

Annette Simonis (Gießen)

## Dantes *Divina Commedia* im Manga — transnationale und transkulturelle Aspekte <sup>1</sup>

Wer die Wirkungsgeschichte von Dantes *Divina Commedia* zu überblicken versucht, die inzwischen mehr als sieben Jahrhunderte umfasst, begegnet einer erstaunlichen Vielfalt und transkulturellen Verbreitung, wie man sie einem in der Volkssprache verfassten, mittelalterlichen Werk zunächst sicherlich kaum zugetraut hätte. Dantes Hauptwerk ist nicht allein ein zentraler, seit langem kanonischer Bestandteil der italienischen Literatur- und Kulturtradition, sondern erfreut sich inzwischen weit über den europäischen Raum hinaus einer großen Beliebtheit und hat eine breit gefächerte Rezeptionsgeschichte initiiert, die nationale, kulturelle und mediale Grenzen überschreitet. <sup>2</sup>

Neben den frühen Übersetzungen der *Commedia* ins Lateinische, Spanische und Französische haben vor allem die eindrucksvollen Illustrationen, von denen einige schon in den frühesten Handschriften des Werks zu finden sind, <sup>3</sup> als fortwährende Inspirationsquelle und Motor der Dante-Adaptionen fungiert. Sie weisen teilweise eine

---

<sup>1</sup> Der vorliegende Beitrag beruht auf meinem Vortrag in der Vorlesungsreihe *Dante im Rückspiegel der Kunst- und Literaturgeschichte*, die von Frau Professorin Kirsten Dickhaut am Italienzentrum der Universität Stuttgart in Kooperation mit dem Italienischen Kulturinstitut im Sommersemester 2021 organisiert wurde.

<sup>2</sup> Zum komplexen Prozess der Institutionalisierung der *Divina Commedia* siehe den interessanten Beitrag von Matías Martínez: Dante und der Ursprung des Kanons. In: Maria Moog-Grünwald (Hg.): *Kanon und Theorie*. Heidelberg: Winter 1997, S. 139-152.

Dantes Werk könne zweifellos als grenzüberschreitend und interkulturell eingestuft werden, erläutert die Direktorin des Frankfurter Museums für Moderne Kunst, Susanne Gaensheimer, in einem Gespräch mit der Zeitschrift *Zeitkunst* vom April 2014. Siehe: <https://www.uni-wuerzburg.de/aktuelles/einblick/single/news/studenttag-zur-goettlichen-komoedie/> (18.10.2021).

<sup>3</sup> Vgl. auch die aufschlussreichen Überlegungen von Irmgard Scharold: „In ihrer langen Wirkungsgeschichte hat Dantes Dichtung schon früh sprachliche und mediale Grenzen überschritten. [...] Auf die ersten Übertragungen ins Lateinische und Spanische folgten noch im 15. Jahrhundert erste Illustrationen (ebd.). Siehe auch Irmgard Scharold (Hg.): *Dante intermedial: Die ‚Divina Commedia‘. Literatur und Medien* (erscheint im Dezember 2021). Zur erstaunlichen Beliebtheit von Dantes Werk seit der frühen Wirkungsgeschichte vgl. die vielfältigen Beiträge des Themenhefts *Dante und die Populärkultur*, Deutsches Dante-Jahrbuch, Band 94 (1919).

immanente narrative Struktur auf, die den Comics und Graphic Novels nicht unähnlich ist, insbesondere wenn sie dynamische Bewegungsabläufe oder Spannungsverhältnisse zwischen den handelnden Personen aufzeigen. Darüber hinaus finden sich auf den frühen Illustrationen oftmals auch auffallende grafische Zeichen und Beschriftungen, die den Betrachtern die Aufgabe erleichtern, die dargestellten Figuren zu identifizieren. Darüber hinaus tragen sie zur ästhetischen Gestaltung bei, zumal die sorgfältige Ausführung der Schriftzüge meist kalligrafisch und reizvoll ist (vgl. Abb. 1).



Abbildung 1. Dante und Vergil auf dem Rücken des Ungeheuers Geryon, Bodleian Library MS. Holkham misc. 48. © Bodleian Libraries, University of Oxford, CC-BY-NC 4.0.<sup>4</sup>

Dantes Weltengedicht, das die Jenseitsreise des menschlichen Protagonisten Dante durch die drei Reiche Inferno, Purgatorium und Paradies schildert, verfügt offenbar über eine gewaltige visionäre Faszination und Ausstrahlung, die insbesondere dazu tendiert, bildkünstlerische Arbeiten sowie Aneignungen in vielfältigen visuellen Medien zu stimulieren. Nicht zufällig partizipieren zahlreiche berühmte europäische Maler, Zeichner und Bildhauer an der unabschließbaren Aufgabe, die Stationen jener Jenseitsreise der Danteschen Projektionsfigur zu illustrieren oder im Medium der bildenden Kunst zu interpretieren, darunter Boticelli, Gustave Doré, Dante Gabriel Rossetti, Auguste Rodin

