



SANDRA LISCHI

*Effetto Dante.
Fra televisione innovativa e videoarte*

The text examines a series of audiovisual works focused on Dante's *Comedy* (and in particular on the *Inferno*) in an experimental field: innovative television, video art, video installations and virtual reality experiences between the seventies of the twentieth century and today. In particular, it investigates the creative use of a wide range of electronic effects in two television experiences (Great Britain and Hungary) that mix arts and media, cultured quotations and references to a shared popular imagery; video art works choosing the way of rarefaction and unusual real sets; video installations inspired by paintings from different times, reinterpreting them digitally; finally, a multimedia show that, thanks to virtual reality, offers the viewer-protagonist a journey in dialogue with Dante's one. Works far from the classic narration, which capture the visionary nature of the poem, the importance of looking and feeling, in the awareness of an impressive deposit of interpretations, illustrations, visualizations and visual translations over time.

Il titolo di questo mio contributo indica l'effetto che la poesia di Dante ha avuto nell'ambito da me indagato ma, allo stesso tempo, evoca l'uso degli 'effetti', elettronici appunto, che in generale caratterizzano linguaggi e stili delle cosiddette arti elettroniche, anche nelle riproposizioni della poesia e della letteratura del passato. Questo testo prende infatti in esame alcuni aspetti ed esempi, e specifiche modalità di approccio, tratti dalle sperimentazioni ad argomento dantesco con l'immagine elettronica; ed è alimentato da ricerche, approfondimenti e occasioni di riflessione anche recenti (Battaglia Ricci, 2018, p. XIX; Bolzoni, 2021, p. XVII; Alovio, Carluccio, Dagna, 2023).

Il quadro è quello della tradizione figurativa della *Commedia*, in particolare traendo spunto dai pensieri di Lina Bolzoni (2021) su un percorso poetico in cui è messa in scena «l'educazione dello sguardo» e su Virgilio come regista che lo gestisce, lo indirizza, lo guida; e dalle rifles-

sioni di Lucia Battaglia Ricci su termini quali illustrazione, visualizzazione e traduzione visiva; e sulla «storia prima» e le «storie seconde» e il loro alternarsi (e alterarsi) nel corso del tempo, fino alle attuali interpretazioni della *Commedia* da parte degli artisti.

Il mio percorso, in dialogo con le considerazioni qui sommariamente delineate, esplora alcuni aspetti di traduzione (audio)visiva della *Commedia* nella televisione innovativa, nella videoarte, nelle installazioni, fino a esperienze di realtà virtuale, coprendo un arco temporale che va dalla metà degli anni Settanta fino ai nostri giorni, con esempi scelti non solo sulla base del contesto mediatico e della tipologia (TV, video indipendente, realtà virtuale e altro) ma anche per la metodologia di approccio ai versi, alla musica, all'elaborazione (o meno) delle immagini.

Il mio ambito di ricerca, quello delle cosiddette 'arti elettroniche', appare come una filiazione della sperimentazione audiovisiva, a partire dal cinema delle avanguardie storiche di un secolo fa e passando per episodi dell'underground, dell'animazione, del cinema astratto. Un rapporto che assume forme mutevoli a seconda dei contesti e dell'avanzare delle tecnologie ma che presenta fra i suoi tratti distintivi una sostanziale indifferenza, se non aperta ostilità, nei confronti della narrazione tradizionale. Al cinema come 'macchina da prosa' si contrappone la forma poetica, fatta di assonanze e musicalità, di frammenti e di accenni, di evocazioni più che di illustrazioni o descrizioni. Come scrive Dominique Noguez nella sua analisi del cinema sperimentale, «ogni volta che un film si renderà interessante meno per quel che mostra o racconta che per il modo in cui lo mostra o lo racconta saremo sul versante della funzione poetica trionfante e dunque del cinema sperimentale» (1999, pp. 35-36, trad. mia).

Questo rapporto controverso con la narrazione classica esalta la predilezione per la forma poetica, in senso lato, che caratterizza in particolare la videoarte; ma come vedremo anche la televisione, quando riesce ad abbandonare i suoi generi classici, sa percorrere – o perlomeno tentare – le strade della poesia.

