

INFERNO



COSTRUO

# LA DIVINA COMMEDIA

nella nuova edizione del  
SANTO PELLEGRINO



IL PURGANTE

che sovragli altri  
com' aquila vola .....

# MAGNESIA S.PELLEGRINO

PARADISO



02

## Dant&metto: Editoriale

Dant&metto numero 9, quattro Anni di viaggio nell'immaginario dantesco e cari lettori e viaggiatori dell'immaginario, eccoci di nuovo qui. Con l'emozione che accompagna ogni nuova tappa del nostro percorso, con l'uscita di Dant&metto 9, arriviamo ad un traguardo significativo, che testimonia la vitalità e la profondità di un connubio apparentemente inatteso, ma straordinariamente fecondo: quello tra il Sommo Poeta e il linguaggio delle nuvole parlanti. Quando abbiamo iniziato questa avventura, nel 2021, l'idea era chiara: esplorare come l'opera eterna di Dante Alighieri, in particolare la Divina Commedia, abbia ispirato e continui a ispirare artisti e narratori del mondo del fumetto, da ogni angolo del globo. Oggi, nove numeri dopo, possiamo dire con orgoglio di aver sfogliato molte storie e ancor di più moltissime pagine che hanno reinterpretato la Divina Commedia, l'Inferno e la vita di Dante in mille modi diversi: con fedeltà filologica, con ardite reinterpretazioni, con parodie dissacranti, con sguardi d'autore che spaziano dal settimanale all'albo fino al volume, senza dimenticare l'autoproduzione più indipendente. Ogni numero di Dant&metto è un ulteriore tassello che si aggiunge a un mosaico in continua espansione, quello della FumettoDANTEca International, il cui lavoro instancabile ci permette di portare alla luce vere e proprie gemme nascoste e di riscoprire classici dimenticati. È un viaggio che non si esaurisce, perché l'eco delle parole di Dante è universale e risuona ancora potentemente nella creatività contemporanea. In questo numero, come sempre, troverete nuove prospettive, analisi curiose e approfondimenti che vi guideranno attraverso nuove interpretazioni visive del capolavoro dantesco. Novità a partire da questo editorile fatto a quattro mani, o quasi. Infatti, col supporto di Gemini, oltre al testo che state leggendo, in questo numero vi sono altre sue collaborazioni partecipative, come le immagini per Dant'AI e altro che troverete sfogliando le pagine del numero 9. I contenuti, come potete constatare da ciò che è proposto nell'Indice, seguono la linea predisposta dal numero 8, prendendo il via dalla bellissima copertina di Will, bravo autore brasiliano, proseguendo con le tavole autoconclusive de 'Il giro del mondo DANTEscò in 80 fumetti', l'interessante articolo di Will sul suo personaggio Demetrius e la Divina Commedia, la singolare illustrazione di Endy Ventura, le ultime donazioni fumettistiche giunte in sede, le immancabili recensioni, i pannelli della mostra di 'Dante 'n Fumettolandia', molto altro ancora, incluso la presentazione di un recente progetto per la realizzazione di un volume dedicato al mondo fumettistico dantesco, come da foto di lato.

Sarà un'altra immersione affascinante, che speriamo vi lasci con la voglia di esplorare ancora più a fondo questo infinito universo nel suo incredibile incontro tra parole e immagini. Il viaggio prosegue, e Dant&metto, l'incontro tra il Sommo Poeta e l'Arte Sequenziale, è ancora più vivo che mai!

Buona lettura!

di GianLuca Umiliacchi

03



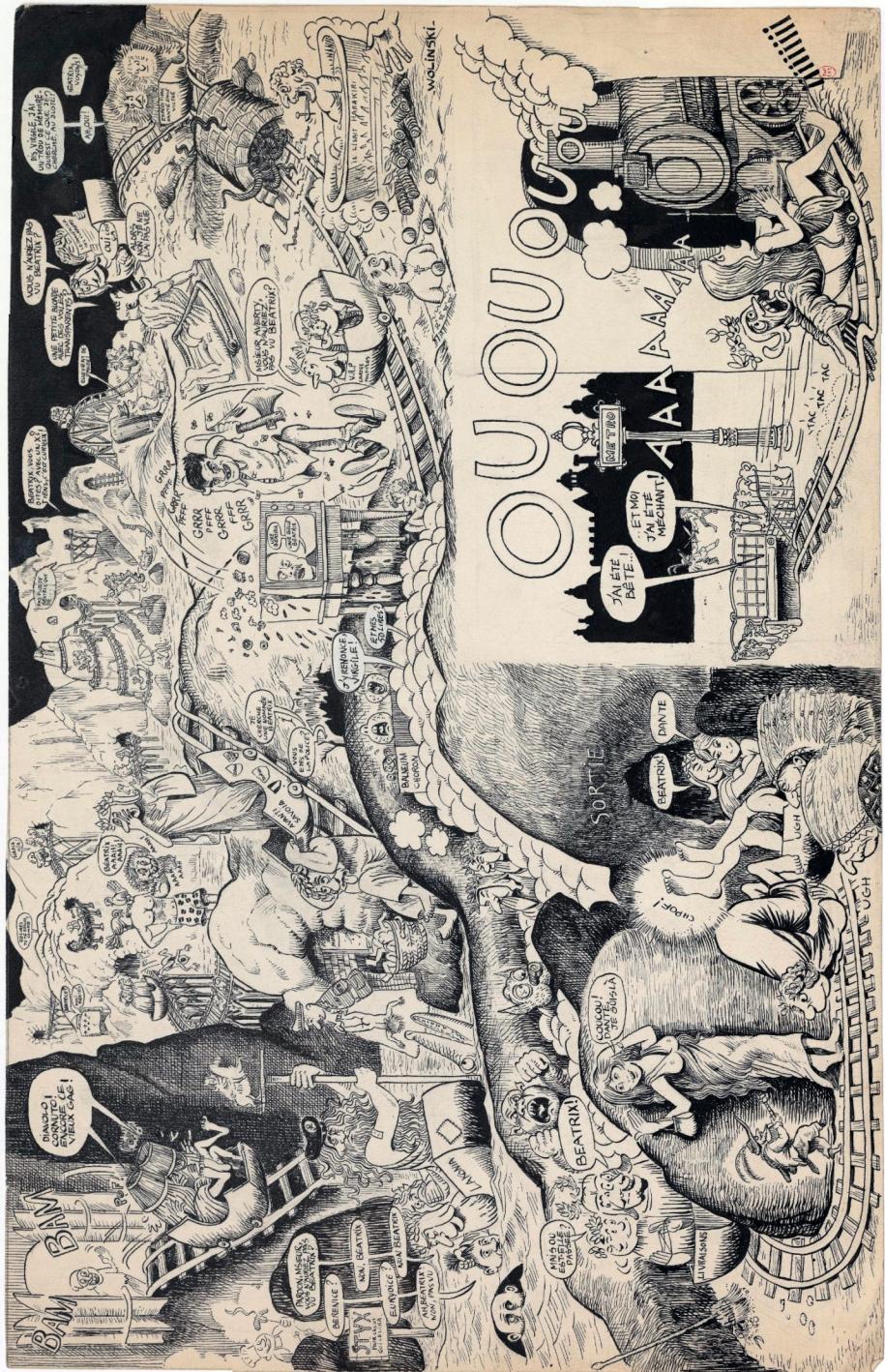
Sede della FumettoDANTEca International con G. Umiliacchi e il libro su Dante

# "LA DIVINA COMEDIA"

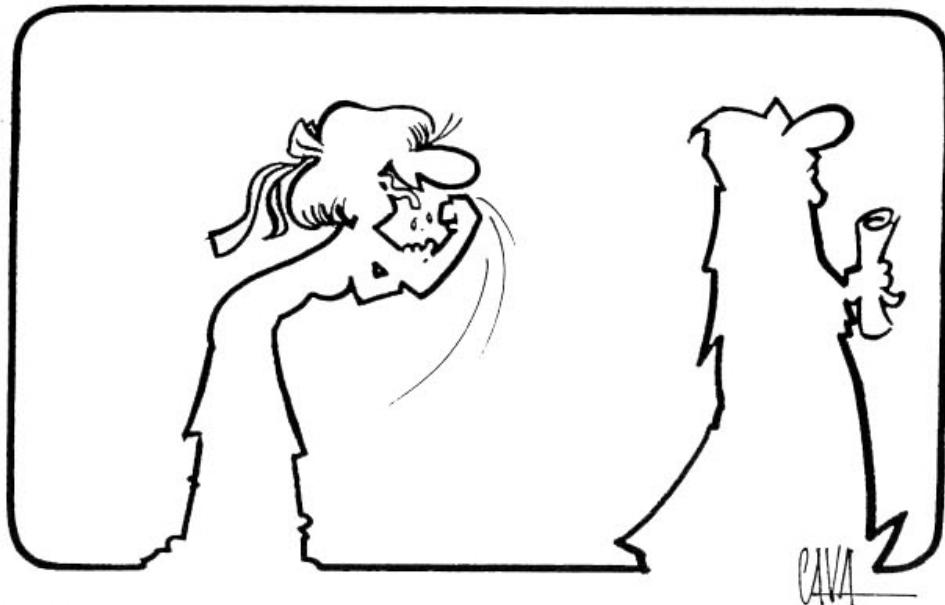


...Y ALLÁ NUESTRO ASUSTADO  
Y TURULATO CONCURSANTE,  
ESPERANDO LA PREGUNTA  
DEL MILLÓN!





