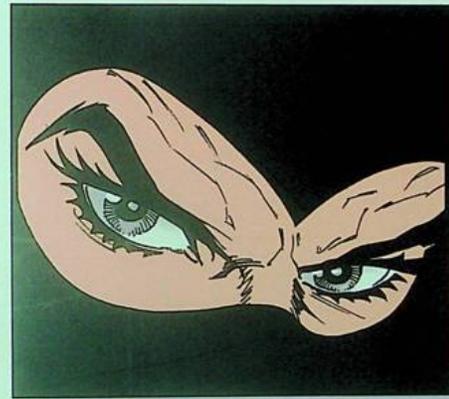


ANGELA e LUCIANA GIUSSANI

# DIABOLIK



I CLASSICI DEL FUMETTO DI REPUBBLICA

L'IMPREVISTO  
MI DÀ IL BRIVIDO  
CHE CERCO...



In collaborazione con **PARMI COMICS**



Da vendersi esclusivamente in abbonamento a Repubblica.  
Supplemento al numero ordinario.  
€ 4,90 = il prezzo del quotidiano  
(Repubblica + 100€ + 5,80€ con D o il venerdì € 8,10)

# Chi è Diabolik

**P**are che tutto sia partito da un treno e da una stazione. Su un treno Angela Giussani trovò un romanzo tascabile piuttosto malconcio: ne era protagonista Fantomas, l'inafferrabile genio del male creato in Francia nel 1911. La stazione era quella Nord di Milano, vicino a piazza Cadorna, dove Angela viveva. Dalla finestra di casa vedeva passare ogni giorno centinaia di pendolari. Molti anni prima che si venisse a sapere quanto sia determinante il treno per il successo del fumetto in Giappone, Angela Giussani, con la collaborazione della sorella Luciana, ebbe un'idea travolgente: pensare a un personaggio che potesse finalmente conquistare loro, i lavoratori costretti ogni giorno al vagone. Dunque un fumetto che fosse di facile lettura, in un'edizione tascabile adatta ai luoghi affollati, dichiaratamente per un pubblico adulto.

**D**iabolik nacque così, come poteva nascere il fumetto negli anni Sessanta, quando ancora la carta costava poco e si poteva rischiare. Nacque senza sapere ancora bene chi fosse davvero, all'inizio quasi un'ombra nella notte, spietato e senza cuore. Con il tempo *Diabolik* è diventato una formula magica, un fumetto dalle diverse sfaccettature, tanto diverse da sembrare incompatibili fra loro. Invece non lo sono, e questa è la magia.

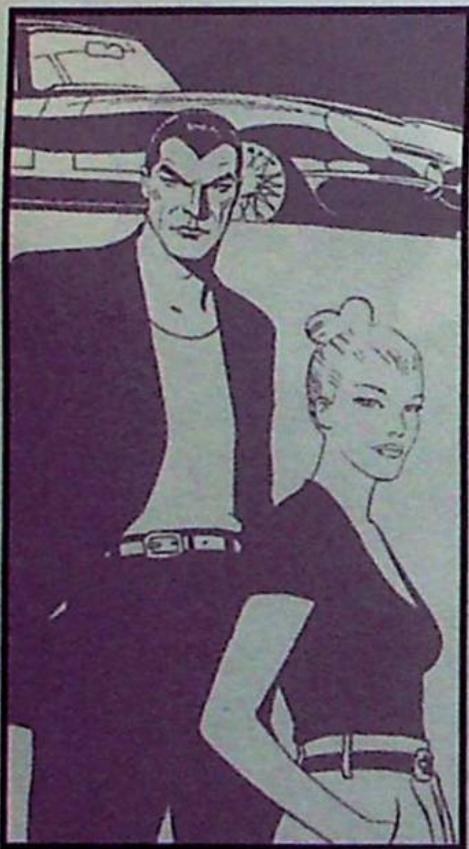
**L**a componente ludica, innanzitutto. *Diabolik* è un grande videogioco. Artigiano come *La Settimana Enigmistica*. E come il videogioco e *La Settimana Enigmistica* adattissimo al viaggio in treno, o a un momento di pausa. Quando il gioco comincia, Diabolik si dà da fare per compiere una rapina senza precedenti. Le contromisure sono tante, troppe, sembrano insuperabili. I colpi di scena si susseguono a ritmo serrato (come ne *La vittoria di Ginko*). Il lettore arriva a pensare: come farà il Nostro a uscirne vittorioso? Come farà lo sceneggiatore a sbrogliare in maniera credibile la matassa? Perché non ci sono dubbi sull'esito finale: la vignetta conclusiva la conosciamo già, ma vogliamo proprio ve-



