

ALFREDO CASTELLI

# MARTIN MYSTÈRE



I CLASSICI DEL FUMETTO DI REPUBBLICA

PER ME  
IL MYSTERO  
È UNA TRADIZIONE  
DI FAMIGLIA.



In collaborazione con **PANINI COMICS**



Da vendersi esclusivamente in abbinamento a Repubblica  
Supplemento al numero odierno.  
€ 4,90 + il prezzo del quotidiano  
(Repubblica + libro € 5,80 - con D o il Venerdì € 6,10).

# Chi è Martin Mystère

**I**ncredibile come certi cani assomiglino ai loro padroni. Come certi mariti assomiglino alle loro mogli. Come certi disegnatori assomiglino ai disegni che fanno, spesso ai loro personaggi. Incontrando Hugo Pratt si rivedeva Corto Maltese (anche se la somiglianza fisica era relativa), così come nella figura di Guido Crepax si ritrova l'essenza del suo stile. Guido Buzzelli, Milo Manara e Vittorio Giardino, poi, hanno sempre (e volentieri) inserito se stessi nei propri mondi a fumetti, sia pure con modalità diverse. Sembra che certi artisti non possano rinunciare a farsi riconoscere dentro le loro opere, esattamente come Hitchcock amava farsi vedere almeno in un fotogramma dei suoi film. Chiaro, per uno sceneggiatore la cosa è un po' diversa. Eppure il discorso in qualche maniera vale anche per molti di loro. Per Alfredo Castelli, sicuramente: Martin Mystère è una proiezione del suo creatore e delle sue molte passioni.



**S**crivendo dell'incontro di Mystère con Dylan Dog e del lavoro di Castelli sull'Indagatore dell'Incubo, Giuseppe Pollicelli ha avuto un'ottima intuizione: "Dylan Dog (e dunque Sclavi) ricerca il senso dell'esistenza prevalentemente, se non esclusivamente, dentro di sé, assumendo se stesso come unico mondo possibile, mentre lo sforzo in cui è proteso Mystère (e dunque Castelli medesimo) consiste nell'apprendere le ragioni e le verità profonde di tutto ciò che si trova al di fuori di lui, e di crescere interiormente attraverso la comprensione e l'assimilazione di esse".

**“E** dunque Castelli medesimo”, scrive Pollicelli: perché più i personaggi sono vivi e convincenti, più si rivelano espressioni dirette della personalità dell'autore (il quale, peraltro, ha creato anche l'Omino Bufo, personaggio vivo e convincente).

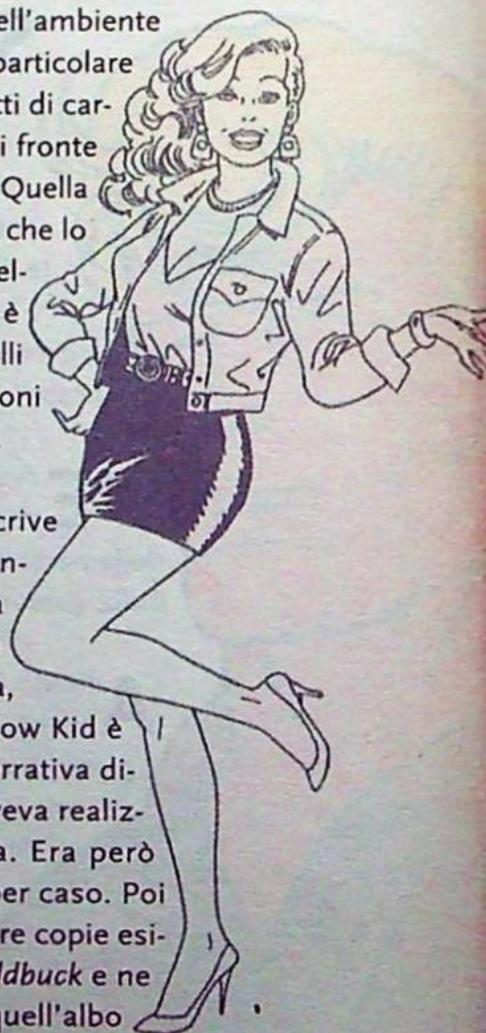
**A**lfredo Castelli è Martin Mystère come Lee Falk era Mandrake. Forse anche di più. E questa introduzione non può che richiamare alcuni punti di quella su Mandrake e l'Uomo Mascherato. Per una serie di coincidenze. Per cominciare, si è parlato in quelle prime righe del film muto *El hotel electrico*. Di un altro "hotel elettrico" si parla nella prima storia di questa raccolta. È una coincidenza, ma proprio dalle coincidenze prendono vita i misteri. Sempre in quell'introduzione è stato nominato Castelli in quanto scopritore del *mystero* sul rapporto tra il Mandrake



