

# THE MAKING OF OLTREMARÉ

WEB EDITION



# THE MAKING OF OLTREMARE

WEB EDITION

## SOMMARIO

**Come è nata Oltremare, pag.2**  
**The Making of Oltremare, pag.3**  
**Schede autori, pag.11**

## COME E' NATA OLTREMARE di VINCENZO BERETTA

### THE MAKING OF OLTREMARE

Soggetto e sceneggiatura  
**VINCENZO BERETTA**

Disegni

**GIANCARLO ALESSANDRINI**

Copertina

**GIANCARLO ALESSANDRINI**

e **LUISA ZANCANELLA**

Progetto grafico

**FABRIZIO GALLERANI**

### SCHEDE AUTORI

Testi

**GIOVANNI GENTILI**

**FABRIZIO GALLERANI**

Illustrazioni

**GIANCARLO ALESSANDRINI**

**Oltremare** è una serie creata da  
**Vincenzo Beretta e Giancarlo**  
**Alessandrini**, pubblicata in Francia  
 da **Albin Michel** ed in Italia da  
**Alessandro Distribuzioni**.

© Albin Michel 2001-2002

© Alessandro Distribuzioni 2002

Diritti riservati **uBCfumetti** per la presente  
 edizione.

**uBCfumetti.com**

dal 1996 il portale definitivo dei fumetti in rete.

Editore: Giovanni Gentili

Redazione: Via delle Mimose 3 - 06126 Perugia

Diffusione: Centerweb S.r.l. - Via M.Nistri 47 - 59100 Prato.

Tutti i diritti sono riservati. E' proibita la riproduzione,  
 anche parziale, in ogni forma o mezzo, senza espresso  
 permesso scritto dell'editore. E' consentita la copia per  
 uso esclusivamente personale.

**uBCfumetti.com**

since 1996 the ultimate comics' portal in Italy

Publisher: Giovanni Gentili

Editorial office: Via delle Mimose 3 - 06126 Perugia

Circulation: Centerweb S.r.l. - Via M.Nistri 47 - 59100 Prato.

All rights reserved. Reproduction in whole or in part in  
 any form or medium without express written permission  
 is prohibited.

**www.ubcfumetti.com**

## Come è nata Oltremare di vincenzo beretta

**L**a nascita di **Oltremare** è uno degli episodi più casuali e divertenti che mi siano capitati da quando scrivo fumetti. Io e **Alessandrini** stavamo finendo *"Il Segreto del Re degli Elfi"*, per il n.32 di **Zona X**, e io ero sempre più stupito dalla bellezza delle tavole che Giancarlo stava disegnando. Così, visto che si iniziava a parlare della chiusura di **Zona X**, e di possibili alternative alla testata, portai in Bonelli una proposta per una serie di speciali annuali da affiancare a **MM**, sul modello di **Agenzia Alfa**, e dedicati a **Magic Patrol** e alla moderna **Altrove**.

**U**n giorno, mentre attendevamo la risposta dalla Bonelli, mi chiamò **Alessandrini** e mi disse che **Elisabeth Haroche** e **Herve Desinge** dell'**Albin-Michel** avrebbero voluto incontrarlo. Giancarlo, che non sa parlare bene nè in inglese nè in francese, mi chiese se potevo seguirlo come "interprete", e così andai anch'io all'incontro, proprio in questo ruolo (*"Here is Alessandrini... and here is the translator!"*). Immagina quindi la mia sorpresa quando Elisabeth e Herve tirarono fuori una copia proprio di **Zona X** n.32 e ci chiesero una serie cartonata per l'**Albin** con quel tipo di ambientazione e quello stile!

**N**oi eravamo però già in parola con la Bonelli, così aspettammo prima la risposta della nostra casa editrice. Tra l'altro ricordo che fu proprio **Decio Canzio**, il nostro Direttore Editoriale, a osservare, mentre discutevamo dell'idea, che le tavole di Giancarlo erano così belle che avrebbero senz'altro meritato il colore. Alla fine riguardo allo speciale su **Magic Patrol** venne deciso per il no, così accettammo l'offerta dell'**Albin**.

