

# CALL FOR PAPERS



## Schermi oscuri L'inferno dantesco nel cinema e nei media audiovisivi

CONVEGNO INTERNAZIONALE  
**TORINO**

16-18 dicembre 2021

Università degli Studi di Torino

d  
a  
n  
t  
e  
700



# d a n t e 700

Dagli albori del Novecento alla contemporaneità **la prima cantica della *Commedia di Dante*** ha esercitato una profonda attrazione sulle immagini e i racconti delle produzioni cinematografiche e mediali. In continuità con la vasta e multiforme tradizione iconografica che ha accompagnato nei secoli la diffusione dell'opera dantesca, *Inferno* rappresenta per le culture audiovisive moderne non solo una **sfida ai limiti del rappresentabile** (si pensi in primo luogo a *Salò o le 120 giornate di Sodoma* di P. P. Pasolini, 1975, oppure alla sofferta rinuncia di F. Fellini al suo progetto dantesco), ma anche un potente **luogo fondativo dell'immaginario occidentale** dove sperimentare, spesso nei momenti di svolta tecnologica o estetica, inedite possibilità espressive (*L'inferno* di F. Bertolini, A. Padovan e G. De Liguoro, 1911; *A TV Dante* di P. Greenaway-T. Phillips, 1990 e di R. Ruiz, 1991; *What Dreams May Come* di V. Ward, 1998). La messa in scena mediale dell'*Inferno* dantesco appare un punto di convergenza in cui, attraverso la rielaborazione di una plurisecolare tradizione artistica e scenografica, si sperimentano **nuove forme di ibridazione** tra funzione attrazionale e funzione narrativa. Al contempo, la poesia dantesca si è rivelata una inesauribile **riserva di immagini visionarie**, tòpoi ricorrenti, tropi poetici, situazioni, personaggi e citazioni da ri-locare, riattualizzare, reinterpretare (anche tramite la parodia) in contesti produttivi o generi eterogenei e con le scelte di messa in scena più diverse.

Se *L'inferno* prodotto dalla Milano Films nel 1911 è rimasto un modello di riferimento per quegli adattamenti (relativamente pochi) che si sono proposti almeno nelle intenzioni una messa in scena fedele alla lettera del testo dantesco, la produzione *mainstream* ha invece più spesso riletto la prima cantica in chiave di racconto morale (per esempio i due *Dante's Inferno* statunitensi, quello diretto da H. Otto nel 1924 e quello di H. Lachman del 1935; ma anche, indirettamente, *Seven* di D. Fincher, 1995) o come autorevole mito culturale da laicizzare anche con la risata (da *Maciste a Totò*, fino a *Mannen som slutade röka* di T. Danielsson, 1972). La produzione più sperimentale, invece, ne ha proposto riletture allucinatorie (*The Dante Quartet* di S. Brakhage, 1987; *La commedia di Amos Poe*, di A. Poe, 2010), mentre il cinema di animazione ne ha ricavato ispirazioni tra loro molto diverse (*L'Enfer* di J. Lenica, 1971; *Dante's Inferno: An Animated Epic* di M. Disa et al., 2010; *Dante's Inferno* di S. Meredith, 2007). La televisione, infine, ne ha tratto spunto per verificare e ripensare il proprio



# d a n t e 700

potenziale di divulgazione (oltre alle puntate di *A TV Dante*, si pensi almeno a *Pokol* di A. Rajnai, 1974; alla registrazione delle letture dantesche di V. Gassman, V. Sermoniti, C. Bene e R. Benigni; alla vastissima produzione documentaria sul tema).

Nell'ultimo decennio, complice forse l'eco dell'imminente anniversario della morte dell'Alighieri, i media sembrano subire ancor più energicamente la fascinazione nei confronti delle incursioni infernali. Echi danteschi riverberano per esempio nei blockbuster hollywoodiani (su tutti *Inferno* di R. Howard, 2016), nelle serie televisive (*Hannibal* di B. Fuller, 2013-2015), nei film "d'autore" (*The House That Jack Built* di L. von Trier, 2018; *Onirica-Fields of Dogs* di L. Majewsky, 2013), nella produzione documentaria (*Il mistero di Dante* di L. Nero, 2014; *Botticelli Inferno* di R. Loop, 2016), fino al diffondersi di parodie dantesche pubblicate sulle più note piattaforme di streaming video.

