

Anja Boato

Diabolik – Track of the Panther

Antieroi integerrimi nella TV per ragazzi

Università di Bergamo

Saggio sottoposto a double-blind peer review.

Ricevuto: 1° maggio 2025 – Versione revisionata: 18 luglio 2025

Accettato: 20 luglio 2025 – Pubblicato: 31 luglio 2025

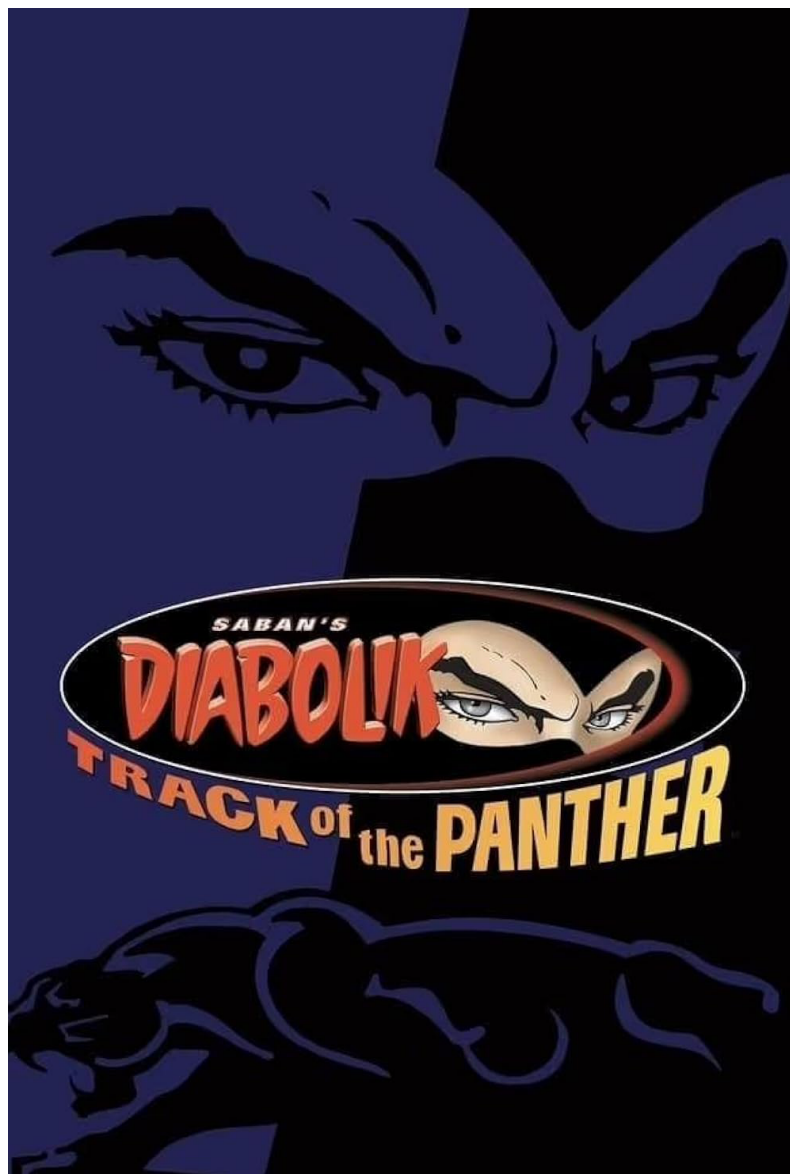
✉ anja.boato@unibg.it

Abstract

The animated series *Diabolik – Track of the Panther* (2000–2001) is a co-production between Italy, France, the United States, and Japan. It draws inspiration from the iconic character created by Angela and Luciana Giussani, who first appeared in 1962 and has become one of the most enduring figures in Italian comics. *Diabolik*'s monthly adventures – published in compact, 120-page volumes – have evolved into a broader transmedia project that continues to shape his legacy. The animated adaptation sought to reintroduce the so-called “King of Terror” to a younger audience. However, in attempting to tone down the character's more explicitly criminal traits, the series fundamentally reconfigures his identity. This paper examines how *Diabolik*'s antiheroic features are reinterpreted for a youth-oriented audience, to understand the constraints – both cultural and narrative – on what could be allowed to be represented on screen. Theoretical frameworks concerning the narrative construction of antiheroes in audiovisual media provide a basis for reflecting on how such figures are reshaped to align with culturally acceptable moral norms. In this process, *Diabolik* is stripped of those characteristics considered too controversial by American and European standards and recast as a criminal figure with a quasi-heroic edge. The analysis unfolds in three interconnected parts: first, it explores

the relationship between the figure of the antihero and Diabolik's original characterization; second, it investigates how these traits are adapted within the animated series; and third, it draws comparisons with other youth-targeted television shows airing during the same period.

Keywords: Diabolik; Antihero; Animation; Adaptation; Children's Television



1. Introduzione

Il primo episodio di *Diabolik – Track of the Panther* (*Diabolik*, 2000-2001)¹ va in onda in fascia serale su “Italia 1” il 7 settembre 2000. La programmazione dell’episodio pilota è propedeutica a una sua successiva stabilizzazione nella fascia mattutina del fine settimana, in chiusura di un ciclo di proiezioni per giovani telespettatori che comincia con *Dennis and Gnasher* (*Si salvi chi può! Arriva Dennis*, Regno Unito 1996-1998) e prosegue con titoli come *The Country Mouse and the City Mouse Adventures* (*Emily & Alexander: che tipi questi topi*, Canada, Francia 1998-1999) o *The Smurfs* (*I Puffi*, USA, Belgio 1981-1989). Dal 27 novembre lo ritroviamo nella fascia pomeridiana dei giorni infrasettimanali, dove *Diabolik* condivide lo spazio con *Poketto monsutā* (ポケットモンスター, *Pokémon*, Giappone 1997 – in produzione)². Per due anni, il celebre criminale del fumetto giallo italiano arricchisce il palinsesto di Italia 1 al fianco di programmi iconici dell’animazione per ragazzi, quasi tutti di produzione statunitense, francese o giapponese. *Diabolik* ne è solo una parziale eccezione: la produzione vede convergere gli sforzi dell’italiana Mediaset, della francese M6 Métropole Télévision, e della compagnia statunitense Saban Entertainment, con l’importante intercessione dell’allora affiliata Saban International Paris. Il Giappone è coinvolto attraverso la Ashi Productions, oggi Production Reed, responsabile dei servizi d’animazione.