<sup>4</sup> <https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/ab35e336-a471-4cf0-a9a7-592dbb8695d8/surfaces/45dbdf77-09fa-4ad3-a823-25961e7884e8/>

und viele andere. Vor diesem Hintergrund verwundert es außerdem kaum, dass auch die Zeichner und Autoren von Comics, Mangas und Graphic Novels im ausgehenden 20. und 21. Jahrhundert Dantes Werke und besonders die *Commedia* als geeignetes Sujet für sich entdeckt und sie in teils komplexen Text-Bild-Gestaltungen adaptiert haben.<sup>5</sup>

Während in Antike und Mittelalter die Gattung des epischen Gedichts ein bevorzugtes Ausdrucksmittel für die Darstellung mythologischer und religiöser Vorstellungswelten bereitstellte, erfüllt im ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhundert das Medium des Comics eine durchaus vergleichbare Funktion. Obwohl es vordergründig zu den profanen Unterhaltungsmedien gehört, eignet es sich offenbar hervorragend dazu, religiöse und mythologische Denkformen zu transportieren. Als wirkungsvolle intermediale Gestaltungen bilden Comics nicht allein elaborierte Text-Bild-Kombinationen bzw. Medienkombinationen im Sinne Irina Rajewskys, sondern sie sind längst ein „fester Bestandteil spätmoderner Text- und Zeichenwelten“<sup>6</sup> geworden. Mehr noch: Sie haben die Gegenwartskultur nicht nur durch „Storys und Sagenkränze“<sup>7</sup> bereichert; vielmehr liefern sie ihren Rezipienten auch „Mythen, Ikonen und Helden.“<sup>8</sup>

Die Wiederentdeckung der *Göttlichen Komödie* im Genre des Comics erfreut sich nicht nur bei jüngeren Generationen großer Beliebtheit, sondern erreicht inzwischen recht unterschiedliche Altersgruppen, was sich auch hinsichtlich der Comic-Gattung im allgemeinen beobachten lässt und Rückschlüsse auf deren wachsende kulturelle Akzeptanz erlaubt.<sup>9</sup> Ferner sprengt sie durch die mit ihr verbundene Hervorkehrung des Bildes und der visuellen Wahrnehmung auch mit einer erstaunlichen Leichtigkeit nationalsprachliche Begrenzungen und überschreitet spielerisch sowie scheinbar mühelos Kulturgrenzen. Diese Beobachtung lässt sich auch dann nicht von der Hand weisen, wenn sich bei dem Transfer solcher polysemiotischer Kommunikate über Sprach-

---

<sup>5</sup> Vgl. Annette Simonis: „Dantes *Divina Commedia* und *Vita Nuova* in Graphic Novels des 21. Jahrhunderts“. In: *Deutsches Dante-Jahrbuch*, Band 94 (2019), S. 57-88.

<sup>6</sup> Jörn Ahrens, Frank T. Brinkmann, Nathanael Riemer: Comicwelten – Religionskulturen. Zur Einführung. In: Jörn Ahrens, Frank T. Brinkmann, Nathanael Riemer (Hg.): *Comics – Bilder, Stories und Sequenzen in religiösen Deutungskulturen*. Wiesbaden: Springer 2015, S. 7-12, S. 10.

<sup>7</sup> Ebd.

<sup>8</sup> Ebd.

<sup>9</sup> Vgl. Sabine Fiedler: *Sprachspiele im Comic. Das Profil der deutschen Comic-Zeitschrift Mosaik*. Leipzig: Universitätsverlag 2003, S. 16.

und Kulturgrenzen hinweg notwendigerweise Bedeutungsverschiebungen bzw. neue Sinnkonstruktionen ergeben.<sup>10</sup>

Anhand einer neueren, fernöstlichen Adaption der *Göttlichen Komödie* im Genre des Comics möchte ich im Folgenden jenes Phänomen einer äußerst produktiven, grenzüberschreitenden Rezeption beispielhaft nachvollziehen. Gemeint ist das Werk des japanischen Künstlers Gō Nagai, der neben dem Grafikkünstler Seymour Chwast<sup>11</sup> wie kein zweiter die transmediale Danterezption um die Jahrtausendwende und darüber hinaus geprägt hat. Den genannten Comic-Autor/innen ist gemeinsam, dass sie in ihren Adaptionen zum einen eine enge Orientierung am literarischen Vorbild kultivieren; zum anderen knüpfen sie, wie wir sehen werden, an berühmte europäischen Vorbilder der Danterezption in der bildkünstlerischen Tradition des 19. Jahrhunderts produktiv an.