In particolare, gli anni Ottanta del Novecento vedono il fenomeno della *Television Art*, in cui tante reti nel mondo si aprono (in modi e con esiti diversi) a nuovi modelli di programmi, ibridando anche i generi o inaugurandone di nuovi. In Europa questo avviene anche per un mutamento dell'assetto gestionale, con reti private a fianco delle tradizionali reti pubbliche, e una concorrenza che spinge a catturare nuovi pubblici non solo con l'eccessivo dilagare dell'intrattenimento ma anche con discontinue incursioni in campo culturale. La sfida vede in alcuni casi un felice incontro fra sperimentazione televisiva e ricerca videoartistica: quest'ultima, superata la fase esplorativa degli anni Settanta, inizia a confrontarsi con la letteratura, con la pittura, col teatro, con la musica – anche quella del passato, anche il teatro d'opera. Si rileggono in video Rimbaud, Majakovskij, Joyce, Duras. Ci si confronta con John Cage ma anche con Puccini, Chopin,

Beethoven, Mozart. O con la grande tradizione pittorica: da quella senese a quella fiamminga, da Giotto a Pontormo a Bosch. Nascono sottogeneri nuovi come la videopittura, la videopoesia, il videoteatro, la videodanza. Tipologie spesso anche ospitate (se non commissionate) da reti televisive in cerca di nuovi territori e nuovi pubblici. Sfide non semplici, soprattutto quando si affronta la narrazione: la parola era un terreno insidioso per la videoarte, che si era sviluppata anche in polemica con il logocentrismo/verbocentrismo del cinema narrativo e della televisione, e che si era concentrata sul caleidoscopio delle possibilità visuali e sull'universo di una sonorità non verbale, intessuta di musiche e rumori.

1. Riletture televisive innovative

È interessante notare come le due interpretazioni televisive della *Commedia* (e dell'*Inferno*, in particolare) più sperimentali trattino in modo assai diverso il rapporto col testo. Negli anni Ottanta, quelli appunto dell'affermarsi di una televisione attenta alle innovazioni di linguaggio, Peter Greenaway e Tom Phillips realizzano in Gran Bretagna, per la nuova rete Channel 4, che aveva affiancato la storica ed esemplare BBC, *A TV Dante* (1984-1989): un progetto ambizioso, che si arenerà per vicissitudini produttive dopo i primi otto canti dell'*Inferno* (circa dieci minuti ciascuno).

Tom Phillips, pittore, e traduttore della *Commedia*, lo aveva illustrato, attualizzandone le evocazioni, rappresentando i versi con la forma grafica del fumetto, ricorrendo a citazioni dalla pittura novecentesca (come *Guerinica* di Picasso), impaginando immagini e parole in composizioni ricche e stratificate. Il regista Peter Greenaway troverà nell'*Inferno* alcuni dei suoi temi d'elezione, fra cui i numeri e le grafie, i corpi, la nudità, gli insetti e gli uccelli, l'acqua, gli elenchi. La serie, benché interrotta (1984-89), è diventata un esempio di eccellenza internazionale nel campo della televisione innovativa e un imprescindibile riferimento anche nell'ambito della videoarte, di cui mutua e in certi casi anticipa una visualità cangiante e ricca e l'uso di effetti elettronici e di impaginazione stratificata, mescolando riferimenti mediatici, arti e linguaggi, in un fecondo dialogo fra la sorpresa visiva e la fedeltà al testo e alla 'narrazione': una ricerca che diventa anche alta divulgazione.

Ha scritto Phillips: «Si è voluto operare a tre diversi livelli: il primo è quello *letterale*, ed è rappresentato dal testo recitato dagli attori e dal semplice svolgersi degli avvenimenti. Il secondo è quello *allegorico*, aggiunge cioè un corredo iconografico che illumina il testo da diversi punti di vista. L'ultimo livello, che lo stesso Dante menziona, è quello *anagogico*, che evoca la misteriosa risonanza con la verità esistenziale» (1990, s.p., trad. mia). Gli attori recitano il testo di Dante nella traduzione inglese di Phillips, in versione praticamente integrale e usando una modalità classica-