**A**me incuriosiva l'idea di sperimentare nel nostro paese un fumetto cartonato classico franco-belga realizzato da autori italiani e pensato anche per noi italiani (che è, tra l'altro, una tra le richieste che più spesso si sentono provenire anche dai lettori), così chiesi all'editore francese se avremmo potuto avere i diritti per l'Italia, in modo sia da poter sia adattare liberamente il lavoro al gusto del nostro paese (grafica, copertina, "gadget" in più come la mappa...), sia per poterlo distribuire qui da noi nel modo più conveniente possibile. L'**Albin** è stata così gentile da concederceli, abbiamo pubblicato da poco presso **Alessandro Editore**, e ora siamo in attesa dei risultati di questo esperimento!

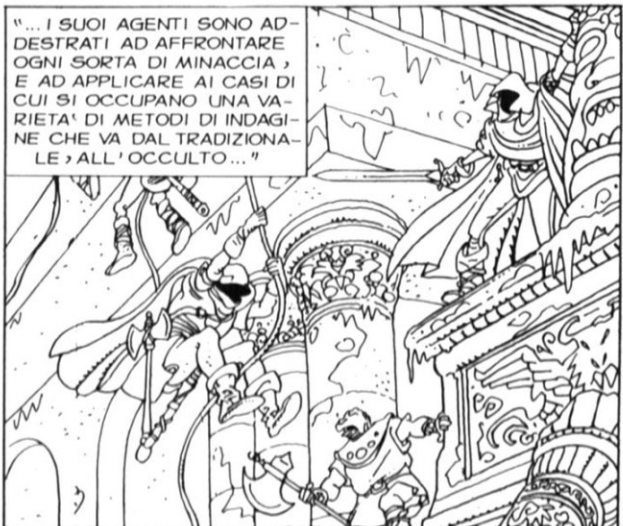
**S**e tutto va bene i prossimi due volumi sono previsti per maggio e dicembre 2003, contemporaneamente in **Francia** ed in **Italia**, anche se, lo ammetto, compatibilmente con gli impegni di Giancarlo, mi piacerebbe fare uno sforzo per finire il terzo in tempo per **Lucca 2003**.

DA QUALCHE PARTE,  
IN UN "ALTRO LUOGO",  
QUALCOSA DI INATTE-  
SO STA PER ACCADERE...





LA LAVORAZIONE DI OUTREMER PROCEDE A RITMO INTENSO, MA FORTUNATAMENTE LA SCENA CHE VERRA' GIRATA OGGI RICHIEDERA' LA MAGGIOR PARTE DEL LAVORO DA PARTE DEI TECNICI DEGLI **EFFETTI SPECIALI**...





IO INTERPRETO **ARIANNE**  
UN'ELFA DI FAMIGLIA NO-  
BILE PROVENIENTE DA-  
GLI IMPERI ARBOREI  
DEL NORD. E' IL CO-  
MANDANTE DELLA  
SQUADRA DI AGEN-  
TI TUTTA AL FEM-  
MINILE PROTAGO-  
NISTA DELLA SE-  
RIE, E UN PER-  
SONAGGIO MOLTO  
PECULIARE...



"...ARIANNE E' UN  
COMANDANTE CA-  
RISMATICO E ENOR-  
MEMENTE RISPET-  
TATO, MA ANCHE  
UNA DONNA FRED-  
DA E DISTANTE ...  
**ALIENA**, PER CER-  
TI ASPETTI, E PO-  
CO INCLINE A MO-  
STRARE IL SUO  
LATO PIU' PERSO-  
NALE ..."

"...ESSENDO UN'ELFA VIVE MOLTO PIU'  
A LUNGO RISPETTO ALLE ALTRE RAZZE,  
ED E' COSI' DIFFICILE DETERMINARE  
LA SUA VERA ETA'..."