Der japanische Künstler Gō Nagai, dessen bürgerlicher Name eigentlich Kiyoshi Nagai ist, hat sich von Dantes Werk schon in den 1970er Jahren zu einer eigenen Serie von dantesken Mangaerzählungen inspirieren lassen, zu *Maō Dante* (jap.: 魔王ダンテ), einer Manga-Serie, die im angloamerikanischen Raum auch als *Demon Lord Dante* oder *Devil King Dante* bekannt wurde und 1971 erstmals veröffentlicht wurde.<sup>12</sup> Ihr großer Erfolg und ihre nachhaltige Wirkung zeigten sich nicht zuletzt darin, dass sie mehr als dreißig Jahre später, im Jahr 2002, als Anime-Serie adaptiert wurde. Dieses Werk ist zwar nur vage durch Dantes literarischen Text inspiriert, lässt allerdings schon erkennen, warum die *Divina Commedia* Gō Nagai fasziniert. Die Begegnung mit dem Dämonischen und Abgründigen, die in der Konfrontation mit der Gestalt Satans kulminiert, bildet das Kernstück von *Maō Dante*. In der Akzentuierung der dämonischen Geister, an der Gō Nagai auch in seiner nächsten Manga-Serie *Devilman* (jap. デビルマン, *Debiruman*, 1972–1973) festhält, lehnt sich der Comic-Künstler deutlich an die Inferno-Vorstellungen des Florentiners an, während er zugleich den individuellen, zuweilen exzentrischen und obsessiven Phantasievorstellungen folgt: „At any rate , there are periodic references to

---

<sup>10</sup> Vgl. den einschlägigen Beitrag von Bernd Spillner:: Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comics-Texten. In: Wolfram Wilss (Hg.): *Semiotik und Übersetzen*. Tübingen: Narr 1980, S. 73-85, bes. S. 76.

<sup>11</sup> Zu den Aneignungen von Seymour Chwast und Stephanie Astrid Lucchesi vgl. ausführlich: Annette Simonis: „Dantes *Divina Commedia* und *Vita Nuova* in Graphic Novels des 21. Jahrhunderts“. In: *Deutsches Dante-Jahrbuch*, Band 94 (2019), S. 57-88.

<sup>12</sup> Vgl. die erhellende Darstellung von Marco Pellitteri: *The Dragon and the Dazzle. Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination: a European Perspective*. Bloomington 2010, S. 141-161.

Dante's *Inferno*. Actually, *Devilman* owes more to the creative talents of its creator, Go Nagai, than to any religious or cultural source.“<sup>13</sup>

Ich möchte mich im Folgenden allerdings mit einem jüngeren Werk Gō Nagais beschäftigen, mit einer neueren Adaption der *Divina Commedia*, die den Titel *Dante Shinkyoku* trägt, einer dreibändigen Mangaserie, die ursprünglich in den Jahren 1994–1995 publiziert wurde. Das Werk ist dem Danteschen Vorbild insofern treu, als es den einzelnen Stationen von Dantes Jenseitsreise folgt und sie mit einer beeindruckenden Fülle von schwarz-weiß Zeichnungen im Mangastil illustriert.

Was genau versteht man unter einem ‚Manga‘? Zunächst handelt es sich dabei nur um die japanische Bezeichnung für die Gattung des Comics im allgemeinen, in ihrer besonderen seriellen Form und spezifischen Bildersprache.<sup>14</sup> Ob die japanischen Mangas darüber hinaus besondere, kulturspezifische Eigenheiten, wie sie für den ostasiatischen Raum typisch sind, aufweisen, ist eine Frage, die von den Experten kontrovers verhandelt wird und in unserem Zusammenhang nicht systematisch geklärt werden kann. Allerdings lässt sich mit Andreas Platthaus davon ausgehen, dass Mangas Komponenten einer fernöstlichen Ästhetik enthalten ebenso wie neue Erzählweisen und aus europäischer Perspektive ungewohnte Themen ansprechen, so dass sie sich mehr oder weniger deutlich „von den Geschichten, die westliche Leser bislang gekannt hatten“ unterscheiden.<sup>15</sup>

Bei der Aneignung von Dante's Werken im Mangaformat ist daher von einer vielschichtigen Überlagerung von westlichen und östlichen Darstellungsformen bzw. semiotischen Aspekten auszugehen. In unserem Zusammenhang sind die Aussagen des Autors Gō Nagai von besonderem Interesse, in denen er den großen französischen

---

<sup>13</sup> Antonia Levi: *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Illinois: Open Court Publishing, 1996, S. 50.

