

La oscuridad y el mal: iconografías de la negatividad en Diabolik*

Ivan Pintor Iranzo**
Universitat Pompeu Fabra

This article constitutes an iconographic approximation to the gestures of the main character of Diabolik, understood as the embodiment of new aesthetics based on the idea of negativity in Italian comics. On the one hand, the protagonist appears as a synthesis of a tradition of avengers and sophisticated criminals rooted in feuilleton literature and movie serials, with Fantômas and Irma Vep, the protagonist of *Les Vampires*. On the other hand, Diabolik entails the creation of a new and well-differentiated figure concerning the masked avengers from the first decades of the 20th century, such as *The Phantom*. Based on an iconological methodology (Aby Warburg, Georges Didi-Huberman), and figural study of visual motifs (Nicole Brenez), we approach the visual iconography of Diabolik's dark silhouette to reveal his singularity within the historical inscription of Giussani's sister's criminal comic book series. Diabolik is ultimately revealed as a counterfigure to the Italian economic miracle, an antecedent of a contemporary vision of surveillance and attention economy capitalism, and a visual embodiment of negativity or apophatic aesthetics.

Keywords: comics, Diabolik, gestos, negatividad, iconografía

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

** ivan.pintor@upf.edu

Toda comunidad humana se forja sobre un sacrificio fundacional (Girard, 1972), toda creencia comporta una incongruencia originaria y todo sistema social exige un principio de negatividad que equilibre sus fragilidades. Enfundado en un traje que le confiere la apariencia de una mera silueta oscura, sin ningún otro principio ético que el lucro personal y el placer de la acción criminal, Diabolik fascinó a la Italia del *miracolo economico* precisamente por el hecho de encarnar un principio de negatividad absoluta, sin justificación idealista alguna. A diferencia de justicieros enmascarados como *El zorro* (1919), de Johnston McCulley, que reivindicaba justicia social, y de igual modo que criminales encapuchados como *Fantômas* (1911-1963), de Marcel Allain y Pierre Souvestre, e Irma Vep, el personaje protagonista de *Les Vampires* (1915-1916) —el serial cinematográfico dirigido por Louis Feuillade después de su adaptación de *Fantômas*— Diabolik constituye una contrafigura del orden. Su actividad incesante es un contrapeso de la aparente armonía apolítica de la ciudad de Clerville, capital del ficticio estado homónimo inventado por sus autoras, Angela y Luciana Giussani, para escenificar los lances y delitos de su personaje.

Pero a diferencia de *Fantômas*, en cuya máscara artistas como Magritte y el poeta Ernst Moerman¹ supieron advertir una anticipación del surrealismo, Diabolik no personifica únicamente una subversión aristocrática contra el orden. La verdadera némesis de *Fantômas* entre las brumas del París nocturno son, al fin y al cabo, las herramientas de control de la policía científica en una sociedad cada vez más marcada por la vigilancia y el control, por esa antropometría signalética comparada de la que fue padre Alphonse Bertillon, cuyo sistema fue adoptado por todos los cuerpos policiales del mundo occidental a partir de 1888. Para Diabolik, el control social no parece ser un obstáculo sino más bien lo contrario, un acicate para confundirse con otros rostros y cometer sus actos delictivos ya que posee la habilidad tecnológica para replicar la *facies*, el gesto y la apariencia de cualquier ciudadano y aprovecha a su favor la ilusión de control de la biometría.

En realidad, el modo de negatividad que acompaña a Diabolik parece adelantarse a la sociedad contemporánea, no fundada tanto en la obligación o en el carácter explícito de la vigilancia y el control como en el rendimiento y la vigilancia horizontal y recíproca. “Esperaba que pudiéramos descansar un poco. Tener unas buenas vacaciones”, le reprocha Eva Kant a Diabolik cuando se dispone a salir para preparar su próximo golpe, el robo a la contessa Viendemar en el filme *Diabolik. Ginko a l’attacco!* (2022), de Antonio y Marco Manetti. “Diabolik no se va de vacaciones”, responde él, a lo que Eva replica: “Pero Eva sí, y además cree que se lo merece”. “Adelante, si quieres. Puedo prescindir de ti”, responde Diabolik con la frialdad que le caracteriza y sin ánimo de descansar o disfrutar de sus numerosos botines. Desde el jueves 1 de noviembre de 1962 en el que por vez primera apareció el “episodio piloto” de *Diabolik, Il re del terrore*, en formato de bolsillo y con una portada surcada por los ojos del protagonista y el grito horrorizado de una joven, Diabolik no parece en realidad haber descansado, sino haberse consagrado a un incesante esfuerzo, el crimen, que ocupa todo su tiempo, que confunde su ocio y su trabajo en una única secuencia temporal ininterrumpida.

