

Diabolik: Il tempo mitico di un fumetto iconico*

Marcello Serra**

Universidad Carlos III de Madrid

This article describes the fundamental characteristics of the *Diabolik* serial system and reflects on the temporality that characterises it. In particular, it examines how the essentially iterative nature of the main series generates a mythic temporality that, despite the introduction over the last twenty years of some aspects of narrative continuity, still permeates the entire *Diabolik* universe. The paper also discusses the construction of serial memory in the different publications dedicated to *Diabolik*; specifically, it addresses the issue of retroactive continuity and emphasises the role of some figurative elements that, assuming a symbolic function, contribute to the cohesion of this imaginary universe.

Keywords: *Diabolik*; comics; series; temporality; textual memory.

* Articolo proposto il 20/03/2023. Articolo accettato il 30/05/2023

** mserra@hum.uc3m.es

Iniziamo con una affermazione scontata: Diabolik ed Eva Kant sono due tra le più importanti icone criminali prodotte dall'industria culturale italiana. Un po' meno ovvie sono le ragioni per cui hanno raggiunto tale status e continuano a mantenerlo a 60 anni dalle loro prime apparizioni. A nostro modo di vedere, uno degli elementi chiave nello sviluppo dell'immaginario che avvolge questa fedelissima coppia di ladri è il sistema seriale che ne racconta le avventure. L'obiettivo di queste pagine è descriverne il funzionamento e mostrarne alcune implicazioni.

Prima di intraprendere l'analisi, va segnalato che, in modo analogo ad altri prodotti altrettanto longevi, le storie di Lady Kant e del re del terrore si sono sviluppate attraverso progetti diversi, dando vita a una serialità che, negli anni, si è fatta via via più articolata e complessa. *Diabolik*, la serie a fumetti inaugurata nel novembre del 1962 e pubblicata dalla casa editrice Astorina con una cadenza attualmente mensile, è giunta al momento in cui scriviamo (marzo 2023) al numero 913, albo in cui si celebra il sessantesimo anniversario della comparsa di Eva. A questa testata principale si aggiungono diverse ristampe, vari numeri speciali legati a occasioni o iniziative particolari, e una seconda serie regolare, *Il grande Diabolik*, iniziata nell'aprile del 1997, che al momento presenta una periodicità quadrimestrale. Inoltre, tra novembre 2015 e giugno 2017, nelle edicole è apparso *DK. L'altro Diabolik*, un progetto di rielaborazione dell'universo narrativo attualmente concluso con un epilogo pubblicato nel gennaio 2019. A tutto questo vanno aggiunte le riscritture e gli sviluppi di questo mondo in territori diversi dal fumetto, come quelli del romanzo, del cinema, dello sceneggiato radiofonico, dei cartoni animati, dei giochi da tavolo o elettronici, della pubblicità e persino della musica (Carpi 2016, pp. 75-96). Per quanto a volte interessanti, questi progetti restano comunque periferici rispetto al cuore della serialità delle avventure di Diabolik, che è costituito dalle due collane a fumetti regolari. È a queste, pertanto, che dedicheremo la nostra analisi.

Innanzitutto, va osservato che questo sistema seriale è organizzato a partire da una classica struttura iterativa (Eco 1985), che nella testata tradizionale appare in forma quasi pura. La caratteristica essenziale di questo genere di serialità è l'assenza di relazione temporale tra un albo e un altro, che fa sì che gli avvenimenti del secondo non dipendano da quelli del primo. Come conseguenza, è in gran parte irrilevante l'ordine in cui appaiono gli episodi, che risultano più o meno intercambiabili. Essendo contenuti in volumetti autoconclusivi, infatti, ciò che li unisce non è il far parte di un intreccio più ampio e articolato, che è assente, quanto il fatto di avere gli stessi protagonisti, alcuni coprotagonisti comuni e una struttura narrativa sufficientemente simile.

Nel nostro caso, i protagonisti sono Eva e Diabolik, ed esiste un coprotagonista praticamente fisso, l'ispettore Ginko, a volte accompagnato dalla sua compagna Altea di Vallenberg, anche lei nobile come la sua rivale. Per quanto riguarda la struttura narrativa, si

sviluppa su schemi molto stabili, ma che aprono a infinite varianti. Nella maggior parte dei casi, Diabolik ed Eva cercano di rubare qualche oggetto prezioso, ma il colpo fallisce; questo crea un ostacolo, e una sfida, che alla fine vengono superate in un modo piuttosto ingegnoso; generalmente, infine, i dettagli di quest'ultima fase vengono illustrati mediante la ricostruzione offerta da uno dei protagonisti.

