

Walt Alighieri. Comix, Commedia, Mixed Media

Alessandro Bertinetto

alessandro.bertinetto@unito.it

In this contribution, I discuss the status of comics particularly through the exemplification of Disney's Dante parodies, in light of some ideas I take in from aestheticological reflection on improvisational art practices. In particular, *L'Inferno di Topolino*, the first of the great Italian Disney parodies, is paradigmatic for understanding the character of comics as a metafictional hybrid transmedium, capable of appropriating the contents of literary classics, bringing them to life in relation to the contemporary situation.

Keywords: Comics, Dante Alighieri, Hybrid Art, Transmedium, Intermedial Comix

Walt Alighieri. Comix, Commedia, Mixed Media

Alessandro Bertinetto

alessandro.bertinetto@unito.it

Dante Alighieri ha ispirato le tavole di molti fumettisti. Alla Divina Commedia, ma anche alla vita del Ghibellin fuggiasco, sono dedicate vignette dal tenore e dallo stile molto diversi: dal tono leggero e umoristico di Marcello Toninelli, alla raffinatezza del manga di Gō Nagai (esplicitamente ispirato alle tavole di Gustave Doré), dal grottesco satirico di Jacovitti all'ironia inventiva dello statunitense Seymour Chwast, dalle varie appropriazioni di Geppo, Cattivik, Martin Mystère (e molti altri) alle parodie disneyane, il fumetto ha omaggiato in più occasioni Dante e la *Commedia*¹; e sul tema esiste già una discreta mole di studi seri e puntuali. Molti di essi, per ovvie ragioni, sono italiani; ma non mancano contributi stranieri². Inoltre, non soltanto grazie al settecentesimo anniversario della morte di Dante (avvenuta a Ravenna nel settembre 2021), alle vicende del mito dantesco sono dedicati diversi siti online³.

In questo contributo proverò a riflettere sul fumetto in particolare attraverso l'esemplificazione delle parodie dantesche di Topolino (e compagnia paperesca bella), alla luce di alcune idee che accolgo dalla riflessione estetologica sulle pratiche artistiche di tipo improvvisativo. La scelta di Topolino dipende certamente da un dato biografico:

¹ B. Jacovitti, *La rovina in commedia. Grottesco satirico e dantesco*, in "Belzebù", aprile 1947; S. Dossi, *Geppo. Inferno 2000*, Editoriale Metro, Milano 1984; M. Burattini, G. Sommacal, *Cattivik*, n. 32, *Un'avventura infernale*, Edizioni Macchia Nera, Milano 1992; Id., *Cattivik*, n. 40, *Cattivik in Purgatorio*, Edizioni Macchia Nera, Milano 1993; Id., *Cattivik*, n. 54, *Cattivik in Paradiso*, Edizioni Macchia Nera, Milano 1994; M. Toninelli, *Dante. La Divina Commedia a fumetti*, Shockdom, Brescia 2015; G. Nagai, *La Divina Commedia: Omnibus*, a cura di M. De Marzo, A. Casaro, trad. it. di G. Lapis, Edizioni BD, Milano 2019; S. Chwast, *La Divina Commedia di Dante*, trad. it. di F. Conte, Quodlibet, Macerata 2019; S. Santarelli, R. Torti, *Martin Mystère*, n. 153, *Diavoli dell'Inferno!*, Bonelli, Milano 1994.

² M. Gragnolati, F. Camilletti, F. Lampart (eds.), *Metamorphosing Dante: Appropriations, Manipulations, and Rewritings in the Twentieth and Twenty-First Centuries* Wien; Berlin: Verlag Turia + Kant, Wien-Berlin 2010; N. Catelli, G. Rizzarelli (a cura di), *Poemi a fumetti. La poesia narrativa da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche*, in "Arabeschi", 7, 2016, pp. 158-297; G. Frezza, I. Pintor Iranzo (a cura di), *Dante e il fumetto*, in "Dante e l'arte", 5, 2018, p. 5-334; L. Canova, L. Lombardo, P. Rigo (a cura di), *A riveder la china. Dante nei fumetti (e vignette) italiani dal XIX al XXI secolo*, Edizioni Ca' Foscari - Digital Publishing, Venezia 2021.

³<https://research.bowdoin.edu/dante-today/>; <https://danteworlds.laits.utexas.edu/>

da bambino ero appassionato lettore dei fumetti disneyani; ma questa non è l'unica ragione della mia scelta. Infatti, *L'Inferno di Topolino*, la prima delle grandi parodie disneyane, che ha fatto scuola non soltanto in Italia, è fumetto sicuramente paradigmatico per i temi su cui mi soffermerò⁴. In particolare questa parodia disneyana mostra bene che «il fumetto, lungi dall'essere un mezzo basso e lontano dalla *Commedia* su un'ipotetica scala della cultura, condivide con l'opera dantesca la capacità di trattare qualunque aspetto della realtà»⁵ in modo creativamente ed espressivamente valido.