Un catálogo gestual del mal y la negatividad

Desde un punto de vista metodológico, es posible acercarse a la evolución de la figura de Diabolik desde la lógica iconográfica del estudio de los motivos visuales y gestualidades que se constelan en su construcción (Balló y Pintor, 2021). Con Diabolik, el cómic italiano dejó atrás la iconografía pedagógico-heroica de *Corriere dei Piccoli*, el universo de la aventura de *Tarzan* o *Cino e Franco*, y reivindicó una estética más cercana a Mandrake (1934), de Lee Falk y Phil Davis o *The Phantom* (1936), de Falk y Ray Moore, abriendo el camino hacia la aparición del cómic adulto. Introdujo un modelo fundado en la violencia y el erotismo pronto seguido por series como *Kriminal* y *Satanik* (1964), sostenidos por la habilidad gráfica y narrativa de Magnus (Roberto Raviola) y Max Bunker (Luciano Massimiliano Secchi), seguido más tarde por una plétora de publicaciones de explotación con títulos como *Sadik*, *Goldrake*, *Zakimort*, *Isabella*, *Justine*, *Jessica*, *Jacula* (Barbieri, 2010: 45). El gran proyecto de creación de un camino alternativo de aproximación a la historicidad de las imágenes gestado por el historiador del arte Aby Warburg es la matriz a partir de la cual, en un sentido hermenéutico, cabe abordar el presente artículo como una aproximación a la iconografía y la gestualidad en la serie Diabolik centrada en la noción de negatividad.

En el seno de la iconología de Warburg, el gesto constituye un mediador entre fuerzas corporales y sociales, psicológicas e históricas. Llámese iconología del intervalo o, como prefería el propio Warburg (1999), ciencia de la cultura, lo esencial de su legado, activo en la actualidad a través de filósofos e historiadores del arte como Giorgio Agamben (2005) y Georges Didi-Huberman (2002, 2023), es el énfasis en la empatía artística —*Einfühlung*— y el interés por la transmisión histórica de las fórmulas de pathos —*Pathosformeln*—, por la respuesta energética y emotiva del espectador hacia los repertorios y supervivencias gestuales —*Nachleben*—. Warburg concibió las imágenes de su atlas visual *Mnemosyne* (1929) como un archivo en movimiento, y las agrupó de manera temática con la intención de suscitar un modelo de conocimiento a través del montaje (Pintor, 2017). La atención hacia las sacudidas temporales es lo que hace de *Mnemosyne* una herramienta óptima para pensar el cómic serial, que al igual que el cine, constituye, de acuerdo con la expresión de Oksana Bulgakova, una “fábrica gestual” (Bulgakova, 2005).

Con las primeras entregas de *Diabolik*, las hermanas Giussani construyeron un catálogo gestual del mal, el *giallo* y la agresión, con ecos del cine de Lang, Hitchcock, Buñuel o George Franju: sótanos, campanarios, iglesias e incluso el tabú de la decapitación en una entrega tan temprana como *Diabolik # 2, L'inafferrabile criminale* (1962), que reaparece en *Atroce vendetta* (Diabolik #4, 1963). El número 1, *Il re del terrore*, con la autoría del legendario Angelo Zarcone en los dibujos, era además un despliegue expresionista capaz de congregar sinestésicos planos cortos sobre los gritos de horror de la señora Garian y los ojos de Diabolik, o el rostro de un espantapájaros en el que se camufla el protagonista. En un sentido figural (Brenez, 1998) esos gritos y gestos parecen preludiar los que incorporará cinco décadas más tarde el cineasta David Lynch en *Inland Empire* (2006) y *Twin Peaks, The Return* (Showtime: 2017). En ambos casos, Lynch elabora una idea central: la del grito

como agujero, y la de la mancha como rasgado de la superficie del celuloide. Es llamativo, en ese sentido, que en torno a Diabolik cristalizase un gesto parangonable al que el artista Lucio Fontana imprimía sobre sus telas en la misma época: horadar un agujero, hacer un tajo en la realidad, una brecha a través de la cual la negatividad se manifiesta y rompe la fantasía del espacio. Las apariciones de Diabolik en los primeros números son casi agujeros negros horadados en medio de la aparente tranquilidad de Clerville.