"...E' PROBABILE CHE ABBAIA ALCUNE CENTINAIA DI  
ANNI, E SI SA CHE GIA' GUIDAVA GLI AGENTI DI OU-  
TREMERE QUANDO I NONNI DEI PERSONAGGI UMANI  
DELLA STORIA ERANO ANCORA IN FASCE..."



GLI AUTORI MI HANNO  
CHiesto DI LAVORARE IN  
OUTREMERE DOPO L'ESPE-  
RIENZA CHE AVEVAMO FAT-  
TO INSIEME IN UN ALTRO  
RACCONTO FANTASY, E IN  
EFFETTI DEVO DIRE  
CHE ESISTONO DIVERSI  
PARALLELI TRA I DUE  
PERSONAGGI...



...MA ARIANNE E' PIU' MA-  
TURA, E **MOLTO** PIU' DISCI-  
PLINATA, FIN TROPPO, IN VE-  
RITA'! MA MENO MALE CHE  
QUI ABBIAMO IL SUO **CON-  
TRATTARE...**

AHAHAHA!  
CHE OVVIA-  
MENTE SA-  
REI IO!

“ANCH'IO AVEVO GIÀ LAVORATO CON GLI AUTORI DI OUTREMER, MA IN QUESTO FUMETTO INTERPRETO UN PERSONAGGIO MOLTO DIVERSO DALLA MIA PRECEDENTE ESPERIENZA CON LORO, ANCHE SE UGUALMENTE STIMOLANTE!”



“...**CELINE** È UNA RAGAZZA DEL **POPOLO DELLE ISOLE**, DEL QUALE INCARNA PERFETTAMENTE LE CARATTERISTICHE. ESTERIORMENTE È ALLEGRA E ESTROVERSA, MA IN VERITÀ È UNA **LADRA**, UNA CONTRABANDIERA E DIO SOLO SA COS'ALTRO...”



“...CON I SUOI CONTATTI TRA IL MONDO DELLA MALAVITA È UN MODO DI AGIRE NON SEMPRE INECCEPIBILE COSTITUISCE UN FORTE CONTRAPUNTO ALLA NOBILE FREDDEZZA DI ARIANNE...”



“...È INUTILE DIRE CHE TRA LE DUE NON CORRE BUON SANGUE, MA D'ALTRO CANTO **CELINE** È MOLTO PIÙ **UMANA**, ED È PROPRIO PER PORTARE QUESTO EQUILIBRIO CHE I SIGNORI DI OUTREMER L'HANNO AFFIANCATA ALL'ELFA...”

“COME TI SEI TROVATA SUL SET? SAPEVAMO CHE DESIDERAVI RITIRARTI DALLE SCENE...”

“BEH, LA MIA PRECEDENTE PRODUZIONE ERA STATA CHIUSA, E DOPO NON AVEVO REALMENTE TROVATO NUOVI STIMOLI PER CONTINUARE A **GIRARE FUMETTI**, COSÌ QUANDO GLI AUTORI MI HANNO CHIAMATA A INTERPRETARE **CELINE** ERO UN PO' TITUBANTE...”



“...MA, INFINE, SIA L'INDUBBIA **QUALITÀ ARTISTICA** DELL'OPERA CHE LO **SPessore PSICOLOGICO** DEL MIO PERSONAGGIO MI HANNO CONVINTA AD ACCETTARE LA SFIDA E ORA POSSO ASSICURARVI CHE NON ME NE SONO AFFATTO PENTITA!”



"ED ECCOMI QUI! IO INVECE SONO UNA DEBUTTANTE ASSOLUTA, E' IN UN CERTO SENSO, QUESTA MIA 'PRIMA VOLTA' SI RIFLETTE ANCHE SU **LUCREZIA**, IL PERSONAGGIO CHE INTERPRETO IN OUTREMER..."



"... LUCREZIA E' UNA MAGA APPENA USCITA DALL'ACCADEMIA. E' PIMPANTE, PIENA DI BUONA VOLONTA', E OVVIAMENTE **DETERMINATA** A FARE UNA BUONA IMPRESSIONE..."



