

## **Komparatistische Perspektiven auf Dantes ‚Divina Commedia‘**

**spectrum**  
**Literaturwissenschaft/**  
**spectrum Literature**

---

Komparatistische Studien/Comparative Studies

Herausgegeben von/Edited by  
Moritz Baßler, Werner Frick,  
Monika Schmitz-Emans

Wissenschaftlicher Beirat/Editorial Board

Sam-Huan Ahn, Peter-André Alt, Aleida Assmann, Francis Claudon,  
Marcus Deufert, Wolfgang Matzat, Fritz Paul, Terence James Reed,  
Herta Schmid, Simone Winko, Bernhard Zimmermann,  
Theodore Ziolkowski

**Band 56**

# **Komparatistische Perspektiven auf Dantes ,Divina Commedia‘**



Lektüren, Transformationen und Visualisierungen

Herausgegeben von  
Stephanie Heimgartner und Monika Schmitz-Emans

**DE GRUYTER**

ISBN 978-3-11-047681-1

e-ISBN (PDF) 978-3-11-048803-6

e-ISBN (EPUB) 978-3-11-048703-9

ISSN 1860-210X

**Library of Congress Cataloging-in-Publication Data**

A CIP catalog record for this book has been applied for at the Library of Congress.

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

© 2017 Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

☼ Gedruckt auf säurefreiem Papier

Printed in Germany

[www.degruyter.com](http://www.degruyter.com)

# Inhalt

## **Vorwort: Dante und die Komparatistik — 1**

Karlheinz Stierle

### **Dantes Wege in der *Commedia* — 7**

Bettina Full

### **„Onde vien la letizia che mi fascia“**

Zu Dantes Entwurf des schöpferischen Menschen — 29

Linda Simonis

### **Dantes Odysseus und dessen Rezeption bei Borges und Blumenberg — 67**

Stephanie Heimgartner

### **Kein Blei an den Füßen**

Dantes tanzende Theologen (Par X, 52–XIV, 84) — 95

Ulrich Rehm

### **Kultivierung des Blicks**

Bildliche Literaturadaption in Botticellis *Commedia* — 121

Monika Schmitz-Emans

### **Im Wald der Zeichen, im Dickicht der Interpretationen**

Tom Phillips: *Dante's Inferno* — 157

Roland Weidle

### **„If man were porter of hell gate“**

Dante in der englischen frühen Neuzeit und Shakespeares Hölle — 183

Andreas Gipper

### ***Rewriting* Dante im Zeitalter der Avantgarden**

Zuritas poetische Parallelbiographie — 207

Monika Schmitz-Emans

### **Unterweltreisen, Unterweltbilder**

Zur Dante-Rezeption bei Peter Weiss, W.G. Sebald  
und Gerhard Roth — 227

**VI — Inhalt**

Ulrich Ernst

**Dante Alighieris *Comedia* und Dan Browns *Inferno***

Muster und Adaption unter generischen und buchmedialen  
Aspekten — **255**

Achim Hölter/Eva Hölter

**Dante Alighieri im Comic – eine kurze Aktualisierung — 345**

Karl Maurer

**Lectura Dantis: *Inferno* XXVIII — 353**

**Register der *Commedia*-Stellen — 373**

Achim Hölter/Eva Hölter

## Dante Alighieri im Comic – eine kurze Aktualisierung

Comics und Graphic Novels florieren, auch und gerade als Adaptionen literarischer Klassiker.<sup>1</sup> Das gilt sowohl für die Quantität und teilweise steigende Ambition des Primärmaterials wie auch für die wissenschaftliche Beschäftigung damit. Dante Alighieri als einer der weltweit im Kanon verankerten Autoren wurde deshalb auch bereits zum Objekt graphisch-narrativer Projekte wie literaturwissenschaftlicher Analysen.<sup>2</sup> Dies soll hier nicht wiederholt, sondern lediglich kurz resümiert und durch aktualisierende Hinweise ergänzt werden.<sup>3</sup>

