

# L'inferno up to date. Attualizzazioni dell'*Inferno* di Dante nei fumetti

Ursula Winter

Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt  
ursula.winter@ku.de



## Riassunto

Nel periodo che va dal 1949 al 2016 possiamo registrare in ambito mondiale quasi venti versioni dell'*Inferno* di Dante adattato per i fumetti. Le seguenti analisi si rivolgono alle attualizzazioni presenti in questi fumetti, a parte il fatto che questo mezzo espressivo stesso data da poco più di un secolo. Saranno inoltre prese in esame le funzioni di queste attualizzazioni.

**Parole chiave:** adattamento; attualizzazione; cultura pop; fumetto; Gustave Doré; *Inferno* dantesco; intermedialità; intertestualità; parodia.

## Abstract

Between 1949 and 2016, almost twenty comic book adaptations of Dante's *Inferno* were created worldwide. The following analyses focus on the updates the comics contain in addition to the fact that the medium itself has only existed for little more than a hundred years. Furthermore, the functions of the updates will be examined.

**Keywords:** adaptation; comic; Dante's *Inferno*; Gustave Doré; intermediality; intertextuality; parody; pop culture; update.

I. INTRODUZIONE<sup>1</sup>

La *Divina Commedia* è annoverata tra le opere più frequentemente illustrate della letteratura mondiale. I primi manoscritti illustrati hanno origine già pochi anni dopo la morte di Dante (cfr. Wittschier 2004: 158). Grazie alla struttura episodica che caratterizza il racconto del viaggio nell'aldilà del fiorentino, il testo è senz'altro predestinato ad una versione in fumetti con le sue immagini sequenziate (cfr. Hölter/Hölter 2017: 346).<sup>2</sup> Altre ragioni del gran numero di adattamenti a fumetti della *Commedia* finora realizzati sono senza dubbio la forza di suggestione visuale dell'opera e la classicità del testo (cfr. Hölter/Hölter 2012: 18). La prima di queste due cause vale soprattutto per l'*Inferno*, che non a caso, rispetto alle altre Cantiche, è stato fonte d'ispirazione per fumetti danteschi molto più frequentemente. Ma anche nelle opere di autori che hanno intrapreso il tentativo di un adattamento grafico dell'intera *Divina Commedia* spesso la raffigurazione del viaggio attraverso l'inferno ha un ruolo predominante. Ne sono un esempio le due versioni *manga* a me note, nelle quali il *Purgatorio* e il *Paradiso* occupano insieme soltanto un terzo dell'intera narrazione a fumetti (cfr. Nagai 2014 e Dante 2011). Il ricorso a Dante da parte dell'arte fumettistica giapponese già di per sé indica che la ricezione della *Commedia* ha valicato i confini italiani in quanto classico della letteratura universale. Il testo dantesco ha ispirato i *mangaka* ma anche fumettisti e disegnatori di romanzi grafici da vari paesi europei e americani.<sup>3</sup>

La lista delle rivisitazioni della *Divina Commedia* nell'ambito dei fumetti è lunga. L'*opus magnum* di Dante sembra aver ispirato non solo numerosissimi illustratori, ma anche un numero particolarmente grande di fumettisti. Fra i primi troviamo Angelo Bioletto e Guido Martina, autori de *L'Inferno di Topolino* del 1949 (cfr. Martina/Bioletto 2016). Il primo è l'autore dei disegni, il secondo delle terzine che accompagnano il lettore per tutti i *panels*. Il catalogo della mostra *Himmel und Hölle. Dantes Göttliche Komödie in der modernen Kunst (Cielo e inferno. La Divina Commedia di Dante nell'arte moderna)* fa menzione di un fumetto tedesco e anche di due fumetti svedesi, relativi alla *Divina Commedia* ossia alla figura di Dante, prodotti tra il 1973

1. Ringrazio Chiara Savoldelli e Domenica Elisa Cicala per la correzione linguistica di questo testo.
2. Per quanto riguarda la sequenzialità come caratteristica del fumetto vedi anche Klein 2017 e Schüwer 2008: in particolare 210-213.
3. Le differenze tra le tre forme d'arte menzionate sono relativamente lievi. Mentre *manga* è il nome collettivo per le diverse forme della narrazione visuale in Giappone (cfr. Köhn 2016: 248) – che rimanda dunque soprattutto al paese d'origine delle opere – i *romanzi grafici* sono descritti come narrazioni più sottili e profonde (cfr. Eder 2016: 157) rispetto ai fumetti. Visto che non sempre è possibile distinguere il genere dei fumetti dai romanzi grafici, in riferimento alle narrazioni grafiche-testuali d'ora in poi impiegheremo come iperonimo generale il termine *fumetto*, che è sicuramente quello più spesso usato in italiano.

e il 1980 (cfr. Engelhardt 2004: 169). Inoltre rinvia alla sezione Galleria della settima edizione della rivista digitale *Arabeschi*, intitolata “Poemi a fumetti. La poesia narrativa da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche” (Catelli/Rizzarelli 2016), nella quale possiamo trovare numerosi riferimenti a fumetti che si ispirano alla *Commedia*. L'accesso ad alcuni di questi sia oggi però abbastanza difficile, come succede per esempio per l'adattamento *Inferno 2000* del 1984 (cfr. Gaspa 2016), con il personaggio di *Geppo*, un diavolello buono. Negli anni ottanta la casa *Disney* pubblica un altro fumetto dantesco: *L'Inferno di Paperino* di Giulio Chierchini e Massimo Marconi (Chierchini/Marconi 2016). Il manga di Gō Nagai, sopra menzionato, è uscito nel 1994, ma l'autore si era già ispirato a Dante in opere precedenti (cfr. La Salvia 2016: 294). Degli anni novanta è anche il fumetto *Jimbo's Inferno* (Panter 2006 [1999]). Il suo sottotitolo lo descrive come *A Ridiculous Mis-Recounting Of Dante Alighieri's Immortal Inferno*. In esso le citazioni dantesche sono contrassegnate da piccoli numeri romani inseriti nelle vignette, che rimandano al canto relativo dell'*Inferno*. Sempre degli anni novanta è un fumetto d'un autore italiano, pubblicato prima in Belgio in lingua francese il cui titolo *Revoir les étoiles* non è l'unica allusione a Dante, dal momento che contiene un passaggio che allude in primo luogo alla vicenda di Paolo e Francesca (cfr. Manara 1998).

