

**Isabella BARTOCCINI, Maurizia BERARDI, Maurizio COCCIA,
Leonardo FAVILLI, Giovanni MANUALI, Stefania MENICONI,
Alberto SIMONETTI, Claudio STELLA, Cecilia TACCHI,
Guglielmo TINI, Raffaella VILLAMENA**

DANTE ATTRAVERSO

Dialoghi e prospettive



***Serate dantesche* alla Biblioteca Jacobilli**

FOLIGNO 2021

ISBN: 978-88-946749-1-0

Redazione a cura di Antonio Nizzi

E-BOOK n.1 della Biblioteca *L. Jacobilli*



BIBLIOTECA JACOBILLI

Piazza San Giacomo 1 – 06034 FOLIGNO (PG)

Tel. 0742.340495

info@jacobilli.it; www.jacobilli.it

Tutti i diritti riservati da **Biblioteca L. Jacobilli**

Foligno novembre 2021

INDICE

Presentazione	p. 4
Il Programma	p. 6
GUGLIELMO TINI <i>Dante e il mondo classico. Il canto IV dell'Inferno</i>	p. 7
CLAUDIO STELLA <i>La suggestione poetica del Catone dantesco</i>	p. 12
CECILIA TACCHI <i>"Intra Tupino e l'acqua che discende". Il territorio e le generazioni</i>	p. 16
MAURIZIO COCCIA <i>Dante conteso Dante fraterno. Echi danteschi nella Foligno tra il sesto e il settimo centenario della morte</i>	p. 19
MAURIZIA BERARDI <i>Dante oggi al tempo del Covid. Insegnanti e studenti a confronto</i>	p. 36
GIOVANNI MANUALI <i>La Divina Commedia e i nuovi linguaggi</i>	p. 41
RAFFAELA VILLAMENA <i>Tecnologie e scienze mediche nella Commedia di Dante</i>	p. 52
LEONARDO FAVILLI <i>Smarginare il cosmo. Dante e la cosmonautica</i>	p. 60
ALBERTO SIMONETTI <i>"E quindi uscimmo ...". Arte e filosofia</i>	p. 64
ISABELLA BARTOCCINI <i>"Le cose tutte quante hanno ordine tra loro". I numeri nella Divina Commedia</i>	p. 74
STEFANIA MENICONI <i>Dante attraverso.... la geometria</i>	p. 89
Postfazione di ATTILIO TURRIONI	p. 108

Serate dantesche alla Biblioteca L. Jacobilli

DANTE ATTRAVERSO ... Dialoghi e prospettive

Gli insegnanti delle scuole di Foligno incontrano Dante
attraverso le discipline dei loro istituti

21 settembre

"CHE DEL VEDERE IN ME STESSO M'ESSALTO" (Inf. IV, 120)

Echi e suggestioni del mondo classico

Claudio Stella - Guglielmo Tini

(Liceo classico Federico Frezzi – Beata Angela)

28 settembre

"INTRA TUPINO E L'ACQUA CHE DISCENDE" (Par. XI, 43)

Il territorio e le generazioni

Maurizia Berardi - Maurizio Coccia - Cecilia Tacchi

(I.T.E. Feliciano Scarpellini)

30 settembre

"SOLO DA SENSATO APPRENDE / CIÒ CHE POSCIA FA D'INTELLETTO
DEGNO" (Par. IV, 41-42)

La tecnologia e i nuovi linguaggi

Giovanni Manuali - Raffaella Villamena (I.T.T. Leonardo da Vinci)

5 ottobre

"E QUINDI USCIMMO ..." (Inf. XXXIV, 139)

Arte e filosofia

Leonardo Favilli - Alberto Simonetti (I.P.I.A. Emiliano Orfini)

7 ottobre

"LE COSE TUTTE QUANTE /HANNO ORDINE TRA LORO" (Par. I, 103-104)

Il linguaggio dei numeri e la geometria

Isabella Bartoccini - Stefania Meniconi

(Liceo scientifico e artistico Guglielmo Marconi)

Introduce il prof. **Antonio Nizzi**

LA DIVINA COMMEDIA E I NUOVI LINGUAGGI

“Cosa c’è, dopo?”

Con la *Divina Commedia*, Dante nel XIV secolo risponde a questa domanda, fornendo una precisa visione dell’aldilà, gerarchizzata e ordinata, in linea con il tentativo della filosofia medievale di conciliare il sapere dei Classici con la verità rivelata nei testi sacri del cristianesimo, operazione non facile dato che il mondo classico e quello cristiano, in virtù dei loro valori etici, non hanno di conseguenza la stessa idea di aldilà.

