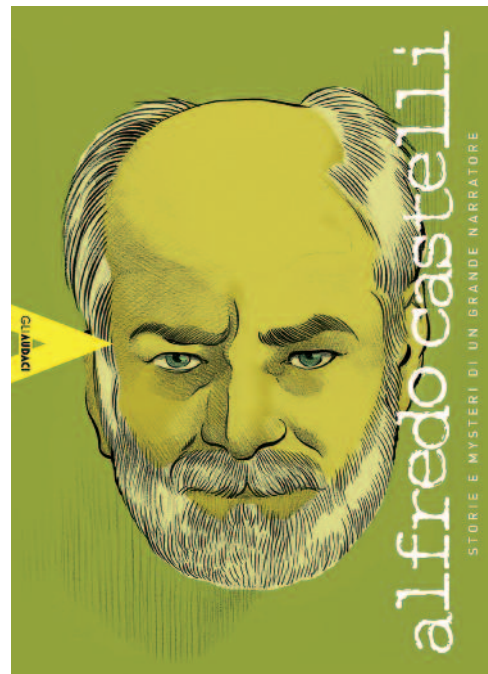


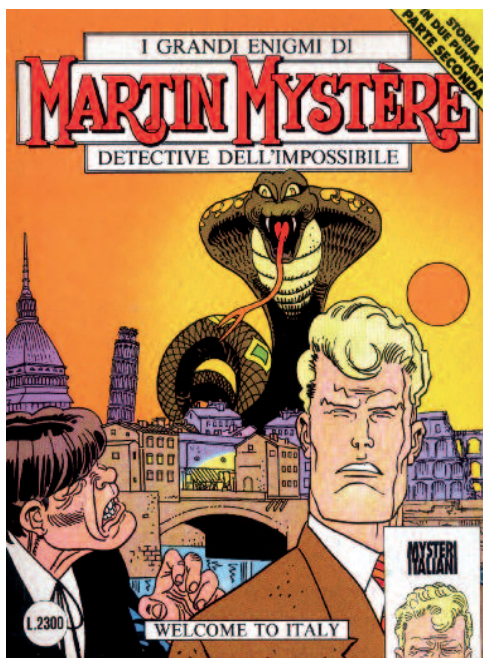
C'è un eroe dei fumetti che ha a che fare con agenti segreti molto particolari, accomunati dal fatto di occuparsi di eventi misteriosi e non spiegabili dalla scienza ufficiale. Inventato nel 1982 da Alfredo Castelli con i disegni di Giancarlo Alessandrini, si chiama Martin Mystère ed è un erudito divulgatore newyorchese dotato di un formidabile spirito avventuroso e una divorante passione per l'archeologia. Alcuni degli agenti segreti con cui gli capita di entrare in contatto sono suoi amici, per esempio i componenti dello staff che opera presso la base governativa statunitense 'Altrove', che tratta di casi insondabili; altri, al contrario, sono suoi acerrimi avversari, come i membri degli Uomini in Nero, antichissima organizzazione occulta il cui obiettivo è controllare gli individui e impedire loro di accedere a una piena e autentica conoscenza degli eventi che hanno realmente scandito la storia dell'umanità, dai primordi fino a oggi.



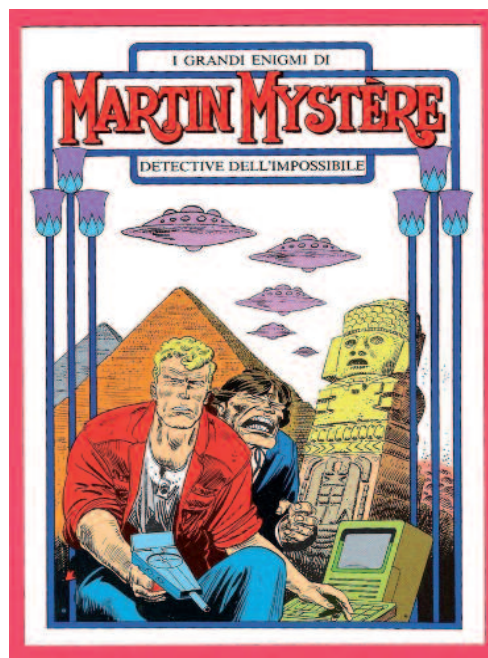
Davide Toffolo, copertina di un volume del 2012 dedicato ad Alfredo Castelli.

