

Intermedial Dante: an Introduction

Caroline Fischer

Abstract

Expressions like ‘intermedial Dante’, ‘Dante and intermediality’ or ‘Dante’s reception across media’ open up a field so immensely vast that one cannot even begin to describe it within the limits of a journal article. The notes that follow attempt to provide a point of departure for those who are just approaching the study of Dante’s intermedial reception and an overview of the contributions gathered here.

Keywords

Dante Alighieri; Intermediality; Transmediality; Reception; Metamorphosis

Dante intermédial : une introduction

Caroline Fischer

La *Divine Comédie* a fait l'objet d'interprétations et de transpositions intermédiales pratiquement dès sa création ; il suffit de penser au *Codex Egerton 943* de la British Library dont les non moins de 247 enluminures ont été peintes dans les années vingt du XIV^e siècle. Les nombreux portraits de l'auteur sont, majoritairement, bien plus tardifs ; la fresque de Giotto de la Cappella del Bargello à Florence (vers 1335) étant une exception qui confirme la règle. Dans la cathédrale se trouve l'impressionnante représentation du poète par Domenico di Michelino (1465), entre la silhouette de sa ville natale d'où il fut banni et les trois royaumes de l'au-delà décrits dans son chef-d'œuvre, dont il tient une copie dans sa main gauche, ouverte vers le spectateur qui peut y lire le célèbre incipit. Tous ces ouvrages ont été minutieusement analysés par les historiens de l'art, tandis que pendant longtemps les italianistes et autres chercheurs en littérature se sont majoritairement concentrés sur l'analyse sémantique et philologique du grand poème et de ses multiples strates de signification.



Depuis de longs siècles, le « couple » Dante et Beatrice fait rêver, couler de l'encre et naître des créations artistiques de toute sorte et de qualité fort variée, et depuis désormais plusieurs décennies, le poète, sa muse et surtout la *Commedia* ont été l'objet des appropriations les plus diverses, notamment par des médias et sous des formes d'expression artistique contemporaines, mais aussi dans la culture quotidienne. Ces phénomènes ne sont pas restés inaperçus et ils ont suscité l'intérêt des chercheurs, donnant ainsi de nouvelles orientations à la critique. Il serait présomptueux de vouloir rendre justice à la richesse de ces recherches dans un article, et nous nous limiterons à en évoquer quelques tendances. La bibliographie sélective, compilée par Mattia Petricola, réunit des ouvrages représentatifs permettant d'approfondir les pistes suggérées. Comme susmentionné, il existe une tradition séculaire des arts visuels « inspirés » par Dante – en tant que personnage – ou par son œuvre, notamment la *Commedia*, toutefois ces liens ont été activement explorés ces derniers temps, pour ne citer que les trois volumes *Dante visualizzato* (2017/2019), consacrés aux XIV^e et XV^e siècles.

Une des manifestations les plus évidentes de l'intérêt croissant pour les innombrables appropriations intermédiaires est sans doute la revue *Dante e l'arte*, créée en 2014, dont les six numéros sortis à ce jour s'intéressent aux domaines du théâtre, de la musique, du cinéma, de la danse, de la bande dessinée et dernièrement du rock. Il est donc évident que la réception intermédiaire dépasse largement la sphère de la « haute » culture et qu'elle s'est de plus en plus diversifiée dans l'ère postmoderne. Ceci a permis à Stefano Lazzarin et Jérôme Dutel d'intituler leur ouvrage collectif *Dante pop. La Divina Commedia nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea* (2017).

Encore plus significatif pour cette diffusion extrêmement vaste est le site *Dante Today. Citings & Sightings of Dante's Works in Contemporary Culture*. La bibliographie proposée s'arrête malheureusement en 2013, mais dans la catégorie « consumer goods » on peut faire des trouvailles extraordinaires : tout d'abord de plusieurs notices concernant des jeux vidéo, un médium qui accorde une importance constante au poète et au monde fictif qu'il a créé, non sans susciter de nombreux travaux de recherche. Dans un tout autre registre, parmi les entrées les plus récentes, nous découvrons un article de consommation courante en lien étroit avec la crise sanitaire que nous traversons actuellement : un masque anti-COVID « Beatrice Portinari, alias Beatrice de Dante », et sur le site du vendeur il est précisé qu'il s'agit bel et bien de « la muse de Dante et le guide de la Divine Comédie ». Ainsi, Beatrice n'est plus celle qui permet d'accéder au Paradis, mais qui nous protégerait d'une menace mortelle, et nous permettrait de retarder notre passage dans l'au-delà...