## LEZIONI DI LETTERATURA di Osvaldo Cavandoli



06

“... TANTO GENTILE E TANTO ONESTA PARE,  
LA DONNA MIA QUAND'ELLA ALTRUI SALUTA ...” (Dante)



“... GALEOTTO FU IL LIBRO E CHI LO SCRISSE ...” (Dante)



'Il giro del mondo DANTEscò in 80 fumetti': Pagina pubblicata su periodico giapponese - Giappone

# Il giro del mondo DANTEsco in 80 Fumetti

08  
'Il giro del mondo DANTEsco in 80 fumetti' è un progetto molto interessante che è stato realizzato e reso gratuitamente disponibile online. Non si tratta di una 'mappa' nel senso geografico stretto, ma piuttosto di una mostra virtuale e un percorso di esplorazione che cataloga e presenta un numero significativo, cioè 80, di fumetti ispirati a Dante Alighieri e alla Divina Commedia, provenienti da molte parti del mondo. Il progetto nasce in occasione delle celebrazioni per i 700 anni dalla morte di Dante, legato all'evento 'Dantedì 2021' che la Fumettoteca Nazionale di Forlì presentò al grande pubblico aderendo alla manifestazione promossa in Italia dal Ministero della Cultura. Periodicamente vi sono aggiornamenti dei contenuti, con l'obiettivo di mostrare la vastità e la varietà delle interpretazioni dantesche sia nel mondo del fumetto, sia nel mondo geografico, dimostrando come la sua opera abbia ispirato artisti e narratori ben oltre i confini italiani. La Mappa Interattiva è una specifica, ed unica, ricerca geografica su Dante Alighieri e la prolifica produzione fumettistica a lui dedicata in tutto il mondo, con i tantissimi, veramente molti, fumetti realizzati sul tema. La Mappa virtuale viene aggiornata periodicamente con l'inserimento di nuove testate fumettistiche, grazie anche alla valida partecipazione di collaboratori da tutto il mondo, come il Dr. Cecilio Jacobo González, 'The Còmic Archaeologist', dal Mexico, per citarne uno. La Mappa Interattiva consente di prendere visione delle varie testate fumettistiche selezionate per 'Il giro del mondo dantesco in 80 fumetti',

con contenuti di immagini delle copertine e varie tavole interne, da 3 a 7, per ogni titolo. Le caratteristiche e i contenuti tipici di questo progetto/mappa, come suggerisce il nome, stanno nella presentazione di 80 opere a fumetti che spaziano per nazionalità, periodo e stile. Le schede descrittive per ogni inserimento fumettistico, con informazioni su autori, editore, anno e una breve sinossi, oltre all'analisi del rapporto tra il fumetto e l'opera dantesca, ovvero adattamento fedele, parodia, ispirazione, ecc.). Infatti le icone delle 'nuvolette', i balloons, hanno colore diverso a secondo la divisione tematica dei contenuti fumettistici: Dante e la vita = nuvoletta verde; La Divina Commedia = nuvoletta azzurra; Le parodie = nuvoletta viola; Le trasposizioni = nuvoletta gialla. La nuvoletta arancione è relativa al luogo dove si trova la sede della FumettoDANTEca International, a Forlì.

Le opere organizzate per paese permettendo di navigare tra le diverse interpretazioni culturali. Il tutto è pensato per essere facilmente accessibile a un vasto pubblico, dagli studenti agli appassionati di fumetto e letteratura. I dati di visualizzazione, al momento, contano oltre 490.000 views. Questa iniziativa è stata molto apprezzata perché ha evidenziato la straordinaria vitalità e universalità dell'opera di Dante Alighieri, dimostrando quanto il Sommo Poeta sia ancora una fonte inesauribile di ispirazione per l'arte e la narrazione contemporanea, anche in un medium come il fumetto.

FumettoDANTEca Int...

La FumettoDANTEca International è l'esclusiva 'Biblioteca Internazionale dei fumetti dedicati all'opera e al Sommo Poeta' 491.839 visualizzazioni Pubblicato il giorno 23 maggio 2023 CONDIVIDI

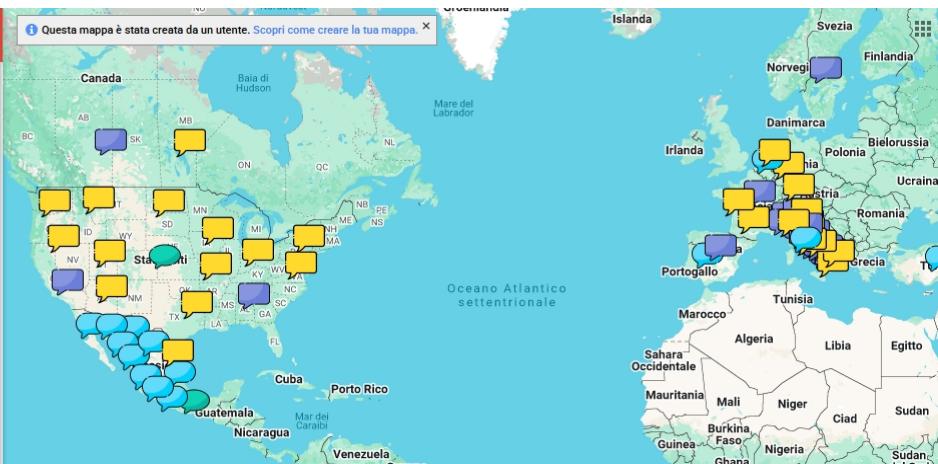
FumettoDANTEca International

Europa

La rovina in commedia Belzebù - 1947

L'Inferno di Topolino - 1949

Procopio trovatore - 1954



# FumettoDANTEca: Il libro di Dante a Fumetti

Immaginate di sfogliare un libro che vi apre una porta inaspettata: quella che collega l'austera grandezza di Dante Alighieri, Sommo Poeta e padre della lingua italiana, con il mondo colorato e dinamico del fumetto. Forse a prima vista sembrano due mondi distanti anni luce, eppure un volume che esplori proprio questo legame, specialmente se curato da esperti come quelli della FumettoDANTEca, è molto più di una semplice curiosità. È un'opera di grande importanza per diversi motivi, che vediamo di spiegare. Pensate a Dante non più solo come a un'icona lontana scolpita nella pietra, ma come a un personaggio che può muovere, sentire, esprimersi anche attraverso vignette e

balloon. Il fumetto ha la capacità unica di rendere visibile e immediata un'opera complessa come la Divina Commedia. Un libro su questo tema ci mostra come il genio di Dante possa essere tradotto in immagini e sequenze narrative, rendendo le sue visioni dell'Inferno, del Purgatorio e del Paradiso più tangibili e accessibili, anche per chi non ha familiarità con il linguaggio poetico del Trecento. Questo tipo di libro dimostra che la cultura non è qualcosa di statico o riservato a pochi. Dante è un classico universale, e il fumetto è un linguaggio globale. Mettendoli insieme, si crea un ponte potentissimo tra generazioni, i giovani, abituati al linguaggio visivo, possono trovare nel fumetto una via d'accesso divertente e coinvolgente a un autore che altrimenti percepirebbero come 'difficile' o 'vecchio'. Tra culture, vedere come Dante è stato reinterpretato in manga giapponesi, fumetti americani o opere cinesi, ci fa capire la sua portata universale e come la sua storia e i suoi personaggi abbiano ispirato artisti di ogni latitudine. Il libro diventa una finestra su queste diverse sensibilità culturali. Un volume così approfondito non è solo una galleria di immagini, ma un vero e proprio studio. Ci permette di capire come il fumetto racconta, analizzando le diverse trasposizioni, si possono scoprire le tecniche narrative e artistiche che i fumettisti hanno usato per dare vita a Dante. Le evoluzioni di un mito, mostrandoci come l'immagine di Dante e la percezione della sua opera siano cambiate nel tempo attraverso l'occhio del fumetto, rivelando aspetti inaspettati o parodistici del Sommo Poeta. Stimolo alla curiosità, lungi dal sostituirsi alla lettura originale, un libro così ben fatto può accendere la scintilla della curiosità che spinge poi il lettore a riprendere in mano la Divina Commedia, forte di una maggiore familiarità visiva con i suoi personaggi e scenari. In sintesi, un libro su Dante a fumetti è molto più di una semplice raccolta illustrata.

È una testimonianza vivente della vitalità eterna della persona e dell'opera dantesca, della potenza comunicativa del fumetto e della capacità dell'arte di reinventarsi e di parlare a tutti, dimostrando che la grandezza di un classico non sta nella sua rigidità, ma nella sua infinita capacità di ispirare e di essere reinterpretato.

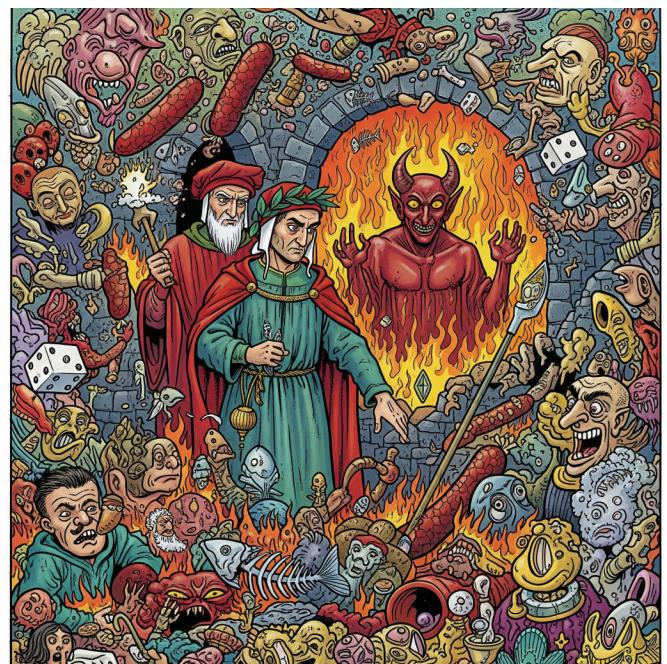


Bozza della copertina prevista per il libro dedicato al Dante a fumetti

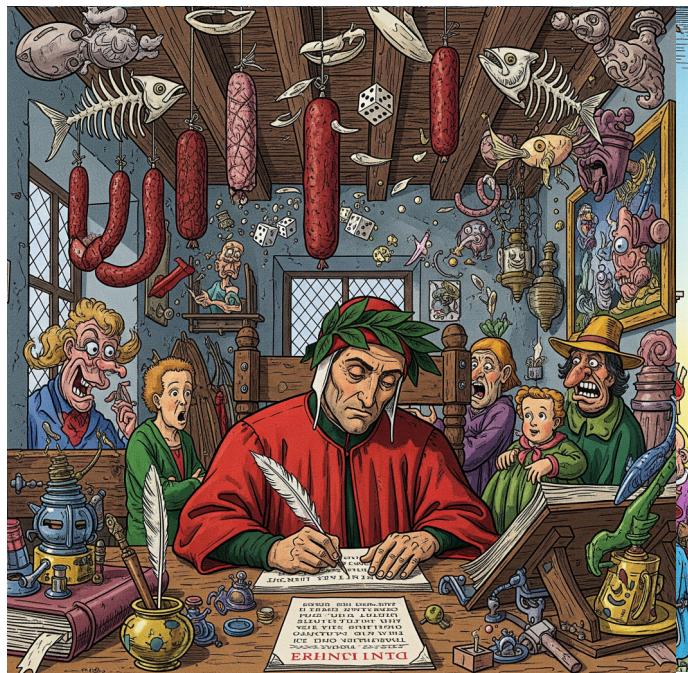
10



## Fumetto DANTEca: Dant'Ai



## Fumetto DANTEca: Dant'Ai



# Dante & Fumetto: A Divina Comédia me inspirou!

Demetrius Dante já nasce com um sobrenome ilustre que suscita algumas especulações. Seria ele um parente do poeta florentino? O grande amor da sua vida se chama Beatriz? Estaria exilado de sua terra natal por questões políticas? Teria ele descido às profundezas do mundo subterrâneo e caminhado pelas paragens do Tártaro? Para as três primeiras perguntas a resposta é não! No entanto, a última questão nos leva primeiro à gênese do personagem e segundo à história “A Divina Comédia de Demetrius”. DD, como é conhecido por alguns e “detetive do absurdo” por outros, foi criado em 2008 para o fanzine Subterrâneo. Ele é brasileiro, mora na cidade de São Paulo e é um investigador do sobrenatural que, de saída, enfrentava vampiros, lobisomens, loiras do banheiro, demônios, bruxas (as malvadas) - e por aí vai...

