

Dante and comics: consequences in didactics, popular suggestions

Mariano Somà

marianosoma@gmail.com

Dante's *Divina Commedia* is one of the most influential literary works in Italy and not only. Reading, understanding and analysing it are a fundamental part of the skills every Italian student should reach, due to the national school programs, particularly in middle and high school. Many Italians and international comics' authors worked on *Divina Commedia*, feeding the collective imagination about Dante, giving new readings of popular suggestions – in this paper, we'll partially analyse Marcello Toninelli's and GōNagai's works, as influences in didactics, but also as peculiar products, with a universal approach, inspired by Dante's world. So comics can also be considered didactic *media*. In fact students can be involved in a process where they could build their own comics based on *Divina Commedia*. Considering both *Divina Commedia* and comics linguistic *media*, every student will be able to join a travel from literature to comics and back, creating a final original product, testifying comprehension and personalization of the original literary work.

Keywords: *Divina Commedia*, didactic use of comics, Marcello Toninelli, GōNagai.

Dante e fumetti:

Ricadute nella didattica, suggestioni divulgative

Mariano Somà
marianosoma@gmail.com

1. Il fumetto: un *medium* linguistico

Chiunque sia nato e cresciuto in Italia e si sia appassionato al mondo dei *comics* si sarà imbattuto più volte in quelle critiche sintomatiche di una forte resistenza culturale nei confronti del fumetto: complice, infatti, la storia dello stesso fumetto italiano, il cui target, nei primi decenni del Novecento e nell'immediato secondo dopoguerra, grazie a pubblicazioni come *Il Corriere dei Piccoli*, *Cino & Franco*, *Il Vittorioso*, etc., erano i lettori, grosso modo, dai sei ai tredici anni, sono molti gli adulti a sostenere che la letteratura seconda sia una forma di intrattenimento infantile, dunque per un pubblico non colto e immaturo. Nel corso degli anni, comunque, grazie anche a una certa incisività della cultura *nerd*¹, nonché alla veicolazione mediatica di alcune forme d'intrattenimento – si pensi al cartone animato *The Simpsons* e all'emblematico personaggio *Uomo-Fumetto* o ai protagonisti della pluripremiata serie TV *The Big Bang Theory* –, tale pregiudizio si è rimpinguato, aggiungendo ulteriori *tòpoi*, secondo i quali il fumetto, dunque, non sarebbe solo destinato ai bambini, ma anche a chi, seppur adulto, agli occhi dei più resta immaturo per sempre, escludendosi dal mondo in bolle virtuali, metaforicamente e di fatto. Vi sono, inoltre, anche nella cronaca più recente, casi in cui il fumetto e i suoi personaggi sono spesso utilizzati come metafora di comicità becera e contesti di comunicazione super semplificata per un pubblico non particolarmente intelligente, se non addirittura stupido: talora, sono proprio gli esponenti della nostra politica italiana a fomentare questi *cliché*, indirettamente influenzando – o forse venendo influenzati loro stessi? – il sentire popolare. Non più di tre anni fa, infatti, Carlo Calenda su Twitter aveva domandato a Maurizio Gasparri quanti libri avesse letto Matteo Salvini,

¹D. Marchetti, *Anni Zero*, in AA.VV., a cura di Mirco Delle Case, *Miti Pop – Lavaggio a freddo*, Ultra, Roma 2021, pp. 207-213.

chiedendo «Includi *Topolino?*»; poco dopo, Massimo Cacciari a *Carta Bianca*, il talk show condotto da Bianca Berlinguer, aveva dichiarato che «se la gente avesse letto qualche libro in più oltre a *Topolino*, capirebbe molte cose». Lo stesso Salvini, a proposito delle critiche alla flattax, aveva risposto che «i numeri dei giornali hanno l'attendibilità di *Topolino*», mentre Nicola Zingaretti aveva apostrofato l'idea dell'ex ministro dell'interno come «una bufala da Paperon de' Paperoni»².

Non è forse questa la sede per indagare o inquisire l'approccio dell'italiano medio nei confronti del fumetto, ma, al di là di ogni possibile considerazione, queste e altre affermazioni che qualunque *aficionado* di *comics* potrebbe aver sentito nella vita, anche a proprie spese, sono sintomatiche perlomeno del fatto che l'immaginario *Disney* abbia avuto un fortissimo impatto socioculturale nel nostro Paese, fondandone l'immaginario e certi tipi di retorica: per esempio, «i due principali personaggi disneyani, Mickey Mouse e Donald Duck»³, come afferma Lorenzo Barberis, col tempo, sono diventati sintesi e emblema di «reciproche psicologie»⁴, atte a consequenzialmente «eternare i due grandi protagonisti nell'olimpico delle icone pop»⁵, transcendendo pubblico e generazioni. Un discorso analogo si potrebbe fare anche per il macrocosmo supereroistico creato da *Marvel* e *DC*, i cui personaggi potrebbero essere considerati correlativi oggettivi della mitologia classica che, da millenni, in maniera più o meno diretta, accompagnerebbero le narrazioni della cultura occidentale: infatti, Superman potrebbe essere il novello Ercole, o forse Achille, viste le questioni legate alla vulnerabilità del supereroe in presenza della kryptonite; d'altra parte, Batman potrebbe essere Ulisse, visto il suo affascinante alter ego Bruce Wayne, nonché il fatto che in lui prevalga l'«astuzia ben più che [...] la forza fisica»⁶.

La potenza comunicativa dei fumetti – senza dimenticare l'enorme contributo del Giappone, grazie a *anime* e *manga* nelle ultime quattro decadi in Occidente – è un dato di fatto e in eterna connessione con quel desiderio di narrazione che, da sempre,

²<https://fumettologica.it/2019/09/topolino-vip-politici/> consultato il 4/08/2022.

³L. Barberis, *Anni Cinquanta*, in M. Delle Case (a cura di), *Miti Pop. Lavaggio a freddo*, Ultra, Roma 2021, p. 29.

⁴*Ivi*, p. 30.

⁵*Ibid.*

⁶*Ivi*, p. 27.

contraddistingue la razza umana: infatti, fin dagli antichi miti trasmessi oralmente, fino alle *graphic novel* o alle serie TV⁷ così popolari, grazie a numerose piattaforme di *streaming* cinematografico, l'umanità ha sempre desiderato, e amato, godere di una narrazione. Non solo: l'arte di narrare ha creato, e per questo ci sono testimoni secoli di studi storiografici, linguistici, letterari e filologici, veri e propri laboratori di sperimentazione, variazione e modellazione delle lingue e delle culture.

Pertanto, considerando questi aspetti del fumetto, la creazione di universi di *fiction*, ma anche di immaginari collettivi, nonché la possibilità di plasmare la lingua in nuove forme, emerge con forza il potenziale dei *comics* come *media*, non solo nell'ovvia accezione di *mass-media*, bensì pure in senso letterale, in quanto mezzi, strumenti di comunicazione, in un contesto di globalizzazione, addirittura ecumenici. Dunque, è eccessivo paventare il fatto che i *comics* possano produrre chimere, quali riadattamenti fumettistici di testi letterari: non si tratta, però, di mancanza di reverenza culturale da parte della letteratura seconda verso la letteratura prima, ma di un'operazione di grande dignità linguistica, semiotica e culturale, anche quando si entra nel mondo dello *humour* o della parodia. Riflettendoci, infatti, «siamo nel campo – ugualmente antico e nobile – del mito eroicomico: del resto, poco dopo l'*Illiade*, venne composta la *Batracomiomachia*»⁸. Pertanto, non un'irrispettosa invasione di campo, ma un mondo altro che può pacificamente convivere e influire nell'educazione linguistica, sia indirettamente, sia direttamente: indirettamente, poiché, come s'è detto, il fumetto, così come la letteratura, è in grado di aprire universi di immaginari collettivi, in grado di influenzare pressoché chiunque; direttamente, nel momento in cui un qualche autore decida di creare un fumetto, magari partendo proprio dal testo letterario originale. A tal proposito, Umberto Eco, notoriamente ammiratore e lettore di letteratura seconda, ha indagato queste caratteristiche comunicative, eviscerandone in maniera sottintesa le potenzialità connesse all'educazione linguistica: se da un lato, infatti, ciascun lettore ha una propria lettura e interpretazione del testo propostogli, d'altra parte, considerando il

⁷A tal proposito, il fumettista romano Michele Rech, in arte Zerocalcare, la cui gavetta *underground* e in ambienti di certa militanza è nota a tutti i suoi *hardcore-fans*, ha trovato nel 2021 la sua fama in contesti *mainstream* approdando su *Netflix*, con la serie animata *Strappare lungo i bordi*, guadagnando fortuna e credibilità per un'eventuale prosecuzione della collaborazione col suddetto colosso internazionale (cfr. https://www.repubblica.it/serietv/netflix/2022/05/06/news/netflix_zerocalcare_al_lavoro_sulla_nuova_serie_un_progetto_piu_lungo-348384023/ consultato il 9/08/2022).