mente televisiva, quella dello sguardo in macchina; sono ripresi in primo piano, senza distrazioni indotte da costumi o posture. La recitazione si estende su immagini evocate dai versi, spesso attualizzate, senza pretesa di ricostruzione storica: del resto, Phillips nota come nel loro progetto televisivo le immagini commentino, più che illustrare. Così, sono fitti i richiami all'immaginario dello spettatore odierno: i campi di sterminio e le manifestazioni di piazza, il traffico della 'selva' urbana, le devastazioni dei bombardamenti, immagini scientifiche e satellitari, papi e leader politici del nostro secolo, con piccoli prelievi da archivi storici ma anche da film di finzione.

Nel commentare le opere novecentesche ispirate a Dante Lucia Battaglia Ricci osserva che «per queste generazioni di artisti illustrare o visualizzare non implica più soltanto un dialogo con il testo di riferimento ma anche, o forse soprattutto, con la tradizione plurisecolare del Dante illustrato e visualizzato, il cui "peso" essi percepiscono appieno...» (2018, p. XX). I riferimenti qui sono fittissimi, anche alla fotografia, al cinema, alla storia dell'arte dal Medioevo al Novecento. Grafie in varie lingue, animazioni, disegni, un proliferare di cornici e di *mises en abyme*, una compresenza di immagini (nel canto VII sedici in uno stesso *frame*). «Così – commenta ancora Lucia Battaglia – uno tra i più strenui esercizi di riscrittura post-moderna finisce per recuperare e riattivare le funzioni del corredo visivo degli antichi manoscritti» (ivi, p. 247, 253). Del resto, lo stesso Phillips aveva esplicitato l'intenzione «di ottenere la ricchezza di un manoscritto miniato combinata con l'immediatezza e l'impatto della prima pagina di un quotidiano» (1990, s.p., trad. mia). Anche la concezione sonora intesse varie componenti. E poi, rispetto a un corredo assai corposo di illustrazioni e 'adattamenti' cinematografici, è dichiarata già nel titolo la parzialità dell'interpretazione: *A TV Dante*, 'un' Dante televisivo, uno dei tanti possibili, nella consapevolezza delle stratificazioni culturali e visive che si sono accumulate nel tempo.

Dieci anni prima di A TV Dante la televisione pubblica ungherese aveva affrontato *l'Inferno* di Dante, a opera di András Rajnai, sceneggiatore e regista, pionieristico video-poeta, fondatore del dipartimento di ricerca elettronica della stessa televisione. Operazione in anticipo rispetto a quasi tutte le altre esperienze europee, sia di sperimentazione televisiva che di video-poesia.

Devo questa scoperta alla ricerca di Júlia Csantavéri, dell'Università ELTE di Budapest, che nella sua relazione al convegno torinese del 2021 (Alovisio, Carluccio, Dagna, 2023) ha mostrato e commentato immagini dal suo *Pokol* (*Inferno*), 56', del 1974. Un «adattamento», così lo definisce Csantavéri, a cui ne sono seguiti altri, di varie opere letterarie, fra cui *Gil-*



Fig. 1 András Rajnai, *Pokol*, 1974, frame. Screenshot da terzi

gamesh e *Gulliver*, e di testi di fantascienza.¹

I versi recitati – commenta Csantavéri – sono pochissimi. [...] Tutta l'attenzione di Rajnai si concentra sulla rappresentazione di questo mondo, sui suoi colori, rumori, fumi, fuochi e forme fantastiche, la cui visione, come in un sogno, non è sottomessa a un rigore stilistico ma è più simile a un collage che si fonda su elementi eclettici: autentiche fantasie di grafica elettronica giocate sull'effetto luminoso, di costruzioni concrete di scenografia e infine di elementi presi dal vero. [...] Per evocare le masse dei peccatori che popolano l'Inferno dantesco il regista optò per un metodo astratto. Affidò l'espressione di questa corallità a un mezzo antico e moderno allo stesso tempo, la danza, commissionando le coreografie all'unica compagnia di danza moderna ungherese di quei tempi. [...] Era convinto che il richiamo dell'antica forza drammatica della danza aiutasse lo spettatore non colto a immedesimarsi nella situazione dei dannati (2023, pp. 139-147).