Dante repräsentiert mit seinem Hauptwerk, der *Divina Commedia*, aber auch mit der *Vita nuova*, zweifach ein Textkorpus, das eine allegorische Handlung mit autobiographischer Konstruktion verbindet. Er ist deshalb nicht nur der empirisch-historische Autor dieser Texte und bereits als solcher von Interesse für biographisch interessierte Comic-Adaptionen, sondern zugleich auch das autodiegetische, erlebende Ich der Erinnerung an die Liebe zu Beatrice und des Berichts von der Jenseitsreise. Schon ab dem 14. Jahrhundert entwickelt sich, basierend auf einem seit Giotto verbürgten ikonographischen Typus, eine Tradition von Dante-Illustrationen, die zwar zunächst auch einzelne Bildsituationen herstellt, aber im Medium der Buchmalerei logischerweise oft als Zyklus auftritt. Die wohl berühmteste Serie aus dieser Tradition sind Sandro Botticellis Zeichnungen,<sup>4</sup> die, besonders in der kolorierten Variante, Dante und Vergil als die Hölle durchwanderndes Paar sequentiell einsetzt, so dass bereits hier der Comic-typische Effekt einer Zeitfolge entsteht. Als wichtiges Bindeglied zwischen den Dante-Illustrationen Botticellis und den modernen Comic-artigen Bilderzählungen muss der gewaltige, 88 Zeichnungen umfassende Zyklus *Dante historiato* von Federico Zuccari (1586) gelten, der gewissermaßen die Passage des Lesers mit dem Weg Dantes identifiziert und seinen Motiven bereits Text, der aber deutlich sekundären Charakter hat, hinzufügt. Die ausführliche Analyse von Westermann ist geeignet, diese ästhetischen Zusammenhänge zu verdeutlichen.<sup>5</sup> Die Umrisszeichnungen John Flaxmans Ende des 18. Jahrhunderts

---

1 Schmitz-Emans 2012.

2 A. Hölter und E. Hölter 2012; generell: E. Hölter 2002; dies. 2005/2006, hier 17.

3 Vgl. A. Hölter und E. Hölter 2012, 45–47; E. Hölter 2016, 335.

4 Vgl. den Beitrag von Ulrich Rehm in diesem Band, 121–155.

5 Westermann 2015.

und Bonaventura Genellis ähnliche Stichserien kombinieren die einzeln visualisierten Szenen mit den zugehörigen Textpassagen der *Göttlichen Komödie*, sei es im vollständigen Wortlaut, sei es in Gestalt der gesprochenen Dialoge. Bei Flaxman sind es die panelförmigen Rechtecke, die den Weg zum Comic des 20. Jahrhunderts markieren. Nachdem Gustave Dorés berühmte Illustrationen (ab 1861) auf dem Umweg über Laterna magica-Motive in den Stummfilm (ab 1909) Eingang gefunden hatten, war nach dem 2. Weltkrieg in Italien die Zeit offenbar reif für die Adaption durch das nächste Massenmedium: den Comic. Bald wurde einerseits Dantes Leben als illustrierter Klassiker, analog zu vielen anderen weltliterarischen Vorlagen, in realistischem Stil visuell inszeniert, andererseits wurde die *Divina Commedia* zur Vorlage von mehr oder minder deutlich ins Komische gezogenen *fumetti*-Travestien, freien Imitationen, bis hin zu Fantasy-Versionen. Der Text wurde dabei teils im Original, teils als Auszug oder Prosaversion, und auch gelegentlich in parodistischer Umformulierung angelegt. Dabei hatten die Zeichner stets zu entscheiden, ob sie das gesamte Jenseitsreich gestalten oder sich auf den seit je beliebtesten ersten Teil, das *Inferno*, beschränken wollten. Auf jeden Fall erleichterte es die serielle Struktur der Stationenwanderung, das Ganze in eine zeitlich sequenzierte Bilderfolge umzusetzen. Neben diesen zyklischen Realisierungen gab es aber auch einzelne Cartoons sowie illustrierte Texte, deren Primat deutlich nicht auf den visuellen Anteilen basierte. Stets profitierten Dante-Comics von der festen Dante-Emblematik: Mütze, Umhang, Profil, Lorbeer, die den Dichter-Protagonisten leicht erkennbar und auch leicht karikierbar macht.<sup>6</sup> Dadurch wurde auch bald eine dichte Interpikturalität möglich, die Dante-Comics nicht so sehr untereinander als mit der älteren Ikonographie vernetzt. Im Hintergrund spielt die Frage eine wichtige Rolle, an wen der jeweilige Comic adressiert ist, ob Dantes berüchtigte Grausamkeit visuell gemildert oder spielerisch entschärft oder im Gegenteil für Erwachsene ausgespielt wird.

