

N. JUHÁSZ TAMÁS

Dante Isteni színjátéka és adaptációi

Az emberélet útjának felén
egy nagy sötétlő erdőbe jutottam,
mivel az igaz utat nem lelém.

Dante *Isteni színjátéka* az egyik legismertebb világirodalmi alkotás, s ennek köszönhetően gyakorlatilag az összes művészeti ágazatban megtalálhatjuk audio és/vagy vizualizált verzióit.

A mű teljes egészében csak Dante Alighieri halálát követően jelent meg (1307-től 1321-ig dolgozott rajta), azonnal közkeletűté vált, a könyvnyomtatás feltalálását követően pedig az egyik legkorábbi, legnagyobb példányszámban megjelent irodalmi alkotás lett. A mű popularitása még napjainkban is erősen érződik, a jó néhány film-adaptáció mellett a legújabb vizuális szórakoztatóipar is felhasználta a szöveget.

A pokol erőteljes vizuális ábrázolása már saját korában is nagy hatással volt az olvasóira. A keresztény egyház természetesen későbbi tanításában ezt fel is használta, elrémítve az egyház ellenségeit. A kor babonás emberei nyilván rettegtek ezt a „brutálisnak” nevezhető pokolképet. Nem egy képzőművészt, festőt megihletett, többek között Sandro Botticellit, Gustave Dorét és William Blake-et is. A szobrászattól kiemelendő a *Pokol kapuja*, amelyet Auguste Rodinnak köszönhetünk. (Az alkotás Párizsban tekinthető meg.)

Zenei darabok is születtek a műből: Liszt Ferenc *Dante-szimfónia* címmel komponált zenekari művet, de Pjotr Iljics Csajkovszkij is megihlette az *Isteni színjáték* pokla. Ugyanakkor a modern zenei életben is képviselteti magát a mű, a Sepultura zenekar *Dante XXI* című albuma teljes egészében az *Isteni színjáték*ot dolgozza fel.

Dante művének feldolgozásaival, illetve reflexióival a képregények világában és az irodalomban is rendszeresen találkozhatunk. Néhány példa a képregényekre: a korai *Star Trek* képregényekben a *Hell in a Handbasket* epizódot, az *Uncanny X-men* egyik fejezetét, vagy Neil Gaiman *Sandman* című képregényét hozhatnánk fel, amelyek erősen reflektálnak Dante művére. 2012-ben Joseph Lanzara használja fel az 1857-ben megjelent Gustave Doré illusztrációit a *Dante's Inferno: The Graphic Novel* című képregényében. Irodalmi szinten példaként említhetjük John Miltont, T. S. Eliotot, Jorge Luis Borgest, Larry Nivent, Stephen Kinget, vagy akár Dan Brownt is, aki 2012-ben az *Isteni színjáték*ra reflektál *Inferno* című művében.



Film és televíziós kontextusban is rengeteg átdolgozással találkozhatunk, a legelső adaptációja a műnek 1911-ben jelent meg a vásznon. Olyan alkotók is dolgoztak a művel, mint például Peter Greenaway vagy Jean-Luc Godard, de találkozhatunk utalásokkal a *Hetedik*, a *Hannibal*, vagy akár a *Pandorum* című filmekben is. Természetesen nem szabad az animációs vonalról sem megfeledkeznünk, ugyanis ezek között is találhatunk nem egy feldolgozást: az első, amelyet kiemelnék, a 2012-ben megjelent *Dante's Inferno Animated* című alkotás, amely bár nem nevezhető szó szerint animációs filmnek, de mégis ide sorolnám. A rövidfilm Dino di Durante festményeit használja fel és hozza „mozgásba”. A másik pedig a *Dante's Inferno: An Animated Epic*, amely a *Dante's Inferno* című videojátékhoz készített animációs film.

El is jutottunk modern korunk audiovizuális kultúrájához, a videojátékokhoz. Bár ez a műfaj sem egy az egyben adaptálja az *Isteni színjátékot*, ám időtartamát tekintve sokkal tágabb tereken képes mozogni, mint a filmek. Rengeteg referenciát találhatunk, kezdve a *Devil May Cry* sorozattól (a főszereplők nevei: Dante és Vergil), a *Fallout 3*, a *Halo 3: ODST*, a *Resident Evil: Revelations* című játékokon keresztül, egészen a ténylegesebbnek nevezhető adaptációig, a már korábban említett *Dante's Inferno*ig.

