

## Il gioco mentale del lettore nel mondo stilizzato di Eva e Diabolik\*

Stefano Cristante\*\*  
Università del Salento

This short essay intends to reflect on two elements that can help motivate Diabolik's decades-long success: the first is the reader's involvement in the realization of the thefts of the Diabolik-Eva Kant couple. In fact, the reader is called to participate in the preparation of the robberies which, despite all the precautions taken by the owners and the police, will be carried out by the two criminals. Diabolik's technological superiority and ability to anticipate opponents' moves allow him to react to any adversity, and to invariably surprise the reader, aware of the inevitable success of the enterprise even though the conditions of the narrative context seem to make it impossible every time.

The second crucial element of this serial comic is stylization, understood as supreme essentiality, both in the writing of the texts and in the graphic design, and which is also reflected in the characterization of the characters. The self of the actors in the series actually appears more connected to Goffman's sociological explorations than to psychological dynamics: it will again be up to the reader to add – in the most authentic sense of comics as a cool medium – everything that in the events of the criminal couple is only stylized, making sure that a narrative ecosystem is outlined capable of continuous imperceptible variations and of a solid permanence in the mental game defined since the beginning.

**Keywords:** Diabolik, Eva Kant, Italian comics, identity, masks, stylization

---

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

\*\* stefano.cristante@unisalento.it

## Premessa

Quando un prodotto culturale riesce a mantenere – e anzi ad estendere – il proprio pubblico per un periodo di sessant'anni, *modernamente smisurato*, la miscela della sua riuscita non può che provenire da combinazioni molto ampie di fattori. Così è anche per Diabolik, marchio illustre dell'industria editoriale italiana, capace di superare dal 1962 ad oggi ostacoli normativi e valoriali, stagioni culturali diverse se non opposte, concorrenze da parte di media tradizionali e di nuova concezione.

Vorrei provare a isolare e analizzare due dei fattori costitutivi del successo di Diabolik, entrambi appartenenti al piano creativo dell'opera. Mi riferisco all'impostazione ludica che presiede il consumo degli albi della casa editrice Astorina e all'idea di stilizzazione che pervade l'ecosistema narrativo inventato da Angela e Luciana Giussani, e che è stato mantenuto anche dopo la loro scomparsa.

## Diabolik come mind game

Il consumo delle storie di Diabolik e di Eva Kant è fondato sul piacere, da parte del lettore, di essere ingaggiato, intrattenuto e (infine) informato su come la coppia criminale riuscirà (o è riuscita) a realizzare il proprio obiettivo, vale a dire impossessarsi di un bene sottraendolo ai proprietari, nonostante costoro e le forze dell'ordine abbiano attuato contromisure in grado di impedire ogni tipo di furto ipotizzabile. Eppure – sa il lettore – anche nell'episodio della serie che sta leggendo la coppia riuscirà a impossessarsi del “tesoro”.<sup>1</sup>

Come? Attraverso l'attuazione di un piano dettagliato.

Diabolik è deputato all'elaborazione del piano, ne ha praticamente l'esclusiva. La pianificazione viene di solito sintetizzata in pochi balloon di dialogo tra il criminale e la sua compagna, ma il lettore è allenato a riconoscere nelle vignette che illustrano questa fase narrativa – solitamente non molto numerose – un lavoro meticolosissimo e accurato di osservazione, da cui desumere informazioni direttamente spendibili per organizzare il piano. La pazienza non è una dote che difetta a Diabolik. E nemmeno a Eva Kant, spesso coinvolta dal compagno anche nella fase di osservazione.

Le possibilità esplorative in vista dell'elaborazione del piano sono rese più semplici dall'adozione delle maschere di plastica, talmente perfette nel riprodurre i lineamenti dell'individuo da impersonare quanto realisticamente poco credibili. Come sappiamo dall'episodio cult del 1968 (*Diabolik chi sei?*) l'invenzione si deve allo stesso Diabolik. Le maschere sono a tutti gli effetti una creazione ad alto tasso di specializzazione tecnologica (chimica, soprattutto) e, pur ammessa la loro plausibilità funzionale (cioè che maschere di questo genere possano esistere), resterebbero altri due giganteschi problemi da risolvere per la coppia criminale che ne dispone: la modulazione della voce e l'atteggiamento posturale e comunicativo di chi le indossa. Nella serie non si fa mai riferimento a questo

genere di problematiche (casomai si menzionano talvolta le “corporature” degli individui da impersonare, per sottolineare immancabilmente che si tratta della “stessa corporatura” di Diabolik o di Eva).