Am Rande sei darauf hingewiesen, dass namentlich das *Inferno* inzwischen natürlich auch als Computerspiel existiert. Trotzdem mag man es auffällig finden, dass bisher keine nach heutigem technischem Standard befriedigende und zugleich ästhetisch hinreichend ehrgeizige Verfilmung unternommen wurde. Und was die Comics betrifft, so ließ sich 2012 konstatieren, dass die starke ikonische Tradition offenbar eine markante Unfreiheit herstellt, die verantwortlich dafür sein könnte, „dass bis heute komische und weniger komische, breiter angelegte und stark episodische, am Mittelalter orientierte und enthistorisier-

---

<sup>6</sup> Vgl. E. Hölter 2016, 308.



rende, ja aktualisierende Adaptionen erprobt, jedoch eine ambitionierte Comic-Version, die sich zugleich dem politisch-theologisch-emotionalen Ernst der Vorlage stellte und der komplexen bildlich-allegorischen Struktur gerecht zu werden versuchte, nicht unternommen wurde“.<sup>7</sup>

Daran haben sicherlich auch einige neuere Versuche nichts geändert. Da ist zum einen Seymour Chwasts schwarz-weiße Gesamtadaption *Dante's Divine Comedy* von 2010 (Abb. 1),<sup>8</sup> die einerseits die komplette Abfolge der Stationen im Jenseits umfasst, andererseits durch einen stark vereinfachenden Stil Distanz zur Tradition sucht, auch wenn es dank einer „subtilen Verweisungsstruktur“ nicht an „vielfältigen, teilweise versteckten intermedialen und intramedialen Referenzen“<sup>9</sup> sowie spezifischen Anspielungen auf die Tradition der Dante-Adaptionen und -Illustrationen<sup>10</sup> fehlt. Dass Dante dabei als wahrheitssuchende Detektivfigur mit Trenchcoat, Sonnenbrille und Pfeife auftritt, stellt keine essentielle Störung dar, allerdings auch kaum einen durablen Gewinn; das gilt auch für die Anpassung der Sprache an den lakonischen Stil des Film noir mit „sentences as short and to the point as a bullet“<sup>11</sup> (interessanterweise wird in zahlreichen literarischen Comic-Adaptionen ausgerechnet die Sprache dem neu entstandenen Bild angepasst). Zumeist entspricht jede Seite einem Gesang, der in einer markanten Szene repräsentiert wird, wobei simple Beschreibungspassagen und einfache Erklärungen im Mittelpunkt stehen. Dabei erzeugt die Komprimierung der Handlung auf 127 Seiten „ein beschleunigtes, rastloses Tempo der Jenseitsreise“,<sup>12</sup> das zwar zum ‚Setting‘ in einer westlichen Großstadt des frühen 20. Jahrhunderts passt, aber sowohl den sprachlichen Rhythmus als auch die detailliert angelegte Struktur des danteschen Werks weitgehend ignoriert.

Man könnte resümieren, dass Chwast eine didaktische Einführung in die *Commedia* (deren Plan der Jenseitsreiche er ähnlich wie viele frühneuzeitliche Drucke auch in Schemazeichnungen veranschaulicht)<sup>13</sup> unternimmt,<sup>14</sup> die er gerade durch die Simplizität des Strichs und der Textzusätze in eine unangreifbar ironische Haltung überführt. Als zeitgenössische Adaption wurde Chwasts