dere come ci si arriva. È un grande gioco, *Diabolik*. E a ogni puntata si rimane sorpresi e confortati dal fatto che si vinca, che l'attesa e l'emozione vengano premiate, che il bacio tra Diabolik ed Eva Kant, la sua compagna, suggelli la conclusione della storia. Per l'ordine si cerchi in altri fumetti. Qui la situazione è capovolta.

**L**a componente sociale. Diabolik ed Eva sono contro. Il loro modo di reagire all'assurdità di un'esistenza che si basa solo sui soldi è rubare. Rubare per togliere sicurezza a un mondo che altrimenti non si accorgerebbe di essere disumano. Diabolik non è un politico, non è un teorico. Lui non esterna, non polemizza, non discute: compie rapine. Ed esprime attraverso questa sua attività il dissenso più alto. Su questo le sorelle Giussani non transigevano: la loro creatura, dicevano, non accetta il Sistema, "questa ricchezza che produce ricchezza". Il celebre pediatra Marcello Bernardi ha scritto: "Diabolik è il più pericoloso degli anarchici. Egli è solo, e pertanto imprevedibile e inattaccabile. È solo con la fantasia, la quale come è noto si pone agli antipodi rispetto alle norme".

**Diabolik  
è nato così,  
senza sapere  
ancora bene chi  
fosse davvero,  
all'inizio quasi  
un'ombra nella  
notte, spietato  
e senza cuore.**



**L**a nostra realtà entra spesso nelle storie del "Re del Terrore". Una trentina d'anni fa, in viaggio in un paese immaginario ricalcato sulla Cina di Mao, affermò che in quella terra la sua presenza non avrebbe avuto alcun senso (non solo perché ci sarebbe stato poco da rubare). Poi ha avuto a che fare con la mafia, con la povertà del terzo mondo, con il problema degli ospedali psichiatrici, con il lavoro minorile. Sempre dalla parte dei giusti, neanche a dirlo, con una capacità di analisi che da lui, tecnico sovrano, inventore, chimico, ma non intellettuale, non ci saremmo comunque aspettati. Magari solo con una battuta, ma quella azzeccata.

**L**a componente psicologica. Nei fumetti di Diabolik i rapporti emotivi sono codificati in partenza. Sono parte delle regole del gioco. Diabolik ama Eva e nutre il massimo rispetto per Ginko, l'ispettore di polizia che gli dà la caccia. Questi tre personaggi compongono la miscela emotiva del fumetto. Tutti gli altri sono comparse prive di consistenza psicologica, verso le quali Diabolik, Eva e Ginko (che pure ha una fidanzata di nome Altea) hanno



un rapporto formale (o violento). Se Diabolik è asociale, è anche perché la socialità del suo mondo ha un aspetto gelido e terrificante. Al contrario, i tre protagonisti mostrano forza, amore, rispetto, odio. Sono la vita e sono la morte, che spesso arriva a un passo dal falciare uno di loro. Sono un solo personaggio, una trinità che condivide lo stesso destino, perché l'uno non potrebbe esistere senza l'altro.

