

SCHERMI OSCURI

L'INFERNO DANTESCO NEL CINEMA
E NEI MEDIA AUDIOVISIVI

a cura di Silvio Alovio, Giulia Carluccio, Stella Dagna

In copertina:
immagine da *Dante's Inferno* (S. Meredith, 2007),
© Sean Meredith e Sandow Birk

*Stampato con il contributo
del Dipartimento di Studi Umanistici
dell'Università di Torino*

© 2023 Rosenberg & Sellier



ISBN 979-12-5993-202-0

Registrazione presso il Tribunale di Torino
n. 5179 del 04/08/1998

Editore
Lexis Compagnia Editoriale in Torino
via Carlo Alberto 55 - 10123 Torino

Rosenberg & Sellier è un marchio registrato
utilizzato per concessione della società Traumann s.s.

Schermi oscuri

L'inferno dantesco nel cinema e nei media audiovisivi

a cura di Silvio Alovio, Giulia Carluccio, Stella Dagna

Introduzione
Silvio Alovio, Giulia Carluccio, Stella Dagna 9

Inferni silenziosi

Dante e il pre-cinema. Riflessioni su un set inedito di vetri per lanterna magica
Daniilo Cardone 19

L'inferno rivisitato. Da Doré al cinema muto italiano
Emanuele Busi 37

I primi due *Inferno* del cinema italiano
Cristina Jandelli 45

Immaginario dantesco e danze infernali. La rappresentazione della *Divina Commedia* attraverso la danza e il gesto coreografico nel cinema muto
Elisa Uffreduzzi 55

Inferni italiani

La marionetta, la morte e il diavolo. Totò lettore di Dante
Gabriele Gimmelli 71

Totò come figura dantesca in *Totò all'inferno*
Élodie Hachet 81

Dall'Inferno al Paradiso e ritorno. Fellini e Dante
Paolo Bertetto 87

La "mala mimesi". Paradigmi danteschi nella scrittura visiva di Pasolini
Stefania Rimini 103

L'inferno dantesco e Il conte Ugolino. Due cortometraggi didattici di Walter Faglioni
Maria Ida Bernabei 117

Inferni nel mondo

Dante's Inferno (1935), amusement parks, and the thrill of hell
Gary D. Rhodes 133

Personaggi e colori. Due rappresentazioni dell'*Inferno* di Dante nell'Ungheria
del regime socialista
Júlia Csantavéri 139

Southeast Asian Inferno: evolutions of Dante in Eric Khoo's *Mee pok man* (1995)
Ian Dixon 149

Classical Period (2018): studying Dante with Ted Fendt
Clizia Centorrino e Jacopo Rasmi 161

Regarding *Classical Period* (2018). A conversation with Ted Fendt
by Clizia Centorrino and Jacopo Rasmi 165

Inferni animati, disegnati e ritagliati

Le ombre dell'*Inferno*. Silhouette animate e musica concreta in *Thirteen Cantos
of Hell* di Peter King
Marco Bellano 173

Dante nei manga e negli anime di Go Nagai. Trasposizioni "a bassa intensità"
del mito diabolico e de «l'amor che move il sole e le altre stelle»
Teresa Biondi 183

The Unknown. L'*Inferno* animato di *Over The Garden Wall*
Giulia Govi Cavani 193

Regarding *Dante's Inferno* (2007). A conversation with Sandow Birk
and Sean Meredith
by Chiara Magri 203

Inferni tra palco e schermo

- Quando i personaggi si raccontano... La narrazione in prima persona dei personaggi della *Commedia* nel cinema e a teatro
Giuliana Nuvoli 217
- La *Divina Commedia* sulla scena contemporanea: *Trittico dantesco* di Fabrizio Arcuri
Laura Pernice 225
- Romagna più Africa uguale Dante Alighieri. *L'Inferno* in *The Sky Over Kibera* e in *Ulisse XXVI* di Marco Martinelli
Marco Sciotto 235
- A proposito di *The Sky Over Kibera*. Conversazione con Marco Martinelli
a cura di Stella Dagna e Marco Sciotto 251

Inferni audiovisivi oltre il cinema

- Lucifer*, una catabasi al rovescio
Bruna Lorenzin 261
- Ecosistema Dante: l'Inferno visuale negli/degli ambienti di social media e in/di Tiktok
Lorenzo Denicolai 273
- Digitalcommedia.it*. Dante, l'Inferno, la società piattaforma: un collegamento ipertestuale
Paolo Sordi 283

Miti, generi e volti

- Tre mappe sonore dell'inferno tra horror e fantascienza
Umberto Fasolato 295
- La pellicola cede a tanto oltraggio. l'inferno dantesco come *Development Hell*
Bruno Surace 307
- Grande, grandissimo, un po' ingombrante. Dante nella cultura di massa del Novecento
Peppino Ortoleva 317

