

The Commedia between text and image: a brief journey through Dante's comic book literature

Celeste Cassina

cassinaceleste@gmail.com

Dante Alighieri's *Divine Comedy* is rich in visual and imaginative suggestions, capable of intertwining in total harmony with words and triplets in alternating rhyme, giving life to a unique and fascinating work. Over the centuries, the "divine poem" has inspired generations of authors and artists, who have re-proposed Dante's journey into the afterlife through different languages and expressive codes, first of all representative art. Above all, the visual and artistic translations of Dante's work have influenced many writers and cartoonists who, starting from lithographs and ancient tables - think of the *Divine Comedy* illustrated by Gustave Doré in the second half of the nineteenth century - have developed their own transposition of the poem, in the wake of innovation and experimentation.

In fact, the tradition of Dante in comics has its roots in the early twentieth century and knows an extraordinary development throughout the century both in Italy and abroad. From Disney's *Mickey's Inferno* to Marcello Toninelli's *Divine Comedy*, from Go Nagai's monumental manga work to Hunt Emerson's *Dante's Inferno*, Dante's triplets capture the attention of comic book fans all over the world, presenting themselves not only as an interesting reading for pleasure, but also as an effective didactic-pedagogical tool for students. In fact, the comic is not only synonymous with entertainment, but also a means capable of adapting the complex content of the *Divine Comedy* to an audience of primary school pupils, from which it is possible to start a profitable didactic planning, which sees protagonists and "cartoonists" the children themselves.

Keywords: Comics, illustrations, *Divine Comedy*, reinterpretation.

La *Commedia* tra testo e immagine: breve viaggio nella letteratura dantesca a fumetti

Celeste Cassina
cassinaceleste@gmail.com

La *Divina Commedia* di Dante Alighieri è un'opera ricca di suggestioni visive e immaginifiche, capaci di intrecciarsi in totale armonia alle parole e alle terzine in rima incatenata, dando vita a un'opera unica e affascinante. Nel corso dei secoli, il *divino poema* ha ispirato generazioni di autori e artisti, che hanno riproposto il viaggio di Dante nell'oltretomba attraverso diversi linguaggi e codici espressivi, tra cui il genere fumettistico. Sono state soprattutto le traduzioni visive e artistiche dell'opera dantesca a influenzare numerosi scrittori e fumettisti che, a partire da litografie e tavole antiche – si pensi alla *Divina Commedia* illustrata da Gustave Doré nella seconda metà dell'Ottocento – hanno elaborato una propria trasposizione del poema, sulla scia dell'innovazione e della sperimentazione¹. L'importanza di Gustave Doré e delle sue celeberrime litografie ottocentesche è indubbia: è proprio grazie alla maestria di artisti come Doré che si inaugura un nuovo modo di leggere e interpretare il divino poema: l'obiettivo non è solo quello di cogliere la forza emotiva e universale delle parole di Dante, ma anche di figurare la personale vicenda terrena dell'artista che si confronta con le terzine dantesche, conferendo loro nuova vita e nuova esegesi, secondo una tradizione che continuerà sino ai giorni nostri e si esprimerà anche attraverso il genere fumettistico.

Di fatto, la tradizione di Dante a fumetti affonda le sue radici nei primi del Novecento e conosce uno straordinario sviluppo nel corso di tutto il secolo tanto in Italia quanto all'estero. Dall'*Inferno di Topolino* firmato Disney alla *Divina Commedia*

¹ D. Alighieri, *La Divina Commedia*, a cura di E. Camerini, illustrata da G. Doré, European Book, Milano 2011.

a fumetti di Marcello Toninelli², dalla monumentale opera in manga di Go Nagai al *Dante's Inferno* di Hunt Emerson³, le terzine dantesche catturano l'attenzione degli appassionati di fumetti di tutto il mondo, presentandosi non solo come interessante lettura di piacere, ma anche come efficace strumento didattico-pedagogico destinato agli studenti. Infatti, il fumetto non è solo sinonimo di intrattenimento, ma anche mezzo capace di adattare il complesso contenuto della *Divina Commedia* a un pubblico di ogni età e formazione culturale, capace di trasmettere la passione per un poeta e un messaggio che resteranno immortali nel tempo.

Le prime riproduzioni italiane della *Commedia*. Gli anni '40: *La rovina in Commedia* di Benito Jacovitti

Entrando in merito, si inizia con la produzione fumettistica italiana del secondo dopoguerra, la quale, dopo gli orrori, le tragedie e le difficoltà che hanno attraversato la penisola durante gli anni '40, si contraddistingue per i toni irriverenti, divertenti e spiccatamente satirici, nel tentativo forse di alleggerire il pesante clima diffuso nel Paese. Proprio in tale contesto storico-culturale si inserisce la prima opera a fumetti della *Divina Commedia*, *La rovina in commedia. Grottesco satirico e dantesco*, di Benito Jacovitti, pubblicata sul settimanale satirico *Belzebù* nell'aprile 1947⁴.

Benito Jacovitti è stato uno dei più importanti fumettisti italiani, che sin dagli esordi ha dimostrato un'attenzione mirata alle questioni sociali dell'epoca, ai fenomeni collettivi e alle situazioni politiche degli anni in cui realizza i suoi fumetti più celebri. Ciascuno di essi, compresa questa trasposizione a fumetti del poema dantesco, presenta le urgenze e le incombenze di una società in difficoltà e in tumulto, uscita logorata da due guerre mondiali. Il carico di rabbia e frustrazione è evidente tra i suoi *balloon*, dalle

² S. Carboni (a coordinamento editoriale di), *L'Inferno di Topolino e altre storie ispirate a Dante Alighieri*, Giunti Editore, Milano 2016; M. Toninelli, *Dante. La Divina Commedia a fumetti*, Shockdom, Brescia 2015.

³ G. Nagai, *La Divina Commedia. Omnibus*, Edizioni BD, Milano 2019; H. Emerson, K. Jackson, *Dante's Inferno*, Knockabout Comics, 2012.

⁴ B. Jacovitti, *La rovina in commedia. Grottesco satirico e dantesco*, «Belzebù», 11, 1947.

primissime strisce satiriche pubblicate sulla rivista fiorentina *Il brivido* nel 1939 fino al fumetto *Battista, ingenuo fascista* (1945-1946)⁵.

