

# **Domenico Francesco Antonio Elia**

## *Fantastoria nel fumetto italiano: Martin Mystère e la reinvenzione del mito di Atlantide*

### **Come citare questo articolo:**

Domenico Francesco Antonio Elia, *Fantastoria nel fumetto italiano: Martin Mystère e la reinvenzione del mito di Atlantide*, «Bibliomanie. Letterature, storiografie, semiotiche», 54, no. 3, dicembre 2022, [doi:10.48276/issn.2280-8833.10079](https://doi.org/10.48276/issn.2280-8833.10079)

### **1 Introduzione: la rievocazione del mito di Atlantide in chiave contemporanea**

Il seguente contributo intende approfondire le tematiche fantastoriche, sviluppatesi tra il 1982 e il 2022, proprie della serie a fumetti Martin Mystère, edita in Italia da Sergio Bonelli Editore. Questo titolo è stato molto apprezzato dalla critica contemporanea, che l'ha definito «il più colto fumetto italiano»<sup>1</sup>. In particolare, costituiscono oggetto di analisi del saggio gli approcci degli sceneggiatori della serie, a partire dal creatore del personaggio, Alfredo Castelli, in merito alla reinvenzione del mito di Atlantide<sup>2</sup>. L'omonimo protagonista di questa serie è un "Detective dell'Impossibile"<sup>3</sup>, una definizione che compare anche nel frontespizio della testata. Si tratta, cioè, di uno studioso e divulgatore il cui campo di analisi è costituito dai "mysteri":

«l'esotica ypsilon definisce iconicamente e sinteticamente per il lettore la natura di questi misteri, giacché non di casi irrisolti si tratta, bensì di tutta una casistica di fatti inspiegabili e para (o pseudo) scientifici che vanno dalla fantarcheologia (Atlantide e Mu), alla criptozoologia (Yeti e Sasquatch), alla parapsicologia, eccetera»<sup>4</sup>.

Nella costruzione del personaggio di Martin Mystère<sup>5</sup> - al quale Castelli «ha trasmesso il gene dell'inclinazione all'Avventura, il Mistero e la ricerca della Conoscenza»<sup>6</sup> - si rintracciano gli sviluppi del fumetto italiano tra anni Settanta e Ottanta<sup>7</sup>: in particolare si avvertono gli echi di Ken Parker, creato nel 1974 da Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo, per costruire una «nuova tipologia di eroe bianco occidentale: non più invincibile, ma complesso, tormentato, legato a temi quali l'ecologia e la preservazione della storia, amico

degli “altri”»<sup>8</sup>. La rievocazione del mito di Atlantide - una civiltà la cui posizione, secondo la descrizione fornita da Platone nei dialoghi del *Timeo* e del *Crizia*, risiederebbe nell’Oceano Atlantico - è sviluppata in modo originale da Castelli e dagli altri sceneggiatori, intrecciandola con quella dell’altro continente leggendario, Mu<sup>9</sup>, collocato invece nell’Oceano Pacifico. Nello sviluppo di questa serie il conflitto fra le due potenze aveva causato, circa 8.500 anni prima dell’inizio dell’era odierna<sup>10</sup>, la loro reciproca distruzione. Non è difficile, perciò, scorgere all’interno di questo sviluppo narrativo fantastorico, collocato in una posizione intermedia tra il genere fantascientifico e quello dell’avventura<sup>11</sup>, un riferimento alla Guerra Fredda, conclusasi proprio al termine del decennio nel quale la serie di Martin Mystère esordiva. Non era la prima volta che il genere fumettistico attingeva alla mitologia classica per alludere alla Guerra Fredda<sup>12</sup>: nel 1977, infatti, Jacques Martin pubblicò il volume *Le Spectre de Carthage*<sup>13</sup>, ambientato nel primo secolo d.C., nel quale una luce mortale, emessa da una roccia costituita da oricalco - il metallo atlantideo citato da Platone - uccideva i romani che sorvegliavano la città un tempo loro nemica. L’allusione alla Guerra Fredda, in questo volume, si coglie nella presenza «dello scenario postatomico [...] qui ben rappresentato sia dalla natura radioattiva della pietra misteriosa, sia dalla rappresentazione della città di Cartagine [...] che sembra evocare le macerie e la devastazione della città di Hiroshima»<sup>14</sup>.

Nella serie di Martin Mystère, tuttavia, sono le stesse civiltà di Atlantide e di Mu, rispettivamente ispirate al blocco occidentale e a quello sovietico, ad aver innescato un processo di distruzione reciproca<sup>15</sup>, attraverso una folle corsa agli armamenti che causò lo sconvolgimento del mondo antico, facendo piombare l’umanità a uno stadio primitivo. Nel 2020 Alex Dante, uno degli autori che si sono avvicendati nella sceneggiatura degli albi, ha curato un volume nel quale sono stati raccolti i riferimenti alla

«storia impossibile del mondo tracciata dai fumetti di Martin Mystère, affiancata da un ricco dossier sulla Storia ufficiale e da approfondimenti sulle teorie storiche più misteriose, curiose e improbabili che hanno ispirato le avventure del Detective dell’Impossibile»<sup>16</sup>.

In questo contributo, invece, si intende privilegiare un’analisi che tenga conto dell’evoluzione diacronica della rappresentazione del conflitto tra Atlantide e Mu, in relazione al contesto storico degli anni nei quali si dipanano le storie di Martin Mystère, allo scopo di comprendere le forti influenze che gli eventi geo-politici coevi alla pubblicazione dei numeri della serie ebbero sulle sceneggiature degli albi.

## 2 Intrecci fantastici e realistici nella serie di Martin Mystère

Nella serie si rintracciano riferimenti di natura storica<sup>17</sup>, antropologica<sup>18</sup>, geografica<sup>19</sup>, letteraria<sup>20</sup> e tecnologica propri del mondo reale<sup>21</sup>: in relazione a quest’ultimo aspetto, è

interessante osservare come Mystère sia stato uno dei primi personaggi dei fumetti a servirsi di un computer per registrare i resoconti delle sue avventure<sup>22</sup>. Castelli e gli altri sceneggiatori, dunque, sono stati in grado di mettere

«in atto strategie narrative tipiche del romanzo come la profonda introspezione dei personaggi e il complesso e articolato intreccio narrativo, rispecchiandosi continuamente nel mondo della letteratura tramite allusioni o citazioni»<sup>23</sup>.

Riscritture e citazionismo letterari, del resto, consentono alle serie longeve di rinnovarsi senza sosta, sopravvivendo così al naturale processo di invecchiamento editoriale<sup>24</sup>. L'aspetto originale di Martin Mystère risiede nella sua capacità di intrecciare «cultura scientifica, informazione didattica e detection fantastica»<sup>25</sup> per soddisfare gli interessi di un pubblico colto<sup>26</sup>. I lettori di questa serie «non sono più infatti i bambini, catturati dai cartoni animati o al massimo dal fumetto disneyano, né i ragazzini, interessati piuttosto a computer e videogame, ma gli adolescenti e i post-adolescenti (con picchi fino ai trent'anni)»<sup>27</sup>: si tratta di un pubblico che, a differenza del passato, non accetta più che il fondale delle avventure a fumetti sia statico<sup>28</sup>, ma presta attenzione, al contrario, alle situazioni ambientali nelle quali la storia si dipana<sup>29</sup>. Le vicende di Martin Mystère, disegnate «con stili figurativi diversi da molti disegnatori che sanno utilizzare tradizione e innovazione in un mix adatto a un pubblico di massa, sono [riuscite] a radicarsi profondamente in un pubblico giovanile colto e attento al nuovo»<sup>30</sup>.

