
Beiträge des Nachwuchskolloquiums (2018)

Viola Stiefel

Transmediale Übertragungsstrategien im Comic *Dante's Inferno* (Gage/Latorre)

Riassunto: Il fumetto *Dante's Inferno* è uscito nel 2010 per la casa editrice Panini. Questo *Inferno*, ispirandosi alla struttura del testo originale dantesco, non segue tuttavia la tradizione dell'illustrazione ›classica‹ della *Divina Commedia*, ma offre una nuova interpretazione transmediale: Dante è rappresentato come crociato e guerriero, colpevole e peccatore. Beatrice in confronto sembra ambigua: è illustrata tanto come donna fedele quanto come regina mostruosa dell'inferno. Dall'analisi condotta secondo il modello di Juliane Blank emerge che l'*Inferno* dantesco non è soltanto una fonte di ispirazione tematica per gli autori, ma serve da modello per la struttura che sta alla base del fumetto. L'azione è costruita sull'organizzazione dei cerchi infernali e dei rispettivi peccati. Simultaneamente, sia i personaggi che i motivi danteschi subiscono una conversione transmediale adattata al genere del fumetto.

Dantes *Divina Commedia*, »ein [...] kanonische[r] Klassiker mit starker ikonographischer Tradition«,¹ bietet für die visuelle Darstellung von Literaturadaptionen, sei es beispielsweise im Comic oder in der *graphic novel*, optimale Voraussetzungen. Nicht ohne Grund existieren bereits viele solcher Darstellungen, unter anderem Klassiker wie Disneys *L'Inferno di Topolino* oder das dagegen relativ neue *Inferno* von Michael Meier aus dem Jahr 2012.²

Der 2010 im Panini-Verlag erschienene Comic *Dante's Inferno* aus der Feder des Duos Christos Gage (Text) und Diego Latorre (Illustrationen) basiert auf dem gleichnamigen Computerspiel, das ebenso 2010 erschien.³ Weder Comic noch PC-

1 Achim Hölter/Eva Hölter, »Dante Alighieri im Comic – eine kurze Aktualisierung«, in: Stephanie Heimgartner/Monika Schmitz-Emans (Hrsg.), *Komparatistische Perspektiven auf Dantes »Divina Commedia«*. Lektüren, Transformationen und Visualisierungen, Berlin/Boston 2017, S. 350.

2 Guido Martina/Angelo Bioletto, »L'Inferno di Topolino«, in: *L'Inferno di Topolino e altre storie ispirate a Dante Alighieri*, Firenze 2016, S. 11–83; Michael Meier, *Das Inferno. Frei nach Dante Alighieri*, Kassel 2013.

3 Im Folgenden wird *Dante's Inferno* als Comic bezeichnet. Auch wenn sich Parallelen zur sogenannten *graphic novel* ergeben, »für die der Dialog von Literatur und visueller Kultur in den vergangenen Jahren besonders bedeutsam geworden ist« (Astrid Böger, »Grafische Literatur [A. Bechdel: *Fun Home* und D. Small: *Stitches*]«, in: Claudia Benthien/Brigitte Weingart (Hrsg.),

Viola Stiefel (Heidelberg), E-Mail: viola.stiefel@rose.uni-heidelberg.de

Spiel erheben den Anspruch, eine inhaltliche oder formale Adaption der *Divina Commedia* zu sein, gleichwohl bieten sie eine transmediale Variante innerhalb der Vielfalt der postmodernen, häufig bewusst fragmenthaften Dante-Intertextualität. Im Folgenden soll der Comic im Vordergrund stehen.⁴

Die Bildgebung von *Dante's Inferno* stellt sich eindeutig nicht in die Tradition der ›klassischen‹ dantesken Interpikturalität, die bereits in anderen Comics weitergeführt wurde,⁵ sondern sucht einen neuen Weg der Illustration – Dante wird als Kreuzritter dargestellt, kriegerisch und schuldbeladen, Beatrice changiert in einer mehrdeutigen Adaption zwischen reiner, aber dennoch stark erotisierend gezeichneter Frau und furienartiger Höllenkönigin. Die Kreise der Hölle erscheinen als Stationen auf Dantes Kriegspfad, deren Bewohner alias Gegner es zu bezwingen gilt.