Abstracts	325
Autori	337

LE OMBRE DELL'INFERNO. SILHOUETTE ANIMATE E MUSICA CONCRETA
IN *THIRTEEN CANTOS OF HELL* DI PETER KING

Marco Bellano

Tra il 1955 e il 1956 lo scultore britannico Peter King (1928-1957) applicò le sue ricerche su forma e materia a un cortometraggio animato sperimentale di circa diciotto minuti, grazie a una borsa assegnatagli dal British Film Institute. L'argomento venne trovato in un'antologia di episodi dall'*Inferno* di Dante, mentre la tecnica e lo stile guardarono ai film di silhouette di Lotte Reiniger. La regista, dal 1949, lavorava infatti a Londra assieme al suo collaboratore e marito Carl Koch; King fece amicizia con la coppia nel 1951, ricevendo fondamentali nozioni sull'animazione di sagome ritagliate e sull'attrezzatura utile a tale scopo. *Thirteen Cantos of Hell*¹ fu la prima e ultima volta in cui King testò quelle competenze, a causa della prematura scomparsa, causata dai postumi di ferite riportate in un incidente motociclistico nel 1955 e da uno stato di salute fisico e mentale sempre più cagionevole; nel pieno di questo declino, nel 1956, King tentò di togliersi la vita.

L'asprezza del cortometraggio è probabile esito dello stato di King in quel periodo; pare anche, tuttavia, risultato di un'acuta trasposizione audiovisiva del testo poetico e del suo potere evocativo. Nelle figure umane, frantumate e angolose, si incontrano l'organico e l'inorganico, forse come parallelo dei violenti contrasti tra registri dell'*Inferno*. Le traforazioni delle sagome, che in Reiniger erano eleganti elementi decorativi, veicolo di sfumature luministiche e articolazioni ritmiche delle linee, in King diventano grandi lacerazioni geometriche, che esasperano l'inconciliabilità tra pieni e vuoti e sottolineano la natura primordiale della materia. La colonna sonora accompagna la pantomima animata con un campionario di suoni registrati in contesto cittadino, trasfigurati però, secondo manipolazioni tipiche della *musique concrète*, in un paesaggio sonoro irricognoscibile, ossessivo e aggressivo.

Si intende qui esaminare i tredici "canti" di King alla luce dei corrispondenti passi di Dante, rinvenendo nel testo le fonti delle soluzioni visive e acustiche presenti nel film e studiando materiali di pre-produzione conservati presso la Peter King Collection, a cura della England & Co. Gallery, e presso il British Museum. Si valuterà inoltre come lo stile di King permetta una rilettura critica di alcuni aspetti dell'animazione di Reiniger, di cui *Thirteen Cantos of Hell* sembra sviluppare ulteriori potenzialità latenti.

In un frammento dattiloscritto, conservato in un taccuino di appunti sul film, l'artista definì così il suo approccio al film:

1 Il cortometraggio è messo a disposizione in rete dal BFI, all'indirizzo <https://player.bfi.org.uk/free/film/watch-13-cantos-of-hell-1955-online> (ultimo accesso: 13/09/2022). Tuttavia, per accedervi è necessario collegarsi dal Regno Unito.

Thirteen Cantos of Hell è basato su immagini evocate nella mente dello scultore dalla lettura dei primi tredici Canti dell'*Inferno* di Dante. La tecnica della *silhouette* animata ha consentito all'artista di utilizzare forme intimamente affini alla sua scultura, cosicché la parte visiva del film consiste di una serie di immagini in cui queste forme si muovono e recitano la storia della discesa agli inferi.

Le figure vengono mosse direttamente su uno schermo di vetro illuminato e fotografate posa per posa dall'alto.

Gli sfondi consistono di stratificazioni variabili di celluloidi virati e monotipi. Le ambientazioni vengono mosse orizzontalmente sotto la macchina da presa per creare panoramiche, ma non ci sono carrellate.

La colonna sonora usa la tecnica della *musique concrète* e consiste di registrazioni fatte "all'aperto" (lo zoo, la metropolitana, ecc.), mentre alla continuità provvedono degli effetti percussivi di una quantità di strumenti africani.

L'artista ha disegnato, animato e fotografato il film. Ha registrato, "eseguito" e montato la colonna sonora con una borsa di \$ 2000 del British Film Institute.²

La procedura tecnica di King è, nelle sue basi, direttamente derivata dagli insegnamenti di Lotte Reiniger, dei quali ha fornito una dettagliata descrizione Pierre Jouvanceau, nel suo saggio del 2004 *Le film de silhouettes*³. Tali insegnamenti si notano in special modo nella costruzione dei personaggi che, come in Reiniger, sono costituiti da una sagoma di cartoncino rigido, resa stabile da pesi in piombo. È tipico di Reiniger, poi, anche l'uso di fil di ferro piegato a formare delle curve a forma di numero otto per fissare tra loro le giunture. È del tutto paragonabile anche la semplicità nella messa in scena, che Bendazzi, riferendosi a Reiniger, descrisse così:

Il repertorio filmico [...] è minimo: campi lunghi, campi medi più un paio di sgraziati primi piani, pressoché nulli i movimenti di camera. Il suo stile è strettamente fondato sul teatro e sull'illustrazione. Il personaggio entra ed esce dalle quinte, la scenografia è statica ed elaborata; ogni inquadratura è attentamente bilanciata come in un quadro (spesso con una struttura triangolare) e in seguito decorata finemente.⁴

2 «13 CANTOS OF HELL is based on images aroused in the sculptors mind by the reading of the first thirteen Cantos of Dante's *Inferno*. The technique of the animated silhouette allowed the artist to use forms intimately associated with his sculpture and thus the visual part of the film consists of a series of images in which these forms move and act the story of the descent into hell.

The figures are moved directly on an illuminated glass screen and photographed frame by frame from above.

The background consists of various densities of toned celluloid [sic] and monotypes. Sets are moved horizontally under the camera for 'panning' but there is no tracking.

The sound track uses the technique of 'Musique Concrete' and consists of 'outside' recordings (the Zoo, subway etc) continuity being provided by percussion effects from a number of African Instruments.

The artists designed animated and photographed the film. Recorded 'played' and edited the sound track on a grant of \$2.000 from the British Film Institute».

P. King in <http://www.peterkingsculptor.org/PEKFilm.htm> (ultimo accesso: 13/09/2022). Traduzione dell'autore.

3 P. Jouvanceau, *Le film de silhouettes/The Silhouette Film*, Le Mani, Recco 2004.

4 G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*, vol. I, Utet, Milano 2017, p. 114.

King, tuttavia, aggiunge a queste basi una serie di varianti stilistiche personali, frutto di una vocazione sperimentale derivata da un apprendistato con lo scultore Henry Moore, da cui riprese l'attenzione per l'astrazione della figura umana con volumi massicci e arcaici, desunti però, al tempo stesso, dall'osservazione di forme presenti in natura, con particolare attenzione per il valore espressivo della materia, ovvero della fisicità tattile dei soggetti. Già i critici contemporanei a King, come Cottie Arthur Burland, notarono somiglianze con la ricerca scultorea di Moore, rilevando comunque anche diversi tratti di originalità; la storica dell'arte Margaret Garlake ha colto nell'immaginario di King anche echi di «Germaine Richier, delle ombre del teatro giavanese e dei marmi cicladici»⁵.

Potrebbe allora apparire singolare, con tali premesse, che King abbia scelto un mezzo espressivo profondamente bidimensionale e anti-scultoreo come il film di silhouette, in cui, come si è detto, lo stesso sguardo cinematografico risulta confinato nello scorrimento orizzontale o verticale. In realtà, è possibile vedere come in *Thirteen Cantos of Hell* l'estetica della silhouette venga sfidata, più che abbracciata, creando una tensione palpabile tra l'antica tradizione di tale spettacolo e la natura materica e volumetrica dell'ispirazione. Il risultato contribuisce alla restituzione di un senso di fatica disperata e conflitto, in questo itinerario infernale dove niente si concede alla speranza e alla redenzione. Per cominciare, le panoramiche e i movimenti animati, in generale, appaiono quasi costantemente discontinui, come se impegnati a vincere una forza contrastante che tenderebbe a bloccarli. I personaggi evitano la stilizzazione morbida e dalla linea naturalistica tipica di Reiniger. Le anatomie, così come le ambientazioni, sono geometriche e spigolose; quello rappresentato sembra un universo minerale, più che animale o vegetale. Poi, la tipica continuità omogenea nelle campiture delle ombre viene negata dall'irruzione di vuoti e perforazioni che sembrano dare accesso a spazi interni e visceri e dunque a una profondità delle sagome (fig. 1). A tale effetto contribuiscono anche le trame aggrovigliate di stampe in monotipo, racchiuse in forme che interrompono il nero con grumi di materia apparentemente dotati di consistenza, in contraddizione con l'impalpabilità delle ombre. A questo proposito, è interessante che nel lascito di King si trovino una serie di sculture a tutto tondo dei protagonisti di cui nel film, una volta tramutati in silhouette, sarebbe rimasto solo il profilo; evidentemente di essi, nella mente dell'autore, esisteva comunque una fisicità tridimensionale. In un'occasione, per giunta, la natura solida di queste presunte ombre viene svelata in maniera quasi beffarda. Nell'unico momento coreografico del film, le tre Erinni del Canto IX dell'*Inferno* si producono in minacciose piroette attorno a Dante e Virgilio; sulle sagome, in quel frangente, lampeggia una luce rivelatrice che ne espone i giunti a otto e la struttura modulare; l'incanto si infrange, insomma, e si svela che l'ombra impalpabile è solo una manipolabile marionetta, nata da materiali poveri. Per rendersi conto del distacco da Reiniger, si confronti la scena delle Erinni con quella del bagno di Pari Banu, il momento più raffinato del

⁵ M. Garlake, *Critical Assessment*, <http://www.peterkingsculptor.org>, senza data (ultimo accesso: 13/09/2022).