"... E NON E' DIFFICILE IMMAGINARE COME TALI QUALITA', UNITE ALLA SUA IMMENSA INGENUITA' E TOTALE IMPREPARAZIONE AI PERICOLI DELLA VITA REALE LA RENDANO UN DISASTRO POTENZIALE PER CHIUNQUE SI TROVI ENTRO UN MIGLIO DA LEI, SIA AMICI CHE NEMICI..."



"A PEGGIORARE LE COSE VI E' IL SUO RUOLO, NELL'EQUILIBRIO NARRATIVO DELLE TRE PROTAGONISTE, OVVERO QUELLO DI FARE DA 'CUSCINETTO' TRA ARIANNE E CELINE..."



"...UN COMPITO NE' FACILE NE' INVIDIABILE, SE AVETE GIA' INTUITO IL CARATTERE DELLE DUE! INSOMMA, UNA MISCELA POTENZIALMENTE ESPLOSIVA DALLA QUALE SCATURIRANNO DIVERSE SITUAZIONI INTERESSANTI!"



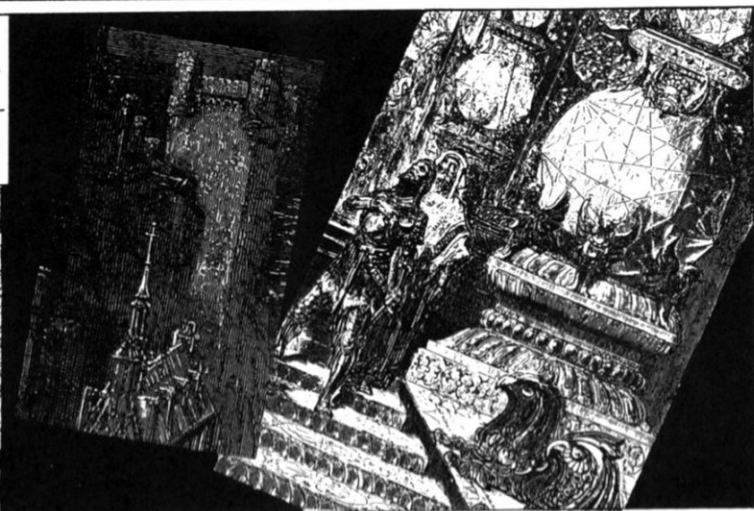
"LA LAVORAZIONE DI OUTREMER E' STATA LUNGA E LABORIOSA. LE DIFFICOLTA' SONO DERIVATE INNANZITUTTO DALLA NECESSITA' DI RICREARE UN MONDO REALISTICO E VEROSIMILE..."

"...DALLA GEOGRAFIA DEL TERRITORIO ALLA RICOSTRUZIONE DELLE ARCHITETTURE E DEI COSTUMI PROPRI DELLE POPOLAZIONI CHE LO ABITANO..."

MAM-  
MA CHE  
ROBA...



"COSI', PER REALIZZARE QUESTO OBIETTIVO, GLI AUTORI HANNO DOVUTO SVOLGERE UN METICOLOSO LAVORO DI RICERCA E DOCUMENTAZIONE CHE NON HA TRASCURATO LE STAMPE CLASSICHE E LE OPERE DI INCISIONE DEL PERIODO RINASCIMENTALE..."



"LA NATURA DELL'AMBIENTAZIONE HA RESO IMPEGNATIVO ANCHE IL LAVORO DEGLI ATTORI. SPESSO ESSI HANNO DOVUTO RECITARE DAVANTI A UNO 'SCHERMO BLU', IMMAGINANDO DI TROVARSI DAVANTI A MOLTI ELEMENTI DEL PAESAGGIO..."



"...ELEMENTI CHE IN REALTA' SAREBBERO STATI AGGIUNTI SOLO IN SEGUITO DAI TECNICI DEGLI EFFETTI SPECIALI..."

