

Il Dante a fumetti in Spagna: Superlópez nell'*Infierno* (Jan, 1996)

Carlota Cattermole

Universidad Complutense de Madrid

carlottacattermole@ucm.es

<https://orcid.org/0000-0002-3603-7898>



Riassunto

Questo articolo propone la prima analisi di un fumetto spagnolo di ispirazione dantesca: *El Infierno* di Jan, appartenente alla celebre serie *Superlópez*. Lo studio indaga le strategie di attualizzazione in chiave parodistica adottate dall'autore, con particolare attenzione ai meccanismi grafici e narrativi impiegati per amplificare la comicità, costruita in gran parte sulla deviazione rispetto all'ipotesto. Inoltre, esamina il rapporto del fumetto con le sue fonti iconografiche, approfondendo le modalità con cui esse vengono reinterpretate e integrate nel linguaggio del medium fumettistico.

Parole chiave: Inferno; Dante; fumetti; Jan; Superlópez; parodia; comicità.

Abstract

This article presents the first analysis of a Spanish comic inspired by Dante's work: *El Infierno* by Jan, part of the well-known *Superlópez* series. The study examines the strategies of parodic adaptation employed by the author, with particular attention to the graphic and narrative mechanisms used to amplify the comic effect, largely based on deviation from the hypotext. Furthermore, it explores the comic's relationship with its iconographic sources, analyzing how they are reinterpreted and integrated into the language of the comic medium.

Keywords: Inferno; Dante; comics; Jan; Superlópez; parody; humor.

1. *Sul Dante a fumetti in ambito ispanofono: primi accertamenti*

Nel contesto degli studi sulla ricezione contemporanea della *Commedia*, uno dei fenomeni che ha suscitato più interesse critico negli ultimi tempi è rappresentato dalle trasposizioni fumettistiche dell'immaginario dantesco, capaci di sfruttare, coniugandole all'interno di uno stesso medium, le potenzialità iconiche e narrative del poema.¹ La vastità ed eterogeneità di tale fenomeno, in crescita esponenziale fin dagli anni Settanta del Novecento, attestano la trasformazione di Dante in una vera e propria icona pop (Lazzarin & Dutel, 2018; Antonelli, 2022), e confermano che la diffusione popolare del poema dantesco ha ormai raggiunto proporzioni globali (Winter, 2018).

Allo stato attuale delle ricerche è ampiamente documentata la presenza di Dante nella fumettistica non solo italiana, ma anche in quella francese, tedesca, belga, statunitense, e nel manga giapponese. Il contesto ispanofono, tuttavia, rimane ancora del tutto inesplorato: non esistono analisi dedicate a singoli fumetti in lingua spagnola, né questi vengono considerati negli studi a carattere panoramico realizzati sulla fumettistica ispirata a Dante. Nessuno dei ventisette fumetti considerati da S. Lazzarin (2020) nel suo "atlante" del fumetto dantesco proviene infatti dall'ambito spagnolo o ispanoamericano; U. Winter (2018, p. 63) cita invece nel suo regesto, seppur brevemente, una sola riscrittura a fumetti delle tre cantiche della *Commedia*, realizzata in Messico nel 2006, con sceneggiatura di J. Florido e illustrazioni di G. Sandoval Pérez (Sandoval Pérez & Florido, 2006).

Tuttavia, una ricerca preliminare condotta in rete e nei cataloghi delle principali biblioteche spagnole e ispanoamericane lascia intuire un contributo dei paesi di lingua spagnola alla storia del Dante a fumetti assai più significativo, e ancora tutto da esplorare. Sorprende, ad esempio, la precoce pubblicazione della *historieta* dal titolo *Divina Comedia*, apparsa nella collana di avventure *Periquín*, edita da Heras,² una delle prime case editrici ad offrire ai lettori spagnoli più giovani brevi fascicoli contenenti una sola storia a fumetti. Nei primi anni Settanta, in Messico, fa la sua comparsa un'attualizzazione horror

1. All'argomento sono stati dedicati, oltre a numerosi articoli apparsi su volumi e riviste, i numeri monografici della rivista *Arabeschi* (*Poemi a fumetti. La poesia narrativa da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche*, vol. 7, 2016), curato da N. Catelli e G. Rizzarelli, e della rivista *Dante e l'arte* (*Dante e il fumetto*, vol. 5, 2018) curato da G. Frezza e I. Pintor Iranzo. Ad essi si è affiancato, nel 2021, il volumen collettivo *"A riveder la china". Dante e i fumetti (e vignette) italiani dal XIX al XXI secolo*, curato da L. Canova, P. Rigo e L. Lombardo, a cui si rinvia per ulteriori approfondimenti bibliografici.
2. Cfr. la scheda corrispondente su Tebeosfera (2009) (s.d.). *Periquín* (1918, Heras). Novela en láminas 8. Disponibile su https://www.tebeosfera.com/numeros/periquin_1918_heras_-_novela_en_laminas-_8.html.

della cantica infernale promossa da Ediciones Latinoamericanas. È pubblicata inizialmente come *El Inferno de Dante* (1973), e riedita come *La Divina Comedia* nel 1976, con contenuto identico ma copertine realizzate *ex novo*. Dalle strisce in seppia reperibili sul sito *Tebeosfera*, si evince che la serie traduce in immagini il viaggio infernale di Dante, soffermandosi, con un approccio non comune, anche sulle storie seconde, riproposte – una per fascicolo – in chiave attualizzante.³ Liberamente ispirato alla vita di Dante è poi, nel 1983, uno dei fascicoli della collana “comic biografías”, pubblicata con intento didattico da Bruguera, con sceneggiatura di J. M. González Cremona e illustrazioni di J. Alonso (González Cremona & Alonso, 1983).

Si possono far rientrare nel catalogo anche quei fumetti in cui il poema dantesco, pur non essendo oggetto di un adattamento diretto, è evocato in modo esplicito o implicito. È questo il caso della *La divina comedia de Oscar Wilde*, con cui Javier De Isusi ha vinto in Spagna il Premio Nazionale del Fumetto nel 2020. Lo stesso si verifica nella graphic novel *Inframundo* di Pep Brocal, pubblicata nel 2019 dalla medesima casa editrice (Astiberri). La protagonista, che si addentra nell'inferno in cerca della gatta smarrita, è guidata nel suo viaggio sia da Dante sia da Bruce Lee. A questo breve elenco, che non ha pretese di essere esaustivo e che si auspica possa essere ampliato da ulteriori indagini, si potrebbero aggiungere le traduzioni in lingua spagnola di fumetti danteschi realizzati all'estero, come, ad esempio, quella della versione manga della *Commedia*, pubblicata nel 2011 da Herder, o quella dell'adattamento di Seymour Chwast, edito nel 2023 da Libros del Zorro Rojo. Infine, nel variegato repertorio del Dante a fumetti ispanofono, si distingue, per qualità e originalità, la rivisitazione della *Commedia* che si esamina in questo articolo: il fumetto *El inferno*, realizzato da Jan nel 1996 (Jan, 1997).