Nel 1947 nasce la *Rovina in commedia*, che parte dall'innata passione del fumettista per i classici della letteratura e dal desiderio di calare questi ultimi nella realtà contemporanea, conferendo loro una veste assolutamente innovativa. «Il progetto di parodiare la *Commedia* calandola nell'inferno del nostrano Dopoguerra rimarrà incompiuto, ma lascerà un segno caustico, aprendo l'esperienza longeva di Jacovitti nella parodia delle opere letterarie [...]: da Dante a Cervantes, da Collodi a Salgari»⁶.

Quest'opera a fumetti dal taglio satirico vuole innanzitutto porre come protagonista un uomo comune, che affronta le difficoltà di una vita ingiusta, piegata dalle decisioni politiche e dalle scelte economiche dell'epoca, e che viene guidato da Dante. Si tratta certamente di un fumetto crudo, destinato a un pubblico adulto e inadatto ai bambini, sia nella lettura sia nella didattica. Tuttavia è doveroso ricordare questa primissima pubblicazione a fumetti della *Divina Commedia*, il cui contenuto ispira Jacovitti a riflettere sui disagi dell'epoca, a personificare quelle stesse tremende paure (anche politiche) che Dante incontra e descrive così minuziosamente nel suo poema. Quest'ultimo diviene ispirazione per un insieme di tavole a fumetti attraverso le quali l'autore grida le sofferenze e le lacune del suo tempo, sottolineando la necessità per l'uomo del dopoguerra di ritrovare *la retta via*, esprimendo un messaggio non così dissimile da quello dell'Alighieri e della sua *Commedia*.

Gli anni '50 e le grandi parodie disneyane di produzione italiana

In completa controtendenza con i fumetti di Jacovitti, ma in pieno equilibrio con gli ideali e le finalità della casa editrice di appartenenza, tra gli anni '50 e '80 vengono pubblicate alcune tra le più importanti e accurate parodie della *Divina Commedia* dantesca e dei suoi personaggi, firmate Disney e prodotte totalmente da autori italiani.

La prima, fedele e appassionante storia a fumetti disneyana ispirata al poema dantesco è *l'Inferno di Topolino*, edita da Arnoldo Mondadori Editore sul periodico

⁵ Id., *Battista, ingenuo fascista*, "Intervallo", 26-14, 1945-1946. Cfr. N. Catelli, G. Rizzarelli (a cura di), *Poemi a fumetti. La poesia narrativa da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche*, in "Rivista Internazionale di Studi su Letteratura e Visualità", Arabeschi, 7, 2016, pp. 200-201.

⁶ *Ibid.*

Topolino da ottobre 1949 a marzo 1950, dal numero 7 al numero 12 della rivista, per un totale di 73 tavole a colori. I disegni – chiaramente ispirati alla tradizione iconografica, soprattutto alle litografie di Gustave Doré – sono opera di Angelo Bioletto, mentre la sceneggiatura è stata realizzata da Guido Martina, il quale, oltre ad occuparsi dei dialoghi, sceglie di riscrivere e parafrasare gli endecasillabi originali del Sommo Poeta, dando vita a terzine endecasillabe rimate (con schema incatenato ABABCB, conforme alla rima incatenata della *Commedia*) dal tono mascheratamente aulico ma assolutamente fedele nella traduzione al contenuto dantesco. Si tratta di un'opera unica e complessa, che si presenta come la prima parodia firmata Disney, totalmente creata in Italia e ristampata più di venti volte dall'anno di nascita, apprezzata e venduta anche in molti Paesi.

I personaggi principali della vicenda sono Topolino – nei panni di Dante Alighieri – e Pippo – nelle vesti del maestro Virgilio –, i quali intraprendono un incredibile viaggio nel mondo delle anime. Nella storia compare buona parte della struttura caratterizzante l'*Inferno* della *Divina Commedia*, ad esclusione dei canti I, XI, XIV, XVI, XIX, XXI, XXII, XXVII, XXXII. Nonostante questi tagli, effettuati nella maggior parte dei casi per motivi narrativi e di fluidità d'intreccio, Martina sceglie di mantenere originali le diverse leggi del contrappasso elencate dall'Alighieri, che vengono interamente descritte attraverso un cartiglio rimato mai banale o ripetitivo e un insieme di dialoghi mirati e chiari. In tal modo, si viene a creare un'opera che contiene in se stessa il testo (quasi) originale e la parafrasi, animata da ambientazioni e personaggi che arricchiscono i versi e stimolano la fantasia dei lettori, rendendo ancora più agevole e immersiva la comprensione del poema dantesco.

L'*Inferno di Topolino* si conclude con l'incontro tra questi e lo stesso Dante, intento a pizzicare con una grossa stilografica i *traditori massimi*, ovvero gli autori della storia, Martina e Bioletto, i quali confessano di aver ingannato e violato la letteratura italiana riscrivendo l'*Inferno* dantesco a fumetti. Così, nonostante l'impostazione e le finalità marcatamente diverse, due opere nate dalle macerie di due conflitti mondiali, la *Rovina in commedia* di Jacovitti e l'*Inferno di Topolino* di Martina e Bioletto, più o meno esplicitamente si fanno portavoce di una sofferenza e di uno strascico politico amaro lasciato dagli orrori della guerra. Forse non è un caso che in entrambe le opere il soggetto sia proprio l'*Inferno*.

Si ha decisamente un cambiamento di registro con la seconda parodia disneyana ispirata alla *Divina Commedia*, *Paolino Pocatesta e la Bella Franceschina*, sceneggiato ancora una volta da Guido Martina e disegnato da Giovan Battista Carpi, pubblicato nel 1980 da Arnoldo Mondadori Editore sul numero 1261 di *Topolino*. La simpatica storia a fumetti, comprendente appena 16 tavole, è ambientata nella Ravenna del XIII secolo e narra la vicenda burrascosa dei due amanti riminesi, dalle nozze di Franceschina (Paperina), figlia del notabile locale Guido Novello da Polenta, e il burbero e avaro Gianciotto Malatesta (alias Paolino Pocatesta *senior*, ovvero Paperon de' Paperoni), fratello maggiore dell'omonimo e vero amore della donna, Paolino Pocatesta *junior*. Convinta al matrimonio con l'inganno, la protagonista, con l'aiuto dell'amato, riuscirà a scappare con lui e a beffare il marito, dopo essere stata cacciata di casa. La storia si conclude con un'allusione diretta al poema dantesco: i due amanti vengono sollevati da una bufera di vento che li conduce all'inferno, mentre Dante Alighieri, che ha assistito alla scena, ne trae ispirazione per comporre il canto V della sua *Divina Commedia*.