Martin Mystère, giunto a un quarantennale di pubblicazioni, è riuscito a trasformarsi così in un prodotto apprezzato dalla longevità editoriale notevole: una realtà differente da quanto accadeva nei decenni precedenti, nei quali «il fumetto [era considerato] come lettura solamente infantile [...] mal sopportata dalla scuola e dalle voci più significative della cultura e della pedagogia»<sup>31</sup>. L'intreccio tra gli elementi storici<sup>32</sup> e quelli fantastici nella serie non determina confusione nel lettore; al contrario, conferma uno dei capisaldi narrativi propri del fumetto bonelliano<sup>33</sup>.

L'elemento fantastico e quello realistico si fondono senza soluzione di continuità negli albi di Martin Mystère: è lo stesso protagonista, infatti, che invita il lettore «a riconoscere cosa nelle sue indagini "impossibili" sia frutto di finzione narrativa e cosa sia invece basato su fatti e situazioni veritiere»<sup>34</sup>.

Martin Mystère ha avuto successo - assieme ad altre serie Bonelli nate tra la seconda metà degli anni Ottanta e i primi del decennio successivo, come Dylan Dog (1986) e Nathan Never (1991) - nell'intento di mettere «a nudo dei percorsi segreti dell'immaginario collettivo»<sup>35</sup>. La serie creata da Castelli si rivela utile, dunque, come barometro dei mutamenti sociali: «pur non modificando mai la struttura narrativa delle avventure»<sup>36</sup> delle quali l'archeologo si rende protagonista, concorre attivamente a realizzare la vocazione pedagogica di Sergio

Bonelli, contribuendo a correggere gli effetti provocati dal dominio di una «ignoranza aggressiva, opulenta, ostentata»<sup>37</sup>.

### 3 Gli anni Ottanta: sulle tracce di Atlantide

Il mito platonico di Atlantide è presente fin dal primo numero di Martin Mystère<sup>38</sup>. In questo albo il protagonista apprende una sconcertante verità sul passato della civiltà umana: l'impero di Atlantide, molto più antico di quelli sorti nella Mezzaluna Fertile, aveva dominato il mondo prima che un tragico cataclisma ponesse termine alla sua esistenza. Questo evento distruttivo, tuttavia, era stato previsto dagli scienziati atlantidei che collocarono, all'interno di basi segrete distribuite in tutto il pianeta, tutto ciò che sarebbe occorso ai superstiti per recuperare la tecnologia che l'apocalisse avrebbe reso altrimenti irrintracciabile. In questo albo il riferimento storico presente riguarda i Bronzi di Riace, recuperati dal Mar Ionio nel 1972 ed esposti al pubblico nel 1981, pochi mesi prima, dunque, che Martin Mystère esordisse sul mercato fumettistico nazionale. Il titolo del primo numero è dedicato agli "Uomini in Nero", un gruppo di agenti affiliati a un'organizzazione segreta esistente da tempi remoti<sup>39</sup>, il cui scopo è quello di eliminare le prove dell'esistenza di civiltà antediluviane. Le ragioni alla base di questo *modus operandi* vengono spiegate da uno dei membri del sodalizio con queste parole:

«la società, l'economia, il potere si basano da duemila anni su determinati schemi, determinate religioni, determinate credenze...se qualcuno le sconvolgesse ribalterebbe necessariamente certi ruoli. E se si scoprisse che nel passato una civiltà come la nostra si è distrutta per i suoi errori, qualcuno comincerebbe a pensare...il potere come è concepito oggi comincerebbe a vacillare. E noi non possiamo permettercelo!»<sup>40</sup>.

Negli albi pubblicati negli anni Ottanta Martin Mystère scopre altre prove dell'esistenza di Atlantide: la biblica Arca di Noè, per esempio, si rivela essere una nave costruita secondo criteri avveniristici per consentire ai superstiti di Atlantide di mettersi in salvo e preservare la loro cultura materiale<sup>41</sup>. Le carte dei tarocchi, invece, apparse per la prima volta a Viterbo nel XIV secolo, sarebbero derivate da figure atlantidee, che a loro volta costituivano il libro di Toth della mitologia egizia: «il barbaro è divenuto il matto. La città distrutta è la torre...la pianta di Atlantide, con la sua forma rotonda, è diventata la ruota della fortuna»<sup>42</sup>. Nel quarto numero della serie il protagonista, indagando sulla civiltà etrusca, scopre come, alle origini del mito di Tarchies e di Vacu che avevano «insegnato a quel popolo le scienze, la scrittura e le arti divinatorie»<sup>43</sup>, vi fossero due scienziati atlantidei, collocati in una "camera del tempo" situata nel territorio viterbese, i quali avevano istruito le primitive comunità umane nelle quali si erano imbattuti al termine della loro ibernazione. La pratica dell'aruspicina, per esempio, viene così fatta risalire al tentativo di riscontrare tracce di

radioattività nel corpo di una capra: i locali interpretarono il gesto come un tentativo, da parte di colui che chiamavano Tarchies, di individuare un cattivo presagio all'interno della vittima<sup>44</sup>. La stessa tragica conclusione della vicenda storica degli Etruschi, in questa ottica, si ricollega così alle radiazioni che, irradiate dalle apparecchiature che avevano tenuto per secoli in vita i due atlantidei, contaminarono tutta la zona: «purtroppo qualche traccia rimarrà in questo popolo...e forse determinerà la sua fine»<sup>45</sup>.

#### **4 Gli anni Ottanta: “la guerra senza tempo”**

La principale antagonista di Atlantide compare nella serie solo l'anno successivo al suo esordio: nel corso di una tragica avventura in Mongolia, infatti, l'archeologo si imbatte nei resti di un'antica civiltà dalla quale provenivano le due armi che Mystère e il suo antico sodale Sergej Orloff avevano ricevuto anni prima ai tempi dell'iniziazione impartita dai monaci di una sperduta lamasseria tibetana: comparando il simbolo inciso sulla sua pistola con quello collocato su una parete di un futuristico laboratorio, l'archeologo suppone che quella struttura sia stata creata da «un'altra grande civiltà scomparsa che ha lasciato tracce in Oriente così come gli abitanti di Atlantide le hanno lasciate in Occidente...e forse questi due popoli hanno combattuto tra loro scatenando la [guerra senza tempo]»<sup>46</sup>. I conflitti dell'antichità si intersecano, inesorabilmente, con quelli del presente coevo alla pubblicazione degli albi; la trasferta di Martin Mystère in Iraq, infatti, costituisce occasione per denunciare le strategie di Usa e Urss negli anni Ottanta: «è una guerra [si riferisce al conflitto tra Iraq e Iran, NdA] senza né vinti né vincitori, che ormai la stampa occidentale ha quasi dimenticato. Una guerra di cui è responsabile in massima parte la politica delle grandi potenze»<sup>47</sup>. In questa storia, per la prima volta, si accenna alla presenza di due superpotenze che in un passato remoto arrivarono a suddividere il pianeta in due sfere di influenza. L'analogia con gli Usa e con l'Urss è esplicitata nel discorso che pronuncia un'agente degli “Uomini in Nero” per spiegare a Mystère l'origine della Torre di Babele:

«più di centomila anni fa due civiltà antichissime lottavano per dominare il mondo: la civiltà di Atlantide e quella di Mu...un po' come ora gli Stati Uniti e l'Unione Sovietica...Per molti secoli la terra non conobbe pace. I paesi alleati dei due blocchi combattevano tra loro utilizzando ogni tipo di arma...alcune di queste armi le abbiamo già “riscoperte”, come la bomba atomica; altre, invece, ci sono ancora ignote...Atlantide e Mu si facevano guerra, dicevamo...e, non so come, un giorno qualcosa non funzionò come previsto...un'arma definitiva impazzì improvvisamente, il destino della terra era segnato: entro pochi anni l'ordigno avrebbe causato la distruzione dell'intero pianeta»<sup>48</sup>.

