

“A tv Dante” tra aspetti figurali danteschi, videoarte,
discorso sferico ěizenštejniano e postmodernità

TERESA BIONDI

Introduzione

A tv Dante, serie televisiva scritta e diretta da Peter Greenaway e Tom Phillips (1985-89)¹, è il primo caso compiuto di traslitterazione audiovisuale – come afferma lo stesso Greenaway² – dei primi 8 canti dell'*Inferno*³, strutturata a partire da tre aspetti drammaturgici centrali nella *Commedia* di Dante e (ri)proposti alla base dell'interpretazione registica: la capacità figurale, il potenziale enciclopedico e l'universalità dei temi trattati. Questi aspetti, plasmati e ricreati in forma di videoarte, trasfigurati grazie alla grafica computerizzata e all'elaborazione delle immagini elettroniche della televisione del tempo, convergono in un 'diverso immaginario infernale' desunto da una rilettura attualizzata e storicamente contestualizzata del testo originale.

L'attualizzazione, nello specifico, propone eventi e simbologie che hanno caratterizzato la storia del Novecento, riletta, partendo dalla 'mente di Dante' o dalle forme allegoriche desumibili dal pensiero simbolico insito nei canti, in una chiave culturale che abbraccia i temi storico-filosofici della cosiddetta postmodernità – della quale, all'inizio degli anni Ottanta, si dibatteva in opposizione alla modernità⁴ –, principalmente le teorie sulla destrutturazione delle “grandi narrazioni”⁵. Tale prospettiva narrativa, a vantaggio di nuove letture della Storia, è inoltre inclusiva di punti di vista interdisciplinari, un aspetto rimarcato dalla presenza in scena di esperti di varie aree scientifiche chiamati a recitare nei modi che spiegheremo più avanti. Anche la forma visiva è destrutturata e ricostruita in modo nuovo, non solo al fine di accentuare l'intento di ridefinizione dei punti di vista (o le interpretazioni nuove) sui fatti, ma anche per dar corpo all'idea

di Greenaway di creare un'arte in cui le immagini siano il principale strumento di comunicazione, nel complesso anche in grado di includere nella rappresentazione disparati aspetti figurali provenienti dal mondo delle arti ampiamente inteso, e con forme metadiscorsive incentrate sui diversi linguaggi della cultura visuale che ha contraddistinto l'ampliamento delle forme di comunicazione nel corso Novecento⁶. Proprio le espressioni artistiche, infatti, sono state anch'esse al centro delle teorie postmoderne direttamente riferite alla cultura visuale, inizialmente con attenzione ristretta al postmoderno architettonico come spiega Pravadelli⁷, e successivamente, a partire dagli anni Novanta, con attenzione più consona al cinema, anche se con iniziale restrizione a quello americano⁸.

Per Greenaway il nucleo centrale dell'arte filmica deve basarsi essenzialmente sulle immagini e sulla ricchezza espressiva della cultura visuale, di contro agli aspetti narrativi che invece contraddistinguono da sempre la storia del cinema, a suo parere negativamente, come ha rimarcato di recente⁹. Questa teoria spiega la scelta di adattare la *Commedia* a partire dal suo valore visuale, da rappresentare, come ha sempre fatto in ogni sua opera filmica, con la tecnologia più adatta a consentire la maggiore espressione visuale:

La mia idea di cinema è quella di fare immagini sempre più grandi e rumorose. Ma è un problema di proporzioni, gli schermi televisivi stanno prendendo proporzioni maggiori, mentre quelli cinematografici rimpiccioliscono¹⁰.

Inoltre, di contro alla varietà delle edizioni accademiche della *Commedia*, i due autori intendevano realizzare un audio-video-testo di tipo popolare e non accademico¹¹, fondato sulla visualizzazione dei concetti e non sulla narrazione, seguendo le direttive delle pratiche artistiche postmoderne che, anche nel cinema, avevano cominciato a mettere al centro della comunicazione la 'percezione esperienziale' (e dunque emozionale)¹² grazie a nuovi format che innovavano i modi del racconto. Per ottenere il potenziamento percettivo innanzitutto bisognava rompere le regole intrinseche ai generi, destrutturare il tempo e lo spazio, e favorire ibridazioni e innesti tra linguaggi medial, specialmente dalla videoarte¹³. Tra i primi studiosi della Film Theory

che si sono occupati di analizzare lo 'scontro formale' tra moderno e postmoderno al cinema, Turim¹⁴ sottolinea il tentativo del postmoderno di avvicinare arte e cultura popolare confondendo e ridefinendo le reciproche forme per ottenere una comunicazione dai toni pop. Ma per *A TV Dante*, purtroppo, nonostante l'impegno di democratizzazione, la regia ha incentrato la forma audiovisiva su una complessa modalità narrativo-rappresentazionale di non facile approccio per lo spettatore televisivo, basata su un'estetica della videoarte mai vista prima in televisione e inoltre in netta opposizione sia con le pratiche del racconto cinematografico classico, sia con quelle della modernità e della postmodernità cinematografica. Di quest'ultima sono comunque rinvenibili alcuni aspetti centrali quali il prevalere dell'aspetto visivo e figurale su quello letterario/narrativo, il metadiscorso sulle arti, l'intermedialità e finanche la forma del 'pastiche jamesoniano'¹⁵.

A TV Dante, per raggiungere l'obiettivo di creare un'opera popolare, si fonda su un precedente lavoro di traduzione e illustrazione della *Commedia* realizzato dal pittore Tom Phillips¹⁶, opera di chiaro impianto pop e postmodernista; il lavoro creativo di Phillips si basava sulla visualizzazione di temi e forme allegoriche della *Commedia* riattualizzate nella prospettiva formale della cultura audio-visuale più d'avanguardia in quegli anni. Di contro a tale innovazione estetica e formale, l'obiettivo drammaturgico è fondato sul rispetto assoluto dei temi danteschi e della multidimensionalità di senso intrinseca alla narrazione letteraria, al fine di riprodurre l'aspetto enciclopedico che ha reso l'opera di Dante materia intellettuale di alto valore espressivo e conoscitivo dell'essere umano. A tal complesso scopo la forma rappresentazionale scelta per questa operazione di differente adattamento della *Commedia* è costruita secondo logiche antinarrative che ben si correlano al discorso sferico ějzenštejniano (come spiegato più avanti), e si connette sia al precedente lavoro artistico di Phillips, sia ai modi di riproduzione audiovisuale neo-avanguardista dei film di Greenaway¹⁷ e della videoarte del tempo¹⁸. In tal prospettiva estetico-drammaturgica, le singole parti visive che arricchiscono l'inquadratura di più 'finestre/quadri audiovisivi' appaiono in relazione e in dialogo tra esse a partire da connessioni allegoriche e metaforiche da

comprendere sia nella totalità delle immagini, sia nella correlazione implicita con la recitazione del testo dantesco affidata alla voce di attori e personaggi del mondo della cultura e delle scienze.