1. Che cos'è un fumetto?

L'appropriazione di uno tra i massimi capolavori della lettura mondiale tra le tavole colorate del fumetto, «arte popolare d'avanguardia»⁶ – per dirla con la formula ossimorica, ma efficacissima, di Umberto Eco – richiede alcune considerazioni sullo statuto ontologico ed estetico dei comics.

Aaron Meskin ha chiarito come sia difficile proporre una definizione del fumetto in termini di condizioni necessarie e sufficienti. Ha però argomentato, in modo convincente, che non occorre dare una definizione per essere in grado di interpretare e valutare le qualità di un fumetto. Ciò che si richiede è capire i vari stili, le tecniche e gli scopi della forma artistica, e comprendere come valutarne i diversi elementi tipici. In altri termini, è sufficiente considerare gli aspetti rilevanti di questa forma artistica, ovvero le caratteristiche ricorrenti che fanno del fumetto una pratica artistica. Quali sono questi aspetti? Approssimativamente, una lista degli aspetti rilevanti del fumetto dovrebbe includere quanto segue⁷:

- la compresenza di immagini e testo (con la preponderanza della prima);
- la sequenzialità delle vignette;
- la giustapposizione spaziale delle immagini (e anche la giustapposizione spaziale di momenti temporali diversi);

⁴ G. Martina, A. Bioletto, *L'Inferno di Topolino*, Giunti, Firenze-Milano 2021.

⁵ <https://librieracchette.com/2021/12/16/dante-a-fumetti/>.

⁶ U. Eco, *Una lettura per adulti*, in P. Favari (a cura di), *Le nuvole parlanti. Un secolo di fumetti tra arte e mass media*, con le testimonianze di G. Crepax, G. Dorfles, U. Eco, E. Tadini, Dedalo, Bari 1996, p. 10.

⁷ Cfr. A. Meskin, *Defining Comics*, in “The Journal of Aesthetics and Art Criticism”, 65, 2007, pp. 369-379. Per un'agile introduzione alla storia del fumetto, cfr. V. Bindi, L. Raffaelli, *Che cos'è un fumetto?*, Carocci, Roma 2021.

- la narratività;
- la pittorialità;
- la *nuvoletta* che (spesso) caratterizza la cornice per la comunicazione scritta di parole e pensieri dei personaggi;
- l'emergere come forma artistica in un contesto storico particolare (verso la fine dell'800);
- il risultare dal connubio tra la «stampa popolare satirica» e «varie forme letterarie»⁸;
- la serialità che caratterizza molti personaggi e molte avventure.

Un ulteriore aspetto assai significativo del fumetto è la sua particolare capacità di *riflettere al suo interno sulla sua propria forma finzionale*, ovvero di tematizzare riflessivamente la finzionalità. Questa autoriflessione avviene in modi e forme diverse quali l'inserimento dell'autore come personaggio del testo e delle vignette del fumetto stesso e il riferimento ad altri testi e opere di finzione.

Questa *metafinzionalità* indirizza l'attenzione verso il modo in cui il fumetto è prodotto, cioè verso l'attività creatività dell'autore, o, ad essere più precisi, degli autori (dato che, come vedremo presto, piuttosto che di autorialità individuale spesso nel caso del fumetto è più corretto parlare di coautorialità o di autorialità condivisa). Sebbene, come sostiene Roy T. Cook⁹, tale metafinzionalità – strettamente connessa alla parodia (anzi, può essere definita una forma di parodia) – non sia essenziale alla definizione del fumetto come specifica pratica artistica, la qualità *multimodale* del fumetto – il suo emergere dall'intreccio di parola e immagine – lo rende particolarmente adatto alle esplorazioni metafinzionali. Insomma, il fumetto è strutturalmente favorevole alla metafinzionalità. In altri termini, l'esposizione dell'attività della creazione finzionale costituisce una caratteristica *saliente* del fumetto.

Una specificità essenziale del fumetto è invece, come sostiene William John Thomas Mitchell, il fatto che esso non sia semplicemente un *medium* (come il film e la letteratura) e non un genere, ma piuttosto, e più specificamente, un *medium transmediatico* («transmediatic»):

⁸ R.T. Cook, A. Meskin, *Comics, Prints, and Multiplicity*, in “The Journal of Aesthetics and Art Criticism”, 73, 2015, pp. 57-67.

