

Quel pasticciaccio meraviglioso: andata e ritorno in Giappone con Gō Nagai

di [Alberto Sebastiani](#)

Con *Il viaggio di Dante*, Emilio Pasquini offre una storia illustrata della *Divina commedia* usando miniature di manoscritti trecenteschi. L'intento è raccontare la vicenda, «come un'affabile *Comoedia pauperum*, i bassorilievi di una cattedrale», a un pubblico intimidito dal testo originale per invitarlo a cimentarsi con esso, perché, spiega Pasquini citando Gianfranco Contini, «Dante era un autore fondamentalmente popolare», e deve esserlo. Il libro si inserisce così in una tradizione “storica” di divulgazione della *Commedia* (Antonelli 2021), a cui le immagini hanno sempre contribuito; d'altronde, sempre citando Contini, la *Divina 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» (Pasquini 2015: 9-10). Non è un caso quindi se dal XIV secolo ad oggi si sono succedute edizioni illustrate in tutto il mondo, dalle miniature tardomedievali a [Gustave Doré](#), [William Blake](#), [Salvador Dalì](#), [Renato Guttuso](#), fino a Moebius e Lorenzo Mattotti. E a questo percorso visivo partecipa anche il fumetto, con citazioni, adattamenti parziali o integrali, seri, parodici e/o satirici, che dal secondo dopoguerra si sono moltiplicati non solo in Italia (Winter 2018, Biasiolo 2018, Dutel Lazzarin 2018, Cotugno Gargano 2016, Catelli Rizzarelli 2016, Salerno 2016 e 2014, Cotugno 2009, Guiducci Cantarelli 2004), come testimoniano ad esempio *Dante Shinkyoku* di Gō Nagai (1994-1995), *Inferno* di Marcel Ruijters (2008), *Dante's Divine Comedy. Inferno, Purgatory, Paradise* di Seymour Chwast (2010) e *Das Inferno* di Michael Meier (2012). Motivi di un tale successo sono numerosi: il fascino di classico, la notorietà della storia, il potenziale figurativo delle vicende, la struttura a episodi, la ricchezza narrativa del testo e della sua tradizione iconografica. L'*Inferno* è ovviamente la cantica più affrontata, e l'immagine dantesca, specie in Italia, è solitamente ispirata a alla descrizione di Boccaccio nel *Trattatello in laude di Dante* e ai ritratti di Giotto e Domenico di Michelino.

Dopo Topolino

Nel nostro paese, per limitarci a pochi esempi, il viaggio dantesco ha dato vita al celebre *L'Inferno di Topolino* di Martina e Bioletto del 1949-50, capostipite delle parodie disneyane italiane (Argiolas *et al.* 2013), a strisce quali *La Divina Commedia a fumetti. Inferno* di Toninelli, ad attualizzazioni come *Una crisi infernale* di Greggio, nonché a numerosi crossover con personaggi seriali e testate da Geppo a Martin Mystère, Dampyr e Lazarus LeDD. Dal punto di vista linguistico è stata affrontata in particolare la parodia Disney (Pietrini 2018 e 2008), in questa sede vogliamo invece affrontare *La Divina commedia* di Gō Nagai, ovvero l'omaggio del mangaka al poema di Dante, nonché il suo adattamento con intento divulgativo per il pubblico giapponese, una cultura lontana da quella cristiana, occidentale e medievale di Dante. È un manga diventato un classico ed è stato