**N**ella prima storia di questo volume, quando pensa che ormai per lui sia tutto finito, Diabolik si rivolge a Ginko in maniera straordinariamente ambigua: "Io morirò, ma con me il male non è sconfitto... la tua lotta continua, Ginko!". Come se Diabolik fosse dalla parte del suo nemico e vedesse in se stesso una parte del male da estirpare. Come se Diabolik sentisse di essere prigioniero del proprio destino, segnato dai primi anni di vita, vissuti senza amore, senza famiglia, su un'isola abitata da malviventi: "Vivevo ora in una casa, ora in un'altra, fra l'indifferenza di tutti". Diabolik, per sé e per tutto il mondo, avrebbe voluto un'altra vita.

**M**a un'altra vita non è possibile nel freddo mondo di Diabolik. A Clerville e Ghenf, le due località nelle quali in genere si svolgono le storie, non c'è una vita vera: nessun negozio, nessun cinema, nessun cane per strada. Non si tratta del normale procedimento narrativo che della vita dell'eroe seleziona, per così dire, solo i momenti avvincenti. C'è qualcosa di più: la totale assenza della risata, dell'umorismo, dello scherzo, dell'ironia. Il gioco di Diabolik è serio: c'è appena spazio per un sorrisetto nella sequenza finale. Per il resto, è una questione di vita o di morte.

**C'**è una domanda che tutti i lettori di *Diabolik* si sono posti sino a pochi anni fa: perché gli albi delle sorelle Giussani si chiudessero con quelle tre o quattro vignette umoristiche (in stile *La Settimana Enigmistica*, guarda caso), un riempitivo così scopertamente estraneo al contesto. Diciamo così: quelle vignette corrispondevano allo schiocco delle dita dell'ipnotizzatore che ci permette di ritornare alla realtà, la nostra. Per tanti aspetti detestabile, invivibile, insopportabile. Sempre meglio di quella di *Diabolik*.



# Segnali di stile

Le sorelle Giussani hanno creato, oltre a un personaggio di grande successo, anche il formato che da questo personaggio prende il nome: il "formato Diabolik", appunto, scelto da altri editori per i successivi eroi con la kappa e per i cosiddetti "pornofumetti italiani", ormai passati di moda. Il formato Diabolik prevede di regola due vignette per pagina, anche se non è raro che una di queste venga ulteriormente divisa in due per mostrare dettagli o azioni veloci.



Di solito una storia a fumetti viene scritta da un unico sceneggiatore; invece le sorelle Giussani chiedevano ai collaboratori non solo trame complete, ma anche semplici idee per i trucchi di Diabolik, per le sue fughe o le sue evasioni, che poi avrebbero inserito nelle storie adatte.

In *Diabolik* è classico l'uso del retino, la pellicola puntinata adesiva che si vede applicata in moltissime vignette. Può servire a dare ombra e rilievo a un primo piano del protagonista (come nella prima storia, a pagina 68), a dare consistenza

a una radio e profondità a un soffitto (p. 69), a rendere il grigio di una strada o di un maglione (p. 62), e così via. Come si può notare confrontando tra loro queste vignette, il taglio delle inquadrature varia di continuo. A pagina 70 Diabolik si avvicina alla finta libreria del suo studio: nella vignetta superiore il punto di vista è scorciato dal basso; nelle due vignette inferiori l'inquadratura è dall'alto.

Nei fumetti del Re del Terrore non mancano vignette senza testo (come nella sequenza del patibolo), ma è assai più frequente che i personaggi, anche se soli sulla scena, parlino attraverso i propri pensieri. Lo sceneggiatore può così chiarire il punto della situazione, e spiegare i movimenti e i piani di Diabolik o degli altri personaggi. Una storia regolare di *Diabolik* è lunga mediamente 120 pagine, e solitamente è del tutto autonoma dalle altre. Fanno eccezione le due scritte da Angela e Luciana Giussani su soggetto di Alfredo Castelli che qui sono riunite in un'unica storia lunga. Particolarità della seconda parte di questa avventura: per una quarantina di tavole il fumetto ci fa seguire le vicende di Eva e del suo uomo senza spostarsi, come avviene di solito, sui movimenti di Ginko o di altri personaggi. Ma non avevamo mai visto i nostri due eroi dover combattere per la sopravvivenza.