Iconografías del trabajo criminal

En torno a los años sesenta del siglo XX, en los que aparece Diabolik, la sociedad disciplinaria que describe Foucault en *Surveiller et punir* (1975)², todavía regida por la prohibición, no sólo fue dando lugar a una sociedad del control³, sino también a una sociedad del rendimiento, de acuerdo con el fantasma que recorre la serie y que se manifiesta de una manera plena en las sociedades neoliberales actuales. La sociedad disciplinaria, tal como aparece descrita por Foucault, es una sociedad de la negatividad fundada en el mandato y la prohibición, conforme al verbo modal negativo “no-poder” (*Nicht-Dürfen*). Por el contrario, la sociedad del rendimiento que define el filósofo coreano-alemán Byung-Chul Han “se caracteriza por el verbo modal positivo poder (*Können*) sin límites”; “A la sociedad disciplinaria todavía la rige el no. Su negatividad genera locos y criminales. La sociedad del rendimiento, por el contrario, produce depresivos y fracasados” (Han, 2010: 27).

En la perenne actividad de Diabolik, que parece temer al reposo y la improductividad, cristaliza el imperativo del rendimiento, la amenaza de una responsabilidad sobre uno mismo que parece desterrar cualquier forma de pacto social. El adagio de Byung-Chul Han al referirse a las sociedades contemporáneas, según el cual “vivimos en un tiempo pobre de negatividad” (Han, 2012: 17), entendida como contacto con la alteridad, no parecería a priori adherirse con facilidad a ese 1962 en el que el primer volumen de *Diabolik* apareció en los quioscos en medio de la niebla milanese, la *scighera*. El mundo acababa de estar al borde de una Tercera Guerra Mundial a causa de la Crisis de los misiles, Estados Unidos no dejaba de intervenir en Vietnam y hacer pruebas nucleares en Nevada y Marilyn Monroe había sido hallada muerta en su casa de Brentwood, en Los Angeles.

No parecían, pues, faltar fundamentos de negatividad, de posible irrupción de la catástrofe en una sociedad en la que hacía pocos meses que Eichmann había sido juzgado. Sin embargo, con el plan Marshall estadounidense había quedado sembrada sobre la ruina de Europa la semilla de la estructura psicosocial de las sociedades contemporáneas. “Yes we can” es el lema que inunda el presente desde la construcción social de la realidad surgida en los años cincuenta como testimonio de un “realismo capitalista” (Fisher, 2009) sólo parcialmente visible en aquellos momentos a causa del influjo del bloque soviético. A la pregunta ¿por qué actúa Diabolik?, la única respuesta es: porque puede. Estrictamente por eso, como un *glitch* o quiebra que asegura que el sistema funcione, y que cobija al

mismo tiempo todo el legado de los justicieros y bandidos enmascarados. Esa condición de *glitch* es la que también hace de él casi una mancha, un agujero y un gesto violento sobre la página, en particular en los primeros números.

En el mundo distópico creado por Alan Moore y David Lloyd como espacio crítico contra las políticas de Margaret Thatcher en Reino Unido en *V de Vendetta* (1988-89), el gabinete de curiosidades del protagonista constituye una forma de resistencia romántica ante el totalitarismo. Por el contrario, la guarida de Diabolik no está consagrada al placer, el hedonismo o la belleza sino todo lo contrario; es un mero depósito subsidiario de la acumulación de capital del personaje, un remanente bancarizado de su actividad que rubrica el circuito del capital. Diabolik dista mucho de la condición anarquizante de *Rocambole* (1857), de Ponson du Terrail, o de Arsène Lupin (1905), de Leblanc. Su cubil, además de ser una caja fuerte opaca, es también en ocasiones un laboratorio de ensayo —como se escenifica en números como *Diabolik # 867* (2019), que comienza con lo que parece ser ya un delito en curso, en realidad ensayado en un entorno controlado bajo la mirada de Eva—, pero siempre entendido como un espacio de estandarización postfordista del crimen cuando no de creación de símbolos para el semiocapitalismo (Berardi, 2018).