A questo aggiungiamo che anche nel mondo classico bisogna operare delle distinzioni, visto che tra la visione greca e latina c’erano differenze. In proposito, la prof.ssa Silvia Romani, autrice con Tommaso Braccini del libro *Una passeggiata nell’Aldilà in compagnia degli Antichi*, sostiene che “leggendo il sesto canto dell’Eneide virgiliana, quello dedicato al viaggio dell’eroe nel regno dei morti, si avverte chiaramente sin da subito l’”alito” di Omero”, ma poi “Virgilio compie una vera e propria rivoluzione prospettica quando ci descrive il “suo” mondo al di là della morte. Fanno, per esempio, la loro comparsa i colpevoli puniti e ci troviamo di fronte a un paesaggio variegato, in cui ciascuno occupa il posto che la vita mortale gli ha garantito. [...] Nell’Oltretomba omerico, invece, una specie di annientamento democratico cala sui fantasmi dei trapassati: i grandi, gli eroi, convivono con i piccoli, con le persone da nulla. Così sembra non contare nulla ciò che si è stati in vita; la destinazione finale è, per tutti, la stessa: un regno grigio di nebbia. Odisseo, nell’Odissea, non scende nell’universo dei trapassati; si accosta semplicemente ai confini di un mondo in cui non ha nessuna intenzione di entrare”. Inoltre si trattava, per i Greci, di un mondo scarsamente delimitato, visto che “accanto all’Oltretomba omerico, troviamo le isole dei beati, disperse in un altrove senza geografia ai confini del mondo. Incontriamo il Tartaro al centro della terra; l’Aldilà descritto da Platone nella Repubblica in cui le anime non sostano definitivamente ma si preparano a una rinascita⁴⁷”.

Quella di Dante non è dunque la prima opera a cercare di raccontare il mondo ultraterreno: ricordiamo la discesa agli Inferi di Ulisse nell’XI canto dell’*Odissea* e quella di Enea nell’Averno nel VI dell’*Iliade*, il mito di Orfeo narrato sia da Virgilio nel quarto libro delle *Georgiche* che da Ovidio nel X libro delle *Metamorfosi*, la *Visione di san Paolo* (il testo è del V secolo d.C.)

⁴⁷ Da un’intervista in: <https://www.letture.org/una-passeggiata-nell-aldila-in-compagnia-degli-antichi-silvia-romani-tommaso-braccini>.

citata dallo stesso Dante (*Inf. II*, vv. 28-32), il *Purgatorio di San Patrizio* (XII-XIII sec.) del monaco Enrico di Saltrey, prima opera in cui il Purgatorio compare come “terzo luogo” dell’aldilà, la *Visione di Tundalo* o *Visio Tungdali* (XII sec.) in cui è narrato il viaggio ultraterreno del cavaliere irlandese Tundalo, la *Navigazione* di san Brandano (IX-X sec.) che descrive - siamo ancora in Irlanda - il viaggio del santo e dei suoi compagni alla ricerca della Terra Promessa dei Beati, il *Libro della Scala* (di cui rimangono traduzioni del XIII secolo) che racconta l’ascensione al cielo di Maometto presentando notevoli analogie con il capolavoro di Dante e infine il *Libro delle Tre Scritture* di Bonvesin da la Riva e *De Ierusalem coelesti* e *De Babilonia civitate infernali* di Giacomino da Verona (entrambi autori del XIII-XIV sec.).

Comunque è evidente che il poema dantesco è quello che maggiormente ha lasciato un’impronta nell’immaginario collettivo e nel modo in cui la cultura occidentale ha tentato nei secoli successivi di dare una forma, una sostanza concreta ai tre regni dell’oltretomba. Non sorprende se da subito alcuni artisti hanno provato a dare alla narrazione della *Commedia* colori e tratti grafici reali, inserendoli all’interno delle prime copie manoscritte, in modo che i versi fossero accompagnati dalle immagini. Uno di questi è il *codice Yates Thompson*, che deve il nome all’ultimo proprietario che lo donò nel 1941 alla British Library; fu realizzato tra il 1444 e il 1450 per volontà del re di Napoli Alfonso V e contiene tutte e tre le cantiche del poema dantesco. Gli artisti che furono chiamati ad operare le 115 scene miniate furono i senesi Priamo della Quercia, che si occupò delle prime due cantiche, e Giovanni di Paolo che si occupò del Paradiso.