## Martin Mystère contro gli Uomini in Nero, gli agenti segreti nemici dell'umanità

GIUSEPPE POLLICELLI

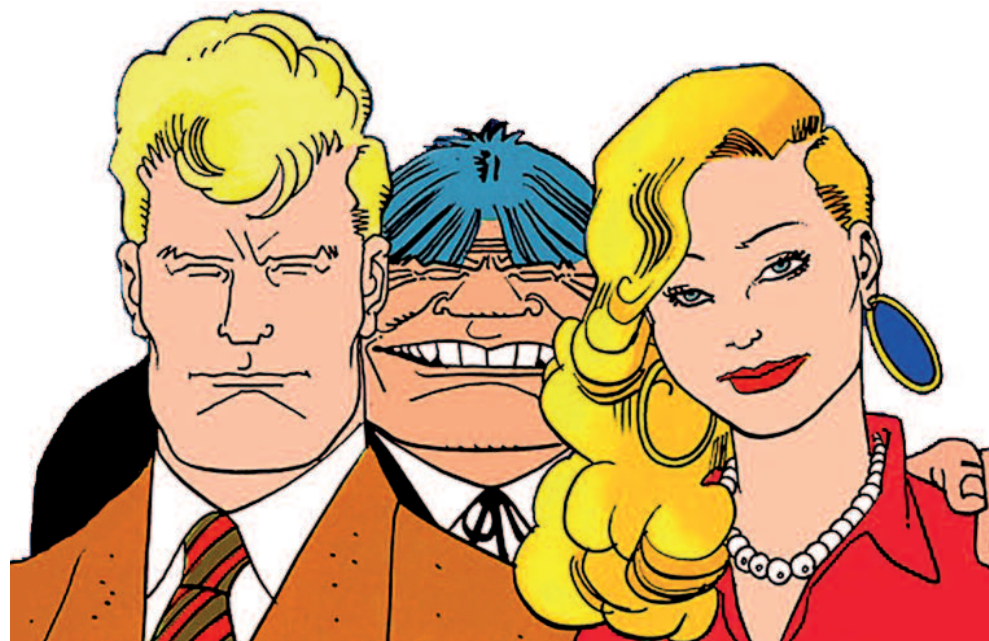


A sinistra, «Martin Mystère» n. 134, ambientato in Italia (disegno di Giancarlo Alessandrini, maggio 1993); a destra, Martin Mystère con il fidato aiutante Java.



«Martin Mystère» n. 1 (aprile 1982).

Il primo numero del mensile a fumetti intitolato al personaggio di Martin Mystère esce nelle edicole italiane nell'aprile del 1982, pubblicato dalla sigla Daim Press dell'editore Sergio Bonelli. Il protagonista è un colto professore newyorchese sulla quarantina, ferratissimo in archeologia e autore di saggi divulgativi di successo dedicati ai casi inspiegabili che costellano la storia dell'umanità. Si faccia attenzione alle date: *Martin Mystère* debutta nel 1982, e solo un anno prima il regista Steven Spielberg, dando vita a una geniale sceneggiatura di George Lucas e Philip Kaufman, aveva invaso i cinema di tutto il mondo con *I predatori dell'arca perduta*, pellicola in cui Harrison Ford interpreta Indiana Jones, un archeologo e avventuriero costantemente alla ricerca di



Martin Mystère con l'inseparabile Java e la moglie Diana (disegno di Giancarlo Alessandrini).

oggetti appartenenti al mito; dall'Arca dell'Alleanza al Sacro Graal. Verrebbe automatico concludere che il creatore di Martin Mystère, lo sceneggiatore Alfredo Castelli, si sia ispirato proprio a Indiana Jones, con l'intenzione di cavalcarne il successo. Ma le cose non stanno affatto così, e ciò a cui siamo di fronte è una coincidenza così insolita che potrebbe davvero essere inclusa tra quelle meritevoli di essere investigate da Martin Mystère o da Indiana Jones.