Em sua primeira aventura, no número nº 25, ele encontra com o “Jacaré do Tietê”, uma lenda paulistana muito famosa nos anos 1980, a história, posteriormente intitulada “Sempre Cobre Adiantado”, foi publicada em sete edições, este título se deve ao fato de Demetrius não ter recebido o pagamento pelos serviços prestados.

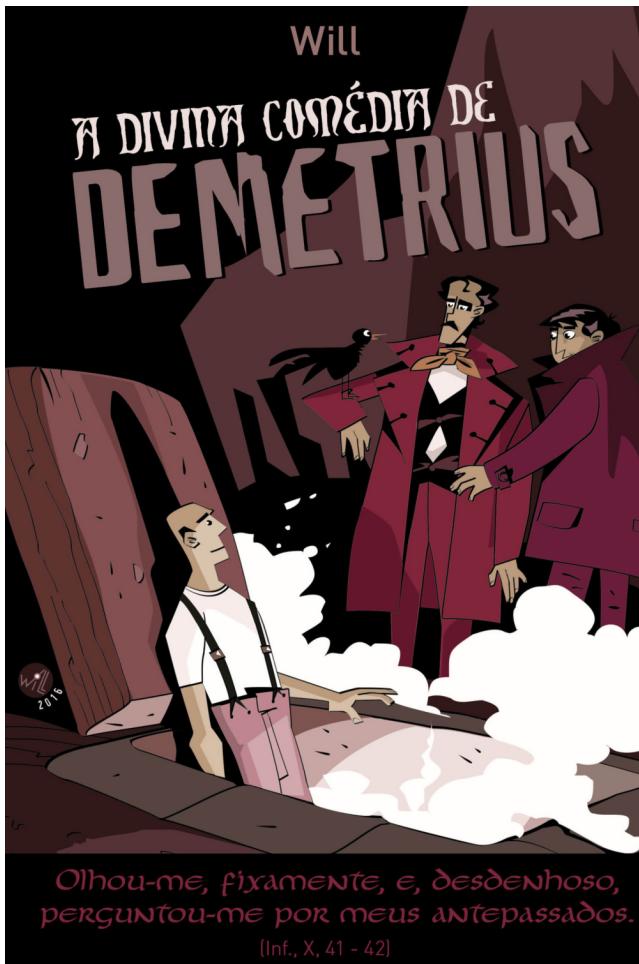
Na sequência veio à série “Encontros & Desencontros”, onde DD tinha encontros com personagens de outros autores do próprio fanzine e de outras publicações. Estes “encontros” duraram 18 edições e termina

o com nosso protagonista morto. Um aviso ao final da página informa que a partir dali as suas aventuras continuariam a ser publicadas no site Petisco (que infelizmente está fora do ar), a história era publicada uma página por semana.

Começa então, a aventura: “A Divina Comédia de Demetrius”, que, como o nome evoca, tem fortes inspirações na mais famosa e conhecida obra de Dante Alighiere (1265-1321), considerada um dos primeiros trabalhos do Renascimento, tendo influenciado fortemente o pensamento humanista.

Para compor a ilustração da capa da HQ escolhi a passagem do livro “Farinata”, inspirado em Gustave Doré (1832-1883), reproduzi a cena que ele fez para uma das edições da obra de Alighiere.

A trama já começa com Demetrius às portas do Inferno pronto para iniciar sua jornada, a exemplo de Dante ele também será acompanhado por uma pessoa especial, no caso do escritor italiano, foi Virgílio (70 a.C-19 a.C) o poeta romano. Para empreender a jornada com DD escolhi ninguém menos que Edgar Allan Poe (1809-1849), autor considerado o inventor do gênero da ficção-policial, sendo uma companhia muito apropriada ao “detetive do absurdo” e



A Divina Comédia de Demetrius, Will - 2015, Brasile

que ainda leva consigo o corvo Nunca Mais.

Como diferencial, a história é narrada em dois tempos, com a página dividida, na parte superior acompanhamos Cassandra Dante, a irmã do nosso protagonista, relutante em acreditar na morte do irmão e na parte inferior vemos a jornada do trio: Demetrius, Poe e Nunca Mais - pelo Tártaro, mas ao contrário de Dante, DD não está em busca do seu amor perdido ele só quer entendimento da situação em que se encontra. A propósito, Helena, é o grande amor da sua vida.

Outra característica do quadrinho é que a cena superior mostra ao fundo sempre uma manchete de jornal indicando estranhas ocorrências na cidade, inclusive o

### *Um pouco antes da Comédia...*



desaparecimento de Demetrius Dante, e cada página vem com uma citação de "A Divina Comédia" fazendo um paralelo com o que está sendo mostrado nas cenas.

A inspiração na obra de Dante é bem-marcada reproduzindo algumas das passagens memoráveis do livro, como a travessia do Aqueronte a bordo da barca de Caronte, que na história aceita o pagamento em cartão de crédito. O encontro com os filósofos e com Minos, até a visão da cidadela infernal e o encontro com Lúcifer em pessoa, que faz uma proposta irrecusável ao detetive. Logicamente que usei muitas liberdades criativas no meu roteiro, pois, se trata de uma história satírica onde um pouco de humor tempera a dramaticidade e diferente da grandiosidade da obra de Dante, aqui essas passagens são muito abreviadas.

PARECE QUE ESTOU BEM PERDIDO. VOLTAR JÁ NÃO É POSSÍVEL. FICO TENTANDO ME LEMBRAR DE COMO TERMINOU O LANCE LÁ NA CATEDRAL DA SE. QUANDO FOI MESMO?

OUÇO SONS, RUGIDOS, ROSNADAS E VOZES EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS. VI BASTANTE COISAS PARA NÃO DESCRIVER O NEDO. SÓ SABE QUE ESTÁ ACONTECENDO. SÓ SABE QUE ESTOU EM PERIGO OU SE TUDO ISEU É UM SONHO!

Na parte que se passa no mundo real Cassandra, com a ajuda de dois dos amigos íntimos de Demetrius: Hatshepsut (a gata/faraó/mística que mora no apartamento do DD) e Bicudo (o cãozomem, que vagueia pelas ruas do centro velho de São Paulo, principalmente nas proximidades da catedral da Praça da Sé) - continua suas investigações sobre a suposta morte de seu irmão, porém, acaba se deparando com outro caso sobrenatural e aqui a trama ganha inspirações lovecraftianas. A título de explicação, Cassandra, apesar

A meio caminho desta vida  
achei-me a errar por uma selva escura,  
longe da boa via, então perdida. (Inf. I, 1-2)



de, como a personagem da mitologia, possuir o dom da premonição, não gosta de usá-lo e prefere ficar afastada de todo e qualquer assunto sobrenatural. Como era de se esperar... O sumiço do DD, a morte dos empresários, as investigações de Cassandra, a proposta de Lúcifer - tudo converge para o mesmo ponto!

[Um aparte: durante a publicação da história aconteceu o falecimento do genial Moebius (pseudônimo de Jean Giraud, 1938-2012) e para prestar uma homenagem ao grande artista fiz as manchetes do jornal destacarem o ocorrido e desenhei aquela página emulando o traço do autor francês.]

Voltando a trama...

Cassandra desvenda todo o mistério e pensa que resolveu o caso, mas algo muito mais terrível está para acontecer, mesmo contando, agora, com a ajuda de seus amigos policiais: Verônica, Lenon e Raposo - não dá para enfrentar uma criatura vinda diretamente do submundo, que a essa altura já descobrimos ser o filho de Lúcifer, o qual Demetrius deve matar, mas como ele irá fazer isso estando ainda no Inferno?

Com um salto de fé!

Demetrius se despede de Poe e, de posse de uma lança mística que lhe foi dada pelo próprio Senhor do Inferno, pula dentro de um poço que o leva exatamente ao local onde está Cassandra, que neste momento está sendo sufocada pela entidade maléfica. Aqui já vou cortar para o final da trama, como dizem, tudo está

bem quando acaba bem, DD mata o demônio e salva sua irmã que começou a história tentando ela mesma salvá-lo. Muito mais coisas aconteceram no meio de tudo isso que eu contei... Como esta HQ nunca foi impressa um jeito possível de lê-la (em português) está no link a seguir: <https://www.behance.net/gallery/104526525/A-Divina-Comdia-de-Demetrius>

O Bem venceu e isso é o que importa, para além de ser uma HQ sobre demônios, dominação, poder, tiros e coisas absurdas acontecendo - minha intenção foi falar sobre a família, a amizade e o compromisso. Além de prestar uma pequena homenagem a Dante e à sua obra, que eu admiro muito, e não foi a troco de nada que resolvi batizar o meu personagem com o seu ilustre sobrenome. Algum tempo depois acrescentei quatro páginas a título de um segundo final com o “que acontece agora?” uma promessa de novas aventuras, um recomeço para os irmãos, antigos e novos mistérios a serem revelados.