2. Superlópez nell'inferno: strategie di attualizzazione parodica nel fumetto dantesco di Jan

El inferno è un adattamento a fumetti della prima cantica della *Commedia* realizzato, nel 1996, dal celebre vignettista spagnolo Jan (pseudonimo di Juan López Fernández, 1939).⁴ Esso costituisce parte integrante della serie dedicata alle avventure di Superlópez, personaggio emblematico della fumettistica spagnola dell'ultimo trentennio del Novecento. È stato creato da Jan, su richiesta

3. Cfr. la scheda sul sito di Tebeosfera: Jacobo González, C. (2023) (s.d.). *La Divina Comedia* (1973, Latinoamericanas). Disponibile su: https://www.tebeosfera.com/colecciones/divina_comedia_la_1973_latinoamericanas.html.

4. La prima delle otto puntate dell'*Inferno* appare sul fascicolo 25 di *Mortadelo Extra* (febbraio 1996), pubblicato da Ediciones B. Il fumetto viene poi pubblicato per la prima volta

dell'allora direttore della casa editrice Euredit, come una parodia di Superman (Fraile, 2014). La serie, rivolta a un pubblico prevalentemente giovanile e caratterizzata da una dichiarata finalità didattica, ha subito, nei suoi quasi cinquant'anni di storia (1973-2022), un'evoluzione significativa sia nelle soluzioni grafiche, sia nella caratterizzazione dei personaggi principali. Anche la costruzione delle trame si è trasformata: nel tempo, la narrazione si è progressivamente allontanata dal modello statunitense oggetto della parodia, acquisendo una carica satirica sempre più accentuata.⁵

La rivisitazione dell'*Inferno* dantesco, appartenente all'ultima fase della serie di Superlópez, può essere anch'essa definita parodica, intendendo il termine parodia nel senso tecnico attribuitogli da G. Genette, ovvero come quel tipo specifico di pratica ipertestuale in cui la trasformazione dell'ipotesto risponde a un'intenzionalità ludica (Genette, 1997, p. 32). Da questo punto di vista, l'*Infierno* di Jan può essere considerato una sorta di parodia "al quadrato". La narrazione, suddivisa in otto episodi, si sviluppa infatti su due livelli distinti: la trasposizione transmediale dei contenuti danteschi (parodia di secondo livello) si svolge all'interno di una cornice narrativa (parodia di primo livello) che, oltre a garantire la continuità seriale attraverso la riproposizione di personaggi e ambientazioni familiari ai lettori di Superlópez, introduce l'antefatto dell'avventura infernale del supereroe.

Il direttore di *Llauna S.A.*, l'azienda in cui è impiegato Superlópez – o meglio Juan López Fernández, nella sua identità di ordinario lavoratore – dimostra la sua abituale incompetenza stringendo un'alleanza con Satana. Non è un caso che quest'ultimo ricordi nell'aspetto il Mefistofele del *Faust* (1926) di Murnau, interpretato da Emil Jannings: il *Faust* di Goethe è difatti un altro degli intertesti dichiarati del fumetto. Il tema del patto con il diavolo è reinterpretato da Jan in chiave umoristica: in cambio di un'ingente somma di denaro, il direttore accetta di occuparsi del marketing dell'*Inferno Park*, in piena ristrutturazione per far fronte all'aumento della domanda di condannati. Poiché la clausola per inadempimento contrattuale prevede la cessione dell'anima a Lucifero, e dato che il direttore si rifiuta infine di rispettare l'accordo,

integralmente nel fascicolo 28 dell'albo *Olé* (maggio 1996), sempre per Ediciones B. L'anno successivo è incluso nel volume antologico *Super Humor Superlópez* (n. 6). Nel 2005 rientra tra i fumetti selezionati per il numero 29 della serie *Las Mejores Historietas del Cómic Español*, edita da Unidad Editorial (cfr. Fraile, 2013).

5. Per una ricostruzione cronologica delle serie si rimanda a Fraile 2014, il quale suddivide la storia di Superlópez in tre macrotappe: 1) Tappa Prebruguera (Euredit) (1973); 2) Tappa Bruguera (1974-1986); 3) Tappa Ediciones B [1987-2001].

Superlópez è costretto a recarsi all'inferno per tentare di recuperare e distruggere il contratto.

La struttura multilivello del fumetto si complica ulteriormente attraverso il ricorso all'espedito narrativo del sogno. La dimensione onirica della *Commedia* è attualizzata da Jan per instillare il dubbio che tutti gli eventi narrati – dal patto con il diavolo all'impresa infernale che ne consegue – siano in realtà frutto dell'immaginazione notturna di Juan López Fernández. Tuttavia, tale sospetto non è mai né confermato né del tutto smentito: nell'ultima vignetta del fumetto, infatti, una volta concluso il viaggio infernale, l'incontro inaspettato di Juan con le Furie, dalle quali era fuggito nel sogno, annulla la separazione tra i due livelli narrativi e introduce un'irrisolvibile componente di ambiguità.

A mostrare a Superlópez la via d'accesso all'inferno è, suo malgrado, il *Diablo Cojuelo*, beffardo diavolello della tradizione folcloristica castigliana, storpio sin dalla caduta dai cieli, e divenuto personaggio dell'omonima opera di Luis Vélez de Guevara nel 1641. La scena iniziale del *Diablo Cojuelo* è ripresa e capovolta da Jan con grande ingegno. Nell'opera di Vélez de Guevara, lo studente Cleofás Leandro Pérez Zambullo, in fuga dalla giustizia e rifugiatosi per caso nella mansarda di un astrologo, libera il diavolello rompendo la bottiglia in cui era stato rinchiuso. Per ringraziarlo dell'aiuto, il *diavolo zoppo* gli fa da guida: dalla cima della torre di San Salvador, all'epoca la più alta di Madrid, scoperchia i tetti delle case per rivelargli, con feroce satira, la "*carne del pastelón*" (Vélez de Guevara, 2007, p. 80), ovvero l'ipocrisia e i vizi degli abitanti della città. Nel fumetto, la situazione appare invertita: è Superlópez a imprigionare il diavolello in una bottiglia, per poi, dall'alto del monumento a Colombo di Barcellona, farsi guidare da lui fino all'ingresso dell'inferno. Nella vignetta che raffigura la scena, il supereroe cita e al contempo nega il modello letterario a cui si ispira la sequenza, in una sorta di chiarimento implicito della tensione tra ripetizione e trasformazione che configura il procedimento parodico in atto (cfr. Hutcheon, 2011). Anche dal punto di vista iconografico, il fumetto di Jan instaura un dialogo con il precedente letterario: la vignetta che ritrae Superlópez sul monumento catalano richiama infatti l'illustrazione realizzata da Lorenzo Goñi per l'edizione del *Diablo Cojuelo* pubblicata da Ediciones Marte nell'anno 1965 (Velez de Guevara, 1965). [Figg. 1 e 2].