La paura di un conflitto nucleare, unita a quella dovuta ai rischi derivati da un progresso scientifico incontrollato, costituiscono uno dei fili narrativi attraverso i quali si dipana la vicenda ambientata nella regione russa di Tunguska: in questa avventura Mystère scopre che, ai tempi del Rinascimento, un gruppo di scienziati aveva abbandonato i Paesi

dell'Europa occidentale, vessati dall'inquisizione, per cercare rifugio in Siberia dove avevano fondato una civiltà che si era rapidamente evoluta sino a raggiungere la scoperta dell'energia atomica; l'uso scriteriato di questa conoscenza, tuttavia, aveva provocato la distruzione di quella società nell'evento del 1908 di Tunguska. In questa storia Martin si misura con l'ambiente scientifico sovietico, stringendo amicizia con alcuni elementi del gruppo di ricerca, ma scontrandosi anche con un antagonista che vede in lui il simbolo dell'Occidente corrotto. La storia si conclude positivamente, non prima di aver provocato - sia pure indirettamente - una distensione dei rapporti fra i due blocchi: «noi uomini di buona volontà - spiega il colonnello Stokov a Mystère - dobbiamo sopportare tante umiliazioni grandi e piccole, per creare un futuro migliore»<sup>49</sup>. La lotta tra Atlantide e Mu viene ripresa in un albo che intendeva omaggiare manga e anime che, nel corso degli anni Ottanta, resero popolari in Italia i robot nipponici. Al termine dell'avventura vissuta nel paese del Sol Levante, nella quale Mystère aveva guidato uno di questi *mecha* contro quello comandato da Orloff<sup>50</sup>, egli annota nei suoi resoconti

«che i due robot dell'isola di Min si [ricollegano] all'antica guerra tra Atlantide e Mu, di cui già ho trovato ampie tracce...il che fa presupporre che il Giappone facesse parte dello scomparso continente di Mu. Questo spiegherebbe parte dei misteri che concernono la lingua e la civiltà del "Sol Levante"»<sup>51</sup>.

Lo stato di guerra esistente tra Atlantide e Mu nell'antichità non termina, tuttavia, con la distruzione reciproca delle due superpotenze: alcuni discendenti dell'isola platonica, infatti, stanziatisi in Sardegna, erano stati attaccati dai loro avversari e per difendersi da queste incursioni avevano costruito le fortezze nuragiche<sup>52</sup>; l'identità di questi nemici fu poi rivelata in un albo fondamentale della serie, pubblicato nel 1985, intitolato *La guerra senza tempo*. Nel corso di questo numero gli accostamenti tra la politica reaganiana - ispirata alla costruzione di uno scudo spaziale<sup>53</sup> - e la scoperta di un inquietante progetto militare risalente a un periodo precedente alla catastrofe antediluviana sono espliciti: «quel programma militare che stavamo elaborando per la Cia - spiega l'androide Robinson, fabbricato a Mu, a un'attonita archeologa collega di Martin Mystère - qualcuno l'ha realizzato prima di noi»<sup>54</sup>.

Nel 1986 Castelli rivisitò la storia della Grande Piramide di Giza: al termine della vicenda che si dipana in Egitto, Martin Mystère scopre che alla base della grande struttura giace una camera destinata all'accumulo di scorie radioattive: si trattava di un tema molto attuale e drammatico per l'epoca, considerato che solo pochi mesi prima

«dopo quell'incidente a Chernobyl, in Unione Sovietica se ne è parlato molto...è un problema quasi irrisolvibile [...] il risultato di centinaia di esperimenti nucleari condotti in maniera insensata, senza prevenirne il potenziale pericolo...il vostro popolo sta cercando di risolvere il problema: dove

sistemarle queste scorie mortali, in modo da non lasciare una bomba innescata in eredità ai nostri discendenti...il nostro popolo l'ha risolto...purtroppo troppo tardi, quando ormai la distruzione immediata era inevitabile»<sup>55</sup>.

## 5 La fine della “guerra senza tempo”

Nuovi dettagli sul conflitto tra le due civiltà antediluviane emergono nei numeri successivi grazie alle rivelazioni dell'androide Robinson a Mystère: l'archeologo americano apprende, in questo modo, che gli attuali territori cinesi e giapponesi appartenevano in passato all'impero di Mu

«e molte tradizioni sono sopravvissute. Per esempio, la dedizione ai superiori, l'incapacità di arrendersi al nemico<sup>56</sup>...Quand'ero privo di memoria e leggevo la notizia di qualche giapponese che ancora combatteva, solo, in una sperduta isola del Pacifico...e che si arrendeva soltanto dopo aver visto un ordine scritto dell'imperatore...ebbene...ho sempre provato uno strano sentimento...un misto di ammirazione e di nostalgia: e capivo di trovarmi di fronte a qualcosa di familiare»<sup>57</sup>.

Le stesse fattezze dei Moai - le celebri statue dell'Isola di Pasqua - sarebbero state ispirate agli androidi costruiti da Mu per una guerra che avrebbe dovuto proseguire anche dopo la fine della loro civiltà e di quella atlantidea. Nelle ultime pagine dell'albo, tuttavia, questo conflitto viene sconfessato direttamente da Amaterasu, imperatrice di Mu, la quale, rivolgendosi all'androide che le chiedeva quali obiettivi avrebbe dovuto colpire, gli comunica che «la guerra senza tempo ha perso ogni significato [...] ora è tempo di pace»<sup>58</sup>. L'albo termina con la distruzione dell'ultima base di Mu, ordinata da Amaterasu, che perisce nel processo catastrofico da lei stessa innescato. La conclusione della “guerra senza tempo”, tuttavia, lascia aperto uno spiraglio per un futuro inquietante, volto all'acquisizione da parte del Pentagono delle stesse armi che in passato avevano progettato Mu e Atlantide e che sarà ripreso, tuttavia, solamente negli sviluppi narrativi che la serie conoscerà nel 2005<sup>59</sup>. Negli albi successivi Martin Mystère scopre che gli Atlantidei, alla stessa stregua dei loro nemici di Mu, avevano brevettato armi organiche, modificando geneticamente gli esseri umani e incrociandoli con altre creature allo scopo di ottenere ibridi capaci di operare negli ambienti più disparati e rischiosi e che, sopravvivendo al cataclisma finale, avevano dato vita ai miti delle sirene e di altre creature citate nelle mitologie antiche<sup>60</sup>.