È un modo in effetti spregiudicato di utilizzare i limiti del medium-fumetto da parte delle autrici, le sorelle Giussani: il fumetto è un medium afono, e quindi le voci non si possono udire né differenziare. Il fumetto è anche un medium dove per far sembrare uguali due individui basta disegnarli nello stesso modo, abbigliandoli nello stesso modo. Quanto all’atteggiamento posturale e comunicativo, anch’esso può essere presupposto come uguale, soprattutto se da parte degli altri personaggi non vengono formulati a riguardo dubbi di alcun tipo (sospetti possono ingenerarsi in qualche storia, ma più per osservazioni logiche di tipo spazio-temporale – lo stesso individuo viene ad esempio notato in spazi distanti in tempi ravvicinati – che per differenza dall’individuo originale).

Nel caso delle scansioni narrative che illustrano la fase dell’osservazione, le maschere sono comunque utili principalmente per non rivelare il volto autentico di Diabolik e di Eva, che nel loro habitat a fumetti sono universalmente noti. Indossando le maschere, i due criminali possono quindi aggirarsi nei luoghi di esplorazione senza suscitare sospetti, sorretti dall’anonimato.

Una volta capite le abitudini delle vittime da derubare, venuto a capo dei sistemi di protezione e di allarme, valutate eventuali altri variabili che potrebbero intervenire, Diabolik è in grado di delineare il piano. Le abilità tecnologiche del criminale sono vaste, pluri-specialistiche e sempre aggiornate: grazie ad esse la spregiudicatezza e la fantasiosità dei piani si fa sempre maggiore.

Nel corso dei decenni, le tecnologie sono naturalmente cambiate, ma Diabolik sembra costantemente in grado di stare al passo con i tempi. Il suo è un artigianato autodidattico di eccezionale qualità, e si applica in modo altamente creativo (ad esempio cambiando destinazione d’uso di un oggetto o di un’applicazione). Eva, d’altro canto, dimostra scarso interesse nei confronti delle tecnologie e dei dispositivi che assorbono buona parte del tempo del compagno, tanto è vero che talvolta Diabolik sembra emergere dal tempo dedicato allo studio e all’allestimento tecnologico come da periodi d’isolamento forzato, mentre Eva, nel frattempo sola, viene ritratta in atteggiamenti pensierosi. Nella fase attuativa Lady Kant è invece senz’altro presente, non solo perché sa utilizzare al meglio armi e tecnologie anche se non ha partecipato alla loro realizzazione e messa in campo, ma anche perché si dimostra spesso in grado di operare autonomamente scelte tattiche di variazione, apportando una componente di creatività nei piani e nei salvataggi (d’altronde fin dal suo primissimo apparire Eva Kant salva Diabolik).

Una parte del lavoro di elaborazione e allestimento del piano è invisibile agli occhi dei lettori: consiste nella mappatura di tutti gli eventi che Diabolik immagina possano interpersi all’andamento esecutivo del piano stesso. Ad esempio, se la strada da percorrere una volta che Diabolik si è impossessato del gioiello desiderato presenta dei tratti che rendono possibile un inseguimento, il criminale avrà predisposto qualche stratagemma per impedire una normale scorrevolezza del manto stradale. Il lettore vedrà con i propri occhi

le auto della polizia sbandare o andare a sbattere o altro ancora, e gli sarà allora evidente che Diabolik aveva preparato il dispositivo da tempo. Elemento decisivo per l'efficacia del piano è dunque l'applicazione più puntigliosa possibile di una "ragione previsionale": anche se essa non si presenta visibilmente nella fase elaborativa, è il motivo principale del successo del piano. D'altronde è spesso nella giustapposizione di ragionamenti previsionali che si consumano i duelli tra Diabolik e l'ispettore Ginko: anche quest'ultimo, avendone studiato nei dettagli il modo di agire, è in grado di prevedere una o più mosse da parte del criminale. Tuttavia Diabolik, anche grazie all'imprevedibilità offerta dall'uso spregiudicato delle maschere, riuscirà a mantenere un vantaggio nei confronti di Ginko tale da garantirgli il successo e la sostanziale incolumità.