L'istituzione della coppia Superlópez-*Diablo Cojuelo*, e in particolare la fuga di quest'ultimo non appena i due atterrano nella selva infernale, risulta da un lato perfettamente coerente con il carattere malizioso del personaggio di Vélez de Guevara; dall'altro, sovverte le aspettative di un lettore che conosca, anche solo sommariamente, la trama della *Commedia*. Al posto della guida autorevole di Virgilio si trova infatti un diavolello con le stampelle, dispettoso, inaffidabile

e costantemente in fuga.⁶ Questo rovesciamento del modello dantesco genera un forte effetto comico.

Nell'inseguire il diavolo zoppo per cercare di sottrargli il contratto in suo possesso, Superlópez attraversa un inferno chiaramente modellato su quello dantesco: viene infatti rispettata la suddivisione in cerchi che si trova nell'ipotesto, così come l'ordine di apparizione dei diavoli custodi, intenti ad ostacolare con violenza il passaggio dell'intruso perché vivente. Analogamente, si mantengono le categorie di dannati del modello letterario, con la stessa disposizione e i relativi castighi, sebbene questi ultimi siano rivisitati in chiave attualizzante e, spesso, adattati al contesto culturale di ricezione del fumetto. I lussuriosi del secondo cerchio, ad esempio, sono diventati stupratori; tra gli eretici del sesto cerchio trovano posto anche i seguaci degli Hare Krishna. Nel gruppo dei violenti contro natura, che include vandali, piromani e inquinatori, compare un personaggio anonimo responsabile dell'inquinamento del fiume Besòs, a Barcellona; un altro è colpevole di aver provocato un devastante incendio mentre preparava illecitamente una paella all'aperto. Il procedimento modernizzante, tipico dei fumetti ispirati alla *Commedia* (Lazzarin, 2020; Winter, 2018), riguarda anche gli individui storici che popolano l'inferno: Napoleone, Stalin, Mussolini, Hitler e Franco ingrossano, ad esempio, le fila dei violenti contro l'umanità; Goebbels e Machiavelli quelle dei consiglieri fraudolenti; l'andaluso Clemente Domínguez y Gómez, noto ai suoi fedeli come papa Gregorio XVII, quelle dei papi simoniaci. Anche le infrastrutture infernali sono attualizzate: le diverse aree del parco avventura infernale sono collegate da mezzi di trasporto moderni, come navi e funivie, e controllate da uffici amministrativi che gestiscono in modo inefficace l'ammissione dei dannati e l'amministrazione dei contratti infernali, lasciando trasparire una critica all'organizzazione burocratica della società contemporanea.

Il gesto satirico, di ascendenza veleziana oltre che dantesca, è riconoscibile in numerosi momenti del fumetto e ha come bersaglio privilegiato la società spagnola, o, più specificamente, catalana, della fine degli anni Novanta. È evidente, ad esempio, la forte polemica nei confronti del processo di massificazione turistica di Barcellona, già in atto in quegli anni. Il parco divertimenti in cui è stato trasformato l'inferno dantesco evoca infatti l'inaugurazione, nel 1995, di PortAventura Park; la "lunga tratta" (*If* III, 55) degli ignavi dell'ipotesto

6. Il procedimento adottato da Jan ricorda quello messo in atto nell'*Inferno di Topolino* da Guido Martina e Angelo Bioletto, i quali istituiscono la coppia Dante-Topolino e Pippo-Virgilio (si veda Distefano, 2020). Si tornerà, alla fine dell'articolo, sul ruolo di mediazione svolto dalle parodie dantesche della Disney nell'opera di Jan.

è diventata una schiera di visitatori del parco, che seguono impazienti la bandiera di una guida turistica. Inoltre, ogni zona infernale offre ai suoi clienti diversi servizi ed esperienze turistiche: nel cerchio dei golosi è possibile rilassarsi in bagni termali e di fango, in quello degli eretici si noleggiavano tombe con riscaldamento centralizzato, di fronte a Medusa si può fare esperienza diretta della pietrificazione, presso la valle dei giganti – dove Nemrod è diventato oggetto di interesse turistico per la sua abilità costruttiva – si vendono souvenir e cartoline infernali, ecc.

Tuttavia, la rifunzionalizzazione in chiave moderna delle istanze denunciatorie della *Commedia* (Benucci, 2020) svolge nel fumetto di Jan un ruolo senz'altro importante, ma secondario: l'atteggiamento satirico cede infatti terreno di fronte all'intenzionalità umoristica, preponderante e spesso fine a sé stessa. La forte comicità di *El inferno* si basa, in primo luogo, sulle stesse strategie visive e retoriche impiegate da Jan negli altri fumetti della serie *Superlópez*. L'effetto comico del fumetto deriva infatti, da un lato, dalla resa grafica di situazioni divertenti e bizzarre, spesso al limite del surreale, e dall'espressiva gestualità dei personaggi; dall'altro, dalla manipolazione in senso umoristico della lingua. Tornano le interiezioni eufemistiche e desuete tipiche di Superlópez (“¡cachis en la mar!”, “¡caramba!”, “¡recórcholis!”); le nuvolette si riempiono di giochi di parole che tendono all'assurdo, dai *calembour* (“vamos a divertirnos un ratón”) alle figure etimologiche (“tú debes ser una gastador, porque gastas capa”). Usuali sono anche le alterazioni caricaturali di nomi propri (“Parchelona” al posto di “Barcelona”, “Palmar de la Trana” al posto di “Palmar de Troya”), così come le riformulazioni, con il ricorso a una semantica infernale, di alcuni proverbi della tradizione castigliana (“quieres darme gato por demonio” al posto di “quieres darme gato por liebre”).