Fig. 1. Minosse. Cartoncino nero, piombo, monotipo su cel. Per gentile concessione della Estate of Peter King

lungometraggio *Le aventure del principe Achmed* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926), dove, come ha fatto notare Jouvanceau⁶, è in atto un complesso sforzo mimetico per nascondere i numerosi giunti dei personaggi, imitando senza incertezze la sensualità di un giovane corpo femminile nudo.

Anche nell'uso del suono, con evidenza, le strade di King e Reiniger si dividono. La regista tedesca prediligeva sonorità sinfoniche, come in *Le aventure del principe Achmed*, la cui musica fu affidata al compositore Wolfgang Zeller. La pantomima veniva poi minutamente sincronizzata con gli eventi musicali, creando identità assoluta tra suono e immagine animata. King invece, come si è già visto, fece riferimento alla *musique concrète*, un approccio che, nella sua formalizzazione ad opera del compositore e musicologo Pierre Schaeffer, all'epoca di *Thirteen Cantos of Hell* aveva meno di dieci anni, essendo stato enunciato nel 1948. In tale approccio, citando Schaeffer, «il punto era collezionare suoni concreti, da ovunque essi venissero, e di estrarne le valenze musicali che contenevano in potenza»⁷. Pierre Henry, altra figura chiave del Groupe de Recherches de Musique Concrète nato in Francia a seguito del lavoro di Schaeffer, notò che «l'origine di questa musica si trova anche nell'interesse a 'plastificare' la musica, a renderla plastica come la scultura»⁸.

6 P. Jouvanceau, *Le film de silhouettes/The Silhouette Film*, cit., p. 89.

7 «The question was to collect concrete sounds, wherever they came from, and to abstract the musical values they were potentially containing». J. de Reydellet, *Pierre Schaeffer, 1910-1995: The Founder of 'Musique Concrete'*, "Computer Music Journal" 20, 2, 1996, pp. 10-11. Traduzione dell'autore.

8 «The origin of this music is also found in the interest in 'plastifying' music, of rendering it plastic like

In *Thirteen Cantos of Hell* questa valenza plastica del suono registrato viene fatta emergere attraverso tre strategie audiovisive principali. Innanzitutto, il suono viene prevalentemente esibito come un fatto grezzo, non solo per la sua provenienza da realtà pervase da rumori caotici, ma anche per la bassa qualità della registrazione. La mancanza di rifinitura acustica maschera dunque, in parte, l'origine delle sonorità, rendendo meno chiara la loro natura, e portando invece in primo piano l'effetto dell'operazione tecnica di registrazione, segnata dalla dimensione della difficoltà, la stessa dimensione che, come si è visto, marcava il dialogo critico tra pensiero volumetrico e ombre piatte. In secondo luogo, però, il suono è trattato in modo da orientare la temporalità della narrazione. Tale funzione è affidata soprattutto agli strumenti a percussione africani che supportano ognuno degli episodi, ovvero i "canti", con una differente pulsazione atta a fornire un senso di progressione e direzione, stemperando al tempo stesso l'apparente casualità dei suoni "concreti" registrati dal vivo con suoni dal sapore certamente materico, ma dotati di una maggiore componente intenzionale poiché provenienti da strumenti musicali. Queste pulsazioni che marciano la progressione temporale sembrano relazionarsi direttamente con la figura cinematografica a cui King affida prevalentemente il senso del trascorrere del tempo nei vari "canti", ossia la panoramica che fa scorrere lentamente lo sguardo da sinistra a destra, secondo il verso con cui si legge la lingua scritta in gran parte dei paesi occidentali. La strategia orientante si svela anche nella creazione di frammenti melodici a partire dai suoni concreti, spesso incentrati su poche note ripetute in modo continuo. Anche in questo caso, la valenza artistica e chiaramente volontaria della melodia contraddice la ruvidezza sonora del tutto, che pure rimane evidente. La terza strategia, infine, tenta di legare il suono all'immagine mediante sincronie e allusioni diegetiche. Essa viene messa in atto, ad esempio, quando Dante e Virgilio attraversano la porta dell'inferno e ogni loro allontanamento dal primo piano viene marcato da un minaccioso schianto. Oppure quando, nella selva oscura, sentiamo il suono del vento che soffia mentre vediamo il mantello di Dante sollevarsi. Più che di suoni diegetici, tuttavia, si tratta di suggestioni onomatopeiche. Quando Cerbero sbrana i golosi, il suono che lo accompagna è uno stridore grave che suggerisce un ringhio in virtù di una somiglianza timbrica e ritmica, ma non lo imita dettagliatamente. Così succede anche per i lamenti delle anime dei lussuriosi o per i rari momenti in cui sembra essere simulato un dialogo tra personaggi. Tra questi ultimi spicca, nel "canto finale", il momento in cui Dante spezza un ramoscello nella selva dei suicidi, causando la reazione del pruno in cui si cela l'anima di Pier delle Vigne, e il successivo dialogo tra i due personaggi, reso solo come impressione tonale di accenti e altezze.