Questa **continua proliferazione e rigenerazione degli inferni mediati**, indizio di una rinnovata attualità dell'universo della *Commedia* ma anche di una certa dispersività, pone alcuni interrogativi di fondo. L'immaginario dantesco è ancora capace oggi di proporsi come **mito "a bassa intensità"**? E ancora, in caso di risposta affermativa, **con quali forme e con quali legami** rispetto alla storia delle proprie rappresentazioni audiovisive e alla possente tradizione iconografica sul tema (pittorica, illustrativa, teatrale)?

Sulle opere cinematografiche e mediati ispirate a *Inferno* esiste una letteratura consistente, dedicata però soprattutto ai titoli e agli autori più noti, e solo raramente impegnata a considerare 'casi di studio' appartenenti a cinematografie meno conosciute. Rimangono spazi di indagine ancora poco battuti e aperti, almeno potenzialmente, a nuove scoperte filmografiche, a inedite ricerche documentali e a ulteriori ipotesi interpretative.

Il Convegno *Schermi oscuri* si propone di problematizzare questi interrogativi e di valorizzare queste potenzialità, aprendo uno **spazio di confronto** e un'occasione di bilancio sulle **nuove prospettive di ricerca** legate alla **rappresentazione dell'inferno della *Commedia* nell'ambito dei media audiovisivi**, facendo peraltro tesoro delle proposte di studio che emergeranno nel corso del 2021, anno dedicato alle celebrazioni del settecentenario della morte del Poeta.

Invitiamo dunque gli studiosi interessati a un tema così



# d a n t e 700

potenzialmente 'incandescente' a inviarci le loro **proposte di intervento**.

Tra i possibili **temi di ricerca** segnaliamo i seguenti, senza escludere altri eventuali percorsi di approfondimento.

- **Le fonti iconografiche degli adattamenti danteschi** (per esempio: studio della circuitazione delle illustrazioni dantesche nelle epoche coeve all'uscita dei film, in relazione alla loro produzione e ricezione; collaborazioni dirette tra artisti visuali e audiovisivi).
- **La parola di Dante sullo schermo:** strategie di traduzione poetica dal verbale all'audiovisivo; la pratica della citazione letterale; il problema della traduzione nelle produzioni non italiane; la parola filmata degli esempi di *lectura Dantis*; la parodia e l'attualizzazione del linguaggio dantesco; la toponomastica (per esempio il frequente riutilizzo di nomi e luoghi danteschi nel cinema di fantascienza).
- **La storia produttiva degli adattamenti danteschi.**
- **Le strategie promozionali, la censura e la fortuna critica degli adattamenti danteschi.**
- **Gli autori 'danteschi':** analisi delle influenze della prima cantica della *Commedia* nell'opera di singoli registi e videomaker, anche in relazione a loro eventuali parallele produzioni teatrali, letterarie, figurative, grafiche (tra gli altri P. P. Pasolini, J. L. Godard, P. Greenaway, Gō Nagai).
- **Divulgare Dante:** l'inferno dantesco come banco di prova delle strategie audiovisive per la divulgazione culturale.
- **L'inferno come metafora del presente:** strategie di attualizzazione, anche politica, del mito dantesco. Dal nazionalismo delle biografie filmiche dell'Alighieri uscite nei primi anni Venti (*La mirabile visione* di L. Sapelli, 1921; *Dante nella vita dei tempi suoi* di D. Gaido, 1922) fino ai più recenti esempi di 'cinema civile' (*Girlfriend in a Coma* di B. Emmot, 2012; *The Sky Over Kibera* di M. Martinelli, 2019), attraverso le riletture anarco-hippy degli anni Settanta (*The Comoedia* di B. Pischiutta, 1980) e la riscrittura in chiave complottista ed enigmistica divenuta di moda anche al cinema dopo l'uscita del romanzo *Inferno* di D. Brown.
- **Costruire l'inferno:** scenografie, effetti speciali, strategie di messa in scena dal cinema muto, sperimentazioni digitali dell'ultimo decennio. Il cinema infernale come esempio di ibridazione tra strategie narrative e attrazionali.
- **I "suoni dell'inferno" nelle rappresentazioni audiovisive:** pratiche di accompagnamento all'epoca del muto, musiche,



# d a n t e 700

rumori e atmosfere sonore.