Ad accrescere ulteriormente la comicità dell'*Inferno* contribuisce la sua natura di opera derivativa. Sebbene il fumetto possa essere fruibile indipendentemente dall'ipotesi dantesco, la piena comprensione della sua portata umoristica è riservata al “lettore consapevole” (Hutcheon, 2011, pp. 173-174), ossia a colui che, avendo una conoscenza pregressa del testo adattato, è in grado di considerare “l'adattamento in quanto adattamento” (Hutcheon, 2011, p. 23). In effetti, nell'attualizzare in chiave parodistica i contenuti dell'ipotesi medievale, il fumettista compie scelte narrative che implicano un confronto diretto con i versi danteschi e che presuppongono, a loro volta, una competenza analoga da parte del lettore. In assenza di questa consapevolezza, egli risulterebbe incapace di riconoscere le trasformazioni operate e di coglierne la comicità.

In alcuni casi, per riconoscere l'effetto umoristico del fumetto sono sufficienti conoscenze approssimative del testo dantesco, non necessariamente derivanti

da una lettura integrale, ma legate, ad esempio, a nozioni di base sulla topografia infernale, all'identità dei personaggi più celebri o ad alcune sequenze iconiche. È immediato, per esempio, il contrasto comico generato dalla trasformazione della scena di Caronte (*If* III, 82-136): il traghettatore infernale, costretto a trasportare nella sua barca anche Superlópez, pesante perché ancora in vita, si lamenta dei cambiamenti nella routine di lavoro che gli vengono imposti dai dirigenti infernali e sogna a occhi aperti il pensionamento. Un effetto simile si ottiene con la rappresentazione caricaturale di Flegias (*If* VIII), la cui iracondia è portata all'eccesso: una sequenza di vignette dal forte dinamismo lo presenta mentre urla furiosamente e poi afono. [Fig. 3]. Non sono necessarie conoscenze approfondite della *Commedia* nemmeno per poter apprezzare la comicità surreale derivante dalla rivisitazione in chiave taurina dell'incontro con il Minotauro (*If* XII, 1-27): per sfuggire alla sua furia, Superlópez utilizza il mantello rosso da supereroe come un *capote* da corridoio [Fig. 4]. Analogamente, è sufficiente conoscere il sistema di punizioni riservato ai simoniaci (*If* XIX) e ai seminatori di discordia (*If* XXVIII) per trovare divertente, da un lato, la trasformazione della terza bolgia in un bosco di gambe e, dall'altro, la serie di vignette che illustrano l'attraversamento della nona bolgia: uno dei dannati che Superlópez incontra non riesce a indicargli la strada perché privo di mani, mentre un altro gli chiede gentilmente di passargli le proprie gambe, non essendo in grado di raggiungerle.

Per cogliere la comicità di altre vignette è necessaria invece una conoscenza più approfondita dell'*Inferno* dantesco, specialmente quando la trasformazione parodica investe aspetti meno scontati dell'opera di origine o quando la sottigliezza dell'operazione ostacola il riconoscimento immediato della sequenza parodiata. Ne è un chiaro esempio il capitolo che attualizza l'episodio del Limbo (*If* IV), in cui l'atteggiamento riverente del poeta nei confronti della cultura classica si trasforma in un gesto dissacrante. Il supereroe incontra dapprima Giulio Cesare, che, prigioniero del proprio narcisismo, identifica tutti i fiumi e i ruscelli con il Rubicone, compreso l'Acheronte, per poi lamentarsi di Omero, che si è rifiutato di scrivere un poema sulla sua impresa, ritenendolo troppo moderno per i suoi gusti. Se questa scena risulta esilarante anche indipendentemente dal modello dantesco, un effetto comico più sofisticato scaturisce dalla sequenza successiva, che si basa invece sullo scarto con l'ipotesto. Superlópez si avvia verso il "nobile castello" (*If* IV, 106) e attraversa il "fumicello" (*If* IV, 108) che lo circonda, identificato da un cartello come "*el arroyo della verborrea*", ovvero il "ruscello della verbosità" [Fig. 5]. il gioco parodico risulta particolarmente efficace per un lettore in grado di riconoscere nell'allusione alla verbosità un'ironia nei confronti dell'eloquenza che, secondo alcuni commentatori

antichi, sarebbe allegorizzata proprio dal fumicello dantesco. Nella stessa vignetta, Superlópez riesce ad attraversare il ruscello perché le sue acque, a causa della sporcizia, si sono indurite: in tal modo, viene presa alla lettera e parodiata, con il conseguente effetto comico, la similitudine usata da Dante per alludere alla facilità di attraversamento del fiume (“questo passammo come terra dura”, *If* IV, 109). Poco oltre, nel superare le sette cerchie di mura che cingono il castello, il supereroe si lamenta della loro inutilità, attribuendone la presenza alla volontà di fargli svolgere un lavoro superfluo. Qui l'ironia è chiaramente rivolta alla densità allegorica della sequenza e ai dibattiti interpretativi che ne sono derivati. Infine, una volta dentro il castello, Superlópez incrocia per un attimo il diavolo zoppo, temporaneamente bloccato nella sua fuga dalle chiacchiere sterili della “filosofica famiglia” (*If* IV, 131).

Una simile competenza da parte del lettore è richiesta dalle vignette che traducono visivamente la sequenza dantesca che si svolge presso le mura della città di Dite (*If* VIII, 65-130; *If* IX, 1-133). Anche nel fumetto, le furie cercano di ostacolare l'accesso del viandante, ma a sbloccare la situazione non è l'intervento del messo celeste (*If* IX, 106-133), bensì un'arguzia di Superlópez: egli riesce a distrarle facendo leva sulla loro vanità e indirizzandole da Llongueras, celebre parrucchiere con sedi a Madrid e Barcellona. Segue una vignetta in cui Superlópez, accortosi dell'imminente arrivo della Gorgone, si rivolge direttamente al lettore per metterlo in guardia e sollecitarlo a distogliere lo sguardo dal mostro [Fig. 6]. Il contenuto della nuvoletta intreccia due momenti distinti del testo dantesco: da un lato la scena in cui Virgilio, dopo aver esortato Dante a voltarsi e a chiudere gli occhi, si assicura della sua protezione sovrapponendo le proprie mani a quelle del discepolo (*If* IX, 55-60); dall'altro, l'appello al lettore che segue (“O voi ch'avete li 'ntelletti sani / mirate la dottrina che s'asconde / sotto il velame de li versi strani”; *If* IX, 61-63). In questo caso, il procedimento di trasformazione ipertestuale è molto raffinato, poiché non si limita a modificare un aspetto della trama, ma stravolge in chiave ironica un'espedito stilistico fondamentale della *Commedia*: l'appello al lettore.