# Il mondo di Angela e Luciana Giussani

**A**ngela e Luciana Giussani hanno dedicato tutta la vita a Diabolik, scrivendo e supervisionando le avventure del personaggio, collaborando con i disegnatori e occupandosi della gestione della casa editrice Astorina fino al giorno della loro scomparsa. Nate a Milano (Angela il 10 giugno 1922, Luciana il 19 aprile 1928) iniziano presto a lavorare nel settore dell'editoria per ragazzi seguendo le orme dell'editore Gino Sansoni, che si era sposato con Angela nel 1946. La casa editrice di Sansoni, l'Astoria, proponeva un catalogo di "riviste-gioco" destinate ai ragazzi delle elementari e delle medie, e aveva anche fatto un piccolo tentativo di sfondare nel mondo dei comics con la serie *Albi Okey*, che proponeva le avventure di Big Ben Bolt, pugile americano creato da John Cullen Murphy e Elliot Caplin. La serie non ebbe successo e chiuse nel 1963 dopo appena due anni di vita.



**M**a è il 1962 l'anno cruciale per le due sorelle. Angela fonda l'Astoria e si lancia nell'editoria. Sulla genesi di *Diabolik* esiste una vasta aneddotica (dai romanzi di Fantomas trovati sul treno, di cui si è già detto, ai viaggi per le bancarelle che costeggiano



la Senna a caccia di gialli di Maurice Leblanc e di altri maestri francesi); resta il fatto che *Il Re del Terrore*, primo numero di *Diabolik* (con l'efficace sottotitolo "il fumetto del brivido"), esce il primo di novembre del 1962 al prezzo di copertina di 150 lire. Il personaggio è innovativo, così come il formato pocket, e dopo sei uscite le vendite iniziano a registrare un incremento significativo. Poi, d'un tratto, esplose il "caso Diabolik" e il personaggio diventa un fenomeno di costume. Le due sorelle continueranno a lavorare ai testi della serie fino alla fine. Angela Giussani ci ha lasciati il 12 febbraio 1987; Luciana il 31 marzo 2001.

**S**ergio Zaniboni nasce a Torino nel 1937 e fa il suo ingresso nel mondo dei fumetti nel 1969. Lavora per Gino Sansoni e poi passa a *Diabolik*, di cui realiz-



za più di 250 storie, candidandosi come il disegnatore più rappresentativo della serie. Durante gli anni Ottanta estende le sue collaborazioni a riviste d'autore come *Orient Express* e lavora a uno speciale di *Tex* intitolato *Piombo rovente*, pubblicato nel 1991. Dal 1999 è il copertinista ufficiale di *Diabolik*, pur continuando a lavorare come grafico pubblicitario (è lui l'ideatore del logo delle figurine Panini).

**E**nzo Facciolo, milanese, classe 1931, esordisce nel campo dell'animazione, ma passa ben presto a realizzare le avventure di *Diabolik*. Disegna il decimo episodio e può essere considerato il vero ideatore del look del personaggio, ispirato dall'attore Robert Taylor. Dopo aver abbandonato la serie per dedicarsi alla grafica pubblicitaria, è tornato a occuparsene nel 1998.

**F**lavio Bozzoli, genovese, ha realizzato i disegni e le chine per oltre cento avventure di *Diabolik*, dopo aver lavorato per lungo tempo a un altro eroe nero dei fumetti, *Zakimort*.

**L**ino Jeva è nato ad Ancona nel 1923 e ha iniziato a disegnare fumetti nel dopoguerra. Ha collaborato a *Tex*, *Gli Albi dell'Intrepido*, *Tarzan* per Cenisio e a *Nembo Kid* per Mondadori. La sua collaborazione con *Diabolik* si sviluppa tra il 1965 e il 1972, con una trentina di avventure in totale. Dopo aver lavorato con la Universo per tutti gli anni Settanta, è tornato a disegnare alcune storie di *Diabolik* a partire dal 1986.

