, si può parlare di eliminazione dell'universo precedente e della sua sostituzione con uno nuovo, che è proprio quello che fanno spesso gli editori di supereroi come la DC Comics quando i tempi cambiano e un personaggio viene aggiornato.

Nel Supreme scritto da Moore, alle sequenze principali si alternano brevi storie ambientate nel passato, rese con stili narrativi e grafici più ingenui, che da un numero all'altro cambiano imitando l'evoluzione subita negli anni dalle storie di Superman. Quindi più che ricordi sembrano realtà alternative rispetto a quella principale.

Purtroppo tali flashback non poterono essere realizzati, come voleva Moore, dallo storico disegnatore di Superman degli anni '60 e '70 Curt Swan, perché morì quell'anno prima di iniziare il lavoro. A sostituirlo fu chiamato per lo più Rick Veitch, che imitò come poteva lo stile di Swan, alla cui memoria fu dedicato il ciclo.

Ma perché il contrappunto tra sequenze attuali e storie "retrò" arrivasse a un livello di coordinazione tale da produrre effetti e riflessioni davvero interessanti, fu necessario qualche numero di rodaggio e l'assegnazione delle scene principali a un disegnatore preciso e raffinato come Chris Sprouse, a partire dal n°50.

In Italia le storie del Supreme di Alan Moore sono state pubblicate brevemente dall'editrice Phoenix nel 1998 e anni dopo in modo più ampio e completo in una serie di volumi dell'editrice Free Books.

Un altro personaggio di Alan Moore, che più che a Superman si ispira agli eroi dei romanzi pulp suoi precursori, è "Tom Strong" (alla lettera Tom Forte), da lui creato nel 1999 col disegnatore Chris Sprouse. Come l'eroe letterario degli anni '30 Doc Savage, Tom è un prototipo di essere umano ideale, figlio di uno scienziato che lo ha fatto crescere in isolamento per fargli sviluppare capacità fisiche e mentali superiori alla norma. L'acuta intelligenza e la longevità di Tom dipendono in particolare dall'essersi nutrito di una radice che cresce solo in un'isola immaginaria, Attabar Teru, i cui indigeni lo adottano dopo la morte dei genitori.

Anche in Tom Strong appaiono varie Terre parallele, come la Terra Obscura vista in due episodi del 2000, in cui Moore utilizza come versione alternativa del proprio eroe un personaggio dei fumetti degli anni '40 molto simile, di nome Doc Strange, ovviamente ispirato anch'esso a Doc Savage, ma di cui Moore non era a conoscenza quando ideò la propria serie. In altri episodi dello stesso periodo appare perfino una dimensione popolata da buffi animali antropomorfi come quelli dei cartoni animati, in cui la versione locale di Tom Strong è un coniglio forzuto, mentre il suo subdolo e astuto arcinemico mascherato Paul Saveen è una volpe.

In una storia in tre parti del 2003 disegnata da Jerry Ordway, Tom Strong viene poi a sapere dell'ennesimo universo parallelo in cui vive un'altra versione di sé stesso, le cui origini differiscono per un evento che pare insignificante, un leggero ritardo nella partenza della nave che condusse i suoi genitori a naufragare sull'isola. Tanto basta a provocare la morte di colui che doveva essere il padre di Tom e a modificare il personaggio, visto che sua madre, insofferente verso la durezza del marito, non ne piange troppo la scomparsa e si consola diventando la compagna di un meno istruito ma più gentile e sensibile marinaio afroamericano. In questa Terra parallela è lui a darle un figlio e quindi, anziché un muscoloso e sempre controllato caucasico, l'eroe è qui uno slanciato, allegro e disinvolto mulatto di nome Tom Stone.

Anche Tom Stone da adulto va negli Stati Uniti per visitare la terra di sua madre e finisce per combattere il crimine, ma dato il diverso carattere del personaggio molte cose vanno diversamente. Il bianco Strong aveva sposato una principessa di colore della sua isola natia, mentre il mulatto Stone sposa un'americana bianca. L'intransigente Strong in America si era scontrato fisicamente col sofisticato scienziato criminale Paul Saveen, mentre il più umano e comprensivo Stone convince quell'aspirante malfattore che è più redditizio sfruttare le sue invenzioni in modo legale, così anziché nemici i due diventano compagni per la pelle. E anche altri personaggi, che nella Terra di Strong erano criminali, in quella di Stone e del Saveen onesto sono da loro aiutati prima di diventarlo, o riabilitati in seguito, aggiungendosi al gruppo come amici ed eroici compagni.