Auch wenn sich diese visuelle Inszenierung nicht maßgeblich auf die bisherige bildliche Rezeption der *Divina Commedia* stützt und die Handlung von Grund auf verändert und reduziert ist,⁶ werden doch zahlreiche Kernmotive sowie Schlüsselbegriffe beibehalten und somit einer transmedialen Umdeutung unterworfen.⁷ Dabei stellt sich zum einen die Frage, welche Strategien entwickelt

Handbuch Literatur & Visuelle Kultur, Berlin 2014, S. 545), soll aufgrund der Bezeichnung von Seiten des Verlags der Begriff Comic bevorzugt werden. Gelegentlich findet sich auch die Bezeichnung *Game-Comic* (z.B. auf <http://www.mycomics.de/comic/2175-dantes-inferno.html> [zuletzt aufgerufen am 12.02.2019]).

4 Neben Comic und PC-Spiel erschien auch ein ergänzender Animationsfilm von Mike Disa. Siehe zu Film und PC-Spiel auch Maximilian Gröne, »Die Jenseitsreise als Medientransfer: Dantes *Divina Commedia* in Comic und Videogame«, in: Nathalie Mälzer (Hrsg.), *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*, Berlin 2015, S. 133.

5 Z.B. in der japanischen Comicversion von Go Nagai, die sich an Doré orientiert (Go Nagai, *La Divina Commedia*, Tokio 2006/2007). Vgl. dazu Gröne, »Die Jenseitsreise als Medientransfer« (wie Anm. 4), S. 130.

6 Gage und Latorre äußern sich in der Einleitung folgendermaßen dazu: »Sie haben die berühmteste Dichtung italienischer Sprache genommen, die wahrscheinlich mehr Einfluss auf Kultur und Gesellschaft hatte als alles andere [...]. Dann wurde sie umgeschrieben und die Geschichte stark verändert [...].« (Christos Gage/Diego Latorre, *Dante's Inferno*, Stuttgart 2010, Einleitung. Im Folgenden werden, in Ermangelung von Seitenzahlen, die Kapitelbezeichnungen innerhalb des Comics als Referenz angegeben).

7 Gabriele Rippl beispielsweise beschäftigt sich im *Handbuch Literatur & Visuelle Kultur* mit der Definition von Transmedialität in Abgrenzung zur Intertextualität und zur Intermedialität und führt in diesem Kontext im Rückgriff auf die Theoriebildung Marie-Laure Ryans Folgendes an: »Transmedialität [ist] dann gegeben, wenn eine Geschichte, die zunächst in einem Medium erzählt wird, später in einem anderen Medium erneut erzählt wird«. (Gabriele Rippl, »Intermedialität: Text/Bild-Verhältnisse«, in: Claudia Benthien/Brigitte Weingart [Hrsg.], *Handbuch Literatur & Visuelle Kultur*, Berlin 2014, S. 145). Comics sind per se »durch die charakteristischen Text-Bild-Kombinationen« (ebd.) intermedial; die transmediale Komponente erfolgt dann entweder

wurden, um anhand der Strukturelemente der *Divina Commedia* im Comic *Dante's Inferno* eine transmediale Neuinterpretation des Schlüsselwerks vorzunehmen. Zum anderen ist zu klären, in welchem Maße Charakteristika des Prätexts adaptiert oder verändert wurden.

Exemplarisch stehen hier die Umdeutung der Protagonisten sowie die Beibehaltung und Neuinterpretation der Kreisstruktur der Hölle, die von den (virtuellen) Gegnern des Protagonisten Dante geprägt ist, im Vordergrund. Am Rande soll außerdem die »Modernisierung« berücksichtigt werden, die der Comic impliziert – die familiäre Situation des Protagonisten wird sozialkritisch als mögliche Ursache seines Verhaltens und seiner Sünden evoziert, die es zu bereinigen gilt. Gleichzeitig wird der Sünden katalog für die Funktionsweise der Handlung benötigt: Ohne die nach und nach von Luzifer hervorgerufenen Beweisdarstellungen von Dantes Verfehlungen würde Beatrice ihrem Geliebten viel zu früh verzeihen.