E felsorolást követve vessük hát tekintetünket néhány vizuális alkotásra, amely megpróbálta Dante gigászi Poklát adaptálni, utunk során pedig ne felejtjük el a szabályt: „ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel”.

Dante és a film

Ó Múza, nagy szellem, tiéd ez új dal,
ó lélek, aki írod, amit láttam,
nemességed elválik majd ezúttal!

Dante poklának első adaptációja (és egyben az első egészestés olasz film) 1911-ben jelent meg *L'Inferno*¹ címmel. A film vizuális megjelenítésére Gustave Doré festményeit használták fel kiindulópontnak, mivel azok egyértelműen ismertek voltak a befogadók számára. Bárdos Judit meg is jegyzi: „Egy olyan különleges műfajú irodalmi mű esetében, mint az *Isteni színjáték*, inkább illusztrációkról beszélhetünk, mint adaptációkról. Ezek a filmek képekkel, képek sorával illusztrálják a feliratokban közölt vagy elhangzó szöveget. Az igazi adaptáció az, ami az irodalmi mű egy lehetséges interpretációját nyújtja, és autonóm filmnyelven mondja el a történetet, nem pedig a szüzsét ismétli meg. Valóban nagy irodalmi művekből ritkán készül igazán nagy film, a közepesek alkalmasabbak a megfilmesítésre. A műfaji kérdés mellett ezért is nehéz Dantét filmre adaptálni.”² A film érdekessége, hogy Doré festményei alapján Mohamed prófétát is beillesztették a pokolba. Megállapítható az is, hogy „a De Liguoro-

1 Rendezők:
Francesco Bertolini,
Adolfo Padovan,
Giuseppe De
Liguoro, 1911.

2 http://bardosjudit.hu/attachments/Dante_a_film_vasznon.pdf, letöltés ideje: 2014. okt. 10.

3 <http://bardosjudit.hu/index.php/gondolatok-irasok/80-a-magyar-dante-cik-kemrl>, letöltés ideje: 2014. okt. 10.

4 R. Henry Otto. F.sz. Pauline Starke, Ralph Lewis, Josef Swickard, Gloria Grey, 1924.

5 R. Harry Lachman. F.sz. Spencer Tracy, Claire Trevor, Rita Hayworth, 1935.

6 R. Stan Brakhage

7 Rendezők: Tom Phillips, Peter Greenaway. F.sz. John Gielgud, Bob Peck, Joanne Whalley-Kilmer, 1989.

film, bár valószínűleg a *Pokol* legsikeresebb filmadaptációs kísérlete, megmarad a kísérlet (a kvázi-adaptáció) szintjén, hisz tulajdonképp nem Dante szövegét, hanem Gustave Doré képi világát jeleníti meg; mindazonáltal jelentős művészi teljesítmény, mivel önálló filmnyelven eleveníti meg [...]Dante világát”.³ A film sikerét tekintve nem sokkal később meg is jelent az első amerikai Dante adaptáció.

Az első amerikai adaptáció, amely egyben már átdolgozás volt, 1924-ben jelent meg. A *Dante's Inferno*⁴ ezen verziója már megpróbálta modernebb környezetbe helyezni a történetet, sajnos azonban a film mára már nem maradt meg teljes egészében, ugyanis néhány tekerics megsemmisült. Annyit azonban tudunk róla, hogy a pokolban játszódó fejezeteket vörös színnel festették meg. Hasonlóképp modern környezetben játszódik az azonos című 1935-ös *Dante's Inferno*⁵ című film, azzal a lényeges különbséggel, hogy a pokolban játszódó jelenetek nagyjából csak 10 percét teszik ki a teljes játékidőnek.

Az egyik legérdekesebbnek nevezhető feldolgozása az opusnak 1987-ben készült el, ennek a műnek a címe: *The Dante Quartet*⁶. Kísérleti jellegét tekintve ez a rövidfilm (kb. 8 perc) olyan vizuális megoldással dolgozik, mint amikor egy festő randomszerűen különböző festékanyagokat visz fel a vászonra, majd rettentő gyorsasággal cserélgeti azokat. A rövidfilmet az erőteljes vörös, fekete és kék színek jellemzik, amelyek kiérezhetőek az eredeti műből. A film készítője úgy nyilatkozott, hogy az összes angol nyelvű fordítást elolvasta a készítés előtt.