La trama è semplice e ben articolata, e si fonda su due personaggi particolarmente apprezzati all'epoca, Paperino e Paperina, protagonisti di numerose parodie tra gli anni '70 e '80, coppia di innamorati facilmente traslabile a livello letterario. L'opera a fumetti in questione non è caratterizzata dallo stesso spessore didattico e stilistico dell'*Inferno di Topolino*, ma rappresenta comunque un'ottima occasione di approfondimento, colmando l'assenza di questi due commoventi personaggi nella parodia a fumetti infernale di Martina e Bioletto.

Un altro interessante fumetto firmato Disney, centrato sulle vicende biografiche di Dante Alighieri, è la saga di *Messer Papero e Ser Paperone*, sempre di Guido Martina e Giovan Battista Carpi, pubblicata nel 1983 su *Topolino* (nn. 1425-1431). L'opera nasce «al fine di accompagnare sul settimanale Topolino un'importante mostra disneyana che in concomitanza si sarebbe dovuta tenere a Firenze: discende da questa circostanza il vincolo dell'ambientazione toscana, che costituisce il principale elemento di coesione dei diversi episodi»⁷. In particolare, sono i primi tre episodi della saga ad ispirarsi direttamente alle vicende dantesche: *Messer Papero e il Ghibellin Fuggiasco* (*Topolino*, n. 1425, 1983); *Messer Papero e il Conte Ugolino* (*Topolino*, n. 1426, 1983) e *Messer Papero e i fiorini di Mastro Adamo* (*Topolino*, n. 1427, 1983).

⁷ *Ivi*, p. 176.

L'episodio che risulta essere più attinente al personaggio di Dante è sicuramente il primo della saga, nel quale viene celebrata la grandezza poetica e culturale della *Divina Commedia* e del suo autore. La storia narra una serie di avventure e *flashback*, in cui inizia a comparire il Dante originale, le cui peripezie biografiche vengono ripercorse dai protagonisti della Disney, a partire dalla passione per la poesia, sino ad arrivare – nel corso dei capitoli successivi – alle controverse questioni politiche e all'esilio dall'amata Firenze. I riferimenti alla vita dantesca non sono sempre precisi e puntuali, ma consentono comunque al lettore di immergersi nel clima dell'epoca in modo divertente, accostandosi poco alla volta e ingenuamente alla complessa storia di Dante Alighieri.

L'ultima e più recente storia a fumetti disneyana nata per riproporre in modo divertente i versi del poeta è *l'Inferno di Paperino*, narrata e disegnata da Giulio Chierchini, coadiuvato da Massimo Marconi nelle sceneggiature. La vicenda a fumetti viene pubblicata nell'agosto 1987 sul numero 1654 di *Topolino* e si presenta come una parodia dell'inferno dantesco molto simile a quella realizzata da Martina e Bioletto quasi 40 anni prima. La trama vede Paperino e i nipoti impegnati a esplorare l'inferno in compagnia di Virgilio (alias Archimede), e qui troveranno imperante, proprio come in quello dantesco, la legge del contrappasso: ad esempio, i piromani vengono trasformati in alberi e assaliti da corvi sputafuoco che avvampano con le fiamme i tronchi dei peccatori, oppure ancora i golosi sono costretti a nutrirsi solo di cibi sgradevoli. In tal caso, a differenza del fumetto che ha come protagonista Topolino, i riferimenti alla contemporaneità sono decisamente più marcati: nei gironi infernali Paperino trova le anime di coloro che hanno usato a sproposito la macchina e che ora sono costretti, vettura a spalle, a fare la fila di fronte a un numero infinito di semafori, oppure coloro che abusavano nell'utilizzo di strumenti elettronici vengono ora assordati o colpiti da infernali stereo e TV. Il taglio didattico è piuttosto evidente e le allusioni alle intemperanze legate alla vita moderna cercano di avvicinare l'opera di Dante ai lettori, insegnando loro i fondamenti di un agire buono e più consapevole.

Mano a mano che si avvanzerà negli anni, questo tentativo di rendere la *Divina Commedia* uno strumento di riflessione interiore e sociale allo stesso tempo si acuirà sempre di più, tanto che il poema di Dante verrà riproposto in forme sempre nuove e diverse, non solo attraverso il fumetto. In ogni caso, quest'ultimo rappresenta uno straordinario mezzo di insegnamento oltre che di intrattenimento, capace di alleggerire

quanto basta i toni di un'opera importante e articolata, rendendola fruibile anche (e non solo) al giovane pubblico.

Gli anni '80. *Geppo e Inferno 2000*: il Dante di Sandro Dossi

Nel corso della seconda metà del Novecento, la *Divina Commedia* dantesca ispira numerose storie a fumetti, che iniziano a presentare il personaggio di Dante e a raccontare la sua storia ultraterrena a fianco di celebri personaggi dell'universo fumettistico. Ed è questo il caso del fortunato incontro tra il poeta fiorentino e le avventure a fumetti di *Geppo*, un diavoletto buono e goffo, concepito nel 1954 dall'editore Renato Bianconi e realizzato graficamente da Giovan Battista Carpi e Giulio Chierchini, ristampato dalle Edizioni Bianconi per oltre 40 anni.

Negli anni in cui è stato protagonista di numerose avventure, *Geppo* ha ottenuto un grande favore tra i lettori, portando al successo i diversi disegnatori e sceneggiatori che ne hanno curato il personaggio, primo tra tutti Sandro Dossi, che inizia la sua carriera negli anni '60, «inchiostro le tavole di Sangalli per diverse testate della Bianconi, prima di cominciare a occuparsi di *Geppo*, *Braccio di Ferro*, *Pinocchio* [...]. Dal 1980 lavora per lo staff di *If*, realizzando 200 storie a fumetti per la Disney in un arco di tempo di circa 25 anni»⁸. Ed è proprio negli anni '80 che Dossi propone all'editore Bianconi di realizzare una *Commedia*, che avesse come protagonisti *Geppo* e Dante e che si intitolasse *Inferno 2000*. La storia compare per la prima volta nel 1984 sul numero 116 della Collana *Geppo*, dell'Editoriale Metro.