Der Beitrag stellt zunächst in aller Kürze einige theoretische und methodische Überlegungen zum Begriff des (Literatur-)Comics vor, bevor auf das Analysemodell von Juliane Blank eingegangen wird. Dieses soll im Anschluss – exemplarisch für einige Kategorien – auf *Dante's Inferno* angewendet werden, um ein fundiertes Vergleichs- und Analyseinstrumentarium zur Verfügung zu haben.

Monika Schmitz-Emans zufolge definiert man einen Comic dann als Literatur-Comic, »wenn [er] sich [...] auf einen literarischen Text (oder mehrere) in einer Weise bezieht, die der Beziehung zwischen Hypertext und Hypotext im Sinne Gérard Genettes analog ist.«⁸ Sie unterscheidet in diesem Kontext drei »Grundtypen der Auseinandersetzung von Comic-Zeichnern mit literarischen Vorlagen«:⁹ Der erste Grundtyp hat dabei einen vermittelnden Charakter, der Comic fungiert nur als »Kanal, der der visuellen Vermittlung eines als kulturell wichtig erachteten Stoffes dient.«¹⁰ Der zweite Typ ist der der Verwandlung. Hier wird eine eigenständige Interpretation des Prätexts durch die Adaptierenden vorgenommen, teilweise auch zum Zweck der Darstellung von eigenen Themen.¹¹ Der dritte Typ schließlich dient dem Vergleich, als »Paragone zwischen Literatur und Bilderzählung«,¹² den Schmitz-Emans vor allem auf parodistische Adaptionen bezieht.

durch eine Verfilmung oder, wie im Falle von *Dante's Inferno*, durch die Adaption eines vorher bestehenden literarischen Prätexts.

8 Monika Schmitz-Emans, *Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur*, Berlin/Boston 2012, S. 11f.

9 Ebd., S. 299.

10 Juliane Blank, *Literaturadaptionen im Comic. Ein modulares Analysemodell*, Berlin 2015, S. 76.

11 Vgl. Schmitz-Emans, *Literatur-Comics* (wie Anm. 8), S. 299.

12 Ebd., S. 300.

Dante's Inferno lässt sich dieser Einteilung folgend dem zweiten Grundtypus zuordnen – der Comic hegt keine deutlichen parodistischen und/oder pädagogischen Absichten, sondern verwandelt den literarischen Prätext auf eigenständige und innovative Art sowohl in ein PC-Spiel und einen Animationsfilm als auch in einen Comic.

Die folgende Analyse stützt sich auf drei Kategorien des Modells der Literaturadaptionen im Comic nach Juliane Blank,¹³ die ein sich aus insgesamt acht Analysekatégorien konstituierendes Untersuchungsmodell entworfen hat, um eine produktive Vergleichsbasis für den Comic und den ihm vorhergehenden literarischen Text, den Prätext, zu schaffen.

Die erste hier behandelte und im Modell von Blank an zweiter Stelle stehende Analysekatégorie thematisiert die Oberfläche des Comics, das heißt die (teils technischen) Details der visuellen und ästhetischen Gestaltung. Dazu zählen beispielsweise die Farbgebung, die Panelform und -rahmung (d.h. die Form bzw. Rahmung der einzelnen Bilder im Comic), aber auch die Sprachgestaltung und die Art der cartoonistischen Ästhetik.¹⁴

Die dominierenden Farben in *Dante's Inferno* sind – gemäß der in vielen Filmen, Comics oder auch PC-Spielen stilisierten, klassischen ›Höllens-Ikonographie‹ – Schwarz, Grau und Rot. Andreas Rosenfelder spricht in diesem Zusammenhang von einer Inspiration durch die »wüste Höllenästhetik von Bosch und Breughel.«¹⁵ Erst im letzten Teil, dem Kapitel »Vernichtung«, kommt, entsprechend der Begegnung (und hier dem finalen Kampf) mit Luzifer, noch eine eisblaue Farbkomponente hinzu. Der Gesamteindruck ist düster, Ausnahmen finden sich gelegentlich innerhalb von in Goldtönen gehaltenen Sequenzen, die zumeist Beatrice zeigen. Die Panels wechseln zwischen Kampfdarstellungen, Illustrationen von Beatrice und alptraumhaften Erscheinungen von den die Comic-Hölle bevölkernden Wesen beziehungsweise Gegnern Dantes.