Dipende in gran parte da una conoscenza non superficiale dei versi danteschi la potenzialità umoristica insita in una serie di situazioni narrative legate al mantello rosso che indossa Superlópez. Pur essendo un elemento distintivo del supereroe in tutta la serie fumettistica di Jan, il mantello acquisisce nel fumetto un significato più rilevante, diventando un chiaro corrispettivo parodico del cappuccio rosso attribuito al poeta nella tradizione iconografica. L'aggancio testuale con l'ipotesto si trova, con ogni probabilità, nel canto XXIV dell'*Inferno*, laddove il poeta, nel narrare la faticosa ascesa tra le rovine del ponte crollato che conduce dalla sesta alla settima bolgia, afferma – con riferimento agli

ipocriti da cui si è appena congedato – che essa “non era via di vestito di cappa” (*If* XXIV, 31).⁷ Questa annotazione fornisce a Jan lo spunto per un’ articolata invenzione narrativa che potenzia il dinamismo delle vignette. Superlópez si accorge di aver perso il mantello mentre si trova presso gli ipocriti e apprende da uno di loro che potrebbe essere stato rubato dai ladri della bolgia successiva. Poco dopo, è sicuro di averlo ritrovato addosso a un seminatore di discordia nella nona bolgia, ma, quando glielo sottrae con violenza, scopre che si tratta di una falsificazione. Infine, giunto nella decima bolgia, incontra una schiera di falsari affetti da orticaria che, per distrarlo, hanno assunto le fattezze del diavolo zoppo e indossano mantelli rossi sulle spalle [Fig. 7]. Non appena si rende conto dell’inganno, Superlópez si reca nel laboratorio in cui i falsari fabbricano imitazioni del suo mantello, riuscendo infine a recuperarlo prima di avviarsi verso il Cocito.

Anche nella trasposizione a vignette dell’episodio del pozzo dei giganti, l’esperienza di lettura è arricchita dalla possibilità di cogliere lo scarto ludico tra l’ipotesi dantesco e il suo adattamento. Al posto del fragoroso suono emesso dal corno di Nembrot nel canto XXXI dell’*Inferno* (vv. 11-18) nel fumetto troviamo un brano musicale prodotto dalla sua tromba, talmente assordante che Superlópez è costretto a saltare sulle spalle del gigante per chiudere la campana dello strumento e bloccare l’uscita sonora. Le parole incomprensibili pronunciate dal Nembrot dantesco (v. 67), isolato nella propria incomunicabilità per aver ideato la Torre di Babele, si trasformano in un esilarante miscuglio di italiano, spagnolo, tedesco, inglese e catalano. Con questa lingua ibrida, il gigante rimprovera Superlópez per avergli rotto lo strumento musicale: “Who hat estat el imbroglione”, “me has avariato la meva trompet”.⁸ Nella reazione del supereroe, che mentre si allontana dal gigante lo invita a aderire alla normalizzazione linguistica, si può cogliere un’ironia nei confronti delle politiche linguistiche promosse dal governo della Catalogna per la tutela del catalano, in particolare della *Ley de Normalización Lingüística* del 1983.

La sequenza immediatamente successiva è particolarmente riuscita: il fumettista spagnolo costruisce la comicità sulla fusione tra la scena iniziale del

7. Una simile proposta interpretativa si trova già nella pubblicazione dedicata al fumetto sul blog di P. Vicente (2014).

8. Non è questa l’unica sequenza del fumetto in cui l’ibridismo linguistico viene impiegato come strategia umoristica. Anche il Ciacco del fumetto, oste e cuoco di un’osteria italiana dove il fango – elemento chiave del contrappasso dei golosi (*If* VI, 7-12) – è diventato l’ingrediente esclusivo, si esprime in un divertente misto di pseudo-italiano e spagnolo: “Maraviglioso. Tienes que venire a mi taberna” [sic]; “retiro lo detto” [sic], ecc. L’italianizzazione del personaggio è probabilmente dovuta al fatto che Ciacco è il primo dannato dantesco con cui Superlópez conversa nell’*Inferno*.

canto XXXI dell'*Inferno* e il celebre capitolo VIII del *Don Quijote de la Mancha* di Cervantes. Al di là di una possibile, ma non accertata, influenza diretta, è evidente – come osservato da molti critici (si veda, da ultimo, Gargano, 2010) – l'affinità tra questi due passi letterari. La sequenza dantesca in cui il viandante scorge in lontananza il pozzo dei giganti, inizialmente scambiandoli per alte torri (*IfXXXI*, 20-44), appare infatti invertita nell'episodio cervantino, in cui il cavaliere errante, in preda al delirio, confonde i mulini a vento con dei giganti e li affronta in combattimento.⁹

È notevole l'operazione ipertestuale condotta dal fumettista per mettere in dialogo i due testi. Lasciatosi alle spalle Nembrot, Superlópez si imbatte in un altro gigante e scoprendo che si tratta di Briareo, esprime a voce alta la propria sorpresa: "Anda, el gigante de Don Quijote". La reazione confusa di Briareo, che non capisce il riferimento dell'intruso, costringe il supereore a una breve spiegazione dell'episodio cervantino dei mulini a vento [Fig. 8]. Nella *Commedia* il viandante non riesce a vedere Briareo, perché troppo lontano dal posto in cui si trova (*IfXXXI*, 103). Jan gli assegna invece un ruolo di primo piano perché si tratta dell'unico dei giganti che Cervantes nomina esplicitamente.¹⁰ Per la sua resa grafica, Jan trae spunto dalla descrizione che Virgilio offre al viandante (*IfXXXI*, 104-105), oltre che alla tradizione iconografica legata all'Efilte dantesco, avvinto da catene proprio come lo "smisurato Briareo" (*IfXXXI*, 98).

La sequenza può essere letta in modo ingenuo, indipendentemente dall'ipotesto dantesco, ma la sua complessità e forza comica si rivelano appieno a un lettore capace di cogliere la strategia ipertestuale messa in atto da Jan sfruttando, a scopo narrativo, l'affinità esistente tra i testi di Dante e Cervantes.

