



MARCO ARNAUDO

Alle origini dell'avventura: fonti, genesi, e sviluppo di Martin Mystère

This essay discusses the origins and early publications of the comic series *Martin Mystère*, demonstrating the deep changes the series underwent throughout the years. Early on, the series failed to achieve its true potential due to its publisher's burdensome preference for "classic" adventure stories. In time, thanks to the expressive possibilities of the serial format, the original author of *Martin Mystère* managed to alter the profile of the stories in a subtle and gradual way, which did not upset readers or publisher, and turned the series into a fully mature work. In showing this, this essay demonstrates some of the unique narratological possibilities of serial storytelling.

Ogni personaggio seriale vive e si sviluppa in un sistema di tensioni costanti. La prima è la tensione tra autori e pubblico. In opere narrative autoconclusive la comunicazione è di solito unidirezionale, dall'autore che ha terminato l'opera al pubblico, e le reazioni del pubblico possono essere incorporate soltanto in una futura edizione o ipotetico *sequel*. In un'opera seriale, invece, le opinioni che il pubblico è sempre ansioso di condividere vanno a incidere direttamente sullo sviluppo immediato della storia, da una settimana all'altra o da un mese all'altro, consentendo agli autori di ricalibrare il profilo del lavoro in corso d'opera. In questo tipo di scambio gli autori hanno il vantaggio di conoscere meglio il loro pubblico, ma godono al contempo di un minor spazio di manovra proprio perché la pressione è così diretta, e dunque maggiore.

Seconda tensione: il vecchio e il nuovo. Ogni nuova uscita di una serie deve riproporre elementi significativi che il lettore ha apprezzato in passato, e vuole ritrovare. Allo stesso tempo, se la nuova uscita si dimostra troppo simile alle iterazioni precedenti, l'effetto potrà facilmente essere di noia e sazietà. Il personaggio seriale si definisce dunque nella negoziazione iterativa tra autori e pubblico, e nella necessità di un equilibrio tra il già visto e il nuovo.

Nella tradizione italiana, i fumetti della Bonelli ci offrono numerose opportunità di verificare questi assunti, perché è proprio in prodotti seriali come i loro, che si sono dipanati per decenni e lungo centinaia di uscite, che i meccanismi di cui sopra appaiono in maggior risalto. Una volta rilevata la presenza di tali tensioni, diventa poi interessante esaminare quanto, come, quando e perché tali meccanismi si siano manifestati. Rispetto alla questione del vecchio e del nuovo, per esempio, non c'è garanzia che essa si sviluppi in maniera omogenea e regolare, con un quantitativo fisso di novità immesso a gocce in ogni uscita. Il percorso può altrettanto facilmente essere fatto di pause e scossoni, balzi in avanti, tentennamenti, retromarce frettolose, e infinite altre varianti.

Pensiamo ad esempio come il personaggio di Tex abbia subito mutamenti radicali nel suo primo decennio, tra i tardi '40 e '50, passando da fuorilegge e contestatore a eroe molto più classico ed olimpico, e come, lì assestatosi, sia giunto quasi inalterato fino ad oggi. Dylan Dog al confronto si è sviluppato molto meno, e anche il *restyling* della serie nel 2014 non ha fatto che alterare elementi piuttosto marginali, senza di fatto cambiare la sostanza della testata. Tra i maggiori personaggi della Bonelli, Martin Mystère è forse quello che si è evoluto più radicalmente, e che nella sua incarnazione odierna più si distanzia dalla versione originale. Studiare come si sia formato il personaggio, quale fosse il suo primo



profilo, e come sia andato poi a riplasmarsi, ci presenta dunque un caso-studio diverso dai precedenti, e come tale può illuminare una differente modalità della tensione seriale che andiamo discutendo.

Cosa interessante, il personaggio di Martin Mystère ha iniziato a subire profonde trasformazioni persino prima della sua uscita in edicola, passando attraverso una gestazione più travagliata di quella di molti suoi consanguinei editoriali. L'origine del personaggio si può identificare in una serie che Alfredo Castelli aveva ideato nel 1975 e che, rifiutata dal «Giornalino», vide la luce sul settimanale per ragazzi «Supergulp» nel 1978.¹ La serie aveva come protagonista l'archeologo Allan Quatermain, ipotetico e omonimo discendente del protagonista del romanzo di Haggard *Le miniere di re Salomone*.² L'Allan Quatermain di Castelli aveva il volto di James Coburn, ed era affiancato da un uomo di Neanderthal di nome Java, dall'aspetto irsuto e belluino (assai più che nella versione di Java che conosciamo da *Martin Mystère*). Compagno qui anche altri elementi che ritroveremo in *Martin Mystère*: una pistola a raggi che può stordire i nemici; una dettagliata introduzione storica e geografica; un *setting* esotico (Città del Messico); una trama fanta-archeologica legata alla ricerca di un artefatto che sfiderebbe la concezione ufficiale della storia; una spasimante che costituisce un chiaro antecedente per Diana Lombard.

La rivista *Supergulp* chiuse i battenti dopo la pubblicazione di due sole puntate di Quatermain, ma Castelli, credendo nel potenziale del progetto, lo ripropose in forma modificata al settimanale tedesco *Zack*. In quell'occasione la nazionalità del protagonista venne cambiata in francese, e il nome divenne Martin Mystère. Si trattava di un omaggio all'amico Tiziano Sclavi, che nel 1973 aveva scritto dei racconti gialli per ragazzi incentrati sull'investigatore Jacques Mystère.³ Nel nuovo contesto editoriale il nome doveva anche favorire l'apprezzamento del pubblico francese e belga, che leggeva *Zack* in coedizione. Rifiutato dal direttore di *Zack*, che era rimasto poco colpito dalle prove grafiche di Enrico Bagnoli e Sergio Zaniboni, il personaggio di Quatermain-Mystère venne finalmente portato alla Bonelli, con la quale Castelli aveva collaborato con storie non firmate per *Zagor* e *Mister No*, e con i romanzi grafici *L'uomo di Chicago* (1977), disegnato da Giancarlo Alessandrini, e *L'uomo delle nevi* (1978), disegnato da Milo Manara. Sono questi, peraltro, precedenti interessanti per il nostro discorso.

L'uomo delle nevi e *L'uomo di Chicago* erano stati scritti per la collana *Un uomo un'avventura*, che ospitava narrazioni dal taglio storico-realistico. Castelli si era invece distanziato da questa norma, annodando liberamente storia, ipotesi e invenzione, come in seguito avverrà in *Martin Mystère*. In *Mister No*, Castelli aveva inoltre dimostrato di saper maneggiare intrecci avventurosi ed esotici, contraddistinti dalla mescolanza di elementi di generi disparati (storici, fantascientifici, archeologici), ma sempre basandosi su una documentazione approfondita. Nelle storie misteroiane di Castelli, anzi, non si fatica a vedere l'anello di congiunzione tra Quatermain e il futuro Mystère, come se Castelli avesse continuato ad affinare il personaggio tramite *Mister No*. Si veda la storia *L'abisso del diavolo*, del 1979, in cui *Mister No* indaga su fatti 'mysteriosi' quali un essere umano che appare e scompare nel nulla, muore per autocombustione, ed è collegato nientemeno che al Triangolo delle Bermuda.⁴ Più avanti nello stesso anno *Mister No* si mette alla ricerca dell'Eldorado in una storia che si apre con un'ampia esposizione storica e geografica, e si conclude con una spiegazione alternativa di materiali tramandati – entrambi espedienti che diventeranno fondamentali in *Martin Mystère* –.⁵ Nella storia *Ciak si gira*, pubblicata nel 1981, Castelli si lancia invece in un gioco di autorappresentazione ironica, del tipo che vedremo molteplici volte in *Martin Mystère*. Qui *Mister No* fa da guida a una *troupe* cinematografica intenta a girare un film dal titolo *Olocausto indio* (riferimento scoperto

a *Cannibal Holocaust*), e che ha per sceneggiatore uno scoraggiato Al Castle.⁶ Similmente, nel primo albo di *Martin Mystère*, dell'anno successivo, incontriamo il monaco greco Kastron che ha le fattezze di Castelli, e il cui cognome (κάστρο) significa appunto castello.⁷