A diferencia de Eva Kant, Diabolik es casi incapaz de emociones empáticas. Como Silvia Ziche ha parodiado en *Diabolik Sottosopra* (2021), suele ir comentando cada una de las cosas que hace, y su poder es el de la pura ejecución. “Para cada problema intento encontrar la solución adecuada”, proclama el protagonista en el largometraje *Diabolik* (2021), de los hermanos Manetti. Con los años, los gestos del trabajo criminal de Diabolik, aparecen hilvanados con la tecnología. Ésta actúa como lo que Heidegger (1962) denominara un *Ge-Stell*, esto es un armazón, “marco” o “matriz disciplinar” (Kuhn, 1962) puesta al servicio del crimen en un medio urbano, alejado de la naturaleza. A diferencia de otros cómics seriales italianos con los que ha coexistido en el tiempo, como las series de la Bonelli *Tex*, *Dylan Dog*, *Julia* o *Dampyr*, la naturaleza sólo aparece en *Diabolik* en tanto que fuente de bienes cuantificables. Son necesarias las superficies artificiales para que la silueta de Diabolik aparezca como un auténtico rasgado en la realidad.

A modo de conclusión: una estética postpolítica y apofática

Al mismo tiempo que un superhéroe tan ligado al exceso de palabra y melodrama como Spiderman aparecía por vez primera en el número de agosto de 1962 de *Amazing Fantasy* de la mano de Stan Lee y Steve Ditko, Diabolik irrumpía con los rasgos opuestos: casi mudo y sin dudas, abocado a la acción criminal. En la figura de Diabolik se superponía el legado de Fantômas, Irma Vep o The Phantom, en el que las hermanas Giussani se inspiraron para narrar los orígenes de su personaje en *Diabolik, chi sei?* (*Diabolik # 107*, 1968). A la vez, se infiltraba en las formas de la cultura popular italiana una negatividad abstracta —entendida, con Heidegger, en tanto *Nichtheit*, como vector trágico del tiempo y condición esencial del ser— que constituye el punto ciego a la luz del cual la dimensión simbólica de

la sociedad aparece en su plena dimensión productiva como régimen de gestos y de dispositivos de poder. Si bien en el proyecto de Aby Warburg, centrado en las continuidades entre la iconografía antigua, el Renacimiento y la política de principios del siglo XX, no hay motivos visuales vinculados a la mancha o la negatividad, sí hay un espacio oscuro que se abre entre los motivos en su atlas *Mnemosyne* en las últimas planchas, como un “inaferrable iconográfico”, el signo de lo negativo.

Judex, el vengador de la película en doce episodios realizada por Louis Feuillade en 1916, aparece en *Il re del terrore* exactamente así, como un inaferrable iconográfico, como una mancha sobre la página, un agujero negro. Encarna, como los Concetti Spaziali de Fontana, el hilo de una estética apofática (Pintor, 2018) de acuerdo con el término teológico que designa la vía mística negativa de aproximación a lo divino —del griego ἀποφάναι que significa “decir no”, “negar”—. Diabolik, en el que se disuelven las divergencias ideológicas y la idea de clase social, es ante todo una mancha, una ruptura de la superficie, algo que el cineasta Olivier Assayas supo ver con respecto a Irma Vep al rallar y horadar el negativo en homenaje a los letristas en su largometraje homónimo *Irma Vep* (1996). Como los halos de luz y los negativos quemados en torno al rostro de Irma Vep (Maggie Cheung en la película), la presencia de Diabolik y sus gestos de estandarización criminal quiebran y sostienen a la vez la ilusión del pacto social y el sistema capitalista en Clerville. Suspenden asimismo la política y retratan, desde hace más de sesenta años, los efectos del capital al hacer de su entorno un estado de excepción y de sus delitos un *glitch* imprescindible.

Nota biográfica

Ivan Pintor Iranzo is associate professor of Contemporary Cinema, Comparative Media, and Comic Studies at the University Pompeu Fabra and a member of the CINEMA Research Group. Coordinator of the research projects Visual Motifs in the public sphere and MUMOVEP (Mutations of Visual Motives in the Public Sphere: Pandemic, Climate Change, Gender Identities, and Racial Conflicts, 2022-2025). His study about comic book aesthetics *Figure del fumetto* (Naples: Polidoro Editore) was published in 2020. In addition, he has published around 50 academic articles and contributed to more than 60 books, including *El poder en escena* (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2023), *Penser les formes filmiques contemporaines* (Grenoble: UGA Éditions, 2022) and *Les Motifs au cinéma* (Rennes: PUR Éditions, 2019). He is also a screenwriter, and has curated exhibitions about cinema, comic books, and popular culture for different Spanish museums.