<sup>14</sup> Siehe diesbezüglich auch die differenzierte Darstellung von Paul L. Thomas: *Challenging Genres: Comics and Graphic Novels*, Rotterdam 210, S. xxvii. Thomas geht in Hinblick auf den Manga von einem eigenständigen interessanten Subgenre des Comics aus. Siehe ferner die lesenswerte Studie von Ramona Kahl: *Manga – Wirkungsvolle Bildergeschichten. Tiefenhermeneutische Interpretationen zu „Death Note“ und „Grimms Manga“ sowie zu adoleszenten Rezeptionsweisen*. Marburg: Tectum 2017

<sup>15</sup> Vgl. Andreas Platthaus: *Die 101 wichtigsten Fragen – Comics und Manga*. München: Beck, 2008, S. 99. Siehe ferner den anregenden Beitrag von Monika Schmitz-Emans: „Gezeichnete Romane, gezeichnete Schauspiele, gezeichnete Gedichte. Der Comic und die literarischen Gattungen“. In: Oliver Kohns, Claudia Liebrand (Hg.): *Gattung und Geschichte. Literatur- und medienwissenschaftliche Ansätze zu einer neuen Gattungstheorie*. Bielefeld: transcript 2012, S. 79-102, bes. S. 82. Vgl. auch Catharine Abel: *Comics and Genre*. In: Aaron Meskin and Roy T. Cook (eds.): *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2012, S. 68-84.1

Illustrator des 19. Jahrhunderts, Gustave Doré als wahlverwandten Künstler und großes Vorbild feiert.<sup>16</sup> Und in der Tat lässt sich überall in *Dante Shinkyoku* die Präsenz Dorés entdecken — fortwährend finden sich auf der visuellen Ebene Bildzitate der Doréschen Illustrationen.<sup>17</sup>

Gustave Doré, der Dantes *Divina Commedia* in der französischen Übersetzung von Pier Angel Fiorentino gelesen hatte, hat nicht weniger als 136 Holzstiche zur *Divina Commedia* geschaffen,<sup>18</sup> die im kulturellen Imaginären des 19. und 20. Jahrhunderts in Europa fest verankert sind. Nicht von ungefähr gilt er als Meister der Buchillustration, dessen eindrucksvolle Bilder in schwarz-weiß den poetischen Schilderungen Dantes kongenial sind: „These [...] fantastic scenes depict the passion and grandeur of Dante’s masterpiece — from the depths of hell onto the mountain of purgatory and up to the empyrean realms of paradise.“<sup>19</sup>

Beide Künstler Nagai und Doré entdecken im Medium der kontrastreichen schwarz-weiß Illustration eine ideale Gestaltungsmöglichkeit des Unheimlichen und Bedrohlichen. Die Evokation nächtlicher Szenarien und ominöser Atmosphären in ihren Hell-Dunkel-Kontrasten trägt zur spannungsvollen Darstellung der Episoden maßgeblich bei. Es ist vor diesem Hintergrund interessant zu beobachten, wie ein ostasiatischer Künstler sich diese Bildelemente zusammen mit dem Danteschen Epos aneignet, um sie in der neuen Gestalt des Mangas zu präsentieren und einem gegenwärtigen japanischen Rezipientenkreis nahezubringen. Zweifellos hat die so entstehende west-östliche Synthese die globale Wirkung von Gō Nagais *Dante Shinkyoku* in hohem Maße begünstigt und zu einer globalen Berühmtheit des Künstlers geführt.<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup> Vgl. Alberto Casadei: *Dante. Storia avventurosa della Divina commedia dalla selva oscura alla realtà aumentata*. Rom: Il Saggiatore 2020 (eBook): „Ecco quindi il Dante in versione manga (1993–1994) del giapponese Gō Nagai, nato nel 1945, il quale ha poi dichiarato che pure alcuni dei suoi personaggi più celebri, come Goldrake, dipendono da un’attenta lettura giovanile di una *Divina commedia* illustrata da Doré.“ Siehe auch Go Nagai: Unappologetic Interview. By D373: <https://doanimation.wordpress.com/2007/07/06/go-nagai-unappologetic-interview/> [18.10.2021].

<sup>17</sup> Vgl. Maximilian Gröne: „Die Jenseitsreise als Medientransfer: Dantes ‚Divina Commedia‘ in Comic. und Videogame“. In: Nathalie Mälzer (Hg.): *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme 2015, S. 127-140, S. 130.

<sup>18</sup> Vgl. Gustave Doré: *The Doré Illustrations for Dante’s Divine Comedy*. Dover Publications 2012.

<sup>19</sup> Gustave Doré: *The Doré Illustrations for Dante’s Divine Comedy*. Dover Publications 2012, publisher’s note.

<sup>20</sup> Siehe auch: <https://research.bowdoin.edu/dante-today/visual-art-architecture/go-nagais-dante-shinkyoku/> [18.10.2021]. Vgl. ferner Raul Ciannella: „Manga-fying“ la *Commedia*: dialogismo testuale e visivo in *Dante Shinkyoku* di Go Nagai. *Dante e l’arte* 5 (2018), S. 135-176.