Cet exemple à lui seul permet de mesurer l'éparpillement des formes et médias que l'appropriation de Dante a connu dernièrement. Dans le dossier, « Intermedial Dante : Reception, Appropriation, Metamorphosis », la priorité est accordée aux remédialisations artistiques, de l'enluminure, de la peinture et de la photographie, en passant par la littérature, la vidéo/télévision et la bande dessinée à l'art et la musique contemporains. Les contributions ici réunies résultent, en partie, d'un atelier organisé par Beatrice Nickel et Caroline Fischer dans le cadre du Congrès de la Société européenne de Littérature comparée à

Lille en 2019, auxquelles s'ajoutent d'autres réflexions afin d'élargir le panorama. Il s'ouvre par la contribution de Winfried Wehle qui traite d'un exemple classique de réception intermédiale, l'illustration d'œuvres littéraires, ici plus précisément de cinq illustrations paradigmatiques de la chevauchée de Dante et Virgile sur Géryon qui les fait passer du 8^e au 9^e cercle de l'enfer. Cette analyse est particulièrement riche en raison de sa vaste perspective diachronique, qui montre à quel point le texte de Dante a été interprété de manière intense et variée par différents artistes selon les époques.

Wehle commence par l'un des tout premiers témoignages de transposition intermédiale de la *Divina Commedia*, le *Codex Egerton 943* de la British Library (vers 1325/30). Ici, la place occupée par les personnages Dante et Virgile sur Géryon est révélatrice : Virgile est assis derrière Dante, le protège ainsi par sa culture antique de la queue armée d'un dard, *i. e.* de la piquête empoisonnée de la sensualité, tout en lui permettant de regarder en avant, vers la tête humaine du monstre, symbolisant la raison. Bien deux siècles plus tard, dans le *Codex Urbinate Latino 365* (vers 1460), les caractéristiques de l'*Enfer* sont réduites à la dimension d'ornements. Dante et Virgile sont vêtus en courtisans de la cour d'Urbino, et leurs corps sont orientés vers l'avant-plan de l'enluminure, comme pour aller explorer de nouveaux rivages d'une culture humaniste.

Au tournant du XVIII^e au XIX^e siècle, le cycle de dessins de John Flaxman diminue davantage la dimension infernale, pour rendre hommage au poète et pour saluer de la sorte l'art en tant que lieu d'une vérité autonome. Salvador Dalí, quant à lui, renforce encore la fonction de l'imagination, désamorce la puissance du fond métaphysique de Dante à l'aide de la psychanalyse, et réduit l'au-delà à une image qui se présente comme telle. Wehle complète son aperçu des différentes interprétations visuelles de cette scène de l'*Inferno* à travers les époques par une photographie de Pitt Koch, publiée en 2013, où finalement il revient presque exclusivement à l'observateur de choisir les passerelles qui mènent à un sens dans ce décor abyssal.

Un tout autre rapport entre texte et image se trouve au centre de la deuxième contribution, consacrée à Dante Gabriel Rossetti, fils d'un

spécialiste du poète italien, dont il reçut le nom sur les fonts baptismaux. Profondément convaincu du lien indispensable entre vie et œuvre, il entreprend la traduction de la *Vita Nova* après avoir rencontré sa propre Beatrice en la personne de Elizabeth Siddal. Se présentant comme un poète avant tout, Rossetti vit le rapport à la poésie de Dante comme un héritage culturel. Francesca Manzari analyse dans un premier temps le sens très particulier qu'il donne à la notion de « fidélité ». Grâce à une analyse subtile de la nouvelle *Hand and Soul* du poète-peintre, notamment des trois épisodes de la vie de Dante racontées dans la *Vita Nuova* et dans la *Comédie* qu'elle contient, Manzari explique le sens profond de l'expression *Truth to nature*, qui caractérise le geste pictural et poétique des Préraphaélites. Cette juxtaposition permet de créer le lien entre la conception de la traduction et l'esthétique de l'artiste, et de mieux comprendre l'expression « *Manus Animam pinxit* » à la toute fin de la nouvelle. Elle est suivie d'une réflexion nourrie par la pensée de Giorgio Agamben sur la séparation entre cœur et intellect. Sur cette base, l'analyse du tableau *Beata Béatrix* devient particulièrement éclairante. Rossetti y figure la mort de sa bien-aimée comme un transfert d'un état à un autre. La série des différentes versions du « portrait » annonce le passage à un art total qui englobe peinture et poésie, le sonnet composé pour accompagner le tableau n'étant pas une didascalie du portrait, mais fonctionnant comme extension du dispositif pictural qui fait partie des multiples liens intermédiaires inextricables dans l'art de Rossetti, le liant souvent à Dante.