Il gioco di Diabolik è sfidare la difficoltà del furto; il gioco del lettore è indovinare come potrà farcela. Ma le trame della serie sono costruite in modo da non fornire tutti gli indizi utili per prefigurare lo stratagemma: il lettore dovrà accettare i ritmi della storia e le sorprese che si manifestano, attenderne il disvelamento e solo allora incassare il premio, ovvero la condivisione di metodi e tecniche usati coordinatamente da Diabolik.

C'è ancora un elemento di grande importanza nel gioco mentale delle storie di Diabolik e Kant: si tratta dell'intoppo, cioè di una situazione che si rivela improvvisamente diversa da come era stata considerata e che rischia di compromettere il buon esito del piano. La più classica delle situazioni di intoppo è costituita da un dispositivo nascosto (non rilevato nella fase di osservazione e di esplorazione) che mette in funzione un allarme mentre Diabolik sta impossessandosi dell'oggetto target. L'intoppo obbliga la dinamica del furto a ridefinirsi a partire dalla fuga obbligata del criminale (o della coppia criminale). Il lettore in questo caso è presente alla scena ostativa, ma non immagina: a) che Diabolik e Kant abbiano preparato uno o più stratagemmi per impedire la propria cattura, proteggendo in modo inaspettato la propria fuga; b) che, seppure catturati (in genere uno solo di loro, in modo da consentire al partner di provvedere alla liberazione dell'imprigionato), essi saranno comunque in grado di escogitare un nuovo stratagemma che li riporterà a poter agire (assai di frequente riuscendo a centrare anche l'obiettivo iniziale della storia, cioè a coronare il furto).

Il superamento dell'intoppo è il preludio alla conclusione della singola storia, che vede spesso riuniti Diabolik e Eva nello spazio pre-finale della ricostruzione e sistemazione degli avvenimenti, prima del bacio appassionato inscritto di frequente nella vignetta finale.

## Il mondo stilizzato di Eva e Diabolik

Naturalmente l'insieme di punti paradigmatici sopra tratteggiato è destinato a riprodursi all'interno di condizioni evenemenziali sempre diverse: la moltiplicazione delle occorrenze è indispensabile per rendere appetibile la serialità di un prodotto come *Diabolik*. In ogni albo le condizioni sopra descritte si realizzano (in parte o completamente) nel mezzo di frangenti diversi, con personaggi nuovi, con dinamiche inedite. Solo Diabolik, Eva Kant,

l'inossidabile ispettore Ginko e (ben più di rado) la sua fidanzata Altea duchessa di Vallenberg sono noti e inconfondibili per i lettori: tutti gli altri personaggi – salvo rarissime eccezioni – si presentano in un solo episodio e quindi svaniscono.

La gamma ristrettissima di personaggi fissi della serie si muove all'interno di diversi spazi geografici (prevalentemente urbani) e sociali. In *Diabolik* esistono istituzioni, esercizi commerciali, condomini, giornali, televisioni, cinema, teatri, banche, ville, salotti, spiagge, feste, luoghi di culto, ristoranti, laboratori scientifici. Esiste tutto ciò che esiste nel "nostro mondo", e tuttavia esiste in un modo diverso che inizialmente non riusciamo a definire, perché il fumetto è organizzato in modo realistico e convincente, sia dal punto di vista grafico che testuale. Solo stratificando annate e storie, solo conferendo un valore assoluto alla serialità di *Diabolik* siamo in grado di cogliere la proprietà fondamentale del mondo in cui si muove la coppia criminale e in cui si avviano i dispositivi narrativi dell'eterno ritorno del loro modo di praticare il crimine. Questa proprietà è la *stilizzazione*, ovvero una forma straniante di essenzialità, che disintegra la complessità delle esistenze individuali e collettive per preservarne unicamente i tratti che sono funzionali al dispiegamento del mind-game serializzato.