personaggio dei fumetti e il Leon Mandrake illusionista, realmente esistito. Poi è stato citato Robert Ripley, inventore di *Believe It or Not!*, uomo diventato ricco e famoso andando in giro a scoprire le stranezze del mondo, che – diceva – è il luogo più divertente e interessante che ci sia. In qualche modo Castelli si dimostra d'accordo con lui. E non è un caso che Ripley stesso sia stato protagonista di un'avventura di Martin Mystère, nell'albo n. 221 della sua serie, intitolato appunto *Strano ma vero*. Però a Martin/Alfredo non basta sapere che c'è davvero qualcosa di strano: autore e personaggio vogliono andare fino in fondo, scoprire il perché e il percome. Accumulando prove, notizie, informazioni. Tanto che Castelli viene ormai chiamato in televisione a commentare serissimi documentari.

Castelli colleziona quasi tutto. Amici e conoscenti lo sanno e spesso sono da lui, sia pure ufficiosamente, incaricati di collaborare alla raccolta dei pezzi. Come chi, nell'ambiente fumettistico, si è preoccupato di una particolare collezione dello sceneggiatore: quella dei sacchetti di carta che le compagnie aeree lasciano nella tasca di fronte al passeggero. Ma la finalità predatrice è tutt'altro che futile. Quella di Castelli è una curiosità intellettuale paziente e senza fine, che lo costringe a spulciare i titoli di ogni libro in qualsiasi bancarella che capiti sulla sua strada. Il suo impegno a tempo pieno è stato prezioso per chi ama i fumetti e i cartoni animati. Castelli è stato il primo in Italia a cercare di capire qualcosa dei cartoni animati giapponesi, quando raccontavano di orfani e robot.

Di recente è stato il promotore di un'iniziativa che riscrive la data di nascita del fumetto. Gli studiosi erano concordi nell'indicare Yellow Kid come primo personaggio. La data: 1894 o 1895, a seconda della tavola (in bianco e nero o a colori) presa in esame. Scorciatoie utili per la memoria, che pure avevano la loro ragion d'essere, perché con Yellow Kid è scoccata la scintilla del grande successo popolare della narrativa disegnata. Si sapeva già che il ginevrino Rodolphe Töpffer aveva realizzato storie a fumetti pubblicate in Svizzera e in Francia. Era però considerato come un caso anomalo, quasi un fumettista per caso. Poi è arrivato Castelli. Il quale è riuscito a procurarsi una delle tre copie esistenti di un comic book statunitense intitolato *Obadiah Oldbuck* e ne ha curato una ristampa anastatica annotata. Il fatto è che quell'albo