"... INOLTRE ,TUTTE E TRE LE PROTAGONISTE NON HANNO VOLUTO RINUNCIARE ALLA SFIDA DI GIRARE PERSONALMENTE I NUMEROSISSIMI **STUNT** E LE COMPLICATE SCENE D'AZIONE CHE CARATTERIZZANO OUTREMER..."



"**S**CELTA CHE HA RICHIE-  
STO IN EGUAL MISURA IM-  
PEGNO ATLETICO E SPIRI-  
TO DI SOPPORTAZIONE PER  
GLI INEVITABILI (ANCHE SE  
PICCOLI) **INCIDENTI...**"



"...MA SE CHIEDERETE ALLE NO-  
STRE TRE RAGAZZE QUAL E' STA-  
TA LA PIU' GROSSA FATICA DURAN-  
TE LA LAVORAZIONE ,NON AVRAN-  
NO DUBBI SU COSA RISPONDERVI..."

**SVEGLIARSI  
PRESTO LA  
MATTINA!**



"COME IN **BARRY LYNDON** DI STANLEY KUBRICK,  
INFATTI ,MOLTE SCENE DI OUTREMER SONO  
STATE GIRATE ESCLUSIVAMENTE CON **ILLU-  
MINAZIONE NATURALE...**"



"...SCELTA ARTISTICA CHE HA RICHIE-  
STO PAZIENZA E SPIRITO DI ADATTAMENTO DA PAR-  
TE DELLE PROTAGONISTE ,COSTRETTE A GIRA-  
RE SCENE MOLTO DIVERSE CON SOLO POCHE  
ORE DI SONNO IN MEZZO..."



"LA NOSTRA VISITA AL SET E' TERMINATA, E GLI ATTORI E GLI AUTORI RITORNANO AL LORO LAVORO."



"...MA INTANTO LE NOSTRE PROTAGONISTE SI SONO DIVERTITE... E ANCHE NOI! E SPERIAMO CHE SARA' COSI' ANCHE PER VOI QUANDO TROVERETE IL FRUTTO DEI NOSTRI SFORZI IN LIBRERIA NEL 2001! ARRIVEDERCI!!"



# giancarlo alessandrini

scheda di  
fabrizio  
gallerani



Nasce a **Iesi**, in provincia di Ancona, il **20 Marzo 1950**. Appassionato da sempre al disegno (da piccolo rimane addirittura folgorato da una serie di soldatini disegnati da **Hugo Pratt** sul *Corriere dei Piccoli*) si avvicina all'ambiente professionale subito dopo il diploma (conseguito all'istituto d'Arte di Ancona) grazie all'interessamento del disegnatore **Silvano Marinelli**, suo conterraneo.

**1972** Su consiglio di Marinelli, il giovane e timidissimo Alessandrini si presenta alla redazione del **Corriere dei Ragazzi** in cerca di consigli. La prima persona che incontra è **Aldo Di Gennaro** che, incuriosito dai suoi disegni vuole mostrarli al direttore, **Giancarlo Francesconi**. Alessandrini quel giorno esce dalla redazione con la sua prima sceneggiatura.

Quella sceneggiatura ("*Il Cifrario del Maggiore Martin*" che appartiene alla serie **L'invio nel Tempo** per i testi di **Mino Milani**) è di fatto il suo primo racconto pubblicato. La collaborazione con il CdR proseguirà con numerosi "liberi" per i testi, oltre che di Milani, di **Pier Carpi**, **Manocchia**, **Castelli**, **Ventura**, **Selva** e **Maltese**.

**1973** L'anno successivo a quello del suo esordio gli viene assegnata la serie **ANNI 2000**, scritta da Milani, antesignano esempio di fantascienza all'italiana. Alessandrini ne disegnerà tutti e 10 gli episodi di cui è composta fino alla definitiva conclusione nel 1974.

**1975** Terminata **ANNI 2000**, sempre per il CdR e sempre su testi di Milani, crea graficamente il personaggio di **Lord Shark** disegnandone i primi 12 episodi. Nell'ambito di questa nuova serie, ispirata vagamente ai racconti di Salgari, Alessandrini dimostra le sue spiccate doti di narratore per immagini. Malgrado la velocità imposta dai tempi ristretti di realizzazione, i

personaggi, ed i luoghi che fanno da sfondo alle vicende, sono sempre caratterizzati in maniera molto efficace.