La stilizzazione è presente in ogni aspetto del fumetto, a cominciare dalla componente grafica. Dal 1962 ad oggi la qualità del disegno è enormemente cresciuta, eppure si è conservata una essenzialità grafica che si riconosce nei tratti a bassa definizione dei volti e delle fisionomie dei personaggi, e nelle linee decise e poco numerose di ogni rappresentazione. Il bianco e nero agevola questo tipo di scelta estetica e concettuale, e così pure l'uso di primi e primissimi piani, dove gli sfondi sono poco presenti e frequentemente retinati. La suddivisione della pagina in due sole vignette, più di rado tre, contribuisce alla visione schematica e semplificata da parte del lettore.

La stilizzazione grafica di *Diabolik* è anche orientata a una sorta di rallentamento delle azioni, vale a dire a una diminuzione dei movimenti dinamici. Questo fenomeno può essere colto attraverso la constatazione della rarefazione delle linee cinetiche nelle vignette. Questi segni, fondamentali per imprimere velocità al rapporto tra spazio fumettistico e visione del lettore (per dirigere il lettore verso la registrazione dei movimenti che la statica bidimensionale dei disegni negherebbe), contribuiscono a creare un'atmosfera non solo essenziale ma concentrata su un nucleo limitato di forme, che vanno colte nel loro insieme, senza forzature.

Anche i paesaggi della serie sono stilizzati: Clerville e Ghenf, le due città in cui per lo più si svolgono le imprese criminali della coppia, non hanno una identità urbana inconfondibile. Sono anzi città-collage, fatte di elementi che appartengono a più metropoli e che danno vita a una sintesi spersonalizzante, tendente a un conglomerato anonimo (sottolineato dai nomi ordinari delle strade: via dei platani, via dei pioppi, via dei tigli, eccetera) dove trovano però collocazione tutte le istituzioni e gli esercizi commerciali di cui c'è bisogno nelle storie (dalle prigioni alle gioiellerie).

In realtà, un principio generale di stilizzazione è insito nel medium-fumetto, secondo Marshall McLuhan (1964) *cool medium*, medium freddo, cioè a bassa definizione e

bisognoso di costante completamento da parte del lettore. Rispetto ad altri mezzi di comunicazione, il fumetto è in qualche modo costretto a puntare sulle forme dell'essenzialità. Tuttavia in Diabolik c'è qualcosa di più: la stilizzazione grafica è infatti accompagnata da una stilizzazione psico-sociologica che investe gli ambiti della caratterizzazione dei personaggi e degli ambienti sociali contenuti nelle sceneggiature. Stilizzazione non significa infantilizzazione: pur tornando indietro nel tempo e recuperando i primi numeri della serie non si riscontrano testi elementari come quelli rinvenibili, ad esempio, nelle prime serie dei supereroi americani o in molti western di fattura italiana. Ci sono didascalie molto lunghe, com'era nello stile dell'epoca, ma al loro interno le frasi sono secche e non di circostanza. L'evoluzione della serie, d'altronde, ha migliorato la qualità della scrittura senza modificarne l'assetto stilizzato.

Il prolungato successo della serie non trova ostacoli nell'estetica e nella logica della stilizzazione. Al contrario, sembra farne un elemento di vantaggio strategico. Il lavoro di levigazione dei caratteri e dei disegni viene trasferito al lettore, che si appoggia alle informazioni ricevute – scarse ma essenziali – per potenziarle con informazioni proprie: ciò vale sia per il funzionamento delle istituzioni sociali (ad esempio: relazioni tra datori di lavoro e dipendenti, comportamenti polizieschi, dinamiche ospedaliere, questioni ereditarie, rapporti gerarchici in un gruppo di malviventi, eccetera) sia per le vicende più strettamente psicologiche, connesse con il tratteggio dei caratteri. Da parte degli autori della serie, si tratta in entrambi i casi di praticare una notevole riduzione della complessità. Nei dialoghi, che costituiscono la quasi totalità dei testi, è sufficiente uno stile comunicativo applicato a un solo periodo per “definire la situazione” (se il capufficio è corretto o scorretto con i sottoposti, se l'autista è trattato bene o male dal principale, se l'agente immobiliare ha l'abitudine di rialzare inopinatamente il prezzo degli appartamenti). Starà al lettore ampliare quell'informazione di base per svolgere il proprio lavoro mentale, da trasportare nel game psico-narrativo (“Come faranno – anche questa volta – Diabolik e Eva Kant a realizzare il colpo?”).