La partecipazione dell’Italia in una delle rare esperienze Mediaset nel settore della produzione animata, accompagnata dal ruolo centrale di Mario Gomboli come consulente artistico, è giustificata dalle origini nostrane del soggetto. *Diabolik – Track of the Panther* si richiama alle avventure dell’omonimo criminale creato da Angela e Luciana Giussani, battezzato nel 1962 con l’uscita del primo albo. Leggenda vuole che a ispirare le storie del *Re del terrore* sia stato il flusso di pendolari milanesi, cui le sorelle Giussani avrebbero deciso di dedicare una serie a fumetti dal formato tascabile, caratterizzato dalla peculiare tavola a quattro vignette, in grado di condensare

1 Il riferimento temporale è relativo alla programmazione italiana.

2 I riferimenti alla programmazione derivano da uno spoglio dei palinsesti pubblicati sulle pagine del quotidiano *La Stampa*.

in centoventi rapidissime pagine le avventure *noir* di un immorale, spietato e affascinante genio del crimine. Ispirato per format e atmosfere al criminale Fantômas, protagonista degli omonimi feuilleton ideati da Marcel Allain e Pierre Souvestre (Dall'Asta 2004), Diabolik ha visto espandere la propria influenza nel panorama narrativo nostrano attraverso tentacolari estensioni transmediali³. In ciascuno di questi casi, il target adulto è intrinsecamente diverso da quello cui si rivolge quarant'anni dopo l'adattamento animato.

Il caso di *Diabolik – Track of the Panther* si presta a offrire un florido terreno di riflessione sulle modalità di adattamento di un personaggio moralmente ambiguo dentro un format narrativo rivolto a un pubblico giovane. Attraverso un approccio teorico che guarda alla figura narrativa dell'antieroe nella produzione audiovisiva, si analizzeranno le modalità di adattamento del *Re del terrore* dentro la programmazione della televisione per ragazzi e la complessa gestione della sua controversa etica.

2. L'ambigua moralità del Re del terrore

Analizzando il codice della devianza nel fumetto *Diabolik*, Olimpia Affuso adotta il pensiero del sociologo Robert Merton per giustificare l'anima solo apparentemente rivoluzionaria del nero criminale: la sua vita ai margini della società ne riflette comunque l'adesione agli obiettivi culturali dominanti, raggiunti attraverso mezzi illeciti. In quest'ottica, Diabolik “rappresenta un individuo pienamente iscritto nella società capitalistica e nelle sue logiche imprenditoriali, capace di condurre una attività criminale efficientissima, gratificante e generatrice di mutamento” (Affuso 2023: 47), esattamente come il legame con Eva ben si iscrive nei canoni di un rapporto

3 Solo a titolo di esempio, si ricordano gli adattamenti letterali (*Romanzi di Diabolik*, pubblicati a partire dal 1969 da Gino Sansoni Editore), le trasposizioni cinematografiche di Mario Bava (*Diabolik*, 1968) e dei Manetti Bros (*Diabolik*, 2021, *Diabolik – Ginko all'attacco!*, 2022, *Diabolik – chi sei?*, 2023), ma anche i giochi da tavola (tra cui *Diabolik – Colpi e indagini*, Pendragon Game Studio, 2020) e i videogiochi (tra cui *Diabolik: The Original Sin*, Artematica, 2007). Il personaggio ha avuto poi un impatto evidente sulla cultura popolare, con il diffondersi di eroi o antieroi a lui ispirati, tanto in forma di omaggio (tra cui *Satanik*, personaggio a fumetti creato da Max Bunker e Magnus nel 1964) quanto in forma parodica (tra cui *Cattivik*, ideato da Bonvi nel 1965).

socialmente normalizzato. Cresciuto in un ambiente criminale, Diabolik è spinto a perseguire l'ideale della ricchezza, dell'autodeterminazione e della libertà individuale attraverso mezzi antistituzionali, rifiutando la legge ma appoggiando le norme sociali che questa dovrebbe tutelare. Non ne siamo stupiti: gli antieroi sono personaggi amorali e contorti che demitizzano alcune caratteristiche dell'eroe tradizionale, pur trovandosi “well within the confines of cultural acceptability” (Lotz 2014: 29), come sottolinea Amanda Lotz in riferimento alla rappresentazione della mascolinità nella produzione seriale americana. Soprattutto in ambito cinematografico e televisivo, gli studi sull'antieroe hanno messo in luce l'importanza della valutazione morale delle azioni dei personaggi, che interviene nei processi di allineamento e alleanza tra lo spettatore e il protagonista (Smith 2022). In questo scenario, due fattori ricorrenti partecipano allo sviluppo di un patto di fiducia con gli eroi non tradizionali. Da una parte, Jason Mittell adotta il concetto di “moralità relativa” (Mittell 2017) per giustificare la costruzione di un contesto sociale negativo in cui gli atteggiamenti moralmente ambigui dell'antieroe vengono percepiti come positivi se confrontati con quelli adottati dai personaggi che lo circondano: allo stesso modo, Diabolik è un oscuro ladro che, per contingenza, incontra sempre nel suo cammino criminali più deplorabili di lui. Dall'altra parte, la conoscenza progressiva della storia e della personalità dell'antieroe contribuisce a giustificarne le scelte immorali, per cui “we tend to become partial to those we know the best, and see them as morally preferable over complete strangers” (Bruun Vaage 2016). Non stupisce quindi l'apprezzamento dei lettori di Diabolik quando esce nelle edicole il numero 107, *Diabolik, chi sei?*, in cui si svelano per la prima volta alcuni retroscena della storia del personaggio.