Tuttavia il primo vero grande ciclo illustrativo è quello del celebre pittore Sandro Botticelli, che si era già cimentato con un’opera letteraria, dato che nel 1483 aveva dipinto quattro scene della novella di *Nastagio degli Onesti* di Boccaccio. La sua raffigurazione del viaggio dantesco a noi pervenuta è costituita da 92 disegni (su 100 previsti) prodotti tra il 1480 e il 1495; di questi, però, solo uno è completo ed è quello che rappresenta la voragine infernale.

Successivamente, tra il 1586 ed il 1588, l’artista marchigiano Federico Zuccari elaborò 88 fogli che andavano ad illustrare la *Commedia*; in essi è evidente il rispetto del canone dell’imitazione dei classici, tipico del tardo Manierismo. Nel tempo in poche occasioni sono stati esposti al grande pubblico e quindi noti a lungo solo tra gli specialisti del settore; la loro riscoperta è recente: è oggi possibile vederli in una visita virtuale collegandosi al sito della Galleria degli Uffizi, che li ricevette in dono nel 1738.

Sarà il francese Gustave Doré a disegnare tra il 1861 e il 1868 ben 136 tavole che illustreranno gli episodi narrati nella *Commedia* e che troveranno grande diffusione e altrettanto consenso tra i lettori. Come vedremo, esse eserciteranno una profonda influenza su tutti coloro che in seguito si accosteranno alla *Divina Commedia* o che da essa trarranno spunto per opere in cui l'impatto visivo è predominante, come fumetti, film e videogiochi, cioè i nuovi linguaggi del XX secolo.

È la sera del 28 dicembre 1895. Al Salon indien del Grand Café in Boulevard des Capucines a Parigi è prevista la prima esibizione pubblica del cinematografo: "Io e gli altri invitati ci trovavamo di fronte a un piccolo schermo, simile a quelli che usavamo per le proiezioni con la lanterna Molteni, e dopo qualche istante comparve una fotografia ferma della piazza Bellecour di Lione. Un po' stupito mi girai verso il mio vicino per dirgli: 'E ci hanno scomodati solo per farci vedere delle proiezioni? È da più di dieci anni che ne faccio'. Non avevo neanche finito di parlare, quando vidi avanzare verso di noi un cavallo che trainava un furgone, seguito da altre carrozze, poi da passanti. Insomma, tutta l'animazione di una strada. Di fronte a quello spettacolo restammo ammutoliti, a bocca aperta, meravigliati oltre ogni dire⁴⁸". A parlare è il prestigiatore Georges Méliès folgorato dalle potenzialità del cinema e da quel momento in poi regista di opere come *L'homme orchestre* (1900), *Voyage dans la Lune* (1902), *Royaume de fées* (1903) in cui l'uso di riprese multiple, fondali neri, arresti della macchina da presa, sovrimpressioni e dissolvenze costituisce di fatto il primo esempio di "effetti speciali". Le possibilità espressive del linguaggio cinematografico appaiono da subito notevoli. Certo non c'è ancora il sonoro, per il quale bisognerà attendere il 1927 con *The jazz singer*, ma i mezzi per provare a raccontare il "meraviglioso" che è contenuto nel poema di Dante, e dare a questo "meraviglioso" il dinamismo dei movimenti, ci sono.

Così nel 1911 i registi Adolfo Padovan e Franco Bertolini provarono a nobilitare il cinema, ancora lontano dall'essere considerato "arte", unendolo alla letteratura, cimentandosi nella produzione per la Milano Films del lungometraggio *L'Inferno*. All'epoca fu distribuito ed ebbe successo anche all'estero: d'altronde il ricorso agli effetti speciali allora possibili e alle didascalie che introducono le varie scene conducono con efficacia lo spettatore attraverso i cerchi del mondo sotterraneo. La recitazione degli attori è tipica dell'epoca ma funzionale alla narrazione, così come lo sono alcuni flashback, presenti effettivamente anche nel testo originale: il libro "galeotto" di Paolo e Francesca e la reclusione nella torre della "Muda" del

⁴⁸ E. Toulet, *Il cinematografo - invenzione del secolo*, Trieste, Ed. Universale Electa/Gallimard, 1994, pagg. 14-15.

conte Ugolino e dei suoi figli. Osservandone le scene e la disposizione di soggetti e particolari, spesso capita di vedere analogie con le tavole di Doré: si osservino, tra gli altri, i fotogrammi dedicati a Minosse, i lussuriosi, Cerbero e Ciacco, Pluto, Farinata degli Uberti, Gerione, Caifa, Bertran de Born, il gigante Anteo, Bocca degli Abati, Lucifero.

