L'Inferno di Dante Alighieri nell'era digitale

Cosa rimane del poema originale nel gioco Dante's Inferno?



Dante's Inferno. Electronic Arts.

Myrthe Iannella

Numero di matricola: 3888592

Tesi di Laurea BA Italiaanse taal & cultuur

Relatore: Dr. R. Speelman

Inleverdatum: 30-06-2016

"Un classico è un libro che non ha mai finito di dire quel che ha da dire." ¹ Italo Calvino

¹ Calvino, I. 1995. Pg. 7.

Indice

Introduzione		
1. Lo	ı trama	7
	Il prologo	7
	Le porte dell'Inferno	8
	Primo cerchio	8
	Secondo cerchio	8
	Terzo cerchio	9
	Quarto cerchio	9
	Quinto cerchio	9
	Sesto cerchio/ settimo cerchio	9
	Ottavo cerchio	10
	Nono cerchio	10
1.1	Pensieri e domande sulla trama	11
2.	I personaggi	12
2.1	Dante	12
2.2	Beatrice	14
2.3	Virgilio	16
2.4	Alighiero di Bellincione	16
2.5	Lucifero	17
2.6	Altri personaggi	18
3.	Il disegno dell'Inferno	21
4.	La traduzione utilizzata	23
<i>5.</i>	Religione e Stato (L'Italia/ Firenze)	25
6.	Conclusione	27
7.	Bibliografia	28
8.	Appendice 1 – L'intervista con Jonathan Knight	29
9.	Appendice 2 - I sei registi con cinque squadre d'animazione	<i>32</i>
<i>10.</i>	Appendice 3 - Beatrice	34
11.	Appendice 4 - Cerbero	35
<i>12.</i>	Appendice 5 - Riassunto in Neerlandese	36

Introduzione

Dante Alighieri ha catturato e continua a catturare l'immaginazione con il suo capolavoro *La Divina Commedia* (1304-1321) e non solo sulla carta; il lavoro del Sommo Poeta ha avuto un impatto duraturo anche su tutti i media. Hanno girato film, scritto libri, e sviluppato giochi basati sul lavoro di Dante. Nel 2010 è stato rilasciato un videogioco in stile avventura dinamica che porta il nome di *Dante's Inferno* (uscito presso Visceral Games). La questione che si pone adesso è: fino a che punto i messaggi della poema originale vengono compresi quando si gioca a questo gioco? Secondo l'editore Electronic Arts il gioco è '[...]based on part one of the medieval epic poem, The Divine Comedy, commonly referred to as Dante's Inferno, by Dante Alighieri.'²

L'industria dei videogiochi è cresciuta enormemente negli ultimi anni³. Soprattutto i giovani giocano tanto⁴, quindi è un mezzo fantastico per introdurre le persone alle opere letterarie. Purtroppo, le opere che vengono tradotte sono sempre le stesse, ossia *Alice in Wonderland, The Lord of The Rings* o *Harry Potter*. Una cosa che quasi tutti i predecessori hanno in comune, è il fatto che tutti vengono classificati come letteratura *crossover* inglese⁵. Un videogioco basato sull'Inferno di Dante è quindi quasi unico. C'è una nuova generazione di ragazzi che hanno giocato ai videogiochi quotidianamente: cosa arriva loro dei messaggi originali di Dante?

Tante ricerche su Dante sono limitate a intuizioni circa il suo lavoro, alla sua influenza su altri scrittori e a come egli condiziona il linguaggio e la religione. Ad esempio, negli ultimi dieci anni, i famosi dantisti Lino Pertile e Luca Azzetta hanno scritto libri che vanno più in profondità delle opere di Dante stesso. L'anno scorso Pertile ha collaborato con Zygmunt G. Barański sul libro Dante in Context⁶, un libro che mette insieme saggi interdisciplinari da importanti studiosi internazionali in un quadro completo del contesto storico, culturale e intellettuale in cui Dante visse e lavorò. In questo modo, al lettore viene dato un quadro chiaro e affidabile di come era la vita per Dante come poeta e intellettuale nell'Italia nel tardo Medioevo. Lo scorso anno, Luca Gazzetta ha consegnato un contributo al libro Dante e la sua eredità a Ravenna nel Trecento, in cui diversi specialisti discutono l'impatto culturale che Dante Alighieri aveva sulla cultura di Ravenna nel XIV secolo. Azzetta ha scritto il capitolo Ad intelligenza della presente Comedia...; I primi esegeti di fronte al «poema sacro», e discute di quanto le persone in realtà fossero a conoscenza dei personaggi che Dante ha utilizzato, perché nella Commedia Dante usa molti personaggi, tra cui alcuni dei classici antichi e della