Nonostante le strategie con cui il lettore è messo nelle condizioni di parteggiare per lui, in origine lo spirito spiccatamente razionale dell'oscuro criminale derubrica qualsiasi gesto di umana sensibilità alla sfera della debolezza e dell'inefficienza. In oltre sessant'anni di vita, alcuni aspetti del carattere di Diabolik si sono gradualmente smussati: la vicinanza alla complice Eva Kant, dall'etica più canonica, lo porta a valutare diversamente la vita umana. Laddove nei primi albi non si fa remore a uccidere vittime

inermi e innocenti, ora Diabolik colpisce solo quando necessario, o se ritiene la morte una valida punizione. Eppure, la sua etica rimane ugualmente ai margini della moralità condivisa. Lo ricordano le stesse sorelle Giussani, nel sottolineare che “Diabolik è un criminale, non un giustiziere” (Gomboli *et al* 2004): ruba ai ricchi perché posseggono di più, ma non elargisce il bottino ai poveri né pretende di fare dei suoi furti uno strumento di giustizia sociale. Diabolik è individualista, ruba per l’emozione di riuscire in obiettivi apparentemente irraggiungibili. Agisce per il bene altrui solo se è coinvolta Eva, o per aiutare uno dei rari personaggi secondari cui si è affezionato nel corso della sua nera carriera nel crimine. Ripaga i debiti morali, ma non cerca giustificazioni etiche per servire il prossimo, pur concedendosi nel tempo alcuni gesti di spontanea bontà sociale, se mediati da Eva. Contrariamente agli anteroi canonici, Diabolik manca in parte dell’irrequietezza e del turbamento interiore che dovrebbe contribuire a umanizzare il protagonista criminale (Martin 2014), se non rispetto a un passato oscuro, svelato in alcuni albi della serie canonica o attraverso spin-off ufficiali. Eppure, il riconoscimento di una moralità individuale regolata da norme precise e chiare, seppur a tratti deplorabili, compensa il bisogno del lettore di comprendere e perdonare azioni altrimenti inqualificabili.

Tanto Diabolik è insofferente alla collettività, quanto non lo sono state le sorelle Giussani o il gruppo di collaboratori che porta quotidianamente avanti il progetto editoriale. Il personaggio offre il nome e il volto al sostegno di diverse cause sociali, con appelli contro il doping (“Chi vince grazie al doping è un perdente”, Gomboli *et al.* 2000), contro la guida spericolata (“La guida spericolata lasciala agli eroi di carta. Sono gli unici che non si fanno mai male!”, Gomboli *et al.* 2001), contro l’abbandono degli animali (“Chi abbandona il proprio cane è un bastardo!”, Gomboli *et al.* 2005) e, con una discreta frequenza, contro la violenza sulle donne (“Nessuna donna deve più subire violenza in silenzio”, Gomboli *et al.* 2012, “Ascolta le donne che chiedono aiuto”, Gomboli *et al.* 2016; “Qualsiasi molestia è una violenza”, Gomboli *et al.* 2018). Gli appelli sono posti in chiusura di alcuni numeri del fumetto senza necessariamente condividere un’affinità tematica con la storia, ma non è raro che alcune rilevanti questioni sociali vengano interpretate dentro l’universo narrativo e che i personaggi assumano posi-

zioni moralmente allineate con il sentire ideale della testata – spesso, ancora una volta, grazie alla presenza di un personaggio eticamente retto come Eva Kant. In un'intervista rilasciata per il programma *Buonasera con...* (Rai 2, 1979), Angela e Luciana Giussani vengono incentivate a commentare la tendenza del suo personaggio a “incontrare delle tematiche, detto male, di moda” come il femminismo – le sorelle riconoscono che “Eva Kant è diventata femminista e Diabolik ha capito che era giusto” e ammettono che diverse tematiche sociali trovano un loro riflesso nella testata, rimpiangendo solo l'impossibilità di affrontare appieno il tema del divorzio, che poco incontra le dinamiche relazionali tra i due personaggi.

L'ambigua moralità del *Re del terrore*, nonostante il perdurare di alcuni principi ormai canonici, evolve con il cambiare dei tempi in cui si sviluppano le sue avventure. La ricostruzione sulle origini del fumetto di Davide Staccanella mette in luce le difficoltà delle sorelle Giussani nel portare avanti il loro oscuro personaggio negli anni Sessanta, in un clima di censura che ha portato più volte il caso in tribunale, pur senza ripercussioni legali (Staccanella 2022). Da quel momento, vediamo il personaggio di Eva evolvere in parallelo con la crescente sensibilizzazione verso l'emancipazione femminile, riconosciamo una progressiva adesione a tematiche sociali contemporanee, e ritroviamo nel fumetto il riflesso di sessant'anni di storia italiana. Questa evoluzione intrinseca della testata si sviluppa attraverso una struttura narrativa di tipo episodico. Marcello Serra recupera in tal senso la definizione di Umberto Eco sulla “struttura iterativa” (Eco 1985) per descrivere l'autonomia dei singoli tasselli, ovvero “l'assenza di relazione temporale tra un albo e un altro, che fa sì che gli avvenimenti del secondo non dipendano da quelli del primo” (Serra 2023: 52). Nonostante le singole avventure siano effettivamente indipendenti le une dalle altre, insieme costruiscono un mondo narrativo coerente, una struttura meticolosa che incrocia all'episodicità del genere i meccanismi sofisticati del *transmedia storytelling* (Jenkins 2006). In una forma sbilanciata di transmedialità (Mittell 2017) che pone al centro gli albi illustrati, l'universo-Diabolik si dipana su diversi altri media e formati (giochi da tavolo, cinema, televisione, letteratura, musica, ma anche spin-off a fumetti). Ne deriva una sofisticata operazione di *world building* che coinvolge non solo la casa editrice Astorina