Tale innovativa ridefinizione della *Commedia* ha dato seguito sin da subito a letture difformi della serie che ne hanno colto da un lato l'originalità espressiva e dall'altro la distanza dal testo originale, ma anche in tempi più recenti: ad esempio Simonelli¹⁹ ne ha spiegato nuovamente la resa discorsiva come un'interpretazione critica che differisce notevolmente dalla fonte per motivi estetico-drammaturgici, ma infine in grado di produrre una particolare originalità espressiva; mentre per Taylor²⁰ si tratta di un tradimento dell'originale, difforme anche dall'intento di democratizzazione del testo voluta dai registi e responsabile di una nuova forma di provincializzazione della *Commedia*, resa in tal modo essenzialmente britannica e dunque autonoma dal testo originale.

Lo stesso Greenaway ha dichiarato recentemente²¹ che i limiti di *A TV Dante* sono dati dalla forma poco commerciale e ancora troppo accademica, precisando però che per nessun motivo si dissocia dalle scelte estetiche e contenutistiche che contraddistinguono il linguaggio della serie.

Nonostante le diverse posizioni assunte dalla critica, e l'autocritica di Greenaway stesso, la serie resta un esempio unico di adattamento audiovisivo della *Commedia* ri-attualizzata nella forma neo-avanguardista della videoarte televisiva del tempo, in grado di rappresentare, nella visualizzazione innovativa costruita dai due autori, sia le intrinseche capacità figurali del testo originale, sia la sua capacità enciclopedica riprodotta nel discorso sferico e multisensoriale del linguaggio intermediale, rendendo in tal modo merito alla complessità della 'mente analitica' di Dante; quest'ultima, rivisitata a partire dalle ontologiche competenze archetipiche o universali nei calchi contemporanei della trasposizione novecentesca, ha prodotto una traslitterazione trans-storica e transculturale che appare, formalmente e contenutisticamente, quale espressione artistica (forma) e storico-culturale (contenuti) della postmodernità.

La capacità figurale: riformulazione e trasfigurazione nella videoarte e nella destrutturazione formale del multiscreen

La ‘capacità figurale’ della *Commedia* è da sempre alla base del suo successo transculturale e della sua intelligibilità globale²²; mentre più recentemente, per tale capacità, Nuvoli²³ ha affermato che Dante può essere finanche considerato il primo sceneggiatore della Storia. Data la centralità di questo aspetto, da sempre studiato come la massima innovazione del linguaggio dantesco, per le celebrazioni dei 700 anni dalla morte di Dante il 2021 si è aperto con la mostra “*A riveder le stelle*”. *Dante illustrato*: l’esposizione, proposta sul sito degli Uffizi, include 88 tavole illustrate di Federico Zuccari realizzate tra il 1586 e il 1588, digitalizzate in alta definizione e rese virtualmente immersive grazie alla possibilità dell’ipervisione che consente di ingrandire le immagini e muoversi visivamente nelle parti di ogni singola opera per poterne vedere i dettagli in modo nuovo²⁴. Anche Greenaway e Phillips, nella loro riduzione televisiva, grazie all’uso della videoarte e della composizione di immagini sovrapposte e arricchite da parole, suoni e grafica digitale, intendono mostrare gli aspetti figurali della *Commedia* in un percorso audiovisuale in cui lo sguardo e i sensi dello spettatore, coinvolti in una moltitudine di immagini e suoni, interagiscono all’interno del quadro televisivo in modo nuovo e iperstimolante. Il punto di partenza sono le illustrazioni della *Commedia* prodotte nel corso del tempo²⁵ e altre forme di ricezione dell’opera nelle arti performative²⁶; ma, principalmente, come anticipato nell’introduzione, la regia trae spunto dalle illustrazioni di Phillips²⁷. Phillips, infatti, che lavorava da anni a una nuova forma di visualizzazione della *Commedia*, nel 1983 ha pubblicato la prima edizione del libro d’arte *The Divine Comedy of Dante Alighieri. Inferno. A Verse Translation by Tom Phillips with Images and Commentary*²⁸: si tratta di una traduzione arricchita da 138 disegni e illustrazioni realizzate nella forma del collage e di altre tecniche dell’arte figurale del tempo. L’opera, postmoderna e neo-avanguardista, presenta aspetti della Pop Art anglosassone legata alla riproduzione di oggetti-feticcio divenuti di uso di massa grazie all’esposizione mediale, forme iconiche e rielaborazioni di opere celebri usate alla stregua di citazioni tra le quali fumetti e icone media-

li e commerciali divenute ‘manifesto della cultura visuale e pop’, un insieme variegato di figure allegoriche alla base della produzione di mitologie mediali e consumistiche del Novecento.

A TV Dante, riprendendo tale immaginario iconico, si presenta dunque, in prospettiva meta-figurale e anti-narrativa, come un simulacro dell’inferno contemporaneo essenzialmente allegorico e rappresentazionale sia nelle immagini che nei suoni; e la correlata struttura audiovisiva a più livelli, basata sulla sperimentazione discorsiva di tipo iper-inter-testuale, si attesta principalmente nelle pratiche della videoarte degli anni Ottanta, e molto meno nella forma di prodotto televisivo nonostante produttivamente appartenga a questa categoria. I contenuti, infatti, sono strutturati in griglie audiovisive e polisemiche²⁹ cariche di immagini dentro immagini in cui implodono segni grafici, suoni e musiche, voci e dialoghi che rimandano a schemi logici e significati non sempre espliciti in primo piano nella recitazione del testo dantesco, ma celati in forme intermediali ibride, destrutturate come in un puzzle da ricomporre e interpretabili dallo spettatore solo connettendo tutte le parti visive e sonore che definiscono la drammaturgia di questa nuova, e unica, forma d’arte televisiva.