Da *Mister No* sembra anche provenire il forte elemento avventuroso del *Martin Mystère* delle origini, che era parecchio più pronunciato di oggi, quando molte sono le storie imperniate principalmente sulla discussione erudita. Il proto-Mystère che Castelli aveva proposto a Sergio Bonelli era delineato come un energico discendente degli eroi pulp degli anni Trenta, quali *Doc Savage*, *The Shadow* e *The Spider*, ed era stato modellato gra-



Padre Kastron, rappresentazione di Castelli

ficamente da Alessandrini sulle controparti fumettistiche di quegli eroi, in particolare Brick Bradford.⁸ In onore alle radici pulp del personaggio, Quatermain-Mystère fu ribattezzato Doc Robinson, con un ammiccamento a Doc Savage e, possibilmente, anche a Doc Justice, medico volante e karateka che era stato protagonista di storie esotiche pubblicate su *Supergulp* nello stesso periodo di Quatermain. La matrice pulp era dominante anche nelle pubblicità anticipatorie sugli altri albi Bonelli, e soprattutto nelle copertine dei primi numeri, dove il personaggio appariva come un avventuriero risoluto e fisicamente solido (più Zagor che Mister No).

Questo viraggio costituiva un'operazione oculata. L'avventura rappresentava di fatto il *brand* di casa Bonelli. E siccome *Martin Mystère* doveva introdurre innovazioni considerevoli su molti altri versanti, occorreva almeno assicurare l'editore sul fatto che si trattasse proprio di un fumetto d'avventura. Queste considerazioni ci interessano perché il profilo avventuroso non sarebbe cessato nell'atto di seduzione dello sceneggiatore verso l'editore, ma si sarebbe manifestato a piena forza nel fumetto medesimo. Gli standard editoriali della Bonelli ci aiutano cioè a spiegare perché il *Martin Mystère* delle origini includesse più elementi d'azione di quanto giovassero alla concezione intellettualistica della serie, e certo più di quanto il creatore avrebbe voluto.⁹

Tra le fonti di *Martin Mystère* ce n'è poi una che ha fornito alla serie la sua filosofia narrativa più profonda. Ripensando al contesto in cui *Martin Mystère* venne alla luce, è difficile non rilevare una marcata influenza dal genere letterario della fantarcheologia. *Martin Mystère* si ispira a famosi autori di questa tradizione, come Charles Berlitz, Charles Fort, Erich von Däniken, e su tutti Peter Kolosimo (pseudonimo di Pier Domenico Colosimo), le cui opere furono strepitosi *best sellers* in Italia negli anni '60, '70, e in parte ancora negli '80. Castelli poteva così contare su un vasto patrimonio di idee da cui mediare materiali narrativi, e poteva garantire al prudente Bonelli di stare percorrendo linee espressive apprezzate dai lettori.

Kolosimo raccoglieva nei suoi libri grandi ammassi di informazioni disperate, a volte attendibili e molto più spesso inventate di sana pianta, presentandole senza fonti o riferimenti che consentissero un controllo esterno. In questi mosaici di nozioni si accostavano ritrovamenti archeologici accomunati da apparenti analogie, e si fornivano spericolate interpretazioni in cui si trovavano sempre alieni, Atlantide, progetti governativi segreti, o poteri sovranaturali. I volumi di Kolosimo potevano sembrare ricostruzioni erudite,

ma erano di fatto giochi di invenzione e affabulazione. In questo procedere, Kolosimo si autoritraeva come pensatore attendibile, libero e disinibito, in lotta con un fantomatico esercito di accademici reazionari («pontefici del sapere»), che a suo dire lo avrebbero criticato soltanto per attaccamento alla tradizione (e non magari per amor di verità).

Sono molte le affinità che intercorrono tra le costruzioni immaginifiche di Kolosimo e il gioco di idee su cui si innerva *Martin Mystère*. Troviamo già in Kolosimo elementi di *Martin Mystère* quali il fatto che la storia umana sia più antica di quanto ipotizzato dagli storici; la realtà dei regni di Atlantide e Mu, che sarebbero stati tecnologicamente più avanzati della civiltà odierna; la catastrofe che avrebbe distrutto entrambi i regni;¹⁰ la sopravvivenza di loro colonie poi regredite culturalmente; la misteriosa Agarthi¹¹ (dove Martin Mystère avrebbe studiato arti arcane); il sito archeologico di Mohenjo-Daro¹² (dove Martin Mystère avrebbe compiuto la sua prima spedizione); l'idea che le piramidi egizie conservino residui radioattivi¹³ (che è al cuore dello *Speciale #3* di *Martin Mystère*); l'apparente ritrovamento dell'arca di Noé sull'Ararat tramite fotografie aeree¹⁴ (argomento del terzo *Martin Mystère*);

l'influenza diretta della cultura egizia su quella precolombiana (al centro del secondo numero di *Martin Mystère*); il ruolo nello sviluppo culturale umano di diverse visite da parte di alieni, i quali avrebbero portato grandi avanzamenti tecnologici, e dato involontariamente origine a miti e leggende. Il Java di Castelli sembra poi derivare dall'idea di Kolosimo che al giorno d'oggi esistano ancora neanderthaliani viventi, i quali avrebbero conservato tratti semianimaleschi e saprebbero esprimersi solo a grugniti.¹⁵ Persino l'arcinemico originale di Martin, Orloff, ha un precedente nell'alchimista Orloff menzionato in *Polvere d'Inferno* di Kolosimo.¹⁶ E l'eredità dai libri di Kolosimo è di grande peso e lunga durata, se paralleli di questo tipo si possono ritrovare lungo tutta la storia editoriale di *Martin Mystère*.¹⁷

Dietro la comunanza di contenuti, la prospettiva di Castelli in *Martin Mystère* differisce però da quella di Kolosimo su diversi punti. L'accanimento di Kolosimo nel rappresentarsi come profeta inascoltato rende piuttosto sgradevole la lettura di questi testi, mentre la loro continua pretesa di verità difficilmente consente di goderli come pura fantascienza.¹⁸ Le storie di *Martin Mystère* invece si presentano da subito come letteratura fantastica, non saggio rivoluzionario, e proprio per questo diverso quadro di riferimento il gioco intellettuale, ora ludico e fittizio, diventa del tutto godibile. Spesso le trame partono da elementi inconsueti ma storicamente verificabili – ad esempio gli avvistamenti di luci nel cielo in altre epoche –, ma mentre da questo tipo di dati Kolosimo si lanciava in speculazioni temerarie, Castelli vi trova lo spunto per narrazioni che sono rese più saporose dal retroterra storico, ma che non offendono l'intelligenza di chi voglia saper distinguere tra scienza e fantascienza. In questi casi l'erudizione dello sceneggiatore diventa spettacolo di virtuosismo intellettuale, e allora sì, come lettori, possiamo divertirci a seguire le evoluzioni più imprevedibili, infondate, e, se internamente coerenti, senz'altro apprezzabili nella forma.