⁹ R.T. Cook, *Metacomics*, in F. Bramlett, R.T. Cook, A. Meskin (eds.), *The Routledge Companion to Comics*, Routledge, New York 2016, pp. 257-266.

[...] comics is a transmedium, moving across all boundaries of performance, representation, reproduction, and inscription to find new audiences, new subjects, and new forms of expression. [...] Comics is transmediatic in its openness to multiple alternative frameworks in terms of style, form, structure, material support and technical platform¹⁰.

Ed è per questa natura mista – *ibrida* – che ci si può rifare, seguendo Mitchell, all’efficace espressione coniata da Art Spiegelman (l’autore di *Maus*¹¹) e parlare di fumetto – «Comics» – in termini di *comix*, con la «x» (e ciò spiega una prima parte del sottotitolo di questo contributo). Infatti, la mescolanza di parole e immagini che caratterizza il fumetto non è una semplice addizione, ma una reciproca assimilazione. Ciò comporta 1. che le parole sono trattate come immagini e le immagini acquisiscono una dimensione testuale, e 2. che è il rapporto tra parola e immagine, declinato in forme collaborative, conflittuali, convergenti, divergenti, ecc., a configurare il messaggio e il senso artistico dell’opera.

Come osserva Mitchell, in quanto *comix* il fumetto è imparentato con il cinema e la *computer art* ed è connesso storicamente alle pitture rupestri e ai geroglifici: come queste altre pratiche contemporanee o passate, il *comix* significa, artisticamente, in quanto *mixed medium*. Si può così sostenere che in tal senso il fumetto sia un tipico esempio di *arte ibrida*. Con questa espressione mi riferisco alla categoria su cui ha lavorato il filosofo americano Jerrold Levinson, secondo cui Levinson «Hybrid art forms are art forms arising from the actual combination or interpenetration of earlier art forms»¹². Questa combinazione, continua Levinson, può avvenire attraverso *addizione*, *sintesi*, *trasformazione*.

Tuttavia, lo stesso filosofo americano sottolinea che fondamentalmente, in un modo o nell’altro, tutte le arti sono ibride. Insomma, contrariamente alla ideologia à la Greenberg della purezza del medium artistico¹³, non esistono arti pure: la differenza è piuttosto tra arti ibride in cui gli elementi ibridati non sono più riconoscibili

¹⁰ J.W.T. Mitchell, *Comic as Media. An Introduction*, in *Critical Inquiry*, 40/3, 2014, pp. 255-265, qui p. 259.

¹¹ A. Spiegelman, *Maus: racconto di un sopravvissuto*, trad. it. di C. Previtali, Einaudi, Torino 2000.

¹² J. Levinson, *Hybrid Art Forms*, in Id. *Music, Art, and Metaphysics*, Cornell University Press, Ithaca 1990, pp. 26-36, qui p. 29.

¹³ C. Greenberg, *L’avventura del modernismo. Antologia critica*, a cura di G. Di Salvatore, L. Fassi, trad. it di B. Cingerli, Johan & Levy, Monza 2011.

separatamente e arti ibride i cui singoli elementi sono riconoscibili nella loro individualità. Queste ultime sono paradigmatiche per la creatività artistica, in quanto lasciano venire in primo piano il fare artistico. Se ne può concludere che il fumetto, in quanto *transmedium*, è un'arte ibrida capace di manifestare la creatività artistica per così dire al lavoro. Il mio suggerimento, che non argomenterò qui come sarebbe doveroso, è che questa sua caratteristica di «transmedium ibrido metafinzionale» avvicini il fumetto alle pratiche improvvisative.

2. Fumetto, improvvisazione e creatività distribuita

Ad avvicinare fumetto e improvvisazione è in particolare la *tematizzazione della creatività attraverso lo stesso prodotto dell'attività creativa*. Poiché presenta l'invenzione creativa attraverso il suo prodotto offerto al pubblico, l'improvvisazione artistica esibisce, e tematizza, la creatività artistica¹⁴. In modi diversi, questo è un tratto quanto mai significativo in riferimento all'autorialità plurale che caratterizza il fumetto. Posso così spiegare anche un altro aspetto del titolo del mio intervento: «Walt Alighieri».