e gli altri attori istituzionali interessati dal processo canonico di *world management* (Johnson 2017) nello sviluppo transmediale di personaggi, situazioni e ambienti, ma anche il nucleo di lettori appassionati. Dall'incontro di queste due forze nascono progetti come la *Guida turistica di Clerville* (2005), il paese dove abita Diabolik, i cui spazi sono stati ricostruiti da un nucleo di fan iscritti alla newsletter *Diabolika* nella forma di una guida meticolosa, pubblicata poi dalla stessa Astorina (Bandirali 2023). Dal mondo coerente e articolato in cui si muove Diabolik si discostano, però, due importanti progetti narrativi: il *remake* a fumetti *DK*, che reinterpreta tutti i personaggi in una storia alternativa indirizzata al mercato internazionale, e la serie animata *Diabolik – Track of the Panther*, che guarda a un pubblico di giovani telespettatori. Entrambi richiamano il *world building* originario e i personaggi che lo abitano modificando diversi elementi interni per adattare la narrazione a un pubblico nuovo. Mentre *DK* si rivolge a un lettore medio allineato per target a quello cui ammiccava il primo Diabolik, la serie animata si ritrova a modificare molti elementi dell'antieroe per rendere la sua moralità più affine agli intenti pedagogici di una televisione che, pur avendo già da tempo abbracciando la politica di un intrattenimento fine a sé stesso, mantiene alcune evidenti riserve quando indirizzata a un pubblico giovane.

3. *Diabolik diventa buono*

Nell'aprile del 1998, *The Hollywood Reporter* cita il *Re del terrore* in un breve trafiletto informativo, sottolineando che “Saban International Paris has partnered with France’s M6 and Italy’s Mediaset for 40 episodes of action-adventure series ‘Diabolik’. Based on the comic-book hero, the show will be distributed by Saban Entertainment” (*The Hollywood Reporter* 1998: 16). Pochi mesi dopo ritroviamo il progetto tra le proposte del MIPCOM, il mercato di Cannes per l'industria televisiva. Il suo sviluppo vede convergere gli sforzi di alcune delle più rilevanti case di produzione nello scacchiere dell'animazione televisiva occidentale, a cominciare dalla Saban Entertainment e dalla sua controparte francese, la Saban International Paris: il catalogo delle due società vanta titoli di spicco nella produzione televisiva per

ragazzi, sia in *live action* (si pensi al caso di *Mighty Morphin Power Rangers*, 1993-2003, Haim Saban e Shuki Levy) sia d'animazione, con titoli come *Princess Sissi* (*La principessa Sissi*, 1997-1998, Bruno Bianchi) e *Spider-Man Unlimited* (*Spider-Man*, 1999-2001, co-prodotta con Marvel Studios). Saban gode di ottimi rapporti con il network Fox Kids, da quando la sua storica direttrice, Margaret Loesch, ha scommesso sul successo di *Mighty Morphin Power Rangers* in un clima di scetticismo generale verso l'eccentricità di personaggi e combattimenti. Al tempo dei primi accordi con Saban, Fox Kids Network è un programma di contenuti per bambini distribuito tra le stazioni affiliate della Fox attraverso una strategia sperimentale, volta a combattere la supremazia di compagnie rivali ben più riconosciute e autorevoli nel settore dell'intrattenimento per ragazzi, a cominciare dall'agguerrita Walt Disney Company. Le stazioni affiliate risultano in questa fase co-proprietarie dei programmi e possono trattenere una percentuale dei guadagni derivati dalle pubblicità (Kimmel 2004: ebook). La distribuzione della prima serie sui *Power Rangers* inaugura anche un'ulteriore novità: per superare il diffuso scetticismo, le stazioni che acconsentono a mandare in onda il programma partecipano ai guadagni derivati dalla vendita del *merchandising* (cfr. *The Toys That Made Us, I giocattoli della nostra infanzia*, 2017, Brian Volk-Weiss). Sono soprattutto i giocattoli a segnare il successo del franchise dei *Power Rangers* e il conseguente sodalizio tra Saban e "Fox Kids". Nel 1997 questa collaborazione assume la forma di una *joint venture* per la creazione di Fox Kids Worldwide (poi ribattezzato Fox Family Worldwide), che coinvolge anche la potente News Corporation di Rupert Murdoch. Tra i diversi obiettivi della società, si ricordano in particolare la creazione di "Fox Family Channel" e la distribuzione internazionale dei programmi di "Fox Kids".

In questo precario scenario, destinato a cambiare assetto solo nel 2001⁴, nasce il progetto *Diabolik – Track of The Panther*, altrimenti conosciuto come *Saban's Diabolik*, frutto della collaborazione del colosso americano con Italia, Francia e, per gli aspetti più tecnicamente legati all'animazione, Giappone. Il prodotto finale va in onda sulla rete francese M6 dal 1999,

⁴ Nel 2001 si conclude il processo di acquisizione della società Fox Family Worldwide da parte della Walt Disney company (cfr. Kimmel 2004).

Italia 1 la ospita un anno dopo, mentre negli Stati Uniti pare che la serie non sia mai stata distribuita. Secondo quanto riportato dal consulente creativo Mario Gomboli, direttore responsabile della testata di *Diabolik* presso Astorina, le reticenze della società americana potrebbero nascere proprio dalle difficoltà di adattamento dei tratti antieroiici del personaggio: “gestire l’adattamento è stato molto difficile perché la serie era nata con i francesi, che conoscevano il personaggio, poi è passata in mano agli americani che invece non ne avevano contezza [...] lo si voleva più ‘buono’ perché rivolto a un pubblico giovanissimo” (Paragone 2024). Nonostante il prodotto finale non sia mai circolato negli Stati Uniti, la loro influenza sulla produzione ha condotto a evidenti compromessi circa le modalità di adattamento dei personaggi principali⁵.