**1975** Tramite contatti con lo studio **Giolitti**, molto attivo con le case editrici inglesi e americane, disegna per la **Fleetway** alcune storie di guerra. Un solo episodio, "*La cortina di bambù*" viene ristampato in Italia, dalla **Dardo**, sulla testata **Prima Linea**.

**1976** Disegna due, dei soli tre episodi non firmati da Di Gennaro, de **Il Maestro**, storica serie pubblicata sul CdR con i testi del "solito" Milani. E proprio alcune tavole del **Il Maestro** costituiranno il motivo scatenante per il divorzio dal CdR. La testata sta lentamente "morendo". Molti vecchi autori se ne sono già andati, compreso il vecchio direttore, **Barberis**, che ha appena preso il suo posto, rispedisce alcune di queste tavole, giudicate troppo sintetiche, ad Alessandrini accusandolo di lassismo e scarso impegno. Alessandrini cade dalle nuvole e per tutta risposta rispedisce a sua volta i disegni senza modifiche, saluta e termina la collaborazione.

**1976** Su testi di Castelli e **Gomboli**, disegna la serie di **Eva Kant** per **Cosmopolitan**. Si tratta di racconti brevi (7/8 pagine) dei quali, la compagna di **Diabolik** è la protagonista. Dopo la pubblicazione sulla rivista saranno ristampate su **Il Mago** (1978) e raccolte poi in volume da **Massimo Baldini Editore**.

**1977** La collaborazione con la Bonelli avviene in sordina. **Sergio Bonelli**, estimatore di Lord Shark, chiede ad Alessandrini di disegnare un numero della collana **Un uomo un'avventura**. I testi sono affidati a Castelli che, scrive, in una sola notte, la sceneggiatura de **L'Uomo di Chicago**. A metà delle tavole **Berardi** e **Milazzo** lo contattano per **Ken Parker**. Alessandrini è spaventato (soprattutto dalla lunghezza delle storie) ma accetta. Dopo un

esordio incerto (KP n.6 "Sangue sulle Stelle") che presenta tavole realizzate obbiettivamente troppo velocemente, aggiusterà il tiro e disegnerà altri 5 albi.

**1978|** Il rapporto instauratosi con Castelli, fin dai tempi del CdR, gli offre l'opportunità di una breve parentesi di collaborazione con la **Mondadori** e l'effimero settimanale **Supergulp**. Per la testata (sulla quale sono apparsi anche i primi racconti di **Allan Quatermain** prototipo del futuro Martin Mystère) disegna 4 racconti di **Steve Vandam** su testi di **Tiziano Sclavi** e un racconto di guerra, **Kilroy**, con i testi dello stesso Castelli.

**1980|** Inizia la collaborazione con **Il Giornalino** delle **Edizioni Paoline**. Disegna alcuni episodi della serie **Ai confini dell'avventura**, tratti da racconti di **Folco Quilici** e scritti da **Sanmauro**. Proseguirà poi con la serie **Storie di tutti i tempi** per i testi di **Renata Gelardini**

**1981|** Sempre per il **Giornalino**, crea graficamente la serie **Rosco & Sonny**, testi di **Nizzi**, per la quale, unica concessione in tutta la carriera, si diverte a autoritrarsi nei panni di Sonny. Disegna i primi 8 episodi, la serie continua tutt'oggi con i disegni di **Rodolfo Torti**.

**1982|** A Castelli, dopo la chiusura di SuperGulp, è rimasta nel cassetto questa idea definita di un personaggio a metà fra l'archeologo e l'avventuriero e dopo averla proposta a numerosi editori (compresa la tedesca **Zack**) ed aver fatto fare numerose prove ad altrettanti disegnatori (tra i quali **Zaniboni** e **Bagnoli**) chiede ad Alessandrini di caratterizzare il personaggio per la futura pubblicazione in Bonelli. Le prove di Alessandrini

vengono immediatamente accettate e la serie di **Martin Mystère** fa il suo esordio nelle edicole nell'aprile del 1982. Da allora Alessandrini ha disegnato tutte le copertine, diversi numeri della serie regolare, albi speciali, almanacchi, il primo gigante e numerosi **racconti brevi**.