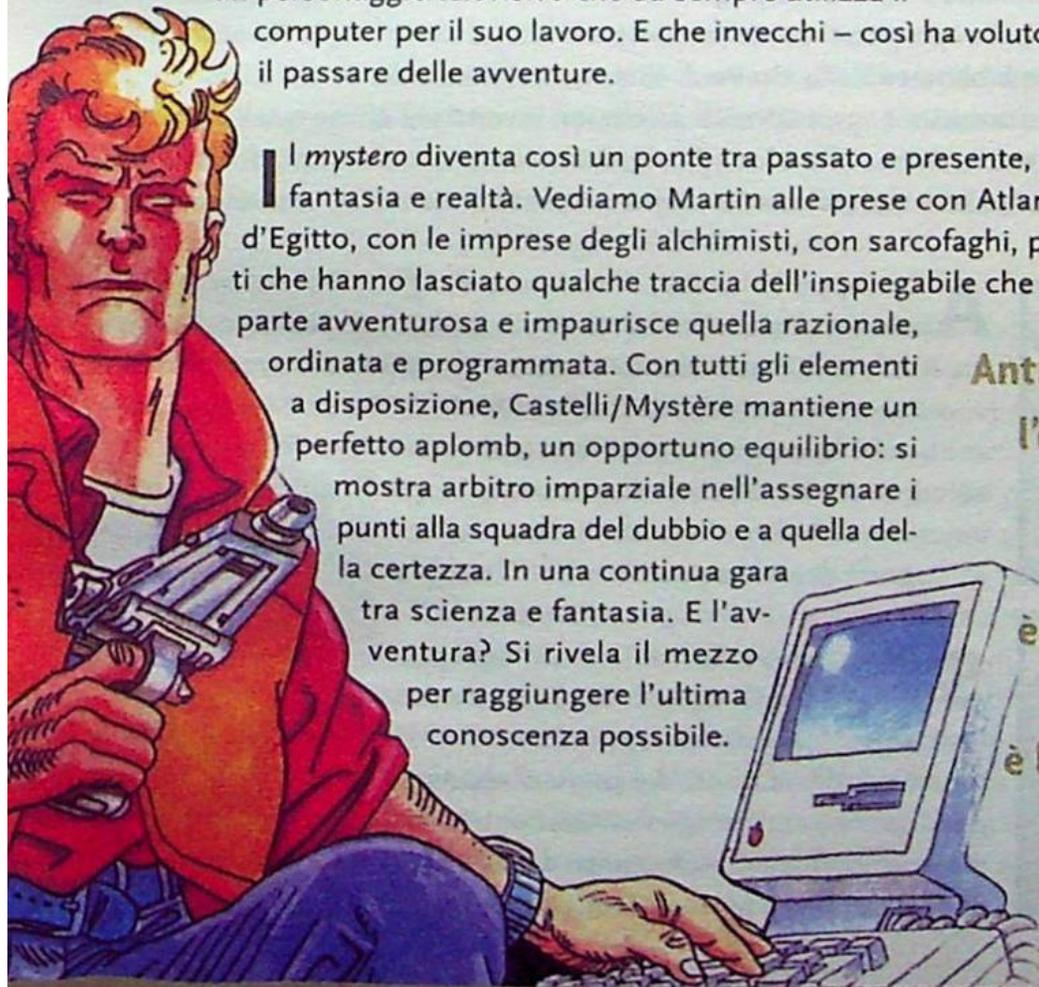
altro non era se non la traduzione del volume töpfferiano *M. Vieux Bois*, pubblicata negli Stati Uniti nel settembre 1842, più di cinquant'anni prima di Yellow Kid. È questa la data che da oggi in poi i libri di storia dei comics dovranno indicare per il primo fumetto americano. Precisando che il primo fumetto americano era europeo. E che se tutti ora lo possono conoscere, è grazie ad Alfredo Castelli.

Il quale, come il suo personaggio, ama perdere tempo in operazioni tanto stimolanti quanto poco redditizie come quella descritta sopra, coniugando diligentemente antico e moderno. Antico di solito è l'oggetto da scoprire, moderna è la tecnica. Antico è l'assistente (Java, uomo di Neandertal), moderno è Martin. Antico è lo schema tipico del terzetto (Mandrake, Lothar e Narda, così come Flash Gordon, Zarkov e Dale Arden), ma è moderno il fatto che sia protagonista lo scienziato. E che la coppia sia sposata. E che Martin Mystère sia un uomo dei media, un personaggio televisivo che da sempre utilizza il

computer per il suo lavoro. E che invecchi – così ha voluto il suo creatore – con il passare delle avventure.

Il *mystero* diventa così un ponte tra passato e presente, tra mito e scienza, tra fantasia e realtà. Vediamo Martin alle prese con Atlantide, con le piramidi d'Egitto, con le imprese degli alchimisti, con sarcofaghi, pietre, isole, continenti che hanno lasciato qualche traccia dell'inspiegabile che tanto attrae la nostra parte avventurosa e impaurisce quella razionale, ordinata e programmata. Con tutti gli elementi a disposizione, Castelli/Mystère mantiene un perfetto aplomb, un opportuno equilibrio: si mostra arbitro imparziale nell'assegnare i punti alla squadra del dubbio e a quella della certezza. In una continua gara tra scienza e fantasia. E l'avventura? Si rivela il mezzo per raggiungere l'ultima conoscenza possibile.