La restante parte dei testi è costituita dai pensieri dei personaggi, caratterizzati come di consueto da balloon di forma più morbida, e che svolgono la funzione di informatori secondari, simili alle vecchie didascalie (ma più diretti e coinvolgenti), con il compito principale di spiegare al lettore non solo cosa il personaggio in primo piano sta pensando, ma anche cosa sta facendo o cosa si sta preparando a fare.

La stilizzazione è presente in ogni risvolto psicologico della serie, perché punta a definire i caratteri dei personaggi in modo univoco e funzionale all'episodio narrato. Non ci sono zone grigie o particolari ambivalenze: tutti si muovono seguendo un proprio interesse, senza tentennamenti. Nessuno sembra mancare di razionalità, e questa attitudine non è mai sfiorata da un dubbio, da un ripensamento o anche da una semplice contraddizione nell'elaborazione dei pensieri. Le potenziali complessità vengono ridotte sistematicamente sul nascere, ed emerge un solo orientamento valoriale per ogni personaggio, che dà vita in modo schematico e semplificato a comportamenti con esso coerenti (e quindi tendenzialmente prevedibili).

La rarefazione della complessità dei personaggi episodici (si tratta ovviamente di centinaia di presenze, considerato l'arco cronologico delle pubblicazioni degli albi di *Diabolik*) lascia pieno spazio ai pochissimi personaggi fissi. Consideriamoli in ordine di apparizione.

Diabolik, come sappiamo da un episodio del 1968 (*Diabolik, chi sei?*), ha una storia che sembra uscita da un feuilleton del XIX secolo: cresce praticamente da solo in un'isola abitata esclusivamente da criminali e ne impara i segreti e i saperi, tra cui quelli chimici, grazie ai quali inventerà, più o meno a vent'anni, le sue incredibili maschere di plastica. Sganciatisi da quel suo improbabile nido eliminando il boss dell'isola (tale King), vive per realizzare furti clamorosi, possibilmente di gioielli di valore inestimabile. Ha un carattere glaciale e nervi d'acciaio, non esita di fronte all'omicidio, rispetta sempre la parola data, è animato da spirito di vendetta, dà valore alla riconoscenza. Prova simpatia per taluni caratteri umani (per esempio per certa eccentricità senile) ma è scarsamente empatico.

L'ispettore Ginko, al di là del suo passato precedente all'incontro con Diabolik, appartiene alla serie fin dal primo numero.<sup>2</sup> In sessant'anni non ha subito trasformazioni di rilievo, salvo aver cambiato il suo stato sentimentale da scapolo a eterno fidanzato della duchessa Altea di Vallenberg. Tutta la sua psicologia è costruita nell'opposizione a Diabolik, e ogni frammento di comportamento e di pensiero è dedicato al tentativo di assicurare alla giustizia la coppia criminale. I ragionamenti di Ginko sono costruiti sull'immedesimazione con il pensiero di Diabolik, così da poterne prevedere o anticipare le mosse. Ma, grazie alla pratica tecnologica, Diabolik inventa stratagemmi non anticipabili, accompagnati dall'uso sempre più spregiudicato e imprevedibile delle maschere, che costituiscono una fantasmagoria di vie di fuga che il povero Ginko potrà – nella maggior parte dei casi – solo ricostruire a posteriori, una volta che si saranno verificate.

Eva Kant incontra Diabolik nel terzo numero della serie, salvandolo dalla ghigliottina. È un'avventuriera e probabilmente ha un passato di spia (industriale), ama uno stile di vita solitario e comodo, e la natura. Non ha difficoltà ad assecondare i talenti tecnici del partner, le cui invenzioni impara immediatamente a usare. È dotata di una certa capacità empatica, specie con le persone indifese, con i bambini e con gli animali. Prova repulsione per chi li maltratta, fino a diventare spietata nei loro confronti. Nei primi episodi in cui compare svolge un ruolo comprimario, ma nel corso del tempo si auto-emancipa e diventa a tutti gli effetti la co-protagonista della serie. In realtà, l'invenzione di Eva Kant è fondamentale quanto quella di Diabolik, personaggio che le Giussani hanno immaginato in geniale giustapposizione a ogni schema eroico tradizionale. Eppure Diabolik avrebbe rischiato in breve tempo di perdere di significato agli occhi dei lettori, perché animato unicamente da un ossessivo istinto di sfida performativa. Lady Kant crea un nuovo e ben più appagante scopo nella vita di Diabolik, cioè avvolgere Eva in un clima adrenalinico e passionale. Detto in altro modo: vivere per vedere Eva felice.