Die Panelverteilung variiert zwischen (Doppel-)Seiten mit einem einzigen, großflächigen Panel – diese dienen meist der Darstellung von neuen Gegnern in

¹³ Vgl. Blank, *Literaturadaptionen* (wie Anm. 10), S. 81ff. In der exemplarischen Anwendung hier fehlen die Kategorien 1 und 5–8. Die erste auf Blank zurückgehende Analysekatégorie behandelt den Prätext; die fünfte legt den Schwerpunkt auf die Szenerie und die Raumdarstellung im Allgemeinen; die sechste Katégorie hat die Perspektivierung der Literaturadaption im Comic zum Thema (siehe hierzu auch Gröne, »Die Jenseitsreise als Medientransfer« [wie Anm. 4], S. 135f., der sich mit der Übertragung der Erzählsituation beschäftigt). Die siebte Katégorie beschäftigt sich mit dem Paratext, und die letzte und achte Katégorie untersucht schließlich den Kontext der Entstehung und der Veröffentlichung.

¹⁴ Vgl. ebd., S. 86ff.

¹⁵ Andreas Rosenfelder, »Das ist die Hölle«, in: *ZEIT* Nr. 05/2010 [Online auf <http://www.zeit.de/2010/05/Dantes-Inferno>, zuletzt aufgerufen am 12.02.2019].

neuen Kapiteln, so zum Beispiel des Fährmanns Charon oder der Riesen Nimrod, Ephialtes und Antaeus – bis hin zu Seiten mit sechs kleinen Panels. Die großflächigen Panels sind ungerahmt, wohingegen alle anderen schlicht schwarz gerahmt sind. Herauszuheben sind in diesem Kontext die Erinnerungen, die sowohl Beatrice zu Beginn als auch Dante während seiner Reise durch die Hölle evozieren: Sie haben eine eigene, floral inspirierte Rahmung, wiederum in den Farben Schwarz und Rot. Einzig die Erinnerung, die Dante an den durch ihn verschuldeten Tod von Beatrices Bruder Francesco zurückdenken lässt, ist in schroffer, tiefschwarzer Rahmung illustriert.

Die Sprache des Comics ist dem alltäglichen, modernen Sprachgebrauch nahe, bisweilen auch dem vulgären Register; die Adaption verzichtet auf eine Übertragung der poetischen Sprache Dantes. Nichtsdestotrotz findet sich ein direktes Textzitat (»Die ihr eintretet, lasst alle Hoffnung fahren!«¹⁶), das allerdings strukturell verändert erscheint und Charon in den Mund gelegt wird. Intertextuelle Verweise sind zudem erkennbar in der unveränderten Übernahme von dantesken »Fachbegriffen« wie den Bezeichnungen *Bolgia* und *Malebolge* oder den Figurenbenennungen *Malacoda* und *Malebranche*.¹⁷

Außerdem werden auch die strukturellen Unterteilungen der *Divina Commedia* in die Comicform übersetzt, indem insbesondere das Ordnungsgefüge der letzten beiden Höllenkreise übernommen wird. Vergil erläutert Dante ausführlich die vier Teile des neunten Kreises, bevor er sich hier allerdings verabschiedet. Die strukturelle Adaption dient somit der Überleitung zu und der Präsentation von Dantes finalem Gegner, den er allein bezwingen muss. Die Handlung wird so transformiert, dass der Spannungsbogen zum Ende des Comics hin nochmals neu aufgebaut und gesteigert wird. Zusätzlich stellen indirekte, inhaltliche Referenzen die Nähe zum Prätext in den Vordergrund, kombinieren diese aber mit Formulierungen, die sowohl der sonstigen sprachlichen Form des Comics als auch seiner Handlung entsprechen. Ein Beispiel: »Die Säer der Zwietracht in der neunten Bolgia sind furchtbar... Aber Dante hackt sie in kleine Stücke.«¹⁸