Les liens intertextuels avec la *Commedia* de l'œuvre analysée dans la contribution suivante se manifestent dès le titre : *Inferno* de Dan Brown, truffé effectivement de citations du poème et de toute sorte d'allusions, aussi bien au texte qu'à son auteur, à qui un rôle primordial est accordé. Toutefois, Caroline Fischer porte son attention surtout aux nombreux indices qui permettent au protagoniste Robert Langdon de trouver un virus potentiellement mortel pour l'humanité, car il s'agit, pour chacun d'eux, de références intermédiaires individuelles, à commencer par l'ekphrasis. Ainsi, la première indication provient de la transposition de l'enfer dantesque par Botticelli, décrite de manière détaillée. Elle représente, en elle-même, un parfait exemple de

transposition médiale, aspect renforcé dans le roman par son support très particulier, mais de surcroît, dans cette image inspirée d'une œuvre littéraire, des lettres ont été ajoutées qui renvoient, à leur tour, à une autre image, la *Bataille de Marciano* de Vasari. C'est le « *cerca, trova* », inscrit sur une des bannières représentées dans la fresque, qui mène par d'autres détours au prochain indice, le masque mortuaire de Dante, sur l'envers duquel se trouve une autre inscription. Ainsi, la coprésence ou la combinaison de médias est un troisième procédé utilisé par Dan Brown, en l'occurrence texte et image pour Botticelli et Vasari, mais aussi dans une certaine mesure pour les mots inscrits sous forme de spirale à l'intérieur du masque.

Le point d'orgue de cette course-poursuite est constitué par la *Dante-Symphonie* de Liszt, avec un chœur qui entonne « *Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate!* » au moment où les personnages pénètrent l'endroit où le virus est caché. Par cette ultime référence, l'auteur couronne son jeu de piste intermédial avec un parfait exemple d'œuvre d'art qui combine en elle seule plusieurs modes d'intermédialité.

La première partie de ce *focus* commence donc par deux questionnements sur des rapports variés entre la *Divine Comédie* et des images qu'elle a pu inspirer. Ils se distinguent d'une part par la perspective diachronique ou relativement synchronique, d'autre part par la nature du lien entre les deux médias. S'en suit une analyse de ce type de rapport sous forme d'ekphrasis ainsi que des multiples autres formes d'intermédialité que l'on peut trouver à l'intérieur d'une œuvre littéraire, bien qu'elle soit conçue pour un large public sans prépondérance d'une recherche esthétique. Dans la deuxième partie, l'intérêt est porté sur des remédialisations modernes de Dante et de son chef-d'œuvre, modernes non seulement par la contemporanéité de leur création, mais surtout par les médias relativement récents que les artistes ont choisis.

Depuis le désormais « classique » *L'Inferno di Topolino*, de nombreuses bandes dessinées autour de la *Divine Comédie* et de son auteur ont attiré l'attention des chercheurs. La série de vingt-quatre numéros de *Detective Dante* de Lorenzo Bartoli et Roberto Recchioni (2005-2007) avait jusqu'à présent échappé à leur vigilance. Les auteurs

professent un retour à la simplicité qui semble être en contradiction avec le poème de Dante, ce qui vaut aussi pour le genre de la « hard-boiled detective fiction ». Alessio Aletta montre clairement que cette adaptation, certes peu orthodoxe, tire pleinement profit du potentiel subversif de ce type de transformation. Malgré la grande iconicité de la *Commedia*, cette bande dessinée ne se réfère aucunement à l'imaginaire visuel du poème. En revanche, Aletta fait ressortir les nombreux liens thématiques et narratologiques entre les deux œuvres. Au début, nous trouvons carrément la citation de l'incipit « Nel mezzo del cammin... », présenté de manière à traduire la structure métrique de la *terza rima* dans la grammaire visuelle de la bande dessinée. Bien que les personnages de cette fiction « noire » dans plusieurs sens du terme ne ressemblent en rien à ceux de l'univers dantesque, plusieurs parmi eux remplissent exactement les mêmes fonctions narratologiques que par exemple Beatrice, Virgile ou Charon.