Non soltanto sia il fumetto sia l'improvvisazione artistica richiedono un'intenzionalità condivisa e cioè una cooperazione diretta a uno scopo – per esempio il suonare insieme o il collaborare alla generazione di una storia narrativa e pittorica. In gioco c'è anche, e fondamentalmente, una *creatività distribuita*¹⁵ tra i vari agenti coinvolti nel processo formativo e le forme e i materiali con cui interagiscono. Così come l'improvvisatore opera (spesso esplicitamente) come co-autore – appropriandosi di forme e materiali ereditati, risignificandoli¹⁶, trasformandoli, insomma reinventandoli, anche quando – come nel caso di *My Favorite Things* di Coltrane – li sottopone a un caustico sarcasmo¹⁷, allo stesso modo, ad esempio, l'autore di *L'inferno di Topolino* non è solo Walt Disney – l'inventore di Topolino, che detiene il copyright, ma anche lo sceneggiatore Guido Martina e il disegnatore Angelo Bioletto; e non soltanto: autore è anche, e ovviamente... Dante Alighieri stesso. La parodia fumettistica

¹⁴ Cfr. A. Bertinetto, *Estetica dell'improvvisazione*, Il Mulino, Bologna 2021.

¹⁵ E.F. Clarke, M. Doffman (eds.), *Distributed Creativity*, University Press, New York, Oxford 2017.

¹⁶ Sulla pratica del Signifying cfr. H.L. Jr. Gates, *The Signifying Monkey: Towards a Theory of Afro-American Literary Criticism*, Oxford University Press, Oxford-New York 1989.

¹⁷ I. Monson, *Saying Something. Jazz Improvisation and Interaction*, University of Chicago Press, Chicago-London 1996.

è, infatti, parte vivente della *Wirkungsgeschichte* (storia degli effetti)¹⁸ della Divina Commedia: è una forma attraverso cui l'opera di Dante esercita la sua capacità di intervento culturale anche a secoli di distanza. L'autorialità del fumetto è dunque *emergente* attraverso l'opera stessa¹⁹. E per questo aspetto, insisto, fumetto e improvvisazione, presentano esempi paradigmatici della creatività artistica *tout court*²⁰.

Il punto, tuttavia, non è tanto se e come il fumetto possa adattare al suo particolare formato mediale contenuti artistici presi altrove o viceversa un film o un testo letterario, quale la *Commedia*, possano adattarsi al fumetto. Credo che non si colga appieno la questione se ci si limita a porla in termini di *viabilità*, come la definisce Henry John Pratt, ovvero in base alla capacità che un *medium* può avere di trasmettere un contenuto²¹. Mi sembra non dover insistere neppure troppo sul fatto che il contenuto non è, e non può esserlo, indipendente dalla forma e dal *medium* in cui è veicolato. Il rapporto tra opere diverse connesse da un contenuto, in parte, comune non può essere inteso semplicemente come un possibile reciproco adattamento tra media diversi. Si deve piuttosto parlare di *appropriazione*: un contenuto letterario è appropriato da un'arte ibrida come il *comix* in quanto arte transmediatica. Questo contenuto viene così rivitalizzato, con rispetto – anche nell'eventuale irriverenza – attraverso un tuffo pragmatico nel contemporaneo, che è anche un tuffo nelle logiche interne alla serialità del fumetto in questione – Cattivik, Geppo, o Topolino che sia –; in tal modo quel contenuto è riconfermato nella sua qualità mitopoietica, nella capacità di generare contenuti simbolici. Al contempo la riattivazione di un contenuto letterario del passato interviene anche trasformativamente a livello del mito contemporaneo²² – nella fattispecie, Topolino –, risignificandolo a sua volta.

3. Dante nell'inferno di Topolino

Prendiamo come caso paradigmatico *L'Inferno di Topolino*. Si tratta del fumetto dello sceneggiatore Guido Martina e del disegnatore Angelo Bioletto, pubblicato per la prima

¹⁸ H.-G. Gadamer, *Verità e metodo*, trad. it. e a cura di G. Vattimo, Bompiani, Milano 1990, p. 350 ss.

¹⁹ A. Bertinetto, *L'emergentismo nell'arte*, in "Philosophy Kitchen", 11, anno 7, pp. 177-191.

²⁰ Sul rapporto tra improvvisazione ed emergenza, cfr. A. Bertinetto, *Improvvisazione ed emergenza*, in "Studi di Estetica" anno L, IV serie, 2/2022, pp. 37-53.

²¹ H.J. Pratt, *Comics and Adaptation*, in F. Bramlett, R.T. Cook, A. Meskin (eds.), *The Routledge Companion to Comics*, cit, pp. 230-238.