Dall'adattamento fumettistico dell'*Inferno* emerge in modo chiaro il meticoloso lavoro di documentazione che ne ha preceduto la realizzazione. Si avverte infatti, come in tanti altri fumetti a ispirazione dantesca,¹¹ la funzione di mediazione figurativa svolta dalle celebri illustrazioni di Gustave Doré, divenute "punto di riferimento obbligato" (Battaglia Ricci, 2018, p. 245), per

9. Il rapporto intertestuale tra i due testi diventa ancora più evidente se si considera la similitudine con cui Dante introduce la prima visione di Lucifero nell'*Inferno*, paragonandolo proprio a un mulino a vento: "Come, quando una grossa nebbia spira / o quando l'emisperio nostro annotta, / par di lungi un molin che 'l vento gira, / veder mi parve un tal dificio allotta" (*IfXXXIV* 4-7).

10. È Don Chisciotte stesso a pronunciare il suo nome: nel momento in cui cominciano a muoversi le pale dei mulini a vento, il cavaliere si lancia contro di essi ed esclama: "Pues aunque mováis más brazos que los del gigante Briareo, me lo habéis de pagar" (Cervantes 1998, p. 95, vol. 2).

11. Così ad esempio Lazzarin 2020, p. 69: "La versione figurativa di Dante proposta da Doré è, non a caso, quella che esercita la più profonda influenza sui comics di ispirazione dantesca".

ogni successivo tentativo di interpretazione visiva del poema. Jan attinge frequentemente all'immaginario visivo di Doré, e la sua fedeltà al modello risulta evidente in diverse vignette. Un esempio significativo è la raffigurazione dell'arrivo di Caronte [Figg. 9 e 10], in cui si riscontrano affinità iconografiche nella composizione dell'immagine, nella postura del traghettatore e nell'inclinazione della barca, oltre che nella configurazione dinamica della scena. Anche la rappresentazione di Gerione richiama chiaramente Doré: sia nella resa della "faccia d'uomo giusto" (*If*XVII 10), che guarda lo spettatore con un'espressione benevola, sia nella posizione delle zampe leonine, pronte ad afferrare la preda [Figg. 11 e 12]. Un'ulteriore testimonianza dell'influenza doriana si riscontra nella vignetta dedicata a Bertran de Born, in cui il personaggio è collocato a sinistra, su un piano elevato rispetto al suo interlocutore, e sostiene con la mano destra la propria testa mozzata e barbata, "a guisa di lanterna" (*If*XXVIII 122) [Figg. 13 e 14].

Oltre a riprendere singole immagini, Jan si ispira talvolta alla disposizione sequenziale delle incisioni di Doré. Ad esempio, viene riproposta la sequenza di illustrazioni che mostra, dapprima, l'arrivo di Dante e Virgilio nel cerchio degli eretici, con un'inquadratura ampia che enfatizza il nuovo ambiente infernale, e successivamente il colloquio dei poeti con Farinata, ora fulcro dell'attenzione dello spettatore.¹² In questo modo, Jan riconosce e traduce in vignette uno degli aspetti più innovativi del progetto iconografico di Doré: l'uso di procedimenti proto-cinematografici per rappresentare in forma sequenziale il *continuum* narrativo della *Commedia* (La Salvia, 2016, pp. 283-287) [Figg. 15-18]. Un altro aspetto distintivo dell'opera di Doré, ovvero l'attenzione alla dimensione paesaggistica (La Salvia, 2016, p. 283), si riflette anche nel fumetto di Jan. Un esempio significativo è la vignetta che introduce per la prima volta Lucifero: la composizione ricalca fedelmente la fonte iconografica, collocando il demonio sullo sfondo con la metà del corpo fuori dalla ghiaccia (*If*XXXIV 29), mentre davanti a lui si estende il paesaggio gelato della Giudecca. Jan adotta la stessa strategia impiegata da Doré per rendere visivamente le colossali dimensioni dell'"[i]mperador del doloroso regno" (*If*XXXIV, 28): inserendo Superlópez nella scena, come Doré aveva fatto con i due poeti, il fumettista crea un efficace gioco di proporzioni, simile a quello descritto da Dante nei versi 30-31 dello stesso canto per mettere in risalto la sproporzione tra il suo corpo e quello di Lucifero. [Figg. 19 e 20]. Il dialogo

12. La prima immagine è posta da Doré quale commento visivo dei versi 127-128 del canto IX; la seconda all'altezza dei versi 41-42 del canto X. Nella seconda vignetta del fumetto, tuttavia, Jan sostituisce Farinata con Epicuro.

intertestuale che il fumetto stabilisce con le incisioni di Doré è apertamente esibito, quasi sfidando il lettore a riconoscere le fonti iconografiche delle vignette e a individuare le deviazioni rispetto al modello.

Se è ben documentata l'influenza esercitata dall'immaginario visivo di Doré sui fumetti di ispirazione dantesca, meno studiati sono, invece, i debiti che si instaurano all'interno dello stesso medium fumettistico. Da questa prospettiva, nell'adattamento parodico di Jan si percepisce chiaramente il ruolo di mediazione svolto dall'*Inferno di Topolino* – la celebre trasposizione a fumetti della cantica infernale, con sceneggiatura di G. Martina e disegni di A. Bioletto, che nel 1949 inaugura in Italia la serie delle parodie Disney (Martina & Bioletto, 2016) – e, in misura minore, dal più tardo *L'Inferno di Paperino* (1987), illustrato da G. Chierchini con il contributo, nella sceneggiatura, di M. Marconi (Chierchini, 2016). Le somiglianze tra i fumetti sono numerose e riguardano sia le soluzioni grafiche sia le modalità di attualizzazione dei contenuti dell'ipotesto. Una delle affinità più evidenti dal punto di vista grafico tra il fumetto di Jan e l'*Inferno di Topolino* si riscontra, ad esempio, nella segnaletica infernale: i cartelli che indicano la posizione dell'imbarcadere da cui parte la nave per l'Inferno sono infatti praticamente identici [Figg. 21 e 22]. Analoga è anche la proibizione di gettare spazzatura per terra, resa esplicita dai cartelli posti all'ingresso della selva dei suicidi.

Nella trasposizione figurativa della pena inflitta agli avari e ai prodighi (*If* VII), si verifica un interessante intreccio di mediazioni visive: Jan ricorre con ogni probabilità al modello di Chierchini, che a sua volta si ispira all'interpretazione di Doré.¹³ Nel percorso che conduce dai versi di Dante al fumetto spagnolo, i massi che i dannati dell'ipotesto spingono con il petto ("per forza di poppa", *If* VII, 28) assumono progressivamente, in modo sempre più esplicito, le fattezze di sacchi colmi di denaro [Figg. 23-25]. Questi pesano sulle spalle dei personaggi del fumetto: alla pena infernale si sovrappone, pertanto, quella che Dante riserva ai superbi purgatoriali, curvi sotto pesanti macigni (*Pg* X, 119).