Ma trasportare la *Divina Commedia* in un'altra opera, usando i linguaggi di un'altra arte che non sia quella poetica è rischioso. Ci si confronta con un capolavoro e la possibilità di scivolare nell'arbitrario, in operazioni filologicamente poco corrette è alto. Gli esempi di film che non sono riusciti a rendere giustizia al testo letterario da cui derivano sono innumerevoli. *L'Inferno* di Padovan e Bertolini ha un senso in quanto prodotto pionieristico e didascalico di un'epoca in cui il cinema scopre se stesso. Con il passare degli anni, l'avvento del sonoro, l'affinarsi delle tecniche narrative e l'evoluzione degli strumenti tecnologici a disposizione dei registi hanno forse reso l'accostarsi al capolavoro dantesco ancora più ostico, in quanto la critica e il pubblico sono meno inclini a scusare le imperfezioni, le sbavature e gli errori, data l'attuale abbondanza di soluzioni e mezzi a disposizione. Sicuramente la computer graphic, il fotorealismo delle animazioni realizzate con l'aiuto di workstation per l'editing video di oggi permetterebbe una rappresentazione vivida, coinvolgente dell'aldilà dantesco, ma poi quanto di quello che vedremo sullo schermo colliderebbe con quanto immaginato a partire dalla lettura del testo? Oltre a ciò, credo sia da considerare del sano timore reverenziale nei confronti di quello che è uno dei massimi capolavori della nostra letteratura.

E così di film che raccontano la *Divina Commedia* non ce ne sono altri e, se lo fanno, lo fanno solo indirettamente, attraverso più prudenti citazioni o spunti: è il caso di *What dreams may come* (1998), in italiano *Al di là dei sogni*, e di *Inferno* (2016), tratto dall'omonimo romanzo di Dan Brown: in quest'ultimo Dante, la mappa dell'Inferno di Botticelli, la maschera funeraria di Dante (mai realizzata e quindi quella che si vede è un falso del 1915), il XXV canto del Paradiso non sono altro che pretesti per trasportare il lettore, e quindi lo spettatore, in un thriller. Il protagonista, il prof. Langdon, cerca di impedire la diffusione di un virus creato in laboratorio da uno scienziato pazzo (appassionato dantista) che renderebbe sterile un terzo dell'umanità. Fine del malvagio di turno è evitare il sovrappopolamento e quindi il collasso del pianeta per mancanza di risorse. Intrighi, arte, vicoli e situazioni descrivono più l'Italia immaginata da alcuni stranieri che non quella reale.

Il titolo del primo film è invece una citazione shakespeariana dell'Amleto, più precisamente del famoso monologo del "to be or not to be"; il film è legato ai contenuti del romanzo omonimo di Richard Mateson e racconta in chiave contemporanea il viaggio nell'aldilà del protagonista Chris, interpretato dal compianto Robin Williams, alla ricerca dei suoi cari

scomparsi e impegnato nella salvezza dell'anima della moglie morta suicida. Nell'oltretomba visitato da Chris c'è quindi spazio sia per un Paradiso che per un Inferno che ben si adattano a qualsiasi credo lo spettatore abbracci, ma mentre le immagini del primo spesso esulano da suggestioni dantesche, nel secondo queste sono un po' più presenti, anche se accennate: c'è una sorta di Virgilio che accompagnerà Chris e suo figlio alla ricerca della madre negli inferi, c'è un corso d'acqua da cui affiorano corpi che si aggrappano alla nave su cui viaggiano i protagonisti che ricorda l'episodio di Filippo Argenti, c'è un ingresso infernale che incute spavento, ci sono una serie di teste che sembrano affiorare dal terreno come se questo fosse gelato e su cui bisognerà camminare e, infine, il relitto di una nave chiamata poco casualmente "Cerberus". Deboli echi della *Divina Commedia*, ma nulla di più.

Vorrei ora spostare lo sguardo sull'Italia del secondo dopoguerra e su un altro mondo, quello del fumetto. Da noi il giornalino di *Topolino* approdò nel 1930 e sopravvisse anche alla censura antiamericana del fascismo, per interrompere le pubblicazioni nel 1943 e poi riprenderle nel 1945. Conteneva in prevalenza storie tradotte da quelle americane, ma la Disney italiana cominciò nel tempo a produrne anche di originali e così nel 1949 lo sceneggiatore Guido Martina e il disegnatore Angelo Bioletto realizzano il primo esempio di parodia in salsa Disney ideato in Italia: *L'Inferno di Topolino*.