A leghíresebbnek nevezhető filmes adaptáció *A TV Dante*⁷ címmel jelent meg 1989-ben, Tom Phillips és Peter Greenaway rendezésében. Vizuálisan nagyon erőteljesen felhasználja az emberi testet, illetve annak különböző részeit. A filmre nyilvánvalóan hatással voltak a korai 60-as, 70-es évekbeli kísérleti filmek vizuális megoldásai, illetve a montázstechnika alkalmazása, amely esetenként igen bizarr megoldásokat eredményez az alkotásban. A készítőik bizonyos esetekben lábjegyzeteket (esetenként illusztrációkat) illesztettek az alkotásba, ezek funkciójukat tekintve a narrációnak is megfeleltethetőek. Bárdos Judit megállapításában: „Történész, művelődéstörténész, klasszika-filológus, biológus, pszichológus magyarázza el, mit jelentett a Dante-korabeli ember számára a párdúc, az oroslán, a farkas, az agár, hogyan képzeltek el a túlvilágot, valamint azt, hogy mit kell tudni a darázscsípésről és a csillagokról, ki volt Vergilius, Arisztotelész, Homérosz, mekkora teher a lélek számára a reménytelenség. Óhatatlanul redundancia jön létre: elmondják, megmutatják és el is magyarázzák ugyanazt. Mivel nincs egynemű közeg, nincs stilizáció, mindez töredékek halmaza marad, nem jön létre semmiféle koherencia, semmiféle intenzitás. A képek nemcsak a Pokol tornácán méltóságteljesen sétáló ókori tudósokat és a Pokol köreiből szenvedő testeket mutatják, színes sávok és fényhatások, computeres animációs és digitális trükkök intenzív váltakozása közepette, hanem szándékos anakronizmussal sok-sok máshonnan vett, mai képet is: neonfényes kocsisorokat, magzati ultrahang-felvételeket,

grafikonokat, táblázatokat, könyvhalmokat.”⁸ A *TV Dantét* 1991-ben Raoul Ruiz folytatta.

A filmes adaptációk – legalábbis az amerikai vonal – előszeretettel próbálkoztak eltérni az eredeti műtől, egyedül talán az 1911-es olasz alkotás az, amely megpróbálta hűen adaptálni Dante művét. Mindenesetre semmiképp sem szabad figyelmen kívül hagynunk azt a tényt, miszerint maga az eredeti mű sem éppen arra született, hogy lépésről lépésre lekövethetően más médiumokba tudjuk áthelyezni.⁹ Ezt a tényt más készítők is figyelembe vették, ezekről a vizuális alkotásokról lesz szó az elkövetkezendő két fejezetben.

Dante és a videojáték

Én rajtam jutsz a kinnal telt hazába,
én rajtam át oda, hol nincs vígasság,
rajtam a kárhozott nép városába.

A *Dante's Inferno*, azaz a *Dante Pokla* a Visceral Games által készített videojáték, amely 2010-ben jelent meg. Egy tp-ről (third person – harmadik személyű) akció-kaland játékról van szó. Ennek a médiumnak természetesen az a hozománya, hogy nem lehet egy az egyben adaptációról szó, tekintve, hogy a játékosok hamar elveszítették volna az érdeklődésüket, amennyiben a feladat az lett volna, hogy Dante útját végigkövessék a poklon át. A készítők ezt úgy oldották meg, hogy fogták az eredeti szöveget, majd némileg átvariálták, akciókkal tették még érdekesebbé. Ennek köszönhető az is, hogy Dante, vagyis a főszereplő karaktere is bizonyos változáson ment át, ugyanakkor kapott egy másik „eredettörténetet”.

Mielőtt rátérnénk a történetre, előbb egy pár szót szánjunk a játékmenetre. A *Dante's Infernót* előszeretettel hasonlítják össze a *God of War* című játéksorozattal, amely ugyanazokkal az elemekkel dolgozik, bár egyértelmű, hogy az *Inferno* annál egy kicsivel egyszerűbb, s ennél fogva kevésbé frusztráló tud lenni. Főszereplőnk egy hatalmas kaszával felvértezve indul a pokolba, ahol különféle démoni szörnyeket kell legyőznie, útja során pedig különféle mágikus képességeket szerez meg, amelyek szintén előrehaladását segítik. Az egyik ezek közül pedig nem más, mint Beatrice keresztje, amelylyel vagy abszorbeálhatja a lelkeket (ergo megválthatja), vagy pedig megbüntetheti. Érdekesség, hogy utunk során találkozhatunk különféle történelmi személyiségekkel is, akiket ha akarunk, felszabadíthatunk. Sajnos ennek a „megváltósdinak” nincs semmilyen hozadéka a játék végkimenetelét tekintve.