Nell’agosto del 1999 esce su *La Stampa* un articolo significativamente intitolato *Diabolik diventa buono. In un cartone presto su Italia 1*, dove vengono elencate le numerose metamorfosi subite dal nero criminale per non turbare o diseducare i giovani telespettatori, alcune delle quali influenzate dalle regolamentazioni internazionali⁶. Le premesse della serie animata sono infatti molto diverse da quelle che regolano il fumetto originario: Diabolik perde la sua anima criminale per diventare un moderno Robin Hood. Non ruba per diletto, ma per combattere la perfida organizzazione criminale

5 Mario Gomboli affronta il tema in un’intervista rilasciata tra i contenuti speciali dell’edizione DVD di *Diabolik – Track of the Panther*.

6 L’articolo non riporta il riferimento alle norme, e l’eterogeneità degli attori internazionali coinvolti complica la ricostruzione di una mappatura completa. Nel caso italiano, Diabolik anticipa l’approvazione del Codice di autoregolamentazione TV e Minori introdotto nel 2002, quindi le indicazioni relative ai contenuti televisivi indirizzati a un pubblico giovane fanno riferimento prevalentemente alle direttive europee e alle deboli indicazioni della Legge Mammì (Legge n. 223/1990). Nel primo caso, la Direttiva 89/552/CEE “Televisione senza frontiere” riporta diverse indicazioni circa la regolamentazione della TV per minori, ma un unico riferimento contenutistico (articolo 22): “gli Stati membri adottano le misure atte a garantire che le loro trasmissioni non contengano programmi in grado di nuocere gravemente allo sviluppo fisico, mentale o morale dei minorenni, in particolare programmi che contengano scene pornografiche o di violenza gratuita”. Nel secondo caso, la Legge Mammì attua le indicazioni della direttiva TSF vietando “la trasmissione di programmi che possano nuocere allo sviluppo psichico o morale dei minori, che contengano scene di violenza gratuita o pornografiche, che inducano ad atteggiamenti di intolleranza basati su differenze di razza, sesso, religione o nazionalità” – la seguente Legge n. 249/1997 e la n. 122/1998 non introducono nuovi elementi al riguardo.

controllata dal suo fratellastro Dane, personaggio esterno al *world building* del fumetto canonico. Ha un passato da ladro, ma giustificato dal contesto in cui è cresciuto – l’organizzazione che ora sta eroicamente combattendo – ed è riscattato dalle buone azioni con cui dimostra quotidianamente la sua anima superiore. Non uccide e non usa i suoi caratteristici coltelli se non contro oggetti inanimati. In questo scenario, il suo rapporto con la comprimaria Eva Kant diventa ambiguo: viene eliminato qualsiasi riferimento romantico, trasformando i due personaggi in “cari amici”, pur mantenendo alcuni elementi di intimità legati all’organizzazione della loro vita privata.

L’antieroe si trasforma così in una figura eroica costretta a vivere ai margini della legge. Nell’immaginario dell’intrattenimento infantile, il nuovo Diabolik diventa un giustiziere oscuro che collabora sottilmente con la polizia per vincere contro spietati criminali – unito a una palette cromatica buia, il *concept* ricorda quello di una serie animata di successo andata in onda solo pochi anni prima, *Batman: The Animated Series* (*Batman*, 1992-1995, Bruce Timm ed Eric Radomski) prodotta da Warner Bros ma distribuita a sua volta da “Fox Kids”. A differenza di quest’ultima, fedele allo spirito del fumetto, Diabolik vede sacrificare alcuni principi narrativi centrali, complicando la coerenza complessiva.

L’antieroe mantiene tratti tormentati e inquieti teorizzati da Martin come fondativi del *difficult man* della serialità televisiva (2014), ma a discapito di un reinserimento nelle norme sociali dominanti. Non è più necessario circondare il *Re del terrore* di personaggi più deplorabili di lui per rendere le sue azioni meno respingenti agli occhi del pubblico. Al contrario, gli si affiancano personaggi più retti e integerrimi, al fine di rendere meno limpida la posizione di Diabolik e giustificare la sua identificazione con un criminale. È su questo meccanismo che si instaura il complicato triangolo tra Diabolik, il criminale buono, Dane, il criminale malvagio, e Ginko, il poliziotto.

Il fumetto originale si basa sulla contrapposizione tra Diabolik e Ginko: due uomini di uguale ingegno e temperamento che combattono l’uno contro l’altro perché posti ai lati opposti della giustizia. L’ispettore Ginko, presente nella serie regolare fin dal primo volume, accetta e rispetta pedisse-

quamente tanto le norme sociali quanto quelle legislative. Il suo obiettivo non è sconfiggere Diabolik, ma consegnarlo alla giustizia. Al contrario, il nero criminale rifiuta le leggi degli uomini e agisce sulla linea di una moralità altrettanto rigida, pur ai margini dell'etica socialmente condivisa. Anche alla luce della loro reciproca somiglianza, i due nemici si apprezzano e si rispettano. Ricorda Steccanella:

Diabolik e Ginko, nell'impostazione iniziale, sono due eroi solitari nelle cui vite non c'è spazio per l'amore; due rivali destinati a rincorrersi per sempre senza prendersi mai e che rappresentano, come dirà Angela Giusani, l'eterna lotta tra il bene e il male (Steccanella 2022: ebook).

A segnare la linea di confine tra un polo e l'altro è la giustizia codificata dalla legge.