Oltre alle puntuali riprese grafiche e contenutistiche, Jan trae spunto dai fumetti della Disney italiana anche per la struttura della sua opera. Probabilmente dall'adattamento di Martina e Bioletto deriva infatti l'idea di ricorrere all'espedito del sogno come strategia narrativa per segnare il passaggio tra la cornice seriale e la parodia dantesca vera e propria. Analogamente, la sequenza conclusiva dell'avventura infernale di *Superlópez* sembra ispirarsi a quella

13. La presenza del modello iconografico di Doré nell'*Inferno di Topolino* è stata ampiamente studiata. Si rinvia a Forte (2021, pp. 71-72), a cui si rimanda per ulteriori indicazioni bibliografiche.

corrispondente nell'*Inferno di Topolino*. Nella versione di Martina e Bioletto, il posto che Dante assegna a Bruto e Cassio nell'ipotesto è occupato dagli stessi autori del fumetto, puniti dal poeta in quanto "massimi traditori" del testo della *Commedia*, salvo poi essere assolti. Nell'*Inferno* di Superlópez, invece, non appena Lucifero si vede saltare sulla testa l'intruso, si lamenta del fatto che, come già Dante prima di lui, costui sia riuscito a eludere i sistemi di controllo dell'*InfernoPark*, che andrebbero dunque aggiornati [Fig. 26].

Pur nella loro diversità, le sequenze risultano accostabili perché entrambe svolgono una significativa funzione metaletteraria. Nel caso di Martina e Bioletto, l'ingresso in scena di Dante autore porta in primo piano "la discussione sul valore culturale della parodia a fumetti" (Distefano, 2020, p. 13). Si tratta di una "strategia retorica volta più a legittimare ciò e colui che si dichiara inferiore [il fumetto e i suoi autori], che non a stabilire l'autorevolezza, mai effettivamente in discussione, di colui o di ciò di cui alla lettera si afferma la preminenza [la *Commedia* e Dante]" (Distefano, 2020, p. 13). Nel fumetto di Jan, il riferimento esplicito a Dante personaggio rivela al lettore meno consapevole la natura derivativa dell'opera, fornendo così una chiave di lettura fondamentale. La scena invita il pubblico a considerare l'"adattamento in quanto adattamento" (Hutcheon 2011), ovvero entrare nel gioco parodico incorporando il testo della *Commedia* nel proprio orizzonte di lettura. In questo modo, Jan sembra anche voler suscitare interesse per l'opera originale, e, forse, addirittura stimolare il pubblico abituale della serie di Superlópez alla lettura completa o parziale dell'*Inferno* dantesco.

La presenza in rete di blog che offrono al pubblico spagnolo le informazioni sull'ipotesto dantesco necessarie allo smascheramento parodico conferma che il fumetto, come molti altri prodotti culturali popolari di ispirazione dantesca, può contribuire alla rivitalizzazione del testo canonico della *Commedia*, permettendole di raggiungere nuovi lettori. Non vi è dubbio che, in Spagna, l'avventura infernale di un personaggio iconico come Superlópez, amato da generazioni di lettori, abbia spesso rappresentato un primo approccio a Dante e all'immaginario infernale. Questo evidenzia, come sottolinea L. Hutcheon, che per il lettore meno consapevole gli adattamenti "hanno la possibilità di capovolgere fattori sacrosanti come l'originalità e la priorità" (Hutcheon, 2011, p. 174), offrendo una nuova prospettiva sulle opere del passato e ampliandone la ricezione.

BIBLIOGRAFIA

- Alighieri, D. (2021). *Commedia* (a cura di G. Inglese). Firenze: Le Lettere. Antonelli, G. (2022). *Il Dante di tutti. Un'icona pop*. Torino: Einaudi.
- Battaglia Ricci, L. (2018). *Dante per immagini. Dalle miniature trecentesche ai giorni nostri*. Torino: Einaudi.
- Benucci, A. (2018). Dalla "Commedia" ai Comics: Costanti e varianti di critica sociale nelle riscritture fumettistiche contemporanee dell'"Inferno" di Dante. In S. Lazzarin & J. Dutel (Edd.), *Dante pop. La Divina Commedia nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea* (pp.107-120). Manziana: Vecchiarelli.
- Benucci, A. (2020). Dante fra fumetti, manga e graphic novel. Verso un iper-"Commedia"? In S. Portelli & K. Chircop (Edd.), *Percorsi del testo, Adattamento e appropriazione nella letteratura italiana* (pp. 21-30). Firenze: Franco Cesati.
- Brocal, P. (2019). *Inframundo*. Bilbao: Astiberri.
- Canova, L, Rigo, P., & Lombardo, L. (Edd.), *"A riveder la china". Dante e i fumetti (e vignette) italiani dal XIX al XXI secolo*, Venezia: Ca' Foscari.
- Catelli, N. & Rizzarelli, G. (Edd.). (2016). Poemi a fumetti. La poesia narrativa da Dante a Tasso nelle trasposizioni fumettistiche [numero monografico]. *Arabeschi*, 7, 158-297.
- Chwast, S. (2023). *La Divina Comedia de Dante* (M. Borrás, Trad.), Barcelona: Libros del zorro rojo.
- Cervantes, M. de (1998). *Don Quijote de la Mancha* (edición del Instituto Cervantes dirigida por Francisco Rico con la colaboración de Joaquín Forradellas; estudio preliminar de Fernando Lázaro Carreter, 2 Voll.). Barcelona: Crítica.
- De Isusi, J. (2019). *La divina comedia de Oscar Wilde*. Bilbao: Astiberri.
- Distefano, G. V. (2020). Fenomeni di ibridazione nelle Parodie Disney di argomento dantesco. *Cahiers d'études romanes*, 40, 229-243.
- Forte, A. (2021). [Il Dante di Guido Martina e altre storie disneyane ispirate al poema dantesco. In L. Canova, P. Rigo & L. Lombardo \(Edd.\), "A riveder la china". Dante e i fumetti \(e vignette\) italiani dal XIX al XXI secolo \(pp. 65-88\). Venezia: Ca' Foscari.](#)
- Fraile Vyeto, D. (2013). *El Inferno* (Jan 1996). Disponibile su <https://www.cachislamar.com/tebeos28.htm>
- Fraile Vyeto, D. (2014). Superlópez, la medianía de acero. In Alcazar, J. (Edd.), *Jan, el genio humilde* (pp. 225-308). Sevilla: ACyT Ediciones (Asociación cultural Tebeosfera)
- Frezza, G. & Pintor Iranzo, I. (Edd.). (2018). Dante e il fumetto [numero monografico]. *Dante e l'arte*, 5.
- Gargano, A. (2010). Gigantes, torres, molinos. Dante. "Inferno" XXXI; Cervantes, "Quijote" I, 8. *Anuario de Estudios Cervantinos*, 6, 91-102.
- Genette, G. (1997). *Palinsesti: La letteratura al secondo grado*. Torino: Einaudi.
- González Cremona, J. M. & Alonso, J. (1983). *Dante*. Barcelona: Bruguera.
- Hutcheon, L. (2011). *Teoria degli adattamenti. I Percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media* (G.V. Distefano, Trad.). Roma: Armando.