²² R. Barthes, *Miti d'oggi*, trad. it. di L. Lonzi, Einaudi, Torino 1974.

volta in sei episodi nei numeri 7-12 di Topolino (10 Ottobre 1949- 10 Marzo 1950). È una delle storie più apprezzate, celebri e ristampate della Disney italiana, e inaugurò la serie delle Grandi Parodie disneyane – tra cui altre parodie dantesche, per lo più affidate ai paperi dell’immaginario disneyano²³. Dante e Virgilio sono qui impersonati da Topolino e Pippo. I 34 canti i gironi dell’Inferno sono riproposti (abbastanza²⁴) scrupolosamente con terzine di versi endecasillabi in rima incatenata appositamente riscritti, formidabili personaggi, straordinarie ambientazioni e vignette le cui illustrazioni riprendono spesso quelle di Doré²⁵. Come nel poema dantesco vige la pena del *contrappasso*, ma reinterpretato in chiave disneyana: in luogo del bosco dei suicidi, abbiamo qui il bosco degli scolari indisciplinati che sono trasformati in alberi da cui sono poi ricavati banchi che altri scolari indisciplinati a loro volta faranno a pezzi.

Tra gli episodi esilaranti va menzionato anche il dialogo con Ugolino, in cui la riscrittura in versi raggiunge probabilmente l’apice. Ugolino è qui un famoso arbitro punito tra i traditori nell’acqua congelata. Topolino/Dante può ascoltarne il racconto: «Tu dei saper ch’io fui Conte Ugolino / Ed arbitro a Pisa una partita/ Ch’avea in palio i titoli di campione...». La parodizzazione comica neutralizza gli aspetti truci del poema dantesco, e il “fiero pasto” da cui l’arbitro traditore solleva le fauci è un pallone, simbolo della sua corruzione. Come Celestino V (al vero 60 del Canto III dell’Inferno) l’arbitro alla fine confessa «ma feci per viltate il gran rifiuto» – nella fattispecie di concedere un sacrosanto calcio di rigore; e mordendo il pallone esclama «Ahi, foot-ball, vituperio delle genti» (e in tal modo il calcio fa le veci di Pisa al verso 79 del canto XXXIII dell’Inferno).

Tra le caratteristiche salienti del fumetto di Marina sono da segnalare le birbanterie di alcuni personaggi, la critica spietata al sistema scolastico e la satira sociale. Molti e pungenti sono i riferimenti alla società italiana del tempo (il Totocalcio, la scadente

²³ G. Martina, G.B. Carpi, *Paolino Pocatesta e la Bella Franceschina*, in “Topolino”, 1261, 1980; Ead., *La saga di Messer Papero e di Ser Paperone*, in “Topolino”, 1425-1431, 1983); G. Chierchini, M. Marconi, *L’inferno di Paperino*, in “Topolino”, 1654, 1987.

²⁴ Alcuni episodi mancano nella parodia topoliniana. Lampante è l’assenza dell’episodio di Paolo e Francesca, probabilmente dovuta al tema dell’amore extraconiugale su cui si concentra la seconda parte V Canto dell’Inferno, un tema delicato per il clima socio-culturale del 1949. A compensare questa lacuna penserà una successiva parodia disneyana, *Paolino Pocatesta e la Bella Franceschina*, apparso nel 1980, sul n. 1261 di “Topolino”. La sceneggiatura è di Guido Martina e i disegni sono di Giovan Battista Carpi. Cfr. <http://www.insulaeuropea.eu/2021/01/09/paolino-pocatesta-e-la-bella-franceschina/>.

²⁵ A. Forte, *Il Dante di Guido Martina L’Inferno di Topolino e altre storie disneyane ispirate al poema dantesco*, in *A riveder la china*, cit., pp. 65-87.

qualità dei programmi radiofonici e dei fiammiferi dei monopoli che non si riesce ad accendere) e alla guerra da poco terminata (cui Martina aveva partecipato come Ufficiale di Cavalleria, per essere poi deportato prigioniero in Austria). Siamo, infatti, nel 1949. I testi e i disegni del fumetto non sono indifferenti alla difficile situazione dell'Italia post-bellica: il Bel Paese sconfitto e in rovina, da poco diventato repubblica, diviso politicamente e socialmente. La storia si conclude appunto con versi che esortano l'Italia al superamento delle divisioni interne e delle sue difficoltà, auspicando il ritorno a tempi più felici.

4. Il fumetto martinesco/disneyano/dantesco: un Comix intermediale

Come ha opportunamente rilevato Giovanni Distefano, il lettore si trova coinvolto in una “parodia doppia” che coinvolge sia l'*intertestualità*, sia la *serialità*, ovvero, per un verso, il rapporto tra Topolino e Dante – il riferimento del fumetto alle vicende narrate nella Divina Commedia e alle forme di scrittura del capolavoro dantesco – e, per altro verso, il rapporto tra questa storia topolinesca e le storie precedenti del personaggio disneyano – la continuità tra il Topolino che veste i panni del Divin Poeta e le caratteristiche del personaggio di finzione ben noto ai lettori dell'epoca grazie al settimanale pubblicato sin dagli anni '30 del secolo scorso prima da Nerbini e poi da Mondadori: «il rifacimento a fumetti di un precedente letterario illustre [la *Commedia* di Dante] avviene contestualmente alla riproposizione di personaggi, moduli narrativi e temi tipici delle precedenti storie disneyane»²⁶.