A *Dante's Inferno* szívesen használja fel a poéma karaktereit, de ugyanakkor újabbakat is beemel, mint például Beatrice testvérét, Francescót. Mindezek mellett nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy (akció-kaland) videojáték révén ezek a karakterek reinterpretálásra kerültek, hogy még inkább a történetbe illeszkedjenek. Erre jó példa

⁸ http://bardosjudit.hu/attachments/Dante_a_film_vasznon.pdf, letöltés ideje: 2014. okt. 10.

⁹ „Dante főművének szigorú értelemben vett filmadaptációja valószínűleg nem valósítható meg.”, <http://bardosjudit.hu/index.php/gondolatok-irasok/80-a-magyar-dante-cikkekml>, letöltés ideje: 2014. okt. 10.

Kleopátra karaktere, aki ezúttal nem csak egy egyszerű kárhozott lélekként van jelen, hanem a második kör ördémonaként találkozhatunk és harcolhatunk vele. A legfontosabb karakter-átalakítás azonban magára Dantéra vonatkozik, aki úgy jelenik meg ebben az interpretációban, mint egy veterán templomos lovag, aki a Harmadik keresztes háborúban szolgált, illetve társa Beatrice, aki ellentétben a valós személlyel (akivel a szerző életében csupán néhányszor találkozott), esetünkben Dante menyasszonya. Dante személye ebben a történetvariáns adaptációban tehát nem a megértésre, megvilágosodásra törekszik, hanem Beatrice megmentésén fáradozik. A főszereplő motivációja tehát más, mint az eredeti műben, de ez ugyanúgy megmagyarázható azzal, hogy nem csupán mediális váltás történt, hanem stílusban is új megközelítést kapott.

A játék történetének legelején Dante a Szentföldön harcol, mikor egy idegen férfi hátba szúrja törével. Karakterünk előtt felbukkan a Halál, akivel kénytelen megküzdeni az életéért, akit aztán a saját kaszájával le is győz. Ezt követően visszaindul Firenzébe, menyasszonyához. Az út során Dante elmondja az *Isteni színjáték* első sorát, miközben láthatjuk, hogy vezeklésképpen (a Jeruzsálemben elkövetett bűnei miatt) a mellébe varr vörös anyagból egy keresztet. Hazaérve azonban már csupán édesapja és szeretett nőjének holttestére bukkan. Az események egy (valójában két) korábbi eseményre utalnak, egyfelől Dante hűtlenségére, s ezáltal a bosszúálló férjre, illetve Beatrice fogadalmára, miszerint, ha Dante tiszta marad a háborúban, akkor a lelke nem kerül a pokol urának a kezére. Dante megszegte azonban az esküjét, amelyet Beatricének tett (úgy hitte, hogy az egyház minden bűnük alól feloldja őket), így aztán a nő lelkét a szeme láttára viszik el. Dante ezek után nem lát megoldást, elindul, hogy kiszabadítsa kedvesét Lucifer karmai közül.

A pokol bejáratánál találkozik Vergiliusszal, aki útítársa lesz az utazás során. Talán egyedül az ő karaktere maradt leginkább hasonlatos az eredeti alakhoz, akivel a műben találkozhatunk, s szövege is hűen idézi az eredeti alkotást. A pokol bejáratát a játékban egyébként a már korábban említett Rodin-alkotásról formázták meg hűen. A történet során kiderül, hogy Lucifer azért rabolta el Beatrice lelkét (egy szolgálány képében csábította el Dantét), hogy a pokol királynőjévé tegye (igaz, később kiderült, ez nem teljesen így igaz). Beatrice egy gránátalma magjait eszi meg, s ezzel megindul nála a démoni átalakulás. A gránátalma részben utalás Perszephoné történetére, aki miután a magokat elfogyasztotta, arra lett kárhozható, hogy évente hat hónapot a pokolban töltsön. Másrészt, ugyanúgy utal (mégpedig egyértelműbben) a bibliai szövegekre, azaz Ádám és Éva történetére. Ezt alátámasztja maga Lucifer is, aki úgy utal a gránátalmára, mint a jó és rossz tudásának gyümölcsére. (Néhány valláskutató szerint valójában gránátalmáról és nem hagyományos almáról van szó ezekben az iratokban, semmint azt sokan vélik.)