Le pubblicazioni del decennio si conclusero con una storia narrata in un doppio numero nel quale il tema dei mutanti - già noto ai lettori dei fumetti grazie al successo degli X-men della Marvel<sup>61</sup> - fu affrontato all'interno delle dinamiche della storia alternativa che vedono contrapposte Atlantide e Mu. L'archeologo statunitense scopre così che una delegazione di “Uomini in Nero” si era installata perfino nell'Assemblea dell'ONU e che dava la caccia ai mutanti, eredi dei sopravvissuti al cataclisma che aveva posto fine alle due civiltà, il cui patrimonio genetico era stato modificato dagli effetti delle radiazioni che avevano

contaminato la Terra subito dopo la conclusione del conflitto. Nell'epilogo della storia, uno dei capi degli "Uomini in Nero", ricostruendo studi compiuti da ricercatori nazisti, illustra a Martin Mystère quali erano le caratteristiche socio-economiche delle due civiltà, nelle quali non è difficile scorgere quelle degli Usa e dell'Urss:

«Wolmar le chiama Lemuria e Arya...presumo che corrispondano alle vostre Mu e Atlantide...i Lemuriani erano piuttosto bassi e dal colorito giallastro, il loro sistema era collettivistico e per alcuni aspetti quasi feudali...Gli Aryani invece erano alti e biondi, la loro società era fondata sui diritti individuali e l'iniziativa privata...niente di originale, insomma. Naturalmente queste due ideologie, dopo aver diviso il mondo in sfere di influenze, finirono con lo scontrarsi direttamente»<sup>62</sup>.

## **6 Gli anni Novanta: la riconciliazione tra Mu e Atlantide**

Negli anni Novanta lo stato di conflitto perpetuo tra Atlantide e Mu giunge a un nuovo sviluppo, influenzato probabilmente dalle mutate condizioni geo-politiche mondiali:<sup>63</sup> nel corso delle sue ricerche, infatti, Martin Mystère scopre che nell'ultimo periodo della loro esistenza le due superpotenze strinsero una tregua e perseguirono così l'azione destabilizzante del dittatore Tupac, a capo di un piccolo stato situato nel moderno Belize, i cui intenti criminali avevano rischiato di porre fine alla vita sulla Terra<sup>64</sup>. Nei numeri della serie pubblicati in prossimità della fine del millennio la sottotrama riprende il tema atlantideo, mostrandone la capitale - Poseidonia, la città dei Cinque Anelli - alle prese con problematiche simili a quelle che caratterizzano le odierne metropoli: alcuni agenti governativi di Atlantide, effettuando un rifornimento di carburante per il loro mezzo di locomozione, osservano che il costo della materia prima è aumentato. Castelli può così ironizzare sulla questione della ricerca di energie rinnovabili, ribaltandone le prospettive attuali, e proponendo allo stesso tempo una spiegazione fantastorica della presenza dei megaliti in Europa occidentale:

«se andiamo avanti così tra duecento anni tutte le linee sincroniche del pianeta saranno esaurite...e cosa fanno le multinazionali? Invece di sfruttare un'energia alternativa, come - che so - il petrolio, si limitano ad aumentare il prezzo di quelle provenienti dai megaliti! Così, tra qualche secolo, i figli dei nostri figli ritroveranno la terra costellata da questi bei pietroni e si chiederanno a cosa servissero. Tutto questo se lo chiederanno andando a cavallo, beninteso...»<sup>65</sup>.

Nello stesso decennio anche la natura e gli scopi dell'organizzazione degli "Uomini in Nero" subiscono un processo di profonda revisione, che mette in luce le origini positive del sodalizio: in alcune occasioni Martin Mystère collabora con questa organizzazione segreta<sup>66</sup>, apprendendone le origini risalenti ai primi tempi successivi alla catastrofe che colpì la Terra quando fu attivata l'arma finale che distrusse Atlantide e Mu. Castelli introduce così un nuovo personaggio - Adam, così chiamato in onore del mitico progenitore dell'umanità



secondo le religioni monoteistiche - un tempo membro di un'unità d'élite atlantidea e successivamente fondatore della Compagnia Nera, progenitrice degli "Uomini in Nero"<sup>67</sup> - il cui diario si rivela fondamentale per contrastare la minaccia che, alla mezzanotte del 31 dicembre 1999, avrebbe rischiato di distruggere l'umanità<sup>68</sup>. In questo decennio, nonostante Martin Mystère continui a imbattersi saltuariamente in qualche struttura atlantidea - come accade durante la sua permanenza in Italia, esplorando il lago Averno<sup>69</sup>, oppure le viscere del monte Etna, nelle quali la tradizione mitologica aveva collocato le fucine di Efesto, che si scoprono essere un'altra base antidiluviana<sup>70</sup> - il conflitto tra le due superpotenze non rappresenta più, a differenza di quanto accadeva nel passato, una delle sottotrame principali delle sue avventure: allo scenario sinistro di uno scontro nucleare tra gli Usa e la disciolta Unione Sovietica, infatti, si era ormai sostituita la minaccia di una tragedia mondiale causata dall'uso errato della tecnologia.

«Il progresso uccide! - esclama un'intelligenza artificiale creata diecimila anni fa - Atlantide, la mia terra, è stata annientata dal progresso...quel progresso che noi uomini di scienza avevamo reso possibile...e che ora minaccia di uccidere anche voi...»<sup>71</sup>.

## 7 Gli anni Duemila: una svolta cruciale

Nel primo decennio del nuovo millennio, segnato in apertura da un incremento della vendita dei fumetti<sup>72</sup> e dalla realizzazione di un serie tv animata ispirata alla serie di Castelli<sup>73</sup>, prosegue la collaborazione tra Martin Mystère e gli "Uomini in Nero" per salvare il mondo dalla riscoperta della sostanza chiamata Vril, che era stata utilizzata per la prima volta negli anni convulsi che seguirono la distruzione di Atlantide e di Mu<sup>74</sup>: per questa ragione l'archeologo arriva addirittura, per un brevissimo lasso di tempo, a indossare le vesti del sodalizio antagonista<sup>75</sup>.

La storia della tragica scomparsa di Atlantide, come accennato in precedenza, costituisce il tema portante del primo numero bimestrale della serie<sup>76</sup>: in questa storia, ambientata nello stesso luogo - l'arcipelago delle Azzorre - che costituì il teatro della prima avventura del "detective dell'impossibile", Martin scopre che esiste ancora una nave da guerra atlantidea che conserva nel proprio scafo una serie di armi delle quali gli Stati Uniti vorrebbero impadronirsi. La differenza con situazioni analoghe avvenute nel passato è resa evidente nel discorso che un generale, giunto sul luogo per recuperare il relitto, rivolge agli scienziati presenti, invitandoli ad accelerare i tempi dell'operazione: «Cosa state aspettando? Che arrivino qui i Russi? O gli estremisti islamici, o qualcun altro? Non so più neppure chi siano i nostri nemici, oggi...»<sup>77</sup>.