Questa forma iterativa si è definita nelle sue linee principali molto in fretta e, nella collana principale, si è mantenuta pressoché immutata. Tra le poche eccezioni possiamo citare il caso delle primissime storie, fortemente ispirate alle avventure di Fantomâs e in cui la testata era ancora alla ricerca della propria cifra caratteristica; qui, infatti, nonostante ciascun numero presenti una chiusura narrativa, esistono dei motivi di fondo che continuano ad essere portati avanti, in particolare legati a Elizabeth, fidanzata di Diabolik fino alla comparsa di Eva nel terzo numero della serie. Un'altra anomalia rilevante è quella che ha coinciso con i 60 anni della testata, celebrati con l'evento eccezionale di un'unica lunga storia raccontata sugli albi di settembre, ottobre e novembre 2022.

Al di là di casi puntuali come questi, però, *Diabolik* è una collana molto restia a introdurre forme di continuità tra un numero e l'altro. Nel corso degli anni, l'universo finzionale è certamente cambiato, ma quasi mai si osservano trasformazioni che dipendono da eventi concreti. In linea di massima, dunque, l'evoluzione di questo mondo non dipende da un tipo di causalità temporale e narrativa: gli avvenimenti di un episodio non hanno strascichi né conseguenze e, con una operazione di ripristino dello status quo, il successivo riparte come se nulla fosse accaduto. Coerentemente, *Diabolik* resta sempre fedele a un ruolo tematico ben definito, quello del ladro, reiterando immancabilmente il percorso narrativo in esso condensato. Questa staticità di fondo è favorita dal fatto che è rarissimo che i personaggi secondari compaiano più di una volta, anche perché le storie sono incentrate sulla lotta tra *Diabolik* ed Eva, da una parte, e Ginko dall'altra.

Al riguardo, va detto che esistono alcune eccezioni e non tutti i personaggi secondari sono del tutto effimeri. Bettina Ramblé, ad esempio, compare tre volte nella serie principale e due nelle storie ospitate nella collana *Il grande Diabolik*. All'inizio, si tratta di una bambina a cui Eva e Diabolik si affezionano. Negli albi più recenti, invece, Bettina appare cresciuta e, ovviamente, è impossibile collocare cronologicamente gli ultimi episodi prima di quelli più vecchi. Si tratta però, appunto, di una eccezione. Di regola, invece, sappiamo che un episodio dei primi anni Sessanta, ad esempio, è anteriore a uno dei nostri giorni perché è cambiato il modo di disegnare i protagonisti, che hanno corpi un po' più atletici; perché è cambiata la tecnologia, che è però sempre un po' diversa da quella del nostro mondo; o perché Diabolik è meno spietato di prima. Anche questo, però, non è chiaramente riconducibile a degli avvenimenti che ne modificano l'etica e la condotta. In tal senso, è significativo il numero 59 della collana storica, *Angoscia*, quello in cui Bettina compare per la prima volta. Qui Diabolik si mostra capace di provare affetto disinteressato e, a partire da questo momento, non sarà più un personaggio perverso, ma piuttosto un criminale indifferente alla legge e alle definizioni correnti di bene e male. Tuttavia, non è qualcosa che accade in questo numero a creare una modifica nel carattere di Diabolik; non si assiste

infatti un processo di trasformazione, ma piuttosto, molto semplicemente, da quell'episodio in poi si instaura un nuovo ordine delle cose.

Una parziale eccezione a questa incapacità degli eventi di scalfire la struttura dell'universo narrativo la troviamo nel famoso numero 279, intitolato *Un amore nuovo*. L'albo esce nel dicembre del 1974, dopo un periodo in cui la figura di Eva aveva perso centralità e indipendenza, assumendo un ruolo tradizionale di compagna fedele e in secondo piano. In questa avventura, in cui si sente l'eco delle rivendicazioni femministe dell'epoca, Eva si mostra insofferente a certi atteggiamenti di *Diabolik*, il quale, dopo aver temuto di aver perso la compagna, ammette alla fine dell'episodio di averla trattata "come un oggetto"; questa consapevolezza, inoltre, lo spinge a dichiarare che quanto è accaduto avrà delle conseguenze: tra loro è nato, afferma, "un amore nuovo".