Bibliografía

- Agamben, G. (2005). “Aby Warburg e la scienza senza nome”. *La Potenza del pensiero*, 123-146. Vincenza: Neri Pozza, pp.123-146.
- Balló, J. y Pintor Iranzo, I. (2021). “Visual Motifs and Representations in the Public Sphere”, *Communication and Society*, 2021, 34(2), eds.

- Barbieri, D. (2010). *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea*. A cura di Sergio Rossi. Roma: Coniglio Editore.
- Berardi, Franco 'Bifo' (2018). *Futurabilità*. Roma: Nero Editions, 2018.
- Brenez, N. (1998). *De la figure en général et de corps particulière*. París-Bruselas: De Boeck.
- Bulgakova, O. (2005). *Fabrika zhestov*. Moscow: NLO.
- Celis Bueno, C. (2016). *The Attention Economy: Labour, Time and Power in Cognitive Capitalism*. Rowman & Littlefield International. Londres-Nueva York.
- Deleuze, G. (1990). "Post-scriptum sur les sociétés de contrôle", en: Deleuze, G. *Pourparlers 1972 – 1990*. París: Minuit.
- Didi-Huberman, G. (2002). *L'Image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. París: Minuit.
- Didi-Huberman, G. (2023). *Brouillards de peines et de désirs. Faits d'affects, 1*. París: Minuit.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism*. Ropley: John Hunt Publishing.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir*. París: Gallimard.
- Girard, R. (1972). *La Violence et le Sacré*. París: Grasset.
- Han, B-C. (2010). *Müdigkeitsgesellschaft*. Berlín: Matthes & Seitz (2012, La sociedad del cansancio. Barcelona, Herder).
- Heidegger, M. (1962). *Die Technik und die Kehre*, Neske: Pfullingen.
- Kuhn, T. S. (1962). *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago University Press.
- Negri, A., Hardt, M. (2000). *Empire*. París, Exils.
- Pintor Iranzo, I. (2017). "Formas del Atlas y el Ensayo Visual a Partir de Aby Warburg: el Montaje, la Emoción y el Gesto". *Barcelona, Research, Art, Creation*, 5(2), 156-188. doi: 10.17583/brac.2017.2684.
- Pintor Iranzo, I. (2018): "El vacío, la cólera y el mal en la ficción contemporánea. Una estética de la negatividad". *La estética televisiva en las series contemporáneas*. Valencia: Tirant Humanidades, pp. 60-85.
- Razac, O. (2008). *Avec Foucault, après Foucault. Disséquer la société de contrôle*. París, L'Harmattan.
- Warburg [1929] (2016). A. Warburg, Mnemosyne. Einleitung. Introducción al Bilderatlas [1929], nueva edición crítica e traducción de Maurizio Ghelardi, "La Rivista di Engramma" n. 138, setiembre/ottobre 2016.
- Warburg, A. (1999). *The Renewal of pagan antiquity: contributions to the cultural history of the European Renaissance*. Los Angeles: Getty Museum.

¹ La única obra cinematográfica dirigida por Moerman fue el cortometraje *Monsieur Fantômas* (1937), si bien ya cuatro años antes había aludido al personaje en su poemario *Fantômas* (1933), dedicado a Jean Cocteau.

² "La 'discipline' ne peut s'identifier ni avec une institution ni avec un appareil; elle est un type de pouvoir, une modalité pour l'exercer, comportant tout un ensemble d'instruments, de techniques, de procédés, de niveaux d'application, de cibles ; elle est une 'physique' ou une 'anatomie' du pouvoir, une technologie", señala Foucault, en *Surveiller et punir* (1975, p. 251).

³ La expresión se refiere a una sociedad en la que el control de las personas tiene lugar “non plus par enfermement, mais par contrôle continu et communication instantanée”, señala Deleuze (1990, p. 236), y en la que “les mécanismes de maîtrise se font [...] toujours plus immanents au champ social, diffusés dans le cerveau et le corps de citoyens” (Negri-Hardt 2000, p. 48). Se trata de una expresión de atribución polémica, que Deleuze afirmó haber tomado de la obra del escritor William Burroughs y desarrollada tanto por el propio Deleuze, como por Negri y Hard o Razac (2008).