A TV Dante può quindi essere definito come un audio-video-testo formalmente innovativo³⁰ che condensa una molteplicità di contenuti di tipo storico-filosofico, ma anche socio-antropologico, legati alla cultura del Novecento come vedremo più avanti, e di forme drammaturgiche ed estetiche legate alla storia dell’arte e all’uso dell’elettronica combinata a strumenti digitali anch’essi molto innovativi per l’epoca³¹. Questa ridefinizione delle immagini e dello spazio visivo ha il fine di produrre significati generati dalla sovrapposizione di quadri audiovisivi, contenenti a loro volta diversi piani narrativi arricchiti da didascalie, note e segni grafici che rimandano a simboli e metafore innestate sulla parola/lettura, o recitazione, della *Commedia*. Ne consegue che l’audio-visione di ogni multiquadro ‘esplode’ nella molteplicità di livelli del racconto che destrutturano l’organicità dell’immagine televisiva a vantaggio di una trasfigurazione generata dalla moltitudine di immagini coordinate, direttamente in dialogo tra loro al fine di riprodurre il carattere enciclopedico della *Commedia*. Alla base delle

idee a supporto della costruzione dei multilivelli di immagini in *A TV Dante* vi è la rivoluzione tecnologica ed estetica degli anni Settanta, incentrata sugli sviluppi dell'immersività audiovisiva prodotta da effetti digitali che miravano a migliorare la percezione della profondità di campo e delle nuove forme di narratività, operazione in netto anticipo sul cinema digitale e sulle forme di ipermedialità odierne.

Altra fonte dalla quale i due autori traggono i riferimenti formali è la storia dell'arte. Si riscontrano influenze di autori cari specialmente a Greenaway come Masaccio e Francis Bacon, oppure forme visive ispirate alla Pop Art e in misura maggiore alla Body Art usata per creare le immagini dello sfondo, una figurazione realistica, quasi abominevole, di una moltitudine di corpi nudi evocanti le anime dell'inferno, sulle quali si innestano quadri visivi con altre immagini riferite a personaggi e situazioni che fanno evolvere il senso infernale e catastrofico dei fatti presentati.

Entrambi gli autori, dunque, in termini formali sono interessati al potenziale figurale della *Commedia*; mentre a livello contenutistico Greenaway è attratto principalmente dalle competenze 'enciclopediche' e da metafore e temi alla base del suo cinema come la corporeità, i peccati, la morte e l'omicidio, aspetti fondanti della sua poetica cinematografica a sua volta connessa alla *Commedia*³². Le influenze principali riguardano anche il simbolismo dei numeri – in particolare la trinità –, le forme di catalogazione che rimandano all'ossessione di riprodurre un ordine assoluto del mondo, una lezione che ha imparato dalla *Commedia* e che a suo avviso Dante stesso proponeva agli uomini del suo tempo³³. Inoltre, per personalizzare ancora di più la serie, specialmente nei contenuti, Greenaway ha rintracciato e riproposto tutti i riferimenti dell'opera di Dante più ricorrenti nei suoi film, come ad esempio animali e corpi umani³⁴, ma anche temi simbolici legati alla creatività, al senso del tragico e specialmente alla morte³⁵. Altro aspetto figurale che ha influenzato le sue opere è l'immaginario medievale come proposto nella *Commedia*³⁶.

Il testo letterale dantesco, trasposto anch'esso a partire dalla traduzione di Phillips, è recitato dagli attori attraverso lo sguardo in macchina. Dante è interpretato da Bob Peck, Virgilio da John Gielgud, Beatrice

da Joanne Whalley; mentre economisti, psicologi, zoologi, teologi, naturalisti, storici e altri scienziati, nonché personalità con notorietà mediatica come ad esempio David Attenborough, sono inseriti in riquadri con funzione di 'note a piè di pagina' per spiegare le connessioni tra la *Commedia*, la Storia e la cultura contemporanea, una struttura discorsiva utile a spiegare i potenziali atemporali dei temi danteschi, ma anche aspetto della serie riconosciuto da Farassino³⁷ come l'ennesimo elemento scolastico.

Nei modi registici appare inoltre evidente che Greenaway e Phillips allestiscono la forma artistica di una rappresentazione meta-televisiva come provano l'uso dello sguardo in macchina degli attori e i loro volti incorniciati in quadri dentro al quadro televisivo, evocando una retorica del linguaggio televisivo che appare però rinnovato, dinamico e in netto contrasto con la piattezza e la monotematicità dell'impianto visivo classico. Anche la scelta dell'uso sperimentale delle immagini elettroniche, elaborate grazie alla tecnologia digitale (principalmente il software *Paint-Box* della Quantel), risponde all'esigenza di rompere gli schemi di regia in uso, per comporre di contro dei quadri pittorici/ audiovisivi in grado di portare lo spettatore in uno spazio ipermediale senza luogo e senza tempo, simulando una sorta di viaggio simbolico in una sorta di 'multiquadro d'arte contemporanea' (cubista, pop, strutturale, minimalista) che produce un'estetica figurale molto diversa dalle immagini dal vero tipiche della televisione e del cinema classico. Proprio le connessioni di senso prodotte dal rapporto dialogico tra i singoli quadri e il multiquadro che le contiene inducono a una logica complessa o 'discorso sferico', dimensione intellettuale fatta di significati simbolici e metaforici convogliati in un percorso cognitivo sovraccaricato da stimoli sonori, atto a far percepire in modo nuovo l'esperienza televisiva di azioni e situazioni che nel loro insieme riproducono temi filosofici e socio-antropologici che hanno contrassegnato il Novecento e l'avvento, sia nelle arti sia negli studi umanistici, della stagione culturale definita come da molti, a varie ragioni, postmodernità³⁸.

Il sapere enciclopedico della Commedia nel discorso sferico di "A TV Dante"

Nel corso della storia del cinema sono stati realizzati vari tentativi di riprodurre in forma filmica la *Commedia* o meglio parti di essa, e sin dai primi esperimenti gli autori hanno scelto di trasporre principalmente l'*Inferno* e non gli altri canti³⁹. Ma, nonostante la varietà di adattamenti realizzati fino a oggi, data la complessità dell'opera, la ricchezza dei temi trattati, delle storie e dei personaggi contenuti, è sempre stato difficile, se non impossibile, realizzare un adattamento fedele e completo; al tempo stesso temi e aspetti singoli sono diventati spesso fonti di ispirazione per film, serie televisive, *anime*, giochi e altre forme di narrazione mediale, come nel caso di *A TV Dante*.

Nello specifico della serie inglese, infatti, i due autori intendevano potenziare la parola di Dante riconfigurandola e attualizzandola nella forma che più si addice alla sua transcodificazione in altro canone⁴⁰: il linguaggio audiovisivo, formalmente espressivo del realismo figurale dell'opera.