L'opera viene pubblicata per la prima volta in sei episodi, a partire dal numero del 10 ottobre 1949, terminando su quello del 10 marzo 1950. La storia immagina il viaggio negli inferi di Topolino nei panni di Dante e di Pippo in quelli di Virgilio. Ovviamente il pubblico a cui è destinata è quello dei bambini, eppure Martina a corredo della maggior parte delle tavole e a completamento di quanto espresso nei "balloon" propone rigorose terzine di endecasillabi, spesso prendendo in prestito anche formule dantesche. I peccatori descritti sono professori stretti di voti e iracondi, personificazioni di materie noiose come le "scienze e le letterature", scrittori e filosofi appresi a scuola e bersagliati ora, per contrappasso, dagli studenti. Questi ultimi, a loro volta, sono bacchettati nel loro marinare la scuola, nel fingere di essere ammalati per non andarci, nel rovinare i banchi delle aule. Oltre alla scuola trovano spazio, però anche le mode dell'epoca come ad esempio la "brillantina sui capelli" o le radiocronache sportive; ci sono poi avari che arrostitiscono nelle fiamme insieme a biglietti da diecimila lire che pur non essendo "falsi né di valor fiacco", per la carta che li compone valgono in realtà tutt'al più "dieci lire al sacco", fiammiferi dei Monopoli di Stato che non si accendono mai, il desiderio frustrato di vincere al Totocalcio, magari per colpa di arbitri venduti e puniti quindi come traditori. Durante il cammino, oltre a personaggi disneyani come Dumbo, Paperino e

Gambadilegno, i protagonisti incontrano anche Caronte, Cerbero, Flegiàs e attraversano ambienti e immagini tipici della *Commedia* come la selva oscura e quella dei suicidi (qui prudentemente sostituiti dai vandali), il deserto infuocato, la città dei diavoli e gli avelli roventi. In diverse tavole, anche qui è evidente il riferimento ad alcune atmosfere di Doré. È il finale della storia a riservare però una sorpresa: Dante in persona, indignato dello scempio che si sta facendo del suo capolavoro, minaccia di infilzare con una enorme penna stilografica i due autori del fumetto, ma a quel punto interviene Topolino che spiega al poeta fiorentino che Martina e Bioletto “l’han fatto per la gioia dei bambini!”. Di fronte ai sorrisi dei fanciulli che osservano la scena dalle nuvole, Dante non può che perdonare gli autori e nelle terzine conclusive Martina scrive:

Allora Dante racquetò il suo fiero
disdegno e disse al tristo scrittorello:
“Va! Porta il mio messaggio al mondo intero!
E riferisci che s’io mi fui quello
ch’un dì gridava, pieno d’amarezza:
‘Ahi, serva Italia, di dolore ostello!’
oggi affido al mio verso la certezza
d’una speranza bella e pura, e canto:
Oh, Santa Italia, nido di dolcezza...
O patria mia, solleva il capo affranto,
sorridi ancora, o bella fra le belle.
O madre delle madri, asciuga il pianto!
Il ciel per te s’accenda di fiammelle
splendenti a rischiararti ancor la via,
Sì che tu possa riveder le stelle!”

Quella del 1949 era un’Italia che faticosamente si rialzava dalle macerie materiali e soprattutto morali lasciate da una dittatura, da una guerra persa a cui ne era seguita una, altrettanto drammatica, civile. Il fatto che un fumetto coniugasse la *Divina Commedia* ed il mondo Disney per arrivare ai bambini di allora per esprimere un messaggio di speranza e fiducia nelle nuove generazioni, mi sembra degno di nota e commovente, quantomeno testimonianza del clima dell’epoca.