«Non è il caso di ricapitolare per filo e per segno tutte le peripezie che, dal 1975 in poi, hanno portato l'inglese dottor Allan Quartermain (un personaggio proposto da Alfredo Castelli, proprio in quell'anno, a «Il Giornalino» e approdato poi, nel 1978, sulle pagine di «Supergulp») a trasformarsi nell'americano professor Martin Mystère che ben conosciamo», scrive Moreno Burattini esperto di fumetti e, a sua volta, sceneggiatore. «Non è il caso perché non solo lo

stesso Castelli ne ha già diffusamente parlato in altre occasioni, ma perché il character sarebbe stato ugualmente sottoposto a un lungo maquillage nei laboratori di casa Bonelli, anche in assenza di così rocamboleschi precedenti». Insomma, l'idea di uno studioso che fosse al tempo stesso erudito e uomo d'azione, e che si occupasse di accadimenti storici controversi (in cui forse rientra anche il paranormale), frullava nella testa di Castelli già da molto prima che venisse girato *I predatori dell'Arca Perduta*. E anche la preparazione della collana di Martin Mystère, che a quell'idea darà definitiva concretezza, precede senz'altro l'uscita del film di Spielberg. L'archeologia misteriosa e la narrativa d'avventura, del resto, figurano da sempre fra le maggiori passioni di Castelli, intellettuale curioso dalle mille letture, che in vita sua ha scritto libri – beninteso serissimi – su argomenti come i canti goliardici, i giochi di carte e i profu-

metti, ossia quelle opere che, contenendo sia testi che disegni, possono a buon diritto essere considerate come fumetti pur precedendone la data di nascita ufficiale, collocabile alla fine del XIX secolo. In Martin Mystère, Castelli riversa le vaste conoscenze nel campo della fanta-archeologia, aggiungendovi una non comune bravura nel fondere armoniosamente registri differenti: l'avventura, il thriller, il giallo, il gotico e – ingrediente per nulla secondario, soprattutto con l'evolversi della serie – la commedia sofisticata. Se si tiene conto di tutti questi elementi, si comprende come, al momento del suo esordio, Martin Mystère abbia rappresentato un'importante svolta per il fumetto seriale italiano, che ancora definito 'popolare' (in contrapposizione forzata con quello – di più libera ispirazione e, sulla carta, di più elevate ambizioni – detto 'd'autore'), inizia così a confrontarsi in maniera consapevole e non subalterna, attraverso rimandi e citazioni, con il cinema, la letteratura e in generale con la cultura 'alta', comprese la filosofia, la storia e le scienze. Una delle peculiarità di Mystère è proprio la sconfinata erudizione: il professore, soprannominato *Detective dell'Impossibile* per l'insolita attività che svolge, ha una cultura enciclopedica a cui affianca una prodigiosa memoria. Tra le pagine, inoltre, ci si imbatte per la prima volta in circostanziati riferimenti bibliografici e accurate ricostruzioni storiche, esposti dallo stesso Mystère a beneficio dei suoi interlocutori (e dunque dei suoi lettori). Provvisto di una bella fidanzata che diverrà poi sua moglie, Diana Lombard, e dell'inseparabile aiutante chiamato Java (il quale comunica solo con grugniti e il linguaggio dei segni, membro dell'ultima tribù esi-

stente di uomini di Neanderthal, scovata da Martin in un'inaccessibile valle della Mongolia), Mystère vanta numerosi amici, nonché una folta schiera di nemici. E andando a spulciare tra queste due categorie si ritrovano i collegamenti più forti tra la saga di Mystère e il tema di questa rubrica, lo spionaggio e gli agenti segreti. Partiamo dai nemici. Fra gli antagonisti più ricorrenti vi è un'associazione segretissima, dal nome inquietante che è pure il titolo del primo numero: *Uomini in Nero*. La genesi di questa organizzazione è riassunta dal critico Stefano Priarone nel saggio *La vita segreta di Martin Mystère*, distribuito nel 2002 in allegato al diciannovesimo albo speciale del personaggio di Castelli.

Diecimila avanti Cristo. La pace fra Atlantide e Mu, le superpotenze che si dividevano il pianeta Terra in due contrapposte sfere di influenza, è arrivata troppo tardi. Un'arma micidiale, detta della 'Fine dei tempi', si è attivata provocando l'inabissamento dei continenti di Atlantide e Mu. Ben poco è restato dell'antico sapere tecnologico, e chi lo possiede detiene il potere. Atlantide e Mu si sono distrutte perché ne hanno abusato; occorre dunque costituire un gruppo di custodi che tengano a freno l'umanità, perlomeno fino a quando questa non avrà la maturità necessaria per far uso della scienza senza restarne travolta. Su suggerimento del mutante Korg, un ex mercenario di nome Adam consacra la propria esistenza a combattere la sete di potere e il desiderio irresponsabile di conoscenza. Ritrova i suoi colleghi mercenari, con cui aveva combattuto prima della catastrofe, e con essi forma il primo nucleo di un'organizzazione destinata a durare per millenni: sono noti come

la Compagnia Nera, a causa del colore delle vesti che indossano in battaglia.