Greenaway, innanzitutto, reputa prioritario il valore comunicazionale delle singole immagini, che costruisce con cura e dettagli anche in profondità di campo, e come in pittura concepisce ogni inquadratura come una forma d'arte finita degna di autonomia espressiva; inoltre, come in letteratura, grazie al montaggio (interno ed esterno) costruisce discorsi molto ampi strutturando in modo coordinato le singole immagini, con il fine ultimo di riprodurre il senso dialogico dato dalle connessioni tra esse (montaggio intellettuale) e conseguentemente il valore enciclopedico espresso dall'opera finita, proprio come nella *Commedia*.

Il multiscreen, a sua volta, definendo un vero proprio montaggio interno al quadro (ed elettronico) – che si somma al montaggio esterno o classicamente inteso –, implementa i potenziali espressivi dell'aspetto figurale, producendo da un lato una resa visuale molto simile al collage di immagini e segni grafici che Phillips usa nel suo libro d'arte⁴¹, mentre da un altro lato, in una prospettiva storico-filosofica più ampia, innesca i vari livelli narrativi che inducono il discorso sferico, concretizzando con questa scelta estetica e formale l'omoni-

ma forma cinematografica che Ėjzenštejn nel 1930 aveva spiegato nel saggio-conferenza *The Dynamic Square* e cercato di realizzare con il progetto filmico *Glass House*⁴². Il film, purtroppo mai realizzato, era pensato come sperimentazione delle tecniche di ‘allargamento dello sguardo meccanicamente riprodotto’ in corso proprio in quegli anni, e mirava alla costruzione di una visione ‘radiografica’:

Al di là della trama, continuamente rivisitata, ciò che più colpisce del lavoro eisensteiniano è la libertà della cinepresa, il suo modo di guardare quasi ‘radiografico’ alla Moholy-Nagy, che avrebbe dovuto portare lo spettatore a un totale ‘straniamento’, in quanto sottoposto a un continuo cambio di punto di vista: “Des angles de vue absolument nouveaux”⁴³.

Proprio in relazione al concetto di ‘sguardo radiografico’ della macchina da presa, Somaini – che ha dedicato anche un libro al progetto *Glass House*⁴⁴ – ha ricordato le intenzioni creative di Ėjzenštejn in relazione alle possibilità di manipolare le dimensioni dello schermo al fine di ottenere un potenziamento sia dei livelli espressivi e narrativi, sia della dinamicità dello schermo:

Che *Glass House* fosse stato concepito da Ėjzenštejn sin dall’inizio come un esperimento volto a rivoluzionare il modo tradizionale di intendere l’inquadratura e lo spazio cinematografico, attraverso un ripensamento della forma e delle dimensioni di quell’elemento fondamentale del dispositivo cinematografico che è lo schermo, emerge in tutta evidenza dalle note e dai disegni che ci documentano questo progetto. [...] il cinema doveva secondo Ėjzenštejn rivedere i propri presupposti e adottare uno schermo di forma e dimensioni variabili: uno schermo che avrebbe saputo accogliere in sé tutti questi conflitti tra verticalità e orizzontalità grazie a una forma variabile che Ėjzenštejn definisce con l’espressione “quadrato dinamico”⁴⁵.

Ma la più ampia teoria del discorso sferico, come spiegata da Ėjzenštejn, è basata sulla simultaneità di visioni di azioni che nel suo progetto *Glass House* accadono in un grattacielo-casa di vetro – “un cinéma à plusieurs points de vue, à multiples entrées”⁴⁶ –, le cui pareti e i piani trasparenti consentono, a chi si trova al suo interno, lo sguardo onnicomprensivo dei vari livelli/spazi visivi (piani e stanze). Le pareti e i piani, quali cornici di vetro/inquadrature, alla pari di una serie di schermi mostrano azioni di personaggi che agiscono (e

visivamente interagiscono) in spazi differenti, separati dalle stanze ma contemporaneamente connessi da una visione solidale/sferica; inoltre, in questo tipo di visione scenografica (e registica) anche chi guarda la casa da fuori vede tanto i singoli piani narrativi (stanze) quanto la totalità della storia (grattacielo-casa): dunque lo spettatore, che si trova di fronte a questo tipo di condizione visuale ampiamente prospettica o a 360°, percepisce anch'egli una condizione visuale sferica dalla quale desumere dei discorsi connessi che includono, per l'appunto, più livelli narrativi quanti sono i piani e le stanze della casa.

Inoltre, il progetto nella sua interezza, che abbraccia anche contenuti e intenti, consente di esplorare la genealogia delle teorie di Ėjzenštejn sul ruolo estetico e drammaturgico di “ trasparenze e opacità nel cinema ” come spiega Dottorini⁴⁷, al tempo stesso testimonianza del suo complesso concetto di “ metodo ”⁴⁸ nel quale si innesta pienamente il “ pensiero sensoriale ”⁴⁹.

L'esempio teorico appena riportato non costituisce il primo esperimento della storia del cinema fondato sulla moltiplicazione di quadri, punti di vista e cornici visive – già sperimentate nei film d'avanguardia degli anni Venti e con particolare successo nel capolavoro di Abel Gance *Napoléon* (1927), per poi divenire una pratica fondante della videoarte a partire dagli anni Sessanta⁵⁰ –, ma è sicuramente il più congeniale per definire il potenziale espressivo costruito da Greenaway e Phillips al fine di riprodurre la capacità figurale ed enciclopedica della *Commedia*. In altre parole si può affermare che la struttura drammaturgica di *A TV Dante* trova spiegazione nella teoria alla base del progetto *Glass House*, e che la stessa teoria di Ėjzenštejn, mai concretizzata dall'autore, si realizza formalmente in *A TV Dante*: l'immagine allegorica della casa di vetro, intesa come moltitudine di schermi contenuti in un solo spazio narrativo, ‘rispecchia’ la composizione audiovisiva del multiscreen, di fronte al quale lo spettatore, posto davanti a una moltitudine di stanze/schermi che si aprono davanti ai suoi occhi, vive un'esperienza immersiva stimolante a più livelli contenutistici e capace di produrre, nella percezione della totalità narrativo-espressiva data dal montaggio (interno ed esterno), il cosiddetto discorso sferico ėjzenštejniano, induttivo di più ragionamenti che si generano sia dai

singoli quadri, sia dai collegamenti tra essi e tra essi e il multiscreen. Altro aspetto che accomuna il discorso sferico ejzenštejniano e *A TV Dante* è di tipo contenutistico: la ridefinizione dello spazio cinematografico in *Glass House* mirava a creare una drammaturgia capace di metaforizzare, con l'allegoria della casa di vetro, la trasparenza della vita sociale e delle relazioni che si instaurano tra le genti che convivono in un dato contesto comune, in tal modo svelata nelle sue ontologiche e archetipiche derive disumane, lo stesso intento di Greenaway nel mostrare la disumanità contemporanea a partire da contesti sociali, e storici, degenerati nel corso del Novecento.