La storia, che si compone di un centinaio di tavole a fumetti, si presenta come una riproposizione della *Divina Commedia* agli uomini moderni, che sembrano aver dimenticato il destino ultraterreno che coglie ognuno dopo la morte. *Geppo* è stato inviato dal diavolo in persona e ha il compito di recarsi a Firenze e di chiedere al poeta Dante di scrivere una nuova *Commedia*, *Inferno 2000* appunto, per mantenere viva la memoria umana. Lo stile, i toni e le sceneggiature di Dossi dimostrano tutto il rispetto che nutre nei confronti dell'Alighieri e del suo poema, del quale vengono ripresi molti passaggi e descrizioni specifiche, come nel caso della rappresentazione dell'episodio della selva dei suicidi, tratto dal canto XIII dell'*Inferno*, in cui i dannati vengono ritratti alle prese con terribili cani mordaci.

⁸ *Ivi*, p. 200.

Anche in questo caso, il tentativo di dare una veste innovativa all'opera dantesca non presuppone mai un allontanamento netto o uno stravolgimento delle terzine originali: l'obiettivo, ancora una volta, è quello di semplificare la *Commedia* di Dante, cercando di veicolare il messaggio anche ai lettori più piccoli, permettendo loro di avvicinarsi a uno dei poemi fondanti della letteratura italiana.

Gli anni '90: Dante incontra *Cattivik*

Un altro esempio di incontro proficuo tra un noto personaggio dei fumetti e il poema dantesco è rappresentato dalla fortunata trilogia di *Cattivik: Un'Avventura infernale* (*Cattivik*, n. 32, 1992), *Cattivik in Purgatorio* (*Cattivik*, n. 40, 1993) e *Cattivik in Paradiso* (*Cattivik*, n. 54, 1994), realizzate da Moreno Burattini e Giorgio Sommacal.

Cattivik è un eroe maldestro dei *comics* italiani che nasce nel 1965 dall'estro di Franco Bonvicini (alias Bonvi) ed è poi stato portato alla ribalta dal già citato Guido Silvestri (alias Silver). Questo personaggio si presenta come un ladro goffo, attivo nelle sue avventurose malefatte soprattutto di notte, quando la scarsità di luce favorisce i suoi movimenti: egli infatti ha l'aspetto di una macchia d'inchiostro oblunga, dalla quale dipartono due braccia e due gambe, metafora implicita della criminalità che si dà alla *macchia*.

Sulla scia di tale successo, nel 1992 nasce la *Divina (anzi Diabolica) Commedia di Cattivik*⁹, che prende avvio con la storia a fumetti *Un'avventura infernale*. Quest'ultima, come ciascuna delle vicende a fumetti, è composta da 24 tavole in bianco e nero, e in tutte e tre le cantiche l'incipit risulta essere quello classico del fumetto di *Cattivik*: un'unica grande vignetta centrale che contiene in sé anche il titolo dell'avventura, similmente a quanto accade in molte altre produzioni fumettistiche.

Grazie al favore riscosso tra il pubblico, la storia prosegue nel 1993 con *Cattivik in Purgatorio*, in cui il personaggio compie un periglioso viaggio per mare accompagnato da Ulisse, sino a giungere alla montagna purgatoriale.

La vicenda ultraterrena di *Cattivik* si conclude nel 1994 con *Cattivik in Paradiso*. Grazie a una simpatica mongolfiera, il protagonista giunge nel Regno dei Cieli, accolto da San Pietro. Dopo una serie di divertenti avventure con i santi e i beati, il protagonista

⁹ *Ivi*, p. 207.

fa precipitosamente ritorno sulla terra, inadatto a restare tra i cieli luminosi e desideroso di dedicarsi nuovamente a una noiosa quotidianità.

Anche in questo caso, come in molti altri sopracitati, *Cattivik* rappresenta il classico anti-eroe, il ladro inetto e buono, simile per certi versi a *Geppo*, che incarna l'ideale della banalità e della semplicità. Il lettore può facilmente immedesimarsi in lui, poiché diviene *specchio* in cui riflettersi, assumendo i panni dell'uomo comune che ricerca ancora una volta la retta via che viene mostrata centinaia di secoli fa da Dante Alighieri.

I viaggi infernali di *Martin Mystère*, *Lazarus Ledd* e *Nathan Never*

Un altro fortunato personaggio dei fumetti che alla fine degli anni '90 ripropone il viaggio dantesco in modo originale e innovativo è *Martin Mystère*, arguto investigatore ideato da Alfredo Castelli e protagonista dell'omonima serie edita da Sergio Bonelli Editore a partire dall'aprile 1982. Noto come il *detective dell'impossibile*, si occupa di eventi misteriosi, «dal mito di Atlantide ai viaggi spazio-temporali, dalle leggende su sette segrete e ordini come i Templari ai contatti con razze aliene»¹⁰.

Questo interesse eclettico nei confronti delle indagini e della conoscenza, conduce quasi inevitabilmente il personaggio – e i suoi autori – verso l'avventura dantesca dell'oltretomba, che viene riproposta attraverso tre storie a fumetti che presentano ambientazioni e personaggi direttamente ispirati all'Inferno della *Divina Commedia*. La prima tra queste è intitolata *Martin Mystère – Diavoli dell'Inferno!* (*Martin Mystère*, n. 153, 1994), viene sceneggiata da Stefano Santarelli, disegnata da Rodolfo Torti e pubblicata da Sergio Bonelli Editore. La vicenda ricalca il canovaccio classico del fumetto e, ripercorrendo diverse epoche storiche dal 1300 alla contemporaneità, prende avvio con il ritrovamento di un mistero irrisolto, legato a uno strano idolo pagano in possesso di Dante Alighieri durante il XIII-XIV secolo. Questa statuetta rappresenta un semplice pretesto narrativo per introdurre la figura e la storia del Sommo Poeta, che viene nuovamente affrontata da Martin Mystère, che, condotto da un'insolita guida, ripercorrerà un viaggio al di là di ogni confine temporale e spaziale, presentando scenari cupi e terribili, di evidente ispirazione dantesca.

Ma il personaggio di Castelli non è l'unico elemento dantesco, a partire dagli endecasillabi di Dante, a dare vita a una vicenda che ripropone l'avventura dell'autore

¹⁰ *Ivi*, p. 234.

fiorentino in chiave sperimentale. Infatti, anche la creazione di Ade Capone, *Lazarus Ledd*, «eroe della serie pubblicata dalla Star Comics a partire da ottobre 1992 e conclusasi nel 2009 dopo 151 numeri e una trentina di albi speciali»¹¹, incontra direttamente Dante, dando vita a un fumetto unico, *Lazarus Ledd – Discesa all’Inferno* (*Lazarus Ledd*, n. 89, 2000) (Fig. 50), con i testi di Ade Capone, i disegni di Fabio Bartolini e Alessandro Bocci e l’edizione di Star Comics.