Nel 1987 Giulio Chierchini e Massimo Marconi proporranno, in tempi ben diversi e ad un pubblico spesso più abituato alla televisione che ai fumetti, *L’Inferno di Paperino*: quest’ultimo è il protagonista della storia che, nauseato dall’ “inferno” della società fatto da inquinamento ambientale ed acustico, traffico, burocrazia e incendi dolosi, si concede una vacanza presso il fiume Colorado. Mentre ne solca le acque in canoa, si addormenta leggendo

la *Divina Commedia* e nel sogno, accompagnato da Archimede Pitagorico nei panni di Virgilio, esplora un Inferno in cui sono punite le persone che si sono macchiate dei peccati sopra nominati e di altri più canonici come gola e avarizia. Rispetto al fumetto del 1949, quello qui tratteggiato è chiaramente un oltretomba più moderno, sia nella tematica attualizzata dalla tipologia dei peccati, che nei dialoghi, nei colori e nel tratto. La storia termina in modo rocambolesco, con Paperino inseguito dallo zio Paperone, arrabbiato con il nipote colpevole di aver rovinato con la sua canoa una redditizia gara di pesca da lui organizzata. In entrambe le opere c'è sicuramente il lodevole tentativo di far conoscere ai piccoli lettori personaggi, luoghi e meccanismi della *Divina Commedia* (pene e contrappasso), familiarizzando con l'opera, seppure con tutti gli adattamenti e le accortezze del caso.

Negli anni '90 sulla rivista cattolica per ragazzi *Il Giornalino*, venne riproposto (dato che le prime tavole furono pubblicate negli anni '70 su diverse riviste di fumetti di breve vita) a colori e in versione leggermente modificata *Dante* del fumettista senese Marcello Toninelli. L'iniziativa ebbe molto successo, tanto che all'autore fu poi chiesto di disegnare il *Purgatorio*, il *Paradiso* ed altri classici della letteratura.

“Il *Dante* di Marcello è la più completa tra le versioni a fumetti della *Commedia*, perché ripercorre tutte e tre le cantiche e presenta quasi tutti i personaggi che il poeta incontra nel suo viaggio. Con un taglio molto didattico, si sofferma a raccontare le vicende di Farinata degli Uberti, Bonconte da Montefeltro e gli altri in modo molto preciso, aiutando i lettori con schede di approfondimento. Con il suo fumetto, inoltre, Marcello riesce anche a spiegare i complicati concetti della teologia dantesca, come il peccato, il contrappasso e la redenzione, e a rendere chiare ai suoi giovani lettori le vicende storiche e politiche del 1300.

Ma Toninelli è prima di tutto un autore umoristico, e trasforma quindi il poema in un fumetto comico. Ogni striscia ha una battuta finale, sull'esempio delle serie umoristiche americane che uscivano regolarmente sui quotidiani e, in Italia, su riviste come *Linus* o *Eureka*. Per far ridere sfrutta sapientemente tutte le armi che ha a disposizione: giochi di parole, parodie di altre opere, elementi ucronistici, gag visive, tormentoni⁴⁹.”

Ma il fascino del mondo dantesco ha toccato anche altre sensibilità e altre culture, come quella del giapponese Go Nagai (Nagai Kiyoshi), noto ai nati negli anni '70 per essere il creatore - tra gli altri - dei pioneristici “anime” di *Mazinga Z*, *Jeeg Robot* e *Goldrake*, cioè i cosiddetti “mecha”, robot guidati da esseri umani. “Nagai è da sempre legato a doppio filo all'opera più

⁴⁹ *Fare commedia della Commedia. Il Dante umoristico di Marcello Toninelli*, di Alberto Brambilla, 23 Dicembre 2015; in: <https://www.fumettologica.it/2015/12/dante-toninelli-recensione/>

rappresentativa del Sommo Poeta Dante Alighieri. [...] La dualità tra bene e male è uno dei temi più ricorrenti della produzione nagaiana, che rispecchia appieno alcuni passaggi della *Divina Commedia*, dove lo stesso Dante si interroga sulla validità di alcune condotte di vita che, seppur a suo avviso rette, conducono comunque alcuni sventurati tra i gironi dell'Inferno⁵⁰". Uscita in prima edizione tra il 1994 ed il 1995, l'opera dell'artista giapponese, in bianco e nero, fonde il tratto tipico dei "manga" con le tavole di Doré: numerosissimi i richiami all'opera dell'autore francese in tanti episodi e perciò, tra tutti, si vedano gli episodi di Caronte, Minosse, Pluto, gli adulatori e Bocca degli Abati.