Da queste considerazioni sulla tensione verso la parola, che nel film viene suggerita ma mai ascoltata, è possibile interrogarsi allora su quanto la parola di Dante abbia effettivamente influenzato l'approccio di King. Il regista ha in effetti dichiarato che la dipendenza da una matrice letteraria non fu congeniale alla sua ispirazione. Progettando un secondo film, mai girato a causa della prematura scomparsa, King scrisse: «Nel creare le immagini troverei

sculpture». R. S. James, *Interview with Pierre Henry*, citato in Id., *Expansion of Sound Resources in France, 1913-1940, and Its Relationship to Electronic Music*. Tesi di dottorato, University of Michigan, 1981, nota 91, p. 79.

molta più soddisfazione nel legarle direttamente alla colonna sonora, piuttosto che attenermi a una tematica letteraria, visto che, nel girare *Thirteen Cantos of Hell*, più liberamente muovevo le sagome, più ottenevo risultati migliori»⁹. Eppure, il cortometraggio dimostra un'attenzione minuziosa per la resa di gesti e suoni anche solo accennati nell'*Inferno* di Dante; è vero però che tale attenzione risulta apprezzabile soltanto qualora lo spettatore abbia presente con esattezza il testo della *Commedia*. King, apparentemente, non dimostra alcun interesse nell'esibire le connessioni più intime tra la sua enigmatica pantomima e la fonte poetica da cui essa trae origine, lasciando che il legame sembri molto più vago di quanto non sia realmente. Si veda, ad esempio, l'episodio che nel film viene denominato *Canto IV*. Non solo King mostra la bandiera - o insegna - dietro alla quale corre la moltitudine dei pusillanimità nel Canto III dell'*Inferno*, ma costruisce tale folla come una silhouette unica, come mai più in tutto il film avverrà; le anime, in seguito, anche quando numerose, verranno sempre rappresentate e mosse individualmente. Tale accorgimento rispecchia quanto notato anche da Natalino Sapegno a proposito di questo passo dell'*Inferno*: «in questo primo incontro con il mondo dei dannati, Dante registra l'impressione, sulla quale non insisterà più così fortemente [...] nel seguito del viaggio, dell'enorme moltitudine delle anime»¹⁰. Oppure, nell'episodio chiamato da King *Canto XII*, si vedono delle sagome di anime sprofondare dopo lievi cenni del centauro Nesso, che fa strada a Dante e Virgilio, realizzando così quel che nei versi è solo un'esortazione rivolta da Chirone a Nesso, per l'appunto: «Torna, e sì li guida, / e fa cansar s'altra schiera v'intoppa» (*Inf.* XII, vv. 98-99). È attento, King, anche nel rappresentare le interazioni gestuali tra Virgilio e Dante e in particolare tutti i casi in cui la guida prende per mano il poeta per incoraggiarlo, come nell'episodio del film intitolato *Canto II*, che corrisponde in realtà al III dell'*Inferno*, dove Dante scrive: «E poi che la sua mano a la mia puose / con lieto volto, ond'io mi confortai» (*Inf.* III, vv. 19-20). Dal punto di vista sonoro, poi, si riscontra la presenza della terza strategia descritta sopra, quella onomatopeica e diegetica, in tutti i casi in cui Dante stesso si riferiva in modo diretto ai tragici suoni dell'inferno come i «sospiri, pianti e alti guai» (*Inf.* III, v. 22) o le «dolenti note» (*Inf.* V, v. 25), oppure, come si è visto prima, Cerbero che «con tre gole caninamente latra» (*Inf.* VI, v. 14) e che «'ntrona / l'anime sì, ch'esser vorrebber sorde» (*Inf.* VI, vv. 32-33).

Questa minuziosità nella lettura e traduzione audiovisiva è comunque controbilanciata dalla tendenza di King a liberarsi contemporaneamente del testo, disegnando un suo personale percorso interpretativo. Si sarà notato, per cominciare, come la scansione dei "canti" di King non corrisponda a quella di Dante. La struttura è invece quella riassunta nella tabella che segue.

9 «In making the visual I should be far happier keying it to the sound track than attempting to keep to a literary theme as I found that in making THIRTEEN CANTOS OF HELL the more freely I played with the silhouettes the better the result». P. King, comunicazione al BFI del 20 settembre 1956, citata in <http://www.peterkingsculptor.org/PEKFilm.htm> (ultimo accesso: 13/09/2022). Traduzione dell'autore.