Rajnai ha creato una scenografia mutevole e colorata (il colore è arrivato alla TV ungherese nel 1974, prima che in Italia) composta da riprese dal vivo, costruzioni reali sulla scena e scenari non reali, ottenuti con effetti video e metamorfosi luminose e con una sperimentazione della tavolozza

¹ Ringrazio Júlia Csantavéri per la corrispondenza che ha fatto seguito al convegno, per il testo della sua relazione di allora e per le immagini che mi ha mandato (e ringrazio Stella Dagna per il contatto).



Fig. 2 András Rajnai, *Pokol*, 1974, frame. Screenshot da terzi

elettronica (o chroma-key), che consente di intarsiare immagini di provenienza diversa, creando uno spazio che oggi definiremmo virtuale.

Come in Greenaway e Phillips, seppure qui in modi assai più visionari e radicali (in particolare per il rapporto col testo e la fluidità delle immagini rispetto all'andamento scandito e ordinato di *A TV Dante*), è evidente la volontà di attrarre un pubblico non necessariamente preparato, facendo appello a una polifonia e a una policromia continue. Nel lavoro di Greenaway e Phillips le sorprese visive attraevano facendo appello anche a linguaggi televisivi noti; nel lavoro ungherese gli attori principali erano noti al grade pubblico, la componente coreografica assume rilievo, l'*Inferno* diventa il protagonista e il testo, benché recitato con fedeltà, è assai ridotto. Ma alcune scelte grafiche e stilistiche, nelle due esperienze televisive, presentano assonanze, come la sottolineatura di elementi geometrici (il cono, la forma a imbuto, i cerchi e i semicerchi), l'uso di una tavolozza dai colori vividi e mutevoli e gli effetti specificamente elettronici.

2. Rarefazioni della videoarte

Se il Dante della televisione innovativa e sperimentale presenta una



Fig. 3 Guy Massaux, *La selva oscura*, 2018, frame. Screenshot da terzi

ricchezza visiva, una folta stratificazione di richiami e riferimenti, un costante ricorso a effetti elettronici, alcune letture più recenti dell'*Inferno* sembrano fare appello, in modi diversi, a una essenzialità di rappresentazione, nella scenografia e nella composizione dell'immagine o nella relazione col testo. Guy Massaux, artista belga (pittore, regista e produttore), per il suo approccio all'*Inferno* di Dante ha affrontato due canti, il XIII e il XXV, i primi di una serie intitolata *Canti d'Inferno*. La recitazione degli attori si svolge in alcune zone della campagna toscana, senza pretesa alcuna di ricostruzione storica: anzi, nella massima sobrietà e rarefazione.

Il video che 'mette in immagini' il canto XIII (*La selva oscura*, 2018, 18') esalta il carattere già metamorfico e particolarmente immaginifico della narrazione, in cui alberi e cespugli incarnano i dannati e parlano. Gli attori instaurano una relazione, quasi una fusione, con i tronchi di un pioppeto (che presentano cortecce con forme simili a occhi, o a una bocca spalancata) in cui lavorano macchine che abbattono gli alberi. Ombre, foglie, giochi di luce e gesti ma nessun effetto elettronico, come se l'estrema elaborazione fosse affidata esclusivamente al suono di una fauna invisibile e varia e a un tessuto di misteriose evocazioni, mentre il testo dantesco viene in parte recitato direttamente dagli attori e in parte riprodotto fuori campo.

Il lavoro di Massaux era partito qualche anno prima dal canto XXV: in questo caso trasformazioni mostruose, col serpente che si muta in uomo e viceversa. Anche questo video, *Il Rifugio* (2015, 20'), ha un andamento rarefatto ed è ambientato nella campagna toscana, in un vecchio podere ormai in rovina. La scenografia 'reale' è quindi il muro scrostato, che diventa come un cielo giottesco, mentre l'attualità è rappresentata dal ru-



Fig. 4. Guy Massaux, *Il Rifugio*, 2015, frame. Screenshot da terzi

more di fondo del traffico di una strada in lontananza. Gli attori intessono un dialogo fra le proprie voci (che recitano i versi del canto) e la voce di Arnolfo Foà – da una vecchia registrazione degli anni Sessanta del Novecento – stretti in un abbraccio che gira su sé stesso creando una sorta di corpo con due teste.