Ma nella terza parte della storia tutto è rovinato da tradimenti e gelosie, come in una moderna Camelot, e un personaggio di quella Terra parallela raggiunge l'universo di Tom Strong per chiedere il suo aiuto e ripristinare un'unica linea temporale, ovvero per far dissolvere l'intero universo alternativo da cui proviene.

Le storie di Tom Strong sono state pubblicate in Italia sulla rivista America's Best Comics dell'editrice Magic Press dal 2000 al 2006 e poi raccolte in volumi, sia dalla stessa Magic Press che da altri editori.

Un'altra originale serie, scritta da un autore britannico, i cui personaggi si spostano da un universo parallelo all'altro è "Planetary", creata nel 1998 da Warren Ellis col disegnatore John Cassaday. Planetary è un gruppo

di archeologi dell'impossibile che esplorano il pianeta redigendo degli annuari sui fenomeni più straordinari. Le loro indagini riguardano archetipi delle fiction avventurose, fumettistiche o fantascientifiche, in cui gli autori rielaborano ogni volta dei diversi personaggi del passato in forme più attuali, estreme e sconvolgenti. Com'è comprensibile per una serie dedicata ai mondi immaginari, le Terre parallele ne sono una componente fin dal primo episodio, in cui un gruppo di scienziati e avventurieri degli anni '40 ispirati a famosi eroi dei pulp, cercando di porre fine rapidamente alla II Guerra Mondiale coi loro computer, rendono visibile e tentano di manipolare il Bleed (il Sanguinare, nel senso di sistema circolatorio), cioè la struttura che collega i vari universi. Questa appare come un risplendente frattale a forma di fiocco di neve che muta di continuo e al cui interno nascono e muoiono costantemente altri universi diversi dal nostro in numero incalcolabile. In Planetary n°4 invece un investigatore sale inavvertitamente su un misterioso manufatto che i nostri archeologi del fantastico avevano rinvenuto ed è trasferito dentro un incredibile vascello senziente che viaggia tra le dimensioni, ma che, naufragato sulla nostra Terra, ha bisogno di un nuovo equipaggio. La nave convince quindi quell'uomo a diventare il suo nuovo pilota, in modo da essere riportata nel suo universo. Il Bleed riappare nel n°6 in cui un'altra astronave, stavolta terrestre, viene lanciata al centro del frattale interdimensionale con a bordo quattro persone. Queste ne riemergono trasformate in una versione perversa e nazistoide dei Fantastici Quattro e per tutta la serie saranno i principali nemici di Planetary, mentre quello delle Terre parallele rimane un elemento importante fino al ventisettesimo e ultimo episodio. La serie Planetary è stata pubblicata in Italia per la prima volta dal 2000 sulla rivista Wildstorm della Magic Press e la serie completa è stata poi raccolta dallo stesso editore in quattro volumi usciti tra il 2003 e il 2010.

Se in Planetary archetipi come quello dei supereroi sono rielaborati in chiave realistica facendone personaggi ambigui che agiscono nell'ombra all'insaputa di tutti, le stesse icone fumettistiche sono trattate in modo ancor più dissacrante e satirico nei novanta albi complessivi della serie "The Boys" (I Ragazzi), scritta con verve caustica dall'irlandese Garth Ennis, disegnata da Darick Robertson e uscita negli USA dal 2006 al 2012. Qui la Storia recente è un po' diversa da quella della nostra Terra, in parte anche per l'esistenza di molti sedicenti supereroi, ma questi sono quasi tutti così arroganti, violenti, inetti e perversi da essere interessati più a far bisboccia e approfittarsi dei loro poteri che a cambiare il corso degli eventi. Inoltre a impedire che facciano troppi danni intervengono I Ragazzi del titolo, un gruppo di agenti collegato alla CIA che usa ogni mezzo per contrastare e combattere gli irresponsabili "super" in costume, a cui i poteri sono stati conferiti da manipolazioni genetiche finanziate da una multinazionale bellica con agganci e ambizioni politiche. All'inizio però la corporazione in questione si limita a tramare nell'ombra, sfruttando la fama dei "super" suoi dipendenti. Le principali differenze rispetto alla nostra Terra iniziano col fatto che, in The Boys, George W. Bush non diventa presidente degli USA e il politico eletto al suo posto ascolta molto di più la CIA. Così l'11 Settembre 2001 due degli aerei diretti sulle Torri Gemelle e sul Pentagono sono intercettati e abbattuti, ma qualcuno ordina ai caccia di lasciar passare il terzo aereo, in modo che possa essere fermato da un gruppo di supereroi a scopo pubblicitario. Ma questi sono talmente maldestri e incompetenti che riescono solo a mandarlo a schiantare invece contro il Ponte di Brooklyn. Poi l'amministrazione USA sfrutta l'attentato esattamente come fece nella realtà, solo che invece dell'Iraq attacca per ritorsione il Pakistan. La serie The Boys è stata pubblicata integralmente in Italia dalla Panini Comics, prima in volumi da libreria equivalenti alle edizioni paperback originali e poi in un'edizione economica in quarantacinque albi da edicola.