Ma è soprattutto negli ultimi dieci anni che sono state create nuove versioni a fumetti della *Divina Commedia*, in particolare dell'*Inferno*. Nel 2008 viene pubblicata in Giappone una seconda versione manga del famoso viaggio nell'aldilà. Dal 2011 è reperibile anche in Europa in traduzione spagnola (Dante 2011). Un altro fumetto in lingua spagnola è *La divina comedia* di Gerardo Sandoval Pérez e Javier Florido (Sandoval Pérez/Florido 2006), uscito in Messico due anni prima del manga appena citato. L'illustratore nordamericano Seymour Chwast si è cimentato nell'adattamento grafico dell'intera *Commedia* nell'anno 2010 (cfr. Chwast 2011). Il 2012 è l'anno di pubblicazione di altri tre fumetti danteschi: *Das Inferno* di Michael Meier (Meier 2013<sup>2</sup>), già apparso tra l'agosto del 2010 e il luglio del 2011 come striscia quotidiana nel giornale *Frankfurter Rundschau*; *Dante's Inferno* degli inglesi Hunt Emerson e Kevin Jackson (Emerson/Jackson 2012) e *Dante's Inferno* di Joseph Lanzara (Lanzara 2012). Quest'ultimo si serve delle celebri illustrazioni di Gustave Doré e le correda di nuvolette e didascalie, disponendole in una sorta di collage fumettistico. Resta tuttavia il dubbio se le variazioni rispetto alle vicende letterarie originali – Paolo e Francesca, per esempio, sono accusati d'incesto e uccisi dal padre della donna e non dal marito – siano attribuibili alla libertà creativa dell'autore, o piuttosto a una superficiale conoscenza del poema dantesco.

*La Divina Commedia a fumetti* di Marcello Toninelli, uscita a puntate nella rivista per bambini *Il giornalino* tra il 1994 e il 1995 (cfr. Bosold-DasGupta 2010), è stata raccolta in un libro in occasione del 750° anniversario della

nascita del *sommo poeta* nel 2015 (cfr. Toninelli 2015). Un anno più tardi sono messi in vendita due altri adattamenti a fumetti dell'*Inferno*. Una è *La Divina Comics. La vera storia della Divina Commedia* di Francesco Spagnolo (Spagnolo 2016), che è la versione cartacea dei fumetti originariamente pubblicati online che raccontano il viaggio di Dante fino al quinto cerchio dell'inferno. La struttura episodica della narrazione dantesca agevola anche la produzione del progetto iniziato da Gary Reed e Galen Showman con il titolo *Sin Eternal. Return to Dante's Inferno* (Reed/Showman et alii 2016). Le varie zone dell'inferno sono qui disegnate da artisti differenti. Per concludere questa rapida rassegna con cui si è voluto evidenziare la molteplicità degli adattamenti dell'*Inferno* di Dante nell'ambito della fumettistica, rimane da menzionare due esempi ispirati all'inferno dantesco, che però si riferiscono solo in alcuni passaggi al modello letterario: l'uno è la serie di fumetti, in otto volumi, *Dantes Inferno* d'Akron e Voenix (Akron/Voenix 2000-2004). Qui i riferimenti alla *Commedia* sono inseriti in un'atmosfera esoterica, creando un trip psicologico negli abissi della vita interiore. Il fumetto *Dante's Inferno* di Christoph Gage e Diego Latorre (Gage/Latorre 2010) si basa invece sull'omonimo videogame, nel quale Dante – in veste di crociato – deve attraversare i cerchi infernali e combattere numerose battaglie per liberare Beatrice, prigioniera del diavolo.

Fin dagli anni '70 esiste dunque una costante produzione di versioni a fumetti dell'*Inferno* dantesco. Il fatto che dal 2010 siano uscite sei nuove creazioni di questo tipo di fumetto letterario – oltre alla ristampa della versione realizzata da Marcello e al fumetto basato sul videogame appena menzionato – conferma che l'interesse dei fumettisti per l'opera di Dante è un fenomeno più che mai attuale. Per quanto riguarda la distribuzione geografica degli esempi presi in considerazione, possiamo osservare una prevalenza di fumetti creati in Italia. Un dato che evidentemente non sorprende, mentre non è altrettanto scontato che i disegnatori statunitensi partecipino, soprattutto in tempi più recenti, alla produzione fumettistica di un numero così notevole di adattamenti dalla *Commedia*. Tutte queste produzioni, insieme con quelle messicane e quelle provenienti dalla cultura manga giapponese, attestano la diffusione mondiale della ricezione di Dante nell'ambito dei fumetti.

Rimane da fare un'ultima considerazione. Quest'abbondanza di opere a fumetti che si rifanno alla *Commedia* è indice di come le raffigurazioni dell'aldilà procedenti da Dante esercitino ancor oggi un grande fascino, ma fa anche notare che l'idea di un giudizio dopo la morte che faccia giustizia di tutte le ingiustizie di questo mondo sembra godere ancora di una certa popolarità. Questo articolo ha come obiettivo rispondere alle seguenti domande: a) quali sono le caratteristiche delle rappresentazioni dell'inferno nelle versioni a fumetti moderne; b) quali sono i fini delle attualizzazioni della storia del tardo

medioevo? Dunque esaminiamo dapprima i principali tipi di attualizzazione e poi le loro funzioni.

## 2. TIPI DI ATTUALIZZAZIONE

Se da un lato il genere del fumetto esiste solamente da circa 150 anni, il ricorso a questa forma costituisce già di per sé un'attualizzazione del testo quasi settecentenario di Dante; dall'altro lato riferimenti a opere d'arte, a invenzioni e a avvenimenti occorsi durante questo lungo periodo attualizzano la narrazione trecentesca, rendendola più vicina al sapere e alle esperienze dei lettori moderni. Suddivideremo i riferimenti relativamente alle seguenti categorie: "arte e letteratura", "sviluppi storici e tecnologici" e "cultura pop".