In generale, però, è molto difficile rintracciare, tra i diversi numeri, serie di eventi legati da relazioni causali, e tale prerogativa rende l'universo di *Diabolik* sostanzialmente immobile. Il tempo degli albi di questa collana non segue le leggi della temporalità storica. Piuttosto, si viene a creare un effetto molto simile a quello che Umberto Eco (1964) aveva riscontrato nel caso di Superman, e che è tipico, tra le altre, della serialità dei fumetti di supereroi della DC Comics, in particolare fino agli anni Settanta.

Nella sua analisi, Eco osservava come le storie di Superman si svolgessero "in una sorta di clima onirico [...] in cui appare estremamente confuso cosa sia avvenuto prima e cosa sia avvenuto dopo" (1964, p. 242). Gli eventi presentati in episodi diversi non erano uniti tra loro da un filo logico, non erano ordinati secondo una necessità e, dunque, veniva meno per il lettore l'importanza della nozione di ordine temporale.

Analogo è il caso di *Diabolik*: la temporalità diegetica, propria della narrazione seriale, è praticamente assente, tanto è vero che tra il 1973 e il 1978 vennero riproposti degli albi arretrati come numero 6 e 12 delle serie annuali. Appare invece una temporalità extradiegetica, che ha che vedere con l'ordine di pubblicazione degli episodi e la memoria dei lettori.¹ In altre parole, si affermano una serie di presupposti narrativi che si basano su un passato che non è quello cronologico, ma piuttosto quello delle storie pubblicate. Allo stesso tempo, emerge anche una specie di memoria dei personaggi, che si caratterizza per essere piuttosto selettiva. Solo pochi eventi ne entrano a far parte, mentre altri, la maggior parte, è come se non fossero mai accaduti, e non ci si fa riferimento. Di fatto, non ce n'è un gran bisogno perché, come dicevamo, i comprimari delle storie di *Diabolik* compaiono di solito una volta sola e quasi mai più di due. In questo modo, generalmente, non esistono antefatti di cui il lettore dovrebbe essere al corrente per poter comprendere un episodio. Inoltre, questa memoria raccoglie, essenzialmente, un numero più o meno fisso di informazioni che, proprio a causa della selettività che la contraddistingue, aumentano poco e con difficoltà.

Il carattere "sospeso" della serialità iterativa, dovuto all'assenza di una progressione lineare, possiede un'ulteriore proprietà distintiva che contribuisce a caratterizzare il mondo di *Diabolik*: le serie di questo genere possono far riferimento alla realtà dei loro lettori, ma non hanno l'obbligo di seguirne la logica. In questo senso, ad esempio, proprio perché il tempo non segue una progressione lineare, *Diabolik* può continuare a guidare, ancora oggi,

la Jaguar E-Type apparsa per la prima volta nell'albo numero due. L'appartenenza di questa automobile all'immaginario degli anni Sessanta è indiscutibile, ma la sua ineluttabile *presenza*, negli albi di oggi come in quelli di ieri, non risulta anacronistica. Seguendo la tipologizzazione proposta da Boris Uspenskij (1987), infatti, la temporalità stabilita dalla serialità iterativa di *Diabolik* non è cronologica (o storica), ma piuttosto mitica (o cosmologica). Questo significa che il presente descritto da ciascun nuovo albo non è proiettato verso il futuro, e appare invece come la manifestazione di uno stato originario. In altre parole, anziché tendere verso una fine, le storie di *Diabolik* riaffermano al contrario la stabilità di alcuni presupposti iniziali ed eterni.

Un'altra questione da segnalare ha a che vedere con il fatto che questo tipo di serialità, caratterizzata da un continuo ristabilimento dell'equilibrio di partenza, è particolarmente congeniale al genere poliziesco, di cui *Diabolik* rappresenta una specie di rovesciamento. In un libro di qualche anno fa, Guido Vitiello (2008) segnalava che, nel giallo classico, il colpevole di un delitto, una volta smascherato pubblicamente, funziona come capro espiatorio che consente alla comunità di recuperare la propria innocenza e di ritornare a uno status quo. In *Diabolik*, che è un giallo al contrario, il successo e la fuga di Eva e Diabolik, la conferma seriale della loro presenza, continuano invece a ricordare la colpa originaria di una società di ricchi parassiti. Tanto è vero che le sorelle ideatrici di *Diabolik*, Angela e Luciana Giussani, nell'immaginario verbale di interrogatorio sul caso *Diabolik* contenuto nel famoso "Librone rosso", dichiararono: "Diabolik finirà di esistere solo quando la nostra società non avrà più bisogno di gente come lui per rilevare le proprie contraddizioni..." (Giussani e Giussani, 1974, p. 39).²

