

## La piccola eroina Mary Marvel

**Mary Marvel** è la protagonista dell'omonima serie ideata da Otto Binder e Mark Swayze e pubblicata dalla Fawcett Comics (in seguito passata alla DC Comics). Mary è appena adolescente ed è parente del più famoso Captain Marvel (precisamente la gemella).

Apparve, per la prima volta, nel fumetto **Captain Marvel adventures** n. 18 del dicembre 1942. Orgogliosamente presentata ai lettori del fumetto dallo stesso fratello Captain Marvel (Billy Batson) e da Captain Marvel jr. (Freddy Freeman).

Nel dicembre 1942 cominciò la serie a lei dedicata. Mary Marvel apparve anche su **Wow**, su **The Marvel Family**, su **Shazam!** ed altri fumetti.

Indossa un abito corto a maniche corte, di colore rosso bordato di oro e fermato alla vita da una cintura dorata. Sul petto porta il simbolo del fulmine (caratteristico di Captain Marvel) e sulle spalle un mantello bianco con bordo dorato. Calza mezzi stivaletti. Il suo vero nome è Mary Batson. E' stata dotata di super poteri (capacità di volare, forza e velocità) dal mago Shazam. E, da ragazzina, si trasforma in eroina pronunciando semplicemente il nome del mago. A differenza del fratello, che nella trasformazione in Captain Marvel diventa un adulto, lei resta ragazzina. Nel numero 25 del giugno 1948 si trova una storia scacchistica dal titolo Checkmate (6 pagine a colori). Freckles, una ragazzina amica di Mary, litiga e prende a botte un ragazzino. Il rumore della lotta allarma Mary che si trasforma in eroina e interviene. Freckles le spiega tutto. Rodney, campioncino della città, sostiene che lei non è adatta a giocare a scacchi perché è senza cervello. Mary suggerisce a Freckles di imparare il gioco e di sfidare Rodney in un torneo. L'amica accetta la proposta di Mary e, insieme, si

recano in un negozio. Prima di entrare Mary si trasforma nuovamente in ragazzina.

Il negoziante spiega di aver ricevuto in mattinata due set di scacchi e di averne venduto uno al signor Butt, proprietario del negozio di sigari. Ne ha solo uno. Freckles e Mary comprano il set ed escono dal negozio.

Subito dopo entrano due loschi individui e spiegano al negoziante di aver comprato il set di scacchi del signor Butt e di voler comprare il secondo. Il negoziante li informa di aver venduto il secondo set alle due ragazzine appena uscite. I due loschi individui le seguono fino a casa.

Freckles comincia subito a studiare il gioco.

Giunta la notte i due loschi individui, servendosi di una scala, entrano in casa di Freckles.

Le urla della ragazzina fanno intervenire l'eroina Mary Marvel che libera l'amica ma non riesce ad impedire il furto della scacchiera.

L'indomani, Freckles e Mary Marvel ritornano al negozio per parlare con il negoziante e lo informano del furto della scacchiera. Il negoziante è sbigottito. È successo la stessa cosa alla scacchiera venduta al signor Butt. Qualcuno l'ha rubata. Il furto è stato denunciato alla polizia, ma perché rubare un set economico e di plastica?

Mary intuisce che qualcosa è nascosta all'interno dei pezzi degli scacchi. In volo, assieme a Freckles, raggiunge la fabbrica che costruisce gli scacchi. Entrano da una porta laterale e trovano due operai – i due loschi individui – che stanno lavorando agli stampi dei pezzi.

Interviene il proprietario della fabbrica. Mary spiega

l'accaduto e i suoi sospetti. Il proprietario mostra l'interno di alcuni pezzi: non c'è nulla.

Ma Mary sa che i pezzi più importanti sono il Re e la Regina. Al loro interno trovano dei diamanti.

La fabbrica, infatti, costruisce sia set di plastica che set intarsiati con gemme. I due malviventi rubavano le pietre preziose dalla fabbrica, le nascondevano all'interno dei Re e delle Regine. In questa maniera superavano i controlli di sicurezza della fabbrica. Non restava loro che acquistare i sets recuperando le pietre preziose. Un ingegnoso furto. Scoperti, i due cercano di fuggire ma Mary Marvel li cattura dando loro **scacco matto**. Il proprietario ringrazia Mary Marvel.

Alla fine della storia Freckles rinuncia all'idea di imparare il gioco. Per lei, gli scacchi, sono pericolosi!



[3] Carmelo Coco 18/11/2018

**Nota generale:** Tutte le copertine (e i disegni interni) dei fumetti mostrati in questi articoli sono di proprietà dei rispettivi Autori/Editori. In attesa dei chiarimenti del decreto attuativo della Legge n. 2 del 2008 (diritto d'autore) mi sono attenuto, per le immagini coperte da copyright, alle disposizioni del **comma 1-bis articolo 70**: “È consentita la libera pubblicazione attraverso la rete internet, a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro”. Ovviamente sono indicate le testate dei fumetti, gli editori, i disegnatori (quando menzionato), etc. Le riproduzioni delle copertine (e disegni interni al fumetto) sono a bassa risoluzione (300 dpi) di dimensioni non superiori a 350X500 con un velo particolare (applicato in fase di scansione) che le rende "non utili alla riproduzione a stampa" e, pertanto, non commercializzabili.



**CCI-ITALIA**  
**CCI-ITALIA**

[www.cci-italia.it](http://www.cci-italia.it)

Sezione Italiana del CCI [www.cci-italia.it](http://www.cci-italia.it)