Die cartoonistische Ästhetik von *Dante's Inferno* bedient eine recht große Bandbreite von annähernd realistischen Zeichnungen (insbesondere der Gesichter der Figuren) bis hin zu verwischten Kampfhandlungen in kunstvoller Perspek-

16 Gage/Latorre, *Dante's Inferno* (wie Anm. 6), »Abstieg«.

17 Vgl. Gage/Latorre, *Dante's Inferno* (wie Anm. 6), »Verwüstung«. Auch Beatrices Erläuterungen diesbezüglich sind textgetreu: »Der endlose Kampf macht ihm [Dante] allerdings zu schaffen. Die dämonischen Malebranche aus der fünften Bolgia halten inne im Foltern der Politiker, um ihre Pfeile auf ihn zu schießen...« (ebd.).

18 Ebd.

tive, die eine »surreal anmutende Atmosphäre« schaffen.¹⁹ Onomatopoetika oder *speed lines*, die hier oftmals die Dynamik von Kampfszenen oder generellen Bewegungen darstellen sollen, sind gleichwohl anzutreffen. Visuelle Metaphern beziehungsweise konventionalisierte symbolische Zeichen dagegen, wie die Glühbirne, die typischerweise für eine Idee steht, finden sich nicht.²⁰

Gage und Latorre folgen somit eindeutig nicht der Tradition der ikonographischen Inferno-Darstellung. Abgesehen von einer Ausnahme – Rodins Höllentor²¹ – finden sich keine bildlichen Verweise auf Doré, Botticelli oder andere große Illustratoren, deren Werke viele andere Adaptionen der *Divina Commedia* dominieren.²² Auch wenn Leitmotive wie zum Beispiel der kochende Blutstrom im siebten Höllenkreis und die Wesen der dantesken Hölle wie Minotaurus, Charon, die Zentauren und viele andere visuell dargestellt werden, so passen diese zwar in die bereits erwähnte, surreale Atmosphäre, haben aber dennoch keine intertextuellen Vorbilder in der bisherigen Dante-Ikonographie, sondern eher im Bereich von *Fantasy*-Darstellungen, sei es in Film, PC-Spiel, Comic/Manga oder in der *graphic novel*.

Im Unterschied zu anderen Comic-Adaptionen von Dantes Werk verfolgen Gage und Latorre zudem keine parodistischen Absichten (Beispiele hierfür wären wiederum *L'Inferno di Topolino* oder das *Inferno* von Michael Meier, aber auch Seymour Chwasts *Divine Comedy*, in der Dante als Detektiv auftritt).²³ Von den von Hölter/Hölter ausgeführten drei Möglichkeiten der Adaption von Literatur in die Comicform – sie unterscheiden zwischen der »übergreifende[n] Tendenz zum schlichten Historisieren«, der Tendenz »zur Verschiebung ins Komische« und der Tendenz zum »für die Zeichenkunst bequemen Abschweifen ins Visionär-Phantastische«²⁴ – entspricht diese, allerdings technisch unterstützt, der dritten Tendenz. Gröne konstatiert sogar gewisse Parallelen der graphischen Umsetzung zu Peter Jacksons *Der Herr der Ringe*-Verfilmungen.²⁵

19 Gröne, »Die Jenseitsreise als Medientransfer« (wie Anm. 4), S. 137.

20 Zu den für den Comic typischen Zeichen siehe auch Schmitz-Emans, *Literatur-Comics* (wie Anm. 8), S. 73.

21 Vgl. auch Gröne, »Die Jenseitsreise als Medientransfer« (wie Anm. 4), S. 134. Auch das letzte Panel, die Darstellung des Purgatoriums, erinnert an klassische Illustrationen, folgt dabei aber nicht eindeutig einem Vorbild.