## **Gli eroi dei molteplici mondi Bonelli**

Anche in Italia i personaggi popolari della Sergio Bonelli Editore arrivano a esplorare gli universi alternativi, ma più tardi rispetto agli eroi americani, in modo sporadico e soprattutto allo scopo di incontrarsi tra loro. Il primo di loro a compiere il grande passo di cambiare universo è il giustiziere filo-indiano Zagor che, in una storia scritta da Tiziano Sclavi e pubblicata nel 1981 a partire dal n°194 della serie, visita il mondo di Golnor, una dimensione ispirata alla letteratura fantasy in stile Tolkien e quindi popolata di elfi, guerrieri e maghi in lotta contro il tiranno di turno. Rientra nel fantasy anche il regno di Wiklan, un mondo alternativo ideato da uno scrittore, da cui un malvagio mago invade il nostro mondo con le sue creature mostruose nel primo albo gigante di Zagor, scritto da Moreno Burattini, disegnato da Marco Torricelli e uscito nel giugno 2011. Nel 2015 invece, nel secondo speciale di Dragonero, quest'eroe fantasy relativamente recente creato da Luca Enoch e Stefano Vietti, insieme al suo amico orco Gmor, si trova a passare dal regno di Erondar in cui si svolgono le sue avventure al mondo della foresta di Darkwood in cui vive Zagor.

Naturalmente gli universi alternativi non potevano certo mancare in una serie fantascientifica come Nathan Never. In particolare, nel suo albo speciale n°14 un uomo ricco e potente malato di cancro cerca di spostarsi dentro altri universi nella speranza di riuscire così a fondersi fisicamente con un suo alter ego sano e guarire.

Ma per un incidente l'uomo viene immerso per sempre nel vortice delle realtà alternative, trasformandosi in una creatura detta l'Uomo Quantico, che esiste allo stesso tempo ogni universo possibile e il cui corpo è formato da infiniti corpi diversi. L'Uomo Quantico riappare anche su Nathan Never Gigante n°9 e su Nathan Never n°190, albo in cui lo stesso Nathan Never vive in un certo senso delle vite alternative in altri universi.

Nella serie della viaggiatrice extra-temporale Lilith, creata nel 2008 da Luca Enoch, quella della realtà alternativa diventa poi una costante, poiché proprio i suoi viaggi nel tempo alterano sempre di più la Storia. Le avventure di Lilith finiscono così per essere ambientate in una vera e propria ucronia, una Terra parallela che differisce dalla nostra per il diverso svolgimento di vari eventi storici, ognuno dei quali produce poi una serie di conseguenze che fanno aumentare ancora di più le differenze tra i due mondi. Nel mondo di Lilith per esempio gli Aztechi sono riusciti a difendersi dall'invasione dei conquistadores spagnoli, i Giapponesi hanno colonizzato la parte occidentale del Nord-America prima degli Europei e anche la Guerra d'Indipendenza e le Guerre Mondiali del XX secolo hanno avuto svolgimenti ed esiti molto diversi da quelli che noi conosciamo (per informazioni più dettagliate ed esaurienti sulla serie di Lilith, si possono consultare anche le mie recensioni di molti suoi singoli albi pubblicate sul sito [dimeweb.blogspot.it](http://dimeweb.blogspot.it))

Nel 2015 la Bonelli pubblica poi la serie di Morgan Lost, ideata e sceneggiata da Claudio Chiaverotti, le cui storie sono ambientate intorno alla metà di un XX secolo alternativo, caratterizzato da una tecnologia steampunk, con abbondanza di treni sopraelevati e dirigibili che solcano i cieli, un po' come in certi romanzi avveniristici dell'800. Poi, nello Speciale Brendon n°16 del 2016, come all'interno di una sorta di multiverso personale di Chiaverotti, si incontrano e si sovrappongono in parte l'universo del suo Morgan Lost e quello ancora più fantastico del suo personaggio precedente, Brendon, con vari pericolosi personaggi e creature che passano dall'uno all'altro, mentre una diversa colorazione identifica gli elementi dei due diversi universi.