Nei video, il testo è rispettato e recitato integralmente, e l'impianto è performativo-teatrale, pur con evidenti richiami a elementi paesaggistici, naturalistici e architettonici. Tutto è sgombro, essenziale, come a far risuonare meglio la poesia di Dante.

La dimensione performativa, seppure in modo totalmente diverso, risulta fondamentale anche nel lavoro di Ilaria Di Carlo, artista italiana che vive a Berlino, con esperienze di videomaker, di performer e di scenografa.

In dialogo con una architettura reale (ma ricostruita in modi irreali) che si fa metafora del viaggio della *Commedia*, il pluripremiato *The Divine Way* (2018, 15') vede l'autrice stessa, qui in veste di attrice, che intraprende un ossessivo percorso di discesa (ma anche di risalita, a tratti) di una scala, risultato di settanta diverse scalinate di varie epoche, scelte in decine di edifici in Germania sulla base della loro straordinaria bellezza o eccentricità. Afferma Ilaria Di Carlo:

Mi sono ispirata alle illustrazioni dei cerchi dell'inferno di Dante, rappresentati spesso da una scala circolare che scende all'inferno e poi risale verso il cielo in paradiso. La Divina Commedia è una grandiosa metafora del



Fig. 5 Ilaria Di Carlo, *The Divine Way*, 2018, frame. Screenshot da terzi

viaggio della vita e rilancia nella modernità le domande che ci arrovellano, sul “chi sono?”, “qual è il significato della mia vita?”. Il viaggio poetico in cui Dante si inoltra è un vivido ritratto della ricerca umana di verità e senso della vita. Dante si è dibattuto nelle stesse domande prima di arrivare a un momento di visione che lo ha completamente trasformato come persona. Proprio come nella vita, ogni gradino è emozionante, colmo di curiosità e paura ... (Matthei, 2018, trad. mia).

Dal punto di vista degli echi figurativi e simbolici, è evidente il potenziale evocativo della scala in vari ambiti, qui consapevolmente ispirato dal cinema espressionista e sperimentale, da Muybridge a Duchamp a Escher; mentre il diverso rumore dei passi e la loro concitazione sono accompagnati dalla musica (di Demetrio Castellucci), in una rappresentazione spiraliforme e limpida che solo a tratti diviene un vortice astratto e multicolore. Nessuna parola, nessun richiamo ai versi danteschi. La discesa sembra farsi via via – anche musicalmente – più affannosa e inquietante, in una transizione da architetture più classiche a costruzioni industriali e a strutture meno sinuose, per poi ritrovare momenti di silenzio e quasi di mistero. In questo caso, la rarefazione riguarda l'eliminazione radicale della parola e dei personaggi, esaltando un solitario e vertiginoso percorso, insieme vario e ossessivo.

Sono opere, queste della videoarte – come alcune esperienze teatrali e installative ispirate a Dante – che fanno appello a una dimensione performativa: da una ricchezza di personaggi ed effetti si approda a una evocazione rarefatta, essenziale. Il giovane Tommaso Lunardi, nel suo lavoro di esordio (*Ulysses*, 2020, 8') si limita a una lettura di tre terzine del canto di



Fig. 6. Ilaria Di Carlo, *The Divine Way*, 2018, frame. Screenshot da terzi

Ulisse, ossessivamente ripetute da voci diverse, distinte e poi sovrapposte, fra coro e voce sola, con la punteggiatura di scene di odierna quotidianità e vecchie immagini dal film muto *Inferno* (1911), di Giuseppe Berardi e Arturo Busnengo.

3. Installazioni e percorsi virtuali

Dal poema di Dante, insomma, «nasce una cosmogonia teatrale, pluri-linguistica, realistica e, insieme, visionaria, segretamente intermediale e performativa, destinata a rimodularsi a oltranza in un continuum infinito», come sottolinea Vincenzo Trione (2021, p. 630). Questo del resto accade in tante esperienze artistiche attuali oggetto anche dei recenti convegni danteschi, a partire, per l'ambito del video, dalla complessa installazione di Joan Jonas (*Reading Dante*, nelle versioni dal 1976 al 2010) presentata alla 53° Biennale di Venezia nel 2009 (Rusconi, 2021, pp. 542-543).