Il ritrovamento dell'Arca



Nell'impostazione di *Martin Mystère* Castelli instaura anche un rapporto più modulato tra la scienza approvata in accademia e le proposte di ricercatori non convenzionali. Nel mondo di *Martin Mystère* l'accademia non è quel conclave medievale che voleva Kolosimo; piuttosto rappresenta un ambiente di grandi diversità, e che si nutre più di scoperte che di conferme. Nelle sue storie *Martin Mystère* è tenuto in stima dagli studiosi ufficiali, i quali gli riconoscono il titolo di professore, e lo invitano come ospite a eventi accademici e come consulente per esperimenti. In generale, come dice un personaggio, «*Mystère* è uno studioso noto in tutto il mondo. La sua reputazione è immacolata, la sua onestà fuori discussione».¹⁹ La maggior parte degli accademici in *Martin Mystère* sono potenzialmente aperti a innovazioni anche radicali; è solo che, come è giusto che avvenga, vogliono prima vedere delle prove, e ne vogliono tante di più quanto più straordinaria è la tesi da dimostrare. *Martin Mystère* stesso è consapevole di tali standard scientifici, e li rispetta. Se *Martin* torna da una spedizione da cui non è riuscito a riportare prove, lo ritroviamo a scrivere note personali sul suo computer, magari rammaricandosi di non poter divulgare le proprie scoperte, ma di certo non si mette ad accusare gli scienziati di non credergli sulla parola, incondizionatamente.

Il ruolo di forza oscurantista, in *Martin Mystère*, viene allora trasferito dalla cultura ufficiale a tutta una serie di loschi individui o organizzazioni che vogliono che la tradizione (pur errata) resti così com'è. Principali tra questi avversari sono gli Uomini in Nero, presentati già nella prima storia, ma anche altre forze, quali ad esempio le istituzioni religiose – come si vede già nel settimo episodio, quando papa Innocenzo II fa insabbiare dei documenti che potrebbero contraddire il dettato biblico –. La missione dei nemici di *Martin* è spesso distruggere ogni prova che metta in discussione la storia tramandata, fino al punto di abbattere installazioni antiche, assassinare o imprigionare testimoni scomodi, e via dicendo. Si veda la descrizione di quello che Kolosimo ritiene sia l'agire della scienza ufficiale («si demolisce tutto quanto si può demolire, brandendo la bandiera della tradizione»),²⁰ e si vedrà che tale immagine si attaglia perfettamente ai nemici nella serie, e non ai professori e ricercatori con cui *Martin Mystère* collabora.

Per tornare alla preistoria della serie: con il nome di *Doc Robinson* il nuovo fumetto venne presentato in anteprima alla Mostra del Fumetto di Balerna, in Svizzera, nel 1981. Nello stesso anno, un annuncio editoriale sul *Corriere del Ticino* presentava il personaggio come «esploratore e archeologo per formazione, detective e avventuriero per vocazione», e assicurava che gli autori e l'editore «hanno posto una particolare cura nella ricostruzione degli ambienti in cui si muove il personaggio» a partire da «testi specializzati e ricerche personali».²¹ La duplice chiave era insomma di evasione avventurosa, ma anche di cura professionale e rispetto per la materia. Per *Doc Robinson* Castelli creò una storia di 128 pagine dal titolo *La vendetta di Râ*, che avrebbe dovuto essere divisa in due albi di 64 pagine, in una sperimentazione di un formato più agile del bonelliano classico di 96 pagine. La storia, però, apparve troppo densa e complessa per introdurre un personaggio nuovo, e Castelli produsse allora la storia di presentazione *Gli uomini in nero*, pensandola ancora nella misura delle 64 pagine. In un secondo momento autore ed editore decisero di attenersi al formato più sicuro delle 96 pagine, e Castelli si trovò ad aggiungere 32 pagine.

Il più stupefacente cambiamento dell'ultima ora doveva però avvenire nel nome del protagonista e titolo della serie, che si dovettero sostituire in fretta e furia per evitare confusioni con il settimanale a fumetti *Robinson*, che proprio in quel periodo iniziava le pubblicazioni. Nell'aria c'era ancora quel nome di lavorazione francesizzante, così difficile da pronunciare per il povero lettore italiano, e con quel nome di battesimo che (se ne erano accorti in Bonelli?) cambia di accento a seconda che lo si pronunciasse da solo (*Màrtin*) o in



congiunzione col cognome (Martìn-Mystère). Tra i pro c'erano invece la connessione tra *mystère* e mistero, che rendeva comprensibile l'allusione senza sminuire la nota esotica, e anche l'eufonica ripetizione dei suoni "m", "r", e "t" tra nome e cognome – quella stessa che aveva avuto grande fortuna nel genere dei supereroi (Lex Luthor, Lois Lane, Peter Parker, Otto Octavius...). E così, dopo tanti tentativi e rimaneggiamenti, *Martin Mystère* arrivò nelle edicole nell'aprile del 1982.

Le innovazioni che *Martin Mystère* portava in casa Bonelli, come accennavamo, erano numerose. Si aveva, per la prima volta, una serie ambientata nel presente invece che nel vecchio West o nel passato recente. Si avevano, per la prima volta, storie dal taglio volutamente erudito. Vero che in Bonelli vigeva la tradizione del fumetto ben documentato, ma quella documentazione si manifestava poi in rapidi 'a lato', oppure nel disegno, come in un'arma, un vestito, o un edificio dall'aspetto corrispondente al vero. In *Martin Mystère* invece lo studio precedente all'opera era messo in bella vista, e, esibito, diveniva oggetto di interesse in quanto tale. Nel processo veniva ad alterarsi anche il rapporto tra trama e digressione, e tra disegno e parola, con lunghi apparati di testo che passavano adesso in primo piano. *Martin Mystère* nasceva inoltre con un retroterra narrativo molto sviluppato, ovvero con una biografia ben definita sin dall'inizio, un chiaro parco di personaggi comprimari, e persino con un'intera storia alternativa del mondo. Se Tex, Zagor, e Mister No li venivamo a conoscere man mano che gli autori ne inventavano retroattivamente la biografia, *Martin Mystère* usciva tutto armato e formato dalla testa di Castelli, come si chiariva bene nella nota d'apertura sul primo numero:

Mystère, Martin Jacques (New York, N.Y., 26 giugno 1942). Laureato in antropologia alla Harvard University nel 1964. Alla morte dei genitori, avvenuta in incidente aereo (1965) eredita una discreta fortuna che investe nei suoi studi. Si iscrive al M.I.T. di Boston per un corso di cibernetica applicata al linguaggio; si trasferisce a Parigi ove studia Archeologia alla Sorbonne, e a Firenze, dove si iscrive all'Istituto di Belle Arti. Nel 1973 compie la prima spedizione indipendente a Monhenjodaro (India), insieme all'amico Sergeij Orloff, che sarà suo assistente fino al 1978, anno in cui scompare dalla scena scientifica. In questo paese viene in contatto con lo Yoga e altre discipline esoteriche. Di nuovo negli Stati Uniti, scrive il suo primo libro, *Mystère's Mysteries of the Past*, che rimane per sei mesi nella lista dei «best seller» e ispira l'omonima e fortunata serie televisiva.