Die enge Anlehnung Gō Nagais an die Bildkompositionen Dorés, lässt sich bereits anhand des Titelbildes des Inferno-Bandes erkennen. Dante und Vergil werden auf ihrer Barke mit den Seelen der Verdammten konfrontiert.



Abb. 2. Gō Nagai *Dante Shinkyoku*. Coverbild zum Inferno (links) und die ikonische Vorlage von Gustave Doré (rechts). Sämtliche Abbildungen von Doré zu Dantes *Göttlicher Komödie* sind online in den Wikimedia Commons zu finden:  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gustave\\_Doré\\_-\\_Inferno](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gustave_Doré_-_Inferno)

Auch die ikonische Darstellung des zu Beginn der Erzählung hilflos im Wald umherirrenden Dante darf in Gō Nagais Adaption nicht fehlen. Am selben Schauplatz begegnet Dantes Projektionsfigur den wilden Raubtieren, die den einsamen Wanderer bedrohen.

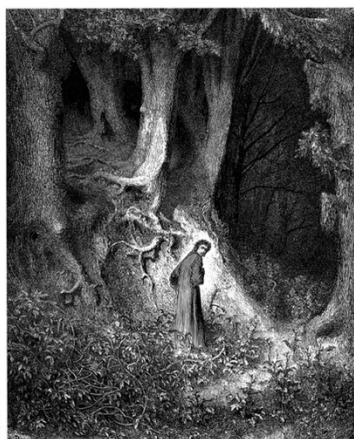


Abb. 3. Gustav Doré, Das ikonische Bild von Dante im Wald zu Beginn der Divina Commedia  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gustave\\_Doré\\_-\\_Inferno](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gustave_Doré_-_Inferno)

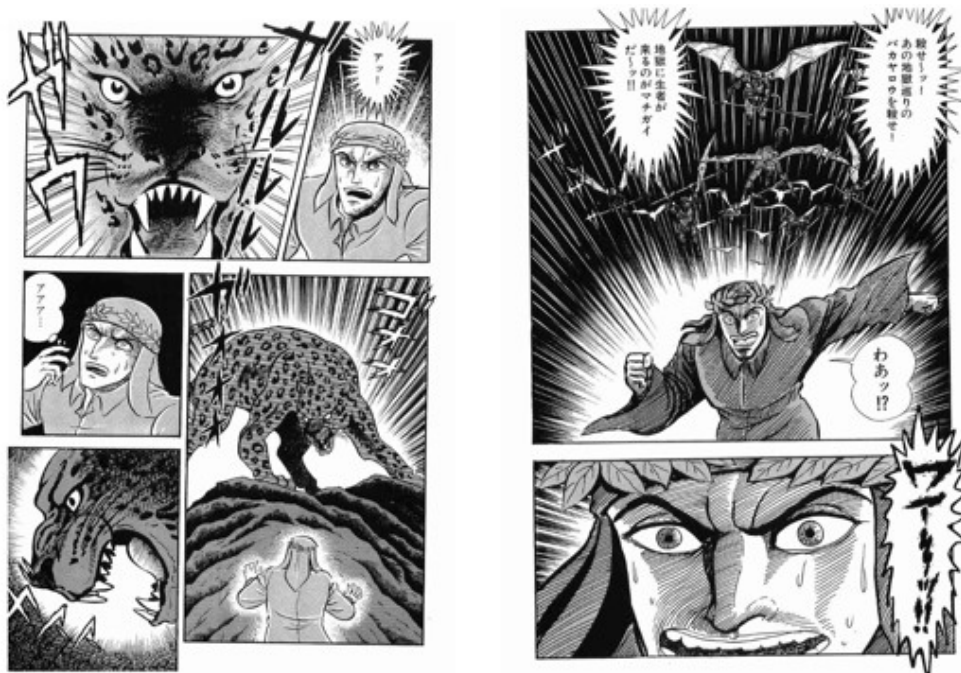


Abb. 4. Gō Nagai: *Dante Shinkyoku*. Dante begegnet den Raubtieren im Wald.

Gō Nagai überträgt Dantes Vorstellungswelten in handlungsreiche Bilderfolgen, die durch Bilddiagonale und Vertikale eine zusätzliche Dynamik erhalten.<sup>21</sup> Man achte auch auf die Wiedergabe von Dantes erschrockener Mimik, die Ausschnitte seines Kopfes und seines Gesichts, insbesondere die weit aufgerissenen Augen, in denen sich Schrecken und panische Angst spiegeln, und die Tropfen von Angstschweiß (siehe v.a. Abb. 4, rechts unten).