Cette transvalorisation du poème dont le rapport à l'hypotexte est souvent imprégnée d'ironie reprend la structure de base des trois livres (*Inferno*, *Purgatorio*, *Paradiso*) ainsi que des citations littérales ; elle inclut même des références métatextuelles comme Henry Dante en prison, lisant... l'exemplaire de la *Divine Comédie* appartenant à son compagnon de cellule.

A TV Dante (1990/91) constitue une des premières tentatives d'explorer le potentiel expressif et artistique de la télévision, voire de la série télévisée. L'approche avant-gardiste de l'entreprise la rend particulièrement intéressante, tout en ayant probablement contribué à son échec partiel, surtout sur le plan économique. Au lieu des 34 épisodes, une pour chaque chant de l'*Inferno*, seuls 14 ont pu être réalisés, les huit premiers par Tom Phillips et Peter Greenaway, les six suivants par Raúl Ruiz, chaque partie selon une esthétique radicalement différente. Le duo britannique crée un monde abstrait en utilisant le collage et une riche symbolique visuelle, tandis que Ruiz opte pour une relecture contemporaine, oscillant entre commentaire politique et scènes surréalistes, obsédantes. Massimo Fusillo et Mattia Petricola font ressortir les stratégies esthétiques et conceptuelles mises en œuvre, tout en comparant ces différentes approches.

Le livre d'artiste de Philips, composé de sa propre traduction de *l'Inferno* accompagnée de 139 illustrations, sert de point de départ à leur réflexion ; ils soulignent que ces images représentent un dialogue complexe entre l'œuvre de Dante, ses illustrations modernes, l'art contemporain et la biographie artistique de Phillips, éléments disparates réunis par la technique du collage. Sur cette base, Fusillo et Petricola passent à l'analyse scrupuleuse de la représentation de personnages choisis, pour arriver à la conclusion que cette « traduction symbolique » de la *Commedia* a été réalisée grâce à l'esthétique (rendue possible par le médium de la vidéo) du collage en mouvement. Ce dernier génère un champ sémiotique complexe, animé par une double tension : la première entre documentaire et abstraction pure ; la seconde entre le texte de la *Divine Comédie* et une expérimentation visuelle effrénée.

Au lieu de suivre ce modèle de contamination intermédiale, Raúl Ruiz reste fidèle à sa propre esthétique de cinéaste, caractérisée par la présence obsessionnelle d'éléments récurrents et une structure non-linéaire, onirique. Ainsi, Fusillo et Petricola notent une dissociation radicale entre son et image, avec des effets sonores qui peuvent être complètement « anti-narrative ». Ils pointent même une rupture profonde entre texte et image ainsi qu'un démantèlement général de toute cohérence textuelle et narrative, par exemple dans le chant 13, pour conclure que *A TV Dante* est une œuvre intermédiale d'art vidéo dans laquelle la fonction principale de la *Commedia* est de légitimer une exploration expérimentale de la télévision comme moyen de création artistique, traitant le texte canonique sans égards, afin de l'inscrire dans de nouveaux et plus vastes réseaux de sens.