La stampa lo ribattezza immediatamente «il Detective dell'Impossibile», perché si occupa di quei misteri che archeologia e scienza ufficiali rifiutano di prendere in considerazione. Su di lui nascono delle vere e proprie leggende: si dice, ad esempio, che abbia rinvenuto un'arma a raggi vecchia di 15.000 anni, ritrovamento che lo studioso non ha mai confermato.

Nel 1979, a seguito di una spedizione su cui non si hanno dati precisi, porta negli Stati Uniti un uomo di Neanderthal misteriosamente sopravvissuto all'estinzione. Dopo una lunga battaglia legale, Mystère riesce a ottenerne la tutela. Ribattezzato Java, l'uomo primitivo, che possiede poteri di intuizione, forza e agilità di gran lunga superiori alla norma, è ora suo assistente e inseparabile amico.²²

Si tratta di un pezzo molto ben congegnato, in una equilibrata mescolanza di elementi esposti chiaramente, dichiarazioni ellittiche (che creano curiosità), e accenni che verranno contraddetti da sviluppi futuri (preparando così una sorpresa maggiore). Tra le indicazioni solleticanti abbiamo il riferimento a Java e all'arma a raggi; tra quelle fuorvianti, il passaggio sull'amico e assistente Orloff, che all'altezza del primo numero prendiamo

per buono, ma che ci causerà ulteriore interesse quando scopriremo che Orloff si è ormai trasformato in nemesi. Un passato narrativo è anche fondamento per una tessitura coerente di storie future, e sarà infatti con la serie di *Martin Mystère* che in Bonelli si sperimenterà un'idea di *continuity* non ancora vista prima, quasi all'americana. La serie si avvarrà dunque di rivelazioni che emergono organicamente, rimandi precisi a storie passate, e sviluppi portati a compimento nell'arco di mesi o anni, un tassello alla volta, in una macronarrazione complessa che si estende addirittura fino ad abbracciare l'intera storia (alternativa) del pianeta.

Altrettanto importante è una sezione del primo numero in cui compare una lettera fittizia di Guido Nolitta (che le masse ancora non sapevano essere pseudonimo di Sergio Bonelli), il quale chiede informazioni riguardo agli Uomini in Nero.²³ Ecco la risposta:

Gli «Uomini in Nero» sono il simbolo di coloro che si oppongono alla diffusione della conoscenza: dei tiranni, dei dittatori che mettono al rogo libri e idee con la scusa che sono «inutili», «eretici» o «sovversivi». Infatti è molto più semplice dominare una persona ignorante che una persona preparata, la quale ha più mezzi per difendersi.²⁴

All'epoca di questo trafiletto gli Uomini in Nero erano una leggenda urbana nota anche in Italia, ed è notevole che l'autore abbia impiegato questa icona riconoscibile e attraente come veicolo per un discorso impegnato. Le storie di *Martin Mystère* sarebbero d'intrattenimento se gli Uomini in Nero fossero dei semplici cattivi jamesbondiani, ma vengono qui a caricarsi anche di implicazioni politiche profonde.

Che la conoscenza sia potere lo sappiamo tutti, anche se spesso in maniera un po' astratta; in *Martin Mystère*, questa idea si concretizza in una serie di scontri, avventure, inseguimenti, e *plot twists* in cui la posta in gioco è proprio la libertà del sapere, e, con essa, l'indipendenza e l'autocoscienza della nostra società. Nei suoi tentativi di dimostrare fatti contrari alla logica comune, Martin Mystère si batte insomma anche per un modo di pensare che ammette l'intuizione, l'immaginazione, e persino l'ignoto accettato in quanto tale. Non è questione di reintegrare un pezzo mancante a un vecchio vaso, ma di accorgersi che il frammento trasforma l'intero vaso (e forse tutta l'arte vasaria) in qualcosa di diverso.

La prima storia di *Martin Mystère* si apre *in medias res*, con un uomo alla guida di un'auto e chiaramente in fuga («sorvegliano l'aeroporto, quei bastardi»). Il passaggio ci fa pensare alle origini della prima grande avventura bonelliana, col «per tutti i diavoli, che mi siano ancora alle costole?»²⁵ detto da Tex nella prima sua



L'arrivo degli Uomini in Nero

Paesaggi realistici in Martin Mystère



vignetta – testimonianza, se ancora servisse, dell’immortale efficacia di questo tipo di incipit -. Ma se in quel *Tex* il paesaggio dell’azione era un canyon generico e fittizio, la storia originaria di Martin Mystère si colloca invece in un contesto storico e geografico preciso, come garantito dalla didascalia che recita: «Kalabaca, cittadina della Tessaglia (Grecia), sul fiume Peneo, nota per le “meteore” (“monasteri dell’aria”) che la dominano a nord».²⁶

Sullo sfondo della vignetta vediamo alti picchi sovrastati da monasteri, e che corrispondono davvero al paesaggio sopra la cittadina di Kalambaka in Grecia (come oggi-giorno può verificare chiunque abbia accesso a Internet). Da lì la vicenda si sviluppa per 15 pagine in cui il personaggio cerca di sfuggire ai suoi nemici, spedisce un manoscritto al suo amico Martin Mystère, e viene infine ucciso dagli inseguitori. Ci troviamo poi capitulati in uno scenario completamente diverso, seguendo due sommozzatori che si immergono al largo dalla costa delle Azzorre. I loro volti sono coperti da maschere, solo gli occhi si intravedono. Ignoriamo chi siano, e ignoriamo che cosa stiano cercando, ma la nostra curiosità viene immediatamente focalizzata sull’insolita natura di uno dei due:

Chi si avvicinasse ai due sub che affrontano le acque tra Pico e Santa Maria, non potrebbe fare a meno di rilevare un particolare sconcertante. Le fattezze di uno dei due sommozzatori sono quelle di un uomo di Neanderthal, una specie umana estinta oltre 30.000 anni fa. Noterebbe pure che, sebbene rallentati dalla moderna attrezzatura subacquea, i movimenti del singolare individuo sono sinuosi come quelli di un animale selvaggio, e che il suo sguardo penetrante è assorto nella ricerca di qualcosa che gli occhi umani non possono ancora vedere.²⁷

Veniamo in seguito introdotti all’altro sommozzatore, Martin Mystère, ma solo per un lampo brevissimo, prima che la scena si sposti sopra la superficie. Coricata a prendere il sole sul ponte di uno yacht vediamo Cristina, un’avvenente ragazza in bikini – bionda e in topless nei disegni della prima versione (fedele alla sceneggiatura), ma poi nella versione a stampa modificata con l’aggiunta di un reggiseno (per cautela) e con un cambio di colore dei capelli (forse per differenziarla dalla bionda Diana, che apparirà dopo) –.

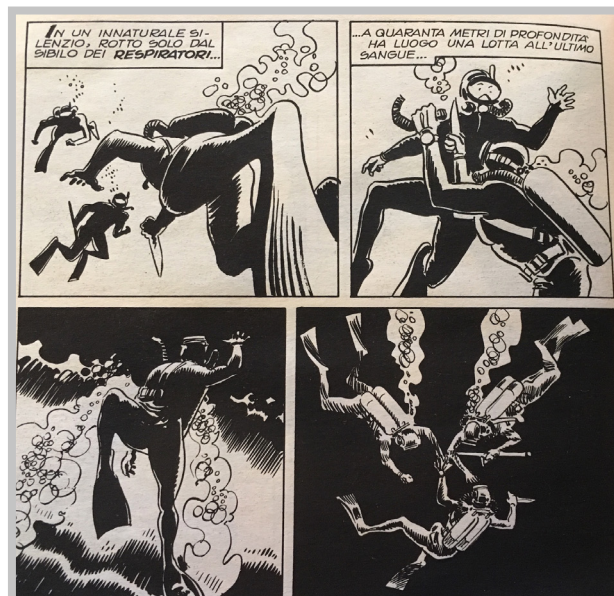


La signorina Cristina

Ritorniamo sotto al mare, dove i protagonisti vengono attaccati da un gruppo di sommozzatori armati di fiocine, in una sequenza che ricorda molto la corrispettiva in *Thunderball* (sia libro che film).