L'esperienza sferica connessa alla totalità di azioni che si svolgono nelle immagini di *A TV Dante*, pensata dunque come il modo più congeniale per far rivivere allo spettatore la complessità enciclopedica della *Commedia*⁵¹, come anticipato nell'introduzione è infatti fondata sulla narrazione di fatti del Novecento di particolare valore storico e ideologico, a loro volta connessi a principi socio-filosofici alla base dell'avvento della già citata postmodernità e traslitterati in simulacri audiovisivi delle derive nazionalistiche e degli abusi di potere più 'demoniaci del secolo' come spiegheremo nel prossimo paragrafo, un tipo di interpretazione della *Commedia*, e della Storia, che ha reso la televisione pubblica inglese spazio altamente qualificato di cultura e metacultura del tempo, nonché spazio di divulgazione popolare della videoarte.

L'attualità della Commedia o 'l'inferno del secolo breve'

La *Commedia* è sempre stata una fonte inestimabile di aspetti allegorici e figurativi divenuti matrici ineludibili dell'immaginario collettivo riferito al mondo dell'aldilà, a sua volta fonte di interesse cruciale nelle narrazioni filmiche derivate, principalmente incentrate sull'immaginario infernale, sia nella forma autoreferenziale circoscritta alla descrizione dantesca e con chiari intenti filologici, sia nelle più disperate attualizzazioni applicate a generi cinematografici canonici oppure a forme sperimentali innovative come *A TV Dante*, che ricalca la forma della *Commedia* per generarne una simile ma di tutt'altra

materia espressiva, anche dal punto di vista dei personaggi e dei fatti rappresentati.

A TV Dante usa le allegorie dell'*Inferno* dantesco come lenti di ingrandimento capaci di mostrare i contenuti delle “pieghe della storia ufficiale” o degli “interstizi della cultura” nella famosa definizione di Bhabha⁵², una visione socio-antropologica atta a svelare le ragioni demoniache che nel corso del Novecento hanno motivano il concretizzarsi di ‘situazioni infernali’ anche dalla portata mortale incommensurabile, come ad esempio nei casi della bomba atomica e dei genocidi. L’opinione di Greenaway sulla Storia ufficiale è che non esiste la realtà storica, ma solo forme soggettive di racconto di determinati fatti⁵³: con *A TV Dante*, infatti, propone nuovi punti di vista a partire dalla visualizzazione di situazioni legate a fatti storici di importanza cruciale, senza pretendere mai di mostrare verità assolute ma di evocare, allegoricamente (come fa Dante nella *Commedia*), il dramma della disumanità, rappresentato in una complessa ‘simbolica’ audiovisuale dei maggiori mali del Novecento. Le immagini della realtà, se esistono, secondo Greenaway – così come proposto già nel 1921 nella teoria sull’isomorfismo delle immagini di Wittgenstein⁵⁴ –, si formalizzano tramite il linguaggio e il pensiero, e non nelle cose: ovvero, in altre parole, non esiste una realtà oggettiva poiché il mondo non è l’insieme delle cose ma dei fatti; e i fatti sono a loro volta determinati dalla percezione di ognuno, e costantemente ridefiniti e ibridati dalle forme narrative che, tramite i racconti, per loro ontologia cognitivo-percettiva, ne decurtano la veridicità o presunta oggettività. Per tali motivi Greenaway predilige l’approfondimento degli aspetti figurali e delle tecniche di rappresentazione di contro alla narrazione, con l’obiettivo di ‘visualizzare i fatti’ come fa anche Dante nella *Commedia*, l’unico modo, a suo parere, per avvicinarsi alla riproduzione del ‘vero umano’ attraverso forme e linguaggi delle arti: la pittura, il disegno, il cinema, il teatro e ogni altra forma di riproduzione visuale basata sulle immagini mentali degli autori, e dunque espressione diretta di punti di vista soggettivi.

Proprio agli inizi degli anni Novanta alcuni scritti celebri della post-modernità rivedono anche i metodi della vecchia storiografia che

Greenaway stesso intende eludere: ad esempio Hobsbawm⁵⁵ propone la teoria del “secolo breve”, nuova visione sintetica e interstiziale dei fatti storici che vanno dal 1914 al 1991, della quale *A TV Dante*, specialmente per alcuni temi come le guerre e i nazionalismi, sembra essere una sorta di anticipazione o di paratesto involontario, a partire dalla selezione e sintesi visuale degli aspetti più ‘infernali’ del Novecento; inoltre è interessante notare come il senso di ogni puntata sembra essere più vicino alla saggistica filosofica che al racconto letterario (*Commedia* inclusa) o filmico, e quanto alcuni significati sembrano derivare dalle teorie di Lyotard⁵⁶ sulla crisi delle “grandi narrazioni”; mentre l’uso di nuove tecnologie a servizio della rappresentazione audiovisiva di fatti del Novecento sembra visualizzare i principi di Bauman⁵⁷ sulla perdita della razionalità umana connessa alla violenza indotta dalle trasformazioni industriali e tecnologiche che hanno contraddistinto i falsi avanzamenti sociali del cosiddetto ‘secolo breve’ (es. industria delle armi pesanti), alla base di genocidi come l’Olocausto. Inoltre, è importante precisare che la *Commedia* e il Novecento hanno anche un altro legame implicito o di interdipendenza culturale reciproca, o consustanziale, in quanto il secolo in questione costituisce l’epoca indiscussa dell’avvento della cultura visuale e della conseguente globalizzazione dei contenuti medialì, fenomeni che hanno divulgato ed espanso in modo nuovo e capillare anche i temi e le derivazioni multidisciplinari del testo dantesco e di ogni sua nuova forma di riproduzione mediale e intermediale⁵⁸, rigenerandone l’immagine e i contenuti con approfondimenti senza precedenti storici, come mostra proprio *A TV Dante*. Nella serie, infatti, l’attualità dei contenuti si dimostra plasmabile nelle varie discipline scientifiche chiamate in causa dai vari testimonial/attori, finanche interpretabile secondo una prospettiva socio-antropologica olistica o quale mappa di caratteri universali della cultura, caratteristiche archetipiche e matrici di immaginari legati al sesso, al potere e alla violenza capaci di spiegare comportamenti di ogni epoca, come provano i fatti del Novecento mostrati nella serie ma emblematici sia della cultura degli anni in cui sono accaduti, sia di temi e comportamenti infernali contenuti, in altra forma, nella *Commedia* e dunque appartenenti anche al passato.