Giuliana Cunéaz, autrice multimediale il cui lavoro si svolge in dialogo (fra materico e digitale) con arti e scienze, dalla scultura al video, è stata fra gli artisti internazionali scelti per entrare in dialogo con le collezioni del Museo Puskin di Mosca per una mostra svoltasi fra la fine del 2020 e gli inizi del 2021. La sua videoinstallazione *Quantum vacuum*, 2005, si ispira all'inferno dantesco rappresentato nell'affresco di Giovanni Da Modena, 1410 (Basilica di San Petronio, Bologna) e raffigura un personaggio «calato nel sistema magico della vita che naviga nel grande vuoto quantico pieno di particelle vorticanti confrontandosi con avvenimenti che

talvolta possono apparire violenti, talvolta persino ludici» (Cunéaz, s.d.). Mentre, sempre nell'ambito dei richiami alla tradizione figurativa, si ispira alle illustrazioni dantesche di Amos Nattini (fra la fine degli anni Venti e l'inizio degli anni Quaranta del Novecento), animandole con elaborazioni digitali, la videoinstallazione di Rino Stefano Tagliafierro *La Divina Commedia* (2021, 6'42") per i Musei Civici del Castello Visconteo, Pavia.

Nello spettacolo con regia di Fabrizio Pallara (sua anche la drammaturgia, con Roberta Ortolano) *Nel mezzo dell'Inferno* (Teatro stabile di innovazione del Friuli-Venezia Giulia, 2021, 35') le attuali tecnologie del virtuale consentono esperienze in cui è lo spettatore-visitatore-esploratore a divenire protagonista di un viaggio, in questo caso il viaggio dantesco, grazie a un visore che consente un percorso simulato ed evocativo dell'*Inferno*:

In questo progetto teatrale ed esperienziale si è scelto l'uso della tecnologia della Realtà Virtuale Immersiva, coniugata a una progettazione architettonica dello spazio e del suono in 3D, al fine di porre il pubblico a contatto con la totalità di una dimensione fantastica, che non vuole sostituirsi a quella reale, ma restare a questa interconnessa [...]. Indossati i visori, uno ad uno gli spettatori saranno accompagnati oltre il muro che separa l'aldilà dall'aldilà e lasciati al loro viaggio. La prima parte del quale sarà uguale per tutti, mentre la seconda condurrà casualmente gli spettatori in tre luoghi selezionati tra gli ambienti infernali per ricondurli poi nuovamente ad un comune finale. L'esperienza resta dunque replicabile e in sé stessa aperta... (Pallara, Ortolano, s.d.).

Possiamo definire lo spettacolo anche come esperienza multimediale, per la compresenza della dimensione teatrale – che prevede anche la musica, e un prologo prima dell'uso dei visori -, di un attore reale (il fruitore stesso che compie il viaggio) e di visioni immaginifiche e fantastiche al confine con la videoarte, frutto di elaborazioni e di effetti digitali. Il tutto anche in dialogo consapevole con i linguaggi e i media del nostro tempo, con gli effetti di sinestesia e immersività, con l'intento di raggiungere ragazzi e ragazze e non solo un pubblico adulto. Tuttora, nel 2024, *Nel mezzo dell'Inferno* continua il suo tour in teatri e scuole di varie regioni italiane.

Traduzioni visive (e audiovisive), adattamenti, 'disletture', riletture di riletture, che si muovono fra sovrabbondanza di stratificazioni e sobrietà visiva e sonora, libera ispirazione, citazione esplicita. Oscillando vagamente (per tornare alla distinzione evocata all'inizio di questo testo) fra storia prima e storia seconda, con un andirivieni fra la metafora e il senso del viaggio e le storie dei personaggi, coinvolgimento e distanziamento, fedeltà al testo e sua elusione. Con una costante, in queste esperienze così diverse di televisione innovativa e videoarte: rifuggire ogni realismo e mimetismo, raccogliendo la potente visionarietà del poema in derive verso il fantastico (aiutate da un uso estremamente creativo degli effetti elettronici e digitali), fino a momenti di astrazione. Percorsi che sfuggono ai generi e alle classificazioni, impegnati in attualizzazioni a partire da opere