Mentre le forze navali americane sono impegnate nel difficile tentativo di recuperare gli ordigni bellici, Martin Mystère, coadiuvato da Orloff, si ritrova, attraverso un viaggio a ritroso nel tempo, all'epoca degli ultimi giorni di Atlantide. Per la prima volta, dunque,

attraverso questo *escamotage* narrativo, l'archeologo ha la possibilità di ammirare con i propri occhi la città dei Cinque Anelli. Nel dialogo che segue con Orloff, questi osserva cinicamente che

«tutti sembrano dimenticarsi che le cose possono degenerare! Credo che ben pochi abitanti di Poseidonia sospettino che il loro destino è segnato...tanto peggio per loro e qualcuno, tra diecimila anni del nostro futuro dirà "tanto peggio per loro", riferendosi a noi, se il nostro mondo andrà avanti come ora...»<sup>78</sup>.

In questa nuova descrizione dell'isola platonica il tema del conflitto fra le due superpotenze del passato remoto della Terra viene attenuato a favore di una riflessione sullo sfruttamento intensivo delle risorse del pianeta: si delinea così «una società opulenta ma avida, basata solo sullo sfruttamento di molti per il profitto di pochi»<sup>79</sup>. Nell'epilogo si crea una sorta di paradosso temporale nel quale la presenza di un satellite artificiale militare nell'epoca di Atlantide, proveniente dal nostro presente, avrebbe determinato la fine di quella civiltà. Mystère e Orloff sono chiamati a scegliere se riportare quest'arma nella loro epoca, oppure abbandonarla nel passato, diventando così la causa primaria della distruzione di Atlantide e Mu. Nel concitato finale che ne segue Mystère rientra nella sua epoca, non senza aver sciolto un dubbio atroce in merito al ruolo avuto nel passato di quella civiltà: può solo augurarsi di non aver fatto in tempo a compiere la propria scelta «perché non potrei sopportare di essere l'uomo che ha distrutto Atlantide»<sup>80</sup>.

Negli anni successivi i richiami ad Atlantide sono diventati meno frequenti<sup>81</sup> finché, recentemente, nel 2021, è stata maturata la decisione di riportare la serie a cadenza mensile: anche in questa occasione, forse per simboleggiare la continuità con i temi portanti della serie, Carlo Recagno, uno degli sceneggiatori più importanti che si sono avvicinati ad Alfredo Castelli nella scrittura delle storie di Martin Mystère, sceglie di ripartire dal conflitto tra Atlantide<sup>82</sup> e Mu mostrando la difficile successione al trono dell'isola collocata nell'Oceano Pacifico. Questa soluzione narrativa permette all'autore di criticare, ancora una volta, lo stato di guerra eterna nel quale furono coinvolti entrambi gli imperi:

«una creatura senza mente - in questi termini il fratello dell'imperatrice Amaterasu descrive un mostro atlantideo che ha osato attaccarlo - il risultato delle guerre insensate in cui Atlantide e Mu pensavano soltanto a sterminarsi a vicenda...frutto della cieca volontà dei governanti di entrambi!»<sup>83</sup>.

In questo albo, tuttavia, non emergono elementi relativi alla storia "alternativa" del nostro pianeta: il richiamo al conflitto tra le due potenze, infatti, pur ricollegandosi ad alcuni miti giapponesi - Amaterasu stessa, del resto, è nota come la dea del sole nello shintoismo nipponico - si inserisce in una vicenda che è in realtà un efficace riassunto di quarant'anni di avventure del "detective dell'impossibile" e introduce nuovamente, dopo un lungo periodo

nel quale era stato dato per morto<sup>84</sup>, il personaggio di Orloff. Nei numeri pubblicati nell'ultimo anno, infine, le due civiltà sono state riprese, sia riportando in auge le armi letali delle quali si servirono nelle loro guerre<sup>85</sup>, sia permettendo a Martin Mystère di indagare su una missione condotta da Mu su Marte<sup>86</sup>.

## 8 Conclusioni. Quanta storia passa dai fumetti?

Nel 2019 Giulia Bassi ha pubblicato un saggio nel quale sono stati presentati i risultati di un questionario somministrato a studenti liceali, universitari e della terza età per comprendere, tra gli altri aspetti, in quale misura il soggetto intervistato mostri interesse nei confronti di «argomenti storici e di storia contemporanea in particolare attraverso i diversi canali di comunicazione, dagli articoli ai saggi, dai libri ai romanzi, e ancora ai fumetti, alla televisione, al cinema, e più in generale a Internet»<sup>87</sup>. Le conclusioni che l'autrice esprime nella parte conclusiva del suo contributo evidenziano come la domanda di storia, contrariamente a quanto si crede comunemente, si mantenga elevata<sup>88</sup>

«soprattutto quando prende forma di novità, quando riesce [...] a uscire dalle narrazioni “consuete” e a far leva sul “nuovo”<sup>89</sup>, per esempio ricorrendo a metodologie e fonti differenziate e utilizzando approcci fortemente interdisciplinari»<sup>90</sup>.

Non vi è dubbio che l'estrema variabilità dei temi e degli eventi storici affrontati nella serie di Martin Mystère abbiano contribuito a sensibilizzare il lettore in merito al dipanarsi della storia umana, proiettando il “detective dell'impossibile” all'interno di un vivace affresco della storia contemporanea<sup>91</sup>, senza tuttavia esercitare forzature nei confronti dell'intreccio narrativo e rappresentando, in modo esemplare, le contraddizioni e le inquietudini degli ultimi quarant'anni<sup>92</sup>. La ricerca compiuta in questo contributo ha cercato di mostrare i profondi intrecci esistenti tra la rappresentazione degli eventi reali coevi alla pubblicazione degli albi e i contributi fantastici che gli autori della serie hanno elaborato partendo proprio da una profonda conoscenza della storia dell'umanità: «in un contesto in cui i media - e i fumetti lo sono a tutti gli effetti<sup>93</sup> - svolgono una funzione educativa<sup>94</sup> e si rivolgono a milioni di utenti, anche la divulgazione merita attenzione e giudizi articolati»<sup>95</sup>. Alla luce di queste conclusioni non costituisce motivo di sorpresa leggere come lo stesso Castelli attribuisse - in mancanza di prove certe e inconfutabili - alla questione relativa all'esistenza o meno di Atlantide una valenza psicologica e non storica<sup>96</sup>, destinata, tuttavia - ed è questo l'aspetto più originale dell'utilizzo di questo mito all'interno dei fili narrativi che agiscono all'interno degli albi di Martin Mystère - ad agire come potente specchio riflettente gli eventi storici della Guerra Fredda e del disordine globale seguito alla sua conclusione<sup>97</sup>.