Martin Mystère risponde usando la sua misteriosa e ultra-pulp pistola a raggi. Sconfitti i nemici, Martin si accorge che delle bombe di profondità stanno discendendo verso di lui; tenta allora di risalire in tutta fretta, anche a costo di rischiare l’embolia. Cristina intanto è stata legata dagli assalitori, e la nave è stata minata; ma Martin Mystère, salito a bordo, riesce a gettare la bomba in acqua all’ultimo

Scontro subacqueo



secondo. È anche qui che finalmente vediamo il volto del protagonista, a un punto molto avanzato come pagina 37 dell'albo, e per di più in un momento di tensione che non ci dà modo di soffermarci sui lineamenti dell'eroe. Per poter conoscere il protagonista dobbiamo aspettare fino a pagina 40, dove Martin è tornato al suo appartamento di New York, sta archiviando i propri appunti in un (allora) modernissimo computer, e ha uno stridente incontro-scontro con Diana.

Quello che appare bene, fino a questo punto, è l'abilità con cui sono costruite le sequenze iniziali di questa storia introduttiva. La catena di eventi che ho voluto riassumere ci presenta effettivamente una grande mole di informazioni riguardo al personaggio, ma noi quasi non ce ne accorgiamo, perché tutto avviene in maniera rapida e dinamica, e le informazioni sono connesse organicamente alla narrazione. All'altezza della sequenza a New York conosciamo ormai il *background* da archeologo di Martin (dimostrato dai suoi pensieri durante la perlustrazione sottomarina); conosciamo le sue capacità atletiche, il suo grande coraggio, la sua dimestichezza con la tecnologia moderna (il computer) e anche fantastica (l'arma a raggi); sappiamo che per le cose di cui si occupa si può venire uccisi; abbiamo una chiara comprensione dell'afflato esotico delle avventure; veniamo a conoscenza delle abilità e origini insolite del suo assistente; veniamo a sapere che le sue finanze sono in ottimo stato (visto il suo appartamento a New York e la Ferrari parcheggiata sotto casa), e abbiamo una chiara prova del suo fascino sulle donne, come reso ovvio dall'attrazione di Diana per lui, dal ruolo ambiguo di Cristina, e da una rubrica dove Martin custodirebbe i contatti delle sue amanti.



La rubrica delle amanti di Martin

Il personaggio è già tutto lì, con il suo grande potenziale, con potenti motivi di interesse, ma anche con gravi pecche 'narratologiche', che infatti ne indebolivano il profilo e ne avrebbero reso difficile il decollo (al punto che si era deciso in Bonelli di chiudere la testata intorno al numero 20). Il Martin delle origini era coraggioso, attraente, intelligente, prestante, e pronto all'avventura; aveva dunque tutte le condizioni che sono tanto necessarie quanto potenzialmente fatali per il successo di un personaggio di questo genere. Necessarie, perché sono i tratti più consolidati per la ricetta del protagonista avventuroso; fatali, proprio perché per la loro natura convenzionale, secondo il paradosso tra vecchio

e nuovo di cui discutevamo all'inizio, rischiano di rendere banale l'eroe. La Bonelli si specializzava in avventura e in protagonisti semi-superomistici, nel senso che essi sono superiori alla media umana in molti versanti, ma non hanno superpoteri veri e propri. Il lettore voleva certo ritrovare quelle caratteristiche nel nuovo fumetto di *Martin Mystère*, ma in forma variata. Il Martin Mystère delle origini invece riproponeva il modello in maniera del tutto monolitica e prevedibile, e la sua inaccessibile superiorità rispetto al lettore medio impediva la formazione dell'empatia. Troppo aitante, troppo ricco, troppo di successo: il primo Martin mancava di un briciolo di rovello, di quei problemi che conosciamo per esperienza personale, e che ci consentono di entrare in risonanza con una creazione narrativa come se si trattasse di un nostro rappresentante nella storia. La Marvel ormai aveva rivitalizzato da vent'anni il fumetto supereroistico con la formula del 'supereroe con superproblemi', e non 'superproblematico', poiché certo intrisi di una vena malinconica e disincantata erano Corto Maltese e (in Bonelli) Mister No. Perfino Tex sentiva talvolta una fitta per la defunta Lilith, mentre Zagor combatteva il senso di colpa per i crimini compiuti dal padre. Nulla di tutto questo per il Martin delle origini: solo donne, viaggi, avventure, perfetta competenza in ogni campo, belle macchine e giocattoli avveniristici. Questo Martin Mystère era un eroe degli anni '40 trapiantato in uno scenario contemporaneo – il che non scatenava l'identificazione ma piuttosto esacerbava il contrasto –. E se un eroe si definisce in parte attraverso i propri nemici, ecco che a banalizzarlo ulteriormente Martin c'era anche il suo arcinemico Orloff. Menzionato nel primo numero e introdotto nel secondo, Orloff sembrava una parodia involontaria dei cattivi dei vecchi fumetti: sfigurato, armato anche lui di un'arma a raggi, pronò ai monologhi folli, e animato da una malvagità tanto sadistica quanto generica.

Un altro elemento debole delle storie degli inizi era il rapporto disfunzionale tra Martin e Diana. Fin dalla prima storia appare chiaro che Martin Mystère ha uno spiccato apprezzamento per la bellezza femminile, e sembra pensare ai rapporti sessuali come a una forma di collezionismo, al punto da tenere una rubrica segreta dove conserva nome, cognome e misure delle amanti.²⁸ Al ritorno dall'avventura nelle Azzorre, Diana si precipita da Martin a rinfacciargli delle foto pubblicate sui giornali, che lo coglievano in tenero atteggiamento con Cristina, e un certo aspetto di meschinità emerge invece in Martin dalla sua pseudo-relazione con una donna perdutoamente innamorata. Diana non perde occasione di spiegare che vorrebbe un rapporto monogamico, e fin dal primo numero chiarisce gli estremi deprimenti della loro non-relazione: «Ormai si perde nel tempo il giorno in cui tu mi hai promesso qualcosa di più di un invito per la settimana prossima. Ma già, per te resto sempre la tua vecchia assistente... "Vammi a prendere questo", "Vammi a



Orloff, stereotipico criminale



prendere quello”, “Già che sei in piedi fa quest’altro”».²⁹ Martin preferisce tenersi Diana intorno per quando non ci sono ricerche da condurre o amanti da carpire, e mente dicendosi innamorato e fedele mentre nasconde pateticamente la rubrica nella scrivania. Giusto nel numero successivo, durante un viaggio senza Diana, Martin cerca di farsi mettere in camera d’albergo con la bella Beverly, mentre a Java assegna la singola.³⁰ Nel numero 15, mentre Diana è a casa, Martin in Europa dice alla bella Hilda di essere «libero come l’aria» e di sentirsi molto, molto solo – tutto nel tentativo abbastanza patetico di ottenere un incontro sessuale –.³¹

Va bene che da lì a pochi anni Dylan Dog porterà un nuovo livello di libertà sessuale in casa Bonelli, ma Dylan, come *serial lover*, è del tutto onesto e monogamo – molte amanti, ma una per volta, e con patti chiari –. Insomma, anche paragonato alla cultura pop del periodo e non a dettami bacchettoni, il Martin delle origini risulta essere un individuo narcisista e manipolatore. È una piena incarnazione della fantasia maschilista dell’uomo sempre infedele a una donna sempre fedele – il che lo rimpicciolisce agli occhi del lettore che non ami questa fantasia –. L’idea funziona poco anche per chi questa fantasia la condivide, perché poi la serie non osa mostrare Martin con delle amanti, e il personaggio diventa così uno che ci prova con tutte ma combina poco o niente.