---

7 A. Hölter und E. Hölter 2012, 47.

8 Chwast 2010.

9 Muth und Simonis 2013, hier 143.

10 Ebd., 138.

11 Fugelso 2011.

12 Muth und Simonis 2013, 138.

13 Chwast 2010, 10, 64 u. 94. Vgl. Fugelso 2011 („clever echoes of fourteenth-century art“).

14 Theisen 2012.

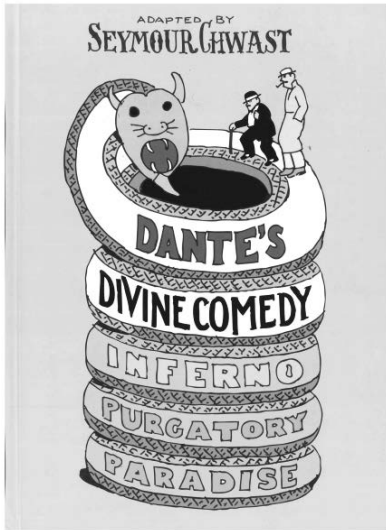


Abb. 1

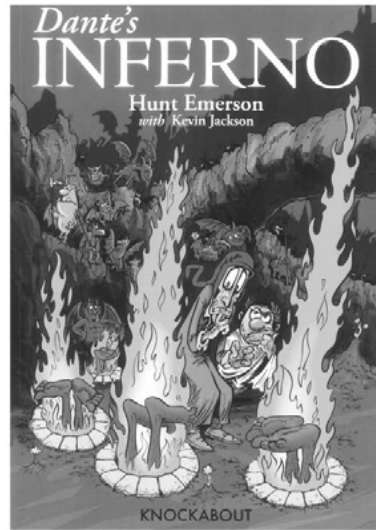


Abb. 2

Album unmittelbar kanonisiert, indem es in erheblicher Quantität in Russ Kicks dreibändige Anthologie von Literaturcomics aufgenommen wurde.<sup>15</sup>

Ein zweites Projekt wurde, obwohl erst *in statu nascendi*, diesem gleich angefügt, so dass der nicht ganz zuverlässige Eindruck entstehen könnte, dass Dante-Comics eher im angelsächsischen Raum angesiedelt sind. Hierbei handelt es sich um *Dante's Inferno* des Cartoonisten Hunt Emerson (Abb. 2),<sup>16</sup> das dann auch als eher komische Variante in Albumformat 2012 erschien.<sup>17</sup>

*Das Inferno* von Michael Meier (Abb. 3)<sup>18</sup> begleitete von August 2010 bis Ende Juli 2011 als täglicher Comic-Strip die *Frankfurter Rundschau*. Es präsentiert Dante mit blondem Bart und im Unterhemd, wie ihn der als Schakal gezeichnete Vergil durch eine flächig gezeichnete und in Signalfarben kolorierte Höllenlandschaft führt. Bei Meier fällt das Querformat auf, das jede Seite mit drei Querspalten (Strips) füllt, die meist jeweils vier bis fünf Panels enthalten, ferner eine gewisse Statik in der Abfolge der Panels jedes Strips, so dass der Eindruck von „Einstellungen“ eines Daumenkinos entsteht, bei dem vor allem die Dialogizität vieler Szenen stark ausgespielt wird. Auch physische und verbale Gewalt

<sup>15</sup> Kick 2012.

<sup>16</sup> Kick 2012, 268–277.

<sup>17</sup> Emerson 2012.

<sup>18</sup> Meier 2012.

spielen eine große Rolle, wie auch die auf Schwarz/Rot und Grün/Braun reduzierte Farbpalette. Meiers Dante verfolgt sicherlich das stärkste ästhetische Programm.

Der Comic-Verleger Alessio D’Uva entwarf zusammen mit dem Zeichner und Texter Filippo Rossi eine Version der danteschen Geschichte, die primär aus der Perspektive Beatrices gesehen ist und sich, auch, um die ausgetretenen Pfade der „Hölle“ zu vermeiden, auf den Schluss des *Purgatorio* konzentriert. Die junge Graphikerin Astrid verlieh den Entwürfen eine leicht märchenhafte, auch kindliche Optik (Abb. 4).<sup>19</sup>



Abb. 3

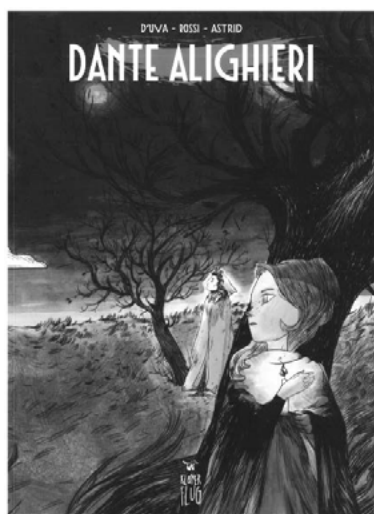


Abb. 4

Und schließlich wäre das schmale Album anzuführen, in dem Joseph Lanzara (Abb. 5)<sup>20</sup> sich wiederum dem *Inferno* widmet und dabei Anleihen bei Dorés berühmten, dominanten, schwarz-weißen Stichen macht.

Karl-Christian Kretzschmar verweist in einem kurzen Beitrag auf den „ältesten Dante-Comic“, eine illuminierte Handschrift, in der mehrfach Texte „eingeschrieben“ so sind, dass sie „am Mund der Figur“ ansetzen.<sup>21</sup> Es bedarf hier

<sup>19</sup> Vgl. Stivé 2015.

<sup>20</sup> Lanzara 2012.