## Note

1. Marco Bussagli, *XX secolo. Fumetto*, Milano, Electa, 2003, p. 221.
2. Cfr. Marco Ciardi, *Le metamorfosi di Atlantide. Storie scientifiche e immaginarie da Platone a Walt Disney*, Roma, Carocci, 2011, pp. 157-165.
3. Una sintetica biografia di Martin Mystère si ritrova nell'albo *Tunguska!*: «Eccellente educazione letteraria e scientifica. Si laurea in antropologia alla Harvard University di New York nel 1964...si trasferisce per due anni in Italia, ove frequenta l'Istituto di Belle Arti di Firenze...politicamente, pur essendo di estrazione altoborghese, è di idee progressiste. Durante la guerra nel Vietnam viene sospeso per qualche mese dall'insegnamento per aver manifestato contro l'intervento americano...fa parte di numerosi comitati pacifisti e per i diritti civili». Alfredo Castelli, *Tunguska!*, in "I Grandi Enigmi di Martin Mystère. Detective dell'Impossibile" [d'ora in avanti MM], 22, 1984, pp. 36-38.
4. Mauro Boselli, *Biblioteche impossibili. Le biblioteche immaginarie nei «graphic novels»*, in Anna Dolfi (a cura di) *Biblioteche reali, biblioteche immaginarie. Tracce di libri, luoghi e letture*, Firenze, Firenze University Press, 2015, p. 653.
5. «Nel corso della sua carriera, il professor Mystère si è imbattuto in ogni genere di "mystero" e non fanno eccezione i *topoi* della letteratura d'anticipazione, dagli alieni, alle civiltà perdute e ai viaggi nel tempo». Gianni Bono et al., *L'Audace Bonelli. L'avventura del fumetto italiano*, Comicon, Napoli, 2010, p. 75.
6. Luigi Mascheroni, *Scegliere i libri è un'arte, collezionarli una follia. Ritratti d'autore dei peggiori bibliofili d'Italia*, Macerata, Biblohaus, 2012, p. 54.
7. Cfr. Fabio Di Pietro, *Fumetti cannibali. Immaginario e media in una generazione degli autori italiani del fumetto*, Liguori, Napoli, 2009, p. 17.
8. Gaia Giuliani (a cura di) *La sottile linea bianca. Intersezioni di razza, genere e classe nell'Italia postcoloniale*, in "Studi culturali", 2, X, 2013, p. 283.
9. La collocazione di questo continente nell'Oceano Pacifico si attribuisce all'opera di James Churchward, *Mu. Il continente perduto*, Milano, Armenia, 1999 [1<sup>a</sup> ed. 1926]. Per una disamina critica del mito di Mu cfr. Giulio Facchetti, *Falsificazione documentale e pseudomito nella questione di Atlantide*, in G. Facchetti, Erika Notti (a cura di) *Atlantide. Luogo geografico, luogo dello spirito*, Milano-Udine, Mimesis, 2010, pp. 55-66.
10. «Il cataclisma avvenne nell'8512 a.C. [...] come conseguenza di una lunga guerra con Mu». A. Castelli, *Il destino di Atlantide*, in "MM", 279, 2005, p. 160.
11. Cfr. Vincenzo Beccia, Serafina Pastore, *Fumetti e competenza: per una didattica dell'arte sequenziale*, in "Form@re. Open Journal per la formazione in rete", 2, 2017, p. 134.
12. Sulle interconnessioni fra fumetti e guerra fredda cfr.: Matthew J. Costello, *Secret identity crisis: comic*

- books and the unmasking of Cold War America*, Continuum International Publishing Group, New York, 2009; Greg Barnhisel, Catherine Turner (a cura di), *Pressing the Fight: Print, Propaganda, and the Cold War*, University of Massachusetts Press, Amherst, 2010; Cord A. Scott, *Comics and Conflict: Patriotism and Propaganda from WWII through Operation Iraqi Freedom*, Naval Institute Press, Annapolis, MD, 2014; Id., *Cold War politics, Cuba, and Spy vs Spy*, in "Journal of Graphic Novels and Comics", 3, 2020, pp. 315-324.
13. Jacques Martin, *Le spectre de Carthage*, Tournai, Casterman, 1977.
  14. Irene Viaggiu, *La Storia Antica fatta a "strisce", dai Comics ai Webcomics. Il rapporto tra Roma e Cartagine nei fumetti tra rivalità e pregiudizi*, in "DigitCult@ Scientific Journal on Digital Cultures", 1, IV, 2019, p. 64.
  15. Cfr. Andrea Cannas, *Un crocevia di generi e forme: il graphic novel di Gipi incontra la finzione post-apocalittica*, in "Medea", 1, 2020, pp. 1-20.
  16. Alex Dante, [\*Martin Mystère presenta la storia impossibile del mondo. Dal Bing Bang all'anno zero\*](#), Milano, Sergio Bonelli Editore, 2020, visto il 9 agosto 2022.
  17. Tre numeri speciali di Martin Mystère, per esempio, si sono occupati della storia dei navigli a Milano. Cfr. Serena Ferrando, *Water in Milan: A Cultural History of the "Naviglio"*, in "Interdisciplinary Studies in Literature and Environment", 2, 2014, p. 392.
  18. Nei numeri 60 e 61 Martin Mystère approfondisce la conoscenza della civiltà dei Dogon, cfr. Éric Jolly, *Dogon virtuels et contre-cultures*, in "L'Homme", 211, 2014, p. 72.
  19. Cfr. Alessandra Lazzari, *Italian Comics on Tibet: an Exhibit*, in "Rivista degli studi orientali", n. s., suppl. 1, 2016, pp. 197-198.
  20. Nel numero 153 della serie intitolato *Diavoli dell'Inferno!* Martin Mystère scopre che Dante aveva «raggiunto l'aldilà grazie ai poteri mistici dell'idolo pagano Bafometto». Osvaldo Duilio Rossi, *Dante pop. La Commedia in film, fumetti e videogiochi*, in "Lid'O: lingua italiana d'oggi", XIII, 2016, p. 153.
  21. Cfr. Paolino Nappi, *Between memory, didacticism and the Jewish revival: the Holocaust in Italian comic books*, in "Journal of Modern Jewish Studies", 1, XVII, p. 55.
  22. «Ho deciso di imboccare questa strada perché ho l'impressione che, immerso nella realtà, il personaggio diventi più "vero" e, di conseguenza, più vicino a chi ne legge (e ne scrive) le storie». Moreno Burattini, *Intervista ad A. Castelli*, in "Dime Press", 1, 1992, p. 69.
  23. Giovanni Remonato, *Corto Maltese tra fumetto e letteratura disegnata*, in "Belphégor. Littérature populaire et culture médiatique", 1, XIII, 2015, p. 14.
  24. Cfr. M. Boselli, *Biblioteche impossibili*, cit., p. 652.
  25. Gino Frezza, *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, Napoli, Liguori Editore, 2008, p. 159.