Anche in questo caso l’avventura si dipana attraverso epoche diverse e inizia attraverso il rinvenimento di un’antica pergamena, che consente a Dante Alighieri, nel 1300, di trovare la strada per compiere il suo viaggio nell’aldilà. Nella storia è possibile individuare alcuni particolari elementi mistici – rintracciabili peraltro anche in *Martin Mystère– Diavoli dell’Inferno!*–, legati ad esempio ai Templari e ad altre logge segrete.

Decisamente di diversa impostazione è il terzo e ultimo personaggio dei fumetti ispirato a Dante: *Nathan Never – Inferno* (*Nathan Never*, n. 10, 1992), con le sceneggiature di Bepi Vigna, i disegni di Dante Bastianoni ed edito da Sergio Bonelli Editore.

In questa vicenda Dante non compare mai e l’Inferno diviene metafora di una metropoli distopica e reietta, popolata da creature straordinarie. L’agente *Nathan Never* dovrà ripercorrerne le strade buie per individuare il protagonista della storia, rifugiatosi nell’oscurità per sfuggire alle guardie della città. Si tratta, insomma, nuovamente di un’opera a fumetti simile, a livello di principio, a quella di Jacovitti: la *Divina Commedia*, con le sue tematiche e i suoi personaggi, diviene stimolo per una riflessione attuale, nel tentativo di dare una spiegazione e una descrizione all’inferno odierno, che lega ancora gli uomini in sofferenze simili e tanto atroci come quelle narrate da Dante.

Gli anni 2000: la *Divina Commedia* a fumetti di Marcello Toninelli

Una delle opere più significative nell’ambito della produzione fumettistica italiana degli ultimi anni, capace di tradurre in modo *integrale* e scanzonato la *Divina Commedia* dantesca, è sicuramente l’albo a fumetti dell’autore senese Marcello Toninelli, *Dante. La Divina Commedia a fumetti*, pubblicato nel 2015 da Shockdom, famosa azienda italiana votata all’universo fumettistico italiano ed estero.

¹¹ *Ibid.*

Toninelli esordisce nel mondo del fumetto nel 1969, all'età di soli 19 anni, pubblicando una rivisitazione personale e originale della storia di Dante Alighieri sul numero 11 della rivista *Off-side*, quindicinale al quale collaboravano fumettisti di spicco, come Bonvi e Guido Crepax. Sulla prima pagina dell'edizione sopracitata compare proprio il Dante ideato da Toninelli, che campeggia a lato della copertina parafrasando la celebre sentenza di Ulisse (Inf. XXIV, vv. 119-120): «Fatti non foste a legger comics bruti / ma per seguir storielle di valenza».

Tuttavia, la storia a fumetti suddivisa in diversi episodi della *Commedia* si conclude dopo appena tre uscite, per un totale di una quarantina di strisce, che riscossero ben poco successo fra il pubblico di lettori. La passione di Toninelli per Dante e per la sua storia non si affievolisce e negli anni '90 i suoi fumetti vengono riproposti a colori su *Il Giornalino*. Ma le strisce dell'autore senese si riuniscono per la prima volta in un unico albo a fumetti solo nel 2015, dando vita a una delle più complete e complesse tra le versioni a fumetti della *Commedia*. Infatti, a differenza delle opere a fumetti prese in analisi finora, interessate a prendere ispirazione dal poema dantesco inserendolo nelle storie di altri personaggi a fumetti, l'albo toninelliano attraversa e ripropone fedelmente tutte e tre le cantiche del poema dantesco, descrivendo e animando la trama con i personaggi originari che il poeta incontra durante il suo viaggio. All'inizio di ogni canto, inoltre, il fumettista indica al di sopra della pagina una terzina di endecasillabi originali da lui selezionata, che aiuta a non perdere una continuità con il testo primigenio e lo stile dantesco, il quale spesso viene parafrasato in un italiano comico e irriverente.

Il volume si presenta non solo come un'ottima occasione d'intrattenimento, ma anche come pratico strumento didattico, annoverando a conclusione della *Commedia* alcune pagine a fumetti relative alle vicende biografiche tormentate del *ghibellin fuggiasco*, dalla scrittura delle prime opere all'esilio, che trovano un loro compimento con alcune informazioni storiche e un simpatico albero genealogico della famiglia Alighieri. Infine, in appendice, compare un utile *Dizionario Alfabetico dei Personaggi*, che vanno da Adam di Brest a Virgilio, ciascuno accompagnato da una breve e concisa biografia.

In conclusione, Toninelli riesce a dar vita a un'opera originale e immortale: grazie anche al contributo e al taglio marcatamente didascalico de *Il Giornalino* in cui sono

state pubblicate le sue strisce di Dante, il fumettista è riuscito a unire l'insegnamento della poesia e del messaggio danteschi all'umorismo e al divertimento dei *comics*, originando un'opera che verrà letta e ripubblicata a lungo nel panorama fumettistico italiano e internazionale.

Dante Alighieri. "Amor mi mosse"

Rispetto alle altre opere a fumetti sin qui analizzate, l'albo a fumetti *Dante Alighieri. "Amor mi mosse"*, edito nel 2018, rovescia la prospettiva, scegliendo di raccontare gli eventi e gli incontri che hanno contraddistinto la vita del Sommo Poeta¹². Nelle pagine di questo libro, curato nel soggetto e nella sceneggiatura da Alessio D'Uva, nell'impostazione delle *storyboard* da Filippo Rossi e nella grafica da Astrid Lucchesi, la *Commedia* dantesca, l'idea ispiratrice e alcune rappresentazioni della sua tripartizione narrativa compaiono solo a metà del percorso biografico di Dante, solo dopo la stesura dell'opera *Vita nova*.

La soluzione narrativa particolarmente originale che contraddistingue questo volume a fumetti è legata alla prospettiva narrante: la biografia dantesca, infatti, non viene raccontata né da un narratore esterno in terza persona, né da Dante in prima persona, bensì attraverso lo sguardo e i sentimenti di Beatrice (Bice) Portinari.