### a. Forma

La storia del fumetto comincia nell'ambiente del giornalismo newyorkese alla fine dell'Ottocento (cfr. Knigge 2016: 5), quindi più di 600 anni dopo la nascita della *Commedia*. Un testo del tardo medioevo adattato a un *medium* relativamente giovane come il fumetto costituisce già un'attualizzazione a livello formale, che del resto sembra riflettere i cambiamenti verificatisi nelle modalità di ricezione. Dovuto alle invenzioni della macchina fotografica e da presa, alla loro popolarizzazione e alla digitalizzazione oggi siamo immersi in un flusso continuo di immagini. Il fumetto con i suoi testi brevi – adattati grammaticalmente e lessicalmente all'uso linguistico attuale – che interagiscono con le vignette, probabilmente è più corrispondente alle abitudini di lettura intermediali del pubblico odierno che la narrazione in versi di Dante. L'intermedialità manifesta (cfr. Wolf 2013: 345) dei fumetti, dovuta alla particolare interazione di testo e immagini in questo *medium*, nel caso dei fumetti letterari, cioè dei fumetti basati su un'opera letteraria, si arricchisce delle relazioni intermediali esistenti fra adattamento e modello. Il cambio mediale come forma di attualizzazione è ancor più evidente se la rielaborazione segue strettamente l'originale, quando, ad esempio, non ci sono completamenti contenutistici, eccetto alcune aggiunte esplicative. In riferimento agli esempi dei fumetti sopra menzionati, questo vale particolarmente per la versione manga di Nagai, nella quale le vignette – accompagnate da relativamente pochi testi brevi – sono fondamentali nel processo di attualizzazione dell'opera, dal momento che non ci sono altri interventi di rielaborazione all'infuori di alcune parentesi esplicative e delle omissioni imposte dal cambio mediale.<sup>4</sup>

4. L'omissione dell'elevazione al cielo di personaggi del Vecchio Testamento, così come il silenzio sui famosi poeti e pensatori dell'antichità, sembra però essere giustificata non solo dal cambio mediale, ma anche in funzione dei destinatari giapponesi, per i quali sarebbero

## b. Riferimenti all'arte e alla letteratura

Le rivisitazioni grafiche di Nagai sono frutto non solamente del suo stile personale, ma anche di riferimenti alla storia dell'arte. Tra l'altro le famose illustrazioni della *Divina Commedia* di Gustave Doré sono riprese in singole vignette, alcune delle quali occupano due facciate (Fig. 1).



Fig 1. La vignetta a sinistra ritrae Caronte, ed è tratta da Nagai 2014 (vol. 1): 64-65; a destra una xilografia di Gustave Doré, tratta da Kline 2000: 26.

I riferimenti al modello letterario vengono dunque accompagnati da allusioni ad altri adattamenti dell'opera di Dante – in questo caso ad opere d'arte. Nagai non è l'unico disegnatore che usa questo procedimento. Manara, per esempio, “segue le illustrazioni di Sandro Botticelli e Gustave Doré al canto quinto dell'*Inferno*” (La Salvia 2016: 293). Anche in Meier ci sono delle vignette che richiamano le xilografie francesi dell'Ottocento, per esempio quella dei golosi nel terzo cerchio dell'inferno (Fig. 2). La tecnica di ricorrere ad adattamenti artistici della narrazione dantesca è basilare nel fumetto di Lanzara che è composto dalle illustrazioni di Doré, colte nella loro interezza oppure in parte. Un riferimento a Doré si trova inoltre nel mondo narrato dal fumetto *L'Inferno di Topolino*, allorquando Topolino e Pippo leggono un'edizione della *Commedia* che è “erkennbar mit den Illustrationen von Doré versehen” (Bosold-DasGupta 2010: 51 [“corredata in modo evidente delle illustrazioni di Doré”, trad. mia]; Fig. 3).

---

state necessarie spiegazioni più dettagliate a causa del contesto culturale diverso.





Fig. 2. La vignetta sopra ritrae Dante e lo sciacallo Virgilio tra i golosi, tratta da Meier 2013: 30; sotto, una xilografia di Gustave Doré, tratta da Kline 2000: 40.

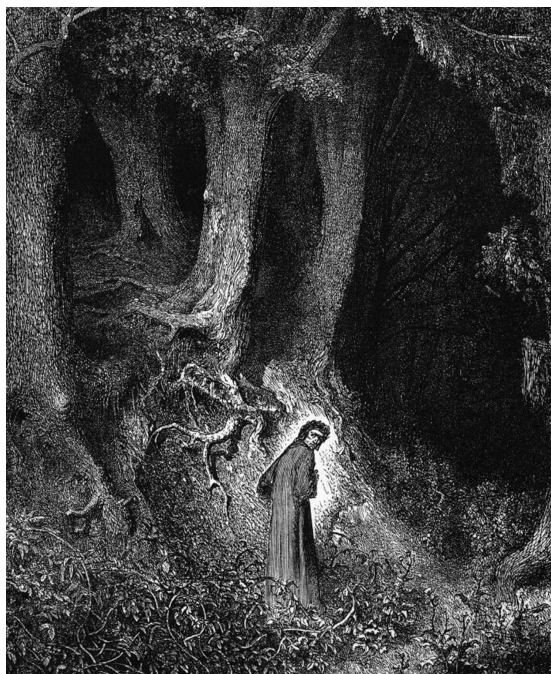


Fig. 3. Sopra una vignetta tratta da Martina/Bioletto 2016: 11; sotto, una xilografia di Gustave Doré, tratta da Kline 2000: 13.