Nell'adattamento animato, questa linea si sdoppia e si confonde. Da una parte si confrontano il criminale cattivo e il criminale buono: pur continuando a operare fuori dai limiti imposti dalla legge, Diabolik indossa i panni dell'eroe e si schiera dalla parte del "bene". Dall'altra parte, persiste la figura dell'ispettore Ginko, descritto come un poliziotto di straordinaria intelligenza, il cui unico scopo è catturare Diabolik dopo che quest'ultimo evade di prigione, in un passato in cui è ancora legato all'organizzazione di Dane. L'inserimento di Ginko in un riadattamento che pone il *Re del terrore* sul piano della giustizia crea due ordini di problemi. Il primo concerne la sua funzione narrativa: giacché il nemico di Diabolik diventa Dane, Ginko perde rilevanza e raramente assume un ruolo decisivo nella risoluzione degli eventi. Viene ribadita con una discreta insistenza il suo essere un ottimo poliziotto, l'unico in grado di catturare Diabolik, ma i fatti lo smentiscono di episodio in episodio. Il secondo motivo, strettamente connesso al primo, riguarda le motivazioni di Ginko: l'ispettore vorrebbe catturare quello che considera un terribile criminale, ma il pubblico sa che il male opera su un altro livello, rendendo il suo accanimento tanto insensato quanto dannoso. Pur personificando le leggi, Ginko sembra quasi spostarsi dalla parte opposta della giustizia, ostacolando la vittoria del bene contro il male.

4. Eroi, antieroi, supereroi

Nella serie animata, Diabolik perde i tratti antieroi che dovrebbero rendere ambiguo e complesso l'allineamento morale da parte dello spettatore. Continua a vivere ai margini della legge, ma non si permetterebbe di rubare a chi non è a sua volta un ladro o un criminale, giustificando le sue scelte di vita agli occhi di un pubblico già disposto a perdonarlo. Questo nuovo *Re del terrore* si allinea, almeno in parte, con gli altri eroi che animano il palinsesto nelle fasce orarie dedicate ai giovani telespettatori.

Rimaniamo quindi nel contesto italiano, in particolare sul canale Italia 1, la “rete giovane” del gruppo Fininvest (Barra, Scaglioni 2013: 86), il cui palinsesto si arricchisce di numerosi prodotti animati d'importazione, la maggior parte dei quali provenienti dagli Stati Uniti, dal Giappone o, più raramente, dalla Francia. La generale americanizzazione dell'offerta televisiva nostrana passa anche attraverso l'importazione delle sue animazioni di punta, necessaria per arricchire un'offerta altrimenti scarsa di prodotti autoctoni. In particolare, Diabolik condivide lo schermo con gli eroi Marvel o DC – insieme ai protagonisti dell'animazione per adulti, come *The Simpsons* (*I Simpson*, dal 1987, Matt Groening), portato su Italia 1 dopo sei anni di programmazione su Canale 5, con importanti conseguenze sulla ricezione del prodotto e il relativo *merchandising* (Barra 2007: 2006). Il paragone tra il nero criminale e i supereroi mascherati d'oltreoceano si sviluppa su diversi livelli: entrambi nascono come personaggi seriali a fumetti, pur rivolti a pubblici diversi, e trovano una loro estensione transmediale nell'animazione televisiva. Nel processo di adattamento per il piccolo schermo, Diabolik mutua dalla tradizione del supereroe mascherato l'immaginario di una figura dalle capacità sovraumane (nel caso del *Re del terrore*, comunque ascrivibili al regime del possibile) che combatte contro le personificazioni del male⁷. In entrambi gli universi immaginari, la giustizia rappresenta un ideale morale che colloca l'eroe dalla parte del bene – spesso, nel caso

⁷ Nella già citata intervista rilasciata da Mario Gomboli per l'edizione DVD della serie animata, il consulente artistico sottolinea come l'obiettivo originario del progetto fosse proprio quello di portare sul piccolo schermo una figura alternativa ai supereroi americani.

delle animazioni statunitensi, l'innato potere dei supereroi li pone comunque al di fuori della legge personificata dalle forze dell'ordine, che perdono il ruolo di organismo regolatorio della giustizia stessa.

Vi è una parziale eccezione nel già citato caso di *Batman: The Animated Series*, l'eroe statunitense più vicino all'immaginario di *Diabolik – Track of the Panther*, in onda dal 1993 all'interno del programma contenitore per ragazzi *Bim Bum Bam* su Canale 5. In entrambe le serie televisive, uomini privi di superpoteri combattono il male in una collaborazione più o meno esplicita con le forze dell'ordine. Nel caso di Batman, il rapporto di reciproco sostegno con il commissario Gordon, centrale anche nella serie a fumetti, sottolinea l'ambiguità morale di un personaggio che agisce al di fuori della legge pur lavorando a suo favore. Diabolik e Ginko condividono invece un rapporto ambiguo, con il secondo che identifica nel primo un nemico, mentre il “Re del terrore” spesso mette l'ispettore nelle condizioni di arrestare i criminali che incontra lungo la sua strada. Batman e Diabolik vivono e agiscono fuori dalla legge, operando in un'oscurità tanto ideale quanto cromatica, ma facilitano il riconoscimento dello spettatore compiendo azioni in linea con una morale socialmente condivisa. Eppure, l'identificazione del personaggio italiano con una figura criminale lo spoglia dell'aura supereroica, trasformando gli atti di sabotaggio contro l'organizzazione di Dane nei furti di un abile ladro, cui si contrappongono le stesse forze dell'ordine.