⁸L. Barberis, *Anni Cinquanta*, cit., p. 30.

punto di vista dell'autore, lavorare alla creazione di un fumetto può essere un'esperienza di tipo intersemiotico. Ci sono, infatti, «casi in cui non si traduce da una lingua naturale a un'altra ma tra sistemi semiotici diversi tra loro»⁹, e uno di questi è proprio il momento in cui un'opera letteraria diventa fumetto: in tali situazioni, dunque, avviene un processo di transcodifica linguistica, il quale può portare a risultati diversi. E questi possono perpetuare il dialogo interlinguistico e intersemiotico: per parafrasare Eco e il suo *Dire quasi la stessa cosa*, infatti, se si legge uno scrittore straniero in traduzione per saggiarne le competenze linguistiche e le qualità artistiche e d'adattamento, lo si fa perché si conoscono l'autore e il testo originale¹⁰; analogamente, il discorso si potrebbe fare fra letteratura e fumetto, considerando quest'ultimo come uno strumento per ritornare alla stessa letteratura.

Soprattutto se in connessione col testo letterario, il fumetto può essere un eccellente *medium* non solo linguistico, ma anche didattico: infatti, insegnando in scuole secondarie di primo e secondo grado, ho applicato l'utilizzo dei *comics* come strumento di educazione linguistica e letteraria e, in questa pubblicazione, sarà anche possibile vedere i percorsi e i risultati di alcuni progetti, in particolare legati a Dante Alighieri e alla sua *Divina Commedia*.

Dal punto di vista della comunicazione linguistica, il fumetto si esprime su più livelli semiotico-linguistici. A un primo sguardo, questi potrebbero sembrare piuttosto ovvi: l'unione della scrittura e dell'immagine, ora statica e descrittiva, ora in movimento, in piena imitazione della realtà, anche in situazioni più che mai *fictional* e irreali, se non fantastiche e impossibili. In ultima analisi, però, si possono identificare almeno quattro livelli di codice linguistico e comunicativo: il primo è quello dei *balloon*, le celebri “nuvolette” che contengono i dialoghi dei protagonisti, così emblematiche della letteratura seconda che, in Italia, per questo, i fumetti hanno acquisito questo nome così particolare. I *balloon*, però, in base alla soluzione grafica adoperata, riflettono anche altre situazioni comunicative: possono, infatti, contenere il non udibile, come i pensieri legati all'interiorità di un personaggio, ma anche un bisbiglio, un urlo o una voce che provenga da uno strumento tecnologico – radio, TV, telefoni, etc. Al secondo livello vi sono le didascalie, riquadri che riportano parti narrative o connettivi logico-temporali in grado di

⁹ U. Eco, *Dire quasi la stessa cosa*, Bompiani, Milano 2016, p. 10.

¹⁰ *Ivi*, pp. 10-19.

mettere in relazione scene e situazioni distanti nello spazio e nel tempo. Il terzo livello è quello delle onomatopée, che il fumetto ha contestualizzato in maniera originale e con grande concretezza, partendo da un contesto di figura retorica astratta, in quanto i rumori hanno sì una loro voce, ma anche, per così dire, un parlante di riferimento. Se questi primi aspetti sono legati alla scrittura e alle competenze di letto-scrittura di chi fruisce del fumetto, il quarto livello è quello prettamente iconografico, indissolubile, però, dai tre livelli precedenti, i quali, a loro volta, non avrebbero senso d'esistere, se non in connessione con quest'ultimo. Il livello iconografico è senz'altro quello distintivo del fumetto, in quanto *mimesis* della realtà: i disegni, infatti, possono ritrarre paesaggi, mondi, universi, ma anche intimi e reconditi locali e stanze, nonché scene statiche o in movimento, funzionali alla comprensione dell'emotività dei personaggi e delle loro azioni; le immagini sono, comunque, estremamente coerenti alla narrazione e a quanto esplicito dai tre precedenti livelli, che appaiono maggiormente legati alla scrittura.

Ne emerge, dunque, un'enorme complessità linguistica che va ben oltre ai riferimenti caricaturali, superficiali e un po' irriverenti che, all'inizio di questo paragrafo, abbiamo visto essere tipici di certa ricezione socio-culturale nei confronti del mondo dei *comics*. Pertanto, in quest'ottica, si palesano il potenziale e la possibilità dell'uso del fumetto in ambito didattico, soprattutto, nel contesto scolastico in cui questa appare fra le discipline, quando si può lavorare in connessione con la letteratura. Nel percorso dell'educazione linguistica e letteraria della scuola secondaria di primo e secondo grado, muoversi fra letteratura e fumetto può essere un'occasione per un'esperienza semiotico-linguistica completa, ricordando il valore di *medium* del secondo, nonché di veicolo per un ritorno e una restituzione, a tutti gli effetti, del testo letterario originale di partenza.

2. Dante e il fumetto nella scuola secondaria di primo e secondo grado

Sono un insegnante di lingua e lettere italiane e storia nella scuola secondaria di secondo grado, ma ho prestato servizio per buona parte del mio percorso professionale nella secondaria di primo grado: è stato, infatti, in questo contesto che ho iniziato a sperimentare l'utilizzo del fumetto quale strategia per un approccio all'educazione linguistica e alla letteratura. Il tutto è iniziato come un esperimento, basandomi sulla mia esperienza personale. *In primis* sono un appassionato di fumetti e, fin da bambino, ho provato a creare storie originali, ispirate alle mie prime letture in quest'ambito, senza mai

ottenere risultati di rilievo. Crescendo e incontrando nuovi testi, non solo di *comics*, ma anche manuali scolastici, libri di narrativa recuperati per piacere personale, fino a testi della grande letteratura, trovavo divertente e stimolante riadattare argomenti di studio in chiave fumettistica. A scuola, soprattutto fra i nove e i quindici anni, ogni tanto alcuni insegnanti si accorgevano di questa mia particolare propensione e mi affidavano piccoli incarichi. In particolar modo ricordo, in quarta ginnasio, di aver disegnato alcune vignette sulla lavagna della classe, su ordine inatteso della mia severissima professoressa di lettere, il banchetto fra don Rodrigo, i suoi collaboratori più stretti e i suoi parassiti, narrato nel V capitolo de *I Promessi Sposi*, poco prima dello sconvolgente arrivo di padre Cristoforo. Era, credo, il 1996. La consegna era giunta, piuttosto inattesa, da un'insegnante che l'intera classe temeva, per il suo rigore e la sua severità ed era stata semplice e perentoria: «Mentre leggiamo questa scena, fanne un fumetto, qui alla lavagna». Un po' spiazzato, avevo obbedito, con gli occhi attoniti dei miei compagni, fissi sulla mia schiena, mentre mi accingevo, gessetto alla mano, a fare il mio meglio. Il risultato non era stato un gran che: infatti, seguire la lettura dell'insegnante e dover immediatamente rielaborare spazi e scene, nell'arco di pochi minuti a disposizione, era stata un'impresa tutt'altro che semplice. Ciononostante, la lingua manzoniana, quasi una lingua seconda per un quattordicenne, con quella raffinata sintassi così ricca e elaborata, con quei toscanismi per i quali bisognava continuamente guardare la nota al testo, al termine del tutto, finalmente, aveva ottenuto un corpo. Forse un mostro di Frankenstein, viste le mie non elevatissime capacità artistiche, ma pur sempre un corpo. Il tutto non aveva avuto una ricaduta in termini di valutazione, né, tantomeno, didattica, o così mi era parso. In effetti, in cinque anni di liceo classico, quello era stato l'unico episodio, per così dire, fuori dalle righe.

