

**Coincidenze e concomitanze fra Diabolik e gli antieroi giapponesi Golgo 13 e Lupin III. Circolazione e circolarità di tratti e ispirazioni comuni nell'*esprit du temps* degli anni Sessanta e Settanta\***

Marco Pellitteri\*\*

Xi'an Jiaotong-Liverpool University

The figure of Diabolik (1962) was conceived by professional talents immersed in the zeitgeist of the 1960s and 1970s, and it is a syncretic amalgam of many characteristics of that historical period. Created in Italy, Diabolik has an international and, to a certain extent, transcultural dimension. For this reason, this article analyses some convergences and similarities between Diabolik and two other anti-heroes of Japanese comic books also born in the cultural ferment of the 1960s: Lupin III (1967) and Golgo 13 (1968)

**Keywords:** Diabolik, Sixties and Seventies, nero comics, manga, gekiga, universal masculine

---

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

\*\* Marco.Pellitteri@xjtlu.edu.cn

## Introduzione

Nella memoria collettiva, ogni decennio del XX secolo che ci ha visti consumare cultura è individuabile con una serie di parole, oggetti, stili, nomi e sentimenti che potranno non essere unici rispetto a quel decennio ma che percepiamo come a quello peculiari.

Questo *esprit du temps* non riguarda solo i massimi sistemi ma, proprio come l'opera seminale di Edgar Morin (1962), si adagia anche sulle manifestazioni più potenti dell'industria culturale; e su di esse insiste una dimensione di quello spirito che rimane oltre i limiti temporali di quel decennio e va a permeare pure i seguenti.

Se lo spirito del tempo è un'impronta che rende un periodo riconoscibile per i suoi tipici stili di cui le menti creative delle culture popolari s'inebriano, potremmo allora leggere in modo produttivo, quasi come dei processi di eterogenesi dei fini, esiti visuonarrativi dagli stili grafici e dalle intenzioni estetiche e narrative fra loro paragonabili, anche se pensati da punti di partenza distinti e realizzati per pubblici a volte diversi. Nel caso qui in esame si è pertanto cercato di fornire, se non delle prove, almeno congrui indizi a supporto.

*Diabolik* è una serie lanciata nel 1962 con un progetto editoriale e commerciale molto innovativo. Come raccontato in varie interviste dalle due creatrici della collana, l'idea era stata quella di far leggere storie avvincenti ai pendolari di un Nord Italia laboriosi e forse senza troppo tempo e dedizione per leggere narrativa non illustrata, secondo un formato di racconto tematico e visuale che mimava non solo il poliziesco alla francese ma anche l'impatto di uno schermo simulativamente a metà fra quello cinematografico (16:9) e quello televisivo dell'epoca (4:3); in un'inconsapevole previsione della miniaturizzazione degli schermi a cui assistiamo oggi con quelli dei nostri dispositivi multimediali mobili, la cui dimensione è straordinariamente comparabile a quella delle vignette (due per pagina ed entrambe orizzontali) di ogni tavola di ogni storia della serie *Diabolik*.

Ciò stabilito, il nocciolo di questo articolo è che seppure *Diabolik* abbia elementi di unicità come prodotto della cultura di massa italiana (Eco 1966), vi sono almeno altri due esempi di serie di enorme longevità, dotate di tratti accostabili a *Diabolik*, edite in Giappone negli stessi anni: *Lupin III* (1967-) e *Golgo 13* (1968-). Quest'accostabilità è il frutto di scaturigini storico-popolari ed estetiche omologhe che vedono in processi storici e mediatici precipui i nuclei originari degli esiti incarnati da questi fumetti: il romanzo d'appendice, il tema del criminale mascherato al contempo borghese e anti-borghese, e i *tópoi* della notte urbana, della dialettica fra guardie e ladri e di una perentoria assertività virile (Castelli 1967, Brancato 1994), uniti a un elemento di paradossalità fra l'impeto eversivo che parrebbe quasi anarchico (specie in *Lupin III* e in parte in *Diabolik*) e quella tensione verso l'autoritarismo e il conservatorismo borghese tipico di moltissimo fumetto d'avventura o supereroico, tanto europeo quanto statunitense (Pellitteri 2007 e 2011).