Così il significato del fumetto è generato dalla combinazione tra il modo in cui sia i valori seriali disneyani sia i valori letterari intertestuali sono conservati o variati dal fumetto in questione.«In una parodia Disney», continua Distefano,«tutti gli elementi del racconto a fumetti sono determinati dal campo di forze generato dai due processi basilari della ripetizione e della trasformazione»²⁷. Ciò comporta l'alternarsi tra la conferma e la variazione di modelli e aspettative:

²⁶ G.V. Distefano, *Fenomeni di ibridazione nelle Parodie Disney di argomento dantesco*, in “Cahiers d'études romanes” 2020, pp. 229-253 (online edition: <https://journals.openedition.org/etudesromanes/10582>)

²⁷ *Ibid.*

Serialità e intertestualità [alle quali, per i riferimenti a Doré, si dovrebbe aggiungere l'*intefiguratività*] si trovano disposte in direzioni reciprocamente antitetiche, e soddisfare le attese indotte dall'una comporta infrangerle rispetto all'altra. In questo caso, la scelta è conservativa rispetto alla serialità e innovativa, con rilevantissimo effetto comico, rispetto alla corrispondenza intertestuale²⁸.

Così, peraltro, la ricezione del classico letterario passa attraverso la sua trasposizione in racconto grafico e, nei casi più riusciti, anche attraverso l'interpolazione con altri classici noti al pubblico – in particolare *Pinocchio*, ma ovviamente il Pinocchio del film di Disney del 1940²⁹ –, l'opera derivata può agire come commento critico e dispositivo di analisi del testo originario. Ovviamente, questo lavoro culturale avviene attraverso le enormi differenze tra il Classico e il fumetto derivato: l'*Inferno di Topolino* non propone un viaggio esistenziale nella rivelazione del disegno universale della Provvidenza divina, ma un'avventura in cui si manifesta il destino pragmatico di Topolino come «brillante e generoso risolutore di problemi»³⁰: infatti, a differenza dal poema dantesco, in cui è il poeta di Mantova a condurre e sostenere Dante attraverso le insidie dei gironi infernali, nella parodia è invece il più celebre cittadino di Topolinia a togliere dagli impicci Pippo/Virgilio.

Tuttavia, Distefano trascura un terzo livello – oltre a quelli dell'*intertestualità* e della *serialità* (o, meglio, un quarto livello, se, come pare corretto fare, includiamo anche l'*interfiguratività*, nel caso specifico il richiamarsi delle figure di Bioletto alle illustrazioni della Divina Commedia disegnate da Gustave Doré nel 1861): si tratta di una dimensione, già rilevata da altri interpreti, che è cruciale alla comprensione della parodia disneyana. Mi riferisco al già menzionato riferimento pragmatico alla situazione sociale, culturale e politica dell'Italia del Dopoguerra.

Come l'improvvisazione su un brano risignifica il brano stesso, attualizzandone e trasformandone i significati in relazione alla situazione performativa in cui si realizza³¹,

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Cfr. P. Bettella, *Il Pinocchio di Walt Disney* (1940), in "Arabeschi", 10, 2017, pp. 310-313. <http://www.arabeschi.it/31-il-pinocchio-di-walt-disney-1940/>

³⁰ Distefano, cit.

³¹ Ciò è dovuto al fatto che la situazione diviene materiale con cui costruire il senso della performance: un costruito artistico è appropriato e trasformato a partire da quanto accade nella performance, ma anche dal riferimento a conoscenze condivise tra performers e pubblico particolarmente pregnanti per l'atmosfera culturale di un'epoca. Oltre alla già menzionata *My Favorite Things* di Coltrane, si possono ricordare le *contraffatture* di Charlie Parker che, per così dire, riscrive celebri brani della tradizione jazzistica a partire da sue improvvisazioni. E un altro esempio paradigmatico ci è offerto dal rock: l'improvvisazione tramite