**1983|** Bonelli acquisisce la proprietà della testata **Orient Express** (in precedenza edita dall'**Isola Trovata**) e nel tentativo di attuare una sorta di promozione incrociata fra fumetto "d'autore" e fumetto seriale, allega al n.13 della rivista il n.1 di

Martin Mystère, facendo inoltre disegnare ad Alessandrini un racconto breve ("**Il sorriso della Gioconda**") a colori ed in grande formato. Purtroppo l'esperimento non riesce: il poco tempo concesso ad Alessandrini lo costringe ad un lavoro di routine (tanto che nelle ristampe successive la storia sarà completamente ridisegnata) ma è soprattutto la pessima colorazione, eseguita redazionalmente, a rovinare il risultato finale.

**1990|** Tutt'altro risultato invece per **L'uomo di Mosca** che Alessandrini disegna per la rivista **Torpedo** della **Acme** di **Francesco Coniglio**, su testi di **Roberto Dal Prà**. Il suo segno ha ormai raggiunto l'evoluzione ed un livello di maturità indiscutibili e le tavole di questa storia sono una vera gioia per gli occhi. Il prodotto, ispirato graficamente alla linea chiara, è perfetto per il mercato francese, ed infatti le edizioni **Bagheera** di **Claude Moliterni** ne pubblicano l'albo in Francia (addirittura rivendendone i diritti per la pubblicazione a puntate sul quotidiano **France Soir**) e ne commissionano anche il



Studio per il personaggio di Arianne

seguito. Per problemi personali di Dal Prà il seguito dell'Uomo di Mosca non vedrà mai la luce così come **Lacrime d'oppio**, un'altra storia di Dal Prà della quale Alessandrini disegna solo alcune tavole di prova. In quel periodo tuttavia Alessandrini estende la sua collaborazione con la Acme pubblicando, su **Splatter** e **Mostri**, alcuni racconti umoristici per i testi di Dal Prà e di **Sicomoro**.

**1991** | La collaborazione con Dal Prà si consolida con **Anastasia Brown**, detective sgangherato (ha il volto di *Walter Mattau* e soffre di colite) e dotato di un cinico senso della giustizia. Ne vengono realizzati tre episodi medio-brevi per **Comic Art** che andranno a comporre un volume brossurato.

**1991** | Arrivano i primi riconoscimenti ufficiali. Riceve il premio **ANAF** come migliore disegnatore dell'anno.

**1992** | Sempre su **Comic Art**, Alessandrini fa il suo esordio come autore completo. Pubblica infatti un paio di racconti brevissimi (delle piccole gags) della serie **Fatti e misfatti a Planet Arium**. L'esperienza proseguirà con un altro racconto (**Suakin**) per la rivista amatoriale **Gulliver** edita dal **CAF**. In questi racconti l'elemento denominatore, oltre ad una fortissima carica grottesca, appare il continuo rimando ad atmosfere alla **Moebius**.

**1992** | Da una costola di Martin Mystère nasce **Zona X**, il primo "balenottero" della Bonelli. Alessandrini è chiamato a disegnare le copertine anche di questa collana.

**1992** | E' l'anno della consacrazione. Al **Salone**

**internazionale dei Comics di Lucca** riceve l'ambito **Yellow Kid** come miglior disegnatore.

**1993** | Alla premiazione di Lucca, Moliterni avvicina Alessandrini. Ha in progetto una serie sulle avventure di **Indiana Jones** da realizzare con uno stile che si avvicini il più possibile alla linea chiara. Nascono così tre episodi (per ora pubblicati esclusivamente in Francia da Bagheera) dove il segno di Alessandrini si sposa felicemente alla scuola di **Jacobs** ed **Hergé**.