A történet végén kiderül, hogy Dantét azért csapta be Lucifer, és csalagatta le Beatricével a pokolba, mivel az ő helye valójában a

mennyben lenne, s ezáltal egyedül ő képes arra, hogy megnyissa a pokol fejedelme számára az utat a felső szférák felé. Dante ennél a pontnál valójában rádöbben, hogy a pokol körei, amelyeket megjárt, az ő saját poklát jelenítették meg, de mindezen túl az is kiderül, hogy valójában már Acrében meghalt akkor, amikor leszúrták. A végső összecsapásban a karakter által felszabadított lelkek védik meg őt, és fagyasztják meg újra a sötétség urát. Az utolsó bejátszásban láthatjuk, hogy Dante a legalsó körből át/felkerül a purgatóriumba, ahol találkozik kedvesével, s ekkor mellkasáról letépi a kereszt alakú szövetet. Ezt követően a szövet átalakul kígyóvá, miközben hallhatjuk Lucifer nevetését. Ez a befejezés utal arra (ahogy a játék címe is), hogy a történetnek még nincs vége, ám a folytatásra mindeztidáig még nem került sor, s feltételezhetően már nem is fog. Utazásunk Dante poklában tehát lezárult ebben a modern médiumban, ám ne feledkezzünk el, hogy ha nem is az eredeti mű adaptációit nézzük, vannak még olyan játékok, amelyekben feltérképezhetjük a pokol bugyrait, ilyen például a *Doom* játéksorozat is, amely már tudományos oldalról közelíti meg ezt az alvilágot.¹⁰ A pokol bugyrainak feltérképezése pedig csak rajtunk áll, játékosokon.

Dante és az animáció

De nézz a völgyre: látod már folyását
a vérpataknak, melyben forrva nyög,
ki erőszakkal bántja földi társát!

A játékkal egy időben, azaz 2010-ben jelent meg annak promóciós anyagaként a *Dante's Inferno – An animated epic*¹¹ című animációs, egészestés film, amely magyar nyelven is beszerezhető, méghozzá *Dante – Pokol* címmel. Azért is emeltem ki a promóciós jellegét, mivel egyrészt a játék történetét adaptálja át egy más vizuális közegbe, követi annak vizuális megoldásait, másrészt stílusban is inkább akció-kaland kategóriába sorolható, az eredeti művel szemben. Mindezek ellenére vizuálisan sokrétűbb, ugyanis az animációs filmen gyakorlatilag hat stúdió (ezáltal hat rendező) dolgozott együtt, így az egyes fejezetekben más-más ábrázolásmóddal találkozhatunk. Ennek is köszönhető, hogy Dante karaktere is más formában (kinézetben) bukkan fel. Ezt a megoldást néhányan akár hibának is vélhetnék, ám tagadhatatlan, hogy az anime¹² egyedi élményt nyújt a néző számára. Mielőtt Dante vizuális ábrázolására térnénk ki, előbb hadd említsem meg, hogy az animáció szövegszinten sokkal hűebben dolgozott az eredeti művel, mint a videojáték párja. A szöveghű idézetek gyakorisága, s ezek vizuális megjelenítése másképpen működik ebben az alkotásban, ennek talán az is köszönhető, hogy a készítőik, illetve a mediális közeg is képes volt másképp viszonyulni *Dante Poklához*. Erre kiváló példa lehet a történet elején felbukkanó párduc¹³, oroszlán¹⁴, és nőstényfarkas¹⁵, amelyek míg a játékból egyér-

10 Teleportációval kapcsolatos kísérletek történeke. A pokol, mint egy másik dimenzió van meghatározva.

11 Rendezők: Mike Disa, Shukou Murase, Yasuomi Umetsu, Victor Cook, Jong-Sik Nam, Sang-Jin Kim, Lee Seung-Gyu, 2010.

12 A japán rajzfilmek hivatalos megnevezése.

13 A gyönyörök és az irigység párduca.

14 A góg és az erőszak dühös oroszlánja.

15 A féktelen kapzsiság mindig éhes nőstényfarkasa.

16 A játékhoz kiadott The Dark Forest című DLC (kiegészítő) azonban motívumként beemeli, azaz a lényeket szobrokként láthatjuk, míg démon-emberi kivételéseikkel kell csupán megküzdenünk.