**Antico di solito è  
l'oggetto da  
scoprire,  
moderna  
è la tecnica.  
Antico  
è l'assistente,  
moderno  
è Martin.**



# Segnali di stile

La principale caratteristica dello stile di Castelli per Martin Mystère è quella di alternare i momenti di azione con quelli di analisi, in cui i misteri vengono raccontati, chiariti o discussi. *Affari di famiglia* inizia con un'introduzione di Martin, il quale racconta in retrospettiva un episodio del suo passato; le vignette in flashback hanno gli angoli arrotondati, e i disegni realizzati da Giancarlo Alessandrini per quella sequenza producono l'effetto di fotografie sovraesposte. Durante il "tuffo nel passato", il racconto del Detective dell'Impossibile, che prima era racchiuso nelle nuvolette, prosegue in forma di didascalie.



Tutte le pagine della storia sono divise in tre strisce, con tre sole eccezioni in cui un'unica vignetta riempie due terzi della pagina: la prima tavola che comprende anche il titolo, quella a p. 46, in cui per la prima volta compare l'hotel elettrico, la tavola a p. 56, che presenta la grande biblioteca dello zio Paul. L'impostazione tradizionale e così ariosa, elegante, pulita di Alessandrini è impreziosita da alcune invenzioni come quella a p. 120: il ramo della prima striscia entra nella seconda vignetta, completando il quadro e offrendo contemporaneamente uno squarcio sulla scena successiva, colma di inquietudine.



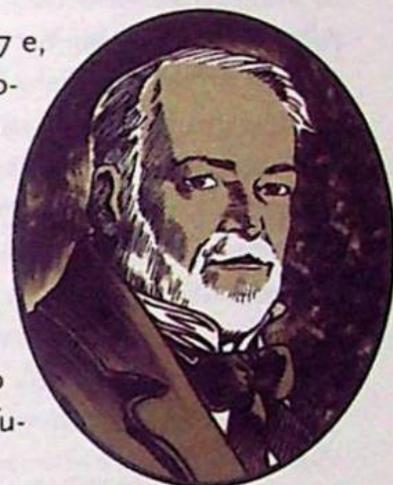
Giuseppe Palumbo, illustratore di *Effetto boomerang*, piace prendersi qualche libertà in più nella costruzione della pagina. Il suo stile espressionista interpreta in modo movimentato alcuni momenti, peraltro rari nelle vicende di Martin Mystère, in cui sono solo le immagini a parlare (come all'inizio della storia). Lo stile bonelliano classico si trasforma in quello di un comic book americano nelle tavole in cui il Detective dell'Impossibile racconta il "sogno" degli aborigeni.



Si ritorna allo stile tradizionale nelle storie realizzate da Lucio Filippucci e Giorgio Cavazzano: da notare come il primo utilizzi sapientemente le campiture nere, distribuite nella pagina in modo da offrire quasi dei punti d'appoggio all'occhio di chi legge. Il secondo, maestro disneyano, trasporta Martin in un'atmosfera umoristica e in un clima da cartoon. Permettendosi anche di caricaturare il celebre Walt.

# Il mondo di Alfredo Castelli

**I**l creatore di Martin Mystère nasce a Milano il 26 giugno 1947 e, sin da adolescente, viene affascinato dai fumetti e dai loro autori, che immagina ricchi e famosi come divi del cinema. Quando si rende conto dell'amara realtà, è ormai troppo tardi perché, a soli diciotto anni, dopo essere riuscito a vendere a *Diabolik* una serie umoristica intitolata *Scheletrino*, rimane sedotto dal mondo (molto meno "glamorous", ma ugualmente affascinante) della letteratura disegnata. Evidentemente non è un flirt passeggero, ma amore vero e proprio, tanto che nel 1966, insieme con Paolo Sala, Alfredo Castelli crea la prima fanzine italiana dedicata ai fumetti: *Comics Club 104*.