Un des artistes contemporains les plus en vue, Ai Weiwei, s'est intéressé plus d'une fois et la personne de Dante Alighieri et à son chef-d'œuvre. Daniel Brandlechner fait ressortir la fonction attribuée au poète qui est transformé lui-même en médium. Ainsi, l'artiste conceptuel a exposé à Florence, au Palazzo Pitti en 2016, sa version du célèbre portrait de Dante par Botticelli, aujourd'hui conservé dans une collection particulière à Genève. Brandlechner analyse l'œuvre exécutée en LEGO, en prêtant une attention particulière à la surface, se référant à la théorie de Sybille Krämer de la « la technique culturelle de

l'aplanissement de l'espace » (« Kulturtechnik räumlicher Verflachung »). Ceci ne l'empêche de noter la dimension hautement politique conférée au portait par le cadre de l'exposition où figuraient d'autres images en LEGO de Savonarola, Galilei et Filippo Strozzi, ce qui souligne la dimension d'opposant politique, voire d'exilé de Dante ; ce dernier aspect avait été renforcé par une installation d'embarcations de fortune dans la cour du palais. En même temps, cette remédialisation augmente considérablement la taille relativement réduite du tableau de Botticelli, tout en lui conférant une troisième dimension. Toutefois, *Dante Alighieri in LEGO* peut être considéré comme une œuvre d'art numérique, comme une simulation de « *derangement* », car en utilisant des briques LEGO, Ai Weiwei interrompt la médialité de l'image : Dante n'apparaît plus comme *auctor* ou comme *agens*, mais comme une surface.

Très clairement politique est aussi une autre appropriation du poète par Weiwei, qui publie en 2013 un album intitulé *The Divine Comedy*, où il chante en chinois, ajoutant cependant une traduction anglaise des textes. Le titre d'une des chansons, *Inferno*, a été traduit par « *diyu* 地狱 », terme dont une des significations est « prison », ce qui peut être lu comme référence à l'emprisonnement de l'artiste par les autorités chinoises deux ans auparavant. Cette « utilisation » de Dante et de son œuvre par Weiwei permet de se demander en quelle mesure ce dernier se sert du poète comme d'une sorte de *readymade*, et même de confirmer l'intermédialité latente de Dante et de la *Commedia*.

Works cited

- Arqués Corominas, Rossend – Ciccuto, Marcello (eds.), *Dante visualizzato – Carte ridenti I: XIV secolo*, Florence, Franco Cesati Editore, 2017.
- Arqués Corominas, Rossend – Ferrara, Sabrina (eds.), *Dante visualizzato – Carte ridenti III: XV secolo. Parte seconda*, Florence, Franco Cesati Editore, 2019.
- Audeh, Aida – Havelly, Nick (eds.), *Dante in the Long Nineteenth Century: Nationality, Identity, and Appropriation*, Oxford, Oxford University Press, 2012.
- Braida, Antonella – Calè, Luisa (eds.), *Dante on View: The Reception of Dante in the Visual and Performing Arts*. Londres, Routledge, 2007.
- Cachey, Theodore J. (ed.), *Dante Now: Current Trends in Dante Studies*, Notre Dame, IN, University of Notre Dame Press, 1995.
- Ciccuto, Marcello - Livraghi, Leyla M.G. (eds.), *Dante visualizzato – Carte ridenti II: XV secolo. Prima parte*, Firenze, Franco Cesati Editore, 2019.
- Coggeshall, Beth, « Dante's Afterlife in Popular Culture », *Approaches to Teaching Dante's Divine Comedy*, 2nd edition. Eds. Christopher Kleinhenz – Kristina Olson, New York, NY, Modern Language Association, 2020: 185-191.
- Critica del testo*, 14.3 (2011), « Dante, oggi / 3. Nel mondo ». <https://www.viella.it/rivista/9788883346392> (accessed 30/11/2020).
- Dante e l'arte*, 1 (2014), « Dante e il Teatro ». https://revistes.uab.cat/dea/issue/viewIssue/1/pdf_6 (accessed 30/11/2020).
- Dante e l'arte*, 2 (2015), « Dante e la Musica. Il Sinfonismo ». https://revistes.uab.cat/dea/issue/viewIssue/2/pdf_27 (accessed 30/11/2020).
- Dante e l'arte*, 3 (2016), « Dante e il Cinema I ». https://revistes.uab.cat/dea/issue/viewIssue/4/pdf_44 (accessed 30/11/2020).
- Dante e l'arte*, 4 (2017), « Dante e la danza ». https://revistes.uab.cat/dea/issue/viewIssue/3/pdf_60 (accessed 30/11/2020).