Estas páginas adicionais acabaram inspirando a série “Demetrius Dante Álbum de Família”, apresentando momentos distintos na trajetória do personagem e seus coadjuvantes, mas isso está acontecendo em outras histórias. E se alguém quiser conversar comigo sobre isto pode entrar em contato por aqui: will.hq@gmail.com

Para finalizar fica aqui o meu agradecimento ao querido amigo GianLuca e à equipe da Dant&metto pela oportunidade de falar um pouco sobre este trabalho, pelo qual tenho muito carinho. Um forte abraço!

Brasil - Inverno de 2025

15



## La Divina Commedia mi ha ispirato!

Demetrius Dante nasce già con un cognome illustre che suscita alcune speculazioni. Sarà un parente del poeta fiorentino? Il grande amore della sua vita si chiama Beatrice? Sarà esiliato dalla sua terra natale per questioni politiche? Sarà sceso nelle profondità del mondo sotterraneo e avrà camminato per le lande del Tartaro? Per le prime tre domande la risposta è no! Tuttavia, l'ultima domanda ci porta, in primo luogo, alla genesi del personaggio e, in secondo luogo, alla storia "La Divina Commedia di Demetrius". DD, come è conosciuto da alcuni e "detective dell'assurdo" da altri, è stato creato nel 2008 per la fanzine Subterrâneo. È brasiliano, vive nella città di San Paolo ed è un investigatore del soprannaturale che, fin dall'inizio, affrontava vampiri, licantropi, "bionde del bagno", demoni, streghe (le malvagie) - e così via... Nella sua prima avventura, nel numero 25, incontra il "Jacaré do Tietê", una leggenda paulistana molto famosa negli anni '80. La storia, successivamente intitolata "Sempre Cobre Adiantado", è stata pubblicata in sette edizioni; questo titolo è dovuto al fatto che Demetrius non ha ricevuto il pagamento per i servizi prestati. Incontri e Disavventure - In seguito, è arrivata la serie "Encontros & Desencontros", dove DD incontrava personaggi di altri autori della fanzine stessa e di altre pubblicazioni. Questi "incontri" sono durati 18 edizioni e si concludono con la morte del nostro protagonista. Un avviso alla fine della pagina informava che da lì in poi le sue avventure sarebbero continue ad essere pubblicate sul sito Petisco (che purtroppo è offline); la storia veniva pubblicata una pagina a settimana. L'Avventura Inizia: "La Divina Commedia di Demetrius" - Comincia così l'avventura: "La Divina Commedia di Demetrius", che, come suggerisce il nome, ha forti ispirazioni dall'opera più famosa e conosciuta di Dante Alighieri (1265-1321), considerata uno dei primi lavori del Rinascimento, avendo fortemente influenzato il pensiero umanista. Per comporre l'illustrazione della copertina del fumetto ho scelto il passo del libro "Farinata", ispirato a Gustave Doré (1832-1883), e ho riprodotto la scena che egli realizzò per una delle edizioni dell'opera di Alighieri. La trama inizia già con Demetrius alle porte dell'Inferno, pronto per iniziare il suo viaggio. Come Dante, sarà anche lui accompagnato da una persona speciale; nel caso dello scrittore italiano, fu Virgilio (70 a.C.-19 a.C.), il poeta romano. Per intraprendere il viaggio con DD ho scelto nientemeno che Edgar Allan Poe (1809-1849), autore considerato l'inventore del genere del romanzo poliziesco, essendo una compagnia molto appropriata per il "detective dell'assurdo", e che porta con sé il corvo Mai Più. Come elemento distintivo, la storia è narrata in due tempi, con la pagina divisa: nella parte superiore seguivamo Cassandra Dante, la sorella del nostro protagonista, riluttante a credere alla morte del fratello, e nella parte inferiore vediamo il viaggio del trio - Demetrius, Poe e Mai Più - attraverso il Tartaro. Ma, al contrario di Dante, DD non è in cerca del suo amore perduto, vuole solo comprendere la situazione in cui si trova. A proposito, Helena è il grande amore della sua vita. Un'altra caratteristica del fumetto è che la scena superiore mostra sempre sullo sfondo un titolo di giornale che indica strane occorrenze in città, inclusa la scomparsa di Demetrius Dante, e ogni pagina è accompagnata da una citazione de "La Divina Commedia" che crea un parallelo con ciò che viene mostrato nelle scene. L'ispirazione all'opera di

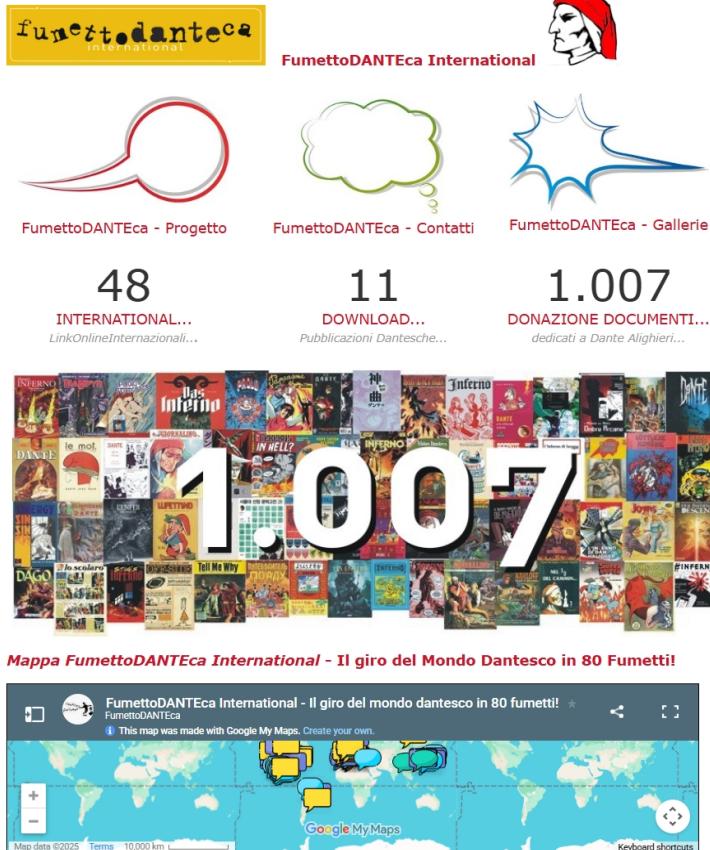
16

Dante è ben marcata, riproducendo alcuni dei passi memorabili del libro, come l'attraversamento dell'Acheronte a bordo della barca di Caronte, che nella storia accetta il pagamento con carta di credito. L'incontro con i filosofi e con Minosse, fino alla visione della cittadella infernale e l'incontro con Lucifer in persona, che fa una proposta irrinunciabile al detective. Logicamente ho usato molte libertà creative nella mia sceneggiatura, poiché si tratta di una storia satirica in cui un po' di umorismo tempera la drammaticità e, a differenza della grandezza dell'opera di Dante, qui questi passaggi sono molto abbreviati. Nella parte che si svolge nel mondo reale, Cassandra, con l'aiuto di due degli amici intimi di Demetrius: Hatshepsut (la gatta/faraone/mistica che vive nell'appartamento di DD) e Bicudo (il canelupo, che vaga per le strade del centro storico di San Paolo, principalmente nelle vicinanze della cattedrale di Praça da Sé) - continua le sue indagini sulla presunta morte di suo fratello, ma finisce per imbattersi in un altro caso soprannaturale e qui la trama acquista ispirazioni lovecraftiane. A titolo di spiegazione, Cassandra, pur possedendo, come il personaggio della mitologia, il dono della premonizione, non le piace usarlo e preferisce rimanere lontana da qualsiasi questione soprannaturale. Come c'era da aspettarsi... La scomparsa di DD, la morte degli imprenditori, le indagini di Cassandra, la proposta di Lucifer - tutto converge nello stesso punto! Un'Aperto - [Un'aperto: durante la pubblicazione della storia è avvenuta la morte del geniale Moebius (pseudonimo di Jean Giraud, 1938-2012) e per rendere omaggio al grande artista ho fatto in modo che i titoli dei giornali evidenziassero l'accaduto e ho disegnato quella pagina emulando il tratto dell'autore francese.] Il Finale e Nuovi Inizi - Tornando alla trama... Cassandra svela tutto il mistero e pensa di aver risolto il caso, ma qualcosa di molto più terribile sta per accadere. Anche contando, ora, sull'aiuto dei suoi amici poliziotti: Veronica, Lenon e Raposo - non si può affrontare una creatura venuta direttamente dal mondo sotterraneo, che a questo punto scopriamo essere il figlio di Lucifer, che Demetrius deve uccidere. Ma come farà, essendo ancora all'Inferno? Con un salto di fedel - Demetrius si congeda da Poe e, in possesso di una lancia mistica che gli è stata data dallo stesso Signore dell'Inferno, si getta in un pozzo che lo porta esattamente nel luogo dove si trova Cassandra, che in quel momento sta venendo soffocata dall'entità malefica. Qui taglierò direttamente alla fine della trama. Come si suol dire, tutto è bene quel che finisce bene: DD uccide il demone e salva sua sorella che aveva iniziato la storia cercando lei stessa di salvarlo. Molto altro è successo in mezzo a tutto ciò che ho raccontato... Dato che questo fumetto non è mai stato stampato, un modo possibile per leggerlo (in portoghese) è al seguente link: [https://www.behance.net/gallery/104526525/A-Divina-Comdia-de-Demetrius II](https://www.behance.net/gallery/104526525/A-Divina-Comdia-de-Demetrius-II) Bene ha vinto e questo è ciò che conta. Oltre ad essere un fumetto su demoni, dominazione, potere, sparatorie e cose assurde che accadono - la mia intenzione è stata quella di parlare di famiglia, amicizia e impegno. Oltre a rendere un piccolo omaggio a Dante e alla sua opera, che ammiro molto, e non è stato per niente che ho deciso di battezzare il mio personaggio con il suo illustre cognome. Qualche tempo dopo ho aggiunto quattro pagine a titolo di un secondo finale con il "cosa succede adesso?" una promessa di nuove avventure, un nuovo inizio per i fratelli, vecchi e nuovi misteri da rivelare. Queste pagine aggiuntive hanno finito per ispirare la serie "Demetrius Dante Álbum de Família", presentando momenti distinti nella traiettoria del personaggio e dei suoi co-protagonisti, ma questo sta accadendo in altre storie. E se qualcuno volesse parlarne con me può contattarmi qui: will.hq@gmail.com Per concludere, ringrazio il caro amico GianLuca e il team di Dant&metto per l'opportunità di parlare un po' di questo lavoro, al quale tengo molto.