**1996** | Zona X diventa bimestrale e il legame con Martin Mystère si fa più labile. Tuttavia le copertine restano dominio di Alessandrini che, anzi, inizia a colorarle direttamente utilizzando le ecoline con ottimi risultati. Con il numero 13 Alessandrini fa il suo esordio anche in questa collana disegnando una bella storia della **Magic Patrol** ("*Il risveglio dei draghi*") per i testi di [Vincenzo Beretta](#).

**1998** | Il n.32 di Zona X ospita "*Il segreto del re degli Elfi*" di ben 136 tavole. La trama scritta da Beretta ha chiare

connotazioni *fantasy* e Alessandrini disegna un ennesimo capolavoro, sfoggiando uno stile a metà fra la scuola francese degli **Humanoids Associés** (Moebius, Caza) e quella degli incisori di fine secolo (**Doré** in testa).

**2001** | Realizza i disegni di Outremer, saga *fantasy* scritta da Beretta, il cui primo volume, cartonato e a colori, esce in Francia per i tipi dell'editore **Albin-Michel**.

**2002** | Oltremare è pubblicato in Italia da Alessandro Editore.



Studio per il personaggio di Celine

Nasce a **Milano**, il **25 Maggio 1968**.

**1987** Frequenta il Corso di Scrittura Creativa del centro culturale "La Casa Zoiosa" di Milano.

**1988** Finito il liceo scientifico inizia a lavorare con la casa editrice **Stratelibri** (quella di Magic) su vari giochi di ruolo.

**1989** Inizia a collaborare con lo **Studio VIT** e lavora come redattore e recensore sulle riviste di videogiochi "K", "Gamepower" e "Zeta".

**1991** Per conto dello Studio VIT lavora per due anni tra Italia e Inghilterra come responsabile della rivista "PC Review". Intanto frequenta il corso di sceneggiatura della "Scuola del Fumetto" di Milano.

**1992** Si propone ad [Alfredo Castelli](#) come sceneggiatore di [Martin Mystère](#). La prima storia che scrive è "La maledizione del Sahara" che uscirà solo nel 1998 nel [gigante n.4](#).

**1994** Viene pubblicata su [Zona X](#) la sua prima storia per la **Sergio Bonelli Editore**: [ZX 8B](#) "Le Due Sfingi".

**1995** Pubblica le prime storie su Martin Mystère ([MM 158/159](#) "Gli uomini Corvo") e [Nathan Never](#) ([NN sp5](#) "Il



Studio per il  
personaggio  
di Lucrezia



giorno della meteora").

Insieme ad Alfredo Castelli crea per Zona X le mini-serie **Magic Patrol** e **Atlantis Tales** (rimasta inedita) sviluppando il background storico della base segreta Altreve e di Atlantide.

**1996** Inizia a lavorare su due giganti di Martin "Il Segreto delle Ombre Diafane" (pubblicato nel 2002 nel [gigante n.8](#)) e "Il Mistero della ragione" (inedito) e uno di

Nathan "Berenice" (inedito).

**1998** Inizia a sviluppare dei progetti con [Giancarlo Alessandrini](#). Beretta e Alessandrini

vengono contattati dall'editore francese **Albin Michel** (dopo l'uscita della storia [ZX 32A](#) "Il Segreto del re degli Elfi")

**1999** Vengono presentati alla Comiconvention gli studi per la serie [Outremer](#) (**Oltremare**)

**2000** Lavora per il gruppo editoriale **Kataweb** come responsabile dell'area di divertimento elettronico del gruppo.

**2001** Dopo una lunga gestazione esce il secondo team-up tra Nathan e Martin [NNMM2](#) "Il segreto di Altreve".

**2001** Esce in Francia il primo volume della saga fantasy Outremer.

**2002** Oltremare è pubblicato in Italia da **Alessandro Editore**.



THE MAKING OF  
**OLTREMARÉ**

WEB EDITION

ALESSANDRINI



BERETTA