Il personaggio di Diana delle origini è a sua volta sfocato, ingombrante, e irritante. Diana viene detta assistente di Martin nel primo episodio, ma non si capisce davvero in quale capacità, dato che non si dimostra ferrata in nessuna delle discipline di Martin. Quando Diana segue il semi-fidanzato in un’avventura, non viene chiarito quale sia il suo ruolo, e non porta alcun contributo – al massimo va a fare da bersaglio per i nemici, e diventa possibile oggetto di rapimento –. La Diana del primo periodo viene definita interamente dalla sua gelosia per Martin: non fa che sbraitare, minacciare, ricattare, e nel quarto episodio fracassa un suo vaso precolombiano solo per fargli dispetto.³² Quando si confida con un’amica, lo fa per autoironizzare sulla propria ossessione per Martin, solo per poi ricominciare da capo nella sequenza successiva. Questa Diana risulta essere una pazza masochista, che conosce le aspirazioni erotico-comparatistiche di Martin e non glielo perdona, eppure allo stesso tempo le consente e ne soffre. Rimpicciolita, immeschinata anche lei.

Per fortuna dopo qualche tempo lo stesso creatore di *Martin Mystère* dovette accorgersi dei problemi che impedivano al personaggio di raggiungere il suo pieno potenziale, e decise di intervenire, seppur molto gradualmente e sottilmente. Il cambiamento avvenne lungo il corso di molti albi, in modo da non creare forti salti di continuità. A partire dalla seconda annata, le storie iniziano a far progredire i personaggi principali in una direzione più stabile, equilibrata e umana, e a ridurre quell’elemento avventuroso che appariva comunque ovvio, a tutto vantaggio della componente fanta-erudita che costituiva invece l’aspetto più originale della serie. Negli anni che seguirono, molti degli elementi che abbiamo menzionato sopra verranno accantonati a poco a poco.

Strutturalmente, le storie presero a dare maggiore spazio a discussione, esposizione, divagazione storica e fantastica. Il gioco di idee e rimandi divenne la chiave di volta della serie, quella che le conferiva un profilo unico, e l’avventura passò invece a un ruolo di supporto, offrendo pause misurate e (allora sì) gradevoli. Tematicamente, l’arma a raggi supereroica e pulp verrà usata sempre di meno, fino ad essere di fatto archiviata. La Ferrari parcheggiata davanti a casa verrà guidata in casi sempre più rari, fino a venire tolta di mezzo nel 1995 con una bella esplosione.³³ Buona scelta, dato che era del tutto incongruente tra le cose possedute da un Martin Mystère ridefinito prima come intellettuale e poi avventuriero. La Ferrari non quadrava neppure con le occasionali situazioni in cui Martin si lamentava del suo conto in banca – elemento che ce lo può far sembrare *relatable*, ma non con quella macchina sotto casa! Orloff, da caricatura involontaria, diventerà prima un nemico più credibile, e in seguito un essere umano

sfaccettato e complesso, disposto a collaborare con Martin. Nel percorso, Orloff perderà la sua arma a raggi e assumerà anche un aspetto più convenzionale, grazie a una serie di ricostruzioni chirurgiche.

In questa graduale ristrutturazione della serie, anche il rapporto con Diana si doveva reinventare. La mania sessuale di Martin era facile da correggere: bastava smettere di rappresentarla per lasciarla scivolare nel dimenticatoio. Non servivano annunci clamorosi del tipo 'adesso basta!', e il lettore si sarebbe accorto della transizione solo dopo qualche tempo, a cambiamento avvenuto. Dopotutto, un Martin che non corre dietro alle sottane perché ha perso l'abitudine è quasi indistinguibile da uno che ancora vorrebbe ma magari non ne ha l'opportunità. In effetti, grazie a un'ambiguità garantita dalla forma seriale, possiamo dire che si tratta proprio dello stesso personaggio, che però diversi lettori possono interpretare come meglio preferiscono.

Per Diana le cose erano più complicate: non la si poteva semplicemente rimuovere, e andava proprio ristrutturata da cima a fondo. Diana venne allora lentamente umanizzata e trasformata, da semplice appendice del protagonista a donna dotata di una propria indipendenza e dignità. Un momento di rottura della prima matrice si ha nel numero 13, dove la vediamo ora capace di difendersi da sola contro le aggressioni dei criminali di strada.



Diana si difende

Apprendiamo anche che Diana è assistente sociale, e proprio in questo numero vediamo il suo impatto sulla vita degli sbandati che si prodiga a riabilitare. È una sequenza breve, di appena due pagine, ma quanto è diversa questa Diana dalla pazza isterica di un anno prima!³⁴ Da lì il cambiamento proseguirà con grande lentezza, e anche con qualche ripensamento, ma nel complesso con un traguardo chiaro in mente.

Una volta che Diana era diventata personaggio maturo e umano, anche la situazione disneyana dell'eterno fidanzamento diventava onerosa. La soluzione più organica sarebbe stata che i due si sposassero, ma un eroe stabilmente maritato alla Bonelli non si era ancora visto, e non si sapeva quali sarebbero state le reazioni dei lettori. Castelli decise allora di giocare una partita lunga e sottile, introducendo una novità così radicale solo ellitticamente. Tra Martin e Diana non ci furono ufficiali dichiarazioni di fidanzamento, ma in seguito a una storia in cui Martin temeva che Diana fosse morta, i due di fatto iniziano a comportarsi come una coppia stabile. Ciò avviene nel 1995, dunque dopo oltre dieci anni di tira e molla, e anche allora Martin ne accenna solo vagamente quando scrive: «Non vi offendete se ometterò di riferirvi i particolari del lungo dialogo che ebbi con Diana: dopo



tutto è una faccenda estremamente personale... Sta di fatto che in pochi giorni riuscimmo a chiarire molte più cose che in quindici anni». ³⁵ Passaggio estremamente sibillino, ma che deve riferirsi a un salto di qualità nella loro relazione se vediamo Diana e Martin baciarsi con grande trasporto nella vignetta finale, e se un testimone invisibile commenta: «Non sarà adesso né tra sei mesi, ma sta sicuro che prima o poi tu e Diana vi metterete insieme, e allora potrai dire addio per sempre alla tua frenetica vita da scapolo». ³⁶ Quanta verità e pure quante sapienti omissioni in questi passaggi!