Anni dopo, trovatomi in pianta stabile dall'altra parte della cattedra, mi sono reso conto che quell'esperienza aveva avuto un valore che, più o meno inconsciamente, mi aveva influenzato. Era, dunque, possibile creare un percorso didattico, che coinvolgesse lingua e letteratura, partendo dal testo letterario, per arrivare al fumetto, per poi riapprodare alla letteratura stessa: un percorso di rielaborazione, transcodifica e restituzione. Quell'esperienza, infatti, conteneva *in nuce* qualcosa che avrei potuto fare con le mie classi, limando, aggiungendo e arricchendo, affinché ogni elemento procedurale per il riadattamento fumettistico di un testo letterario fosse chiaro e strutturato. In un certo qual

modo, fornire una procedura tecnica avrebbe permesso la realizzazione e lo sviluppo delle competenze linguistico-letterarie di ciascun discente, senza oscurare i talenti o le intuizioni creative di ognuno. Infatti, considerando l'apprendimento, sebbene si possa avere una prima superficiale impressione per cui questo avverrebbe esclusivamente per vie razionali, in verità, «i sentimenti, gli atteggiamenti, le sensazioni aventi a che fare con lo stato emotivo dell'individuo»¹¹ hanno un ruolo preponderante, facendo sì, dunque, che, in maniera personale, ogni discente possa essere protagonista della propria didattica, personalizzandola in maniera autonoma. Riadattando il tutto in base al contesto-classe, ogni studente avrebbe potuto anche provare l'esperienza di un autore che ricrei o riadatti a fumetti un'opera letteraria. Inoltre, «sensibilizzare gli studenti delle scuole secondarie [...] alla variabilità della lingua è, com'è noto, uno degli obiettivi principali della programmazione didattica relativa all'italiano»¹², pertanto l'operazione didattica di un riadattamento fumettistico di un testo letterario è prima di tutto un'operazione linguistica e di lavoro su più codici e livelli (si veda il paragrafo precedente) di comunicazione.

Dante Alighieri e la sua *Divina Commedia* provvedono alla creazione di un contesto ottimale per attuare un vero e proprio laboratorio di questo tipo. La lingua, le terzine, la metrica, gli endecasillabi sono sovente vissuti dagli studenti della scuola secondaria quali elementi di una vera e propria L2: spesso ciò oscura quell'immaginario, quella ricreazione dell'universo, basati sulle conoscenze colte dei propri tempi, del Sommo Poeta, nonché sulle sue intense suggestioni. Sciolti, quindi, in qualche modo i nodi di comprensione linguistica, è possibile passare alla riappropriazione del testo originale da parte del discente, proprio tramite la preparazione di un fumetto.

In questo e nell'ultimo paragrafo, dunque, mi dedicherò all'esposizione delle strategie e ai riferimenti didattici legati a un percorso strutturato di transcodifica fumettistica di alcuni episodi tratti dalle tre cantiche della *Divina Commedia*, svoltosi nell'anno scolastico 2020-2021, coinvolgendo una classe del secondo anno della secondaria di primo grado di Dogliani (CN)¹³.

¹¹A. Ciliberti, *Manuale di glottodidattica*, La Nuova Italia, Milano 2001, p. 8.

¹²G. Baratto, N. Duberti, S. Sordella, *Registri di classe. Nota su un'esperienza didattica di educazione alla variabilità diafasica*, in M. Cerruti, E. Corino, C. Onesti (a cura di), *Lingue in contesto – Studi di linguistica e glottodidattica sulla variazione diafasica*, Edizioni dell'Orso, Alessandria 2014, p. 137.

¹³È possibile prendere visione dei lavori ultimati, uno tratto dall'*Inferno*, un altro dal *Purgatorio* e un ultimo dal *Paradiso*, al seguente link: <https://www.icdogliani.edu.it/comunicati-dettaglio/208/anche-a-dogliani-edantedi> consultato il 10/08/2022.

Il fatto che venga posto l'accento su competenze e questioni linguistiche in un percorso squisitamente letterario è legato al fatto che, nella scuola secondaria di primo grado, sebbene tutti i manuali propongano opere e autori, l'insegnamento della letteratura non è richiesto. Certo, questo è uno strumento eccezionale, nonché qualcosa di presente nel bagaglio culturale di ogni insegnante di lettere. Anzi, spesso, com'è giusto che sia, sono molti i professori di italiano a amare quei momenti dell'orario settimanale riservato all'insegnamento della letteratura, proprio perché è quella disciplina che li ha catturati e li ha portati nel loro dover essere professionale e, in molte occasioni, si ha anche l'impressione che i discenti apprezzino maggiormente quelle lezioni, ai loro occhi così lontane da quelle, per esempio, di grammatica. È, comunque, piuttosto ovvio che le competenze di un alunno fra gli undici e i tredici anni non siano quelle di uno studente universitario, o che certi indirizzi scolastici della secondaria di secondo grado, funzionalmente allo scopo dell'indirizzo stesso, non abbiano lo stesso peso di richiesta nell'ambito disciplinare umanistico. Ecco perché, sovente, molti manuali scolastici, in assoluta buona fede, propongono interi testi parafrasati, quasi tradotti – è il caso della *Divina Commedia*, soprattutto, così mutilata della propria musicalità e bellezza linguistica, in quanto, legittimamente, ogni studente butterà sempre l'occhio sulla parafrasi, invece che sul testo originale¹⁴ –, e riducano l'autore alla propria biografia, con cenni critici che potrebbe lasciare interdetta una parte dei discenti. Sia chiaro: non è questa la sede per un *j'accuse* verso i manuali didattici, né è mia intenzione farlo. La situazione appena descritta è, comunque, sintomatica della complessità tipica della materia trattata e, d'altra parte, le case editrici scolastiche, da sempre, cercano di proporre al meglio strumenti che aiutino, in qualche modo, a scioglierla. Ma, come s'è detto, soprattutto nella secondaria di primo grado, non è scritto in alcuna legge, né in alcun decreto ministeriale che si debba insegnare letteratura. Pertanto, porre l'accento sulla lingua permette un paradigma universale, con una forte ricaduta civica e civile: prendendo in considerazione, infatti, la documentazione ministeriale che gestisce la programmazione scolastica, molti sono i punti di contatto che quasi legittimano l'utilizzo del fumetto nella didattica della lingua e della letteratura. Dalle *Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari* (2018), destinate alla secondaria di primo grado, fino alle *Linee Guida per il Passaggio al Nuovo*

¹⁴Questo è anche il punto di vista dello stesso Dante Alighieri: nel *Convivio*, infatti, afferma come un testo tradotto in una lingua completamente diversa venga trasformato, snaturato e completamente mutato, perdendone così in «dolcezza di musica e d'armonia» (*Convivio*, I VII 15).

Ordinamento (2010) e alle *Indicazioni Nazionali dei Licei* (2010), emerge un punto comune, declinato nei diversi contesti, nel quale la lingua, il suo uso nei più vari registri e contesti, è sempre protagonista assoluta. Ovunque si scrive di leggere, produrre, interpretare testi di vario tipo, anche in ambito di «multilinguismo stilistico», in modo che possano «cooperare diversi codici linguistici in un unico elaborato»¹⁵, adattandosi, così, ai «diversi scopi comunicativi»¹⁶, per «padroneggiare pienamente la lingua italiana e [...] dominare la scrittura in tutti i suoi aspetti»¹⁷. Lavorare su fumetto, letteratura e educazione linguistica, dunque, può, innanzitutto, rendere possibile la fruizione della letteratura alta pressoché in ogni contesto – e le *Linee Guida per il Passaggio al Nuovo Ordinamento* ricordano che è bene che gli studenti degli istituti tecnici debbano «utilizzare gli strumenti fondamentali» in modo da apprezzare «il patrimonio linguistico e letterario»¹⁸. In tutto questo, Dante Alighieri e la *Divina Commedia*, come l’hanno offerto a diversi autori che si sono lanciati in riadattamenti fumettistici di successo, possono dare agli alunni la possibilità di creazione di prodotti originali, frutti di stimoli operativi di riappropriazione linguistica e culturale, in un percorso in cui la personalizzazione e la comprensione del testo poetico di partenza saranno elementi fondamentali. Tale operazione, dunque, in qualche modo, può anche insegnare agli alunni quale sia, *in toto*, il percorso di genesi di un fumetto, approcciandosi in maniera completa a quei testi di vario tipo citati in ogni disposizione ministeriale. Certo, questo va mutuato e contestualizzato, ma, oltre a un percorso, l’attività che propongo può essere effettivamente un’esperienza.

3. La *Divina Commedia* di Marcello Toninelli e GōNagai: intrattenimento, complemento didattico o divulgazione?

Per poter intraprendere un percorso didattico fumettistico, linguistico e letterario, è necessario considerare il contesto delle classi e, a priori, rimpinguare il *background* nell’ambito *comics* degli studenti. Per gli allievi, infatti, il confronto con autori di fumetti professionisti può essere utile e propositivo: *in primis* per le potenzialità linguistiche del

¹⁵*Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari*, prot. N. 3645 di marzo 2018, p. 211.

¹⁶https://www.indire.it/lucabas/lkmw_file/nuovi_tecnici/Da%20Re.pdf, consultato il 14/08/2022.