così il fumetto di Martina e Bioletto usa e abusa Dante, con grande rispetto, attualizzandone il significato in modo creativo. Per usare un termine consueto negli studi sul jazz, la cultura afroamericana e l'improvvisazione, Martina e Bioletto, e come loro molti altri autori di fumetti confrontantisi con il Ghibellin Fuggiasco (penso, tra gli altri, a Cattivik, a Geppo e alla parodia comica di Marcello Toninelli) *signify on* Dante. Il testo classico è così confermato nella sua classicità proprio attraverso una parodia che ne filtra i contenuti e le forme, da un lato, attraverso i filtri delle caratteristiche grafiche, narrative, formali e finzionali proprie del fumetto in questione e, dall'altro, attraverso il riferimento pragmatico alla situazione contemporanea di lettori e lettrici (e magari anche attraverso riferimenti ad altri fumetti danteschi) – le modalità di questo confrontarsi con il contesto, costitutivo del senso del testo fumettistico, sono poi anch'esse dipendenti dalle caratteristiche tipiche dello specifico fumetto in questione, che generano aspettative (confermate o deluse) che guidano la lettura e la fruizione: così, ad esempio, in Cattivik la Madonna è la cantante Madonna, Dio sembra una rockstar e numerosi sono i riferimenti ad altri cantanti del periodo, da Branduardi a Venditti, e a celebri film, dai titoli significativi in relazione alla parodia dantesca, come *Il paradiso può attendere* di Warren Beatty e Buck Henry (1978)³².

In tal modo, appropriandosi di forme e contenuti che applicano, spesso stravolgendoli, a volte confermandoli in maniera rinnovata, a situazioni del tutto imprevedibili per l'autore del classico, queste trasposizioni fumettistiche rinnovano il mito del classico rendendolo familiare³³ e restituendolo in modi inediti (nel caso di Cattivik come *icona pop*). Per dirla con il numero della rivista "Arabeschi" dedicato alla parodia fumettistica:

cui Jimy Hendrix interpreta e trasforma l'inno nazionale americano (a sua volta già derivante da una canzone inglese precedente), distorcendone il ben noto significato patriottico attraverso il riferimento alla guerra del Vietnam in corso in quel periodo con puntuali richiami musicali. Cfr. A. Bertinetto, *Eseguire l'inatteso*, il Glifo, Roma 2016, pp. 221-262.

³² Cfr. D. Bombara, *La Commedia ribaltata di Cattivik*, in *A riveder la china*, cit., pp. 142-162.

³³ È una dinamica improvvisativa tipica dei processi storico-culturali: cfr. A. Bertinetto, *Re-Signifying the Classics: Actualizing, Interpreting, Improvising*, in J.Ch. Günther (ed.), *Neoclassicism: What is that?*, Bautz, Nordhausen 2019, pp. 117-145.

Ridendo o sorridendo insieme ai lettori, gli autori di queste strisce riescono a ricordarci una delle caratteristiche centrali di ogni vero classico, ossia la capacità di andare al di là delle contingenze storiche e di contenere in sé una straordinaria vocazione all'attualizzazione³⁴.

Si può quindi sottoscrivere quanto sostiene Stefano Jossa, nella sua prefazione al volume *A riveder la china*:

[...] i fumetti a caratterizzazione dantesca immettono l'orizzonte della letteratura [...] in una prospettiva di massa, che impone trasformazioni e adattamenti dell'immaginario collettivo al fine di reinterpretare tanto la tradizione quanto la contemporaneità. La scelta della Divina Commedia come argomento di fumetti, [...] è [...] una riformulazione del mondo dantesco rivolta verso la contemporaneità [...]. Dante viene immesso in un mondo che non è il suo, ma attraverso questo mondo torna a noi in chiavi diverse, più o meno confermate, più o meno traditorie, che ci consentono di rileggerlo come classico, capace di stare tanto nel suo tempo quanto in tempi altri. [...] E così Dante e l'immaginario che Dante porta con sé — è ricreato, più che soltanto ricevuto, nel medium misto e transmediatico che è il fumetto al punto che i vari GōNagai, Ty Templeton, Neil Gaiman e Joseph Lanzara (per citare solo esempi stranieri abbastanza recenti [...]) Dante lo ricreano piuttosto che riceverlo, facendone un proprio precursore [...]³⁵.

Dante, si potrebbe dire, è quindi il tema su cui i fumetti danteschi improvvisano, tradendolo, ovviamente nel duplice senso della *tradizione* e del *tradimento*: attraverso la sua attualizzazione, Dante è insieme tradito e tradito, precisamente come fa un improvvisatore jazz con lo standard su cui improvvisa: lo interpreta, e così lo rende vivo, attraverso la sua personale appropriazione e in rapporto alla sua particolare situazione performativa.