Da questa storia in poi, Martin inizia a comportarsi proprio 'come se' fosse sposato con Diana, ma se questo cambiamento non fosse piaciuto ai lettori lo si sarebbe potuto eliminare senza scossoni. In tal caso, sarebbe bastato far riprendere a Martin le sue abitudini donnaiolesche, spiegando che il tentativo monogamico non aveva funzionato. Se la formula non avesse incontrato opposizioni, invece, la si sarebbe potuta stabilizzare in una relazione dichiarata. Questa reinvenzione dei due personaggi parve col tempo tanto appropriata che nel 2002 Castelli fece sposare Martin e Diana, o meglio, rivelò che i due erano sposati in segreto ormai da anni... proprio dal tempo degli eventi del 1995! Perché questo matrimonio fosse stato a lungo taciuto fu spiegato in maniera squisitamente metafinzionale, facendo riferimento ai meccanismi editoriali che avevano reso tanto rischiosa quella transizione:

Io posso dirvi perché [Martin] ha taciuto la notizia a tutti, persino ai parenti e agli amici... per una forma di pudore e persino di scaramanzia... già, Martin temeva che gli succedesse ciò che accade ai personaggi dei fumetti quando si sposano... per un po' le cose vanno bene... poi l'autore comincia a rendersi conto che una moglie costituisce un impiccio per l'eroe... e allora gli restano due strade... o fa in modo che venga uccisa, o trasforma la vicenda in una serie comica in stile *Arcibaldo e Petronilla*. Il mio amico, naturalmente, non intendeva restare vedovo né prendersi troppe mattarellate in testa [...] e così ha preferito non dire niente a nessuno. Ora sono passati alcuni anni. Hanno "superato il rodaggio", nessuno li guarda con malignità o curiosità. Nulla è cambiato, tutto ha funzionato bene, ed hanno perfino raggiunto il "famoso settimo anno"... così si è finalmente deciso a vuotare il sacco. ³⁷

La spiegazione rivela in maniera metafinzionale che si deve al pubblico se il matrimonio è avvenuto. Quel «nessuno li guarda con malignità o curiosità» può riferirsi sia ai personaggi di contorno che ai lettori reali, i quali, senza magari accorgersene del tutto, sono stati sottoposti a un lungo test di marketing. Se l'editore e l'autore hanno deciso di esplicitare questa svolta, deve essere stato perché i lettori non hanno mostrato nostalgia per il Martin Mystère donnaiole e bugiardo. Il risultato è stato di stabilizzare definitivamente quel 'matrimonio quantistico', che allo stesso tempo esisteva e non esisteva, fino al momento in cui, a seconda delle reazioni, una delle alternative fosse divenuta la realtà esclusiva. Esempio ulteriore, questo, di un'altra potenzialità intrinseca alla forma seriale, che permette di testare in corso d'opera certe trovate, raccogliere *feedback*, ed eliminare le idee che non funzionano. Il tutto con paradossale estensione a ritroso nel tempo: se ai lettori del 2002 l'idea fosse piaciuta, Martin sarebbe stato effettivamente sposato da sette anni; in caso contrario, Martin non sarebbe mai stato sposato, neppure per un istante.

Quanto importante fosse il Martin Mystère stabilizzato lo vediamo ampiamente in alcuni rimaneggiamenti delle origini del personaggio negli anni Novanta. Il primo segnale è nella ripubblicazione della storia originale, *Gli uomini in nero*, nel volume *I mondi perduti di Martin Mystère* da parte della Mondadori, nel 1992. Quando la storia era stata ristampata in *Tutto Martin Mystère* #1, nel 1989, nulla era cambiato nell'amorazzo tra Martin e Cristina nelle Azzorre, o nel rapporto malsano tra Martin e Diana. Al momento di ripro-

porre la storia nel volume Mondadori, con l'opportunità di mostrare il personaggio a un pubblico nuovo e privo di aspettative, Castelli scelse di rivedere la situazione tra Diana e Martin, riscrivendo tutta la lunga sequenza della conversazione tra Diana e Martin a New York, e operando circoscritte alterazioni anche in altri luoghi. All'occhio del lettore possono difficilmente sfuggire le nuove sezioni, disegnate da un Alessandrini il cui stile si era evoluto di molto da quello dei primi anni Ottanta.

Abbiamo così un albo che per la maggior parte viene dall'Alessandrini vecchio stampo – dettagliato, fitto di reticoli, e dall'aspetto scuro e pesante; poi, prima in qualche figura, e successivamente in un'intera sequenza, l'Alessandrini degli anni '90, che attinge alla Linea Chiara franco-belga e procede per linee svelte ed essenziali, contorni morbidi, e sintesi audaci, che conferiscono alla pagina un aspetto molto arioso. Ciò appare con particolare forza nella sequenza delle Azzorre, in cui vediamo il tessuto visivo della vecchia maniera interrotto dalla figura flessuosa della donna sulla nave – donna che però non è più Cristina, ma Diana! –³⁸



Diana sostituisce Cristina

Il motivo di tale modifica può risiedere soltanto nel desiderio di correggere la storia originale facendovi apparire i monogami Martin e Diana degli anni Novanta, e rimuovendo il personaggio della rivale.

La parte ambientata a New York consente poi di avviare ulteriormente ai problemi della prima fase della testata. Nella sequenza ridisegnata vediamo Diana che si sta recando da Martin, e passando davanti alla Ferrari annota mentalmente che Martin trascura la propria macchina, e la tiene soltanto per i ricordi che vi sono associati.³⁹ Nel 1982 la Ferrari era un attributo dell'eroe superomistico; nel 1992, invece, contraddiceva il profilo di un Martin pacato e umanizzato, al punto che occorre giustificare la presenza.

Al momento del dialogo tra Diana e Martin, poi, la conversazione non ha più bisogno di vertere sulla natura della loro relazione (che può dunque darsi per stabile), e si concentra invece sul materiale principale della storia. In questo dialogo Diana dimostra di essere una partner intellettuale di tutto rispetto. C'è un riferimento al fatto che lei conosca bene l'archeologia e le discipline 'misteriose', e abbia infatti contribuito alla stesura dei libri di Martin. Diana ha qui un ruolo talmente attivo, che è lei a mettere insieme l'ipotesi del complotto degli Uomini in Nero!⁴⁰ L'epoca in cui era segretaria di Martin viene menzionata, ma si capisce che è un periodo lontano nel tempo, e che l'occupazione principale di Diana è ormai l'assistente sociale.⁴¹



Tale rifacimento del rapporto tra Martin e Diana si trova anche altrove nel volume mondadoriano. Così nel finale del numero 16 della serie regolare Martin veniva ancora attaccato dalla Diana gelosa e isterica,⁴² mentre nella versione del '92 la sequenza è ridisegnata allo scopo di omettere quella situazione imbarazzante.⁴³ Questa resa dei personaggi è apparsa a tal punto azzeccata a Castelli, che sarà proprio in tale versione alterata che i numeri 1 e 16 appariranno nell'edizione statunitense, pubblicata nel 1999 da Dark Horse.

Un ulteriore cambiamento, e radicale, doveva poi avvenire tra la prima versione di *Martin Mystère* e quella attuale, e si tratta ovviamente del cambio di formato e periodicità, quando nel maggio del 2005 la testata passò da mensile di 96 pagine a bimestrale di 160, consentendo di risparmiare su materiali e distribuzione. Aggiustamenti di questo tipo sono spesso l'inizio della fine per una serie, mentre adesso, a 14 anni di distanza, possiamo dire che l'idea si è dimostrata vincente. L'occasione può essere stata di necessità, ma il nuovo formato si è rivelato particolarmente adatto alla filosofia della serie. Ogni uscita di questo formato contiene un lungo e complesso *graphic novel* autoconclusivo, che copre circa gli stessi materiali delle vecchie storie suddivise in più albi, ma permette al lettore di seguire l'intera vicenda in una sola seduta, apprezzando meglio l'arcata narrativa, il gioco concettuale, e l'intarsio di rimandi storici, culturali e fantastici. Il *Martin Mystère* avventuroso ma anche saggistico, dalle ampie sezioni esplicative, dalle lunghe conversazioni, e dalle sorprendenti catene di analogie, lo si gode molto meglio in questa forma. Ospitando un protagonista più intellettuale e umano, ed esprimendosi in formato lungo, la serie di *Martin Mystère* sembra davvero avere raggiunto il suo pieno potenziale. Il processo di ristrutturazione è stato più drammatico che in altre serie Bonelli – benché, come abbiamo visto, di un dramma subliminale, lentissimo, ed espresso a dosi microscopiche –. A giudicare dalla buona salute della testata, sembra che il dramma si sia risolto felicemente.