22 Vgl. Hölter/Hölter, »Dante Alighieri im Comic« (wie Anm. 1), S. 346f.

23 Ein parodistisches Element bei Chwast stellt etwa der »Weitertransport« des Pfeife rauchenden Dante nach seinem Zusammenbruch im fünften Gesang in einer Art Rollstuhl dar (vgl. Seymour Chwast, *Dante's Divine Comedy*, London/Berlin/New York 2010, S. 21).

24 Achim Hölter/Eva Hölter, »Dante im Comic«, in: Monika Schmitz-Emans (Hrsg.), *Comic und Literatur: Konstellationen*, Berlin/Boston 2012, S. 19.

25 Vgl. Gröne, »Die Jenseitsreise als Medientransfer« (wie Anm. 4), S. 135.

Blanks dritte Kategorie thematisiert das Vorgehen des Comics in Bezug auf die Umsetzung der Handlung – werden Kürzungen oder Ergänzungen vorgenommen, Handlungsschwerpunkte verlagert oder neu gegliedert oder wird der Comic in eine andere Handlungszeit versetzt?²⁶

Die Handlung von *Dante's Inferno* unterscheidet sich deutlich von ihrem Prätext – es handelt sich letztlich um eine Anlehnung an das *Inferno*. Die Unterteilung des Comics erfolgt in sechs Teile, zunächst in einen einführenden Teil, der in diesem Beitrag zur Abhebung von der paratextuellen Einleitung als Prolog bezeichnet wird. Es folgen die Kapitel »Abstieg«, »Wollust«, »Verzweiflung«, »Verwüstung« und »Vernichtung«.

Die Handlung des Comics setzt im Prolog mit Beatrices Ermordung ein, die stattfindet, während ihr Geliebter Dante (historisch transponiert) im Dritten Kreuzzug kämpft. Beatrice wird dann von Luzifer – der hier als ausgesprochen mobil dargestellt ist – persönlich abgeholt.

Sie geht eine Wette mit Luzifer ein, dass Dante, der gerade zu ihrer Rettung unterwegs ist, ihr treu geblieben und damit unschuldig sei (was er nicht ist), woraufhin sie Luzifer in die Hölle folgen muss.²⁷ Dort soll sie seine Braut und Königin der Hölle werden. Gleichzeitig nimmt Dante ihre Verfolgung auf, wobei er sich kämpfend durch die einzelnen Höllenkreise bewegt, immer auf den Spuren Beatrices und Luzifers. Dabei begegnet er nicht nur einigen der prätextuell verankerten Figuren, sondern unter anderem auch seinem Vater, der für seine Wollust büßen und den Dante sogar bekämpfen und damit erlösen muss.

Die Verbrechen und Sünden, die Dante während seiner Zeit als Kreuzfahrer begangen hat, und seine Untreue Beatrice gegenüber werden im Verlauf der Handlung nach und nach von Luzifer in rückblendenartigen Erinnerungen zutage gebracht, um Beatrice von ihrem Geliebten abzubringen. Dante hat hier außerdem Beatrices Bruder, Francesco, auf dem Gewissen, der mit ihm als Kreuzritter ausgezogen ist.

Es handelt sich bei *Dante's Inferno* folglich um eine stark veränderte, auf das Medium Comic (beziehungsweise PC-Spiel) angepasste Handlung, die sich dennoch der Beibehaltung einiger Kernmotive und Schlüsselmomente/-begriffe verpflichtet sieht. Dazu gehören vor allem die geographische und handlungsorganisierende Struktur der neun Höllenkreise und ihres Bestrafungssystems – Dante begegnet unter anderem den Ketzern des sechsten Kreises in ihren brennenden Särgen und den Selbstmördern des siebten Kreises –, die beibehalten und den

²⁶ Vgl. Blank, *Literaturadaptionen* (wie Anm. 10), S. 94ff.