L'attualità, posta in incipit alla serie, appare anche come discorso metanarrativo, annunciato da Phillips in apertura del primo episodio, dove, con lo sguardo in macchina diretto allo spettatore, afferma perentoriamente: "A good old play always is a blank for new things". Lo scopo di questa frase è di avvalorare l'attualità della *Commedia* ma anche di annunciare l'originalità della nuova opera, un modo per esplicitare che non si tratta di un'interpretazione filologica del testo ma di una rilettura attualizzata basata sulla visualizzazione, complessa e antropomorfa, dei concetti portanti. Le immagini, di fatto, hanno una pura funzione di rivitalizzazione del senso o dell'insieme dei significati contenuti nell'opera originale, visualizzati e attualizzati attraverso eventi tratti da un vasto materiale d'archivio del Novecento e da una rielaborazione artistica d'immaginare attuali che hanno una forte valenza simbolica per la cultura moderna e post-moderna: la selva oscura è una moderna metropoli; l'inferno è il mondo nazista, l'Olocausto, la bomba atomica; la vastità dell'inferno è riproposta in gruppi di fotografie tratte da schedari di polizia; immagini di sconvolgimenti atmosferici e devastazioni ambientali sono simboliche dell'impervia condizione disumanizzata in cui versa l'esistenza umana nell'attualità; immagini di ecografie cardiache e di radiografie mediche rappresentano sia la tecnologia in grado di scansionare e riprodurre i segni della vitalità degli uomini, sia l'emotività dei personaggi in momenti tragici, dramatizzati dal battito cardiaco accelerato; immagini tratte da vecchi cinegiornali mostrano personaggi che hanno segnato le sorti del secolo come Mussolini, Papa Pio XII e Papa Giovanni XXIII, o anche momenti particolari che hanno ridefinito l'immaginario collettivo, storico e sociale di popoli di diverse nazioni come le occupazioni sessantottesche, le manifestazioni di strada per la lotta dei diritti umani e razziali, e altro ancora riguardante anche il tema della globalizzazione come studiato nella prospettiva formale e contenutisticamente 'complessa' della citata cultura postmoderna.

Al tempo stesso emergono matrici formali della videoarte, che in tal caso usa allegorie visive per evocare i contenuti della *Commedia* in modo innovativo e molto arguto, come riassume Amaducci nella descrizione che segue, in cui riporta alcune metonimie figurali che

contraddistinguono l'estetica visuale (anti)narrativa e distopica di *A TV Dante*:

I filmati d'archivio servono a descrivere alcuni ambienti, come immagini di repertorio di bufere e tempeste sono funzionali a descrivere la pena dei lussuriosi, mentre grafici con informazioni mediche o immagini al microscopio di batteri vengono usate per descrivere lo 'stato di salute' di Dante o per identificare l'infezione del male come un fenomeno intimo e intrinseco all'essere umano. I piccoli set, dichiaratamente artificiali e circondati dal buio, servono a descrivere l'atmosfera chiusa e claustrofobica di un non-luogo. Vi sono continue contaminazioni con la contemporaneità: la discesa agli inferi viene visualizzata attraverso l'immagine di un montacarichi, e arditi accostamenti simbolici, come avviene nel V canto, dove il personaggio di Francesca è associato a quello di Eva, entrambe legate dal coraggio di rompere le catene delle regole precostituite⁵⁹.

Ma più in generale, nell'intera serie, le immagini sono spesso il simbolo 'dell'inferno in terra' e si popolano di luoghi di morte e di distruzione, nonché di esseri umani al tempo stesso esseri demoniaci che hanno soppresso la capacità di percepire il senso del male, evocando una prospettiva ideologica che non presenta alcuna soluzione propositiva ai problemi dell'uomo, affermando inoltre, indirettamente, l'impossibilità dell'esistenza del paradiso⁶⁰. Da questo punto di vista deriva una visione negativa e fallace di *A TV Dante*, legata anche a quello che appare come un adattamento forzato al Novecento, secolo non paragonabile ai tempi di Dante. Ma la questione più cruciale nella teoria di un allontanamento radicale dal testo dantesco resta comunque la negazione assoluta del 'paradiso in terra': ovvero, secondo Taylor⁶¹, riportando la simbologia dell'inferno alla realtà storica del Novecento, e negando ogni elemento di salvezza umana o di paradisiaca condizione, si stravolge il pensiero di Dante e il significato della *Commedia*, che prevedeva invece la possibilità di scegliere la giusta strada per assurgere al paradiso.

A TV Dante, infine, tra potenziali formali ed espressivi e limiti drammaturgici, nel quadro delle più recenti interpretazioni critiche è tuttora una serie descritta come esempio ben riuscito di "rimetabolizzazione" della *Commedia*⁶², forma esemplare di sperimentazione intermediale capace di produrre ulteriori studi nella direzione della rilettura

o adattamento dell'opera originale in più forme e linguaggi visuali e audiovisuali⁶³, riscoperti e analizzati da nuovi punti di vista interdisciplinari proprio in occasione delle variegate celebrazioni dantesche ancora in pieno svolgimento.

¹ Produzione: Channel 4 Television Corporation. La versione europea in DVD è distribuita da Digital Classics DVD (www.digitalclassics.co.uk); mentre quella americana da Films Media Group (www.films.com). Versione on-line su UbuWeb: <https://www.ubu.com/film/greenaway-phillips_dante.html> (ultima consultazione 29/09/2021).

² Cfr. P. Greenaway, [intervista del 26/05/2017] <<https://www.youtube.com/watch?v=o-DdP2qrh3o>> (ultima consultazione 29/09/2021).

³ Il progetto *A TV Dante* è composto dalla puntata pilota *Dante. The Inferno. Canto v*, (15', 1985) e dalla serie *Dante. The Inferno. Cantos I-VIII* (10' circa a puntata, 1988). In seguito il progetto è stato affidato a Raúl Ruiz, che ha adattato i canti successivi fino al xiv, e si è concluso nel 1992.

⁴ Cfr. J. Habermas, S. Ben-Habib, *Modernity versus Postmodernity*, "New German Critique", n. 22, 1981, pp. 3-14.