¹⁷*Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani degli studi previsti per i percorsi liceali*, decreto 7 ottobre 2010, N. 11, p. 7.

¹⁸https://www.indire.it/lucabas/lkmw_file/nuovi_tecnici/Da%20Re.pdf, consultato il 14/08/2022.

medium comunicativo stesso, che potrebbe dare loro la possibilità di approcciarsi a nuovi contesti comunicativi e a testi di vario tipo; in secondo luogo, nell’ottica dello specifico percorso didattico, per avere un dialogo e un confronto, considerata la nuova ricreazione fumettistica originale che verrà richiesta agli studenti stessi.

«La forza dell’immaginario nato dalla *Divina Commedia* ha attraversato secoli e media dando vita a una vasta ed eterogenea selva di prodotti figli dell’eredità dantesca»¹⁹: infatti, gli autori che hanno riadattato il capolavoro del Sommo Poeta sono moltissimi in tutto il mondo, a partire dall’Italia. In particolare, ho scelto di soffermarmi su due esempi significativi, che facilmente si collegano al percorso didattico proposto in questo contributo. Si tratta di due artisti distanti nella cultura, nelle origini, nelle esperienze personali e a livello geografico, ma quasi due fratelli, per certa comunione d’intenti e punti di vicinanza, nonostante risultati oggettivamente differenti: si tratta del giapponese GōNagai e del pisano Marcello Toninelli, autori di due delle *Divine Commedie a fumetti* più note, dedicati all’immaginario dantesco da almeno cinquant’anni²⁰. Curiosamente, entrambe le loro opere, *Dante Shinkyoku* e *La Divina Commedia a fumetti*, vengono pubblicate attorno al 1994, seppur dedicate a pubblici diversi e commercializzate in contesti differenti; ma, in qualche modo, si vedrà, risultano complementari.

GōNagai deve la sua fama a lavori «di storie legate a personaggi cruciali tanto per l’immaginario orientale quanto per quello occidentale, quali *Mazinga Z* e *Getter Robot*»²¹, ma anche grazie al *reboot* animato dello storico manga *Devilman*, via *Netflix*, *Devilman Crybaby* del 2017. Dall’altro lato, negli ultimi anni, il mondo accademico nostrano si è spesso occupato di Toninelli²², soprattutto in occasione del settecentesimo anniversario di morte di Dante Alighieri. La peculiarità di quest’ultimo sta nel fatto che, quasi vocazionalmente, abbia deciso di occuparsi di molti classici della letteratura: partendo dall’epica classica con *Omero a fumetti*, pubblicazione comprensiva di *Iliade*, *Odissea* e *Batracomiomachia*, e i due volumi di *Enea – L’Eneide a Fumetti* (disponibili

¹⁹M. Tirino, L. Di Paola, *La Divina parodia. Un’analisi socioculturale di Dante*. La Divina Commedia a fumetti di Marcello Toninelli, in “Dante e l’arte”, 5, 2018, p. 105.

²⁰<https://www.comicus.it/mainmenu-interviste/item/46242-intervista-a-go-nagai> e <https://www.lospaziobianco.it/una-vita-con-dante-intervista-a-marcello-toninelli/>, consultati il 2/09/2022.

²¹M. Tirino, *Manga Dante. Comunicazione interculturale e tradizione figurativa in Dante Shinkyoku di GōNagai*, “Dante e l’arte”, 5, 2018, p. 177.

²²A. Benucci, *Dante transmediale*. La Divina Commedia a fumetti di Marcello, in L. Canova, L. Lombardo, P. Rigo (a cura di), «A riveder la china» - Dante nei fumetti (e vignette) italiani dal XIX al XX secolo, Edizioni Ca’ Foscari, Venezia 2021; M. Tirino, L. Di Paola, *La Divina parodia. Un’analisi socioculturale di Dante*. La Divina Commedia a fumetti di Marcello Toninelli, cit., 2018.

rispettivamente per Shockdom e Fumo di China dal 2018), Marcello Toninelli, nel corso degli anni, ha lavorato in maniera incessante, muovendosi fra intrattenimento, rielaborazione letterario-fumettistica e divulgazione. Infatti, emergono nella sua produzione riadattamenti della *Gerusalemme Liberata* di Torquato Tasso (*Rinaldo*, disponibile per Fumo di China dal 2010), *I Promessi Sposi* di Alessandro Manzoni (*Renzo & Lucia*, con in appendice *La Storia della Colonna Infame*, su Shockdom dal 2016) e, ovviamente, la *Divina Commedia* (via Shockdom dal 2015, con il titolo di *Dante – la Divina Commedia a fumetti*, dopo una storia editoriale e evoluzioni piuttosto complesse²³).

Se è vero che in Italia non sono mai mancate le rielaborazioni a fumetti del noto poema dantesco – a partire dall’incredibile lavoro di Guido Martina e Angelo Bioletto a fine anni ’40, il quale brilla anche per una forte valenza letterario-linguistica, in quanto «assistiamo [...] a uno spassoso travestimento comico della terza rima dantesca»²⁴ –, l’opera di Toninelli spicca per il fatto che si tratti di «una trasposizione fedele dell’opera»²⁵. Non ci sono approssimazioni strutturali, né riorganizzazioni al fine di un riadattamento di trama, se non quelli che possono creare effetti umoristico-parodici: ogni singolo canto viene trattato e affrontato singolarmente. Addirittura, prima di ogni canto stesso, vengono riportati a parte gli *incipit* e le terzine di riferimento più note e salienti: già da questa piccola operazione, l’intento didattico dell’autore è palese. Ma il *modus operandi* di Toninelli è trasversale, perché una delle sue caratteristiche è proprio quella di rendere umoristica, con una vena di parodia, la *Divina Commedia*: adotta sì alcuni artifici di genere per rivolgersi al pubblico più giovane²⁶, ma narra fedelmente la trama originale. Forse, alcuni espedienti, ai bambini e ai ragazzi del 2022, potrebbero suonare obsoleti: penso, per esempio, al Tommaso d’Aquino in versione Tommi d’Aquino, evidente *alter ego* di Mike Bongiorno²⁷, che da dotto interrogatore di Dante si trasforma in conduttore di quiz, il cui protagonista è lo stesso Sommo Poeta, o a alcuni riferimenti alle pubblicità degli anni ’90, elementi lontani culturalmente dai dodicenni del 2022; ciononostante,

²³A. Benucci, *Dante transmediale. La Divina Commedia a fumetti di Marcello*, cit., p. 166.

²⁴M. Tirino, L. Di Paola, *La Divina parodia. Un’analisi socioculturale di Dante. La Divina Commedia a fumetti di Marcello Toninelli*, cit., 2018, p. 109.

²⁵*Ibid.*

²⁶<https://www.lospaziobianco.it/una-vita-con-dante-intervista-a-marcello-toninelli/>, consultato il 1/09/2022.

²⁷M. Toninelli, *Dante. La Divina Commedia a Fumetti*, Shockdom, [2015] 2016, p. 162.

resta una forte efficacia comunicativa, data da una sapiente commistione «tra parodia e *pastiche*, due categorie evidentemente connesse con l'estetica e la poetica toninelliane»²⁸, elementi che possono stuzzicare il riso al di là della diacronia. Infatti, a livello generale, citazioni e omaggi, stando ai *feedback* dei miei alunni, sono comunque riconosciuti, magari non nel particolare, ma nell'intenzione. D'altronde, l'accostamento antico/moderno – uso di telefoni e televisori in ambito medievale, per esempio – può creare *gag* efficaci, e ben si integra nella dimensione parodica che, a un primo sguardo, potrebbe animare l'opera di Toninelli.

Intrattenimento, semplificazione e divulgazione potrebbero essere le parole chiave dell'opera dell'autore toscano. Ma, alla luce del percorso letterario-fumettistico di cui s'è discusso, si può trovare anche una valenza didattica: se da un lato *La Divina Commedia a Fumetti* può colmare in qualche modo le lacune contenutistiche di quanto è impossibile leggere nel secondo anno della secondaria di primo grado, dall'altro, ho spesso riscontrato, nei miei alunni che la leggevano col senno di poi, l'entusiasmo di riconoscere scene o canti affrontati in classe, con la compiaciuta consapevolezza di come si sarebbe poi dipanata la trama, riuscendo a gustare, così, ancor di più gli espedienti umoristici adottati. Tenendo sempre alla mano le *Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari* (2018), una simile situazione dovrebbe rispecchiare appieno sia la competenza di contestualizzazione linguistica, sia l'approccio e la corretta fruizione di *testi di vario tipo*.