A giudicare dalle storie in cui vari personaggi della Bonelli si sono invece incontrati in qualche modo, senza bisogno di spostarsi da un universo all'altro, pare che molti di loro, come Zagor, Mister No, Martin Mystère, Dylan Dog e Nathan Never, condividano lo stesso universo pur essendo le loro avventure ambientate in epoche diverse, mentre altri come Brendon, Lilith, Dragonero e Morgan Lost vivono in universi del tutto alternativi rispetto a quello bonelliano principale, caratterizzati da elementi particolarmente fantastici.

Ma anche alcuni dei personaggi del continuum principale della Bonelli negli ultimi tempi sono stati oggetto di varie rielaborazioni, come Dylan Dog, di cui in particolare il n°10 della collana Color Fest uscito nel 2013 è stato dedicato interamente a versioni alternative del personaggio, tra cui una versione più anziana ambientata in un futuro popolato dagli zombi che sarà poi recuperata in altre collane, una versione ottocentesca in stile Sherlock Holmes e una versione ancora più antica rimasta nel passato insieme al padre Xabaraz (infatti nella versione ufficiale delle origini di Dylan Dog, questi sarebbe giunto nel XX secolo da bambino attraversando un passaggio extratemporale e proverrebbe da alcuni secoli prima, come suo padre). Da parte sua anche Martin Mystère è stato spesso oggetto, da parte del suo stesso creatore Alfredo Castelli, di rivisitazioni soprattutto scherzose, come quella che vede le sue avventure svolgersi negli anni '30, mentre nel 2016 ne è stata varata una nuova miniserie alternativa e a colori che reinterpreta il personaggio rendendolo più giovane e dinamico, pur essendo ambientata nell'Italia del presente. Curiosamente in quest'ultima versione l'autore ha voluto che l'impostazione della serie fosse aggiornata da altri sceneggiatori, basandosi sulle limitazioni che avrebbe potuto avere se fosse stata inventata oggi sotto forma di telefilm.

### **Altri universi alternativi di autori italiani**

Ma il fumetto italiano dedicato in modo specifico ai viaggi in universi paralleli, è stato "Roy Mann". Creato nel 1987 sulla rivista Comic Art dallo sceneggiatore Tiziano Sclavi e dal disegnatore Attilio Micheluzzi, Roy è un personaggio ispirato almeno in parte a Walter Mitty, sognatore protagonista originariamente di un romanzo di James Thurber e poi interpretato con sostanziali modifiche da Danny Key nel film "Sogni Proibiti".

Come il Mitty interpretato da Key, anche Roy è un impiegato che lavora per un editore popolare, che nel suo caso pubblica fumetti di fantascienza. Ma quando misteriosamente la sua caffettiera esplode, Roy invece di limitarsi a sognare come continua a credere di fare, è catapultato davvero in un mondo parallelo simile a quello che è abituato a sognare e che descrive nelle storie da lui scritte, un mondo simile ai fumetti di fantascienza degli anni '30 in stile Buck Rogers o Flash Gordon, proprio come accadeva nel romanzo "Assurdo Universo" di Fredric Brown a un altro curatore di storie di fantascienza. E come il protagonista di quel romanzo, Roy trova così anche la donna dei suoi sogni, quella da lui immaginata nelle sue storie.

Una specialità del coltissimo Sclavi sono infatti le continue citazioni di opere letterarie, cinematografiche o fumettistiche e l'universo parallelo è un escamotage ideale per consentire all'autore di inserirne a volontà.

I tre episodi esistenti di Roy Mann, subito dopo la loro apparizione su Comic Art, sono stati raccolti in album dall'editrice L'Isola Trovata già a partire dal 1988 e più tardi in un singolo volume dalla Comic Art stessa.

Anche Ramarro, il supereroe masochista creato, scritto e disegnato da Giuseppe Palumbo a partire dal 1986 sulle riviste Tempi Supplementari e Frigidaire, nella versione sceneggiata da Daniele Brolli e apparsa sulla rivista Cyborg dal 1992, diventa originario di un universo parallelo popolato da rettili umanoidi come lui ed è in seguito all'apertura di un passaggio tra le dimensioni, che viene trascinato in un universo abitato da esseri umani, un violento XXII secolo che non è necessariamente il nostro futuro e che difficilmente potrebbe diventarlo. Il passaggio tra i mondi infatti viene aperto con delle formule magiche, nella speranza di usare il DNA di un uomo rettile per far ricrescere una testa intera a un deturpato Generale Custer, qui non solo sopravvissuto a Little Big Horn ma diventato quasi immortale, visto che i Sioux che lo avevano fatto prigioniero ne avrebbero prolungato la vita per secoli grazie alla magia indiana, per torturarlo all'infinito.