²⁷ Dem Spieleentwickler Jonathan Knight zufolge ist das Kidnapping von Beatrice durch Luzifer an den Persephone-Mythos angelehnt (vgl. Rosenfelder, »Das ist die Hölle« [wie Anm. 15]).

Sünden des Comic-Dante angepasst ist. Beibehalten wird auch das Ende mit dem Blick auf den Berg des Purgatoriums. Die Erwähnung von Figuren wie die Saladins im Limbus, Kleopatras oder des Wächters Geryon steht motivisch für die Sünden des Protagonisten, der Kriegsverbrechen begangen hat und untreu war und sich diesen Sünden nun stellen muss, indem er sich durch die entsprechenden Kreise der Hölle kämpft. Auch Beatrices höhnische Bemerkung – hier spricht sie als Königin der Hölle –, dass Dante im achten Kreis mit den Betrügern sein neues Zuhause finden werde und später im neunten Kreis mit den Verrätern,²⁸ ist gleichzeitig ein deutlicher Verweis auf den Prätext und ein handlungsstrukturierendes Moment für die Comichandlung.

Zudem lässt sich eine Modernisierung vor dem Hintergrund auch heute diskutierter, sozialer Fragestellungen erkennen: Der Comic-Dante stammt aus einem »zerrütteten Elternhaus«. Sein gewalttätiger, feierfreudiger und untreuer Vater treibt die Mutter in den Freitod. Interessanterweise werden die realen Namen hier adaptiert – Dantes Vater ist »Lord Alighiero«, seine Mutter »Lady Bella.«²⁹ Beatrice nimmt Dantes Erziehung als Grund für sein Versagen (d.h. seine Untreue) ihr gegenüber an: »Dante musste seinen niederen Instinkten erliegen. Er hatte kein besseres Vorbild.«³⁰ Genauso etwas später: »Ein Kind wird von den Eltern geprägt. Dante ringt darum, ihr Verhalten abzuschütteln. Ein Kampf, den er nicht immer gewinnt [...]. Aber solange er kämpft, gibt es noch Hoffnung.«³¹

Die Figurendarstellung, die vierte Analysekatgorie,³² ist im Falle von *Dante's Inferno* von besonderer Bedeutung. Die Transformation Dantes ist radikal (Abb. 1) – wie in der Einleitung zu lesen ist, »haben wir es nicht mit einem verängstigten, ungeschickten Besucher der Hölle zu tun, sondern mit einem entschlossenen, zu allem bereiten Krieger, der keine Auseinandersetzung scheut.« Und schließlich ist »[d]ieser Dante [...] eine Million Meilen weit weg von dem klassischen Poeten, der sich für ein Computerspiel kaum geeignet hätte.«³³ Dante erscheint als Krieger, ist als Kreuzritter erkennbar und trägt weder die typische Kapuze noch den Lorbeerkranz, die die traditionelle Emblematisierung aufgreifen würden.³⁴ Auch Gröne merkt an:

28 Vgl. Gage/Latorre, *Dante's Inferno* (wie Anm. 6), »Verwüstung«.

29 Gage/Latorre, *Dante's Inferno* (wie Anm. 6), »Wollust«.

30 Ebd.

31 Ebd.

32 Vgl. Blank, *Literaturadaptionen* (wie Anm. 10), S. 100ff.

33 Gage/Latorre, *Dante's Inferno* (wie Anm. 6), Einleitung.

34 Vgl. Hölter/Hölter, »Dante Alighieri im Comic« (wie Anm. 1), S. 346.

Die Figur Dante hat nichts mehr mit den Porträts des Autors gemein – sie ist zu einer muskulösen Kampfmaschine mutiert, welche sich als Zeichen seiner schuldbeladenen Kreuzritterschaft ein rotes Templerkreuz auf die nackte Brust genäht hat.³⁵

Als Waffe trägt Dante zunächst ein Schwert, bis er, um Beatrice zu folgen, die Figur des Todes besiegt und diesem daraufhin die Sense abnimmt (links in Abb. 2). Zudem ist Dantes Kopf von einem Kreuzritter-Helm bedeckt, der mit seiner Zackenstruktur auch an eine Krone denken lässt. Weiterhin trägt der Comic-Dante ein strahlendes, kleines Kreuz mit sich (ein Geschenk von Beatrice), mithilfe dessen er mehrere Höllenbewohner, unter anderem seine Mutter, erlöst.