Der Comic arbeitet hier mit Darstellungstechniken, die an filmische Mittel wie Nahaufnahmen bzw. Close ups erinnern, an den *film noir* und den Horrorfilm.

Die Begegnung mit dämonischen Gestalten in Dantes Inferno hat Gō Nagai besonders fasziniert, nicht zuletzt insofern Dämonen und böse Geister auch in der japanischen Tradition eine zentrale Rolle spielen.

So verwundert es nicht, dass er die Höllenszenarien Dantes sorgfältig konturiert und die Begegnungen mit dämonischen Wesen fokussiert, die zugleich auch Selbstbegegnungen mit den eigenen unbewussten Traumata und Begehrensstrukturen erfassen. Darüber hinaus markieren die Begegnungen mit den monströsen Bewohnern des Inferno oft Schwellenerfahrungen beim Übergang in eine andere Sphäre oder Erfahrungsstufe. Zum Beispiel, wenn Dante und Vergil an dem dreiköpfigen Höllenhund Cerberus vorbeiziehen müssen. Wiederum gelingt es Gō Nagai die Szene im Vergleich zur Doréschen Vorlage durch die geschickte Kombination von Ausschnitten und

<sup>21</sup> Vgl. Maximilian Gröne: *Die Jenseitsreise als Medientransfer*, S. 131-132.



unterschiedlich großen Panels sowie diagonalen Linien zu dynamisieren und in ihrer emotionalen Wirkung zu intensivieren.



Abb. 5. Dante und Vergil sehen sich mit Höllenhund Cerberus konfrontiert. Rechts Doré und links Gō Nagai: *Dante Shinkyoku*.

Besonders deutlich wird die Potenzierung des Monströsen und seiner gewaltsamen Aktionen am Beispiel des Unterweltgottes Pluto, den Doré als gezähmtes Ungeheuer darstellt, das sich dem göttlichen Willen und dem Machtwort Vergils hat fügen müssen.



Abb. 6. Gustave Doré: Dante und Vergil ziehen an Pluto vorbei, Holzstich.

Gō Nagai erweitert das bildlich gezeigte Geschehen zu einer dramatischen Sequenz, indem er die Bedrohung durch den übermächtigen Pluto ebenso visualisiert wie die

zweimalige nachdrückliche Rede Vergils, die wie ein mächtiger Abwehrzauber wirkt und das Monster schließlich zum Einlenken zwingt.

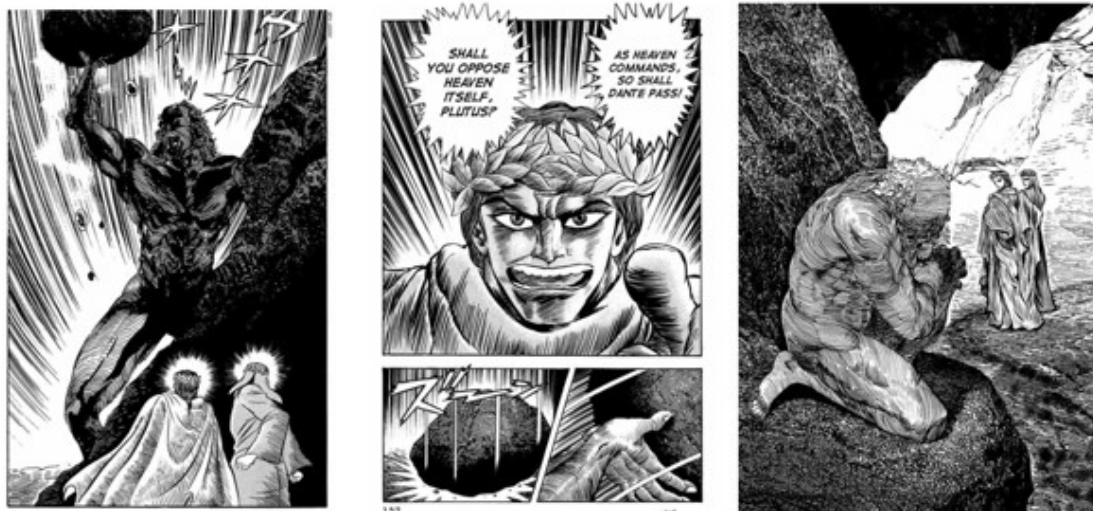


Abb. 7. Gō Nagai: *Dante Shinkyoku*, Bd. 1, S. 156-158. Dante und Vergil (rechts) als kleine Rückenfiguren vor dem riesenhaften Pluto, dessen monströse dunkle Gestalt die Bildkomposition dominiert. Im mittleren Panel eine ‚Nahaufnahme‘ Vergils, der Pluto mit der rhetorischen Frage „Shall you oppose Heaven itself?“ souverän in die Schranken verweist.