⁵ Cfr. J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna: rapporto sul sapere*, Milano, Feltrinelli, 2008 [1979].

⁶ Cfr. F. Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005; A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016; M. Cometa, *Cultura visuale*, Torino, Einaudi, 2020.

⁷ Cfr. V. Pravadelli, *Postmoderno e nuova spettatorialità*, in G. De Vincenti, E. Carocci (a cura di), *Il cinema e le emozioni*, Roma, Edizioni Fondazione Ente dello Spettacolo, 2012, pp. 379-397.

⁸ Cfr. *ibid.*

⁹ Greenaway, cfr. intervista citata in nota 2.

¹⁰ Cfr. L. Ceretto, *Il testo è un'immagine. Conversazione con Peter Greenaway* [intervista del 24 giugno 2000], "Primi Piani. Rivista di cinema e letteratura" [on-line], n. 1, settembre 2016, <<https://primipiani.wordpress.com/numeri-della-rivista/i-peter-greenaway/il-testo-e-unimmagine-conversazione-con-peter-greenaway/>> (ultima consultazione 30/09/2021).

¹¹ Cfr. intervista citata in nota 2.

¹² Cfr. S. Shaviri, *Le Cinematic Body*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993; L. Jullier, *L'écran post-moderne. Un Cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997; tr. it. *Il cinema postmoderno*, Torino, Kaplan, 2006.

¹³ Cfr. A. Amaducci, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Torino, Kaplan, 2018.

¹⁴ Cfr. M. Turim, *Cinemas of Modernity and Postmodernity*, in I. Hoesterey (ed.), *Zeitgeist in Babel: The Postmodernist Controversy*, Bloomington, Indiana University Press, 1991, pp. 177-189.

¹⁵ Per una precisa ricognizione degli studi sul postmoderno nel cinema si rimanda

agli studi Veronica Pravadelli, il già citato saggio del 2012 e il volume *Dal Classico al postmoderno al Global. Teorie e analisi delle forme filmiche*, Venezia, Marsilio, 2019.

¹⁶ Cfr. T. Phillips, *The Divine Comedy of Dante Alighieri. Inferno. A Verse Translation by Tom Phillips with Images and Commentary*, London, Talfourd Press, 1983.

¹⁷ Cfr. G. Bogani, *Peter Greenaway*, Milano, Il Castoro, 1995; D. De Gaetano, *Il cinema di Peter Greenaway*, Torino, Lindau, 1995.

¹⁸ Cfr. V. Valentini, *Videogenia di Peter Greenaway*, “Bianco e Nero”, n. 1, 1998; S. Lischì, *Visioni elettroniche*, Roma, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, Edizioni di Bianco e Nero, 2001; Id., *L'alfabeto tv: Greenaway in video*, “Cineteca”, n. 7, 1995.

¹⁹ Cfr. G. Simonelli, “Questo tuo grido farà come vento”. *Le trasposizioni di Dante dal cinema muto alla televisione di Roberto Benigni*, “Testo. Studi di teoria e storia della letteratura e della critica”, vol. xxxii, n. 61-62, 2011, pp. 253-261.

²⁰ Cfr. A. Taylor, *Television, Translation, and Vulgarization: Reflections on Phillips' and Greenaway's A TV Dante*, in *Dante, Cinema, and Television*, Toronto, University of Toronto Press, 2004, pp. 145-152.

²¹ Cfr. intervista citata in nota 2.

²² Cfr. E. Auerbach, *Studi su Dante*, Milano, Feltrinelli, 2017 [1963]; Id., *Il realismo nella letteratura occidentale*, Torino, Einaudi, 2000 [1946].

²³ Cfr. G. Nuvoli, *Il primo sceneggiatore. Dante, quanti film dentro una Commedia*, “Bianco e Nero”, n. 752, 2014, pp. 21-33.

²⁴ Cfr. <<https://www.uffizi.it/mostre-virtuali-categorie/a-riveder-le-stelle>> (ultima consultazione 29/09/2021).

²⁵ Cfr. L. Battaglia Ricci, *Ai margini del testo: considerazioni sulla tradizione del 'dante illustrato'*, “Italianistica. Rivista di Letteratura Italiana”, Vol. 38, n. 2, 2009, pp. 39-58; Id. *Dante per immagini. Dalle miniature trecentesche ai nostri giorni*, Torino, Einaudi, 2018; A. Amendola, M. Tirino, *Il filtro di Dante: l'impronta di Gustave Doré dal cinema muto al digitale*, “Dante e l'arte”, n. 3, 2016, pp. 11-38.

²⁶ Cfr. A. Braidà, L. Calé (a cura di), *Dante on View: The Reception of Dante in the Visual and Performing Arts*, Ashgate, Burlington, 2007.

²⁷ Cfr. T. Kretschmann, *A TV Dante – Cantos I-VIII (1989) by Peter Greenaway and Tom Phillips. A symbolical translation of Dante's Inferno for television*, “Dante e l'Arte”, n. 2, 2015, pp. 227-254.

²⁸ Cfr. T. Phillips, *The Divine Comedy of Dante Alighieri. Inferno. A Verse Translation by Tom Phillips with Images and Commentary*, cit.; versione on-line: <<http://www.tom-phillips.co.uk/works/artists-books/item/5287-dantes-inferno>> (ultima consultazione 29/09/2021).

²⁹ Cfr. L. Calè, *From Dante's Inferno to a TV Dante: Phillips and Greenaway remediating Dante's Polysemy*, in A. Braidà, L. Calè (eds.), *Dante on View: The Reception of Dante in the Visual and Performing Arts*, cit., pp. 177-192.

³⁰ Cfr. P. Scremin, *A TV Dante, un videotesto sulla pagina dantesca*, "Cinema & Cinema", n. 62, settembre-dicembre, 1991, pp. 151-153.

³¹ Cfr. M.M. Gazzano, *Il cinema sulle tracce del cinema: dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, "Bianco e Nero", n. 554-555, 2006.

³² Cfr. G. D'Errico, *L'infernale ossessione di Peter Greenaway*, "Dante: Rivista Internazionale di Studi su Dante Alighieri", n. 9, 2012, pp. 87-104.

³³ Cfr. intervista citata in nota 2.

³⁴ Cfr. E. Fiorini, *Il maschile, il femminile e la morte nell'opera di Greenaway*, "Cinema Nuovo", maggio-giugno, 1991; A. Samuelli, *Lo zoo decomposto*, "La Cosa Vista", n. 11-12, 1989.