- Dante e l'arte*, 5 (2018), « Dante e il fumetto ». https://revistes.uab.cat/dea/issue/viewIssue/v5/pdf_59 (accessed 30/11/2020).
- Dante e l'arte*, 6 (2019), « Dante e il rock ». https://revistes.uab.cat/dea/issue/viewIssue/7/pdf_78 (accessed 30/11/2020).
- de Rooy, Ronald, « A Cardboard Dante: Hell's Metropolis Revisited », *Metamorphosing Dante: Appropriations, Manipulations, and Rewritings in the Twentieth and Twenty-First Centuries*, Eds. Manuele Gragnolati - Fabio Camilletti - Fabian Lampart, Vienne, Turia + Kant, 2011: 355–65
- de Rooy, Ronald, « Divine Comics », *European Comic Art* 10.1 (2017): 94-109.
- Essary, Brandon K., « Dante's "Inferno", Video Games, and Pop Pedagogy », *Parole Rubate*, 20 (2019): 59-82.
- Gragnolati, Manuele – Camilletti, Fabio – Lampart, Fabian (eds.), *Metamorphosing Dante: Appropriations, Manipulations, and Rewritings in the Twentieth and Twenty-First Centuries*, Vienne, Turia + Kant,
- Jenkins, Ron, « Teatro Delle Albe: Staging Dante in Ravenna and Matera », *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 42.1 (2020): 71–77.
- Lazzarin, Stefano – Dutel, Jérôme (dir.), *Dante pop. La Divina Commedia nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea*, Rome, Vecchiarelli, 2017.
- Lazzarin, Stefano, « Per un atlante del fumetto dantesco. Sondaggi, analisi, congetture », *Italianistica*, 49.2 (2020 - forthcoming): 59-71.
- Olson, Kristina M., « Dante's Urban American Vernacular: Sandow Birk's "Comedy" », *Dante Studies*, 131 (2013): 143–169.
- Pugh, Tison – Weisl, Angela J., « A case study of Dante: Naked icons of medievalism », *Medievalisms: Making the Past in the Present*, Eds. Tison Pugh - Angela Jane Weisl, Londres-New York, NY, Routledge, 2012: 19-36.
- Rossignoli, Claudia, « Playing the Afterlife: Dante's Otherworlds in the Gaming Age », *Games and Culture*, 15.7 (2019): 825-849.

Salerno, Vincenzo (ed.), *La parola del Poeta. Tradizione e "ri-mediazione" della «Commedia» di Dante nella cultura contemporanea*, Avellino, Sinestesie, 2014.

Salerno, Vincenzo, « "Graphic Dante". Dante Alighieri e Farinata degli Uberti », *Parole Rubate*, 20 (2019): 83-99.

Sangirardi, Giuseppe – Fritz, Jean-Marie (ed.), *Dantesque. Sur les traces du modèle*, Paris, Garnier, 2019.

Tavoni, Alice, *Dantesca. Motivi e suggestioni nella grafica contemporanea*, Pise, ETS, 2018.

Sitography

Dante Today – Citings & Sightings of Dante's Works in Contemporary Culture, <https://research.bowdoin.edu/dante-today/> (accessed 30/11/2020).

<https://www.redbubble.com/fr/i/masque/Beatrice-Portinari-alias-Beatrice-de-Dante-par-Ccorbin2/47186617.9G0D8> (accessed 30/11/2020).

The Author

Caroline Fischer

Caroline Fischer is Professor of General and Comparative Literature at the University of Pau and the Adour countries. She has numerous publications on exciting literature, reception studies (she co-edited for Stauffenburg Verlag *Konzepte der Rezeption: Réception productive* [vol. 1, 2015]; *Esthétique de la reception* [vol. 2, 2018]; *Réception et transferts culturels* [vol. 3, 2020]), literary translation and intermediality (*Intermédialités, Poétiques comparatistes*, co-edited with Anne Debrosse, Lucie Editions, 2015).

Email: caroline.fischer@univ-pau.fr

The Article

Date sent: 30/10/2020

Date accepted: --/--/--

Date published: --/--/--

How to cite this article

Fischer, Caroline, "Dante intermédiaire : une introduction", *Transmediality / Intermediality / Crossmediality: Problems of Definition*, Eds. H.-J. Backe, M. Fusillo, M. Lino, with the focus section *Intermedial Dante: Reception, Appropriation, Metamorphosis*, Eds. C. Fischer and M. Petricola, *Between*, X.20 (2020), www.betweenjournal.it