Per quanto riguarda la dimensione dell'intreccio narrativo, il libro a fumetti è filologicamente attento a presentare non solo i personaggi fiorentini tipici degli anni in cui vive e scrive l'Alighieri, partendo da Filippo Argenti sino a giungere a Guido Cavalcanti, ma si impegna anche a tratteggiare le tradizioni, le usanze e l'economia dell'epoca, fornendo stralci e disegni a colori delle ambientazioni, delle industrie laniere, delle campagne toscane e degli stretti vicoli ciottolati della Firenze di fine Duecento. Questa fedeltà nella riproposizione degli eventi e delle sceneggiature, accuratamente ritratte dall'artista toscana Lucchesi, si esprime anche nella trama e nella poetica che viene veicolata attraverso i fumetti. Non a caso, Beatrice viene presentata come una sorta di donna angelo salvifica, capace di innalzare e redimere la poesia e l'anima di Dante, che, ispirato dal sentimento per l'amata, scrive *Vita Nova*. La morte di Beatrice continua la narrazione a fumetti, aprendo la strada di un nuovo viaggio, ora ultraterreno, che Dante dovrà compiere a fianco del maestro Virgilio e che lo porterà a

¹² A. D'Uva, F. Rossi & Astrid, *Dante Alighieri. "Amor mi mosse"*, Kleiner Flug, Firenze 2018.

contemplare l'«amor che move il sole e l'altre stelle» (*Par.* XXXIII, v. 145), spinto dall'amore e guidato dalla saggezza dell'amata. Il viaggio a fumetti si conclude nel giardino dell'Eden, in cui vengono descritte dettagliatamente, attingendo alle pagine della *Commedia*, gli ultimi incontri e i pensieri finali del poeta.

È indubbio che l'elemento capace di conferire maggiore originalità e ricchezza a questo albo a fumetti è rappresentato dalle tavole con vignette e acquerellate, nelle quali è possibile riscontrare numerose citazioni artistiche implicite, abilmente riprodotte dalla disegnatrice Astrid. In questo modo, disegni e testo, colori e intreccio si fondono in modo equilibrato e coinvolgente, dando vita a un racconto intenso e dal taglio innovativo.

Come è stato analizzato precedentemente, molte opere si sono dedicate alla riproposizione degli endecasillabi danteschi, nel tentativo di rendere più facilmente fruibile un'opera articolata come la *Divina Commedia*. Ma pochi volumi hanno offerto una prospettiva narrativa così interessante e unica, intesa a raccontare le vicende biografiche del poeta fiorentino attraverso le emozioni dell'amata Beatrice, che permette al lettore di cogliere sfumature e tratti dimenticati della personalità di Dante, forse troppo spesso ricordato come autore della *Commedia* e non come semplice uomo innamorato.

La tradizione di “Dante a fumetti” nel mondo. L'universo *manga* e la *Commedia* di GōNagai

La tradizione fumettistica dell'opera dantesca si è diffusa non solo nel panorama editoriale italiano ma, nel corso della sua storia e del suo sviluppo, ha assunto connotazioni stilistiche ed espressive diverse a seconda della cultura e del Paese nel quale si è insediata.

Ad esempio, i fumetti francesi presentano caratteristiche peculiari, legate a un taglio decisamente irriverente e da toni aspri nei confronti dell'universo politico – si pensi, a titolo esemplificativo, alla nota testata di *Charlie Hebdo* – molto diverse dalle qualità del fumetto italiano, o argentino, o giapponese. In quest'ultimo caso, in particolare, cambia anche la denominazione: in Giappone, le storie a fumetti vengono infatti indicate con il termine *manga*, che significa letteralmente *immagini derisorie*, anche se di comico o canzonatorio hanno ben poco. La definizione venne utilizzata per la prima

volta alla fine del XVIII secolo per identificare alcune opere, quali il libro illustrato *Shiji no yukikai* di SantōKyōden e il *Manga hyakujo* di Aikawa Minwa, realizzati entrambi nel 1798. In seguito, il termine fu usato da Hokusai, celebre artista giapponese, per indicare l'opera *Hokusai manga*, datata 1814. In ogni caso, il termine *manga* non entrò nell'uso comune fino al XX secolo e il primo disegnatore a utilizzarlo per riferirsi alle proprie tavole a fumetti fu Rakuten Kitazawa.

In linea generale, a livello formale e strutturale, il *manga* non presenta caratteristiche molto diverse da quelle che contraddistinguono un classico fumetto: i disegni e i *balloon* si susseguono a ritmo sequenziale, ma, come accade per tutti i libri giapponesi, anziché avere la classica progressione di lettura che procede da sinistra a destra, la successione delle pagine si sviluppa in direzione opposta, da destra a sinistra, così che quando si prende in mano un albo *manga* si ha la sensazione di iniziarlo a partire dall'ultima pagina e di concluderlo con la pagina iniziale.

Indipendentemente da queste caratteristiche strutturali, il *manga* rappresenta indubbiamente una forma narrativa molto apprezzata nella cultura nipponica e all'estero, che ha conosciuto uno straordinario sviluppo soprattutto a partire dagli anni '50 del secolo scorso, diventando uno dei principali settori dell'industria editoriale giapponese. Tuttavia, il *manga* non rappresenta solo uno strumento di espressione culturale nipponica. Infatti, attraverso le notevoli competenze grafiche e narrative, i *mangaka* – i creatori di *manga* – sono riusciti, nel corso del tempo, a fondere diversi elementi provenienti da altre tradizioni e realtà, dando vita a un prodotto editoriale assolutamente originale e apprezzato in tutto il mondo.

È questo il caso di Kiyoshi Nagai, conosciuto come GōNagai, fumettista e scrittore giapponese, ideatore di alcuni tra i più celebri *manga* degli anni '70, *Mazinga*, *Ufo Robot*, *Goldrake*, *Jeeg Robot* e *Devilman*. In quegli stessi anni, nel 1971 egli realizza *Mao Dante*, *manga* incompleto e precursore di *Devilman*, che è stato pubblicato in Italia prima da Granata Press e poi da Dynamic Italia, per poi essere ristampato da D/Visual nel 2008 e poi nel 2009 in quattro volumi contenenti anche il sequel. Infine, nel 2018 la casa editrice J-Pop ha ripubblicato il *manga* in tre volumi. Nel 2002 era anche stato realizzato un *anime* televisivo, che ha contato 13 episodi pubblicati in Italia da Dynit.

La storia narra le avventure nell'aldilà tra il personaggio principale, Dante appunto, e una serie di demoni che egli incontra durante le sue peregrinazioni. Questo interesse per

l'opera dantesca, per il mondo ultraterreno, per la lotta costante tra bene e male attraversa l'intera produzione di Nagai e giunge al culmine tra il 1994 e il 1995 con la pubblicazione della *Divina Commedia* in tre volumi, fedelmente e interamente trasposta in manga giapponesi: *Inferno 1 (Dante Shinkyokujigokuhen (ue))*, 1994 in Giappone, 2006 in Italia edita da *D/Visual*), *Inferno 2 (Dante Shinkyokujigokuhen (shita))*, 1994 in Giappone, 2007 in Italia) e *Purgatorio/Paradiso (Dante Shinkyokujōzaihen – tengokuhen)*, 1994 in Giappone, 2007 in Italia). Nel 2014, la casa editrice italiana *Edizioni BD* ha ripubblicato l'opera in tre volumi e nel 2019 ha realizzato il primo formato *omnibus* completo al mondo¹³.