Prima di proporre il nostro nucleo agomentativo, in cui suggeriremo le coincidenze e concomitanze del titolo dell'articolo, presentiamo dei brevi identikit di queste due proprietà intellettuali, che, più di *Diabolik*, spaziano attraverso molti altri media oltre al fumetto.

## ***Lupin III (1967-)***

Rupan sansei (lett. Lupin III) è apparso per la prima volta sul settimanale *Manga Action* (Futabasha): creato da Kazuhiko Katō (1937-2019) con lo pseudonimo Monkey Punch e serializzato lì dal 10 agosto 1967 al 27 aprile 1972, la sua prima versione si ispira ai *comix* americani underground, ai film su James Bond e a vari generi di *exploitation* filmica, traducendoli per il medium manga in una grafica scoppiettante. Le serie successive ed ulteriori storie a sé appariranno col titolo *Shin Rupan sansei* (23 giugno 1977 – 28 maggio 1981), mentre in seguito Katō, dal '97, coordinerà altri autori sulle gesta di Lupin nipote.

La seconda serie di *Lupin III* è stata pubblicata, in Italia, nel 1994-96 dalla Star Comics nella collana "Mitico" (29 numeri più due volumetti fuoriserie); in seguito la Kappa Edizioni / KappaLab ha prodotto volumi realizzati in Italia (1999-2006) con l'approvazione di Monkey Punch stesso. La prima serie originale era stata nel frattempo edita dal 2002 al 2003 ancora da Star Comics nella collana "Orion", benché incompleta (120 episodi su 129), per poi essere riproposta, completa, dal medesimo editore nel 2016-17.

## ***Altri media***

In Italia Lupin III è famoso soprattutto nelle sue versioni animate. Molte sono le serie dedicategli, dalla prima del 1971-72 in 23 episodi + film pilota alla seconda, che lo ha consacrato nell'immaginario: quella del 1977-80 in 155 episodi. Seguiranno, fino al 2018, altre quattro serie e due serie *spin-off*. Numerosi i film animati per il cinema e gli speciali per la TV, nonché alcuni film con attori e in CGI (LEP 2022). Né mancano i videogiochi.

## ***Chi è Lupin III***

Riportare un passaggio tratto da un articolo sulla versione web della rivista *Wired* suggerisce come anche la stampa divulgativa abbia colto bene gli aspetti essenziali di questo personaggio:

Monkey Punch amava i film bondiani e i polar francesi [...]. Il suo protagonista era invero "bondiano", un uomo egocentrico, adrenalina-dipendente, sempre sul filo del rasoio, amante dei piaceri e del lusso, delle macchine veloci e delle donne, una diversa ogni notte. Il primo **Lupin era uno con cui non si scherza**, astuto, audace, ironico [...]. Il **Lupin** consegnato (che non piaceva al suo autore) è quello messo a punto tra la metà della prima stagione [della serie animata] e la seconda, la sua versione "meno

pericolosa”: arguto, infallibile e inafferrabile ma senza essere un criminale pericoloso e spietato; geniale, divertente e burlone, che passa dal guidare la vistosa [...] Mercedes Benz SSK alla [...] più alla mano Fiat 500 classica. Non infierisce sui deboli e ha un’unica donna nella sua vita, la *femme fatale* [...] Fujiko/Margot. Un mito che incontra altri miti (reali e fittizi, **come Niki Lauda e Lady Oscar**). A renderlo irresistibile, tutte queste cose, ma soprattutto il fatto che incarni un **sogno proibito di libertà** totale, di essere fuori, anzi oltre, la legge (Negri 2022; grassetti nel testo originale; in parentesi quadre, nostri inserimenti).

Lupin III nella sua carriera di ladro ha, in effetti, guidato molte belle automobili: da corsa, come la Ferrari 312B1 (1970), la Mercedes Benz SSK 1928 e la Mercedes Benz SSKL 1931, la Alfa Romeo 2300 Touring 1932 e la Tyrrel P34 (1976), e poi un’altra auto carismatica anche a dispetto delle dimensioni e prestazioni, la citata Fiat 500.