Se ci limitassimo a prendere in considerazione gli albi della collana tradizionale, avremmo probabilmente già segnalato tutte le questioni fondamentali riguardanti la serialità del mondo di *Diabolik*. Tuttavia, a partire dal 1997 questo universo immaginario si è reso più complesso con l'introduzione della testata *Il grande Diabolik*, di cui sono stati pubblicati fino ad oggi 46 albi inediti. Uno degli elementi di interesse di questa collana è che molte storie sono dedicate al passato dei personaggi, aspetto invece non molto indagato nel corso della serie regolare.

Da un certo punto di vista, queste storie del passato introducono aspetti di continuità, ovvero un certo effetto di progressione temporale lineare. Tuttavia, come cercheremo di mostrare, questo non implica una scomparsa della temporalità mitica. Prima, però, è importante segnalare come il dialogo tra gli episodi della serie tradizionale e quelli de *Il grande Diabolik* rendano più complesso il processo di costruzione della memoria seriale. In particolare, diventano significativi i casi di continuità retroattiva, conosciuti nel discorso dei fan con il termine *retcon*, contrazione di *retroactive continuity*. Al riguardo, ci sembra opportuno osservare come tali fenomeni funzionino in modo analogo alla costruzione della memoria culturale (Serra 2011), la quale, per definizione, è qualcosa che prende forma dopo gli eventi e, soprattutto, che cambia nel tempo. In altre parole, la memoria di oggi può sempre essere modificata da uno sguardo futuro e, se seguiamo il modello proposto da Jurij Lotman (1971), ci sono tre modi attraverso cui la si può creare oppure correggere. Per il nostro discorso, è interessante rilevare che i fenomeni di *retcon* presentano un funzionamento analogo.

La prima forma in cui, secondo Lotman, è possibile modificare la memoria culturale è aggiungendo nuove informazioni, ovvero producendo testi che vanno ad occupare le “diverse cellule del sistema gerarchico della cultura” (1971, p. 46). Questo aumento quantitativo della conoscenza caratterizza anche la prima strategia di *retcon* possibile, che osserviamo quando si procede a colmare degli spazi lasciati vuoti nelle storie anteriori. È il caso, ad esempio, degli albi *Eva Kant. Quando Diabolik non c’era* o *Ginko. Prima di Diabolik*, in cui vengono raccontati per la prima volta degli episodi del passato di Eva e Ginko. In casi come questi, gli sceneggiatori sono soliti prendere spunto da eventi raccontati negli albi anteriori, o anche da semplici riferimenti o accenni, per ampliare l’enciclopedia memoriale dell’universo narrativo.

Il secondo modo di costruzione della memoria culturale prevede invece una “ridistribuzione entro la struttura delle cellule” (Lotman 1971, p. 46), che comporta un cambiamento nella valutazione di quanto è registrato nella memoria e del concetto stesso di fatto memorizzabile. Lotman afferma che si tratta di una “riorganizzazione del sistema codificante, il quale, pur rimanendo se stesso nella propria autocoscienza e pur pensandosi come ininterrotto, riordina infaticabilmente i codici particolari” (*ibidem*). Nel campo della serialità, questa logica si manifesta nei casi di alterazione, in cui si racconta una versione diversa di alcuni eventi presentati anteriormente. Un caso emblematico è quello delle origini di Diabolik, rivelate per la prima volta nel mitico numero 107, *Diabolik chi sei?* Il titolo riprende una domanda di Ginko a cui Diabolik risponde “io non so chi sono”, per poi procedere a raccontare della sua vita su un’isola governata da un personaggio chiamato King, dove era giunto da neonato e in cui aveva ricevuto un’educazione criminale. Negli anni, queste vicende sono state narrate più volte, venendo arricchite soprattutto negli albi della collana *Il grande Diabolik*. Questi sviluppi, però, smentiscono o rendono implausibili una serie di fatti esposti nella prima storia. Volendo, gli sceneggiatori avrebbero una buona scusa per giustificare i cambiamenti. Trattandosi di eventi riferiti da Diabolik, infatti, alcuni particolari potrebbero non essere veritieri. Ciò che conta, però, è che i nuovi episodi modificano la memoria dei lettori e, con essa, la continuità narrativa.