17 A vizuális kivétel (Dante avatarja) néha összemósódik a készítőknél, ezért van csak 5 felsorolva.

18 Dante kaszája sem a Haláltól kerül hozzá, hanem az egyik pokolbéli démontól veszi el a történet elején.

telműen – bizonyos szempontok alapján érhetően – kimaradtak¹⁶, addig az animációban megjelennek, egyfajta sötétebb hangot adva a nyitó epizódnak.

A hat eltérő készítő tehát a saját pokolképét használja fel a történetben, s ez az ábrázolásmód erősen megmutatkozik a különböző karakterek kinézetében is. Dantén túl természetesen Beatrice és Vergilius ábrázolásmódja is eltérő: ám a készítőknél túl az is magyarázatul szolgálhat, hogy a pokol egyes körei hogyan képesek eltorzítani szereplőinket, illetve azok az új feltételeknek köszönhetően hogyan alkalmazkodnak fizikálisan az adott környezethez. Térjünk rá tehát Dante vizuális megjelenésére¹⁷:

1. A film kezdetén, illetve a Limbóban Dante ábrázolása a játékbeli interpretációjára hasonlít – a már említett promóciós megközelítés miatt, illetve ez az ábrázolás került a DVD borítójára is.
2. A vágy, falánkság, kapzsiság és harag „fejezetben” Dante sokkal vékonyabb, gyorsabb korábbi formájától eltérően, testéről eltűnik a páncélzat, fején csupán egy korona formájú védőfelszerelést láthatunk, amely leginkább a korábbi sisak egy részének tekinthető.
3. A következő fejezetben (az Eretnekség és erőszakban) Dante muszkuálisabban ábrázolt, a korábban említett koronarész újfent változik, újabb elemekkel bővül.
4. A Csalásban főszereplőnk a korábbi ábrázolásához hasonló, csupán vékonyabb, illetve a sisak rész újfent eltér a korábitól.
5. Az utolsó fejezetben (Árulás) Dante megküzd a pokol fejedelmével, s a nagy harcot sejteti a kinézete is, ugyanis ebben a verzióban korábbi ábrázolásaihoz képest izmosabbnak van bemutatva, illetve hatalmas páncélozott vállvédőkkel és kesztyűkkel van felszerelve.

Ahogy korábban már említettem, ezek a kinézetek nem csupán a készítő ábrázolásának köszönhetően változtattak karakterünkön, hanem Dante feladatának „nagyságához”, sokszínűségéhez is hozzájárultak. Természetesen nem csak ez az egy motívum tér el a játékbeli társától. Ugyanez vonatkozik a korábban említett Beatrice keresztjére is, amely az animált verzióban már nem fegyverként szolgál főhősünk számára, hanem csupán a feloldozásban kap (nem is egy alkalommal) szerepet.¹⁸

A *Dante – Pokol* egyértelműen nem a leghűségesebb adaptációja az eredeti műnek, mindezek ellenére érdemes arra, hogy akár az oktatásban is felhasználhassuk, ha fel szeretnénk hívni a diákok figyelmét arra, hogy a klasszikus művekből milyen átdolgozások születhetnek.

Szintén 2010-ben jelent meg egy újabb animációs film, amely a *Dante's Inferno Animated*¹⁹ címet kapta. Ezen alkotást már csak azért is érdemes megemlítenünk, mivel szintén a *Pokol* részt dolgozza fel, ám talán ez az animáció áll legközelebb az eredeti mű hű adaptációjához. Jelenleg kétnyelvű verziójával találkozhatunk: egy angol nyelvűvel és egy olasszal. Ez utóbbi Dante művének eredeti nyelvváltozatát használja fel.

Mint azt láthattuk, nem minden *Pokol*-adaptáció tükrözi tökéletesen az eredeti művet, ám tagadhatatlan, hogy vizualitásának, a szöveg zeneiségének köszönhetően gyakorlatilag bármely audio és vizuális műfajban képes megállni a helyét, s mindezt úgy, hogy megjelenése óta bizony eltelt pár száz év. A mű popularitását mi sem bizonyíthatja jobban, hogy mind a mai napig képes elkápráztatni sötét gyönyörűségével az olvasót, s bátran kijelenthetjük, hogy ez a jövőben sem fog változni. Befejezőképpen szóljon Dante *Poklának* utolsó pár sora:

E titkos úton át a mester és én
visszaindultunk világos világba;
s a pihenésre gondolni se késvén,
kuszunk föl, ő elől és én nyomába,
míg a sok szépből, melyet az ég hordoz
láttam egynémit, egy kis karikába:
és így jutottunk ki a csillagokhoz.

Emlékezet, 2007