## ***Golgo 13 (1968-)***

È apparso dal 1968 prima sulla rivista *Big Comic* (Shōgakukan) e poi in collane dedicate e altre riviste fino alla morte del suo creatore, Takao Saitō (1936-2021), ma continua con altri autori; nella primavera 2021, col 200° volume, *Golgo 13* è divenuto il manga di un autore unico più longevo di tutti i tempi. Fu creato, guarda il caso, per sostituire un manga su James Bond che veniva edito in Giappone su licenza. *Golgo 13*, infatti, è spesso chiamato “il James Bond giapponese”, benché sia un sicario, non un eroe dello stato.

In Italia, l’editrice Jpop ha pubblicato nel 2012 e nel 2014 due selezioni di tredici storie rappresentative: *Golgo 13: Author’s Selection*, in tre volumi singoli o in un unico box e *Golgo 13: Readers’ Selection*, sempre in tre volumi singoli o in un unico box.

## *Altri media*

Due film dal vivo, fra i quali uno (del 1977) col celebre attore Sonny Chiba; una serie di anime da 50 episodi (2008-9) e vari OVA;<sup>1</sup> un videogioco per Sega (1984) e altri due titoli videoludici di successo nel 1990 e negli anni Duemila; un’infinità di sponsorizzazioni pubblicitarie, a dispetto della natura di killer del personaggio, fatto risaputo dal pubblico.

## *Chi è Golgo 13*

Duke Togo, assassino per procura, è noto per un atteggiamento calcolatore, un’espressione cupa e algida, superbe abilità di tiro e talento con le donne. La stragrande maggioranza delle persone che muoiono per mano sua sono malvagie e almeno in parte, a detta degli altri personaggi (e forse anche di alcuni lettori), meritano la morte. È per lo più taciturno e ha ammesso di avere paura della morte e dei suoi avversari: odia anche quando

le persone si avvicinano o stanno dietro di lui, e prende a pugni chiunque lo faccia; non stringe mai la mano a nessuno perché la destra deve rimanere sempre libera. Non tende a travestirsi e il viso riconoscibile non lo aiuta. Ha varie auto, fra cui una Ford Laser nella miniserie OVA *Golgo 13: The Professional*.

Forniti gli elementi chiave dei due personaggi e risparmiandovi quelli di Diabolik, che sono descritti in altri articoli di questo numero di *Mediascapes journal*, sotto proponiamo tre aspetti essenziali dei due antieroi giapponesi che vanno visti in risonanza con quelli del criminale mascherato di Angela e Luciana Giussani.

## La mascolinità

Innanzitutto, evidenziamo una mascolinità priva di compromessi: a partire da quella corporea, nell'affermazione visuale della prestanza fisica, di elementi visivi quali gli occhi arguti o acuti, l'espressione seria o sardonica, l'abilità atletica e altre doti come la forza bruta, e quell'energia ancestrale che attira le donne e mette in soggezione gli altri uomini.

Golgo 13 si caratterizza per una calcolata ferocia, una virilità ferina, la freddezza, l'indole ombrosa, il taglio di capelli senza fronzoli, le sopracciglia disegnate come due grosse e lunghe macchie nere, le ombre che gli caratterizzano le rughe espressive, il naso dritto e il mento volitivo. Lupin III invece è di Golgo 13 come, in parte, di Diabolik, una versione alternativa e gioviale, caratterizzato com'è da grande vitalità sessuale eppure, tratto simile al genio del male di Clerville, devoto a una sola donna; tuttavia questo tratto, come indicato prima, è un cambiamento dalla versione a fumetti donnaiola e guascona a quella per gli anime, più morigerata, dato il pubblico designato di età inferiore; e, anche questo, solo *in pectore*, dato che le opportunità con la procace Fujiko sfumano sempre nel nulla.

Infine, laddove Golgo 13 non ride mai e Diabolik al massimo sorride in modo sinistro, Lupin III ride e sghignazza spesso, versione clownesca di un ipotetico James Bond ladro, non solitario (Lupin lavora sempre in squadra, cfr. *infra*) e anti-sistema.