Così come per il cinema, anche nel campo musicale la trasposizione di romanzi e poesie o altri testi non è facile, ma in genere i risultati sono forse migliori: per limitarci all'Italia, si pensi al meraviglioso lavoro compiuto da Fabrizio De André con *La buona novella* (1970) e con *Non al denaro non all'amore né al cielo* (1971), rispettivamente ispirati ai Vangeli apocrifi e all'*Antologia di Spoon River* di Edgar Lee Masters, oppure ad Angelo Branduardi che, ottenuto il consenso dagli eredi (che in precedenza lo avevano negato addirittura a Van Morrison), ha cantato le poesie di William Butler Yeats nel suo *Branduardi canta Yeats* (1986), album ormai di culto tra i fan del "menestrello" di Cuggiono. Lo stesso Branduardi nel 2000 ha pubblicato un album in cui cantava san Francesco d'Assisi. Il lavoro era stato commissionato dagli stessi frati minori, chiedendo al musicista di utilizzare le "Fonti Francescane" e di osservare un certo rigore filologico. Il disco, a cui tra gli altri hanno partecipato anche Franco Battiato, Ennio Morricone e i Madredeus, contiene brani ispirati a testi come il *Cantico di frate Sole*, la *Regola bollata*, i *Fioretti* e le opere biografiche di Tommaso da Celano e di San Bonaventura da Bagnoregio (la *Legenda Maior*). Proprio quest'ultimo nella *Divina Commedia* è deputato, pur essendo francescano, a tessere l'elogio di san Domenico nel XII canto del *Paradiso*; nel canto precedente, in ossequio a una certa formula di cortesia, è san Tommaso d'Aquino, domenicano, a compiere l'agiografia di Francesco, ripercorrendo le tappe del suo percorso terreno e spirituale. E allora Branduardi ha deciso di mettere in musica anche questo canto in un brano intitolato *Divina Commedia, Paradiso, Canto XI*. Già dalla formalità del titolo si può intuire come in maniera tutt'altro che sprovveduta e sicuramente rispettosa dell'arte altrui, l'autore abbia preferito lasciare i versi danteschi intatti (operando una scelta ponderata tra quelli compresi tra il 43 e il 117), mantenendo le parole originali del poeta fiorentino, senza intervenire con modifiche, lasciando così

⁵⁰ Matteo de Marzo, prefazione a: Go Nagai, *La Divina Commedia - Omnibus*, Milano, Edizioni BD, 2014.

che la forza dei versi e del suono di un italiano antico, inserita in un accompagnamento armonico e melodico non troppo invadente, arrivasse intatta all'orecchio dell'ascoltatore.

Il nostro percorso arriva ora ad una forma di intrattenimento relativamente recente: il videogioco. D'altronde l'idea di un viaggio in un mondo fantastico, ben si presta a diventare materiale per avventure elettroniche. Grazie ad una potenza di calcolo dei processori sempre più grande ed una grafica sempre più realistica, si può dar vita ad un mondo degli Inferi affascinante e interattivo, in cui da osservatori si diventa addirittura protagonisti.

Una delle prime trasposizioni videoludiche della prima cantica fu *Dante's Inferno*, sviluppato nel 1986 dalla britannica Denton Designs e pubblicato dalla Beyond per Commodore 64. Nel gioco si vestono i panni di un generico viandante che deve attraversare l'Inferno, evitandone i pericoli pena un prematuro e frequente "game over", per riuscire a "riveder le stelle". La grafica è spartana anche per l'epoca, soprattutto nelle ambientazioni e nei personaggi, ma riesce ugualmente a rappresentare demoni, pene e dannati in maniera efficace, senza sbalordire: per i recensori della stampa specializzata dell'epoca era un gioco che meritava comunque un sette.

Dovremo aspettare il 2010 per incontrare di nuovo un videogioco ispirato alla *Commedia*. Realizzato dalla americana Visceral Games e pubblicato dalla Electronic Arts per Playstation 3, *Dante's Inferno* (ebbene sì: stesso titolo del precedente), basandosi liberamente sul capolavoro dantesco, mescola azione ed avventura e propone come protagonista un Dante addirittura nelle vesti improbabili di guerriero crociato che, utilizzando come arma la "Falce della Morte", affronta l'espiazione dei peccati commessi e l'Inferno con i suoi mostri e vari enigmi da risolvere, per salvare l'amata Beatrice dalle grinfie di Lucifero. Le creature e il design sono opera dell'artista Wayne Barlow, noto per aver collaborato in film come *HellBoy*, *Avatar*, *Aquaman* e *Pacific Rim*: il suo lavoro è originale e curato, ma anche lui paga pegno sia a secoli di codificazione di determinati ambienti e atmosfere dell'Inferno, sia a quanto già prodotto sul piano figurativo da autori precedenti. Per intenderci, anche qui i lussuriosi sono travolti dalla bufera infernale in movimenti che già conosciamo, Virgilio è diafano come è giusto che sia, Caronte, seppur trasfigurato, ha comunque "occhi di bragia", Minosse ha una lunga coda e così via. Lungo il cammino Dante incontra alcune anime che potranno essere redente, tra cui Francesca da Polenta, Ciaccio, Orfeo, Filippo Argenti, Farinata degli Uberti, il conte Ugolino della Gherardesca. Nei dialoghi spesso vengono citate le terzine della *Commedia*.