Un forte abbraccio! Will Brasile - Inverno 2025

# FumettoDANTEca: Che cosa è?

La FumettoDANTEca International è una biblioteca specializzata, unica nel suo genere a livello mondiale, interamente dedicata ai fumetti che hanno come tema Dante Alighieri e la sua opera. Nata a Forlì nel 2021, all'interno della Fumettoteca Nazionale Alessandro Callegati 'Calle', la FumettoDANTEca raccoglie e cataloga opere fumettistiche da ogni parte del mondo che reinterpretano o si ispirano al Sommo Poeta e alla Divina Commedia. È un progetto affascinante che dimostra come l'arte del fumetto possa essere un veicolo potente per divulgare e reinterpretare anche capolavori della letteratura classica. Risultato di anni di ricerca, studi e donazioni, contribuisce a mantenere vivo l'interesse per Dante Alighieri in una forma innovativa e accessibile, raccogliendo, studiando e catalogando le nuove acquisizioni, garantendo la conservazione di questo patrimonio culturale unico. La FumettoDANTEca non è solo un archivio, ma un centro attivo che promuove la cultura dantesca fumettistica con esposizioni tematiche, presentando al pubblico una vasta collezione di fumetti danteschi provenienti da tutto il mondo, con la partecipazione a manifestazioni nazionali e internazionali per valorizzare il patrimonio archivistico, con la collaborazione con scuole e università per mostrare come il



fumetto possa essere un valido strumento didattico per avvicinare i giovani alla figura di Dante e alla letteratura. La FumettoDANTEca è un esempio eccellente di come la passione e la competenza possano dare vita a realtà culturali di nicchia, ma di grande valore, capaci di attrarre un pubblico eterogeneo e di promuovere la conoscenza attraverso canali originali.

La figura di Dante Alighieri e la Divina Commedia hanno ispirato un'enorme quantità di fumetti in tutto il mondo, dimostrando la portata universale e l'atemporaliità di questa opera che, nella sede

17

fumettoDANTEcaria, si raccoglie e cataloga questa incredibile varietà di reinterpretazioni. Tra i fumetti mondiali dedicati a Dante e alla Divina Commedia l'Italia, ovviamente, ha una tradizione ricchissima di fumetti danteschi, anche il Giappone ha mostrato un interesse particolare per Dante, integrando la sua opera in contesti e stili narrativi unici. Molte le nazioni nelle quali Dante ha lasciato un'impronta profonda anche nella produzione fumettistica quali: Francia, Spagna, Portogallo, Germani, Grecia, Finlandia, Svezia, Norvegia, USA, Canada, Messico, Brasile, Cina, Corea, Turchia e Russia, quelle rintracciate.

La costante rielaborazione di Dante nel mondo dei

fumetti evidenzia la sua capacità di essere un'icona culturale che trascende i confini geografici e temporali, continuando a ispirare nuove generazioni di artisti e lettori. La varietà di stili, generi e approcci dimostra la ricchezza e la complessità di questa interazione tra un classico immortale e un medium in continua evoluzione come il fumetto. Non dimenticate che Dant&metto è una parte del lavoro della FumettoDANTEca nel connettere il mondo di Dante Alighieri con quello del fumetto. Il termine Dant&metto è un modo conciso ed efficace per indicare proprio quel peculiare incrocio tra Dante Alighieri, **Dant, e il fumetto, metto**, un'area di studio e di collezione da poter consultare ed esplorare, reso accessibile attraverso la FumettoDANTEca. Questo connubio rivela come l'opera eterna di Dante abbia ispirato e continui a ispirare artisti e narratori in forme diverse, trovando nel linguaggio visivo e narrativo del fumetto un terreno fertile per nuove interpretazioni e divulgazioni. Il fumetto rende le opere dantesche più accessibili a un pubblico ampio, inclusi i giovani o chi magari si avvicina per la prima volta ai classici, offrendo a loro nuove prospettive e letture dell'opera di Dante, permettendo agli artisti di esplorare temi, personaggi e allegorie con la propria sensibilità e stile. Un patrimonio cultu-

rale che in sede rappresenta un patrimonio unico in grado di documentare l'impatto di Dante nella cultura popolare e nell'arte fumettistica globale, dimostrando la vitalità e l'universalità dei temi danteschi, capaci di risuonare anche in contesti contemporanei e in media moderni come il fumetto. I fumetti ispirati a Dante Alighieri e alla Divina Commedia sono un genere vasto e molto interessante, che spazia da adattamenti fedeli a reinterpretazioni complete, parodie e omaggi. L'impegno e l'attività non è solo archivistica, ma anche di promozione culturale, mostrando come si possano creare ponti inaspettati tra mondi apparentemente distanti, come la letteratura medievale e l'arte sequenziale contemporanea, e in sede si possono trovare custoditi migliaia di esempi da tutto il mondo.

**La FumettoDANTEca International** non è una semplice biblioteca, ma un'iniziativa unica che unisce la grande letteratura classica, Dante Alighieri e le sue opere, al medium fumetto.

Fusione interessante che è di per sé notiziabile, specialmente in un paese come l'Italia dove il sommo poeta è una figura centrale dell'identità culturale, sociale e nazionale.

Nella pagina precedente la schermata del sito ufficiale della FumettoDANTEca International

Ah, certo! La FumettoDANTEca è un'altra delle iniziative uniche curate da Gianluca Umiliacchi, la stessa figura che dirige la Fanzinoteca d'Italia.

#### Che cos'è la FumettoDANTEca?

La FumettoDANTEca International è una biblioteca specializzata, unica nel suo genere a livello mondiale, interamente dedicata ai fumetti che hanno come tema Dante Alighieri e la sua opera. Nata a Forlì nel 2021, all'interno della Fumettoteca Nazionale "Alessandro Callegati 'Calle'", la FumettoDANTEca raccoglie e cataloga opere fumettistiche da ogni parte del mondo che reinterpretano o si ispirano al Sommo Poeta e alla *Divina Commedia*.

È un progetto affascinante che dimostra come l'arte del fumetto possa essere un veicolo potente per divulgare e reinterpretare anche capolavori della letteratura classica. La FumettoDANTEca è il risultato di anni di ricerca, studi e donazioni, e contribuisce a mantenere vivo l'interesse per Dante Alighieri in una forma innovativa e accessibile.

#### Le attività della FumettoDANTEca

Sotto la direzione di Gianluca Umiliacchi, la FumettoDANTEca non è solo un archivio, ma un centro attivo che promuove la cultura dantesca attraverso il fumetto. Tra le sue attività principali ci sono:

- **Esposizioni tematiche:** Vengono organizzate mostre come "Dante 'n Fumettolandia", che presentano al pubblico una vasta collezione di fumetti danteschi provenienti da tutto il mondo.
- **Eventi culturali:** Partecipa a manifestazioni nazionali e internazionali, come la Settimana Internazionale degli Archivi o il Dantedì, per valorizzare il patrimonio fumettistico legato a Dante.
- **Progetti didattici:** Collabora con scuole e università per mostrare come il fumetto possa essere un valido strumento didattico per avvicinare i giovani alla figura di Dante e alla letteratura.
- **Ricerca e conservazione:** Continua a raccogliere, studiare e catalogare nuove acquisizioni,

mantenendo la conservazione di questo patrimonio culturale unico.

Chiedi a Gemini

+ Deep Research Canvas

Gemini può fare errori, anche riguardo a persone, quindi verifica le sue risposte. [La tua privacy e Gemini](#)

Pagina di definizione della FumettoDANTEca dalla AI Gemini

## FumettoDANTEca: Donazioni, perché donare?

Donare fumetti danteschi alla FumettoDANTEca International non è solo un gesto di grande valore culturale, oltre ad essere un'azione estremamente lodevole. L'iniziativa di donare, a questa esclusiva realtà sociale e culturale, fumetti danteschi è un modo concreto e significativo per contribuire alla conservazione, alla diffusione e alla valorizzazione di un patrimonio unico e importante.

Ogni donazione, sia essa un albo raro e datato o una pubblicazione più recente, arricchisce la collezione, permette di creare un archivio sempre più completo e rappresentativo di come l'opera di Dante sia stata interpretata e divulgata attraverso il medium fumetto. Una raccolta unica a livello mondiale in grado di rendere possibile per studiosi, ricercatori, studenti e semplici appassionati accedere a materiali e documentazione che altrimenti sarebbero difficili o impossibili da reperire e consultare.

Questo favorisce nuove ricerche, approfondimenti e la creazione di progetti didattici e divulgativi. Donare questi volumi contribuisce alla promozione della cultura dantesca fumettistica, mantenendo viva la memoria di Dante Alighieri e mostrando la sua incredibile influenza nel mondo contemporaneo. Allo stesso tempo, l'operazione solidale eleva il fumetto a strumento culturale di primo piano, capace di veicolare contenuti complessi e di grande valore letterario.

La FumettoDANTEca International è un'iniziativa specifica e mirata. Le donazioni dirette a un ente così focalizzato garan-

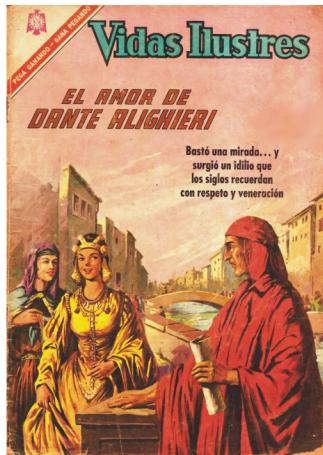
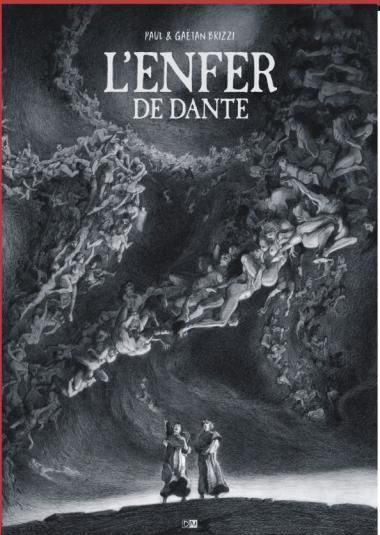
tiscono che i fumetti siano conservati con cura, catalogati correttamente e resi disponibili al pubblico in un contesto specialistico. Per i donatori, è un modo per condividere la propria passione per Dante e per il fumetto, sapendo che i propri albi, volumi, riviste, continueranno a essere apprezzati e studiati da altri. In sintesi, coloro che ritengono adeguato e desiderano donare alla FumettoDANTEca International stanno compiendo un'azione che va ben oltre il semplice atto di 'dare via' dei fumetti danteschi. Stanno contribuendo attivamente alla costruzione di un ponte tra passato e presente, tra letteratura classica e arte sequenziale, e al futuro della ricerca e della divulgazione culturale. È un'iniziativa che va compresa, incoraggiata e applaudita.