edito più volte in Italia, prima da *d/visual* tra il 2006 e il 2007, con traduzione di Francesco Grippo, poi da J-Pop in tre volumi nel 2014 e in un unico volume nel 2019 (un omnibus a cura di Matteo de Marzo), tradotta da Giovanni Lapis (da cui citeremo). Il testo in italiano trecentesco è stato quindi trasposto per immagini e tradotto in giapponese contemporaneo, drammatizzato, sonorizzato con onomatopoeie, chiosato con passaggi esplicativi necessari ai lettori nipponici su personaggi ed eventi letterari, biblici, storici. È un adattamento delle tre cantiche, ma prevalentemente dell'Inferno, che ha attirato l'attenzione di diversi studiosi (Benucci 2020, Ciannella Martí Escayol 2018, Tirino 2018, Bombara 2018), i quali ne hanno studiato la genesi, la struttura, l'uso di meccanismi di significazione e rappresentazione propri del manga, il dialogo istituito con il poema dantesco e le variazioni, i tagli, le integrazioni, gli errori (segnalato anche dal traduttore è ad es. che Virgilio qui è stato chiamato dal Purgatorio, e non dal limbo, p. 44), la predilezione per il livello narrativo e per il senso letterale rispetto a quello allegorico all'interno di un processo interpretativo e creativo. Anch'esso si inserisce nella divulgazione dell'opera dantesca, ma in dialogo anche con la tradizione iconografica, in quanto riprende e rielabora le illustrazioni di Doré, con o senza interventi verbali (onomatopoeie, ideogrammi) e grafici (variazioni nella raffigurazione di ambienti e personaggi); la loro successione struttura il manga, e tra le une e le altre si snodano gli eventi, costruendo sequenze fumettistiche che decostruiscono l'illustrazione in dettagli, rendendoli parte delle vignette che la seguono o vi giungono.

Dall'italiano al giapponese all'italiano

Gli ipotesti sono quindi tanto la *Commedia* quanto le illustrazioni di Doré, entrambi centrali nella poetica del mangaka (che ha in essi un punto di riferimento anche per *Maō Dante* e *Devilman*). Non si tratta di una parodia comica, non attualizza il testo dantesco né la sua raffigurazione, non presenta anacronismi (se non nella panoramica iniziale di Firenze con la cupola di Brunelleschi, completata nel 1436). Gō Nagai mantiene la struttura originaria delle cantiche e la successione dei canti, divisi però in 14 capitoli per l'Inferno, 13 per il Purgatorio, 10 per il Paradiso. Il testo dantesco, parafrasato e tradotto *in* e poi *dal* giapponese, è riproposto all'interno di discorsi diretti (sia i momenti diegetici sia quelli mimetici) e nelle chiose (in didascalie o inserite nelle battute dei personaggi), oltre che per immagini nelle sequenze vignettistiche. La ri-traduzione è in un italiano tendenzialmente standard (es. conservazione di *egli/esso*, l'uso standard del congiuntivo) e, per quanto nei dialoghi, presenta fenomeni dello scritto formale, se non addirittura letterario (es. l'uso dell'anastrofe, o di *loro* dativale: *rende loro*) anche all'interno di frasi marcate più vicine all'oralità, come nelle dislocazioni «quest'umile Italia, egli combattendo la salverà!» (p. 30); «della forza necessaria per resistere a questo crudele viaggio... ne sarò io dotato?» (p. 41). I passaggi, anche con qualche errore forse da attribuire a refusi (es. Eurialo, Turno e Niso cambiano sesso: «quest'Italia, per cui le vergini Camilla, Eurialo, Turno e Niso, morirono...» *If I 106-108* > p. 30).

Un pastiche

Non è imitato l'italiano trecentesco di Dante, e in diversi casi la parafrasi attualizza espressioni desuete (es. il «ratto, ratto» degli accidiosi, *Pg XVIII 103*, diventa «presto, presto», p. 636), ma ciò