Anche la storia della ricezione letteraria della *Commedia* fa capolino di tanto in tanto nel fumetto, per esempio in quello di Emerson e Jackson, quando il personaggio Dante cita un passo della traduzione inglese di John D. Sinclair e Virgilio gli rammenta l'autore della citazione (cfr. Emerson/Jackson 2012: 60). Come la *Divina Commedia* contiene tutta una serie di riferimenti intertestuali – da vicende della mitologia greca o della Bibbia fino a narrazioni medievali –, così i suoi adattamenti a fumetti a volte fanno ricorso ad altre opere letterarie. Ne *L'Inferno di Topolino*, per esempio, viene citato due volte il primo verso “Tanto gentile e tanto onesta pare” dal corrispondente sonetto della *Vita Nova* (cfr. Bosold-DasGupta 2010: 51-52) riferito rispettivamente a Topolina (cfr. Martina/Bioletto 2016: 11) e a Gerione (cfr. *ibid.*: 62). Anche Nagai menziona l'opera giovanile di Dante quando introduce Beatrice (cfr. Nagai 2014 (vol. 1): 43). Marcello fa concludere il viaggio attraverso l'inferno con il progetto metalettico del personaggio Dante di scrivere un libro sulle sue avventure dal titolo *Viaggio al centro della terra* (Toninelli 2015: 91), creando così una facile associazione per il lettore moderno con il romanzo di Jules Verne. Precedentemente, la gamba di legno di Flegias, che traghetta Dante e Virgilio sul fiume Stige, evoca il capitano Achab del romanzo *Moby Dick* di Herman Melville. Per di più egli ispira il personaggio Dante a scrivere “la storia di un marinaio con una gamba sola che passa il suo tempo a inseguire una specie di balena bianca” (*ibid.*: 36). Altri famosi personaggi letterari sono evocati anche in *Das Inferno* di Meier. Tra gli indovini e i maghi troviamo Gandalf, Aragorn e Balrog dal *Signore degli Anelli* di J. R. R. Tolkien, come pure Harry Potter di J. K. Rowling (cfr. Meier 2013: 87-88). Citazioni letterali da opere di Euripide, Montaigne, Christopher Marlowe, Friedrich Nietzsche e Aldous Huxley sono poste sulla bocca degli eretici nella seconda parte di *Sin Eternal* (cfr. Reed/Showman 2016: epilogo).

### c. Riferimenti a sviluppi storici e tecnologici

I due protagonisti Dante e Virgilio incontrano nel loro viaggio attraverso l'aldilà non solo noti peccatori dell'*Inferno* dantesco, ma anche personaggi storici vissuti in epoche posteriori a Dante. In *Das Inferno* di Meier (cfr. 2013: 54) come anche nella terza parte di *Sin Eternal*, Adolf Hitler si trova tra i tiranni e gli assassini nel fiume di sangue bollente. Mentre in Meier troviamo il ritratto del dittatore, la sua raffigurazione non è presente in *Sin Eternal*. Viene invece menzionato in una lunga lista insieme a molti altri despoti come Stalin, Vlad Tepeş o Idi Amin.

Allusioni a protagonisti e vicende del dopoguerra sono contenute nei fumetti di Emerson e Jackson, come le tre furie sulla torre sopra la porta della città di Dite che hanno l'aspetto di Margaret Thatcher; e in quelli di Meier

che rappresenta le sentinelle sulle mura cittadine come i vigilanti del confine nell'ex Repubblica Democratica Tedesca (fig. 4). Queste caricature si spiegano facilmente con il paese d'origine degli autori, mentre l'origine italiana di Dante potrebbe giustificare la presenza in Meier (cfr. <sup>2</sup>2013: 6-11) di Silvio Berlusconi che si smarrisce nell'oscura selva del peccato.

Un'altra maniera di attualizzare il viaggio attraverso l'inferno nelle narrazioni contemporanee è servirsi di anacronismi, in particolare di tecnologie sconosciute nel Trecento. Per lo più si trovano in vignette senza commento: per esempio quando Virgilio accorre in bicicletta in aiuto di Dante ne *L'Inferno di Topolino* (Fig. 5) o quando Caronte o Flegias trasportano i loro passeggeri con una barca a motore in Chwast (cfr. 2011: 16) e Emerson/Jackson (Fig. 5). Marcello invece si serve di anacronismi tecnologici sia nelle vignette che nel testo: ad esempio, Virgilio, brandendo il suo cellulare, dichiara che Beatrice lo ha incaricato di aiutare Dante con un SMS (cfr. Toninelli 2015: 13). Anche Panter usa lo stesso procedimento quando in *Jimbo's Inferno* mostra e menziona dei robot invece che i giganti sulla riva del Cocito (cfr. Panter 2006: 36). Un esempio di riferimento solamente testuale alla tecnologia moderna è il breve dialogo in Meier nel quale Dante alla domanda di Virgilio "Dove hai studiato?" risponde "Su internet!" (Meier <sup>2</sup>2013: 12).

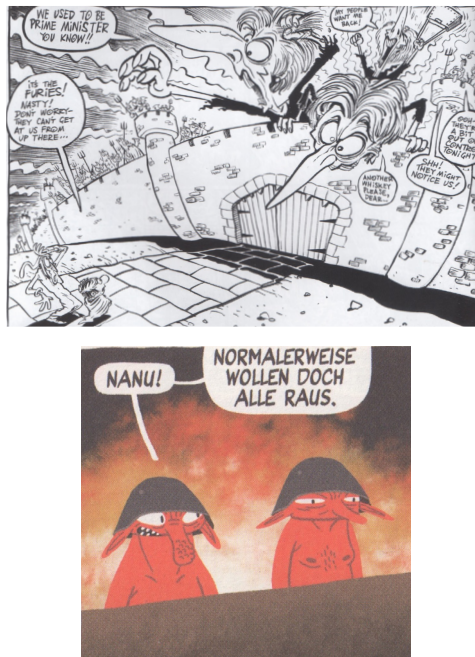


Fig. 4. La vignetta sopra mostra le furie con l'aspetto di Margaret Thatcher, tratta da Emerson/Jackson 2012: 24; sotto, le guardie di confine, tratta da Meier <sup>2</sup>2013: 40.