Ein weiterer Höhepunkt von Gō Nagais bildkünstlerischer Umsetzung bildet die Paolo und Francesca-Episode,<sup>22</sup> die Darstellung des unglücklichen tragischen Liebespaars, das mit anderen berühmten Ehebrechern der europäischen Literaturgeschichte wie z.B. Kleopatra, Helena, Paris und Dido in den zweiten Höllenkreis verbannt ist.<sup>23</sup>

In der *Divina Commedia* ist die genannte Episode insbesondere dadurch hervorgehoben, dass Dante Mitleid gegenüber dem Liebespaar empfindet, auch wenn er ihre Bestrafung gemäß dem göttlichen Willen letztlich anerkennen muss. Gō Nagai nimmt die dantesche Mitleidsbekundung mit den Verdammten vorweg, indem er die Tränen Dantes in einem Manga-Panel bereits an den Anfang der Sequenz stellt.<sup>24</sup>

Darüberhinaus wird ein vergleichsweise großer Anteil an Sprache, an Satz- und Wortzitate aus dem Text der Danteschen Schilderung integriert. Dantes fragende Haltung, seine direkte Ansprache an das im Wind umhergewirbelte Paar, die Antwortenden und die rückblickende Schilderung, was zu dem Ehebruch geführt hat. Natürlich übernimmt

<sup>22</sup> Vgl. *Dante Shinkyoku*, Bd. 1, S.102–112.

<sup>23</sup> Vgl. dazu ausführlich Annette Simonis und Michael Schwarte: Paolo e Francesca. Un episodio dell'Inferno nella pittura e nella musica tra Otto- e Novecento. In: *La ricezione di Dante Alighieri: Impulsi e tensioni. Atti del convegno internazionale all'Università di Urbino, 26 e 27 maggio 2010*. Hg. Rita Unfer Lukoschik und Michael Dallapiazza. München: Meidenbauer 2011. S. 49-70.

<sup>24</sup> Vgl. *Dante Shinkyoku*, Bd. 1, S. 102.

Nagai die poetische Form der Terzinen nicht wörtlich, sondern wählt meist sinngemäße prosaische Satzstücke und kurze Paraphrasen aus. Wiederum wird dabei ein vertrautes Bildzitat aus den Illustrationen von Doré, das in einer engen Umarmung schwebende Liebespaar in einem großformatigen Panel integriert.

Die detaillierte Gestaltung der Paolo und Francesca-Episode in ihren brutalen Einzelheiten gibt Nagais Vorliebe für erotische und gewaltsame Szenen zu erkennen, die seine Kritiker ihm gelegentlich vorwerfen. Andererseits wird der grausame Tod, die Ermordung von Paolo und Francesca durch den eigenen Bruder bzw. Ehemann, bei Dante ebenfalls berichtet. Die Visualisierung in den Bildsequenzen des Comics zeigt daher im Vergleich zur literarischen Vorlage nicht grundsätzlich Verschiedenes bzw. irgendeine erfundene Zutat, sondern wirkt lediglich brutaler durch die unmittelbare Anschaulichkeit des Bildmediums. Von Dantes Text und von Doré übernimmt Nagai auch die unmittelbare gefühlsmäßige Reaktion des Protagonisten: Dante fällt, von Mitleid überwältigt, in Ohnmacht und liegt als horizontale Figur ausgestreckt in der unteren Hälfte des Bilds bzw. Panels.

Insgesamt lässt sich bei Nagai eine Tendenz erkennen, den affektiven Ausdruck in der Mimik und Gebärdensprache der handelnden Figuren im Vergleich zu Doré und Dantes Original zu intensivieren und hervorzuheben. Darin liegt ein offenkundiger Schwerpunkt seiner expressiven Bildsprache. Der europäische Betrachter fühlt sich unweigerlich an jene „Pathosformeln“ erinnert, wie sie der Kunsthistoriker Aby Warburg zu Beginn des 20. Jahrhunderts in der abendländischen Malerei entdeckt und ausführlich beschrieben hat. Warburg verstand unter diesem Begriff in der griechischen Antike entstandene, formelhafte Ausdrucksweisen, die von den Künstlern verwendet wurden, um Momente äußerster Erregung darzustellen.<sup>25</sup>

Jenen Darstellungsformeln potenzierten Gefühlsausdrucks oder exaltierter Affekte in Gestik und Mimik kommt Warburg zufolge eine nicht zu unterschätzende epochenübergreifende und transkulturelle Bedeutung zu: „[...] als 1488 eine kleine Nachbildung der Laokoongruppe bei nächtlichen Ausgrabungen in Rom gefunden wurde, da bewunderten die Entdecker, ohne vom mythologischen Inhalt Notiz zu nehmen, in heller künstlerischer Begeisterung den packenden Ausdruck der leidenden Gestalten und ‚gewisse wunderbare Gesten‘ (*certi gesti mirabili*); es war das Volkslatein der