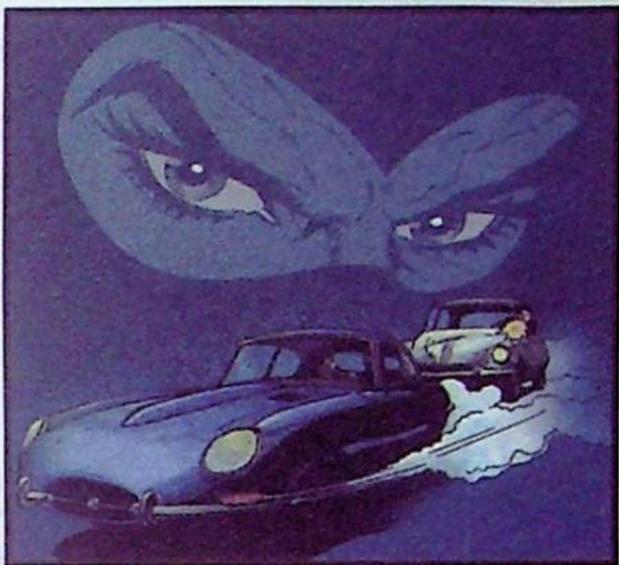
**O**ltre a questi autori, che hanno firmato le storie presentate in questo volume, moltissimi altri cartoonist italiani hanno contribuito alla fortuna di *Diabolik*. Tra questi ricordiamo la sceneggiatrice Patricia Martinelli, per dieci anni direttore della testata, seconda solo ad Angela e Luciana Giussani per quantità di storie prodotte; poi gli scrittori Mario Gomboli, Alfredo Castelli, Pier Carpi, Alberto Ongaro, Giancarlo Berardi; e disegnatori del calibro di Leone Cimpellin, Franco Paludetti, Glauco Coretti, Brenno Fiumali e Edgardo Dell'Acqua.

**“Il Re del Terrore”,  
primo numero  
di “Diabolik”,  
esce il primo  
di novembre  
del 1962, al prezzo  
di copertina  
di 150 lire.**



# Le storie

“**I**l furto può essere anche così, agile, leggero, ben congegnato, tecnicamente innovativo.” Antonio Faeti non è stato l'unico a cogliere l'elemento caratteristico delle avventure di Diabolik. Il congegno criminale, la macchina del furto, la progettualità infaticabile di Diabolik ed Eva Kant percorrono ossessivamente le stesse strade. Certo, inevitabilmente lo svolgimento della storia costringe ogni volta a differenti peripezie, la stessa progettazione del colpo deve mutare, ma lo scheletro che sorregge il corpo del racconto rimane sempre fedele a se stesso. Di conseguenza l'analisi di una qualsiasi storia di *Diabolik* ne mette in evidenza il funzionamento



regolare, l'apparente deviazione all'interno di un gioco dotato di regole ferree. Diabolik decide di fare un colpo e lo pianifica insieme a Eva Kant; produce le maschere di plastica di sua invenzione e si sostituisce a una vittima; qualcosa va storto e incominciano i guai. È del tutto plausibile che l'ispettore Ginko riesca a catturarlo, o a costringerlo a “bruciare” risorse e rifugi segreti, ma poco prima dell'esecuzione Diabolik riuscirà a fuggire in modo rocambolesco. La conclusione? Un bacio fra innamorati, ovviamente, altro aspetto immutabile della serie. Le stesse ambientazioni sono concepite secondo uno schema

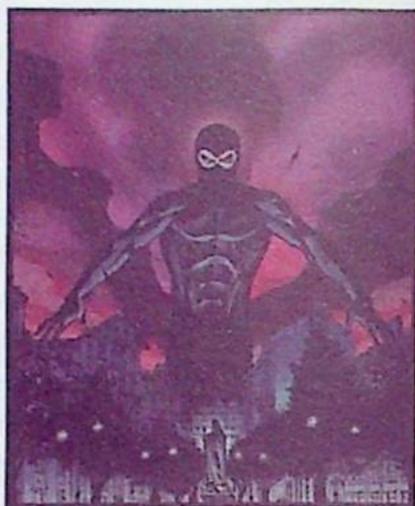
fisso. A Clerville e Ghenf, fra campagne, rifugi di montagna, promontori e vie del crimine, non succede mai nulla. Come fa notare Daniele Brolli: “Che città, Ghenf: sembra non avere attività né commerciali né industriali. E poi le strade, dai nomi improbabili: via dei Tigli, via dei Platani e così via.” Paesi, insomma, in cui accade soltanto l'essenziale per la vicenda: rapine, inseguimenti e sparatorie.