Eva Kant e Diabolik hanno ciascuno una strutturazione basica, ma insieme danno vita a una forma sentimentale e operativa dotata di una sua complessità. La loro unione genera un paradosso, perché si tratta di una forma di *stilizzazione complessa*, basata sulla loro

complementarietà: sono monogamici e affettuosi, si chiamano “cara” e “caro”, si baciano con trasporto alla fine di ogni episodio, o quasi. Nei loro baci è contenuta la sineddoche della loro sessualità, che i lettori non possono che immaginare (d'altronde, non c'è bisogno di alcuna immagine a riguardo, funzionando anche in questo caso la riduzione di complessità, l'abolizione di tutto ciò che non è strettamente necessario ai fini narrativi).

Diabolik ed Eva Kant sono personaggi “goffmaniani”, il cui self è più sociologico che psicologico. Incarnano alcune caratteristiche di base legate a certi stereotipi di genere: lui competente sulla pianificazione e l'uso delle tecnologie, lei dotata di intelligenza emotiva; lui orientato verso la competizione e la prestazione, lei verso la curiosità intellettuale e l'estetica; lui vendicativo e temerario, lei capace di empatia e di spirito di sacrificio. Alcune di queste caratteristiche basiche sono presenti in ogni albo. Ad esempio in una storia del 2003, *Orrore nel silenzio*, Eva e Diabolik si trovano in mare, in una barca a vela. Eva: “Che giornata meravigliosa! Non c'è niente di più bello che andare in barca a vela sentendo solo il fruscio del vento!”. Diabolik resta silenzioso. Quando poi si avvicinano alcuni disturbatori in moto d'acqua, notando il disappunto di Eva Diabolik suggerisce, per meglio dire intima alla compagna: “Lascia stare Eva”. Lei evidenzia le proprie emozioni, lui tenta in ogni modo di razionalizzare. Poche pagine dopo, mentre tengono sotto osservazione il direttore di un laboratorio di ricerca farmaceutica, Corrado Darmond, Eva dice: “Ma che gentiluomo Corrado Darmond! Per fare la bella vita ruba i soldi della moglie. La correttezza in persona”. Diabolik replica, facendo riferimento al fatto che Darmond ha dato incarico al proprio gioielliere (Fox) di preparare un regalo importante per l'amante: “La sola cosa importante è che c'è un altro gioiello nello studio di Fox”. Anche in questo caso Diabolik tenta di raffreddare e razionalizzare l'orientamento valoriale di Eva, riportando al centro la ragione strumentale connessa al furto. Ancora qualche pagina dopo, mentre sta intercettando una conversazione tra la moglie di Darmond e un'amica, Diabolik si lascia andare a questa considerazione: “Francamente, non sono interessato alle chiacchiere tra amiche”. Questa volta la replica correttiva è di Eva, che dimostra una sagacia sociologico-comunicativa senz'altro maggiore di Diabolik: “Male. Ogni informazione può esserci utile”. Infine, ecco che l'orizzonte valoriale di Eva Kant modifica l'atteggiamento di Diabolik “orientato allo scopo” e unicamente strumentale. Accade quando la coppia scopre che la ditta farmaceutica fa esperimenti su animali non anestetizzati. A un gatto sono state addirittura recise le corde vocali per evitare suoni sgraditi. Diabolik: “Le corde vocali tagliate? È indubbiamente orribile... ma non mi stupirebbe che Corrado Darmond facesse cose simili...”. Lady Kant replica: “Caro, se questa faccenda è vera voglio fermare quell'uomo. Ora è più importante del colpo, per me”. Diabolik è costretto ad accettare il punto di vista della partner, seppure ribadendo il proprio obiettivo primario: “Eva, noi faremo quel colpo. Ma non solo... ci occuperemo anche di Corrado Darmond”.