Con il passare dei secoli, all'interno della *Compagnia Nera*, il cui nome muterà in *Uomini in Nero*, si formano due fazioni, una delle quali mira non più a proteggere l'umanità bensì a controllarla, condizionandone i destini. Sarà questo secondo ramo a prendere il sopravvento, disposto anche a commettere omicidi (tra i quali, forse, quello del padre di Martin Mystère) pur di preservare lo status quo. Per fronteggiare efficacemente una così terribile minaccia serviva una struttura non meno poderosa e, soprattutto, non meno segreta. Questa struttura esiste e ha anch'essa un nome decisamente evocativo: *Altrove*. A fondarla nel 1776, dopo avere combattuto e sconfitto un demone, sono stati quattro individui, fra cui due importanti personaggi storici: Thomas Jefferson, autore della *Dichiarazione d'Indipendenza* americana e in seguito presidente degli Usa, e Benjamin Franklin, scienziato e politico statunitense. Ma molti altri, nel mondo alternativo di Martin Mystère, sono stati gli individui illustri che, senza renderlo noto, si sono

messi a disposizione di Altrove: dagli scrittori Edgar Allan Poe e Mark Twain fino a Giuseppe Garibaldi e allo scienziato italiano Antonio Meucci. L'esatta posizione della base di Altrove è conosciuta solo dal ristretto e selezionatissimo gruppo di persone che ci lavorano, tra le quali colui che dirige la base, il baffuto Chris Tower (amico di vecchia data di Mystère), e il suo assistente Max Brody. Tower si serve spessissimo, per le proprie missioni, dei servizi di Martin, il quale, peraltro, si comporta in maniera analoga nei confronti del suo ex compagno di studi, rivelatosi tante volte un alleato preziosissimo.

Non provate a cercarla sui libri di storia o sulle mappe geografiche: ufficialmente non esiste – scrive ancora Priarone – perché, come dice il suo stesso nome, Altrove è un 'non-luogo', una meta irraggiungibile. Del resto questa base governativa segreta e altamente avveniristica, suddivisa in varie sezioni dislocate in un'immensa struttura sotterranea, da quando è stata fondata si occupa dello studio di fenomeni paranormali a fini civili e militari. Muoversi fra tante meraviglie e fra tanti orrori, 'ai confini



Da sinistra, copertine di «Storie da Altrove»: n. 1 (1998); n. 2 (1999); n. 6 (2003).



A sinistra, un membro degli Uomini in Nero illustra gli scopi dell'organizzazione («Martin Mystère» n. 1); a destra, la prima sede di *Altrove* a Charlottesville, in Pennsylvania, nella tenuta di Monticello, residenza di Thomas Jefferson («Storie da Altrove» n. 1, 1998).

della realtà, senza perdere il senno e senza montarsi la testa non è facile. E non c'è dubbio che Chris Tower deve possedere, in dose massima, almeno due grandi doti: nervi d'acciaio e soprattutto tanto senso dell'umorismo.

Ma qual è stata la fonte primaria a cui Alfredo Castelli si è ispirato per ideare gli Uomini in Nero con cui Martin Mystère si scontra? Senz'altro la cosiddetta teoria del complotto Ufo, di cui uno dei capisaldi è l'esistenza dei *Men in Black*, agenti del governo statunitense (che secondo alcuni ufologi sarebbero non umani ma alieni), a cui è stato affidato il compito di ridurre al silenzio, con ogni mezzo, i testimoni oculari di presenze extraterrestri sul nostro pianeta. D'altronde, proprio Mystère è stato più volte protagonista di incontri ravvicinati del terzo tipo, la qual cosa appare appropriata per un personaggio le cui fattezze, su diretta indicazione di Castelli, sono state ricalcate da Giancarlo Alessandrini – ancora oggi principale disegnatore e copertinista della serie – su quelle di Brick Bradford, protagonista di un famoso fumetto di fantascienza americano degli anni Trenta. Tesori perduti, civiltà scomparse, società occulte, viaggi nel tempo, scienziati pazzi, agenti segreti: tutto ciò che appare intricato, arcano e inesplicabile sembra eserci-



Martin Mystère e Chris Tower, il direttore di *Altrove*.

tare un effetto calamita sul Detective dell'Impossibile, al quale si attaglia in modo perfetto quel palindromo (frase leggibile sia da sinistra verso destra sia l'inverso) che anno addietro ha voluto dedicargli un suo lettore: «E d'ogni trama Martin gode»



Chris Tower e l'assistente Max Brody.