26. «Il fumetto è una forma di cultura e, proprio in quanto “cultura”, molte volte ha unito allo svago l’erudizione, ovviamente in modo simpatico, accattivante, legato appunto alla sua stessa natura d’intrattenimento». Roberto Cicala, Walter Fochesato (a cura di), *La fabbrica della fantasia. Storie editoriali di libri per ragazzi*, Pavia, Edizioni Santa Caterina, 2020, p. 136.
27. Daniela Pietrini, *Parola di Papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Firenze, Franco Cesati Editore, 2008, p. 33.
28. Cfr. Matteo Pollone, *L’anonimo fondale dell’avventura. Lo spazio astratto del fumetto western italiano delle origini (1935-1965)*, in “Between”, 15, 2018, p. 11.
29. «I tempi una volta erano diversi perché il lettore era meno istruito». Roberto Guarino, M. Pollone, *Sentieri di carta nel west: quaranta interviste ad autori italiani di fumetti western*, Allagalla, Torino, 2017, pp. 151-152.
30. Franco Restaino, *Storia del fumetto: da Yellow Kid ai manga*, Utet, Torino, 2004, p. 313.
31. Emilio Varrà, *Le nuove frontiere del fumetto: dai classici al graphic novel*, in Susanna Barsotti, Lorenzo Cantatore (a cura di) *Letteratura per l’infanzia. Forme, temi e simboli del contemporaneo*, Roma, Carocci, 2019, p. 210.
32. Cfr. William Bromwich, *Design criteria for a multimedia training course: the Military Service Special Initiative in Language Education (Missile)*, in Franca Poppi (a cura di) *Percorsi assistiti nell’auto-apprendimento*, Bologna, Clueb, 1999, p. 97.
33. «L’unione di gioco e di impegno storiografico [...] sorprendentemente, concede più chiarezza: [i collegamenti storici] [...] sono, ad un tempo, garanzia di serietà storiografica, ma anche espressione della volontà di superare limiti e barriere, per capire». Antonio Faeti, *La storia dei miei fumetti: l’immaginario visivo italiano fra Tarzan, Pecos Billy e Valentina*, Roma, Donzelli, 2013, p. 375.
34. Francesco Benozzo, *914. Roda R. (a cura di) 2014 Martin Mystère. Etnografo dell’impossibile. Etnografia promozionale e didattica della storia. Guida ai fumetti “educational” del Centro Etnografico Ferrarese. Tutte le storie, gli albi, le mostre, i cataloghi, le cartoline, i manifesti dal 1989 al 2014, con la collaborazione di A. Castelli, Greta Gadda ed Emiliano Rinaldi, Mantova, Editoriale Sometti, pp. 48*, in “Rivista Italiana di Dialettologia. Lingua dialetti società”, 39, 2015, p. 262.
35. Daniele Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci, 2014, p. 156.
36. Carlo Ugolotti, *La storia a fumetti*, in “E-Review”, 6, 2018, p. 3.
37. A. Faeti, *La storia dei miei fumetti*, cit., p. 369.
38. A. Castelli, *Gli Uomini in Nero*, in “MM”, 1, 1982.
39. Cfr. A. Castelli, *La città sotto i ghiacci*, in “MM”, serie speciale, 5, 1988.
40. A. Castelli, *Gli Uomini in Nero*, cit., p. 88.

41. Cfr. A. Castelli, *Operazione Arca*, in "MM", 3, 1982.
42. A. Castelli, *Il libro di Toth*, in "MM", 33, 1984, p. 97.
43. A. Castelli, *La stirpe maledetta*, in "MM", 4, 1982, p. 4.
44. Cfr. *ivi*, pp. 45-46.
45. *Ivi*, p. 57.
46. A. Castelli, *Orrore nello spazio*, in "MM", 19, 1983, p. 24.
47. A. Castelli, *La torre di Babele*, in "MM", 20, 1983, p. 21.
48. *Ivi*, pp. 85-87.
49. A. Castelli, *Viaggio nel futuro*, in "MM", 24, 1984, p. 32.
50. Nella serie di MM gli imperi di Atlantide e di Mu sono stati rappresentati a livello figurativo «secondo quel processo che allarga e radicalizza la proposta ermeneutica saidiana e che viene definito *tecno-orientalismo* dal momento che esotizza ed essenzializza il Giappone [...] accentuando elementi spersonalizzanti come l'iper-tecnologia, la robotica, l'automazione e dello straniamento, considerati vettori di processi di sub-umanizzazione dell'individuo». Marco Dalla Gassa, *Circoscritto e prevedibile. Il Pachinko come sintesi di traduzione culturale*, in "Arabeschi. Rivista di studi su letteratura e visualità", 11, 2018, p. 36. Sul concetto di tecno-orientalismo cfr. David Morley, Kevin Robins, *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*, Routledge, London-New York, 1995 e David S. Roh, Betsy Huang, Greta A. Niu (a cura di), *Techno-Orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, Rutgers University Press, London, 2015.
51. A. Castelli, *Il mostro d'acciaio*, in "MM", 26, 1984, p. 66.
52. Cfr. A. Castelli, *Moha-Moha*, in "MM", 35, 1985, p. 27.
53. Cfr. A. Castelli, *Rapa Nui!*, in "MM", 42, 1985, p. 49.
54. A. Castelli, *La guerra senza tempo*, in "MM", 43, 1985, p. 39.
55. A. Castelli, *Il segreto della Grande Piramide*, in "MM", serie speciale, 3, 1986, pp. 114-115.
56. Sui meccanismi storici che concorrono all'elaborazione della figura antagonista cfr. il recente volume di Paolo Ceri, Alessandra Lorini (a cura di), *La costruzione del Nemico. Istigazione all'odio in Occidente*, Rosenberg & Sellier, Torino, 2019.
57. A. Castelli, *Minaccia dagli abissi*, in "MM", 70, 1988, p. 67.
58. A. Castelli, *Morte al varietà*, in "MM", 71, 1988, pp. 15-16.
59. Cfr. A. Castelli, *Il destino di Atlantide*, cit.
60. Cfr. Elio Ottonello, A. Castelli, *Il canto della sirena*, in "MM", 82, 1989.

61. Cfr. Ryan Donovan Purcell, *Days of Future Past: comics and history*, in "Rethinking History", 1, 2021, pp. 1-14.
62. Sauro Pennacchioli, Claudio Chiaverotti, *Holocaust 1990*, in "MM", 98, 1990, pp. 44-45. Sul tema della rappresentazione della Shoah nei fumetti - evento storico alla base dell'albo testé citato - cfr. Alessandro Cattunar, *Immaginazione malgrado tutto. La Shoah e l'esperienza dei lager nei graphic novel contemporanei*, in "Diacronie. Studi di Storia Contemporanea", 1, 2010, pp. 1-27.
63. «La caduta del muro, allora, comporta un mutamento non solo per la ridefinizione del comunismo e del lascito socialista nei paesi occidentali, ma anche per le potenze occidentali, intrappolate, anche esse, nella dicotomia ideologica». Patricia Chiantera-Stutte, *Scontro di civiltà? Da Toynbee a Huntington*, Rosenberg & Sellier, Torino, 2019, p. 120.
64. Cfr. A. Castelli, *La fine?*, in "MM", 213, 1999, pp. 39-45.
65. A. Castelli, *La città dei cinque anelli*, in "MM", 196, 1998, pp. 7-8.
66. Cfr. Vincenzo Beretta, *I cavalieri del Tempio*, in "MM", 181, 1995 e V. Berretta, A. Castelli, *Palenque!*, in "MM", 182, 1995.
67. Cfr. A. Castelli, *Gli uomini in Nero*, in "MM", albo gigante, 3, 1997.
68. Cfr. i numeri della serie ordinaria compresi tra A. Castelli, *Il caso Majorana*, in "MM", 191, 1998 e A. Castelli, *La fine?*, in "MM", 213, 1999.
69. Cfr. Stefano Santarelli, *La smorfia napoletana*, in "MM", 141, 1993.
70. Cfr. Angelino Riggio, *L'officina di Efesto*, in "MM", 156, 1995.
71. Massimiliano Palombi, *Obiettivo Apocalisse*, in "MM", 167, 1996, p. 90.
72. «In particolare il settore di varia - una produzione [comprendente anche i fumetti] - che ha come canali di elezione la libreria e le cartolibrerie, la grande distribuzione, l'edicola (per le edizioni economiche e tascabili) tra 2000 e 2001 fa registrare un incremento del 2.2%». Giovanni Peresson (a cura di), *Rapporto sullo stato dell'editoria in Italia*, Associazione italiana editori, Milano, 2002, pp. 29-30.
73. Cfr. S. Perucca, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Bulzoni, Roma, 2008, p. 163.
74. Cfr. Francesco Artibani, *Minaccia dal passato*, in "MM", 235, 2001. I rischi derivati dall'uso di questo droga sintetica saranno ripresi nell'albo scritto da Alessandro Russo, *Il potere del vril*, in "Maxi Martin Mystère", 3, 2006, pp. 135-290.
75. Cfr. A. Russo, *Martin Mystère: uomo in nero*, in "MM", 236, 2001; A. Russo, Bruno Bonetti, *Il richiamo dell'abisso*, in "MM", 237, 2001.
76. Cfr. A. Castelli, *Il destino di Atlantide*, cit.
77. Ivi, p. 11.