Per coloro che desiderano donare fumetti danteschi contattateci [FumettoDANTEca@fazineitaliane.it](mailto:FumettoDANTEca@fazineitaliane.it)



Una delle ultime donazioni ricevute in sede con tre albi italiani, 2 Disney e un vecchio personaggio anni '50

# L'ENFER DE DANTE



Bastó una mirada... y  
surgió un ídolo que  
los siglos recuerdan  
con respeto y veneración



5 Pagina da "El amor de Dante Alighieri", Vidas Ilustres N. 145 - Anno XI - 1 settembre 1966, Naucalpan de Juárez, Messico

6 "El amor de Dante Alighieri", Vidas Ilustres N. 145 - Anno XI - 1 settembre 1966, Naucalpan de Juárez, Messico

7 Pagina da L'Enfer de Dante, Paul & Gaetan Brizzi, 2023, Daniel Maghen éditions, Parigi, Francia

8 L'Enfer de Dante, Paul & Gaetan Brizzi, 2023, Daniel Maghen éditions, Parigi, Francia

# DANTE 'N FUMETTOLANDIA

In tutto il mondo il PERSONAggio, Persona/Personaggio, dantesco è stato interpretato e realizzato seguendo le proprie culture e conoscenze. Non c'è nazione

al mondo che non abbia tradotto e stampato la Divina Commedia, altrettanto si può affermare che quasi tutte le nazioni del mondo hanno realizzato fumetti danteschi, in questa mostra Dante 'n Fumettolandia ne sono presentati alcuni. Come si può constatare, il personaggio dantesco è 'visto' a secondo dell'umore del grafico o dello sceneggiatore, ovviamente influenzati dalle precedenti letture. All'estero il Dante italiano lascia il posto ad un altro personaggio, in parte Dante e in parte specchio della nazione nella quale si pubblica.



## 서울대 선정 문학고전 28



작가 단테와 '코메디아'



1 Pagina da Dante - 1, [28] National Universit, 2014, Seul, Corea del Sud

2 Dante - 1, [28] National Universit, 2014, Seul, Corea del Sud



3 Pagina da Dante - Vita e Opere, Edilingua, 2023, Roma

4 Il Giornalino N. 13 - Anno XLI - 28 marzo 1965, Milano



**Tipologia fumettistica: Realismo.** Il fumetto è l'unione tra immagine e parola. Una forma di comunicazione che, attraverso i propri codici, occupa una parte importante nella società spaziando tra tutti i generi e target. Come per la letteratura e gli altri media, anche i fumetti comprendono un'ampia varietà di categorie e sottocategorie, ciascuno delle quali con caratteristiche diverse e ben definite, al servizio di questo linguaggio specifico. Col disegno dallo stile realistico si crea un legame tra realtà e fantasia, usando una grafica in cui i soggetti vengono rappresentati nel modo più simile alla realtà, non sono alterati, usando un tratto più o meno dettagliato. I fumetti danteschi sono prodotti che godono di un pubblico molto ampio e differenziato.

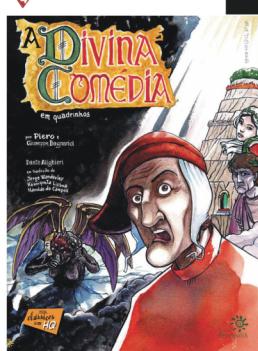
1 Pagina da A Divina Comédia em Quadrinhos, Piero e Giuseppe Bagnariol, E. Peirópolis, 2021, San Paolo, Brasile

2 La Divina Comedia 1 parte, Joyas de la literatura N. 95 - Anno VI, 1988, Morelos, Messico

3 Pagina da La Divina Comedia 1 parte, Joyas de la literatura N. 95 - Anno VI, 1988, Morelos, Messico

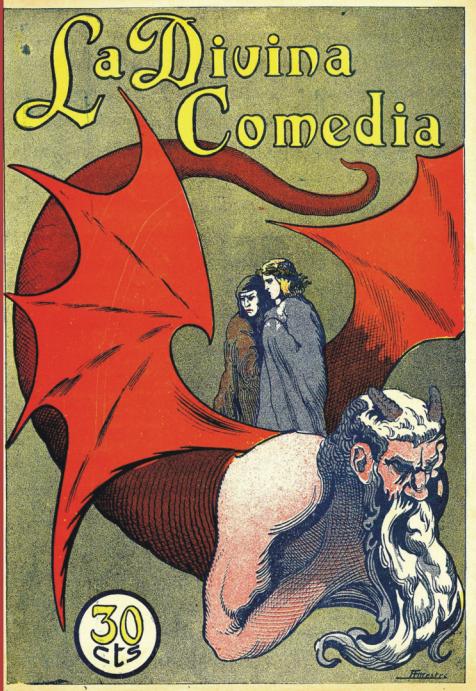
4 A Divina Comédia em Quadrinhos, Piero e Giuseppe Bagnariol, E. Peirópolis, 2021, San Paolo, Brasile

5 Lo scolaro N. 31 - Anno LIV - 3 ottobre 1965, Milano



**Il mondo dei fumetti è tanto vario quanto in continua evoluzione, quindi diventa necessario specificare**

che queste differenze non mirano a stabilire quale sia lo stile migliore o più adeguato. Essere consci delle potenzialità che racchiude un fumetto realistico permette di creare una comunicazione unica e irripetibile, in grado di rimanere impressa al lettore, perché ogni storia suscita e racconta una vasta gamma di emozioni, indipendentemente dalla provenienza geografica dell'opera. Non solo, oltre a raccontare storie, reali o inventate, è espressione di una realtà biografica, in questo caso raccontando le opere dantesche diventa un modo per continuare a veicolare ai lettori, di tutte le età, il tema dei valori racchiusi nelle opere di Dante Alighieri.



# DANTE 'N FUMETTOLANDIA

**Tipologia fumettistica: Umorismo/Parodia - Il media del fumetto può adattarsi alle più svariate situazioni, in particolar modo quando entra nel mondo dell'umorismo e della parodia. Non vi è alcun dubbio che il fumetto è parte integrante della cultura popolare, la sua evoluzione gli ha permesso di integrarsi nel tessuto collettivo fornendo uno specchio critico del mondo e delle dinamiche che lo regolano. Nell'umoristico il tratto è di solito poco rilevante, e può essere indirizzato ad uno specifico target a seconda del tipo di umorismo, oppure a tutti i pubblici grazie ai diversi livelli di lettura.**

1 Pagina da Dante La Divina Commedia a fumetti - Inferno I N. 1 - Smile Album, dicembre 1995, Milano

2 Lupettino N. 32 - 20 novembre 1960, Roma

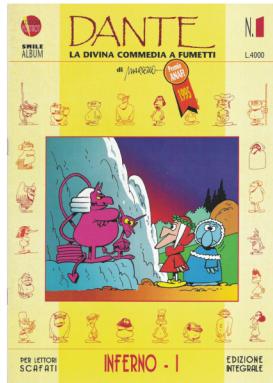
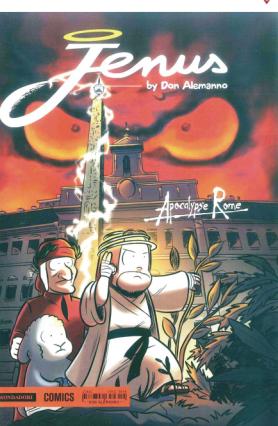
3 Dante La Divina Commedia a fumetti - Inferno I N. 1 - Smile Album, dicembre 1995, Milano

4 Pagina da Jenus - Apocalypse Rome, giugno 2014, Mondadori Comics, Milano

5 Jenus - Apocalypse Rome, giugno 2014, Mondadori Comics, Milano

6 Beatrice, P. Carpi, M. Rostagno, 1970, Milano

«A te convien tenere altro viaggio,  
rispuose poi che lagrimar mi vide,  
se vu' compar d'esto loco selvaggio (...)  
(Inferno - Canto I - Versi 91/93)



## Dante & Fumetto connubio perfetto

Das Inferno: una rivisitazione umoristica e profonda del capolavoro dantesco

'Das Inferno', il fumetto scritto e disegnato da Michael Meier, è una moderna e umoristica rivisitazione della prima Cantica della 'Divina Commedia' di Dante Alighieri. Prendendo il modello letterario, vecchio di oltre 700 anni, Meier lo ha trasformato in strisce quotidiane per la 'Frankfurter Rundschau' pubblicate tra il 2010 e il 2011.

Le 305 strisce sono state successivamente raccolte in un volume cartonato. Das Inferno non è una semplice trasposizione illustrata del capolavoro dantesco, ma un'interpretazione audace e viscerale che si immerge nelle profondità dell'Ade con uno stile grafico inconfondibile e un'intensità quasi palpabile. È una rilettura intensa e personale che cattura l'essenza dell'Inferno dantesco attraverso una lente espressionista e profondamente originale. Meier non si limita a disegnare, ma reinventa

visivamente il viaggio di Dante, rendendolo inquietante, claustrofobico e sorprendentemente moderno.

L'opera segue fedelmente la struttura e i canti dell'Inferno dantesco, accompagnando il lettore attraverso i nove cerchi in un percorso di dannazione e orrore.

Tuttavia, l'autore infonde nella narrazione la sua visione personale, a tratti grottesca e perturbante, che amplifica il senso

di sofferenza e disperazione dei dannati. La sua interpretazione delle pene e dei personaggi è spesso metaforica e carica di simbolismo, spingendo il lettore a riflettere sulla natura del peccato e della relativa punizione.