## Metodi di lavoro, destrezza, ampiezza dell'azione

Golgo 13 è un cecchino micidiale ed è affezionato al suo fucile di precisione M16, ma è a suo agio con pistole, coltelli e lunghi appostamenti. Il suo campo d'azione è globale, il che non deve sorprendere dato che, come per Lupin III, il Giappone ha ben poco d'eccitante dal punto di vista della criminalità e della violenza rispetto ai contesti statunitense, europeo, africano, mediorientale o latinoamericano.<sup>2</sup> Dunque, la traslazione di larga parte delle sue azioni dal Giappone ad altri luoghi, per lo più metropolitani perché – come ha notato, fra gli altri, Zigmunt Bauman in *Modernità liquida* (2011) – oggi, contrariamente a quanto avveniva fino a trecento anni fa, a essere sicure sono le campagne e a essere letali sono le città. Golgo 13 non si traveste come Diabolik, ma il suo volto, a livello fisiognomico e stilistico,

sembra una mistura fra Diabolik e la sua nemesi Ginko; e la sua uniforme non è una tuta di lycra attillata e mimetica, ma, in genere, un completo sobrio e d'ottimo taglio con camicia e cravatta o maglione a collo alto. Ciò che allora colpisce, a livello simbolico, è la riconduzione borghesizzante e composta, e a modo suo mostruosa e sinistra, dell'occupazione di assassino per procura quasi a un impiego d'ufficio.

La maggiore somiglianza fra Lupin III e il trasformista di Clerville, invece, è proprio nel tripudio di maschere, travestimenti, fughe al cardiopalma e salvataggi rocamboleschi – per tornare, *nomen omen*, alle ispirazioni d'appendice. L'immaginario nipote dell'altrettanto immaginario ladro creato da Maurice Leblanc è contraddistinto da una creatività che lo porta a escogitare, mente della sua piccola squadra di compari,<sup>3</sup> tutti i piani dei loro furti in scenari cosmopoliti. Lupin III è un genio delle maschere e delle simulazioni; la sua dote fisica maggiore è l'agilità; è abilissimo con la pistola; è un pilota formidabile; le sue automobili sono truccate quasi quanto quelle di 007; e il suo raggio d'azione è globale. Tuttavia, elemento che ce lo fa configurare in una posizione defilata rispetto agli altri due, Lupin III non uccide; la sua morale in tal senso è ferrea.

## Ispirazioni letterarie, cinematografiche, stilistiche

Golgo 13 è il frutto della formazione del suo autore da un lato sulla narrativa *pulp* letteraria e illustrata giapponese in voga fin dal primo Novecento e i film di samurai e yakuza fra le due guerre e del dopoguerra, e dall'altro dello stile detto *gekiga* e dei cosiddetti fumetti e albi illustrati noti come *e-monogatari* degli anni Cinquanta e Sessanta.<sup>4</sup> Questo, oltre, naturalmente, all'emergente mitologia cinematografica di 007, che si adagiava negli anni Sessanta sulla già esistente saga letteraria di Ian Fleming presto tradotta in Giappone con un certo successo (Whiton 2014). Tanto che, come detto prima, Golgo 13 è un sostituto di lusso di un fumetto su licenza con protagonista James Bond, il quale s'incanalava in un periodo d'enorme influenza della cultura pop inglese in Giappone. Essa spaziava dalla musica dei Beatles (legendario il concerto del complesso a Tokyo nel 1966) al cinema e alla televisione: si consideri per esempio che dal 1967 la serie a pupazzi animati *Thunderbirds* (1965-66) di Gerry e Lisa Anderson spopolava in Giappone e avrebbe ispirato l'estetica dell'animazione fantascientifica di robot giganti, da *Mazinger Z* (1972) in poi. Si tratta d'una congerie di elementi culturali che forniscono a Takao Saitō la tela su cui ritrarre la saga urbana di questo killer, un duro per eccellenza che rivaleggia con gli yakuza ed è inteso in Giappone come il personaggio dell'editoria popolare virile per antonomasia, tanto che nel corso dei decenni è spesso apparso sulle copertine di molte riviste come esempio eccellente di mascolinità, benché di carta e inchiostro.

