

## Presentazione

Gino Frezza, Ivan Pintor Iranzo



Ci è sempre parso che il fumetto avesse non pochi, e non occasionali, riferimenti all'opera di Dante. Questo numero della rivista *Dante e l'arte* è quindi uno spazio nel quale verificare in che modo gli elementi dell'immaginario dantesco – e le caratteristiche strutturali della poesia e del pensiero del grande fiorentino – possono aver contribuito all'identità mediale del fumetto, in alcune sue esperienze o fasi. Dal classico episodio de *L'inferno di Topolino* (1949-50), fino all'albo speciale della serie fantastica di *Dampyr* (2016), ormai è più di mezzo secolo che il fumetto italiano rende viva l'eredità dantesca e la ripercorre (la trasfigura e la rielabora) con le chiavi narrative e le forme espressive che gli sono tipiche. Ma anche il fumetto americano, quello inglese e quello giapponese, sia nella modalità dell'albo d'autore che del fumetto underground o del graphic novel o del manga, presentano opere che adattano e rilanciano, nei codici scritti-disegnati delle vignette sequenziali, l'universo dantesco, con una particolare predilezione per l'Inferno.

Un primo piano di ricostruzione da noi svolto, curando questo numero della rivista *Dante e l'arte*, è quello delle influenze dirette e degli adattamenti nelle logiche espressive del nostro medium – logiche talvolta paradossali ed eccentriche, come quelle della parodia, nei fumetti disneyani o in un'opera che traduce l'immaginario dantesco mescolandolo con le forme della comunicazione moderna e contemporanea: la *Divina commedia a fumetti* di Marcello Toninelli.

Un secondo piano di lavoro ha inteso invece cogliere dove i rapporti fra Dante e i fumetti fossero meno trasparenti, più mediati, più legati a rielaborazioni di lungo tragitto e, pur se non facilmente percepiti, non meno interessanti e cogenti. Si tratta delle relazioni dell'opera di Dante e del suo immaginario verso fumetti che, a prima vista, non sembrano collegati e che, a un'analisi in grado di intraprendere strade analitiche non istituzionali o non ortodosse, si manifestano invece profondamente segnati dai temi e dalle opzioni, filosofiche, culturali e poetiche, della *Commedia*.

Sia in quei fumetti che raccolgono in modo obliquo l'eredità di Dante, come in quelli che l'adattano in modo diretto, una delle premesse che attraversano questo numero monografico è l'atteggiamento archeologico. Sebbene in alcuni testi sia operato uno sforzo (dal sapore pionieristico) teso a disegnare una mappa del rapporto tra Dante e il fumetto – fornendo una bussola essenziale per la sua comprensione – la maggior parte degli approcci è segnata da una opzione per cui la *Commedia* è un testo non solo legato alla sua epoca ma, insieme, moderno, contemporaneo di quegli stessi fumetti su cui irradia il suo potere figurativo.

La mutabilità, e la capacità senza fine dell'opera di Dante di “danzare” con le forme dell'immagine sequenziale, con le “immagini-fantasma” che emergono tra le vignette, è la condizione grazie alla quale i contributi qui raccolti dimostrano un approccio fruttuoso. La *Commedia* è sia un punto di partenza che uno spazio di arrivo; grazie a essa i fumetti possono ambire ad ascendere (come lo stesso Dante personaggio della sua opera) attraverso il vasto e variegato fregio di quelle vignette che, negli albi fantastici o nei manga giapponesi, procedono verso quella “immaginazione senza immagini” in cui si conclude il viaggio figurativo di Dante in Paradiso.

Ci siamo riusciti o no, in questa impresa (non certamente completa, mancano alcuni saggi su fumetti iscritti in una rassegna ben più numerosa), la risposta è tutta nelle mani dei lettori di questo numero. Si può tuttavia concludere che l'immaginario dantesco si conferma un luogo d'elezione della cultura e della comunicazione dei fumetti, di quelli “classici” e di quelli contemporanei, vivo al di là di ogni aspettativa.