Con uno stile grafico specifico e i contenuti innovativi, il tratto dell'artista fumettista diventa distintivo e immediatamente riconoscibile, con un disegno peculiare e funzionale all'umorismo della narrazione. I suoi disegni, caratterizzati da uno stile moderno, spesso minimalista ma espressivo, utilizzano il colore in modo efficace. Nonostante la loro apparente semplicità, Meier riesce a catturare l'essenza dei personaggi e a rendere visivamente il tono umoristico e a volte grottesco della storia.

Le vignette sono molto dirette e basate sull'impatto visivo della gag o della situazione, e per questo motivo potrebbero risultare troppo grafiche o disturbanti per alcuni lettori.

Inoltre, la fedeltà stilistica all'Inferno dantesco, pur nella sua originalità, potrebbe renderlo meno accessibile a chi cerca un approccio più 'tradizionale' o puramente illustrativo.

In questa versione, niente tuniche rosse o ghirlande d'alloro: il 'Dante' di Das Inferno indossa maglietta e jeans e ha un talento innato nel cacciarsi nei guai. La divertentissima versione a fumetti ci presenta un Dante hipster



Copertina Das Inferno, Michael Meier - Ed. Rotopolpress, 2012 Germania

dall'umorismo sarcastico, un Virgilio sotto forma di sciacallo rosso, un Satana come un mostroso buongustaio e tanti demoni con zanne che amano prendersi in giro.

La scelta di 'attualizzare' l'*Inferno*, riempiendolo di peccati, manie e dannati contemporanei, è pienamente coerente con lo stile grafico adottato, essenziale e molto caratterizzato. L'inserimento di elementi attualizzanti, come la comparsa di Silvio Berlusconi, rappresenta un altro tipico modus operandi dell'autore: compaiono così, fra gli altri, Giordano Bruno e Hitler, al pari di iPhone e marshmallows.

Questo doppio procedimento di rivisitazione in chiave umoristica e inserimento di elementi contemporanei è applicato costantemente per l'intero libro.

Il fumetto è spassoso e sorprendente, un viaggio tra satira e riflessione che dimostra come un classico della letteratura possa essere rivisitato in chiave moderna senza perdere la sua profondità. Meier riesce a creare un '*Inferno aggiornato*' che, pur divertendo, spinge a riflettere sulla natura del peccato e sulla condizione umana oggi. Senza dubbio, è un'opera consigliata a chi cerca una lettura originale, di grande valore artistico e concettuale, umoristica e visivamente accattivante sulla Divina Commedia.



Pagina di *Das Inferno*

*Das Inferno* riprende liberamente il viaggio di Dante attraverso l'*Inferno*, ma lo cala in un contesto estremamente contemporaneo e satirico. Dante, accompagnato non dal tradizionale Virgilio ma da un personaggio chiamato 'Vergil', a volte raffigurato come uno sciacallo, altre volte con un aspetto più umano ma sempre con un tocco umoristico, passano velocemente da un cerchio all'altro. Dal Limbo, Dante e Vergil raggiungono il fiume Acheronte e il suo leggendario traghettatore Caronte.

Il duo combatte contro venti tempestosi, infestazioni di zanzare e pioggia gelata. Uno dei primi momenti salienti è una corsa in metropolitana fino all'ex DDR, che appare ancora grigia come nel 1978. Un diavolo della Stasi li infastidisce con moduli e tempi di attesa infiniti, il centauro Chirone li trasporta sulle spalle nella foresta dei suicidi, dove i morti sono particolarmente dolorosi. I seduttori e i truffatori matrimoniali hanno pile di fascicoli di cause legali sulla paternità, mentre gli adulatori e i narcisisti lucidano da anni i display dei loro smartphone.

Le cose si fanno critiche nell'ottavo cerchio, dove un'orda di demoni vuole immergere i nostri pellegrini in una pece bollente, e solo l'arma segreta di Dante, una scarpa da uomo esplosiva, può aiutarli a uscire da questa situazione difficile. Il fumetto non si limita a illustrare l'*Inferno* dantesco in chiave moderna; lo usa come strumento per una critica sociale e contemporanea. Meier mescola le classiche nozioni dell'*Inferno* con elementi e personaggi del nostro tempo, creando un'opera che riflette le nostre idee sull'aldilà e sulla natura del peccato nell'era moderna. Ecco che i 'dannati', incontrati da Dante e Vergil, non sono solo figure storiche dell'opera originale, ma anche personaggi attuali o situazioni che richiamano la nostra società.

Il vero cuore pulsante di *Das Inferno* è il suo stile grafico di espressionismo grottesco e umorismo nero, immediatamente riconoscibile. I personaggi sono spesso deformati, con volti angosciati o macabri che riflettono la loro condizione. L'espressionismo grottesco si esprime attraverso una linea forte, quasi brutale, che contribuisce a creare un'atmosfera opprimente e senza speranza. L'autore utilizza il bianco e nero con maestria, giocando



dentemente accessibile anche per chi non è un profondo conoscitore della Divina Commedia. Dante stesso si ritrova in situazioni assurde, come sognare di essere Lucky Luke. La critica sociale e le allusioni contemporanee sono acute e stimolanti.

Si può ritenere una delle interpretazioni più originali e audaci dell'Inferno dantesco nel panorama fumettistico, anche se per i puristi di Dante, alcune deviazioni e la "modernizzazione" estrema potrebbero risultare troppo distanti dal poema originale.

L'autore mette in scena l'Inferno dantesco come un moderno fumetto, riuscendo a riprodurre il grandioso viaggio di Dante e creando la propria immagine dell'inferno: ambiguo, critico nei confronti del presente, pieno di arguzia e allusioni. Nonostante la complessità del testo originale, è divertente per gli intenditori del modello letterario e accessibile sia a chi conosce Dante sia a chi si avvicina per esplorare i circoli dell'inferno per la prima volta.

*Das Inferno*, Michael Meier - Rotopolpress, 2012 Germania.

di GianLuca Umiliacchi

**26** su contrasti netti, ombre profonde e un uso sapiente del chiaroscuro. Questo conferisce all'opera un'estetica cruda e potente, perfetta per rappresentare l'oscurità e la miseria dell'Inferno. I dettagli macabri e le texture viscide emergono con forza proprio grazie a questa scelta cromatica. Le tavole, spesso affollate e caotiche, riflettono il sovraffollamento e la disperazione dei gironi infernali, mentre le prospettive, spesso distorte, contribuiscono al senso di smarrimento e orrore. L'opera, intrisa di un'atmosfera cupa e angosciante, riesce a trasmettere il senso di giustizia divina inesorabile e la tragicità della condizione umana di fronte al peccato. Non è un fumetto per tutti: la violenza visiva e il forte impatto emotivo possono essere disturbanti, ma sono funzionali al messaggio e alla fedeltà allo spirito originale di Dante.

La storia è permeata da un umorismo nero e intelligente. L'autore non teme di fare allusioni alla cultura pop, alla musica, con il papa simoniaco che canta "Upside Down" di Diana Ross, o alla televisione, inserendo riferimenti inaspettati che rendono la lettura divertente e sorpren-



## FumettoDANTEca: DantEventi

Per quanto concerne gli eventi legati ai progetti danteschi dell'anno in corso nel numero precedente di Dant&metto, il n. 8, abbiamo parlato delle diverse proposte effettuate. Quindi, approfondiamo il discorso delle mostre che sono un pilastro fondamentale dell'attività della FumettoDANTEca International, rappresentando il mezzo principale per divulgare il suo prezioso archivio e far conoscere al pubblico il 'Dante fumettato'. Il fulcro delle attività espositive è la mostra itinerante e modulare intitolata 'Dante 'n Fumettolandia', esposizione in continua evoluzione regolarmente aggiornata e ampliata con le nuove acquisizioni che arrivano in sede. I progetti espositivi propongono una vasta selezione di immagini e aspetti delle opere dantesche reinterpretate nel mondo dei fumetti. Si spazia da versioni umoristiche a quelle fantascientifiche, storiche o con supereroi, dimostrando la versatilità e l'influenza di Dante sulla Nona Arte. L'obiettivo è mostrare un Dante 'persona/personaggio' come non lo si è mai visto, attraverso le personalissime visioni di grandi artisti di fumetti di tutto il mondo. La FumettoDANTEca non si limita a una singola proposta, ma presenta regolarmente diverse opportunità espositive, sia in sede che in collaborazione con enti esterni, e anche online. L'attività è dinamica e si adatta alle opportunità e ai progetti in corso, ad esempio partecipando regolarmente a eventi di rilievo, manifestazioni culturali annuali, come 'Quante Storie nella Storia' e il 'DanteDi' per citarne due. Offrindo la possibilità di visite su richiesta alla mostra in sede, rende l'esposizione una risorsa costante e accessibile, oltre all'attivazione di esposizioni online, che sono disponibili continuativamente.

La sede della FumettoDANTEca a Forlì, Via Curiel 51, funge da spazio espositivo permanente e temporaneo. Vengono regolarmente programmate aperture al pubblico gratuite o su richiesta per permettere la visita alle mostre allestite e l'esplorazione dell'archivio. Un aspetto cruciale è la collaborazione con realtà culturali e associative, in queste occasioni le mostre vengono allestite in spazi pubblici come Centri Sociali, spazi dell'amministrazione o altri luoghi di interesse, aumentando la visibilità e l'affluenza. Per raggiungere un pubblico ancora più vasto, si promuove anche esposizioni online, rendendo disponibile parte del patrimonio digitale e delle informazioni sulla produzione fumettistica dantesca attraverso il proprio sito web. Rendere accessibile e accattivante la figura e l'opera di Dante Alighieri attraverso un medium popolare come il fumetto, per divulgazione culturale più ampia. Contemporaneamente, valorizzare il patrimonio mostrando l'unicità e la ricchezza dell'archivio della FumettoDANTEca, l'unica biblioteca internazionale al mondo interamente dedicata a Dante in versione fumettistica. Incoraggiare nuove generazioni e curiosi ad avvicinarsi a Dante e alla letteratura, stimolandone l'interesse con la dimostrazione come temi classici possano essere riletti in chiave moderna e creativa. Dare risalto al fumetto, promuovendo la Nona Arte, come forma d'arte e strumento di espressione culturale e didattica. Le mostre sono un'occasione per stringere e rafforzare le collaborazioni con altre realtà culturali, scolastiche e istituzionali, ampliando la portata dell'iniziativa, infatti non si tratta di semplici esposizioni, ma veri e propri progetti culturali che mirano a creare un ponte tra il Sommo Poeta e il vasto e variegato mondo del fumetto, rendendo Dante più vicino e comprensibile a tutti.