Monkey Punch, peraltro anche in un'intervista concessaci nel 2001 nell'ambito della mostra-mercato del fumetto *Romics*, si disse ispirato a Jean-Luc Godard: in particolare al suo *Fino all'ultimo respiro* (*À bout de souffle*, 1959, 1960), film legendario con il soggetto di François Truffaut e il carismatico attore Jean-Paul Belmondo, il cui volto e la cui indole

sorniona sono in parte la fonte o citazione estetica per Lupin III;<sup>5</sup> e però il respiro dell'azione dei film e delle serie di Lupin III sembra ricordare, più che l'inesorabile dramma del film di Godard, l'assenza di commento sociale dello 007 cinematografico già discussa da Umberto Eco in uno dei capitoli del suo libro *Il superuomo di massa* (1978), nonché le atmosfere scanzonate e gli inseguimenti mozzafiato dei film più riusciti con Louis de Funès: si pensi a *Tre uomini in fuga* (*La Grande Vadrouille*, di Stanislas Lefort, 1966) e alle eccitanti pellicole di quegli anni con de Funès su *Fantomas*, ciclo filmico che a sua volta era una risposta fantastica, francesissima, al britannico James Bond.

## Note finali

Consideriamo, per concludere, i seguenti aspetti.

Gli episodi della serie a fumetti *Diabolik*, specie nel primo quinquennio ma anche oltre, ricalcano canovacci e colpi di scena dei romanzi di Fantomas e Rocambole, il che non può essere un caso se pensiamo che dal 1963 anche la Mondadori aveva ricominciato a pubblicare i romanzi di Allain e Souvestre in una collana quindicinale. A sua volta, l'autore di Lupin III era un conoscitore delle trasposizioni cinematografiche se non anche delle versioni letterarie di quei personaggi francesi oltre che di *Arsène Lupin*. Similmente, l'autore di *Golgo 13* era un amante del cinema americano di guerra e spionaggio e, per formazione generazionale, nostalgico di un'umanità nipponica più "dura" (Holmberg 2011).

Ora, tutt'e tre i personaggi sono affetti da una o più psicopatologie,<sup>6</sup> e nella loro carriera editoriale è la pressione della moralità pubblica o di specifiche parti interessate che li ha un po' o molto ripuliti del loro radicalismo, o almeno è ciò che è accaduto a due di loro: Lupin III da violento e promiscuo diventa rispettoso della vita e monogamo (per i limiti dettati dall'indirizzamento ai ragazzi delle sue avventure animate), e *Diabolik* da caso psichiatrico s'imborghesisce alla ricerca di una normalità almeno apparente.

A rimanere radicale è *Golgo 13*, grazie alla posizione che il manga, in particolare la sua branca gekiga, occupa in Giappone, paese dove le battaglie moraliste contro il fumetto non sono mancate ma si sono concentrate sui fumetti per ragazzi e sulle produzioni pedopornografiche (Kinsella 2000); il gekiga invece s'è configurato come uno spazio adulto e per adulti dove quasi tutto è permesso: *Golgo 13* è uno degli esempi più palesi di quello che in Italia è stato chiamato il fumetto nero, di cui *Diabolik* è l'esponente di maggiore richiamo (Quintavalle 1971), benché ci siano in *Golgo 13* somiglianze quasi inquietanti con il fumetto nero italiano a nostro avviso di maggiore fattura, *Lo sconosciuto* (1975-96) di Magnus (Roberto Raviola, 1939-1996).

Inoltre, al di là degli aspetti più visibili che avvicinano *Diabolik* e Lupin III – l'amore per il lusso, il cosmopolitismo, il furto e l'accumulo spregiudicato – l'indole amorale che li accomuna è, come per 007 poco prima di loro, il proposito di insediarsi come parassiti nel sistema socio-economico capitalista: lo sfruttano, lo sbeffeggiano e si giovano delle sue falle logico-funzionali, ma lo accettano come dato ineluttabile, non ne criticano né la narrazione

morale, né le infrastrutture, né la grammatica di base. Ma la differenza è che 007 agisce come un servitore dello stato laddove Diabolik e Lupin III sono in teoria eversivi, ma in realtà sono tanto conformisti e acritici della loro società quanto lo è Bond.