L'idea che la Terra in cui giunge Palumbo sia una realtà parallela, sarebbe confermata dalla presenza in essa di quella che sembra la versione alternativa di un personaggio della Marvel, lo spietato vigilante chiamato il Punitore, qui in parte citato nelle vesti di un assassino mercenario motorizzato di nome Rigor Mortis.

A quel punto le storie precedenti, che erano state realizzate da Palumbo con stile un po' underground e delirante, furono reinterpretate, in modo anche abbastanza comodo e semplicistico, come una serie di deliri senza senso vissuti da Ramarro mentre si trovava nel momento di passaggio tra un universo e l'altro.

La prima storia del Ramarro di Brolli e Palumbo fu raccolta negli anni '90 dall'editrice Phoenix nel volume dal titolo Seconda Pelle. Lo stesso editore ha pubblicato anche un albo singolo nel 1994 e una miniserie di tre numeri tra il 1996 e il 1998, intitolati Ramarro nell'Inframondo, in cui il passaggio tra i mondi è stato usato come scusa per riproporre in bianco e nero alcune delle prime stravaganti storie del personaggio.

Oggi è infine ancora Palumbo ad aver disegnato, su testi di Gomboli e Faraci, una delle ultime versioni alternative di un personaggio dei fumetti italiani, ovvero DK, nome convenzionale di un criminale dall'aspetto identico a Diabolik, ma diverso sotto altri aspetti, proprio come se appartenesse a una realtà parallela.

Dopo essere apparso in versione ancora incompleta in un volume cartonato, DK ha poi esordito nel 2013 in un singolo albo a colori, per essere poi messo a punto sotto forma di brevi stagioni di quattro numeri per volta, nel formato all'americana, di cui la prima serie uscì tra il 2015 e il 2016 e la seconda nel 2017. In DK, prima ancora delle storie, differiscono dalla tradizione proprio il formato e la grafica, più libera del solito e diversa a ogni pagina come nei fumetti americani, con scene dinamiche mai viste nei soliti albi di Diabolik.

I soggetti di Mario Gomboli e le sceneggiature di Tito Faraci restano invece nell'ambito del feuilleton d'azione come il vecchio Diabolik, col quale i punti di contatto non mancano. Ancor più che nella serie classica non si sa nulla del passato di DK, che non è mai chiamato né con questo né con altri nomi. Solo all'inizio della seconda stagione si svela che la sigla DK starebbe per Don't Know (Sconosciuto), come recitava la targhetta della morgue dove si era risvegliato malconcio e in preda a un'amnesia. Il pestaggio che doveva aver subito gli lascerà una cicatrice sul sopracciglio destro, solo segno particolare a distinguerlo fisicamente da Diabolik.

Anche DK agisce soprattutto per interesse o vendetta ed è un misterioso ladro senza scrupoli come Diabolik, soltanto che a differenza dell'originale non gli interessa affatto mettersi in mostra né spaventare il prossimo e preferisce agire esclusivamente nell'ombra, senza far sapere a nessuno della sua esistenza.

Riguardo agli altri comprimari, quello che era Ginko qui diventa semplicemente l'Ispettore, ma mantiene più o meno il suo ruolo, mentre la donna che all'inizio ha lo stesso aspetto di Eva Kant non sembra possa diventare facilmente alleata e amante del protagonista, dato che riveste i panni di una giudice.

Per di più la giudice è membro della setta segreta dei Giustizieri, che vuole punire anche con mezzi illegali i criminali altolocati che la legge non può raggiungere. Quando DK rifiuta di unirsi a loro, la giudice gli dichiara una guerra spietata. Ma alla fine della prima stagione, per far uscire la giudice dal carcere in cui era stata rinchiusa, la sostituiscono con un'innocente sosia, di cui DK sembra prendersi a cuore il destino. Chissà quindi che alla fine una coppia sul tipo di Diabolik e Eva non possa ricostituirsi anche qui. È come se, anche nelle Terre parallele, i rami delle diverse vite alternative col tempo tendessero a ricongiungersi...

Andrea Cantucci