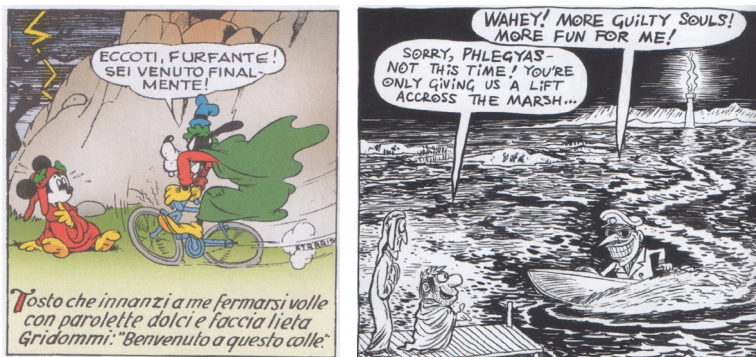


Fig. 5. La vignetta a sinistra mostra Virgilio in bicicletta, ed è tratta da Martina/Bioletto 2016: 14; a destra Flegias in una barca a motore, tratta da Emerson/Jackson 2012: 22.

*L'Inferno di Paperino* dimostra che gli sviluppi tecnologici possono indurre a nuove forme di peccato. Tra i dannati si trovano oltre ad inquinatori e burocrati, anche i pirati della strada che, da vivi, non hanno osservato lo stop. La loro pena è infatti di rimanere per l'eternità fermi allo stop con la macchina caricata sulle spalle. I teleradiodipendenti sono invece tormentati da impianti stereo, giradischi, televisori ecc. che producono un chiasso infernale (Fig. 6).

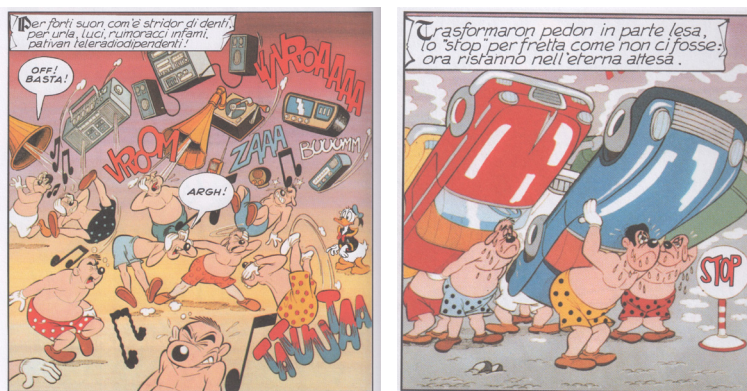


Fig. 6. La vignetta a sinistra mostra i pirati della strada, ed è tratta da Chierchini/Marconi 2016: 123; a destra i teleradiodipendenti, tratta da *ibid.*: 128.

#### d. Riferimenti alla cultura pop

La musica, il film e la televisione costituiscono un'ulteriore fonte di ricorsi intermediali nelle versioni dell'*Inferno* adattate per fumetti. Il mondo stesso del fumetto si presta, per sua natura, ai richiami relativi alla cultura pop. Per esempio, i protagonisti de *L'Inferno di Topolino* non hanno solamente l'aspetto

di Topolino e Pippo, ma incontrano anche tanti altri personaggi dall'universo Disney come Qui, Quo e Qua (cfr. Martina/Bioletto 2016: 25), Dumbo (cfr. *ibid.*: 32) o Paperino (cfr. *ibid.*: 40). Ancora in *La Divina Comics*, il pellegrino, dopo che Virgilio gli ha spiegato che il custode del quarto cerchio infernale si chiama Pluto, gli domanda: "Cosa avrà mai fatto il cane di Topolino per finire [all'inferno]?" (Spagnolo 2016: 93). Marcello lancia una frecciata contro Walt Disney quando Omero – a cui sono probabilmente attribuite opere di altri autori – viene paragonato al disegnatore americano (cfr. Toninelli 2015: 17) che fa pubblicare con il suo nome fumetti disegnati da altri artisti (cfr. Bosold-DasGupta 2010: 51). Un altro rimando al mondo del fumetto si trova in Meier, dove Dante si sente come Lucky Luke quando cavalca il centauro Nesso (Fig. 7).

Per quanto riguarda la musica contemporanea, Spagnolo ne fa menzione quando il pellegrino – che in questo adattamento non è il poeta Dante come crede Virgilio – comincia ad esprimersi come un rapper dopo che i poeti antichi nel limbo, scambiandolo per uno di loro, gli hanno chiesto un saggio della sua arte (cfr. Spagnolo 2016: 64). Meier, a sua volta, inserisce nei fumetti citazioni da testi di canzoni famose del genere rock e pop. Il fumettista cita per esempio *Run to the Hills* del complesso Iron Maiden (cfr. Meier 2013: 181) e il papa simoniac, che resta capovolto all'interno di un foro nella roccia, canta *Upside Down* di Diana Ross (cfr. *ibid.*: 86). Anche il cantante Chris de Burgh compare ripetutamente con il suo hit *Don't Pay the Ferryman* (cfr. *ibid.*: 19; 38). Quando una macchina parlante al posto di un angelo fa entrare Dante e Virgilio nella città di Dite, risuona la canzone *Looking for Freedom* di David Hasselhoff (cfr. *ibid.*: 42). Qui sono evidenti le allusioni alla serie televisiva *Supercar*: Hasselhoff ne è l'interprete principale e il protagonista rappresentato da lui possiede la macchina parlante KITT.

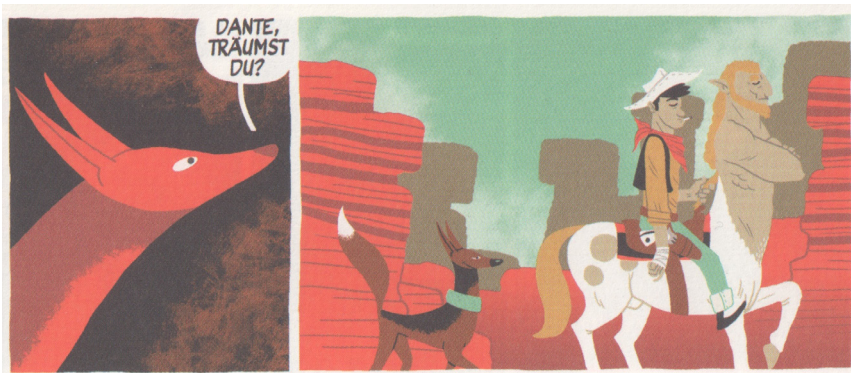


Fig. 7. La vignetta mostra Dante che sogna di essere Lucky Luke, tratta da Meier 2013: 53.