Nel complesso, Nagai risulta essere decisamente affascinato dalla cantica infernale, alla quale sono dedicate ben 500 tavole, mentre per il *Purgatorio* e per il *Paradiso* prevede *solo* 260 tavole. Viene particolarmente accentuata la dicotomia tra bene e male, di cui si parlava sopra, che viene resa magistralmente dal *mangaka* riprendendo fedelmente e accuratamente i gironi danteschi, descrivendone i personaggi e le pene che sono costretti a patire per l'eternità.

Per quanto concerne la dimensione narrativa, molto spesso Nagai fa riferimento diretto alle terzine dell'Alighieri, che vengono collocate in minuziose didascalie poste nelle tavole a fumetti, mantenendo così un costante legame di continuità con l'opera dantesca. Il linguaggio utilizzato nei *balloon*, invece, è semplice e conciso, facilmente fruibile dai lettori di qualsiasi età e formazione culturale. Per queste esigenze di semplificazione, in alcune parti del racconto vengono eliminate le lunghe digressioni storico-politiche che fornisce Dante nel corso della sua storia, rendendo il manga più fluido e dinamico.

Ciò che stupisce maggiormente di questo *manga* immenso è sicuramente l'accuratezza nei dettagli grafici, resa possibile da un attento studio delle tavole litografiche di Gustave Doré, le cui linee e forme vengono riprodotte pedissequamente da Nagai in alcune tavole. Il tratto dell'artista è carico di *pathos* e studio, di sentimento e cura nelle rappresentazioni, che permettono al lettore di immergersi appieno nella narrazione e di conoscere in un modo nuovo e inaspettato l'opera di Dante.

¹³ G. Nagai, *La Divina Commedia. Omnibus*, cit.

Il *Dante's Inferno* di Christos Gage, Joseph Lanzara e Hunt Emerson

Christos Gage, Joseph Lanzara e Hunt Emerson sono accomunati da un bagaglio formativo e artistico molto simile: tutti e tre sono apprezzati autori di fumetti e *graphic novel* – i primi due di origini americane mentre l'ultimo di natali inglesi – e ciascuno di loro ha pubblicato un'opera a fumetti intitolata *Dante's Inferno*, basata sulla *Divina Commedia* dantesca.

Nel 2010 Gage pubblica, con il sostegno della casa editrice Wildstorm Production e la collaborazione del disegnatore Diego Latorre, *Dante's Inferno*, una serie in sei numeri di discreto successo. Il fumetto si ispira esplicitamente al poema di Dante, al quale vengono sommati numerosi elementi «di matrice popolare rintracciabili nei fumetti e nelle serie TV (Gage collabora alla scrittura di X-Men e Spiderman) [...]»¹⁴. L'opera assume dunque una connotazione fortemente ibrida: da un lato vi è una evidente ripresa del contenuto dantesco, dall'altro vi è una contaminazione con il mondo contemporaneo, soprattutto con la realtà dei videogiochi. E non si tratta affatto di un caso, visto che la serie a fumetti *Dante's Inferno* nasce da un progetto antecedente legato proprio alla creazione e alla diffusione di un videogioco omonimo realizzato dalla EA Games. La grafica e l'impostazione strutturale di quest'ultimo influenza significativamente anche il fumetto posteriore di Gage e Latorre, anche se il formato cartaceo non riesce a rendere la profondità visiva delle immagini in 3D.

Alcuni personaggi e scenari vengono comunque ripresi dai due autori, soprattutto per quanto riguarda l'incontro di Dante con i dannati, Caronte, il Minotauro e Gerione. Tuttavia, l'impostazione della trama è più simile a quella fondante di un gioco di ruolo, in cui il protagonista – che veste i panni di un vero e proprio soldato – compie una serie di avventure nei diversi gironi infernali scontrandosi con le anime e i mostri che li popolano.

Un'impostazione decisamente differente e più marcatamente didascalica è riscontrabile nell'opera del secondo fumettista americano sopracitato, Joseph Lanzara, autore di *Dante's Inferno*, *graphic novel* pubblicata dalla casa editrice New Art Library nel 2012. L'intento primario di Lanzara, individuabile in molte delle storie a fumetti da lui realizzate, è quello di dare nuova vita a poemi e opere letterarie classiche,

¹⁴ N. Catelli, G. Rizzarelli (a cura di), *Poemi a fumetti. La poesia narrativa da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche*, cit., p. 29.

permettendo a lettori giovani e adulti di cogliere agevolmente il contenuto e il messaggio poetico insito nella letteratura antica e moderna. L'approccio di Lanzara nei confronti della letteratura e dell'universo fumettistico è sicuramente più didattico e scolastico rispetto a quelli sopracitati, volto a diffondere la letteratura tra il pubblico attraverso uno strumento, il fumetto, più facilmente accessibile e interpretabile.

In particolare, *Dante's Inferno* si ispira chiaramente al poema dantesco, con specifico riferimento alle traduzioni inglesi della *Commedia* ad opera di Henry Francis Cary (1814) e Henry Wadsworth Longfellow (1867), che aiutano l'autore a dar vita a un fumetto caratterizzato da un registro prosastico più semplice ma affine per contenuto alle terzine dantesche. La narrazione si concentra per due terzi sulla cantica infernale con l'incontro con Lucifero (chiamato Belzebù) e si conclude con la visione paradisiaca e divina in appena trenta pagine. Il poema risulta enormemente semplificato e ridotto, privo della sua originaria struttura che lo presuppone suddiviso in canti sequenziali. Nonostante tali lacune formali e strutturali, ciò che dà particolare risalto all'opera è la dimensione figurativa: ancora una volta, Gustave Doré viene preso a modello e le sue incisioni impreziosiscono l'opera di Lanzara. In questo modo, la ricchezza e la profondità dell'immagine riescono a sopperire leggermente le lacune e la *brevitas* che contraddistinguono questa trasposizione a fumetti di Dante.