Il Diabolik della Saban mutua quindi la sua bussola morale dall'immaginario statunitense del supereroe, pur distanziandosene alla luce del legame ambiguo con la legge, la quale lo identifica – tanto nell'universo diegetico quanto agli occhi del pubblico – come un criminale. Eppure, Diabolik condivide il palinsesto con personaggi ben meno retti e giusti di lui. Sono soprattutto i prodotti giapponesi a rappresentare un ambiguo terreno di confronto nella costruzione dell'antieroe, limando il confine tra il bene e il male a favore di personaggi moralmente sfaccettati che problematizzano il concetto stesso di Giustizia. Il nuovo integerrimo Diabolik si ritrova a condividere lo spazio con personaggi come Lupin III, portato su “Italia 1” nel 1987 a partire dalla sua terza parte, *Rupan Sansei - Part III* (ルパン三世 PARTIII, *Lupin, l'incorreggibile Lupin*, 1984-1985). La celebre

creatura del mangaka Monkey Punch si presenta come un ladro gentiluomo, nipote dell'Arsenio Lupin ideato nel 1907 dal romanziere francese Marcel Leblanc. Come Diabolik, vive di furti impossibili e fugge da un ispettore altrettanto abile, spesso ritrovandosi a perdere il bottino o a rinunciargli per una causa più nobile. Ironicamente, anche Diabolik si ispira a un personaggio dei feuilleton francesi: il meno cortese Fantômas, ideato da Marcel Allain e Pierre Souvestre. La versione italiana dell'animazione giapponese ha subito alcune importanti modifiche, figlia di una generale tendenza a edulcorare i contenuti dei prodotti orientali a scapito della stessa coerenza narrativa (Pellitteri 2021). La programmazione per ragazzi è fortemente controllata, cercando, laddove possibile, di eroicizzare i protagonisti delle saghe più avventurose spogliandogli degli atteggiamenti moralmente ambigui. Un processo simile è stato condotto a monte con il personaggio di Diabolik: pur non potendo perdere l'implicito appellativo di ladro e criminale (non diversamente da Lupin III), la sua figura viene reinterpretata dentro i confini di una nobiltà d'animo che deve essere supportata da azioni conformi a quelle di un eroe.

5. I tanti volti di Diabolik

Nonostante la serie *Diabolik – Track of the Panther* venga interrotta dopo una sola stagione, il *merchandising* che ne accompagna l'uscita si arricchisce di numerosi gadget, in linea con le strategie promozionali di molte animazioni di successo. L'azienda italiana Giochi Preziosi realizza le *action figure* dei personaggi principali, dedicando tre set a Diabolik, uno a Eva Kant, uno a Dane, e un sesto giocattolo a Wolf, nemico secondario della serie. Non stupisce notare l'esclusione dell'ispettore Ginko, per la sua difficile collocazione lungo la linea che separa il bene (l'eroe) dal male (il cattivo). Ginko viene reintegrato nelle sorprese nascoste all'interno delle uova di cioccolato prodotte da Zaini, nell'album di figurine, nella serie di volumi illustrati pubblicati da Fabbri Editore. Segue l'edizione in videocassetta dei singoli episodi e una successiva raccolta in DVD. Il volto di Diabolik compare sugli zainetti scolastici, ma senza trasformarsi per questo in un'icona intergenerazionale.

La metamorfosi del “Re del terrore” in eroe si conclude nel 2001 con la messa in onda dell’ultimo episodio della prima stagione, interrotto da un finale aperto, per un totale di quaranta puntate. L’esperimento mette in luce tutte le difficoltà nel ricollocare i tratti identitari di Diabolik dentro i confini di un genere limitato nelle sue possibilità di rappresentazione. Il personaggio creato dalle sorelle Giussani esibisce fieramente i tratti dell’antieroe: criminale nelle intenzioni e nei fatti, ruba e uccide per il solo piacere di riuscire in imprese impossibili; nasconde un passato tormentato che legittima, almeno parzialmente, la sua indole violenta; agisce fuori dalla legge pur condividendo obiettivi socialmente accettabili; ostenta una moralità ambigua, in un contesto ancor più crudele di lui. I programmi televisivi per ragazzi, anche quando indirizzati alle reti private, intrecciano alla dimensione dell’intrattenimento una certa cura verso quello che può o non può essere rappresentato, figlia di un frammentato sistema di regolamentazione che ha reso complicato il rapporto tra i produttori statunitensi e i partner europei nello sviluppo dell’animazione. L’antieristico Diabolik si avvicina a uno schema già noto: quello del supereroe che agisce al di là della giustizia codificata dalla legge e personificata dalle forze dell’ordine, ma comunque all’interno dei confini di una rigida bipartizione tra il bene e il male. Diabolik mantiene l’appellativo di criminale, ma con il nobile fine di ferire e sconfiggere personaggi ben più crudeli di lui. Continua ad agire al di fuori della legge, ma supportando nell’ombra il lavoro delle autorità. Mantiene un passato tormentato che giustifica il suo riconoscersi come criminale, ma da cui prova a redimersi compiendo azioni che lo collocano comunque dalla parte del bene. La sua moralità si conforma all’etica socialmente e culturalmente condivisa, rinunciando alla violenza, all’egoismo, persino alla vendetta fine a sé stessa, fino a trasformare l’amore per Eva Kant in un rapporto di casta amicizia. Spogliando Diabolik nei tratti criminosi che lo rendono, nei fatti, il “Re del terrore”, la serie animata problematizza i limiti della rappresentazione dell’antieroe nei canoni della televisione per ragazzi, rispetto agli standard in auge tra la fine degli anni Novanta e i primi anni Duemila in Europa e negli Stati Uniti. Ciascuno di questi cambiamenti intreccia due necessità diverse: la predisposizione pedagogica di un programma rivolto a un pubblico di minori, e lo svi-

luppo transmediale di un'icona che si è spesso prestata a riconfigurarsi in diversi contenitori mediali. Sarebbe infatti riduzionistico suggerire che il solo target della serie animata abbia contribuito a modificare il *character building* di Diabolik. La trasposizione cinematografica di Mario Bava (1969) ha tradito a suo modo altri aspetti del personaggio delle sorelle Giussani, così come alcuni *spin-off* a fumetti (in particolare la serie *DK*) hanno lavorato creativamente per reinterpretare e modernizzare l'antieroe. *Diabolik – Track of the Panther* è insieme il risultato del processo di adattamento al medium televisivo e di un articolato compromesso tra le aspettative e le istanze di tutti gli attori coinvolti, che ha portato al depotenziamento di alcuni tratti altrimenti centrali nella costruzione narrativa del personaggio.