---

<sup>25</sup> Vgl. Bernd Villhauer: Aby Warburgs Theorie der Kultur. Detail und Sinnhorizont. Berlin: de Gruyter 2015, S. 98. Siehe auch Aby Warburg: Der Bilderatlas Mnemosyne. In: Aby Warburg: Gesammelte Schriften. Hg. von Horst Bredekamp, Band 1, Teil 2, Berlin: Akademie-Verlag 2000.

pathetischen Gebärdensprache, das man international und überall da mit dem Herzen verstand, wo es galt, mittelalterliche Ausdrucksfesseln zu sprengen.“<sup>26</sup> Derartige „Superlative der Gebärdensprache“<sup>27</sup> wurden, wie Warburg anhand von zahlreichen Zeichnungen und Gemälden nachweisen konnte, von den Künstlern der italienische Renaissance aus antiken Vorbildern übernommen.

Auch Nagai scheint, sei es bewusst oder unbewusst, an die ältere Tradition der Pathosformeln anzuknüpfen, indem er sie in der Zeichensprache seiner Figuren im Medium des Comics adaptiert. Auch seine stilisierten Zeichnungen der handelnden Figuren verwenden wiederkehrende ausdrucksstarke Darstellungsmuster von Bewegungen, Mimik und Gestik, um die psychischen Extremsituationen der Charaktere zu erfassen. Diese pikturalen Ausdrucksformeln potenziertes Gefühlsintensität erzielen offenbar auch im Medium des Comics einen hohen Verbreitungsgrad, um nicht zu sagen eine globale Reichweite, wobei sie zugleich von Nagais individuellem künstlerischen Stil überformt und geprägt werden. Somit setzt der japanische Comiczeichner jene von Warburg entdeckte „Geschichte der *eloquentia corporis*“, produktiv fort, „der Rhetoriken, Semantiken und Topiken körperbezogener Ausdrücke und Habitus, also die zu Bildern und Figuren geronnenen Interferenzen zwischen Affektenergien und kulturellen Verarbeitungsmustern.“<sup>28</sup> In den Panels von *Dante Shinkyoku* entfaltet Nagai schrittweise einen dem Mangaformat affinen, neuartigen Fundus von Pathosformeln, in den über Gustave Doré ikonographische Muster und alteuropäische Bilderinnerungen einfließen. Wie bereits angedeutet, kultivieren die neueren Adaptionen von Dantes Werken als Mangas und Graphic Novels nicht allein die je eigenen Stilvorlieben, sondern suchen darüber hinaus mehr oder weniger gezielt an die bildkünstlerische Tradition der europäischen Neuzeit anzuknüpfen und bevorzugt solche Bildkompositionen zu adaptieren, die eine jahrhundertealte Dante-Rezeption im Medium der bildenden Kunst geprägt haben. So ist es kaum verwunderlich, dass die Bilder des berühmten Illustrators Gustave Doré auch auf die neuere Comic-Kultur prägend gewirkt haben. Dessen 136 großformatige Holzstiche zu den drei Hauptteilen ›Hölle‹, ›Fegefeuer‹ und ›Paradies‹

---

<sup>26</sup> Aby Warburg: Dürer und die italienische Antike. In: *Verhandlungen der 48. Versammlung deutscher Philologen und Schulmänner in Hamburg ... 1905*. Leipzig 1906, S. 55-60, S. 59-60.

<sup>27</sup> Ebd., S. 60.

<sup>28</sup> Hartmut Böhme: Aby M. Warburg (1866–1929). In: Axel Michaels (Hg.): *Klassiker der Religionswissenschaft. Von Friedrich Schleiermacher bis Mircea Eliade*. München 1997, S. 133–157, S. 139.

gelten nicht zu Unrecht bis heute als Meilensteine in der Geschichte der modernen Buchillustration.<sup>29</sup>

Insgesamt ist es nicht ungewöhnlich, dass die neuen populärkulturellen Aneignungen von Dantes Werken im Manga auch auf eine epochenübergreifende kunstgeschichtliche Tradition der Danterezption bzw. eine reiche pikturale Wirkungsgeschichte zurückblicken, auf die sie teils im Sinne einer Hommage, teils im Sinne einer erweiternden Überbietung Bezug nehmen. Auch Comic-Künstler wie Gō Nagai verstehen ihre Werke offenbar als integralen Bestandteil eines wirkmächtigen globalen Imaginären und als produktive Verlängerung einer bis heute andauernden Erinnerungskultur, die einmal mehr die Intensität der von Dantes Werken ausgehenden visuellen Imagination bezeugt.

---

<sup>29</sup> So resümiert es prägnant der Klappentext zur illustrierten Neuauflage: *Die göttliche Komödie: Illustriert von Gustave Doré*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2021.