<sup>21</sup> Kretzschmar 2013, hier 35. Ebd. wird auf den in Jodi Picoult's Kriminalroman *Schuldig* (*The Tenth Circle*, 2006) hingewiesen, in dem gleichsam versteckt ein fiktiver (aber eben intrafiktional existenter), an das *Inferno* angelehnter Dante-Comic erzeugt wird.

keiner Ausführung, dass diese Ähnlichkeit zu Sprechblasen nur *eine* strukturelle Entsprechung zum Comic darstellt. Im weiteren charakterisiert Kretzschmar Meiers, Chwasts und Emersons Publikationen und geht etwas ausführlicher auf die Art und Weise ein, wie bei Lanzara Dorés ikonische Prätexte mehr oder weniger stark modifiziert werden.<sup>22</sup> Zu erwähnen ist auch Bettina Bosold-DasGupta, die sich mit einigen modernen Fällen der (humoristisch-satirischen) verbalen Umgestaltung des danteschen Texts befasst und daher über den Text, nicht über das Bild, auch zum *Inferno di Topolino* aus dem Jahr 1949 gelangt.<sup>23</sup>

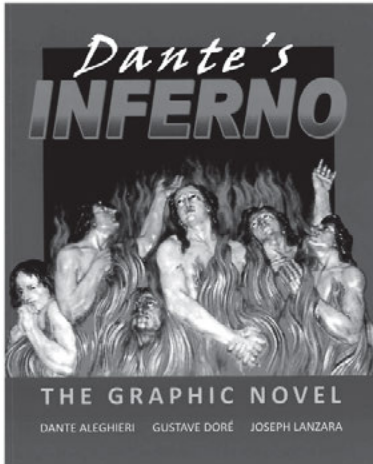


Abb. 5

Generell lässt sich festhalten, dass offensichtlich bereits die Anbahnung des Dante-Jubiläums 2015 eine Fülle von Publikationen und künstlerischen Auseinandersetzungen hervorgebracht hat, zu denen eben auch diverse Comics gehörten. Dennoch ist der Eindruck kaum von der Hand zu weisen, dass diese Comics bei aller Originalität einzelner Versionen, sei es die soeben genannte Micky Maus-Travestie,<sup>24</sup> sei es Meiers stilistisch markante Verfremdung, nicht in den Bereich vordringen, in dem es gelingen kann, einem kanonischen Klassiker mit starker ikonographischer Tradition eine zugleich selbständige und adäquate Adaption zu widmen. Dies scheint in Filmen wie *graphic novels* gleichermaßen schwierig zu sein, wenn es um Dante geht. Warum das so ist, lässt sich von verschiedenen Seiten erklären: Die meisten Versuche sind schlichtweg nicht

<sup>22</sup> Kretzschmar 2013, 37–38.

<sup>23</sup> Bosold-DasGupta 2010, hier 51–54.

<sup>24</sup> Vgl. A. Hölter und E. Hölter, 30–36.

ehrgeizig genug und begnügen sich damit, ‚eine weitere‘ Comic-Version zu bieten, wobei die allermeisten eine komisch-ironische Schutzdistanz einnehmen. Die ambitionierten sind dann durchweg nicht ausführlich genug; sie verpassen die quantitative Adäquatheit: Um die *Divina Commedia* seriös zu adaptieren, muss Dantes Plan mit den Proportionen wenn nicht imitiert, so doch respektiert werden. Den Dante-Comics, den aktuelleren oder auch allen früheren, fehlt es jedoch an Einteilung und Länge, kurz: am Epischen. Dadurch misslingt zumeist auch die Kategorie des Erhabenen, die zwar in einzelnen (größerformatigen) Panels momentan evoziert werden kann, aber sich weder an Szenerien anlehnt, wie sie im 18. Jahrhundert etwa zu Miltons *Paradise Lost* erfunden wurden, noch Doré erreicht, der gerade durch seine Technik den Kontrast von Unterwelt (vorwiegend schwarz) und Himmel (vorwiegend weiß) anschaulich macht. Womit aus der Perspektive der Comic-Geschichte die Frage angesprochen ist, ob Doré trotz allem die Entwicklung zu sehr dominiert oder ob eine Dynamisierung seines graphischen Konzepts in Richtung einer echten Comic-Erzählung bisher einfach nicht riskiert wurde. Ob also der noch zu kreiende klassische Dante-Comic sich gänzlich von Doré befreien oder über ihn zu einem kompletten, umfassenden, und Dantes sämtliche Textstrategien (Bildlichkeit, Allegorie, Klang, Reim, Proportionen usw.) inkludierenden graphisch-textlichen Gesamtkunstwerk aufsteigen soll, ist Stoff für künftige Diskussionen oder Versuche.