³⁵ Cfr. A. Woods, *A New 'Inferno': Tom Phillips's Dante*, "The Cambridge Quarterly", vol. 18, n. 1, 1989, pp. 98-104.

³⁶ Cfr. M. Gragnolati, *Experiencing the Afterlife: Soul and Body in Dante and Medieval Culture*, Notre Dame, University of Notre Dame Press, 2005.

³⁷ Cfr. A. Farassino, *Dante nel cinema moderno e contemporaneo*, in G. Casadio (a cura di), *Dante nel cinema*, Ravenna, Longo Editore, 1996, pp. 89-90.

³⁸ Cfr. G. Morra, *Il quarto uomo: postmodernità o crisi della modernità?*, Roma, Armando Editore, 1992.

³⁹ Cfr. G. Casadio (a cura di), *Dante nel cinema*, cit.; A. Iannucci (ed.), *Dante, Cinema, and Television*, Toronto, University of Toronto Press, 2004; M. Aghemo, *Dante e la Commedia nell'immaginario del cinema e della televisione*, in T. Biondi (a cura di), *Greenaway's D.A.N.T.E. Dante Audiovisivo nella Televisione Elettronica*, Atripalda (AV), Mephite, 2008, pp. 53-65; A. Casadei, *Dante nel ventesimo secolo (e oggi)*, "L'Alighieri", n. 35, 2010, pp. 45-74, riedito in Id., *Dante oltre la Commedia*, Bologna, Il Mulino, 2013, pp. 145-180; S. Lazzarin, J. Dutel (a cura di), *Dante pop. La Divina Commedia nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea*, Manziana, Vecchiarelli, 2018. Cfr. anche <<https://www.danteeilcinema.com/>> (ultima consultazione 29/09/2021).

⁴⁰ Cfr. A. Amaducci, *'A TV Dante-The Inferno' di Peter Greenaway e Tom Phillips: la rappresentazione audiovisiva di un testo classico*, in *Dialoghi con Dante: riscritture e ricodificazioni della Commedia*, Torino, Edizioni Storia e Letteratura, 2007, pp. 1-10.

⁴¹ Cfr. M. Fusillo, M. Petricola, *Into the Video-Inferno. Vertical Television, Experimental Seriality and the Moving Collage*, "Between", Vol. x, n. 20, 2020, pp. 299-328.

- ⁴² Cfr. S.M. Eisenstein, *Glass house: du projet de film au film comme projet*, par F. Albera, Dijon, Presses du Réel, 2009. Per consultare l'introduzione di Albera : <https://www.lespressesdureel.com/EN/file/ouvrage/1134/extrait_pdf_1134.pdf> (ultima consultazione 29/09/2021).
- ⁴³ M. Puliatti, *Il luogo della trasparenza. Glass House di S.M. Ejzenštejn*, "FuoriAsse", n. 22, aprile 2018, p. 23.
- ⁴⁴ Cfr. A. Somaini, *La Glass House de Sergueï Eisenstein: cinématisme et architecture de verre*, Paris, Editions B2, 2017.
- ⁴⁵ A. Somaini, *Lo schermo come quadrato dinamico e l'architettura di vetro*, "Rivista di Estetica", n. 55, 2014, pp.155-167; cfr. <<https://journals.openedition.org/estetica/993>> (ultima consultazione 30/09/2021).
- ⁴⁶ S.M. Eisenstein: *Glass house: du projet de film au film comme projet*, cit., p. 8.
- ⁴⁷ Cfr. D. Dottorini, *Glass House. trasparenze e opacità del cinema*, "Fata Morgana", n. 3, Pellegrini, 2007, pp. 45-54.
- ⁴⁸ Cfr. S.M. Ejzenštejn, *Il metodo*, vol. 1, a cura di A. Cervini, Venezia, Marsilio, 2020.
- ⁴⁹ Cfr. R. De Gaetano, *La vita e le forme*, "Fata Morgana Web", <<https://www.fatamorganaweb.it/il-metodo-ejzenstejn-alessia-cervini/>> (ultima consultazione 30/09/2021).
- ⁵⁰ Cfr. A. Amaducci, *Videoarte*, cit.
- ⁵¹ Cfr. T. Biondi, *Greenaway's D.A.n.T. E. Dante Audiovisivo nella Televisione Elettronica*, cit.
- ⁵² Cfr. K. H. Bhabha, *The Location of Culture*, New York, Routledge, 1994.
- ⁵³ Cfr. P. Greenaway, [intervista del 03/06/2016]: <<https://www.youtube.com/watch?v=t-KRr3E9XQs>> (ultima consultazione 29/09/2021).
- ⁵⁴ Cfr. L. Wittgenstein, *Tractatus Logico-philosophicus e Quaderni 1914-1916*, a cura di A.G. Conte, Torino, Einaudi, 2009.
- ⁵⁵ Cfr. E.J. Hobsbawm & M. Cumming, *Age of Extremes: The Short Twentieth Century, 1914-1991*, London, Abacus, 1995.
- ⁵⁶ Cfr. J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna: rapporto sul sapere*, cit.
- ⁵⁷ Cfr. Z. Bauman, *Modernity and the Holocaust*, Ithaca, New York, Cornell University Press, 1989.
- ⁵⁸ Cfr. A. Audeh, N. Haveli, N.R. Haveli (eds.), *Dante nel lungo diciannovesimo secolo: nazionalità, identità e appropriazione*, Oxford, Oxford University Press, 2012.
- ⁵⁹ A. Amaducci, *Videoarte*, cit., p. 132.

⁶⁰ Cfr. A. Casadei, *Dante. Interpretare la 'Divina Commedia'*, Milano, Il Saggiatore, 2020.

⁶¹ Cfr. A. Taylor, *Television, Translation, and Vulgarization: Reflections on Phillips' and Greenaway's A TV Dante*, cit.

⁶² Cfr. O. Affuso, E. Giap Parini, *Rimetabolizzare Dante e il suo Purgatorio tra cinema, letteratura e altri media*, "Italian Studies in Southern Africa", vol. 33, n. 1, 2020, pp. 81-109.

⁶³ Cfr. A. Casadei, *Dante. Storia avventurosa della Divina Commedia dalla selva oscura alla realtà aumentata*, Milano, il Saggiatore, 2021; Id., *Dante nel ventesimo secolo (e oggi)*, "L'Alighieri", n. 51, 2010, pp. 45-74; A. Casadei, P. Gervasi, *La voce di Dante. Performance dantesche tra teatro, TV e nuovi media*, Roma, Sossella Editore, 2021.