**L**e storie presentate in questo volume seguono questo collaudato schema narrativo. *La vittoria di Ginko*, disegnata da Flavio Bozzoli, Lino Jeva e Enzo Facciolo, uscì in due parti nel 1972 (su *Diabolik* 15/16, anno XI). *Rapina colossale* fu prima presentata come sequenza di ottantasette figurine per un album pubblicato nel 1976, quindi fu rimontata come episodio fuori serie, in un prestigioso volume edito da Mercury. È disegnata da Sergio Zaniboni, grandissimo interprete del personaggio.

# Appunti di viaggio

**D**opo più di quarant'anni di storia editoriale è difficile fare un elenco completo di tutto il materiale prodotto su Diabolik. Centinaia di albi a fumetti, dozzine di ristampe in volume, romanzi, film, cartoni animati e merchandising sono le terminazioni nervose di un fenomeno dall'architettura complessa. Un'eccellente risorsa è il sito ufficiale del personaggio, [www.diabolik.it](http://www.diabolik.it), che offre una vasta panoramica sulla produzione della Astorina, con la cronologia completa di tutti gli episodi e tutte le novità sul personaggio. Il personaggio delle sorelle Giussani è presente in edicola con tre pubblicazioni mensili: la serie regolare, che dal 1962 presenta le avventure inedite; *Diabolik R*, la prima ristampa cronologica iniziata nel luglio 1978; *Diabolik Swiss*, seconda ristampa varata nel luglio 1994. Dal 1997 esiste anche una collana annuale, *Il Grande Diabolik*, che presenta storie originali in formato più grande rispetto al pocket tradizionale.



**S**ul versante della pubblicistica la casa editrice Astorina è sempre stata molto attiva, e durante i festeggiamenti per il quarantennale del personaggio si sono moltiplicate le iniziative editoriali. Particolarmente interessanti tre volumi che hanno visto numerosi artisti italiani misurarsi con Diabolik: il primo, intitolato *Il Re del Terrore: il remake*, è scritto da Alfredo Castelli, storico collaboratore della serie nonché ideatore di *Martin Mystère*, e disegnato da Giuseppe Palumbo. Il secondo, *Diabolik visto da lontano*, è un albo in edizione di lusso in cui Toppi, Cavazzano, Zaniboni, Mattotti, Giardino, Baldazzini, Villa e altri autori ancora lavorano sui temi e i personaggi della serie con risultati di grande suggestione. *Eva Kant, quando Diabolik non c'era*, infine, è l'ultimo volume di una collana che presenta le storie più particolari del personaggio.

**N**on possiamo evitare di segnalare la frenetica attività dei tanti appassionati, che ha dato vita a siti Internet ([www.diabolikclub.it](http://www.diabolikclub.it)), fanzine (*La Gazzetta di Clerville*) e saggi critici. Fra questi ultimi, *Diabolik* e *Diabolik - Grande Enciclopedia Illustrata*, due volumi di Salvatore D'Angelo e Paolo Ferriani (*I Quaderni del Fumetto Italiano*); *Diabolik, un giallo in maschera* di Enzo Linari (*Glamour International*) e *Diabolik*, a cura di Luigi Codazzi (*Rizzoli*).



# DIABOLIK

*La vittoria di Ginko*

Testi • Angela e Luciana Giussani  
da un soggetto di Alfredo Castelli  
Disegni • Flavio Bozzoli, Lino Jeva e Enzo Facciolo