## Literatur

- Bosold-DasGupta, Bettina. „Dante ‚travestito‘: Von Edoardo Sanguinetis ‚Commedia dell’Inferno‘ zum Comic.“ *Dante Alighieri und sein Werk in Literatur, Musik und Kunst bis zur Postmoderne*. Hg. Klaus Ley. Tübingen: Francke, 2010. 43–55.
- Chwast, Seymour. *Dante’s Divine Comedy*. New York, Berlin und London: Bloomsbury, 2010.
- Emerson, Hunt mit Kevin Jackson. *Dante’s Inferno*. London: Knockabout, 2012.
- Fugelso, Karl: „Film Noir Meets Medieval Monument‘: Seymour Chwast’s Adaptation of Dante’s *Divine Comedy*“. *Medievallyspeaking. An Open Access Review Journal Encouraging Critical Engagement with the Continuing Process of Inventing the Middle Ages* (28. Januar 2011). <http://medievallyspeaking.blogspot.de/2011/01/chwast-dantes-divine-comedy-graphic.html> (24. Oktober 2016).
- Hölter, Achim und Eva Hölter. „Dante im Comic.“ *Comic und Literatur. Konstellationen*. Hg. Monika Schmitz-Emans. Berlin: de Gruyter, 2012. 17–49.
- Hölter, Eva. „Der Dichter der Hölle und des Exils“. *Historisch und systematische Profile der deutschsprachigen Dante-Rezeption*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2002.

- Hölter, Eva. „L'Inferno' – Eine Dante-Verfilmung aus dem Jahr 1911.“ *Komparatistik. Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft* (2005/2006): 15–38.
- Hölter, Eva. *Dante Alighieri. Texte zur literarischen Rezeption im deutschsprachigen Raum*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2016.
- Kick, Russ (Hg.). *The graphic canon. Vol. 1: From the „Epic of Gilgamesh“ to Shakespeare to „Dangerous Liaisons“*. New York: Seven Stories Press. 2012, 250–267.
- Kretzschmar, Karl-Christian. „Neue Dante-Comics.“ *Il Novo Giorno. Mitteilungsblatt der Deutschen Dante-Gesellschaft* (2013): 34–39.
- Lanzara, Joseph: *Dante's Inferno: The Graphic Novel*. Belleville, NJ: New Arts Library, 2012.
- Meier, Michael: *Das Inferno. Frei nach Dante Alighieris Göttlicher Komödie*. Kassel: Rotopol, 2012.
- Muth, Laura und Annette Simonis. „Dantes ‚Divina Commedia‘ als Graphic Novel. Seymour Chwasts kurzweilige Dante-Adaption im Comic.“ *Dante deutsch. Die deutsche Dante-Rezeption im 20. Jahrhundert in Literatur, Philosophie, Künsten und Medien*. Hg. Michael Dallapiazza und Annette Simonis. Bern: Peter Lang, 2013. 129–145.
- Schmitz-Emans, Monika. *Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur*. Berlin: de Gruyter, 2012.
- Stivé, Valerio: *Dante Alighieri, il fumetto di Alessio D'Uva e Astrid per i 750 anni del Poeta*. (9. Januar 2015). <http://www.fumettologica.it/2015/01/dante-alighieri-fumetto-alessio-duva-e-astrid-750-anni-intervista/> (24. Oktober 2016).
- Theisen, Nicholas A. „As an ‚Introduction to Dante‘, Chwasts *Comedy* fails miserably; one would be better off simply reading a Wikipedia article. However, there is no need to judge the adaptation by these standards“. (Review of *Dante's Divine Comedy* by Seymour Chwast) *ImageText. Interdisciplinary Comics Studies* 6,3 (2012). [http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v6\\_3/theisen/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v6_3/theisen/) (24. Oktober 2016).
- Westermann, Tanja: „Federico Zuccaris Dante Historiato – Ein multimediales Bilderbuch.“ *Visual Past: Special Issue: Die Kunst der Rezeption/The Art of Reception* 2.1 (2015). [http://www.visualpast.de/archive/pdf/vp2015\\_0553.pdf](http://www.visualpast.de/archive/pdf/vp2015_0553.pdf) (24. Oktober 2016).