10 N. Sapegno, commento a *La Divina Commedia. Inferno*, Centauria, Milano 2019, p. 74.

<i>Thirteen Cantos of Hell</i>	<i>Inferno</i>
<i>Canto I</i>	Canto I
<i>Canto II</i>	Canto III
<i>Canto III</i>	Canto III
<i>Canto IV</i>	Canto III
<i>Canto V</i>	Canto III
<i>Canto VI</i>	Canto V
<i>Canto VII</i>	Canto IV
<i>Canto VIII</i>	Canto V
<i>Canto IX</i>	Canto VI
<i>Canto X</i>	Canti VIII-IX
<i>Canto XI</i>	Canti IX-X
<i>Canto XII</i>	Canto XII
<i>Canto XIII</i>	Canti XIII-XIV

Dopo il *Canto I*, equivalente al I dell'*Inferno*, il *Canto II* va direttamente alla materia trattata nel III. Si rimane nel III anche nel *Canto III*, *IV* e nel *V*; il *Canto VI*, invece, riprende il *V* di Dante. Nel *Canto VII*, poi, si retrocede al *IV* dell'*Inferno*, violando così la progressione delle pene impostata da Dante e retrocedendo nel limbo, tra i filosofi e i virtuosi magnanimi nel castello dalle sette porte. Il *Canto VIII* torna al *V*, mentre il *Canto IX* di King conduce al *VI* di Dante. Il *X* salta all'*VIII* per sconfinare poi nel *IX*, che continua ad essere trattato nel *Canto XI*, dove ci sono riferimenti anche al canto *X*. Infine, la corrispondenza tra canti viene recuperata nel *XII* e nel *XIII*, anche se la materia viene trattata in maniera libera (nel *XII* manca il Minotauro, nel *XIII* vengono introdotti gli scialacquatori prima dei suicidi e si visualizza anche l'inizio del canto *XIV*, con Dante che raccoglie le «fronde sparte» e le rende al cespuglio del suicida fiorentino).

I due atteggiamenti contrastanti di King, di avvicinamento e allontanamento rispetto al testo di Dante, trovano però una loro sintesi pregnante e originale in una serie di scelte grafiche e narrative che danno particolare risalto all'episodio conclusivo, il *Canto XIII*, la cui centralità viene peraltro annunciata sin dal titolo del film. Il percorso interpretativo di King comincia in realtà a partire dal *Canto V* della pellicola, dove si mette in scena l'incontro tra Dante, Virgilio e Caronte. La barca che attraversa l'Acheronte, una struttura dall'aspetto meccanico e industriale che ben si sposa con gli ambienti da cui è stata tratta la cornice sonora ideata da King, è stata oggetto di speciale cura nella progettazione del film, come si può evincere dai numerosissimi bozzetti e sculture presenti nel lascito di King, superiori in quantità a quelli di qualsiasi altro personaggio od oggetto di scena (fig. 2). Una attenzione altrettanto minuziosa è stata riservata alla definizione di ciò che la barca è destinata a trasportare: le anime, rese da King nel corso della sua elaborazione creativa in forme sempre meno umane, sino a ridursi a ciò che si

vedrà nel film, ossia strutture ovoidali racchiudenti anse e fratture stampate in monotipo (fig. 3). Non si tratta, tuttavia, di uova; leggendo Dante, diventa subito chiaro da cosa derivi quella particolare forma.