Anche *Dante Shinkyoku* di GōNagai può avere un utilizzo didattico in ambito scolastico. Anzi, rispetto al tanto divertentissimo quanto efficace lavoro di Toninelli, ha un ruolo didattico dichiarato fin dalla sua concezione: infatti, il contesto nipponico è distante dalla *Divina Commedia* e dal mondo dantesco, per questioni sia culturali, sia religiose; pertanto il lavoro di GōNagai si potrebbe inserire in un discorso più ampio, quello di una divulgazione indubbiamente con strumenti pop, ma, comunque di livello. Il suo *Dante Shinkyoku* non è, però, un ago nel pagliaio: infatti, a partire dagli ultimi anni del XIX secolo, il poema dantesco è giunto in Giappone grazie all'operato dello «psichiatra Uchimura Kanzo, protagonista fin dal 1898 di affollate conferenze, il cui principale intento» è stato quello di «analizzare la *Commedia* nel quadro di un inedito interesse per il Cristianesimo quale forma di resistenza alle derive della

²⁸M. Tirino, L. Di Paola, *La Divina parodia. Un'analisi socioculturale di Dante. La Divina Commedia a fumetti di Marcello Toninelli*, cit., 2018, p. 120.

modernizzazione»²⁹. Verrebbe da dire che, come in Occidente abbiamo una certa curiosità e fascinazione per le filosofie e le forme di spiritualità orientali, lo stesso avverrebbe, a elementi posposti, nell'Estremo Oriente. A trovare un'identità linguistico-concettuale per la *Divina Commedia* in ambito giapponese, è stato fondamentale, nel medesimo periodo, il contributo dello scrittore «Ogai Mori, al quale si deve il termine giapponese, di nuovo conio, *Shinkyoku*, con cui ancora oggi è conosciuto il poema sull'isola: traducendo in giapponese il romanzo *L'improvvisatore* (1835) di Hans Christian Andersen, il cui protagonista rinviene a un certo punto una copia del poema, Mori per tradurlo il titolo combina i due ideogrammi "Dio" (*shin*) e "canto di gusto" (*kyoku*)»³⁰. Curiosità e fermento culturale, così, hanno aperto strada a una serie di traduzioni giapponesi il cui apice è giunto negli anni '60, decade in cui, stando a dati, forse un po' troppo ottimistici, forniti dal traduttore dantesco Kure, il 90% delle persone colte, con un titolo accademico, avevano letto totalmente o parzialmente la *Divina Commedia*³¹. Questo è anche il periodo storico della formazione dell'allora giovanissimo GōNagai, la cui famiglia aveva in casa proprio una *Divina Commedia* con le illustrazioni di Gustave Doré. Sebbene fosse troppo piccolo per comprendere il poema, il contributo artistico dell'incisore francese lo toccò in particolar modo, orientandolo in future scelte artistiche e culturali:

Queste tavole [*le incisioni di Gustave Doré*] suscitarono in me un profondo fascino, una profonda influenza. Per esempio lo stesso *Devilman*, *Mao Dante* [*manga di produzione posteriore; fra i due il più noto è certamente il manga Devilman, oggetto di diverse animazioni, saghe e reboot, in quanto Mao Dante è un lavoro incompiuto*], sono nati dall'immagine del Doré di Lucifero imprigionato nei ghiacci. [...] Poi verso la scuola media, il liceo, mi sono appassionato dei miti e delle leggende greche e romane e la mia passione, il mio interesse, è sempre stato rivolto più verso la letteratura occidentale o la cinematografia occidentale che non per quella giapponese. Per questo credo che tutto ciò abbia avuto una profonda influenza in tutto quello che scrivo³².

²⁹M. Tirino, *Manga Dante. Comunicazione interculturale e tradizione figurativa in Dante Shinkyoku di GōNagai*, cit., 2018, p. 179.

³⁰*Ivi*, pp. 179-180.

³¹M. Tirino, *Manga Dante. Comunicazione interculturale e tradizione figurativa in Dante Shinkyoku di GōNagai*, cit., 2018, p. 180-181.

³²<https://www.comicus.it/mainmenu-interviste/item/46242-intervista-a-go-nagai>, consultato il 2/09/2022.

Se, infatti, molte scene di *Dante Shinkyoku* sono spesso evidenti citazionistici tributi all'arte di Doré – penso all'entrata in scena di Caronte, o all'abbraccio di Paolo e Francesca, per citare due delle vignette più note –, molta della produzione nagaiana, escludendo il suo cospicuo lavoro nel mondo dei *mecha*, ne ha incredibili influenze attitudinali e di immaginari: basti pensare ai già citati *Mao Dante* e a *Devilman*, due manga dei primi anni '70 che, pur avendo trame e contesti diversi, possono essere considerati figli concettuali della *Divina Commedia*, connotati da immaginari, fra mito e figure demoniache, in cui GōNagai, dal punto di vista del disegno, splendidamente scatena il suo Doré interiore.

Dunque, se Gustave Doré ha determinato certa iconografia gonagaiana, Dante Alighieri lo ha profondamente appassionato sia culturalmente, sia nella creazione di universi di fantasia, incredibili e esotici. Come s'è accennato, allo stesso modo in cui tanti occidentali provano fascinazione per filosofie e spiritualità orientali, così, in Estremo Oriente, elementi culturali e religiosi occidentali come il cristianesimo, Dante e la *Divina Commedia* possono provocare gli stessi effetti. E quando la suggestione colpisce un Maestro dell'arte del *manga* come Nagai, lascia il segno, ed ecco il già citato *Dante Shinkyoku*, edito in tre volumi nel 1994³³, proprio quando, in Italia, Marcello Toninelli vedeva pubblicato, a puntate, *La Divina Commedia a fumetti* sulle pagine del mensile per ragazzi *Il Giornalino*³⁴. Infatti, in GōNagai, nonostante alcune semplificazioni a livello di trama e contenuti, v'è comunque una forte fedeltà alla narrazione dantesca, connotata da una libertà creativa che, comunque, restituisce un Dante-personaggio più che mai verosimile: la sua stima immensa nei confronti di Virgilio, la sua paura all'Inferno, lo stupore e la soggezione nel Purgatorio e nel Paradiso, sono palpabili, resi sia a livello testuale, sia a livello iconografico, con i classici artifici artistico-espressivi del mondo dei *manga*. In particolare, colpisce il modo in cui viene presentata Beatrice, *donna-angelo* e «donna della salute»³⁵, sì, ma anche forte di un erotismo e di una sensualità comunicativa che, non sempre, negli studi danteschi vengono analizzati. In particolare, nel V canto

³³*Dante Shinkyoku* è, però, arrivato in Italia in tempi recentissimi, grazie a una pubblicazione del 2019 a cura delle Edizioni BD/J-Pop, *La Divina Commedia – Omnibus*, in cui i tre volumi originali sono stati uniti in un'unica imponente pubblicazione. Questo, con l'ottima traduzione di Giovanni Lapis, è il testo che ho preso in riferimento per il presente articolo.

³⁴M. Tirino, L. Di Paola, *La Divina parodia. Un'analisi socioculturale di Dante. La Divina Commedia a fumetti di Marcello Toninelli*, cit., 2018, pp. 107-108.

³⁵Dante Alighieri, *Vita Nova*, I, 17.

infernale, quando Dante perde i sensi, cadendo «come corpo morto cade»³⁶, GōNagai si prende la libertà autoriale di immaginare cosa possa sognare il Sommo Poeta durante il suo svenimento. E non può essere che Beatrice, la quale, proprio come nel sogno della «maravigliosa visione»³⁷ della *Vita Nova*, appare completamente nuda, per un'iconografia a metà fra quella sensualità strabordante, ma mai volgare, e quella dolcezza così innocente, tipica di certi manga. La stessa religione cristiana, in particolare nella sezione dedicata al *Paradiso*, può apparire esotica anche agli occhi di un lettore occidentale: gli angeli, i santi, i beati, Dio sono creature figlie delle passioni mitologiche classiche nagaiane, sebbene piuttosto fedeli a livello dialogico-testuale. Il tutto, paradossalmente, riesce quasi a ricreare la visione di quella cristianità popolare medievale occidentale, pur trattando realtà dogmatico-religiose con l'eleganza della rielaborazione *fiction* tipica di GōNagai.