Infine, l’ultima strategia di *retcon* è quella della sottrazione, cioè della cancellazione di alcuni elementi di *continuity* per far sì che altre storie possano essere raccontate. Questo corrisponde al ruolo giocato dall’oblio nell’ambito delle dinamiche culturali e, nel mondo di Diabolik, è piuttosto tipico della serie regolare. Ad esempio, abbiamo già visto che la maggior parte dei comprimari appare solo in un episodio, alla fine del quale scompare dalla memoria, contribuendo alla sensazione che la serie non progredisca. Un altro caso interessante, più specifico, è quello dello sguardo ipnotizzatore che Diabolik possiede nei primi albi, una specie di superpotere che successivamente scompare, venendo semplicemente “dimenticato”.³

In tutto questo, è indubbio che il carattere iterativo della serialità di *Diabolik* sia stato contaminato dall’introduzione di elementi di continuità narrativa. Di conseguenza, anche la temporalità mitica dovrebbe cedere il passo a un modello più vicino a una temporalità storica. Al riguardo, è sicuramente vero che, grazie al proliferare di storie che raccontano il passato dei protagonisti, la cronologia inizia ad assumere una certa rilevanza. Tuttavia, a

ben vedere, queste novità non rompono veramente la condizione di temporalità sospesa che abbiamo descritto. Queste storie, infatti, sono sempre narrate dai protagonisti, secondo il modello del racconto incapsulato all'interno di una cornice narrativa, e l'effetto è un po' quello dello svelamento di un mito: i lettori aumentano la propria conoscenza, ma i personaggi non arricchiscono la loro esperienza. Diabolik, Eva o Ginko hanno già vissuto quegli eventi, e le loro storie emergono da una memoria perduta, descrivendo un mosaico atemporale, una situazione di perenne status quo.

Peraltro, ciò risulta in curiosa consonanza con il fatto che l'innamoratissima coppia criminale è nemica del Capitale, del denaro "padre e figlio di se stesso" (Giussani e Giussani, 1974, p. 38) e, più in generale, di ogni forma di accumulazione. Nonostante i loro colpi vadano quasi sempre a segno, all'inizio della storia successiva Eva e Diabolik non sembrano più ricchi di prima e continuano a svolgere la stessa vita, organizzata attorno alla ricerca continua di una nuova sfida. Tanto è vero che nel numero 2 de *Il grande Diabolik*, intitolato *Il tesoro di Diabolik*, si racconta di una specie di museo in cui il re del terrore conserva degli oggetti a lui specialmente cari, ma alla fine della storia non si fa scrupoli a lasciare che vengano distrutti; quando Eva gli chiede il perché, lui afferma che si trattava di un punto debole e che, nella sua vita, "c'è posto soltanto per pochi ricordi... e per un solo amore!".

Ampliando ancora un po' lo sguardo, il carattere mitico della temporalità di questo sistema seriale non sembra minato neanche da *DK. L'altro Diabolik*, in cui si presenta un mondo alternativo, quello che si sarebbe potuto sviluppare se Angela Giussani, al momento di ideare il suo personaggio, non si fosse ispirata al feuilleton, ma ai moderni fumetti di supereroi e alle serie televisive contemporanee. Questa diversità è ribadita dalla continuità molto forte tra i vari albi, che possono essere letti come un'unica storia, presentando dunque caratteristiche narrative in netto contrasto con l'aspettualità iterativa della serie tradizionale. Tuttavia, vista in prospettiva, ci pare che l'idea di fondo risponda ancora a una logica di tipo mitico. Questo progetto, infatti, non dota il mondo di Diabolik di una cronologia stringente. Piuttosto, *DK* estrae il mito di Diabolik e lo trasferisce in un luogo diverso, reiterando la sua universalità e, nonostante presenti una narrazione cronologica, ne riafferma il carattere atemporale.

A questo punto, se non esiste una logica causale che unisca i vari episodi e le varie collane dedicate a Diabolik, è lecito domandarsi quali siano i dispositivi che assicurano la tenuta di questo universo immaginario. Al di là delle proprietà isolate finora, che contribuiscono a uno stile "diaboliko" certamente riconoscibile, ma di cui siamo lontani dall'aver tracciato un ritratto esaustivo, un ruolo fondamentale lo giocano alcuni elementi figurativi che, per forza iconica e resistenza al cambiamento, possiamo definire simbolici. Per lo meno se intendiamo il simbolo come un segno che svolge funzioni tanto sincroniche quanto diacroniche, cioè come un elemento che, legandosi a una memoria, permette a un sistema culturale di darsi una identità nel presente (Lotman 1987).