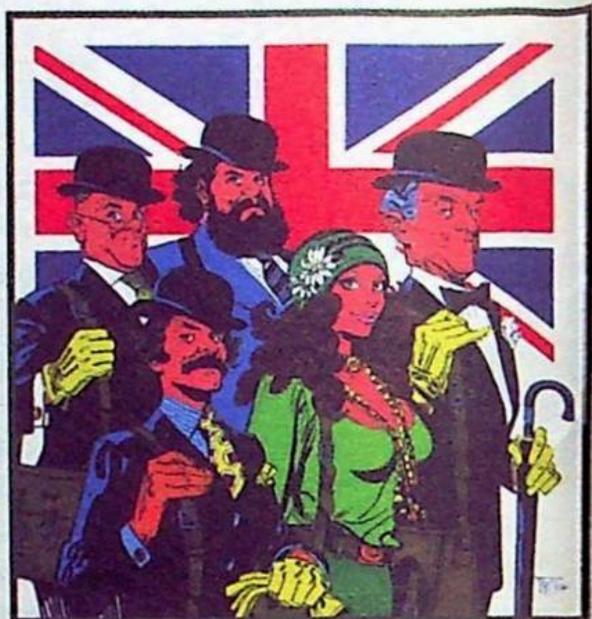
**M**entre il rapporto con *Diabolik* continua in veste di soggetto (sua, per esempio, è la trama de *La vittoria di Ginko*, pubblicata nei *Classici del Fumetto di Repubblica* n. 7), Castelli inizia a lavorare anche per la televisione, scrivendo numerose serie di *Carosello* e molte storie di *Cappuccetto a Pois* prodotte da Maria Peregò e Federico Caldura, gli autori di *Topo Gigio*. Per finanziare *Il tunnel sotto il mondo*, un film sperimentale diretto da Luigi Cozzi e cosceneggiato da Marco Baratelli e Tito Monego, lavora simultaneamente per la Casa Editrice Universo (*L'Intrepido*, *Il Monello*), la Alpe (*Cucciolo*, *Tiramolla*) e la Mondadori (*Topolino*), per la quale, anni dopo, sceneggerà una celebre storia disneyana disegnata da Massimo De Vita: *Topolino e il Triangolo delle Bermuda*.

**D**opo aver fondato con gli amici Marco Baratelli, Mario Gomboli e Carlo Peroni l'effimero ma indimenticato mensile umoristico *Tilt*, nel 1969 Castelli cura insieme con Pier Carpi la rivista di fumetti *Horror*, dove appare un'altra sua creazione: *Zio Boris*. L'anno seguente inizia la sua ultratrentennale collaborazione con la Bonelli, firmando *Il dio dei ghiacci*, un'avventura di *Zagor* in cui infonde la sua passione per i misteri mostrando il ritrovamento di una sorta di mostro di Frankenstein ibernato. Contemporaneamente lavora per *Il Giornalino* delle Edizioni Paoline, ideando *Mister Charade* e *Gli Astrostoppisti*, e diviene primo collaboratore e poi, superato l'esame di giornalista professionista, redattore del *Corriere dei Ragazzi*. Per quel leggendario settimanale diretto da Giancarlo Francesconi crea *Gli Aristocratici*, con protagonista una banda di ineffabili ladri gentiluomini disegnata da Ferdinando Tacconi, e *l'Omino Bufo*, tuttora esistente, che scrive e disegna in uno stile caricatural-demenziale.



**N**el 1978 Castelli riprende i contatti con la Mondadori che, alla ricerca di serie inedite per il suo periodico *Supergulp*, accetta un progetto precedentemente bocciato dalle Edizioni Paoline: *Allan Quatermain*. Vero e proprio prototipo di Martin Mystère, questo Detective dell'Impossibile (che ha il volto dell'attore James Coburn) viene descritto come il pronipote del protagonista del romanzo *Le miniere di re Salomone* di H. Rider Haggard e ha già al suo fianco il fido assistente neandertaliano Java.

**Allan  
Quatermain  
viene descritto  
come il  
pronipote  
del protagonista  
del romanzo  
"Le miniere  
di re Salomone".**

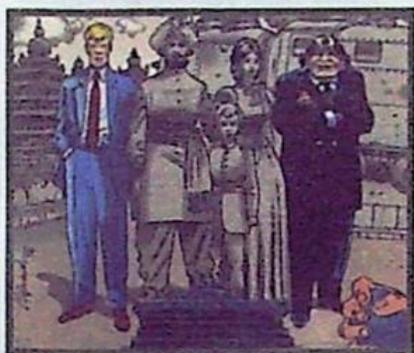


**C**onclusa l'esperienza con *Supergulp* – per cui scrive numerosi altri racconti, tra cui addirittura alcune storie italiane dell'Uomo Ragno – Castelli intensifica le sue collaborazioni con la Bonelli, realizzando sceneggiature per *Mister No*, *Zagor* e per due romanzi a fumetti apparsi nella collana *Un uomo un'avventura: L'uomo delle nevi*, disegnato da un giovane Milo Manara, e *L'uomo di Chicago*, illustrato da Giancarlo Alessandrini. Proprio con l'insostituibile apporto di quest'ultimo, lo sceneggiatore propone a Sergio Bonelli una versione riveduta e corretta di Allan Quatermain che porta il titolo *Martin Mystère*, e, dopo una lunga gestazione, debutta nelle edicole nel 1982. Simultaneamente, con Silver, l'autore di *Lupo Alberto*, rilancia la rivista *Eureka* dell'Editoriale Corno.