78. Ivi, p. 126.
79. Ivi, p. 147.
80. Ivi, p. 158.
81. Cfr. i seguenti albi: A. Castelli, *La tredicesima fatica*, in "MM", 281, 2005; Paolo Morales, *Il tesoro di Didone*, in "MM", 308, 2010; Andrea Cavaletto, *Ritorno a Longitudine Zero*, in "MM", 331, 2014; E. Lotti, A. Castelli, *Chimere*, in "MM", 358, 2018; A. Castelli, *Il custode delle cinque vette*, in "MM", 359, 2018.
82. Un'allusione ai macchinari atlantidei, sebbene in un contesto "onirico", era contenuta anche nell'albo scritto da A. Castelli, *Ottant'anni fa*, in "MM", 375, 2021.
83. C. Recagno, *Come ai vecchi tempi*, in "MM", 376, 2021, pp. 52-53.
84. L'ultima presenza di questo personaggio risale all'albo scritto da C. Recagno, *Il matrimonio di Sergej Orloff*, in "MM", 330, 2013.
85. Cfr. Luca Barbieri, *Lorem ipsum*, in "MM", 387, 2022, p. 48.
86. Cfr. C. Recagno, *Cronache marziane*, in "MM", 390, 2022. Sull'immaginario a fumetti legato al Pianeta Rosso, cfr. Alessandra Calanchi, *Alieni a stelle e strisce. Marte e i marziani nell'immaginario USA*, Fano, Aras Edizioni, 2015.
87. Giulia Bassi, *Quanta storia passa? La ricezione dei contenuti storiografici da parte dei lettori. Un'indagine a campione*, in Barbara Bracco (a cura di), *Sfogliare il passato: la storia nei giornali italiani*, Roma, Viella, 2019, p. 71.
88. Sulle suggestioni didattiche relative all'utilizzo del fumetto in ambito storico, cfr. Elettra Stamboulis, *Se l'immagine è in sequenza disegnata. Raccontare la storia a fumetti*, in "Storia e problemi contemporanei", 44, 2007, pp. 169-178.
89. «[Il fumetto] è quindi un linguaggio giovane, la cui vicenda si sovrappone sostanzialmente alla storia del XX secolo e che negli anni Sessanta inizia un rinnovamento tematico cruciale, giunto a maturazione da tempo e in seguito al quale oggi si realizzano (o adattano a) fumetti romanzi, poemi, saggi, inchieste giornalistiche, saggi scientifici, biografie e autobiografie». Andrea Plazzi, *La memoria a fumetti*, in "Il Mulino", 4, 2011, p. 698.
90. G. Bassi, *Quanta storia passa?*, cit., p. 85. «I casi migliori di unione tra i fatti storici e la narrativa grafica/audiovisiva - scriveva Pellitteri - sono quelli che abbandonano gli intenti sistematizzatori e nomenclativi. [...] In questo caso siamo di fronte a una narrazione anche del tutto fittizia, ma in grado di creare un interesse intorno a eventi cruciali del mondo attraverso l'ottica di personaggi magari inventati, ma attendibili». Marco Pellitteri, *Rileggere la storia con Goldrake e Lady Oscar. Ethos e riflessione storica nel fumetto e nell'animazione giapponesi*, in "Storia e problemi contemporanei", 44, 2007, p. 33.

91. Cfr. i riferimenti agli attentati dell'undici settembre 2001 nell'albo di A. Russo, *Minaccia dal passato*, in "MM", 235, 2001 e, più recentemente, la citazione della pandemia provocata dal Covid 19 in Giuseppe Riccio, *Il cannone dello zar*, in "MM", 369, 2020. Sull'impatto generato dagli attentati terroristici nei comics statunitensi cfr. Paola Dalla Torre, *Dieci anni di immaginario post-11/9 nel Marvel Cinematic Universe*, in "Cinema e storia: rivista annuale di studi interdisciplinari", IX, 2020, pp. 73-90.
92. «Lo stile dei fumetti, insomma, è un indicatore problematico dello "spirito di un'epoca". Un rilevatore importante, ma sempre da interpretare; pena il rischio di ridurlo a espressione automatica di trasformazioni sociali, culturali, economiche». Roberto Bianchi (a cura di), *Fumetti nella storia, storia nei fumetti*, in "Passato e presente", 88, 2013, p. 165. Si segnala, a questo proposito, il notevole contributo di Massimiliano Panarari, *L'immaginario dei comics supereroici e del cinema di sci-fi nell'America Obamiana. Un framing originale della comunicazione politica postmoderna*, in "Comunicazioni sociali", 1, 2020, pp. 86-97.
93. «L'accesso ai media è progressivo nel corso del secolo e accelerato negli ultimi decenni, coinvolgendo maschi e femmine di tutte le classi sociali: un fenomeno che ha contribuito alla costruzione di un immaginario condiviso». Giorgio Chiosso, Serge Tomamichel, *Il Novecento: il secolo del bambino? Riflessioni storiografiche*, in "History of Education & Children's Literature", 1, 2018, p. 629.
94. «L'idea di far agire Martin Mystère come *testimonial* delle attività di etnografia promozionale del Centro Etnografico si concretizzò fra la fine del 1988 e i primi del 1989. Grande merito va riconosciuto al compianto Sergio Bonelli, consapevole che Castelli intendeva sperimentare impieghi "educativi" del suo fortunato (ed enciclopedico) personaggio». Roberto Roda (a cura di), *Martin Mystère. Etnografo dell'impossibile. Etnografia promozionale e didattica della storia. Guida ai fumetti "educational" del Centro Etnografico Ferrarese. Tutte le storie, gli albi, le mostre, i cataloghi, le cartoline, i manifesti dal 1989 al 2014, con la collaborazione di A. Castelli, Greta Gadda ed Emiliano Rinaldi*, Mantova, Editoriale Sometti, 2014, p. 5.
95. Dario Biocca, *Ricerca e divulgazione: le sinergie possibili*, in B. Bracco (a cura di), *Sfogliare il passato: la storia nei giornali italiani*, Roma, Viella, 2019, p. 20.
96. «Dal punto di vista storico o archeologico, il fatto che Atlantide sia o non sia esistita ha ben poca rilevanza. Il vero problema scatenato dal continente perduto è di ordine psicologico, e dai tempi di Platone nessuno ha mai provato a risolverlo». A. Castelli (a cura di), *Il dizionario dei misteri. Guida di Atlantide*, 3, 1986, p. 24.
97. Cfr. Tommaso Detti, Giovanni Gozzini, *L'età del disordine. Storia del mondo attuale 1968-2017*, Roma-Bari, GFL Editori Laterza, 2018.