¹ Sulle origini e i precedenti editoriali di Martin Mystère, cfr. A. CASTELLI e altri, *I grandi enigmi di Martin Mystère detective dell'impossibile* #320, Milano, Bonelli, 2012, pp. 164-228; P. L. GASPA, 'Cos'è un nome? Trent'anni di Martin Mystère', in G. GUARDIGLI (a cura di), *Alfredo Castelli, storie e misteri di un grande narratore*, Napoli, COMICON, 2012, pp. 55-61; M. BURATTINI, 'Passato, presente, e futuro', in *Martin Mystère 2*, Milano, Glamour International Productions, 1992, pp. 2-52; A. CASTELLI e altri, *Lo strano caso del professor Martin Mystère e del dottor Allan Quatermain e altre storie segrete di Martin Mystère*, Roma, ANAF, 1990; P. CAPORALETTI, *Martin Mystère e Zona X*, Giffoni Valle Piana (SA), Alessandro Tesoro Editore, 1996, pp. 6-9.

² Si tratta di un classico della letteratura avventurosa che avrebbe poi stimolato, tra gli altri, Alan Moore nella *Lega degli Straordinari Gentlemen*.

³ Inizialmente pubblicati sul *Corriere dei ragazzi*, questi racconti vennero poi raccolti nel volume *I misteri di Mystère* (Milano, Bietti, 1974).

⁴ A. CASTELLI, F. BIGNOTTI, *Mister No* #44-45, gennaio - febbraio 1979. E autocombustione e sparizioni di navi e aerei saranno poi argomenti di diverse storie di Martin Mystère.

⁵ ID. e altri, *Mister No* #47-49, aprile - giugno 1979.

⁶ ID., F. BIGNOTTI, *Mister No* #69, febbraio 1981, p. 93.

⁷ ID., G. ALESSANDRINI, 'Gli uomini in nero', in *Martin Mystère* #1, Milano, Bonelli, 1982, p. 58.

⁸ Vd. M. BURATTINI, 'Passato, presente, e futuro', p. 12; S. PRIARONE, 'Io e Martin: A tu per tu con Giancarlo Alessandrini', in *Fumo di china* #203, aprile 2012, pp. 9-11. Come dice un alleato di Martin nel settimo



- episodio: «Mi sembri uno di quei personaggi “a tutto tondo” dei fumetti. Flah Gordon... o Brick Brdford. Ci somigli anche...» (A. CASTELLI, F. BIGNOTTI, 'L'uomo che scoprì l'Europa', in *Martin Mystère* #7, Milano, Bonelli, 1982, p. 78).
- ⁹ Castelli spiegò in seguito che la scelta pur necessaria di superomizzare il personaggio glielo rese antipatico, impedendogli di svilupparne appieno il potenziale. Vd. <<http://www.fantascienza.com/840/martin-mystere>> [ultimo accesso 20 settembre 2018].
- ¹⁰ P. KOLOSIMO, *Non è terrestre*, Milano, Sugar, 1977, p. 50.
- ¹¹ ID., *Terra senza tempo*, Milano, Sugar, 1977, pp. 83 e segg.
- ¹² Ivi, pp. 93 e segg.
- ¹³ Ivi, pp. 112-117.
- ¹⁴ Ivi, pp. 167-171.
- ¹⁵ Ivi, p. 13.
- ¹⁶ ID., *Polvere d'Inferno*, Milano, Sugar, 1975, p. 79.
- ¹⁷ Si veda per esempio *Le astronavi di Carlo Magno* (maggio 2015), che ha dei paralleli precisi con discorsi di Kolosimo sugli avvistamenti spaziali nel Medio Evo. Vd. *Ombre sulle stelle*, Milano, Sugar, pp. 81-100, soprattutto pp. 95-96, dove si riporta il testo del medesimo documento medievale da cui proviene la scena d'apertura del fumetto.
- ¹⁸ Per la proposta di leggere Kolosimo come autore fantascientifico, vd. M. PIETROSELLI, 'PK: Peter Kolosimo, sognatore patafisico', <<http://www.fantascienza.com/6391/pk-peter-kolosimo-sognatore-patafisico>>; M. BURATTINI, 'Passato, presente, e futuro'.
- ¹⁹ A. CASTELLI, A. M. RICCI, 'Operazione arca', in *Martin Mystère* #3, Milano, Bonelli, 1982, p. 49.
- ²⁰ P. KOLOSIMO, *Non è terrestre*, p. 14.
- ²¹ L'annuncio si legge riprodotto nel volume 320 della serie di *Martin Mystère*, p. 164.
- ²² A. CASTELLI, G. ALESSANDRINI, 'Gli uomini in nero', p. 2.
- ²³ Fittizia nel senso che si spiega non trattarsi di lettera di un autentico lettore ma di testo di redazione preparato anticipando le possibili domande dei lettori.
- ²⁴ *Ibidem*.
- ²⁵ G. BONELLI, A. GALLEPPINI, 'Il totem misterioso', *Collana del Tex*, anno primo, #1, Milano, Audace, 1948, p. 1.
- ²⁶ A. CASTELLI, G. ALESSANDRINI, 'Gli uomini in nero', p. 3.
- ²⁷ Ivi, pp. 16-17.
- ²⁸ Ivi, p. 44.
- ²⁹ Ivi, p. 45.
- ³⁰ *Ibidem*, 'La vendetta di Râ', in *Martin Mystère* #2, Milano, Bonelli, 1982, p. 51.
- ³¹ *Ibidem*, 'La spada di re Artù', in *Martin Mystère* #15, Milano, Bonelli, 1983, p. 88.
- ³² A. CASTELLI, A. M. RICCI, 'Orrore a Providence', in *Martin Mystère* #4, Milano, Bonelli, 1982, p. 86.
- ³³ ID., E. BROS, 'Bentornato a New York!', in *Martin Mystère* #165, Milano, Bonelli, 1995.
- ³⁴ ID., F. BIGNOTTI, 'Un vampiro a New York', in *Martin Mystère* #13, Milano, Bonelli, 1983.
- ³⁵ ID., E. BROS, 'Bentornato a New York!', p. 34.
- ³⁶ Ivi, p. 52.
- ³⁷ A. CASTELLI, G. ALESSANDRINI, 'Vent'anni di misteri', in *Martin Mystère* #241, Milano, Bonelli, 2002, pp. 90-91.
- ³⁸ ID., *I mondi perduti di Martin Mystère*, Milano, Mondadori, 1992, p. 29.
- ³⁹ Ivi, p. 48.
- ⁴⁰ Ivi, pp. 53-54.
- ⁴¹ Ivi, pp. 52-55.
- ⁴² A. CASTELLI, G. ALESSANDRINI, 'Il mistero di Stonehenge', in *Martin Mystère* #16, Milano, Bonelli, 1983, p. 98.
- ⁴³ ID., *I mondi perduti di Martin Mystère*, p. 293.