Nell'*Inferno di Topolino* l'attualizzazione del classico emerge con particolare forza ed evidenza quando alla fine della storia scatta il dispositivo metafinzionale e gli autori del fumetto presentano se stessi come «traditori massimi», in quanto appunto traditori del testo originario. In questo modo, analogamente alle possibilità autoreferenziali delle pratiche improvvisative, il fumetto segnala la sua operazione parodica e, manifestando la sua stessa creatività all'opera, espone il suo carattere di *comix* di *transmedium*

³⁴ N. Catelli, G. Rizzarelli, *Introduzione a "Poemi a fumetti. La poesia fumettistica da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche*, cit.

³⁵ S. Jossa, *Prefazione*, in *A riveder la china*, cit., pp. 13-19, qui pp. 14-15.

capace non soltanto di mescolare parola e immagine, ma anche di rendere vitale l'immaginario mitico attraverso l'interazione con il contesto situazionale del fruitore. Come scrive ancora Distefano:

L'ingresso in scena di un Dante «in carne e ossa» svela a posteriori, ormai alla conclusione del racconto, il meccanismo del travestimento attoriale che [...] è alla base della costruzione dei personaggi della parodia: due Dante diversi possono essere simultaneamente presenti perché uno dei due non è che Topolino che interpreta Dante, mentre l'altro – raffigurato con un naso importante e la fronte ornata dall'alloro dell'eccellenza poetica, secondo il modello convenzionale a cui lo stesso costume di Topolino/Dante si ispira – è Dante «per davvero». Soprattutto, però, con la scelta sorprendente – ma in forma diversa già presente nella *Commedia* – di includere nel racconto i suoi stessi autori, la parodia vira clamorosamente in direzione metatestuale e metaletteraria. Tutti gli elementi del sistema letterario messi in gioco nell'adattamento parodico sono qui presenti sulla scena: gli autori e i lettori di riferimento dell'opera a fumetti, l'opera letteraria oggetto di adattamento, il suo arcicanonico autore. L'evidente valore simbolico degli oggetti, dei personaggi e delle azioni rappresentate – la disapprovazione, la punizione, il pentimento, il perdono – porta sulla scena del racconto la discussione sul valore culturale della parodia a fumetti e sulle forme di tradizione convenienti alla canonicità della *Commedia*.

La conclusiva assoluzione degli autori della parodia dall'accusa di aver «mancato di rispetto» alla Divina Commedia afferma, in definitiva, l'importanza funzionale e culturale della parodia nel tramandare i valori dell'opera canonica.

5. Conclusioni

Cercando di trarre qualche conclusione da queste brevi, e consapevolmente occasionali, riflessioni, si può evidenziare che è senz'altro corretto sostenere che il fumetto, come la *Commedia*, è un *medium* capace di trattare qualunque aspetto della realtà. In tal senso è sicuramente valida l'osservazione che il fumetto è analogo al cinema³⁶. Ma questa analogia non si fonda soltanto sulla possibilità di trattare qualunque tema e dimensione del reale – cosa che avvicina il fumetto anche a molte altre diverse pratiche artistiche.

Infatti, questa parentela tra due dei media che maggiormente hanno influenzato la cultura del '900, e che, con le trasformazioni dovute alla tecnologia, continuano ad avere un forte impatto sul presente, è dovuta anche ad altri fattori: anzitutto, come il

³⁶ Sul tema si veda L. Raffaelli (a cura di), *Cinema e fumetto*, Silvana, Cinisello Balsamo 2019.

cinema, anche il fumetto è da intendersi come un'arte ibrida transmediale che (1) media parola e immagine e che richiede (2) una creatività distribuita in senso sia orizzontale (tra diversi collaboratori: in particolare sceneggiatore e disegnatore) sia verticale (tra l'autore della storia narrata e illustrata nel fumetto, e gli autori delle narrazioni, delle finzioni, e di tutti i contenuti culturali di cui la storia del fumetto si appropria) (3), generando significato attraverso riferimenti intertestuali e seriali; inoltre, ancora come il cinema, anche il fumetto (4) genera significato anche attraverso l'autoriferimento metafinzionale e il riferimento pragmatico alla situazione presente (5) che rendono vivo il classico di cui continuano la *Wirkungsgeschichte*. In tal senso, sono paradigmatici i fumetti ispirati a Dante e al suo, e nostro, Poema; e sia per il ruolo che i *comics* di Disney hanno svolto nell'immaginario collettivo, sia per l'indubbia qualità artistica del lavoro di Martina e Bioletto, senza nulla togliere alla rilevanza delle altre importanti parodie del capolavoro dantesco, *L'Inferno di Topolino* è sicuramente, nel contesto italiano, una sorta di paradigma del paradigma.