- Jacobo González, C. (2023) (s.d.). La Divina Comedia (1973, Latinoamericanas). https://www.tebeosfera.com/colecciones/divina_comedia_la_1973_latinoamericanas.html
- Jan (1997): *El Infierno*. In *Super humor Superlópez*. Barcelona: Ediciones B.
- La Divina Comedia: el manga*. (2011). (M. Madinabeitia, Trad.) Barcelona: Herder.
- La Salvia, A. (2016). Dante e Doré. L'aura della "Divina Commedia" nell'arte moderna. In M. A Terzoli & S. Schütze (Edd.), *Dante und die bildenden Künste: Dialoge Spiegelungen Transformationen* (pp. 281-301). Berlin/Boston: De Gruyter.
- Lazzarin, S. & Dutel, J. (Edd.). (2018). *Dante pop. La Divina Commedia nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea*. Manziana: Vecchiarelli.
- Lazzarin, S. (2020). Per un atlante del fumetto dantesco. Sondaggi, analisi, congetture. *Italianistica: rivista di letteratura italiana*, 49(2), 59-71.
- Martina, G. & Bioletto, A., (2016). L'Inferno di Topolino [1949]. In Carboni, S. (Edd.), *L'Inferno di Topolino e altre storie ispirate a Dante Alighieri* (pp. 11-83). Firenze/Milano: Giunti.
- Sandoval Pérez, G., & Florido, J. (2006). *La divina comedia*. México: Clío.
- Tebeosfera (2009) (s.d.). Periquín (1918, Heras). Novela en láminas 8. https://www.tebeosfera.com/numeros/periquin_1918_heras_-_novela_en_laminas-8.html.
- Vélez de Guevara, L. (1965). *El Diablo Cojuelo* (L. Gofí, Illustr.) Barcelona: Marte.
- Vélez de Guevara, L. (2023). *El Diablo Cojuelo* (E. Rodríguez de Cepeda, Ed.). Madrid: Cátedra, Letras Hispánicas.
- Vicente, P. (2014). (s.d.). 44. Infierno, in *La lectura cronológica de Superlópez*. Disponible in: <https://superlopezcronologico.blogspot.com/2014/02/44-el-infierno.html>
- Winter, U. (2018). L'inferno up to date. Attualizzazioni dell'Inferno di Dante nei fumetti. *Dante e l'arte*, 5, 61-80.



Fig. 1. Il diavolo zoppo e lo studente Cleofás Leandro Pérez Zambullo sulla torre di San Salvador di Madrid. Illustrazione di L. Goñi (1965).



Fig. 2. Il diavolo zoppo e Superlópez sul monumento a Colombo di Barcellona.



Fig. 3. Flegias diventa afónico a causa della urla.



Fig. 4. Superlópez torea il Minotauro con il suo mantello rosso.



Fig. 5. Superlópez attraversa il “fiumicello della verbosità”.



Fig. 6. Superlópez si rivolge al lettore per avvertirlo del pericolo della Gorgona.



Fig. 7. I falsari assumono le fattezze del diavolo zoppo e portano sulle spalle copie del mantello di Superlópez.



Figg. 11 e 12. Gerione in Doré e Jan.



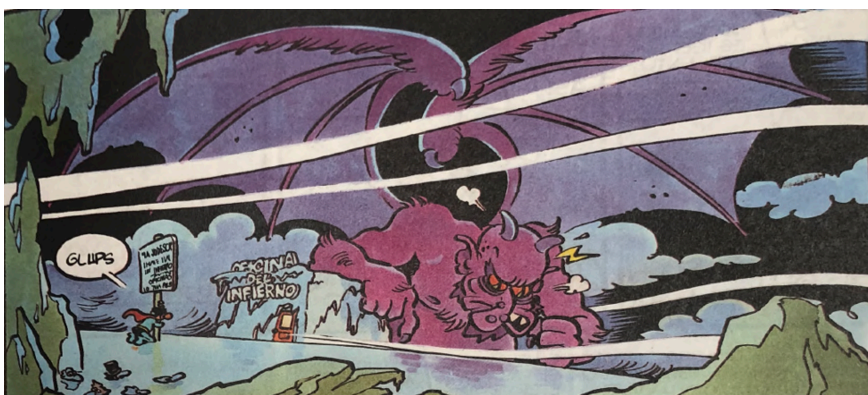
Figg. 13 e 14. Bertran de Born in Doré e Jan.



Figg. 15 e 16. Il cerchio degli eretici in Doré e Jan.



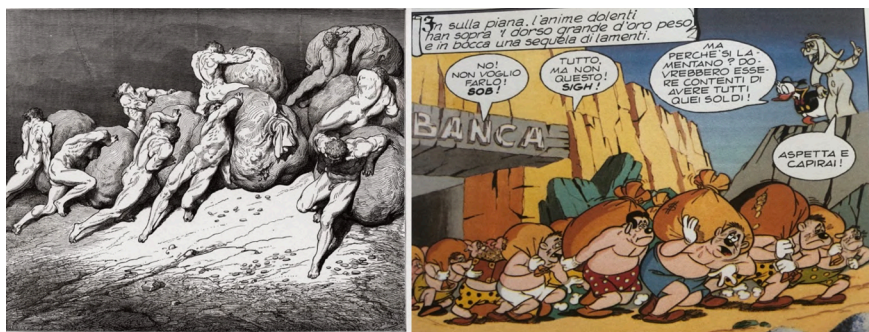
Figg. 17 e 18. Farinata in Doré e Epicuro in Jan.



Figg. 19 e 20. Lucifero in Doré e Jan.



Figg. 21 e 22. *L'inferno* di Topolino e *El Inferno* a confronto.



Figg. 23 e 24. Doré e Chierchini (*L'inferno* di Paperino): avari e prodighi.



Fig. 25. Avari e prodighi nel fumetto di Jan.



Fig. 26 Lucifero fa riferimento esplicito a Dante (*El Infierno*, Jan).