

Introduction:

Dante and comics

Manuela Roccia
manuela.rocchia@unito.it

Federico Vercellone
federico.vercellone@unito.it

Divina Commedia represents Dante's most famous work: even if many centuries have passed, it still represents universal knowledge. Today comics are still perceived as consumer literature, however over time there have been many comics works that have reinterpreted in various ways *Commedia*. Various reinterpretations have been conducted using intertwined and different languages. Reinterpretations accompany Dante's world in today's world.

The issue entitled *Dante and comics* contains essays that investigate the links between *Commedia* and comics through two perspectives: philosophical, linguistic and literary. The authors develop a number of central subjects: comics as a transmedia medium based on drawn from reflections on aesthetics and the artistic improvisation practices; the role that comics can take as a medium to bring students closer to language and literature; the type of language found in the comics and an accurate analysis of the language itself; the results of classroom activities that start from texts taken from *Commedia*; an in-depth study about various visual *Commedia* translations that have followed one another over the centuries.

From the reflections it emerges versatility and liveliness offered by the transposition of *Commedia* into comics, allowing the texts to be examined on several levels of interpretation in which the possibilities arising from topics are recognized and broadened. Contributions have a philosophical, linguistic and literary impact.

Keywords: Dante, comics, philosophy, linguistics, literature

Introduzione

Dante e il fumetto

Manuela Roccia
manuela.roccia@unito.it

Federico Vercellone
federico.vercellone@unito.it

Questa sezione del volume 24 di *Itinera* nasce dal dibattito emerso durante il *Seminario di studi* che ha preceduto l'inaugurazione della mostra dal titolo *Dante e il fumetto*, svoltosi a Biella il 1 aprile 2022. L'evento ha rappresentato il momento conclusivo che l'*Università degli Studi di Torino* ha organizzato per celebrare Dante in occasione dei settecento anni dalla sua morte. La proposta si ispira all'idea espressa da Gianfranco Contini, secondo cui la *Commedia* è «un libro illustrabile, cioè un libro autorizzato dall'autore all'illustrazione perché contiene passi capitali in cui si è invitati a una rappresentazione visuale»¹.

Nei diversi contributi presenti, il fumetto, in particolare il fumetto ispirato alla *Commedia*, assume una nuova veste: diventa un *medium* transmediale, utile per avvicinare ed accompagnare gli allievi della scuola secondaria di primo e secondo grado alla scoperta dell'opera dantesca. Come indicato da Donato Pirovano nella *Premessa*, nella *Commedia* Dante ha «gettato le basi di un tempo nuovo con l'uomo al centro» e tale visione è richiamata dai documenti scolastici in cui si evidenzia il ruolo della scuola che pone al centro la persona ed ispira ad un «nuovo umanesimo»².

Il risultato è una raccolta multiforme, in cui l'indagine sui legami tra Dante ed il fumetto pone in luce le molteplici possibilità offerte dalla commistione tra differenti linguaggi.

¹ G. Contini, *Un nodo della cultura medievale: la serie Roman de la Rose-Fiore-Divina Commedia*, in G. Contini (a cura di), "Un'idea di Dante. Saggi danteschi", Einaudi, Torino 1970 [2001], p. 278.

² *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, 2012, pp. 5-7.

Il contributo di Alessandro Bertinetto espone il ruolo e le caratteristiche del fumetto inteso come *medium* transmediale, in particolare soffermandosi sulle parodie dantesche della Disney, sulla base di suggestioni tratte dalla riflessione sull'estetica e sulle pratiche artistiche dell'improvvisazione. Bertinetto prosegue con un'analisi sull'*Inferno di Topolino* di Guido Martina e Angelo Bioletto, che rappresenta l'esempio paradigmatico per comprendere il fumetto come ibrido transmedium e metafinzionale, capace di appropriarsi dei contenuti classici della letteratura, facendoli rivivere in una rilettura contemporanea.

Il saggio di Manuela Roccia e Giuseppe Noto ha lo scopo di illustrare le possibilità offerte dal fumetto come *medium* nell'educazione linguistica e letteraria. L'oggetto di indagine riguarda una recente pubblicazione di Disney, *Zio Paperone e il centounesimo canto*, realizzata come omaggio a Dante e alla *Divina Commedia*. La proposta è introdotta da un riferimento al mistero che avvolge il ritrovamento di alcuni canti della *Commedia* presumibilmente perduti. Si prosegue con una descrizione del *comics* come strumento utile nell'educazione linguistica e letteraria: infatti, si presenta un approfondimento sulle varietà linguistiche e sulla coesistenza di lingue diverse rintracciate nel fumetto, con un'attenzione dedicata sia all'idea di apprendimento continuo sia alla competenza di comprensione testuale, legando il tutto alle indicazioni contenute nei documenti scolastici ministeriali. Per concludere, si realizza un'accurata analisi della lingua e dei linguaggi inseriti nei dialoghi e nelle tavole, in particolare attraverso riferimenti ad elementi diafasici, diastratici e diacronici della lingua e ponendo in luce anche aspetti di coesione e coerenza che si sovrappongono su più piani interpretativi.

Il contributo di Mariano Somà si avvia con una descrizione del ruolo occupato dalla *Divina Commedia* sia in ambito scolastico, con riferimenti puntuali ai contenuti dei documenti ministeriali, sia nell'immaginario collettivo, attraverso un'illustrazione delle differenti trasposizioni a fumetti dell'opera dantesca, in particolare con gli esempi di Marcello Toninelli e GōNagai. Si prosegue con una precisa analisi di proposte didattiche realizzate in aula da allievi della scuola secondaria di primo grado in cui si richiede di creare un fumetto sulla base di testi danteschi. Gli esiti dimostrano che la possibilità di offrire ed utilizzare linguaggi differenti in commistione tra loro consente di ottenere risultati estremamente vari e vivaci. In questo modo, gli studenti possono

intraprendere un viaggio ideale che si avvia dalla letteratura, passa attraverso il fumetto e ritorna alla letteratura, creando un prodotto finale unico che testimonia la reale comprensione e personalizzazione dell'opera letteraria originale.

Chiude l'intera sezione del volume l'intervento di Celeste Cassina che delinea un quadro delle diverse traduzioni visive e artistiche dell'opera dantesca nei diversi secoli, iniziando dall'analisi delle tavole di Gustavo Dorè, realizzate nella seconda metà dell'Ottocento, e proseguendo con l'illustrazione della tradizione di *Dante nei fumetti* che affonda le radici nel primo Novecento e che conosce uno straordinario sviluppo lungo tutto il secolo sia in Italia che all'estero. Dall'*Inferno di Topolino* della Disney alla *Divina Commedia* di Marcello Toninelli, dal monumentale manga di Go Nagai all'*Inferno di Dante* di Hunt Emerson, le terzine di Dante catturano l'attenzione degli appassionati di fumetti di tutto il mondo, presentandosi non solo come un'interessante lettura per diletto, ma anche come un efficace strumento pedagogico, didattico e linguistico per gli studenti.

Il *comics* non è solo sinonimo di intrattenimento, ma diventa così un mezzo capace di adattare il complesso contenuto della *Divina Commedia* ad un pubblico di allievi della scuola primaria e secondaria, rivelandosi un *medium* efficace nel percorso di insegnamento apprendimento della lingua e della letteratura.