avviene accanto a scelte lessicali dal sapore letterario, e ad es. dell'emistichio dantesco «fidandomi di lui» (*If* XXXIII 17) l'argomento è aulicizzato in «fidandomi troppo di costui» (p. 478), così come «lo mondo è cieco» (*Pg* XVI 66) diventa «il mondo è alla stregua di un cieco!» (p. 622). Il risultato è un *pastiche* con un impasto linguistico di citazioni e registri diversi. Così la celebre terzina iniziale diventa: «mi sono forse allontanato della “retta via”, adesso, nel mezzo dell'importante viaggio della mia vita? / da quanto mi trovo in questa selva?» (p. 13), ponendo tra virgolette “retta via”, isolando ed evidenziando il sintagma, anche perché diventa un *refrain* all'interno dell'adattamento, e ritorna in Virgilio («oppure sono i tanti che, pur ricevendo il vero insegnamento, hanno voltato le spalle alla retta via!», p. 247; «l'inferno per chi è uscito dalla retta via», p. 266; «quest'uomo, Dante, sta cercando la retta via», p. 514), Marco Lombardo («perciò, se anche ora il mondo ha perso la retta via...», p. 624), con Cacciaguida («nella mia vita, nelle mie battaglie, sto io procedendo sulla retta via?», p. 745). Poche tavole dopo la *selva* diventa *selva oscura* («è forse destinata a finire in questa selva oscura?», p. 18), altro *refrain* del manga, che è invece un esempio di citazione. Del poema ritroviamo infatti emistichi («tra feltro e feltro», *If* I 105 > p. 30; «Poeta che mi guidi» *If* II 10 > p. 41) o, seppur con varianti, versi («Papé satàn! / Papé satàn aleppe!» p. 161 < *If* VII 1; «Io sono il conte Ugolino. E questi è l'arcivescovo Ruggeri» p. 477 < *If* XXXIII 13-14) e intere terzine: «per me si va ne la città dolente... / per me si va nell'eterno dolore. Per me si va tra la perduta gente. / Dinanzi a me non fuor cose create, se non eterne, e io eterno duro. / lasciate ogni speranza... / ... oh, voi che entrate!» (p. 57 < *If* III 1-3, 7-9). In questo come in altri casi cambiano la punteggiatura (tra *dolore* e *Per me* forse per segnalare l'interruzione del verso) e il lessico (attualizzato: *ne l'eterno* > *nell'eterno*; *etterne* > *eterne*; *ogne* > *ogni*; *intrate* > *entrate*), ma è particolarmente significativo l'inserimento dell'interiezione esclamativa prima del vocativo (*voi che* > *oh, voi che*), soluzione che ricorre anche in altre occasioni («O muse, o alto ingegno, or m'aiutate» *If* II 7 > «Oh, muse della più alta arte!» p. 38).

Un pasticciaccio

Il *pastiche*, se si consente il gioco di parole, si fa poi “pasticciaccio” perché non si riscontra un indirizzo preciso né in relazione alla conservazione delle espressioni latine, che possono essere tradotte o meno («In exitu Israël de Aegypto» *Pg* II 46 > «quando il popolo d'Israele lasciò l'Egitto» p. 517, ma *Te lucis ante* resta invariata, *Pg* VIII 13 > p. 555), né per l'onomastica, più volte modificata: Ulisse è grecizzato in Odisseo (p. 390), Franco Bolognese diventa Francesco (p. 590), per errore Ruggieri si trasforma in Ruggeri (p. 477), mentre Bertram dal Bornio recupera il nome provenzale, con un refuso, Bertrand de Born (p. 407) e a Ottacchero è preferito Ottocaro (p. 554). In alcuni casi i personaggi sono citati solo per nome come nel poema (es. Guido e Alessandro *If* XXX 77 > p. 419), in altri è aggiunto il cognome, per cui «ma riconoscerai ch'i' son Piccarda» (*Pd* III 49) diventa «io sono Piccarda Donati» (p. 722). Assai curiosa risulta invece la scelta di far usare a Virgilio la parola *escrementi* per rispondere a Dante nella bolgia degli adulatori («“E questo fetore?” “È perché la seconda bolgia è un inferno di escrementi...”», p. 322) quando nel poema leggiamo *sterco* e *merda* (*If* XVIII 113, 116), ma d'altronde Gō Nagai non mette in scena nemmeno il celebre «ed elli avea del cul fatto trombetta» (*If* XXI 139).