Un'altra citazione relativa a una serie televisiva è “Vado matto per i piani ben riusciti” – pronunciata da Virgilio nel fumetto di Meier, quando il gigante Anteo posa i due viaggiatori sul fondo dell'inferno (cfr. Meier 2013<sup>2</sup>: 124). La frase è in origine il motto ricorrente del protagonista Hannibal dell'*A-Team*.<sup>5</sup> Sono frequenti anche riferimenti ad altri tipi di spettacoli televisivi. Meier, per esempio, reinterpretando il principio del contrappasso, nella sua versione dell'*Inferno* usa una trasmissione di gastronomia su trasmissioni di gastronomia come tormento da infliggere ai golosi (cfr. *ibid.*: 30). In Marcello, invece, i patriarchi del Vecchio Testamento non sono riscattati da Cristo, dopo la sua morte, ma grazie al fatto di essere stati “nominati in varie edizioni del *Grande Fratello*” (Toninelli 2015: 16). La nota cantante e star televisiva Cristina d'Avena, così come la famosa protagonista di un videogame, Lara Croft, vengono ugualmente menzionate nel fumetto di Marcello (cfr. *ibid.*: 78; 20). Allusioni a famose produzioni cinematografiche si trovano in Meier, quando Lucifero giustifica la ragion d'essere del male con la frase “Ohne Joker kein Batman, ohne Vader kein Skywalker” (2013: 131 [“Senza Joker nessun Batman, senza Fener nessun Skywalker”]); o quando Dante esprime i suoi dubbi all'inizio del viaggio attraverso l'inferno con le parole “Ich bin doch nicht Äneas oder Paulus ... oder Robert de Niro” (*ibid.*: 14 [“Non sono né Enea né San Paolo ... e nemmeno Robert de Niro”]), evocando così oltre che Enea e San Paolo, predecessori di Dante nel viaggio infernale, anche l'attore che ha interpretato il protagonista del film *Il cacciatore*, il cui titolo in tedesco è *Die durch die Hölle gehen* (*Quelli che attraversano l'inferno*). Incomprensibile mi sembra invece la scelta di Chwast di rappresentare nel suo fumetto Dante simile a un detective stile film noir, che indossa un trench e fuma una pipa.

In sintesi riguardo ai riferimenti alla cultura pop nelle versioni a fumetti dell'*Inferno* si può affermare che i fumettisti – soprattutto Meier e Marcello – inseriscono nella loro narrazione, per renderla più attuale, personalità dell'epoca contemporanea allo stesso modo che Dante inserisce nella sua opera noti contemporanei. Non è quindi completamente infondato il passaggio in cui il Dante di Marcello all'annuncio di Virgilio che “In cima a questo budello potrai riveder le stelle!” chiede: “E ci sarà anche Angelina Jolie?” (Toninelli 2015: 91). Inoltre le allusioni alla cultura pop così come quelle a testi letterari più moderni contribuiscono a creare una rete complessa di rimandi intertestuali o intermediali, riconoscibili anche per lettori poco esperti dell'*Inferno* di Dante che non comprendono tutti i riferimenti a questo testo.

5. Ringrazio Melanie Sommer per la segnalazione dei riferimenti alle due serie televisive statunitensi.

### 3. FUNZIONI DELLE ATTUALIZZAZIONI

I diversi modi di attualizzazione possono svolgere funzioni differenti che in linea di massima possono essere raggruppate secondo tre tipi fondamentali: trasmissione di conoscenze, critica e comicità. Ogni modo di attualizzazione presentato finora può contribuire a tutte le funzioni che vediamo più in dettaglio qui di seguito.

#### a. Trasmissione di conoscenze

In una rivisitazione moderna del poema dantesco il collegamento di riferimenti all'opera letteraria con allusioni alla realtà e al background del lettore di oggi non può che facilitare la chiave d'accesso all'opera e assicurare nello stesso tempo la trasmissione di conoscenze sull'originale. Dal punto di vista della forma, le immagini e la lingua adattata ai tempi odierni possono ridurre certe inibizioni che possono sorgere quando ci si accosta a una narrazione che ha quasi 700 anni. Inoltre i protagonisti, Dante e Virgilio, risultano certamente più comprensibili grazie a una rappresentazione moderna del loro aspetto oppure grazie alle somiglianze dei personaggi disneyani più amati dal pubblico universale come Topolino o Paperino. Elementi fondamentali del modello letterario originario sono comunque contenuti in tutti gli adattamenti. Tutti i fumetti partono, per esempio, dallo schema narrativo dell'originale: Virgilio è la guida di Dante, che, allontanatosi dalla retta via, compie il viaggio all'inferno attraverso le differenti zone in cui è esso suddiviso secondo la natura dei peccati e dove fa incontri con personaggi diversi. Le versioni moderne dell'*Inferno* trasmettono le conoscenze di base necessarie per la comprensione dei singoli episodi e informano su circostanze e individui ben noti ai contemporanei di Dante, che però non possono fare parte della cultura di base di un lettore di oggi, per di più non italiano. Tali spiegazioni vengono fornite da alcune vignette, o sequenze di vignette, inserite nella storia (come ad esempio nel manga di Nagai), o attraverso interventi puntuali di Virgilio.

I fumetti trasmettono oltre a conoscenze circa il contenuto del modello letterario anche singole informazioni sulla sua elaborazione poetica; ad esempio quando, negli adattamenti di Disney, le didascalie sono in terzine. Nel caso de *L'Inferno di Topolino* lo schema rimico si estende per tutte le vignette, ad eccezione dell'azione di cornice. A parte questo nesso puramente formale con l'opera di Dante, le citazioni testuali dalla *Commedia* ne creano un altro ancora più stretto. L'adattamento messicano comincia per esempio col primo verso dell'*Inferno* in traduzione spagnola: "En medio del camino de nuestra vida" (Dante 2011: 15). Inoltre tutti i fumetti riportano il testo dell'iscrizione che si trova all'entrata dell'inferno, o quanto meno il famoso verso finale, ad

eccezione delle versioni firmate da Lanzara e Panter, che rinunciano a questa citazione; e de *L'Inferno di Paperino*, che contiene solamente un'allusione all'iscrizione (cfr. Chierchini/Marconi 2016: 116). Una certa ironia segnaliamo ne *L'Inferno di Topolino* dove il cartello su cui appare la citazione porta la scritta "Guardaroba" (Martina/Bioletto 2016: 17). Le tre terzine dell'iscrizione sono integralmente riportate nella versione di Meier tradotte in tedesco (cfr. Meier 2013: 17), nella prima parte di *Sin Eternal* tradotte in inglese e in Marcello. Anche in quest'ultimo con uno scarto un po' dissacrante rispetto alla citazione originale (Fig. 8): "[...] Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate ... E mettetle le velette!" Quest'ultime serviranno a proteggere i pellegrini dagli insetti che tormentano gli ignavi nell'anticamera dell'inferno.