Infine, dal momento che il pubblico primario di *Dante Shinkyoku* era quello giapponese, l'autore inserisce approfondimenti e digressioni atte a chiarire l'opera, il contesto storico e la vita di Dante Alighieri: nelle prime pagine, appare Firenze, volutamente già rappresentata con la cupola di Brunelleschi, non ancora presente nel XIV secolo, nel panorama cittadino, affinché venga immediatamente riconosciuta dai connazionali; vi sono allusioni alla *Vita Nova* per introdurre Beatrice. Inoltre, si cercano anche di semplificare le complesse situazioni politiche che avrebbero portato Dante all'esilio: guelfi bianchi e guelfi neri diventano *fazione bianca* e *fazione nera* e il senso d'onore e riscatto di Dante quasi viene contestualizzato in una sorta di *bushido* occidentale medievaleggiante, valori e sentimenti che, in certa misura, si possono anche riscontrare nell'attitudine di Akira Fudo, il controverso protagonista del manga *Devilman*³⁸.

Questi elementi, dunque, fanno sì che *Dante Shinkyoku/La Divina Commedia – Omnibus* possa essere un testo didattico anche al di fuori del contesto nipponico, nel quale, forse, prevale maggiormente la valenza divulgativa e d'intrattenimento colto, nonostante un successo che, come per tutte le opere di GōNagai, ha coinvolto pubblici di ogni tipo. Pertanto, in certi indirizzi della scuola secondaria di secondo grado, se non addirittura in alcuni ambienti universitari, può, da un lato, proporre complementi e

³⁶Dante Alighieri, *Divina Commedia, Inferno*, Canto V, v. 142.

³⁷Dante Alighieri, *Vita Nova*, I, 14.

³⁸GōNagai, *Devilman Omnibus*, Edizioni BD, J-Pop, 2017.

riadattamenti in grado di attivare quelle competenze da parte dei discenti nei confronti dei già citati *testi di vario tipo*, dall'altro, porre basi per un percorso letterario e metaletterario comparatistico fra due mondi geograficamente e culturalmente distanti che potrebbero apparire più vicini che mai.

4. Tre episodi della *Divina Commedia* diventano fumetto: un'esperienza didattica

Il percorso didattico su Dante a fumetti che mi accingo a illustrare ha coinvolto una classe di ventiquattro alunni, alcuni dei quali con bisogni educativi speciali, tutti parte di una secondaria di primo grado al secondo anno, abituati già a lavorare sul riadattamento di testi letterari in fumetto. Nel primo paragrafo, s'è disquisito in merito al pregiudizio secondo il quale la letteratura seconda avrebbe come principale pubblico quello infantile. In effetti molti discenti sono lettori di fumetti, ma spesso in maniera episodica; sono pochissimi quelli con una reale passione, magari dettata dal *trend* di animazione giapponese del momento: infatti, la maggior parte degli studenti usufruisce del fumetto con superficialità. In un certo senso, anche loro sono, indirettamente, schiavi del *bias* secondo il quale i fumetti sono altro rispetto ai libri, quelli *seri* e istituzionalizzati, magari pure noiosi, che la scuola consiglia. Pertanto, in preparazione a un lavoro di questo tipo, parallelamente ai contenuti disciplinari in merito a Dante e alla *Divina Commedia*, ho sempre offerto consigli di lettura, fornendo opere e autori a loro modo propedeutici a un certo tipo di lavoro. Fra questi, brillano i già citati *Omero a fumetti* e *Enea* di Marcello Toninelli, nonché *Il Santo Graal* di Alessandro Chiarolla e Corrado Blasetti (Il Giornalino – Edizioni San Paolo, 1994), compatibili con i contenuti disciplinari del primo anno. Le tre opere propongono due diverse attitudini di rielaborazione e riadattamento: quelle di Toninelli, infatti, sono più vicine a certa parodia, mentre il lavoro di Chiarolla e Blasetti è piuttosto fedele ai miti del ciclo arturiano. Tali letture, pertanto, possono essere un esempio, un punto di partenza e uno stimolo per la rielaborazione e la personalizzazione del testo letterario. L'attività prevede, infatti, che siano gli alunni i protagonisti, preparando una versione a fumetti della *Divina Commedia*: in base al contesto, alle scelte personali e alla propria sensibilità, dunque, ogni discente potrà scegliere la via più congeniale.

La proposta didattica si può dividere in tre fasi operative: la prima è quella della lettura e analisi dei testi letterari di partenza; la seconda consiste nel trasformare la narrazione

poetica dantesca in uno *storyboard*; la terza, infine, è la realizzazione grafica del fumetto. Questo, dunque, permette diversi livelli di transcodifica, semiotica e uso della lingua: infatti, il passaggio da *Divina Commedia* a fumetto non è immediato, in quanto, nel mentre, si innesca un processo in cui il testo viene elaborato e riadattato anche a livello di scrittura, come prevede la preparazione degli *storyboard*, fornendo, in questo modo, un'occasione strutturata di completa riflessione sulla lingua, riadattamento letterario, nonché creazione di un prodotto originale. Come afferma Paolo E. Balboni, «l'educazione linguistica e quella letteraria si sovrappongono, e quindi possono essere proficuamente svolte in maniera integrata»³⁹

Il testo di partenza è stato il manuale scolastico utilizzato nell'istituto⁴⁰: ho selezionato, infatti, tre episodi in cui la parafrasi/traduzione in italiano contemporaneo a lato non fosse presente, se non qualche nota con perlopiù riferimenti storici o culturali. A livello didattico e nel contesto della classe, la prima fase permette di approcciarsi collettivamente al testo: ciascun insegnante che volesse provare a strutturare un simile percorso, non dovrebbe fare altro che adottare le consuete strategie didattiche per l'analisi e la comprensione del testo, e non avrebbe bisogno di alcune integrazioni, dal momento che il manuale di partenza sarebbe quello indicato dalla scuola stessa, a vantaggio anche degli stessi discenti, che, seppur di fronte a una realtà letteraria completamente nuova, potrebbero lavorare in un contesto di strumenti didattici familiari.

Gli episodi selezionati dalla *Divina Commedia* erano tre, uno per ogni cantica: il primo era tratto dal III canto dell'*Inferno*, la celebre entrata in scena di Caronte (vv. 82-120)⁴¹; il secondo dal XXX canto del *Purgatorio*, il commovente saluto di Dante a Virgilio, dopo aver incontrato Beatrice (vv. 28-54)⁴²; il terzo dal XVII canto del *Paradiso*, il momento in cui l'antenato Cacciaguida profetizza l'esilio al trisnipote (vv. 46-66)⁴³. Ciò ha permesso, a livello didattico, un approccio al testo originale, *in primis*, ma anche la possibilità di approfondire episodi danteschi non sempre affrontati nella secondaria di primo grado: molto spesso, infatti, si preferisce focalizzarsi sull'*Inferno*, la cantica che vanta la maggior presenza in pressoché tutte le antologie della scuola media, il cui

³⁹P.E. Balboni, *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica. Italiano, lingue straniere, lingue classiche*, UTET, Torino 1998, p. 30.

⁴⁰R. Zordan, *Autori e Lettori più. Letteratura*, Fabbri Editori, Milano 2018.

⁴¹*Ivi*, pp. 52-53.

⁴²*Ivi*, pp. 66-67.

⁴³*Ivi*, p. 70.

immaginario fantasioso contiene numerosi espedienti, fra trama e personaggi, e non pochi effetti speciali. Una maggiore apertura, dunque, ha permesso una nuova presa di coscienza attitudinale e poetica: non solo il primo canto è quello della meraviglia, dello stupore e dell'orrore; il Dante-autore, basandosi comunque sulla teologia e sulla cosmogonia dei suoi tempi, si dimostra creatore *in toto* di ciascun universo che il proprio *alter ego*-personaggio avrebbe esplorato nella *visio* di quell'incredibile Pasqua del 1300 e questo è stato facilmente percepito da ciascuno studente partecipante al progetto.