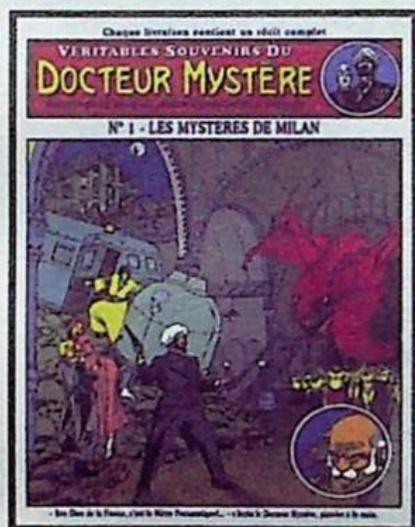
Pur destinata alla chiusura a causa dei problemi economici della casa editrice, questa briosa versione del mensile riesce a proporre alcuni splendidi numeri monografici, tra cui uno dedicato all'animazione e al fumetto giapponese uscito nel 1984, quando il mondo dei manga era ancora semiconosciuto. Oltre a dedicarsi a *Martin Mystère* in tutte le sue incarnazioni multimediali, l'autore ha anche trovato il tempo di collaborare in veste di coordinatore delle sceneggiature e di coautore alla miniserie televisiva *Alex*, diretta da Giancarlo Soldi e interpretata da Romina Mondello, per Italia 1.



# Le storie

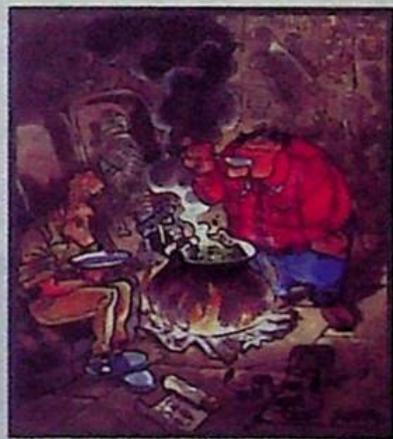


**A**ffari di famiglia è comparso nel 1996 nei nn. 174 e 175 del mensile *Martin Mystère*. I disegni sono di Giancarlo Alessandrini (Jesi, 1952), autore principe e copertinista fisso di *Martin Mystère*, e vincitore dei premi Anaf 1991 e Yellow Kid 1992 come migliore disegnatore italiano; la sua più recente fatica è la saga fantasy *Outremer* realizzata su testi di Vincenzo Beretta per l'editore francese Albin Michel. A *Docteur Mystère*, l'antenato di *Martin* presentato nel racconto, è dedicata una serie parallela realizzata da Alfredo Castelli e Lucio Filippucci per l'*Almanacco del Mistero*; le avventure del *Docteur*, riviste nei testi e nei disegni, compaiono anche in una "versione internazionale" pubblicata in otto lingue in albi a colori di grande formato.

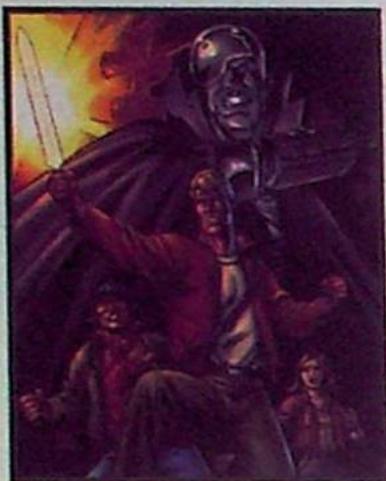


**T**ratto dall'*Almanacco del Mistero* 1996, *Effetto boomerang* è illustrato dall'eccentrico Giuseppe Palumbo, di cui ricordiamo il remake di *Diabolik: Il re del terrore* (su testi di Castelli) e il supereroe masochista *Ramarro*, da lui ideato negli anni Ottanta per la rivista satirica *Frizzer*. *Ramarro* è ritratto nell'ultima vignetta della prima tavola della storia, che rende omaggio anche al film *Picnic ad Hanging Rock* di Peter Weir, e a tre classici del fumetto: *Calvin & Hobbes* di Bill Watterson (pp. 234 e 245), *Little Nemo* (p. 205) e *Dream of the Rarebit Fiend* (p. 197) di Winsor McCay.