Eravamo partiti col parlare dello spirito del tempo in rapporto al fumetto. Diabolik è non solo un personaggio che cavalca gli anni Sessanta rimanendovi in larga parte ancorato, per lo meno nella percezione pubblica e nella riproduzione delle sue rappresentazioni popolari, ancor oggi oleografiche e ipostatizzate in un'estetica che forse non è nemmeno mai esistita davvero;<sup>7</sup> esso, inoltre, ha in parte indicato la via e lasciato la sua impronta sull'immaginario di quel decennio come degli anni Settanta, tenendosi a distanza di sicurezza dalle istanze più repressive del fumetto italiano violento e ideologicamente macabro di quegli anni (Eco 1971) e imprimendo il suo marchio sugli anni in cui è stato più innovativo. Questo anche perché Diabolik, pur largamente derivativo della narrativa d'appendice, riuscì a sua volta a porsi, fin dal suo debutto, come novità per una platea che non era granché al corrente dei modelli ispiratori, in una dinamica ciclica di oblio e riscrittura tipica delle sociologie dell'immaginario (Brancato 2000).

In maniera un po' simmetrica e un po' opposta, Lupin III e Golgo 13 – creati, rispetto a Diabolik, sull'altro versante di quel decennio – non hanno introdotto nuovi modelli di variazione creativa nella ripetizione come Diabolik, ma si sono giovati delle ispirazioni, all'epoca attualissime, che stavano facendo scuola dal termine degli anni Cinquanta al '67; in tal senso, a modo loro i due antieroi giapponesi sono anche più derivativi di Diabolik, perché i loro modelli erano all'epoca tutti attuali e generalisti, se si esclude il nome, più che la sostanza letteraria, dell'Arsène Lupin originale.

Rimane, come dato conclusivo di questo accostamento, una triangolazione di tratti formali o tematici, o perfino ideologici, che avvicinano Diabolik ora più a Lupin III ora più a Golgo 13, ma che in definitiva si basa sull'impatto sia delle influenze di altre forme di cultura popolare degli anni Sessanta e Settanta sia su di una voglia di sperimentare con fantasie prima d'allora irrepresentabili di scardinamento teorico dell'ordine sociale, di eversività morale, di liberazione sessuale, di sfogo in forma vicaria dell'aggressività e di conseguimento ipotetico di un lusso sfrenato. L'eterogenesi dei fini trova a nostro avviso sede anche qui, dato che le ragioni della creazione di fumetti così "sovversivi" in Italia e in Giappone partirono da presupposti sociali e culturali diversi, eppure hanno prodotto, ciascuno nel loro contesto, scalpore e sèguito simili.

## Nota biografica

Marco Pellitteri (Ph.D.) è professore associato in media e comunicazione presso la Xi'an Jiaotong-Liverpool University. Il suo insegnamento e la sua ricerca spaziano fra pubblicità, arti visive, grafica commerciale, fumetti, animazione, politiche e componenti sociali della programmazione televisiva e questioni relative alla produzione, distribuzione e consumo di prodotti multimediali creativi e narrativi, con una particolare attenzione alle dinamiche tra Europa e Asia orientale. Tra i suoi libri: *Mazinga Nostalgia* (Castelvecchi 1999, IV ed. Tunué



2018), *Il Drago e la Saetta* (Tunué 2008, ed. ingl. 2010), *Japanese Animation in Asia* (a c. di, con H.-w. Wong, Routledge 2021), *I manga* (Carocci 2021) e *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation* (a c. di, Palgrave 2023, in prep.).