Fig. 8. Virgilio e Dante all'entrata dell'inferno, vignetta tratta da Toninelli 2015: 13.

## b. Critica

Come le descrizioni della *Commedia* possono aver esercitato un'azione intimidatoria sui lettori coevi, così anche gli autori degli adattamenti moderni si servono della rappresentazione dell'inferno per introdurre delle critiche alla società contemporanea. Questo è particolarmente evidente ne *L'Inferno di Paperino*, dove si incontrano dei dannati per essere stati in vita inquinatori, pirati della strada, burocrati e teleradiodipendenti – tutti peccatori colpevoli di trasgressioni moderne. Nei fumetti di Meier la critica sociale è presente non solo quando i beneficiari di sussidio statale sono forzatamente situati nel cerchio degli avari a causa delle retribuzioni insufficienti, ma anche quando in un altro passaggio Virgilio afferma: "Eigentlich ist es genau wie oben" (2013: 33 ["Effettivamente qua sotto non è differente da là in alto"]). Anche se questa critica va contro a alcuni problemi seri dei nostri tempi, sembra detta

quasi sempre più con una strizzatina d'occhi che con un cipiglio moraleggiante, essendo l'umorismo un'altra caratteristica importante degli adattamenti a fumetti dell'*Inferno* dantesco. La comicità è dunque l'ultima funzione delle attualizzazioni che rimane da trattare.

### c. Comicità

I riferimenti allo sviluppo tecnologico e il ricorso a oggetti moderni contribuiscono al registro ironico degli adattamenti moderni di una narrazione che ha quasi settecento anni. Per rafforzare questo registro, i fumettisti amano anche ricorrere alla metalessi e ai calembour. Ne *L'Inferno di Topolino*, per esempio, Martina e Bioletto rappresentano se stessi come *traditori massimi*, tormentati dal poeta Dante nelle profondità dell'inferno (cfr. Martina/Bioletto 2016: 81). In Emerson e Jackson Virgilio esorta Dante, il viaggiatore: "Ah, question not the ways of comic books, Dante my boy!" (2012: 6); e anche: "Ah, question not the ways of cartoon hell!" (*ibid.*: 31). Virgilio, dopo un intervento interlocutorio col lettore, risponde alla richiesta di Dante di sapere con chi stesse parlando in questo modo: "Well – there's this person 650 years in the future, reading something called a comic book..." (*ibid.*: 70). Chwast usa un'ironia riferita al genere del fumetto e alla sua materialità, quando disegna come un pezzo di carta la porzione di volto che Ugolino strappa con i denti a Ruggieri, suo nemico giurato (Fig. 9).



Fig. 9. Ugolino e Ruggieri, vignetta tratta da Chwast 2011: 57.



I giochi di parole sono un mezzo stilistico usato molto spesso, particolarmente da Marcello. Valga come esempio la scena in cui Dante tira fuori una banconota perché ha scambiato il significato della frase “Questione d’accento!”, pronunciata da una peccatrice che lo riconosce come toscano, per “Questione da cento!” (Toninelli 2015: 57). Anche i nomi propri si prestano ottimamente a generare doppi sensi. Quando Dante chiede a Virgilio il nome del centauro e questi gli risponde “Caco”, ecco pronta la risposta: “Ti capisco, me la sto facendo sotto anch’io!” (*ibid.*: 75). Il nome della città infernale, nella battuta di Virgilio “Dite, Dante!” (*ibid.*: 36), viene fraintesa dal poeta pellegrino come invito a ripetere la domanda. Pure Emerson e Jackson scherzano su questo toponimo, facendo apparire la scritta “Dis Way” (2012: 23) in un cartello stradale che segnala appunto la città infernale.

### CONCLUSIONE

Nelle versioni a fumetti il giudizio ultraterreno che colpisce i peccatori fonde insieme dunque strutture dell’originale dantesco – qualche volta in chiave parodistica – e adattamenti di forme tramandate al contesto storico e sociale dei disegnatori e degli autori. I tipi di attualizzazione e le loro funzioni variano da opera a opera. Nel testo di Dante si riflettono le idee dell’aldilà propagate dalla Chiesa del suo tempo, convinta che le prospettive di castighi dopo la morte inducono gli uomini sulla strada della virtù per paura delle conseguenze delle loro azioni malvage. Oggi la maggioranza dei credenti, non esclusi molti teologi, dubitano dell’esistenza dell’inferno. Dal momento che lo scopo principale dei fumettisti non è solo la parodia della *Divina Commedia*, oppure rendere quest’opera più vicina al pubblico moderno – sia facilitando che intensificando l’accesso alla narrazione complessa e antica attraverso la rappresentazione grafica-testuale –, si servono piuttosto del linguaggio figurato dell’inferno come cornice per la loro critica alla società contemporanea. Per questo la ripresa dell’aldilà dantesco nei fumetti appare molto adatta e per niente antiquata, anche se conviene interpretare le immagini d’origine religioso piuttosto come prestito letterario o culturale, prevalentemente secolarizzato. In questo modo le versioni dell’*Inferno* di Dante a fumetti sono evidentemente più di una mera ripetizione del testo medievale, presentandosi come opere d’arte autonome, che meritano di essere studiate come tali, oltre che per il loro rapporto con il modello letterario.