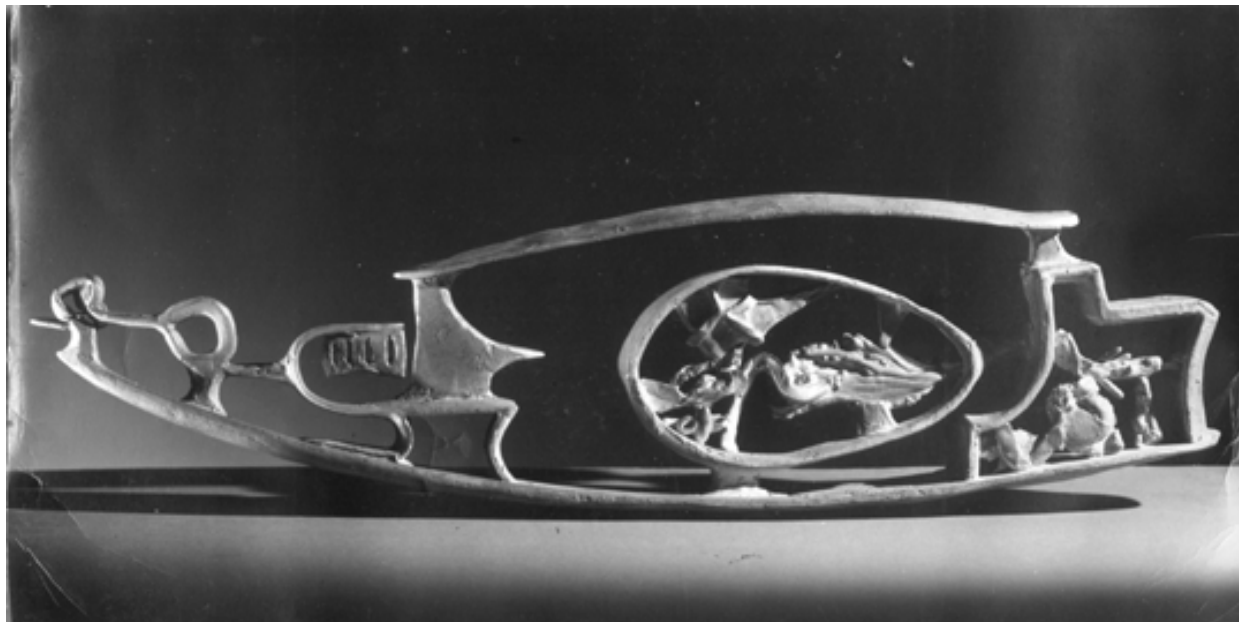


Fig. 2. Studio in forma di scultura per la barca di Caronte. Alluminio. Per gentile concessione della Estate of Peter King

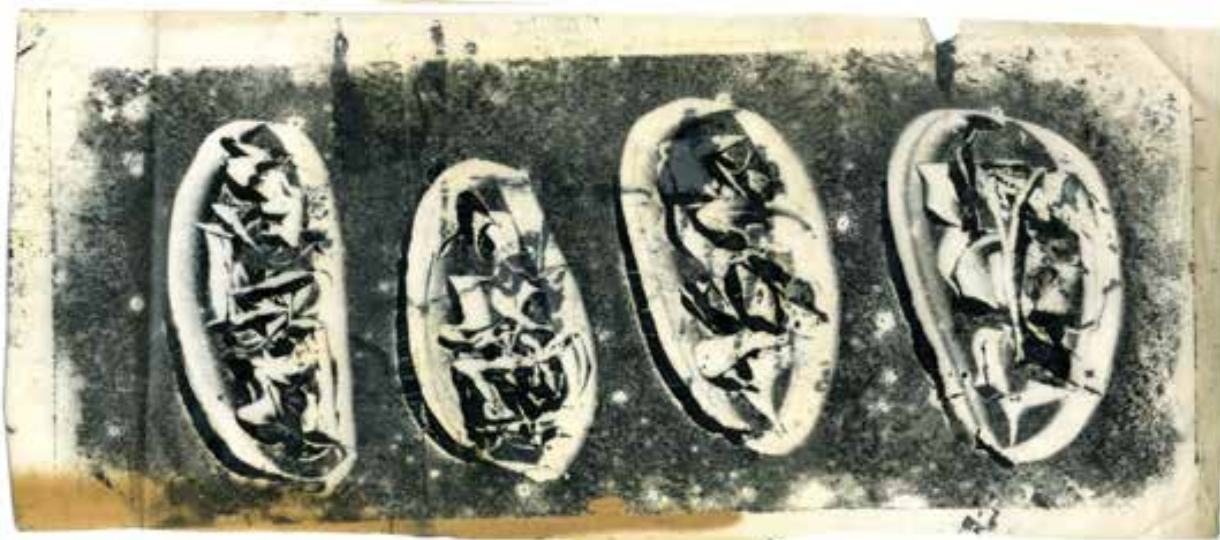


Fig. 3. Le anime dei dannati. Monotipo su cel. Per gentile concessione della Estate of Peter King

Come d'autunno si levan le foglie
l'una appresso de l'altra, fin che 'l ramo
vede a la terra tutte le sue spoglie,

similmente il mal seme d'Adamo
gittansi di quel lito ad una ad una
per cenni come augel per suo richiamo.
(*Inf.* III, vv. 112-117)

Non uova, dunque, ma semi: il mal seme d'Adamo. Le anime-semi si ritroveranno poi nel *Canto VI* del film, soggette al giudizio di Minosse. La ragione di ciò si comprenderà proprio nel *Canto XIII*, quando quei semi si vedranno letteralmente piantarsi nel terreno e dar vita agli alberi dei suicidi, attuando per immagini quel che viene solo suggerito da Dante per bocca di Pier delle Vigne:

Quando si parte l'anima feroce
dal corpo ond'ella stessa s'è divelta,
Minòs la manda a la settima foce.