Per recensori e videogiocatori si trattava di un buon gioco, seppur minato da una certa ripetitività, soprattutto nei combattimenti, ma al di là di giudizi tecnici e ludici, ritengo opportuno sottolineare due aspetti.

Il primo è legato al “brand”, ma è necessaria una premessa: teniamo presente che solo in Italia l’industria dei videogiochi nel 2011 registrava un fatturato di 1,2 miliardi di euro⁵¹, quando il cinema si fermava a quota 661,54 milioni⁵². Nel mondo, all’epoca del lancio del gioco, il fatturato del mondo dei videogiochi toccava quota 62.7 miliardi di dollari. Oggi, complice anche la pandemia da Covid-19, “con 175 miliardi di dollari di ricavi e più di 2,7 miliardi di gamer in tutto il mondo, il 2020 è stato un vero *annus mirabilis* per l’industria dei videogiochi, che ha superato televisione, cinema e musica per prominenza industriale sul mercato dell’intrattenimento⁵³”. Alla luce di questi dati, se nel 2010 un’industria storica del settore come la Electronic Arts pubblica un gioco nel cui titolo (il “brand”, appunto) è evidente il legame tra un “certo” Dante e l’Inferno, è altrettanto chiaro che sapeva di non correre grandi rischi, nel senso che era sicura che a livello planetario qualsiasi acquirente, a prescindere da sesso, credo, età e nazionalità, sapeva già chi fosse quel Dante e perché fosse collegato all’Inferno, per cui non sarebbe rimasto disorientato al momento dell’acquisto e avrebbe vissuto una certa familiarità con diverse situazioni di gioco. Non sarà Pac-Man o Mario della Nintendo, ma anche nei videogiochi il nome di Dante offre certe garanzie.

Il secondo aspetto ha a che fare con la diffusione tra le nuove generazioni della conoscenza della *Divina Commedia*. Lungi da me l’idea di dire che giocare con *Dante’s Inferno* e leggere le terzine del testo sia la stessa cosa. Credo però che in ogni epoca esistano linguaggi che siano in grado di colpire maggiormente l’attenzione dei destinatari; d’altronde nessuno di noi oggi si spaventerebbe alla vista di un cortometraggio in bianco e nero che mostra l’arrivo di un treno alla stazione, pensando che sia reale. Eppure nel 1895 qualcuno lo fu.

In fin dei conti il mio primo approccio con Dante avvenne con i fumetti, con il citato *Inferno di Topolino*, una parodia letta - con curiosità - quando avevo otto anni.

Ma se il libro o il fumetto o il cinema non hanno più la forza attrattiva di un tempo e se quello dei videogiochi è uno dei canali attraverso i quali oggi si può dare ai ragazzi una prima sommaria (e certamente molto libera) idea di alcune situazioni dell’opera dell’Alighieri, allora ben venga. Se con il controller muoveranno sullo schermo un Dante un po’ macho che combatte i

⁵¹ Fonte: AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani, trasformatasi nel 2020 in IIDEA: Italian Interactive Digital Entertainment Association).

⁵² Fonte: ANICA (Associazione Nazionale Industrie Cinematografiche Audiovisive e Multimediali).

⁵³ A. d’Aquino, *Videogiochi, esplose il mercato con ricavi miliardari*, 25/04/2021 in: <https://www.adnkronos.com>.

demoni a suon di spada, ma nel frattempo impareranno da un colloquio con Virgilio nel girone dei violenti che “...poiché violenza si forza a tre persone, in tre gironi esso è distinto: violenza verso il prossimo, verso se stessi e verso Dio”, tanto di guadagnato.

Saranno poi il tempo, la scuola, la curiosità a svelare differenze e inesattezze, a fornire spiegazioni, a suggerire approfondimenti per accostarsi con la dovuta serietà e con una prospettiva più consapevole a questo capolavoro della nostra Letteratura.

Giovanni Manuali