- **L'inferno tradito e ibridato.** Quando il prodotto mediale tradisce la fonte dantesca e perché? (adattamento alla morale comune, condizionamenti di una poetica d'autore, influenze del contesto di appartenenza ecc.). Con quali modalità l'eco dantesca si ibrida nel cinema e negli audiovisivi con le influenze di altri immaginari letterari dell'Inferno (per esempio la tradizione mitologica greco-romana, Faust, *Paradise Lost* di John Milton, i diversi adattamenti della storia di Francesca da Polenta per la scena teatrale e lirica).
- **Nei panni di Dante:** la rappresentazione del Dante personaggio. Variazioni e influenze nella costruzione della sua funzione visuale e narrativa (tra gli esempi più estremi: il Matt Dillon psicopatico di *The House That Jack Built*, il Dante crociato e manesco dell'universo videoludico di *Dante's Inferno*); stili interpretativi (la ricerca della somiglianza fisica al modello dell'iconografia tradizionale nelle pellicole del muto; l'esperimento collettivo di *The Sky Over Kibera*; le interpretazioni di *lectura Dantis*)
- **L'inferno di genere:** riletture del poema alla luce dei codici del cinema di genere. La commedia (con quali strumenti e perché la presa in giro della *Commedia* fa ridere?), il western, la fantascienza, l'horror, ecc.
- **'Spin off' dei personaggi infernali:** influenze e struttura delle rielaborazioni audiovisive dedicate alla ricostruzione delle vite dei dannati particolarmente cinegenici, su tutti Francesca da Polenta e il conte Ugolino della Gherardesca (tra gli esempi più noti: *Il conte Ugolino* di G. Pastrone [?], 1909; *Francesca da Rimini* di U. Falena, 1910; *Drums of Love* di D. W. Griffith, 1928; *Il conte Ugolino* di R. Freda, 1949; *Paolo e Francesca* di R. Matarazzo, 1950).
- **L'influenza dell'inferno dantesco nel cinema di animazione**
- **L'influenza dell'inferno dantesco nelle performance dal vivo filmate** (adattamenti teatrali, musical, reading ecc.), nella video arte, nella video danza, nel videoclip musicale e nel videogame
- **Dante 'diffuso':** fenomenologia della produzione audiovisiva ispirata all'inferno dantesco pensata per il web



d  
a  
n  
t  
e  
700

- **Progetti non realizzati di film o produzioni medial** ispirati all'inferno dantesco.

Saranno particolarmente apprezzati gli interventi in prospettiva interdisciplinare, la valorizzazione di fonti documentali inedite, l'analisi di film e prodotti audiovisivi poco studiati, non canonici o realizzati in contesti produttivi meno indagati come l'Asia, l'Africa, l'America Latina ecc. (a condizione però che il legame con la prima cantica dantesca sia diretto e documentato).

Le **proposte** (in italiano o in inglese), della lunghezza massima di 300 parole, insieme a un breve curriculum (max 200 parole), dovranno essere inviate **entro il 30 giugno 2021** al seguente indirizzo e-mail:

**[schermi.oscuri@unito.it](mailto:schermi.oscuri@unito.it)**

Ai partecipanti al convegno si richiede il pagamento di un conference fee di 100 euro (70 euro per dottori di ricerca, laureati e assegnisti di ricerca).

L'esito della valutazione delle proposte sarà comunicato entro il **15 luglio 2021**.

La pubblicazione degli atti del convegno è prevista nel 2022.

#### **Comitato direttivo**

Silvio Alovisio, Giulia Carluccio, Stella Dagna  
(Università degli Studi di Torino)

#### **Comitato scientifico**

Giaime Alonge (Università degli Studi di Torino), Giorgio Bertellini (University of Michigan), Gian Piero Brunetta (Università di Padova), Michele Cometa (Università di Palermo), Antonio Costa (IUAV Venezia), Raffaele De Berti (Università degli Studi di Milano "La Statale"), Jean Gili (Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne), Claudio Giunta (Università di Trento), Sandra Lischi (Università di Pisa), Giacomo Manzoli (Università di Bologna), Emiliano Morreale (Università di Roma "La Sapienza"), Giuliana Nuvoli (Università degli Studi di Milano "La Statale"), Peppino Ortoleva (Università degli Studi di Torino), Maria Paola Pierini (Università degli Studi di Torino), Donato Pirovano (Università degli Studi di Torino), Stefania Rimini (Università di Catania), Pierre Sorlin (Université Sorbonne Nouvelle – Paris III), John Welle (University of Notre Dame).