Dopo un lavoro di analisi, comprensione e contestualizzazione dei testi affidati agli studenti, è venuto il momento della preparazione degli *storyboard*, probabilmente la fase più complessa dell'intero percorso didattico. Lo *storyboard* è, per l'appunto, la *tavola delle storie*, qualcosa che il fumetto d'autore ha mutuato dal cinema: nel mondo dei film, infatti, esso è una bozza in cui vengono sinteticamente rappresentate le scene che poi verranno riprese, con appunti e dialoghi a fianco, una sorta di integrazione alla sceneggiatura. Agli alunni, dunque, è stato chiesto di realizzare qualcosa del genere, partendo dalla narrativa poetica dantesca. Il tutto ha permesso un'ulteriore *upgrade* della comprensione e dell'interpretazione del testo. Dal punto di vista grafico, infatti, il lavoro si presenta come una tabella a due colonne: sulla sinistra vi è il contenuto di ogni singola vignetta; sulla destra tutte le parti grafiche corrispondenti della stessa (*balloon*, didascalie, onomatopee). Lo *storyboard* permette, inoltre, un lavoro di preparazione e progettazione preciso: nel lato sinistro della tabella, infatti, vengono descritti i personaggi, le loro pose, i loro umori, lo spazio occupato nella vignetta, nonché gli oggetti e i vari piani d'osservazione – i classici *primo piano*, *secondo piano* e *sfondo* che, spesso, quando s'introduce nella scuola secondaria di primo grado il testo descrittivo, sono espedienti tanto col valore di connettivi, quanto di locativi. Il tutto, dal punto di vista didattico, demolisce il fatto che, sebbene ancora molti manuali scolastici li propongano in questa veste, il testo descrittivo *tout court* non esista, in quanto elemento integrante del testo narrativo; in questo caso, appare palesemente il ruolo di duplice funzione narrativo-descrittiva, finalizzata al riadattamento fumettistico di un episodio di una parte di un canto dantesco. Nel lato destro, invece, i discenti possono avere una coscienza del fatto che anche *balloon*, didascalie e onomatopee sono realmente parti integranti del fumetto e non solo espedienti integrativi di scrittura testuale: essi, infatti, occupano uno spazio preciso nella vignetta, devono seguire un ordine logico dettato dall'ordine di lettura che

culturalmente caratterizza chi crea il fumetto e chi lo legge e, soprattutto, indirettamente, influenzano i tempi non scritti dell'evento rappresentato. Mi spiego meglio: ridurre un dialogo complesso fra due o più personaggi in una sola vignetta può rendere la stessa pesante, sovraccarica di *balloon*, magari collegati fra di loro in modo rocambolesco; inoltre, un'azione che nella realtà durerebbe una frazione di secondo, per esempio una freccia scagliata che colpisce un bersaglio a decine di metri, con tanto di reazione stupita o spaventata dei personaggi presenti, all'interno di un fumetto potrebbe richiedere anche due vignette, per meglio evidenziare l'impatto scenico e gli effetti della situazione. Le due colonne, dunque, creeranno l'*unicum* della vignetta finale/della serie di vignette finali: in questo contesto, «oltre al “principio di non contraddizione” che regola la coerenza di un dialogo, [...] l'allievo deve identificare gli scopi dei parlanti e poi individuare le battute in cui tali scopi sono perseguiti»⁴⁴, il tutto, come s'è detto, partendo da un contesto letterario autentico. Sicuramente, se un discente ha una certa confidenza col fumetto, in termini di letture personali, certe dinamiche di pensiero astratto possono scattare quasi automaticamente; all'interno del percorso didattico, comunque, è compito del docente monitorare, correggere e indirizzare, in ogni caso.

Per offrire maggiore concretezza a quanto appena affermato, dividerò, qui di seguito, alcune vignette tratte dai tre episodi della *Divina Commedia* cui s'è alluso poco sopra. Sono il risultato della terza fase, quella grafica, realizzatasi dopo le correzioni degli *storyboard*. Ogni prodotto finale ha la sua dignità e, come s'è detto, non potrà mai essere degenero o dissacrazione del testo originale di partenza: infatti, paradossalmente, «anche quando di Dante si perde quasi tutto, [...] nel processo metamorfico della sua esperienza poetica qualcosa sempre permane»⁴⁵. I lavori, si ricorda, sono stati svolti da alunni allora al secondo anno della secondaria di secondo grado, nell'anno scolastico 2020-2021.

⁴⁴P.E. Balboni, *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica. Italiano, lingue straniere, lingue classiche*, cit., p. 24.

⁴⁵S. Iossa, *Prefazione*, in L. Canova, L. Lombardo, P. Rigo (a cura di), *“A riveder la china”. Dante nei fumetti (e vignette) italiani dal XIX al XX secolo*, Edizioni Ca' Foscari, Venezia 2021, p. 12.



Un titolo rosso sangue apre questo primo episodio, tratto dal III canto dell'*Inferno*. Curiosamente richiama, per quel *font* così *creepy* quel punto esclamativo finale, l'immaginario fumettistico anni '50 di *Tales from the Crypt*, la cui fortuna fra i più giovani, probabilmente, si deve a un riadattamento a cartoni animati, *Brividi e Polvere con Pelleossa* (1993), con numerose repliche: l'alunno in questione, forse inconsciamente, potrebbe aver mutuato da quest'ultimo quello stile, lasciando, comunque, una piccola firma personale. Questa prima vignetta, nella sua semplicità e immediatezza, dimostra altri elementi di personalizzazione e riadattamento, ma anche un forte desiderio di fedeltà all'originale: infatti, la didascalia in basso a sinistra, inserita a scopo introduttivo della vicenda, riporta quasi esattamente i versi danteschi («Ed ecco a noi venir per nave un vecchio, bianco per antico pelo», anziché «Ed ecco verso noi venir per nave/un vecchio, bianco per antico pelo»⁴⁶). Inoltre, la battuta d'entrata di Caronte ha un contenuto curioso: «Guai a voi, branco di depravati!! Sono venuto a portarvi all'Inferno, ahahah!» Il registro basso e colloquiale si conviene a un diavolo costretto a traghettare le anime oltre l'Acheronte, ma soprattutto, la frase d'esordio riecheggia curiosamente il dantesco «Guai a voi, anime prave!»⁴⁷. In qualche modo, nella sua

⁴⁶Dante Alighieri, *Divina Commedia, Inferno*, Canto III, vv. 82-83.

⁴⁷*Ivi*, v. 84.

intenzione di riadattare quasi parafrasando la battuta in questione, l'alunno deve aver notato la parentela e la derivazione linguistica fra quel *prave* e il nostro più contemporaneo *depravati*, date da quella radice *prav*-che rimanda al latino *pravus* (malvagio).

Il Dante-personaggio, al centro in basso, nella tradizionale tunica rossa, di fianco a quello che, per l'abito blu, non potrà che essere Virgilio, ha un suo *balloon* indicante un pensiero mai scritto, almeno in questo caso, nella *Divina Commedia*; un pensiero, però, che attraversa tutto il suo viaggio infernale: più volte, infatti, il Sommo Poeta avrà dubbi, paure, se non addirittura momenti di ripensamento e terrore. Pertanto, concedendo un sottile *humour* alla scena, diventa più che plausibile e accettabile la sua battuta, che suona più fiorentina che mai – «Maremma, qua si mette male. E siamo solo all'inizio!» E come biasimarlo? Dante si trova circondato da una folla di dannati sulle rive di un fiume infernale, mentre un demone sbuca dalle nebbie su una lugubre imbarcazione che, però, nel poema, non viene mai descritta. La scena qui rappresentata fornisce un espediente narrativo che solamente fumetto e cinematografia possono dare, ovvero il sotto-testo e il testo sottinteso; elementi che, magari, non appaiono nella didascalia che introduce la scena («Ed ecco a noi venir per nave un vecchio, bianco per antico pelo»), ma comunque funzionali per la comprensione globale, grazie a un'efficace rappresentazione grafica. Infatti, «Carondimonio»⁴⁸ è «vecchio, bianco per antico pelo»⁴⁹, ma si possono già riconoscere quegli «occhi di bragia»⁵⁰ che lo contraddistinguono, i quali, nel poema dantesco, verranno descritti solo successivamente; infine l'alunno ha aggiunto anche un bel paio di corna, per evidenziare la natura diabolica dello stesso Caronte.

⁴⁸Dante Alighieri, *Divina Commedia, Inferno*, Canto III, v. 108.

⁴⁹*Ivi*, v. 83.

⁵⁰*Ivi*, v. 108.