Esprimendo il proprio disappunto riguardo al film diretto da Mario Bava e uscito al cinema nel 1968, le sorelle Giussani dissero che, molto semplicemente, non si trattava di *Diabolik*. La ragione? "Non usa le maschere, non lancia pugnali... e poi lei non ha lo

chignon". Questa lezione è rimasta ben presente nelle varie articolazioni della serie, tanto che le storie del passato dei personaggi non mancano di indagare le origini di questi elementi, o caricarli di senso, a volte creando cortocircuiti di memoria. Un esempio significativo è rappresentato dalla tavola n. 137 di *Eva Kant. Quando Diabolik non c'era*, che descrive un momento in cui Eva ha appena recuperato il cognome che le spetta per nascita; adesso è Eva Kant e, dunque, seduta alla toeletta, si guarda allo specchio e avvolge i capelli nella forma iconica che la contraddistingue(rà).

Le maschere, i pugnali che fanno SWIISSSS, la Jaguar E-Type, la sagoma e lo sguardo di Diabolik, il bacio che conclude quasi tutte le avventure, la cravatta di Ginko o lo chignon di Eva sono simboli perché attraversano le distinte serie e l'intero universo "diaboliko": si legano a una memoria mitica, la selezionano, la condensano e, così facendo, ribadiscono una identità. È la loro immutabile presenza che, al di là di tutte le differenze, ci permette di dire: questo è *Diabolik!*

Nota biografica

Marcello Serra insegna presso la Universidad Carlos III de Madrid e i suoi interessi di ricerca ruotano intorno alla teoria dei media e la semiotica della cultura. Tra gli altri argomenti, ha scritto di fumetti, cultura popolare, comunicazione politica e giornalismo.

Bibliografia

- Barbieri, D. (1992). *Tempo, immagine, ritmo, racconto. Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti*. Tesi di dottorato in Semiotica: Università di Bologna.
- Carpi A.C. (2016). *Fenomenologia di Diabolik*. Eboli: NPE.
- Eco, U. (1964). *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani.
- Eco, U. (1985). L'innovazione nel seriale. In U. Eco, *Sugli specchi e altri saggi* (pp. 125-146). Milano: Bompiani.
- Giussani, A., Giussani L. (1974). *Il caso Diabolik*. Milano: Aster-Dardo.
- Lotman, J.M. (1971). Sul meccanismo semiotico della cultura. In J.M. Lotman e B. Uspenskij, *Tipologia della cultura* (pp. 39-68). Milano: Bompiani 1975.
- Lotman, J.M. (1987). Il simbolo nel sistema della cultura. In J.M. Lotman et alii, *Il simbolo e lo specchio. Scritti della scuola semiotica di Mosca-Tartu*, a cura di R. Galassi e M. De Michiel (pp. 53-66). Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 1997.
- Serra, M. (2011). Notes sur la sémiotique des comics de superhéros. *Société. Revue de sciences humaines et sociales*, 106, 15-24. doi: 10.3917/soc.106.0015, ISSN: 0765-3697.
- Uspenskij, B. (1987). *Storia e semiotica*. Milano: Bompiani.
- Vitiello, G. (2008). *La commedia dell'innocenza. Una congettura sulla detective story*. Roma: Luca Sossella.

¹ Riprendiamo qui, adattandole, alcune considerazioni elaborate da Daniele Barbieri (1992) a proposito dei fumetti di supereroi.

² Il passo continua così: “un giorno, quindi, che se anche vorremmo vicino per tutto ciò che questo implicherebbe, è ancora lontano. Quand’anche prima di quel giorno Diabolik smettesse di far parlare di sé, non s’illudano i benpensanti: c’è un Diabolik potenziale in ognuno di coloro che ogni giorno chinano la testa passando davanti al padrone” (Giussani e Giussani, 1974, p. 39).

³ Oppure, nel caso del *remake* del numero uno, *Il re del terrore*, apparso nella collana *Il grande Diabolik*, la forza ipnotica dello sguardo viene trasformata in una semplice abilità di seduzione e persuasione, seguendo la modalità della alterazione esaminata anteriormente.