Cade in la selva, e non l'è parte scelta;
ma là dove fortuna la balestra,
quivi germoglia come gran di spelta.
(*Inf.* XIII, vv. 94-99)

King, dunque, unifica le metafore e similitudini botaniche di Dante in una sola immagine: le anime-semi sono a un tempo il mal seme d'Adamo e il gran di spelta e il loro ricorrente aspetto enigmatico e monolitico diffonde lungo il film il presagio della selva dei suicidi, nella quale l'itinerario si conclude. Ripensando alla tragica fine di King stesso, tale presagio figurativo sembra aprire un drammatico squarcio nella psiche del regista. Ed è allora per questo, forse, che il film termina con un silenzioso confronto tra Dante e Virgilio, dove i gesti in pantomima sono un'invenzione originale, senza alcun riscontro nel testo del *Canto XIII* dell'*Inferno*. Dopo quel che sembra una simulazione di conversazione con percussioni che, in toni e ritmi, imitano l'agogica del parlato, Dante si porta una mano al viso, affranto. Poi prende per mano Virgilio e, mentre un rullo percussivo diventa sempre più intenso, l'oscurità dissolve la scena definitivamente. Questo Dante, che Dante non è più, ma King stesso, non è destinato «a riveder le stelle»; il viaggio termina qui, prima coprendo gli occhi e poi sprofondando nel buio.

In conclusione, *Thirteen Cantos of Hell* si presenta come frutto di una ricerca sperimentale dove un'intensa forma di espressione personale - tanto personale da attingere a uno dei recessi intimi più incomunicabili, ossia il pensiero di togliersi la vita - trae forza da un complesso dialogo con la tradizione visiva e letteraria. Dal punto di vista visivo, la tecnica di Lotte Reiniger viene abbracciata e rovesciata a un tempo, facendo diventare la sua artificiosità

ingegnosa parte dello spettacolo. L'arte di Reiniger, romantica e levigata, fu percepita come anacronistica già ai tempi della lavorazione del film, quando Walter Ruttmann, incaricato delle animazione di effetti, chiese alla regista «Cosa ha a che fare questo col 1923?», sentendosi rispondere, candidamente: «nulla».¹¹ Innescando una tensione irrisolvibile tra ombra e volume, rafforzata da un'adesione istintiva ma sfaccettata alla *musique concrète*, King invece collocò *Thirteen Cantos of Hell* saldamente nel suo tempo e in una moderna linea di riflessione materica ed astratta sull'*Inferno* che in seguito, in maniera indipendente, si sarebbe dispiegata in opere come quelle di Mimmo Paladino (si veda *Nel cielo di Saturno*, 2011)¹² o in un film come *The Dante Quartet* (1987) di Stan Brakhage. La parola di Dante, nonostante il desiderio di esplorare l'animazione liberandosi da ogni vincolo letterario, rimane un punto d'ancoraggio fortissimo, con cui tuttavia il regista intesse un dialogo intimo, invece che rivolto alla comunicazione col pubblico; non è una *lectura Dantis*, ma una *recollection in tranquillity*, per utilizzare un'espressione che rimanda a un poeta ben più recente di Dante, appartenente alla cultura britannica da cui King proveniva: William Wordsworth. Benché si possa supporre che lo stato d'animo di King fosse lontano dalla *tranquillity*, in quegli anni, è però possibile azzardare che, forse, qualcosa dell'atteggiamento di Wordsworth possa essere passato a King dal suo maestro Henry Moore che è in effetti stato talvolta avvicinato dalla critica al poeta di *Daffodils*. Moore stesso disse, una volta: «Sì, Wordsworth spesso personifica le cose della natura e regala loro aspetto umano, e personalmente ho attuato piuttosto un processo inverso nella scultura. Ho spesso trovato che prendendo idee formali dal paesaggio e integrandole nella mia scultura ho, in un certo senso, correlato una figura umana a una montagna, ottenendo così lo stesso effetto di una metafora nella pittura»¹³. In *Thirteen Cantos of Hell*, King colse da un paesaggio non naturale ma urbano e industriale un'impronta sonora destinata a evocare vento, grida e parole, ribaltando così l'approccio di Moore; al tempo stesso, però, dalla natura trasse la forma di un seme per rappresentare delle anime. La metafora, quando vista attraverso la parola di Dante, si rivela tuttavia carica di presagi disperati. Quella di King, allora, è una *recollection* senz'altro privata e dalla fisionomia singolare. In definitiva, non sembra essere un tentativo di emarginare lo spettatore o il testo dell'*Inferno*. È vero che essa non invita esplicitamente alla lettura di Dante, ma al tempo stesso, nonostante l'apparente reticenza sperimentale, spera segretamente che tale lettura avvenga, per rivelare il riflesso di sé che l'artista vide tra le ombre dell'*Inferno*.

11 G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*, cit., p. 113.

12 L. Battaglia Ricci, *Dante per immagini. Dalle miniature trecentesche ai giorni nostri*, Einaudi, Torino 2018, p. 260.

13 «Yes, Wordsworth often personified objects in nature and gave them the human aspect, and personally I have done rather the reverse process in sculptures. I've often found that by taking formal ideas from landscape, and putting them into my sculpture I have, as it were, related a human figure to a mountain, and so got the same effect as a metaphor in painting». H. Moore in N. S. Davis, *Stone as Metaphor: Wordsworth and Moore*, "The Wordsworth Circle", 4, 1983, p. 266. Traduzione dell'autore.