## Bibliografia

- Bauman, Z. (2011). *Modernità liquida*. Roma-Bari: Laterza.
- Brancato, S. (1994). *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*. Roma: Datanews.
- Brancato, S. (2000). *Sociologie dell'immaginario. Forme del fantastico e industria culturale*. Roma: Carocci.
- Castelli, A. (1967). "I fumetti avventurosi sono figli del feuilleton". *Eureka*, n. 1, novembre, p. 59.
- Eco, U. (1966). "Un fumetto per costumi alto-borghesi". *L'Espresso*, 18 ottobre.
- Eco, U. (1971). "Fascio e fumetto ('Eja, Eja! Gulp!')". *L'Espresso/Colore*, n. 13, 28 marzo, pp. 4-14.
- Eco, U. (1978). *Il superuomo di massa Retorica e ideologia nel Romanzo popolare*. Milano: Bompiani.
- Holmberg, R. (2011). "Saitō Takao and the 'Gekiga Factory'". *The Comics Journal*, 18 maggio, [Tcj.com/saito-takao-and-the-gekiga-factory](http://tcj.com/saito-takao-and-the-gekiga-factory).
- Imbasciati, A. (1970). "I fumetti neri". *Ikon*, 20 (75), ottobre-dicembre, pp. 9-45.
- Kinsella, S. (2000). *Adult Manga*. Honolulu, University of Hawai'i Press.
- LEP (2022). "Lista delle produzioni cinetelevisive su Lupin III". *Lupin the 3rd European Page*, [Lupinthethird.info/filmografia/?doing\\_wp\\_cron=1670064497.6195669174194335937500](http://Lupinthethird.info/filmografia/?doing_wp_cron=1670064497.6195669174194335937500).
- Morin, E. (1962). *L'esprit du temps*. Paris: Grasset (trad. it. *L'industria culturale*, Bologna: Il Mulino, 1963).
- Negri, L. (2022). "Lupin III: perché è (ancora oggi) un mito". *Wired*, 12 gennaio, [Wired.it/article/lupin-iii-italia-debutto-sigla](http://Wired.it/article/lupin-iii-italia-debutto-sigla).
- Pellitteri, M. (2007). "Da Papà Warbucks ai Watchmen: annotazioni sull'ideologia nel fumetto popolare". *Archivio Trentino*, vol. 8, n. 2. Trento: Museo Storico in Trento, 79-123.
- Pellitteri, M. (2011). "From Daddy Warbucks to Watchmen: General notes on ideology in popular comics". *Studies in Comics*, n. 2.1, primavera, 81-91.
- Pellitteri, M. (2021). *I manga. Introduzione al fumetto giapponese*. Roma: Carocci.
- Quintavalle, A. C. (a cura di) (1971). *Nero a strisce*. Parma: Istituto di Storia dell'Arte.
- Whiton, J. (2014). "James Bond: Japanese editions". *Spy Vibe*, 16 aprile, <https://spyvibe.blogspot.com/2014/04/james-bond-japanese-editions.html>.

- 
- <sup>1</sup> Original video anime, cioè animazioni realizzate direttamente per il mercato dell'home-video.
- <sup>2</sup> In un paese dal così basso tasso di criminalità cruenta (o comunque sommersa), i telefilm polizieschi ambientati nel Giappone odierno, che in quel paese entrano in voga negli anni Settanta (famoso l'ancora oggi popolare *G-Men 75*), risultano forse un po' ridicoli perché improbabili: il Giappone appare come pacificato e la sua caratteristica più drammatica non è il tasso di omicidi bensì quello dei suicidi, a cui si aggiungono un sottosviluppo delle periferie e categorie sociali emarginate, fra cui i bambini orfani.
- <sup>3</sup> Daisuke Jigen, pistolero infallibile, di origine statunitense e che richiama Clint Eastwood; Ishikawa Goemon XIII, discendente di una stirpe di samurai e samurai egli stesso, con la sua fedele katana che può tagliare qualsiasi cosa; e Fujiko Mine, rivale in ruberie, che ha un nebuloso passato amoroso con Lupin III.
- <sup>4</sup> Il gekiga, 'immagini drammatiche', è l'approccio al fumetto fondato da Yoshihiro Tatsumi nel 1957 nella sua bottega Gekiga Kōbō, di cui anche lo stesso Takao Saitō fece parte come membro originario. Degli e-monogatari, fumetti cupi e spesso truci che costituiscono una sorta di poco nota storia parallela al manga per ragazzi, abbiamo scritto diffusamente in Pellitteri 2021.
- <sup>5</sup> Non è fuori luogo annotare che il volto e l'indole di Jean-Paul Belmondo per come rappresentati sul grande schermo e nel jetset non sfuggirono all'intuizione dell'editoria a fumetti italiana. Nel 1966 Renzo Barbieri ideò e pubblicò la serie *Goldrake*, con i testi di Giorgio Cavedon e i disegni di Sandro Angiolini. Il protagonista è un agente segreto della CIA col volto di Belmondo. La serie è stata edita fino al 1980.
- <sup>6</sup> In riferimento a *Diabolik* ne scrisse lo psicologo Antonio Imbasciati in un saggio su *Ikon* del 1970.
- <sup>7</sup> Si vedano al riguardo i due film dei Manetti Bros *Diabolik* (2021) e *Diabolik 2: Ginko all'attacco!* (2022).