Abb. 1: Cover (© Panini Comics)

Beatrice, zu Beginn Dantes treue, gutgläubige Verlobte, wird durchgehend in erotisierenden Bildern dargestellt (Abb. 2). Der visuelle Fokus liegt auf ihrem Gesicht, das selbst in den dynamisch-verschwommenen Panels überwiegend deutlich erkennbar ist, und auf der meist unbedeckten Brust. Im Verlauf der Reise wird Beatrice allerdings zu Luzifers Frau und damit zur Herrscherin der Hölle. Dargestellt wird diese Wandlung zum einen durch die äußere Veränderung der

³⁵ Gröne, »Die Jenseitsreise als Medientransfer« (wie Anm. 4), S. 134.

Figur zu einer furienartigen, blitzeschleudernden und rachsüchtigen Dämonin, zum anderen durch die Gestaltung der Panels, die Beatrice großformatiger als zuvor hervorheben. Erst nachdem Dante ihr wieder das Kreuz zurückgibt, das sie ihm auf den Kreuzzug mitgab, wird auch Beatrice erlöst und verwandelt sich zurück in die vergebende Figur des Anfangs.



Abb. 2: Szene aus dem Prolog (© Panini Comics)³⁶

Vergil erscheint dagegen nur ganz am Rande – als Beatrice von Luzifer zum Tor der Hölle geführt wird, verspricht der hier wartende Vergil, Dante zu helfen und bietet sich diesem kurz darauf als Führer an, woraufhin er allerdings zunächst verschwindet. Erst nachdem Beatrice zur Höllenkönigin geworden ist, steht Vergil Dante wieder zur Seite und ermutigt ihn. Vergils Darstellung wird von einem geschwungenen Stab dominiert, den er bei sich trägt – möglicherweise ein Hirtenstab und damit eine visuelle Anspielung auf seine *Georgica*.

³⁶ Beide Abb. aus Gage/Latorre, *Dante's Inferno* (wie Anm. 6).

Was die figurenspezifischen, formalen Details angeht, so lassen sich bereits in der Gestaltung der Sprechblasen die unterschiedlichen Figuren erkennen – Luzifers Sprechblasen haben eine andere Schrift als diejenigen Dantes, Beatrices und Vergils. Während die Reden der ›guten‹ Protagonisten neutral und leicht lesbar verschriftlicht sind, ist die Schrift in Luzifers Sprechblasen verschnörkelt und mutet gotisch inspiriert an. Wie Martin Schüwer festhält, wird »in Comics [...] die Schrift oft zugleich zum Bild, das aber auf synästhetische Weise Nicht-Visuelles ausdrückt.«³⁷ Luzifer als schlimmster und endgültiger Gegner des Comic-Dante wird somit schon durch seine Sprechblasengestaltung von den übrigen Figuren abgehoben.

Die Analyse des Comics *Dante's Inferno* mithilfe des Blank'schen Modells, insbesondere derjenigen Kategorien, die sich mit der Gestaltung der Comicoberfläche, der Handlung und der Figuren auseinandersetzen, zeigt deutlich, dass das *Inferno* den Adaptierenden Gage und Latorre nicht als bloße Inspirationsquelle für ein neues Werk diente, sondern dem Comic durchaus auch als strukturierendes Modell zugrunde liegt. So frei die Transformation ist, baut sie ihre Handlung doch auf der Organisation der dantesken Hölle auf. Gleichzeitig erfolgen eine Neubesetzung und transmediale Umdeutung sowohl von Figuren (v. a. von Dante und Beatrice) als auch von Motiven, verbunden mit einer starken Veränderung der Handlung, die Dante als schuldbeladenen und bereuenden Krieger in den Vordergrund rückt.

37 Martin Schüwer, *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*, Trier 2008, S. 365.