Le due vignette qui sopra sono ad opera di un'alunna, che non si è mai detta troppo interessata ai fumetti, sebbene abbia sempre accettato con piacere e curiosità le letture consigliate a lezione. L'ambientazione è quella del XXX canto del *Purgatorio*: alla ragazza, infatti, è stata affidata l'apparizione di Beatrice nel Paradiso Terrestre, momento fondamentale nella trama della *Divina Commedia*, in quanto Dante è costretto a lasciare Virgilio per proseguire il suo viaggio proprio con colei che l'ha desiderato per lui. I versi dell'entrata in scena di Beatrice (vv. 28-33) sono ricchi di colori, sfumature, in uno scenario *fantasy* che non sarebbe spiaciuto a certo Tolkien – una creatura angelicata bellissima, con colori rappresentativi, trasportata nella luce da entità soprannaturali, fra mille fiori, in un magico giardino: spogliata la *Commedia* di allegorie, valenze religiose e spirituali, si può avere l'impressione di essere in un mondo fatato. Ho scelto proprio questa parte, e non la vignetta d'esordio, come nel primo caso, per evidenziare l'estetica e la descrizione poetico-testuale nella rielaborazione della studentessa incaricata a illustrare l'episodio. Anche lei ha visto, infatti, quei colori e quell'ambientazione sottoscritta, oltre lo scenario dei versi affidati. Certe descrizioni, comunque, sono già fornite con precisione da Dante, il che ha reso palese ai discenti che scenari e ambienti favolosi non sono solamente prerogativa della prima cantica, quella su cui, come già s'è detto, molti manuali della secondaria di primo grado maggiormente insistono. Come si può vedere nella seconda vignetta, Beatrice indossa quell'abito rosso («vestita di color di

fiamma viva»⁵¹) che era già suo *senhal* nella *Vita Nuova*, è circondata da fiori («dentro una nuvola di fiori»⁵²) e ha un «verde manto»⁵³. Brillante, nella prima vignetta, l'espedito della sagoma in ombra – si intuisce una figura trasportata da entità angeliche –, a causa del sole alle spalle, con la voce di Dante a rappresentare quello «stupor»⁵⁴ e gli effetti di quella «gran potenza»⁵⁵ «d'antico amor»⁵⁶: infatti, il *balloon* di Dante esclama: «Virgilio, ma chi è? Mi sembra famigliare, e una certa fiamma mi si è riaccesa dentro!», denotando un intelligente espedito creativo da parte della ragazza, la quale, inserendo un non-detto che potrebbe apparentemente violare il testo originale («Virgilio, ma chi è?»), rende comprensibile l'identità del parlante, di cui vediamo solamente la nuvoletta di dialogo sulla sinistra e non la figura disegnata. La stessa battuta di Dante semplifica, inoltre, pur mantenendone l'efficacia, i noti versi in cui il Sommo Poeta tenta di descrivere le proprie reazioni di fronte all'epifania della *nuova* Beatrice: «E lo spirito mio, [...] [...] affranto, / senza de li occhi aver più conoscenza, / per occulta virtù che da lei mosse, / d'antico amor sentì la gran potenza.»⁵⁷

Dal punto di vista grafico, vanno prese in considerazione anche le due didascalie narrative in entrambe le vignette. Si presentano in prima persona, con tempi verbali al passato, mantenendo così la distinzione fra Dante-narratore, l'*homo novus* che ha visto l'Aldilà, e Dante-personaggio che, invece, viene raffigurato nel fumetto. Queste non sono state inserite all'interno dei tradizionali riquadri, ma scritte liberamente su parti dello sfondo di ogni vignetta: anche in questa occasione, l'alunna ha fatto una scelta tanto arguta, quanto creativa, rendendo le didascalie non solo elementi indirettamente spaziali, ma anche estetici, nell'equilibrio generale.

⁵¹Dante Alighieri, *Divina Commedia, Purgatorio*, Canto XXX, v. 33.

⁵²*Ivi*, v. 28.

⁵³*Ivi*, v. 32.

⁵⁴*Ivi*, v. 36.

⁵⁵*Ivi*, v. 39.

⁵⁶*Ibid.*

⁵⁷Dante Alighieri, *Divina Commedia, Purgatorio*, Canto XXX, vv. 34-39.



L'ultimo lavoro che prenderò in esame è tratto dal riadattamento di alcuni versi, pochi, in verità, rispetto alle consegne precedenti, tratti dal XVII canto del *Paradiso*: Cacciaguida, avo crociato di Dante e degno rappresentante degli Spiriti Combattenti, profetizza al trisnipote l'esilio (vv. 46-66). La scelta di una consegna quantitativamente inferiore rispetto a quelle dell'*Inferno* e del *Purgatorio* è dovuta alla complessità linguistica dei versi in questione, considerate le competenze degli apprendenti e la mia precisa scelta di fornire testi poetici tratti sì dal manuale scolastico, ma senza parafrasi già predisposte dal libro stesso. Dal punto di vista compositivo e estetico, le due vignette in analisi si presentano in maniera piuttosto semplice e essenziale: sembrerebbe, infatti, che l'alunno si sia ispirato alla rappresentazione della medesima scena a cura di Gustave Doré, presente sul manuale scolastico e commentata in classe. Nell'originale dell'incisore francese, le figure umane si stagliano con una forte ieraticità, in un oceano arioso di nuvole paradisiache, attraversate da raggi luminosi che evidenziano le forme e i chiaroscuri dei personaggi; la versione riadattata qui proposta è sicuramente più semplice e leggera, ma rende chiaro il riferimento culturale e la situazione, soprattutto nella disposizione sui due piani dei protagonisti – Dante Alighieri, Beatrice, sulla nuvola più in basso, e Cacciaguida, su quella più in alto, sono ben riconoscibili, coi loro tratti distintivi; in particolare, spicca la tenuta da crociato dell'avo, forse fin più evidente nella

versione colorata fumettistica che nelle comunque meravigliose incisioni in bianco e nero di Doré, così come Beatrice mantiene i suoi colori, il rosso e il verde.

Dal punto di vista linguistico la soluzione dell'alunno è una sorta di via di mezzo fra i due riadattamenti già visti poco sopra, per un risultato finale piuttosto originale, soprattutto considerando l'età dell'autore. La battuta nella vignetta di sinistra di Cacciaguida è scritta in un registro confidenziale, medio-basso, e dimostra una grossa libertà comunicativa: tanto che mette in bocca al personaggio parole lontanissime dai versi di riferimento («Bando alle ciance. Dante: devo dirti una cosa molto importante»), ma risultano efficacissime per introdurre la frase della seconda vignetta, in cui vengono fedelmente riportati gli endecasillabi del XVII canto («Tu proverai sì come sa di sale/lo pane altrui, e come è duro calle/lo scender e 'l salir per l'altrui scale.»⁵⁸). Il contrasto fra i due registri, uno più colloquiale e l'altro più alto e poetico, crea un effetto notevole e, soprattutto, viene posto in evidenza il valore della terzina citata, una delle più potenti dell'intero canto, soprattutto per quel gioco di parole che sta dietro a quel «sale», ingrediente de «lo pane altrui»⁵⁹. La reazione di Dante, originalmente rielaborata dall'alunno, è comunque all'altezza della metafora proposta, in quanto il Sommo Poeta risponde facendo notare come pane e sale non vadano d'accordo (*cf.* vignetta 2), con un chiarissimo riferimento culturale alla cucina toscana, non usa a salare il pane. Quindi, velatamente, Cacciaguida sta dicendo al nipote che, dovendo cambiare dieta, implicitamente muterà anche luogo in cui vivere. Non solo: quel sale è anche riferimento al sudore del lavoro per potersi guadagnare il pane, qualcosa che Dante, a Firenze, non aveva mai fatto. Ma lui, sempre nella seconda vignetta, appare sbigottito e ha qualcosa anche da ridire sul fatto che, dopo un lungo viaggio nei Tre Regni, dovrà ancora «scender e [...] salir» ancora altre «scale»⁶⁰. Allora, si rivela necessaria una parafrasi, in quello che è un effetto speciale metaletterario a tutti gli effetti, come si vede nella vignetta successiva: Cacciaguida ritorna al registro più colloquiale con cui l'avevamo letto nelle vignette 2 e 3 e spiega allo stesso Dante proprio i suoi versi, per un efficace effetto umoristico (*cf.* vignette 4-5, qui sotto).

⁵⁸Dante Alighieri, *Divina Commedia, Paradiso, Canto XVII*, vv. 58-60.

⁵⁹*Ivi*, vv. 58-59.

⁶⁰*Ivi*, v. 60.



Quanto segnalato nel paragrafo introduttivo, la partenza dalla letteratura, l'arrivo al fumetto per un ritorno alla letteratura stessa, è, dunque, un progetto sostenibile, spesso accolto con entusiasmo, collaborazione e curiosità dagli alunni, come testimoniano alcuni loro *feedback*:

«Mi piacerebbe lavorare di nuovo abbinando letteratura e fumetto, perché si è maggiormente coinvolti. Aiuta nell'approfondimento degli argomenti e nella creazione di un'interpretazione personale». - Matilde C. [...]

«Trasformare in un fumetto un'opera letteraria rende più facile capire l'opera stessa e si impara mentre ci si diverte». - Greta M. [...]

«L'esperienza del fumetto dovrebbe essere sempre abbinata alla letteratura, perché trasformare un'opera di scrittura in un fumetto, secondo me, è molto più interessante che farlo a caso». - Paddy P⁶¹.

⁶¹<https://www.icdogliani.edu.it/comunicati-dettaglio/208/anche-a-dogliani-e-dantedi>, consultato il 1/09/2022.