In conclusione, Eva Kant e Diabolik devono cercare di mantenere la propria “faccia”, ovvero la propria reputazione di criminali formidabili e inafferrabili, seppure integrati in un sistema di valori accettabili (soprattutto Eva) e stilizzati. Altro effetto paradossalmente goffmaniano, giacché il mantenimento della loro faccia è spesso dovuto all'uso di

maschere che, riproducendo le fattezze altrui, li rendono – seppure momentaneamente – altri da sé.

## Nota biografica

Stefano Cristante insegna Sociologia della comunicazione e Sociologia della scrittura giornalistica e della comunicazione on line presso l'Università del Salento. Si occupa principalmente di comunicazione politica e di sociologia della cultura.

Tra le più recenti pubblicazioni: *La parte cattiva dell'Italia. Sud, media e immaginario collettivo* (con Valentina Cremonesini, 2015), *Corto Maltese e la poetica dello straniero* (2016; 2022), *Andrea Pazienza e l'arte del fuggiasco* (2017), *Società Low Cost* (2018), *L'icona che delira* (2019), *Storia sociale della comunicazione* (2020), *L'avventura umana nella comunicazione* (con Sergio Brancato).

Dirige la rivista internazionale *H-ermes, Journal of Communication* e la collana "Public Opinion Studies" (Meltemi). Ha fondato l'Osservatorio di Comunicazione Politica.

## Bibliografia

- Barzi, D. (2019). *Le regine del terrore. Le ragazze della Milano bene che inventarono Diabolik*. Milano: Nona Arte.
- Bindi, V., Raffaelli L. (2021). *Che cos'è un fumetto*. Roma: Carocci editore.
- Dalla Vecchia, A. (2022). *Diabolik dietro la maschera. Indagini sul Re del Terrore*, Perugia: Graphe.it.
- Goffman, E., (1959). *La vita quotidiana come rappresentazione*. Bologna: il Mulino, 1997.
- Goffman, E. (1963). *Il comportamento in pubblico*. Torino: Einaudi, 2019.
- Gubern, R. (1975). *Il linguaggio dei comics*. Milano: Milano Libri Edizioni.
- McLuhan, M. (1964). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: il Saggiatore, 2020.
- Restaino, F. (2004). *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*. Torino: Utet.
- Steccanella, D. (2022). *La filosofia di Diabolik e Alan Ford*. Milano: Mimesis.
- Trainito, M. (2018). *L'amore difficile tra umberto eco e diabolik*. Preso da: [https://www.academia.edu/37911182/LAMORE\\_DIFFICILE\\_TRA\\_UMBERTO\\_ECO\\_E\\_DIABOLIK](https://www.academia.edu/37911182/LAMORE_DIFFICILE_TRA_UMBERTO_ECO_E_DIABOLIK)

## Note

<sup>1</sup> Una deviazione dalla rotta narrativa di base consiste nella cattura di Diabolik o di Eva Kant da parte della polizia, cosicché la loro fuga o evasione – che sarà avvertita come ardua se non impossibile da parte del lettore immerso nella vicenda, e tuttavia immancabilmente messa in atto – si sostituisce al successo di primo livello (costituito dal furto riuscito) con un successo di secondo livello (in realtà ben più decisivo del primo

perché senza di esso la serie finirebbe) determinato da una vittoriosa capacità di sopravvivenza e di riconquistata libertà di azione da parte di entrambi i componenti della coppia.

<sup>2</sup> In estrema sintesi, Ginko ebbe una giovinezza funestata dall'arresto del padre, un giudice corrotto. Cambiò cognome ed entrò in polizia sull'onda di un sentimento di riscatto psicologico e morale. La sua carriera non fu semplice: bullizzato da superiori prepotenti, si legò a un ispettore in pensione, Polè, di cui condivideva il senso di giustizia. Polè gli trasmise abilità e competenze poco ortodosse, ma utilissime per capire il mondo del crimine (per esempio scassinare una cassaforte). Insieme risolsero un caso complicatissimo, al termine del quale Ginko fu promosso e chiese di essere trasferito a Clerville, dove cominciò a occuparsi dei furti di Diabolik. A queste vicende è dedicato l'albo speciale *Ginko – Prima di Diabolik* (2005), scritto da Sandrone Dazieri, Tito Faraci e Mario Gomboli e disegnato da Giuseppe Palumbo. Un riassunto dettagliato è contenuto nella voce Wikipedia dedicata a Ginko: <https://it.wikipedia.org/wiki/Ginko>