figurative, da interpretazioni, da stratificazioni di senso; percorsi che azzerano la parola, la rielaborano; citano film e stilemi televisivi; ibridano il video col teatro e la danza; estrapolano dal poema singoli elementi. E rispondono con gli attuali strumenti dell'immagine e del suono al richiamo della Commedia alla potenza dello sguardo e del sentire, facendo vivere nell'oggi, anche in questi echi, gli effetti del poema dantesco.

Bibliografia

A TV Dante, Dir. Peter Greenaway, Tom Phillips, BBC, 1984-1989, serie tv.

ALOVISIO S., CARLUCCIO G., DAGNA S. (a cura di) (2023), *Schermi oscuri. L'Inferno dantesco nel cinema e nei media audiovisivi*, Quaderni La Valle dell'Eden, n.1, Torino, Rosenberg & Sellier.

BATTAGLIA RICCI L. (2018), *Dante per immagini. Dalle miniature trecentesche ai giorni nostri*, Torino, Einaudi.

BOLZONI L. (a cura di) (2021), *La Commedia di Dante nello specchio delle immagini*, Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, Treccani.

CSANTAVÉRI J., *Personaggi e colori. Due rappresentazioni dell'Inferno di Dante nell'Ungheria del regime socialista*, in S. Alovizio, G. Carluccio, S. Dagna (a cura di) (2023), *Schermi oscuri*.

Il Rifugio, Dir. Guy Massaux, 2015, video.

CUNÉAZ G. (s.d.), *Quantum-vacuum*, <<https://www.giulianacuneaz.com/progetto/quantum-vacuum/>> [accessed 11 March 2024].

Inferno, Dir. Giuseppe Berardi e Arturo Busnengo, Helios film, 1911, film.

La Divina Commedia, Dir. Rino Stefano Tagliafierro, 2021, videoinstallazione.

La selva oscura, Dir. Guy Massaux, 2018, video.

L'Inferno dantesco nel cinema e nei media audiovisivi, Quaderni La Valle dell'Eden, n.1, Torino, Rosenberg & Sellier, pp. 139-147.

MATTHEI D., *Sechs Fragen an Ilaria Di Carlo*, «Testkammer», 2018, <<https://testkammer.com/2019/07/08/sechs-fragen-an-ilaria-di-carlo/>> [accessed 11 March 2024].

Nel mezzo dell'Inferno, Dir. Fabrizio Pallara, Dramm. Roberta Ortolano, 2021, spettacolo multimediale.

NOGUEZ D. (1999), *Eloge du cinéma expérimental*, Paris, Editions Paris Expérimental.

Pallara F., Ortolano R. (s.d.), *Nel mezzo dell'Inferno*, <<https://www.cssu-dine.it/produzioni/1308/nel-mezzo-dell-inferno>> [accessed 11 March 2024].

PHILLIPS T. (1990), *Postscript*, in Id., *A TV Dante, directed by Tom Phillips, Peter Greenaway. Notes and commentaries by Tom Phillips*, London, Channel 4 Television in association with the Talfourd Press.

Pokol, Dir. Júlia Csantavéri, 1974, film tv.

Quantum vacuum, Dir. Giuliana Cunéaz, 2005, videoinstallazione.

Reading Dante, Dir. Joan Jonas, 1976-2010, videoinstallazione.

The Divine Way, Dir. Ilaria Di Carlo, 2018, video.

Rusconi P. (2021), *Dante e gli artisti del '900. Percorsi di ricezione e casi esemplari*, in L. Bolzoni, *La Commedia di Dante nello specchio delle immagini*, Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma, pp. 535-567.

TRIONE V. (2021), *Disletture dantesche. Federico Fellini e la Commedia*, in L. Bolzoni (a cura di), *La Commedia di Dante nello specchio delle immagini*, Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma, p. 629-661.

Ulysses, Dir. Tommaso Lunardi, 2020, video.