Anf e rumble

A livello espressivo, si riscontrano soluzioni grafico-verbali: le forme dei balloon e il lettering in grassetto per la modalità enunciativa, la conservazione della scrittura verticale giapponese per la partecipazione emotiva del parlante (es. chiamando: *Virgilio!*, *Dante!*, *Maestro!*, *Beatrice!?*; o per ordini: *Fermati!*, *Vattene!*; lamenti: *aah...*, *argh!*; insulti: *idiot!*), l'uso di puntini che frazionano parole per evidenziare imbarazzo o paura dei personaggi (es. *s... sì*; *que... quella*; *i... io*; *c... cosa?*), le combinazioni di segni interpuntivi secondo la morfologia del linguaggio visivo giapponese, ad es. *!?* per esprimere sorpresa e stranezza (Ciannella Martí Escayol 2018). Proprie della lingua del manga tradotto sono inoltre le urla dei dannati, le risate, con cui ad es. Dante esprime imbarazzo quando Virgilio lo richiama mentre cammina piegato tra i superbi (*Pg XII 1-9* > p. 592), e le interiezioni, presenti anche nel poema, ma qui in un numero infinitamente maggiore, usate per sintetizzare interi versi, addirittura cambiando quelle originarie: «Alto sospir, che duolo strinse in “uhi!”», *Pg XVI 64* > «aah!», p. 622. La sonorizzazione è inoltre affidata soprattutto alle onomatopее, peraltro classiche: es. *frush* e *frsh* per fruscio, *uff* per sbuffo, *flap* per battito d'ali, *sbam* per la porta, *tap tap* per i passi, *cip* per cinguettio, *flash* per lampo di luce, *sob* per pianto e *splash* per tuffo. Da notare che molte di esse sono accompagnate dalle onomatopее giapponesi (graficamente rilevanti nella tavola), e sono la traduzione di espressioni verbali nel poema (es. *Iena affannata*, *If I 22* > *anf*, p. 19), e possono sostituire anche eventi: il terremoto che spaventa Dante (*Pg XX 127-129*) non è nominato se non con un classico *rumble* sullo sfondo di una vignetta in cui delle linee cinetiche rivelano un tremore di Dante e Virgilio (p. 646).

Capolavoro grafico

Il “Dante ri-tradotto” che oggi è nelle mani dei lettori italiani è quindi senz'altro un capolavoro grafico, un testo imprescindibile per lo studio della poetica di Gō Nagai, uno strumento di riflessione sui problemi di traduzione interculturale e intermediale. Ma è anche *pastiche* linguistico per certi aspetti incoerente, spesso raffinato e sempre divertente. Anche se l'adattamento non ha una funzione ludica, infatti, esistono effetti comici, specie agli occhi del lettore italiano. A livello linguistico, ha un effetto senz'altro dissacrante per chiunque abbia incontrato la *Divina commedia* a scuola, magari detestandola: ora può riconciliarsi con una storia meravigliosa, almeno parzialmente. A livello di raffigurazione, non può che colpire la mangaficazione di figure e situazioni che perdono la loro consueta austerità: dall'uso di lacrime copiose e gocce di sudore per esprimere lo stato emotivo dei personaggi all'erotizzazione di Beatrice (pp. 120-123, non però nel Paradiso), dall'immagine allegorica per il cielo di Venere nel Paradiso con due figure che copulano (pp. 728-729) alla rappresentazione dei passaggi tra i Cieli come viaggi interstellari (pp. 716-717), nonché di Dante in corsa con tanto di linee cinetiche (es. per l'uscita dalla selva oscura, p. 19), o del suo svenimento che esprime lo spavento dopo la fuga dai Malebranche, in cui ha la lingua fuori (p. 358). La narrazione di tale fuga, peraltro, ha invece un evidente intento comico: Virgilio non si cala lungo il pendio verso la VI Bolgia portando Dante in braccio (*If XXIII 37-51*), ma gli urla di saltare e, mentre la guida scende con atletici balzi l'altro capitombola cadendo sul sedere (p. 356). Nel complesso, però, questo “pasticciaccio meraviglioso” è senz'altro una sorta di Dante apocrifo, ma coerente però l'intertestualità propria del poema e la sua vocazione popolare e di «libro illustrabile», come appunto diceva Contini, e con lui Pasquini.