Un'opera a fumetti contraddistinta da toni decisamente più leggeri e divertenti è il *Dante's Inferno* di Hunt Emerson e Kevin Jackson, edito nel 2012 da Knockabout Comics. L'inferno di Emerson si pone il duplice obiettivo di adattare i versi della cantica infernale dantesca al linguaggio più immediato dei *balloon* e di realizzare un breve poema fumettato coinvolgente, appassionante e facilmente fruibile. L'idea è quella di realizzare un prodotto editoriale agevole, utile sia agli studenti delle scuole sia agli estimatori dell'universo fumettistico e letterario.

Il fumetto di Emerson si presenta come un vero e proprio omaggio alle terzine dantesche, le quali vengono parafrasate in un inglese spigliato e fluido. Inoltre, a supporto della narrazione fumettata, nel volume è presente un puntuale saggio su Dante Alighieri, sulla sua biografia e sulla sua poetica, realizzato con cura e dovizia di particolari da Kevin Jackson. Così, fumetto e saggistica si uniscono, dando vita a un'opera intelligente e utile anche in ambito didattico, capace di fornire da un lato una

lettura irriverente e intelligente del poema dantesco e, dall'altro, la ricchezza e la specificità dei dettagli storici e letterari.

Per quanto concerne invece la dimensione grafica, ancora una volta, il punto di riferimento è nuovamente Gustave Doré, le cui tavole vengono utilizzate dal fumettista per organizzare le ambientazioni all'interno delle vignette. Nasce così un fumetto studiato e consapevole, che onora gli endecasillabi danteschi conferendo loro un tono più leggero e scanzonato, affiancato da disegni d'autore pensati e realizzati nei minimi dettagli.

Dante per chi ha fretta

Dante per chi ha fretta si presenta come un'altra interessante storia a fumetti che narra il viaggio di Dante dalla selva oscura sino ai cieli paradisiaci. Realizzato da Henrik e Katarina Lange, il volume è stato pubblicato nel 2015 da Salani Editore con la traduzione di Alessandro Storti¹⁵.

L'opera si realizza in 243 pagine in cui compaiono, uno dopo l'altro, disegni inchiostriati in bianco e nero che raccontano il viaggio ultraterreno di Dante presentando il protagonista, i diversi personaggi e le molteplici ambientazioni come un insieme di ombre, che si susseguono nella narrazione conferendole un tono e un clima quasi evanescente e cupo allo stesso tempo.

Non sono presenti veri e propri *balloon* in cui è inserito il testo, infatti, la narrazione si muove attorno alle immagini nel tentativo di spiegare la scena e i personaggi che la abitano. L'effetto che ne risulta è davvero particolare, ma garantisce una lettura realmente spedita e dinamica, che costringe quasi a leggere il libro d'un fiato. I riferimenti alla *Commedia* sono molti e fedeli, sia a livello contenutistico sia a livello immaginativo, generando una versione del poema dantesco innovativa e allo stesso tempo rispettosa dell'originale.

Si tratta sicuramente di una riproposizione della *Divina Commedia* decisamente *veloce*, ma unica nel suo genere e adatta a un pubblico di ogni età e grado scolastico. Può rappresentare un buon mezzo per affrontare parte della biografia e dell'opera dantesca in modo alternativo e agevole, corredandone la lettura con approfondimenti e spiegazioni più minuziose.

¹⁵ H. Lange, K. Lange, *Dante per chi ha fretta*, Salani, Milano 2015.

Ancora una volta, l'obiettivo degli autori è quello di semplificare uno dei più importanti classici della letteratura italiana, come dimostra peraltro buona parte della produzione fumettistica di Henrik Lange, tra cui è doveroso citare *90 Classici da leggere per chi ha fretta* (2009, Cairo Editore), che vanno dal *Grande Gatsby* alle opere di Tolkien nel tentativo di renderle più fruibili dall'intero pubblico. A Dante e alla sua *Commedia* è stato invece dedicato un volume unico e singolo, al fine di omaggiare e celebrare l'avventura tutta umana di Dante nel mondo ultraterreno.

PaperDante: 700 anni dalla morte del poeta fiorentino

In conclusione, si ritiene doveroso citare una tra le moltissime pubblicazioni dedicate all'anniversario dei settecento anni dalla morte del poeta fiorentino: si tratta di una produzione che nasce per omaggiare il *capostipite* dei *balloons* danteschi, aventi come soggetto i personaggi Disney.

PaperDante viene pubblicato nel marzo 2021 da Giunti Editore, sotto un progetto e coordinamento grafico/editoriale tutto italiano: Emanuela Fecchio e Susanna Carboni¹⁶. L'intento è duplice e il fumetto stesso si presenta suddiviso in due parti: nelle prime 60 pagine gli autori disneyani Augusto Macchetto, Giada Perissinotto e Andrea Cagol riscrivono i primi anni della biografia di Dante, che viene rappresentato nelle vesti di un giovanissimo Paperino alle prese con il suo iniziale amore per la poesia e per la sua Beatrice, impersonata da Paperina, pronta anche in queste vignette a mostrargli la via da percorrere nelle avversità della vita.

Nella seconda parte del libro troviamo un elogio ai fumetti storici di cui si parlava pocanzi, l'*Inferno di Topolino* e l'*Inferno di Paperino*, in versione originale, sia nei testi che nella grafica.

Insomma, un'opera che unisce la modernità, rappresentata dall'inedita *graphic novel* iniziale ispirata alle vicende biografiche di *PaperDante*, alle radici del fumetto dantesco italiano di Guido Martina, Angelo Bioletto e Giulio Chierchini.

Terminando questo breve viaggio nei *balloon* danteschi, appare evidente quanto il linguaggio fumettistico sia capace di trovare un equilibrio nell'eterno e radicato dialogo fra parola e immagine, fra *logos* ed *eikon*. Nonostante le straordinarie potenzialità

¹⁶ E. Fecchio, S. Carboni (a coordinamento editoriale di), *PaperDante*, Giunti Editore, Milano 2021.

grafiche e narrative proprie di tale *medium*, ancora oggi il fumetto viene considerato come un prodotto d'arte minore, un surrogato della letteratura, una branca dell'editoria da non prendere troppo sul serio perché solo interessato a parodizzare e schernire.

L'attualizzazione, che passa attraverso ristrutturazioni letterarie innovative del poema dantesco realizzate, ad esempio, tramite l'uso del fumetto, consente di stabilire un legame emotivo ed empatico con un autore vissuto settecento anni fa ma che è riuscito a farsi portavoce di tematiche e sentimenti intramontabili, più che mai attuali.