In un'epoca in cui l'attenzione verso la cultura classica può sembrare in calo, e in cui le nuove generazioni sono costantemente stimolate da media visivi e dinamici, il fumetto si rivela un veicolo eccezionale. Non è solo un mezzo di intrattenimento, ma una forma d'arte complessa e ricca di sfumature, capace di veicolare messaggi profondi e di reinterpretare opere immortali con un approccio innovativo.

Il Sommo Poeta, con la sua complessità linguistica e concettuale, può intimidire. Il fumetto semplifica, visualizza e rende immediate le sue storie, personaggi ed emozioni, abbattendo barriere culturali e generazionali. Questo spinge le persone, soprattutto i più giovani, a voler scoprire di più sull'opera originale e sulla figura storica. Dimostra come la passione, l'innovazione e una profonda conoscenza possano trasformare un argomento 'difficile' in qualcosa di coinvolgente e divertente, un'iniziativa che nel suo piccolo contribuisce in modo significativo a mantenere viva e vibrante la memoria del più grande poeta italiano.

# DANTE



## FumettoDANTEca: Papercraft Dante Alighieri

Perché creare papercraft di Dante? Un modo nuovo e divertente per incontrare il Sommo Poeta. Quando pensiamo a Dante Alighieri, la mente ci porta subito a libri antichi, aule scolastiche e complessi versi. Ma cosa succederebbe se potessimo letteralmente ‘costruire’ un Dante con le nostre mani? Realizzare papercraft, ovvero modellini di carta, di Dante e dei personaggi della sua ‘Divina Commedia’ non sarebbe solo un passatempo originale, ma anche un'iniziativa ricca di significati e benefici. Dante, per molti, può sembrare una figura lontana, quasi un monumento. Un papercraft lo rende immediatamente tangibile e accessibile. Non è più solo un'immagine su un libro, ma un oggetto tridimensionale che possiamo tenere in mano, osservare da ogni angolazione. Questo aspetto fisico aiuta a creare un legame più personale e diretto con il poeta, trasformandolo da icona storica a qualcosa di più immediato e quasi familiare. Da questo numero di Dant&metto, partiamo con l'idea di realizzare un papercraft, da scaricare e stampare, per omaggiarlo ai nostri lettori.

Il gioco come chiave d'accesso, imparare divertendosi. L'apprendimento non deve essere per forza noioso. Il papercraft è un'attività manuale che richiede precisione, pazienza e attenzione. Mentre si tagliano, si piegano e si incollano i pezzi, si è completamente immersi nel processo creativo. Questa ‘immersione’ ludica può diventare un potentissimo veicolo per la conoscenza, per i più giovani aiuta a superare l'idea che Dante sia ‘difficile’ o ‘pesante’, trasformando lo studio in un'attività coinvolgente e gratificante. Per tutte le persone, offrendo un approccio sensoriale e pratico alla cultura, diverso dalla sola lettura o ascolto. La ‘Divina Commedia’ è un'opera ricca di personaggi iconici e scenari suggestivi.

Realizzare papercraft non solo di Dante, ma anche di altre eventuali figure come Virgilio, Beatrice, Caronte o persino le strabilianti creature dell’Inferno, permette di visualizzare in modo concreto ciò che si legge o si immagina. Costruire un Minotauro di carta o un piccolo girone infernale aiuta a fissare meglio i dettagli, i luoghi e i protagonisti del poema, rendendo la sua complessità più comprensibile e meno astratta.

Stimolare la creatività e le abilità manuali, in un'epoca dominata dagli schermi, la manualità è una attività più preziosa che mai. Il papercraft allena la motricità fine, la capacità di seguire istruzioni e la risoluzione di piccoli problemi. Vedere un foglio di carta trasfor-



Un esempio di Dante in papercraft a mezzo busto

marsi in una figura riconoscibile dà una grande soddisfazione e alimenta la creatività, magari stimolando anche a immaginare eventuali nuove figure dantesche da creare. Una volta terminato, un papercraft dantesco diventa un piccolo pezzo d'arte e di cultura che si può esporre, regalare o usare come spunto per conversazioni. È un modo tangibile per mostrare il proprio interesse per il poeta e per la sua opera, invitando anche altri a scoprire questo mondo attraverso un approccio originale e leggero, grazie ad un oggetto di cultura condivisibile. Insomma, realizzare papercraft su Dante non è un semplice vezzo, ma una strategia moderna e intuitiva per avvicinare il Sommo Poeta a tutti, in particolare alle nuove generazioni. È un modo per dimostrare che i grandi classici non sono polverosi e immobili, ma vivi, dinamici e capaci di ispirare nuove forme d'arte e di divertimento. Mentre un libro sul fumetto dantesco è più ‘passivo’, lo si sfoglia e lo si legge, un papercraft è per sua natura interattivo. Richiede di agire, di tagliare, piegare e incollare. Questo tipo di coinvolgimento pratico può aumentare enormemente l’interesse e la memorizzazione, specialmente per i più giovani.

Creare con le proprie mani una figura di Dante tende a rendere il legame con il poeta molto più personale e concreto. Inoltre, ricordiamo che il papercraft è un’attività relativamente semplice ed economica. Non richiede strumenti complessi o abilità artistiche pregresse, solo un po’ di pazienza e precisione. Trasforma lo studio di Dante in un gioco, in un’attività ricreativa che può essere svolta a casa, a scuola o in biblioteca.

Questo abbassa le ‘barriere’ che a volte si percepiscono di fronte a un’opera classica. Potrebbe persino risultare uno strumento didattico innovativo, basti immaginare gli insegnanti che propongono ai loro studenti di costruire un Dante in papercraft come attività complementare allo studio della Divina Commedia.

Un modo fantastico per visualizzare il personaggio, al tempo stesso aiuta a dare una forma tangibile al bile

poeta, stimolando la manualità e la precisione, dando corpo a un promemoria fisico dell’esperienza di apprendimento. È un modo divertente e innovativo per diffondere la conoscenza del Sommo Poeta in un formato inaspettato. Iniziativa che si sposa perfettamente con la missione della FumettoDANTEca di rendere Dante accessibile attraverso il linguaggio del fumetto e, più in generale, attraverso l’arte sequenziale e visiva. Il papercraft è una forma d’arte che ben si integra con questo approccio.

A pag. 32 trovate un esempio del volto di Dante in papercraft



Un esempio di papercraft di Dante a figura intera

# Dant&metto: Indice

pag 02	Dant&metto: Presente remoto	di Redazione
pag 03	Dant&metto: Editoriale	di gianLuca Umiliacchi
pag 04	'Il giro del mondo DANTEsco in 80 fumetti'	di Redazione
pag 09	Dant&metto: Il Libro di Dante a fumetti	di gianLuca Umiliacchi
pag 10	FumettoDANTEca: Dant'Ai	di Simone Giotto
pag 13	Dante & Fumetto: A Divina Comedia de Demetrius	di Will
pag 17	FumettoDANTEca: Che cosa è?	di Redazione
pag 19	FumettoDANTEca: Donazioni, perché donare?	di Redazione
pag 20	Dante 'n Fumettolandia	di Redazione
pag 24	Dante & Fumetto connubio perfetto	di gianLuca Umiliacchi
pag 27	FumettoDANTEca: DantEventi	di Redazione
pag 28	Dant&metto: Presente remoto	di Endy Ventura
pag 29	FumettoDANTEca: Papercraft Dante Alighieri	di Redazione
pag 31	Dant&metto: Indice/Crediti	

## FumettoDANTEca: collaborate

La nostra proposta collaborativa accoglie con entusiasmo tutti coloro che desiderano contribuire nel modo che ritengono più appropriato e per loro idoneo. FumettoDANTEca International è alla ricerca di volontari, e si dimostra aperta a considerare attentamente talsiasi forma di eventuali collaborazioni proposte.

Desideriamo ringraziare tutti coloro che hanno manifestato interesse a partecipare esprimendo il desiderio di far parte di questo progetto esclusivo. Dant&metto, al termine dell'anno di attività editoriale 2024, con questo 2025 entra nel quarto anno di vita. Il nostro viaggio è un'avventura rivolta a un vasto pubblico composto da adulti e giovani, a tutti i Paesi del mondo, proprio come le pubblicazioni a fumetti dantesche che con passione ricerchiamo, recuperiamo e cataloghiamo. Se desideri ulteriori dettagli, vi preghiamo di non esitare a mettervi in contatto con noi; saremo lieti di rispondere a tutte le vostre domande. [FumettoDANTEca@fanzineitaliane.it](mailto:FumettoDANTEca@fanzineitaliane.it) [www.fanzineitaliane.it/FumettoDANTEca](http://www.fanzineitaliane.it/FumettoDANTEca)

Dant&metto numero 9 - Anno IV° 2025 - Supplemento al numero 8

Copertina: Will - Retrocopertina: Bastian Contrario

Supplemento a Il Resto del Volontariato Registrazione Tribunale di Forlì n. 29/07 del 29/10/2007 Direttore Resp.: Gianluca Umiliacchi

Redazione: Simone Giotto, Cesare Camorani, Maurizio Berdondini, Maurizio Balestra, Bastian Contrario

Collaboratori: Davide Fabbri, EmmeBIA, Gazy Andraus, Clara Longhi, Massimiliano Bandini, Félix López,

Cecilio Jacobo González, Damiano Diti, Will, Endy Ventura

Logo testata: Maurizio Berdondini / Grafica: Staff FumettoDANTEca - FumettoDANTEca International Sede: Via Curiel, 51 - 47121 Forlì FC Italy

Copyright immagini dei detentori di diritti o chi per loro Edizioni FumettoDANTEca - Stampa/Digitale n. copie: 50.000

# DANT&METTO

Dante & Fumetto N. 9 Aperiodico della FumettodANTEca International - Anno IV° - Annual 2025 - Italia



**fumettodantecca**  
edizioni  
international