[Dal 25 marzo al 30 aprile 2021 il festival Romics dedica una mostra virtuale alla Commedia di Gō Nagai: potete visitarla al sito <https://www.romics.it/>]

Bibliografia

Antonelli G. (2021), *Popolare o pop Dante ci risponde per le rime*, in “La lettura” – “Corriere della sera”, 3 gennaio

Argiolas P.P., Cannas A., Distefano G.V., Guglielmi M. (2013), *Le grandi parodie Disney. Ovvero i classici fra le nuvole*, Roma, Nicola Pesce

Benucci A. (2018), *Dalla Commedia ai comics: costanti e varianti di critica sociale nelle riscritture fumettistiche contemporanee dell’Inferno di Dante*, in *Dante pop. La «Divina Commedia» nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea*, a cura di Jérôme Dutel e Stefano Lazzarin, Manziana, Vecchiarelli, pp. 107-120

Benucci A. (2020), *Dante fra fumetti, manga e graphic novel: verso un’«iper-commedia»?*, in *Percorsi del testo. Adattamento e appropriazione della letteratura italiana*, a cura di Sergio Portelli e Karl Chircop, Firenze, Franco Cesati, pp. 21-29

Biasiolo M. (2018), «*Molto più della storia che rappresenta*». *Alcuni esempi di riscrittura a fumetti e in graphic novels della Divina Commedia dal secondo dopoguerra a oggi*, in *Dante pop. La «Divina Commedia» nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea*, a cura di Jérôme Dutel e Stefano Lazzarin, Manziana, Vecchiarelli, pp. 91-106

Bombara D. (2018), *Viaggi comic di Dante e Beatrice fra Giappone, USA e Italia: un’inedita Commedia dolorosa, combattiva, ma anche di umanissima semplicità quotidiana*, in *Dante pop. La «Divina Commedia» nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea*, a cura di Jérôme Dutel e Stefano Lazzarin, Manziana, Vecchiarelli, pp. 121-135

Catelli N., Rizzarelli G. (a cura di) (2016), *Poemi a fumetti. La poesia narrativa da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche*, in “[Arabeschi](#)”, n. 7, gennaio-giugno

Ciannella R, Martí Escayol M. A. (2018), “*Manga-fying*” *la Commedia: dialogismo testuale e visivo in Dante Shinkyoku di Gō Nagai*, in “Dante e l’arte”, n. 5, [Dante e il fumetto](#), pp. 135-176

Cotugno A. M. (a cura di) (2009), *Dante a fumetti*, Foggia, Edizione del Rosone

Cotugno A., Gargano T. (2016), *Dante pop. Romanzi, parodie, brand, canzoni*, Bari, ProgreDit

Dutel J., Lazzarin S. (a cura di) (2018), *Dante pop. La «Divina Commedia» nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea*, Manziana, Vecchiarelli

Guiducci P., Cantarelli L. (a cura di) (2004), *Nel mezzo del cammin di una vignetta*, Ravenna, Edizioni Rimini-Cartoon Club

Pasquini E. (2015), *Il viaggio di Dante. Storia illustrata della Commedia*, Roma, Carocci

Pietrini D. (2008), *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Firenze, Franco Cesati

Pietrini D. (2018), *Il Sommo Topolino nella selva oscura. Spunti per una lettura linguistica de L'Inferno di Topolino*, in "Dante e l'arte", n. 5, [Dante e il fumetto](#), pp. 81-104

Salerno V. (2016), "Commedie" di Dante: riscritture parodiche nella letteratura illustrata contemporanea, in «[Between](#)», VI, 12, pp. 1-11

Salerno V. (a cura di) (2014), *La parola del Poeta. Tradizione e "ri-mediazione" della «Commedia» di Dante nella cultura contemporanea*, Avellino, Sinestesie

Tirino M. (2018), *Manga Dante. Comunicazione interculturale e tradizione figurativa in Dante Shinkyoku di Gō Nagai*, in "Dante e l'arte", n. 5, [Dante e il fumetto](#), pp. 177-220

Winter U. (2018), *L'inferno up to date. Attualizzazioni dell'Inferno di Dante nei fumetti*, in "Dante e l'arte", n. 5, [Dante e il fumetto](#), pp. 61-80.

© Istituto della Enciclopedia Italiana - Riproduzione riservata