**L**e due storie brevi fanno parte della fitta produzione di racconti "fuori collana" che caratterizza *Martin Mystère*. *That's All Folks* – pubblicata nel 1994 nel n. 8 del mensile delle FFSS *Amico Treno* – è di carattere decisamente umoristico, e dimostra come il personaggio possa "reggere" i generi più disparati. A partire dal titolo la storia si rifà al mondo dell'animazione e vi appare addirittura Walt Disney nei panni di uno sprovveduto disegnatore: chi scegliere dunque per ritrarlo se non l'outsider Giorgio Cavazzano, autore di tante celebri storie di Topolino e Paperino? *Il viaggiatore del tempo* è stato pubblicato per la prima volta in *Sorrisi e Canzoni TV* n. 33 del 1992. I disegni sono di Lucio Filippucci (Bologna, 1955), illustratore con alle spalle un ricco curriculum fumettistico; oltre a *Martin Mystère*, Filippucci disegna le avventure "a solo" del già citato *Docteur Mystère*.



# Appunti di viaggio



Il mensile *Martin Mystère* è pubblicato dall'aprile 1982 da Sergio Bonelli Editore ed è affiancato da quattro speciali annuali (*Martin Mystère Special*, *Martin Mystère Gigante*, *Almanacco del Mistero*, *Storie da Altrove*), e dal semestrale *Martin Mystère Extra*, che raccoglie tra l'altro i racconti "fuori collana". La Hazard Edizioni di Milano pubblica invece *Martin Mystère - L'integrale*, ristampa lussuosa (in edizione cartonata e brossurata) del mensile distribuita nel circuito delle librerie. Il Detective dell'Impossibile è stato protagonista di due libri per ragazzi scritti dalla coppia Castelli-Bellomi, *Martin Mystère* e *La spada di re Artù*, e del romanzo *L'occhio sinistro di Rama* di Andrea Carlo Capi, edito da Sonzogno nel 2002.

**D**urante l'edizione 2002 di Lucca Comics & Games, a margine della mostra *Marti - Mediastorie Multiversi*, Castelli ha presentato le prime immagini di *Martin Mystery*, serie di quaranta episodi a cartoni animati ispirata al suo personaggio. Coprodotta dalla Marathon Animation, dalla Rai, dalle francesi M6 e Canal J, dalla canadese YTV e dalla tedesca Pro Sieben, questa serie vede un Detective dell'Impossibile appena diciassettenne risolvere casi misteriosi in compagnia di una giovanissima Diana e di un più che mai muscoloso Java. La regia è affidata a Stéphane Berry, noto per il fortunato cartoon *Totally Spies*.

**M**artin Mystery è anche il nome con cui il Detective dell'Impossibile è conosciuto oltreoceano: la casa editrice americana Dark Horse ha infatti ristampato alcune delle sue storie, utilizzando per l'occasione nuove copertine realizzate da Dave Gibbons.

**I**l "Buon Vecchio Zio Marty", come affettuosamente è soprannominato il personaggio, è protagonista di un videogame in corso di sviluppo presso la software house Artematica, ed è presente su Internet, dove potete raggiungerlo digitando [www.martinmystere.org](http://www.martinmystere.org) oppure, naturalmente, [www.sergiobonellieditore.it](http://www.sergiobonellieditore.it). Tra i numerosi saggi dedicati al personaggio, segnaliamo *Raccontare Martin Mystère* di Masiero-Medda, Serra & Vigna (Alessandro Distribuzioni, 1990), i tre volumi *Martin Mystère* (Glamour International Production, 1990, 1992 e 1993) e *Vedi alla voce: misteri. Istruzioni per l'uso di Martin Mystère* di Mantegazza-Salvarani (Unicopli, 1996).



# MARTIN MYSTÈRE

*Affari di famiglia*

Testi • Alfredo Castelli  
Disegni • Giancarlo Alessandrini