## BIBLIOGRAFIA

- Akron, Voenix, 2000-2004, *Dantes Inferno*, 8 vol., St. Gallen, Akron.
- Bosold-DasGupta, B., 2010, "Dante 'travestito': Von Edoardo Sanguinetis *Commedia dell'Inferno* zum Comic", in Ley, K. (ed.), *Dante Alighieri und sein Werk in Literatur, Musik und Kunst bis zur Postmoderne*, Tübingen, Narr, pp. 43-55.
- Catelli, N., Rizzarelli, G. (eds.), 2016, *Poemi a fumetti. La poesia narrativa da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche*, <http://www.arabeschi.it/uploads/pdf/galleria%207.pdf> (18 settembre 2017).
- Chierchini, G., Marconi, M., 2016, *L'Inferno di Paperino* [1987], in Carboni, S. (ed.), *L'Inferno di Topolino e altre storie ispirate a Dante Alighieri*, Firenze/Milano, Giunti, pp. 85-141.
- Chwast, S., 2011, *Dantes Göttliche Komödie* [2010], trad. dall'inglese da Pietsch, R., München, Knesebeck.
- Dante Alighieri, 2011, *La Divina Comedia. El manga* [2008], trad. da Madinabeitia, M., Barcelona, Herder.
- Eder, B., 2016, "Graphic Novels", in Abel, J., Klein, C. (eds.), *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*, Stuttgart, Metzler, pp. 156-168.
- Emerson, H., Jackson, K., 2012, *Dante's Inferno*, London, Knockabout.
- Engelhardt, T. (ed.), 2004, *Himmel und Hölle. Dantes Göttliche Komödie in der modernen Kunst. Ausstellung des Stadtmuseums Erlangen in Zusammenarbeit mit dem Institut für Romanistik der Universität Erlangen-Nürnberg, 13. März bis 30. Mai 2004*, Erlangen, Stadtmuseum.
- Gage, C. N., Latorre, D., 2010, *Dante's Inferno*, La Jolla, Wildstorm.
- Gaspa, G. L., 2016, "La 'Commedia' di Geppo, il diavolo buono", in Catelli, N., Rizzarelli, G. (eds.), *Poemi a fumetti. La poesia narrativa da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche*, <http://www.arabeschi.it/uploads/pdf/galleria%207.pdf> (18 settembre 2017), pp. 203-206.
- Gröne, M., 2015, "Die Jenseitsreise als Medientransfer: Dantes *Divina Commedia* in Comic und Videogame", in Mälzer, N. (ed.), *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*, Berlin, Frank & Timme, pp. 125-140.
- Hölter, A., Hölter, E., 2012, "Dante im Comic", in Schmitz-Emans, M. (ed.), *Comic und Literatur: Konstellationen*. Berlin/Boston, De Gruyter, pp. 17-49.
- , 2017, "Dante im Comic – eine kurze Aktualisierung", in Heimgartner, S., Schmitz-Emans, M. (eds.), *Komparatistische Perspektiven auf Dantes 'Divina Commedia'*, Berlin/Boston, De Gruyter, pp. 345-352.
- Klein, C., 2017, "Comic/Roman-photo", in Martínez, M. (ed.), *Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart, Metzler, 24-32.
- Kline, A. S., 2000, "The Divine Comedy. A Translation into English Prose", <http://www.poetryintranslation.com/Downloadcat/Pdf/Dante.pdf.zip> (4 dicembre 2017).
- Knigge, A. C., 2016, "Geschichte und kulturspezifische Entwicklungen des Comics", in Abel, J., Klein, C. (eds.), *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*, Stuttgart, Metzler, 3-37.
- Köhn, S., 2016, "Manga", in Abel, J., Klein, C. (eds.), *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*, Stuttgart, Metzler, pp. 248-262.
- Lanzara, J., 2012, *Dante's Inferno*, Belleville, New Arts Library.
- La Savia, A., 2016, "Dante e Doré. L'aura della *Divina Commedia* nell'arte moderna", in Terzoli, M. A., Schütze, S. (eds.), *Dante und die bildenden Künste. Dialoge – Spiegelungen – Transformationen*, Berlin/Boston, De Gruyter, pp. 281-301.

- Manara, M., 1998, *Les aventures urbaines de Giuseppe Bergman. Revoir les étoiles*, trad. da Christine Vernière, Bruxelles, Casterman.
- Martina, G., Bioletto, A., 2016, *L'Inferno di Topolino* [1949], in Carboni, S. (ed.), *L'Inferno di Topolino e altre storie ispirate a Dante Alighieri*, Firenze/Milano, Giunti, pp. 11-83.
- Meier, M., 2013, *Das Inferno. Frei nach Dante Alighieri* [2012], Kassel, Rotopol.
- Nagai, G., 2014, *La Divina Commedia* [1994], 3 vol., trad. da Lapis, G. (vol. 1 e 2) e Pesci, R. (vol. 3), Milano, Edizioni BD (J-Pop).
- Panter, G., 2006, *Jimbo's Inferno. A Ridiculous Mis-Recounting Of Dante Alighieri's Immortal Inferno In Which Jimbo, Led By Valise, In Pursuit of The Soulpinx, Enters Focky Bocky, Vast Gloomrock Mallscape* [1999], Seattle/Washington, Fantagraphics Books.
- Reed, G., Showman, G. (et alii), 2016, *Sin Eternal. Return to Dante's Inferno*, [Detroit], Caliber Comics.
- Sandoval Pérez, G. E., Florido, J., 2006, *La divina comedia*, Mexiko, Clío.
- Schüwer, M., 2008, *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*, Trier, WVT.
- Spagnolo, F., 2016, *La Divina Comics. La vera storia della Divina Commedia*, Wrocław, Streetlib.
- Toninelli, M., 2015 *Dante. La Divina Commedia a fumetti*, colori di Toninelli, J., Brescia, Shockdom.
- Wittschier, H. W., 2004, *Dantes Divina Commedia. Einführung und Handbuch; erzählte Transzendenz*, Frankfurt am Main (et alii), Lang.
- Wolf, W., 2013, "Intermedialität", in, Nünning, A. (ed.), *Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie: Ansätze, Personen, Grundbegriffe*, Stuttgart (et alii), Metzler, pp. 344-346.