Bibliografia

- Diabolik. Guida turistica di Clerville* (2005), Milano: Astorina.
- The Hollywood Reporter* (1998), "Briefs. MIP-TV Runs Through Wednesday in Cannes", 352(2).
- Affuso, Olimpia (2023). "La coppia criminale e il codice della devianza", *Mediascapes Journal*, 21(1): 42-50.
- Bandirali, Luca (2023). "Saluti da Clerville. L'immaginazione spaziale in Diabolik", *Mediascapes Journal*, 21(1): 3-11.
- Barra, Luca (2007). "Springfield, Italia. Slittamenti e conversioni di senso nell'adattamento italiano di una serie televisiva statunitense", *Studi Culturali*, 4(2): 207: 231.
- Barra, Luca e Massimo Scaglioni (2013). "Berlusconi's Television Before and After. The 1980s, Innovation and Conservation", *Comunicazioni sociali*, 35(1): 79-89.
- Bruun Vaage, Margrethe (2015). *The Antihero in American Television*, Londra: Routledge.
- Dall'Asta, Monica, a cura di (2004). *Fantômas: la vita plurale di un antieroe*, Pozzuolo Del Friuli: Il Principe costante.
- Eco, Umberto (1985). *Sugli specchi e altri saggi*, Milano: Bompiani.
- Gomboli, Mario *et al.* (2000). "Diabolik e Ginko: tempesta di ricordi", a cura di Sergio Zaniboni, a cura di Paolo Zaniboni, *Il grande Diabolik*, 1.

Gomboli, Mario *et al.* (2001). “Il nemico ritrovato”, matita Sergio Zaniboni, chine Paolo Zaniboni, *Il grande Diabolik*, 1.

Gomboli, Mario *et al.* (2004). “L’ombra del giustiziere”, matita Emanuele Barison, chine Pierluigi Cerveglieri, *Il grande Diabolik*, 2.

Gomboli, Mario *et al.* (2005). “Quindici minuti per morire”, matita Emanuele Barison, chine Pierluigi Cerveglieri, *Il grande Diabolik*, 2.

Gomboli, Mario *et al.* (2012). “Il ritorno di Gustavo Garian”, matita e chine Emanuele Barison, *Il grande Diabolik*, 2.

Gomboli, Mario *et al.* (2016). “Effetti speciali”, matita e chine Emanuele Barison, *Il grande Diabolik*, 2.

Gomboli, Mario *et al.* (2018). “La morte in pugno”, matite e chine di Giuseppe Palumbo e Sergio Zaniboni, *Il grande Diabolik*, 1.

Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.

Johnson, Derek (2017). “Battleworlds: The Management of Multiplicity in the Media Industries”, in *World Building*, a cura di Marta Boni, 129-142, Amsterdam: Amsterdam University Press.

Kimmel, Daniel (2004). *The Fourth Network: How FOX Broke the Rules and Reinvented Television*, Chicago: Ivan R. Dee Publisher.

Lotz, Amanda (2014). *Cable Guys: Television and Masculinities in the 21st Century*, New York: New York University Press.

Martin, Bratt (2013). *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*, Londra: Penguin Press.

Mittell, Jason (2017 [2015]). *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv* [*Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*], trad. it. Mauro Maraschi, Roma: Minimum Fax.

Paragone, Alessia (2024). “Da Lupo Rosso a Diabolik, la straordinaria vita a fumetti di Mario Gomboli”, *Il Mattino*, 6 ottobre, <https://www.ilmattinoquotidiano.it/gallery/mediagallery/104615/da-lupo-rosso-a-diabolik-la-straordinaria-vita-a-fumetti-di-mario-gomboli.html> (ultimo accesso 28 aprile 2025).

Serra, Michele (2023). “Diabolik: Il tempo mitico di un fumetto iconico”, *Mediascapes Journal*, 21(1): 51-59.

Smith, Murray (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford: Oxford University Press.

Staccanella, Davide (2022). *La filosofia di Diabolik e Alan Ford: Un criminale e una banda di agenti segreti squattrinati all'assalto della generazione ribelle*, Sesto San Giovanni, Mimesis Edizioni (Kindle edition).

Filmografia

Batman: The Animated Series (*Batman*, USA, 1992-1995, Bruce Timm ed Eric Radomski).

Dennis and Gnasher (*Si salvi chi può! Arriva Dennis*, UK 1996-1998, Davey Law).

Diabolik – Track of the Panther (*Diabolik*, USA/Italia/Francia/Giappone, 2000-2001, autore/i?).

Mighty Morphin Power Rangers (*Power Rangers*, USA/Giappone 1993-2003, Haim Saban e Shuki Levy).

Poketto monsutā (ポケットモンスター, *Pokémon*, Giappone 1997 – in programmazione, Shudō Takeshi, Tajiri Satoshi, Sugimori Ken).

Princess Sissi (*La principessa Sissi*, Canada, Francia, 1997-1998, Bruno Bianchi).

Rupan Sansei - Part III (ルパン三世 PARTIII, *Lupin, l'incorreggibile Lupin* Giappone 1984-1985, Monkey Punch).

The Simpsons (*I Simpson*, USA 1987- in programmazione, Matt Groening).

Spider-Man Unlimited (*Spider-Man*, USA 1999-2001, Stan Lee).

The Country Mouse and the City Mouse Adventures (*Emily & Alexander: che tipi questi topi*, Canada/Francia 1998-1999, autore?).

The Smurfs (*I puffi*, USA/Belgio, 1981-1989, Peyo, William Hanna, Joseph Barbera).

The Toys That Made Us (*I giocattoli della nostra infanzia*, USA 2017, Brian Volk-Weiss).

Mediagrafia

Buonasera con... (Italia 1977-1982, Rai 2).