2

² Vedi sito web: EA.com – Dante's Inferno, http://www.ea.com/dantes-inferno

³ Vedi sito web: http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=902&cms_pk=2459

⁴ Vedi sito web: http://www.repubblica.it/2005/i/sezioni/scienza_e_tecnologia/videogiochi/videogiochi-moige/videogiochi-moige.html

⁵ Falconer, R., 2004. p.p. 556-575.

⁶ Barański, Z & Pertile L., 2015.

Bibbia. Questa letteratura copre un arco di tempo di qualche migliaio di anni da Adamo al grande poeta stesso. Ci sono stati anche molti luoghi geografici e invenzioni linguistiche; ogni lettore deve tenere conto di tutto questo. Azzetta approfondisce l'ipotesi che si può supporre correttamente che Dante avesse previsto l'avvento dei commenti nei margini della sua poesia⁷. Marco Santagata ha pubblicato nel 2012 un libro sulla vita di Dante, intitolato: *Dante. Il romanzo della sua vita*. Questo libro racconta di nuovo la vita di Dante, ma questa volta incontriamo un Dante molto umano. Si può dire che non ci sia ancora quasi nessuna ricerca su Dante e sulla sua influenza sull' età moderna, mentre vengono creati molti nuovi libri, film e altri media ispirati dalle sue opere.

Lo stesso, Marco Santagata ha scritto nel 2015 *Come donna innamorata*, un romanzo che descrive come la vita e la poesia di Dante siano cambiate completamente dopo la morte di Beatrice, la sua musa. Questo libro è stato uno dei cinque finalisti del Premio Strega 2015, il premio letterario italiano più prestigioso⁸. Oggi, vi è un'abbondanza di letteratura in cui Dante ha un ruolo, ma sono quasi sempre ruoli falsi, con cui voglio dire, non basati su ricerche scientifiche. Nel libro *Inferno*, Dan Brown si limiterà a qualche breve accenno, ma alla fine Dante non ha molto da fare con la trama. Fra altri libri dedicati a Dante 'detective', Giulio Leoni con *La Sindone del diavolo* ha scritto qualcosa che sembrava una storia perduta della vita di Dante, sotto forma di giallo; Francesco Fioretti con *La Selva oscura* ha composto su uno scrittore che è così ossessionato dai versi di Dante che egli stesso decide di riscrivere *La Commedia*. Per i giovani c'è anche il film *La solita Commedia: Inferno* - una commedia creata con scene girate dai personaggi ricorrenti dei 'I Soliti Idioti' – in cui Dante è rispedito sulla terra da Dio ancora una volta per stabilire i nuovi peccati dell'umanità; così, il primo cerchio non è più il limbo, ma 'Il bar alle otto di mattina'.

Poiché i giochi ormai raggiungono così tante persone, soprattutto giovani, sembra assolutamente importante indagare su come Dante appaia alle nuove generazioni. Per raggiungere questo scopo esaminerò questo materiale, vale a dire il gioco stesso, e lo farò concentrandomi sulla narrazione e sui personaggi del gioco, con l'aiuto di alcuni capitoli dal libro di Clara Fernández-Vara⁹. Utilizzerò anche di tanto in tanto il corrispondente film d'animazione – questo *straight-to-DVD* film che accompagna il gioco mostrando una storia un po' più elaborato rispetto al gioco – ma lo utilizzerò solo quando l'animazione fornisce ulteriori informazioni. Ho avuto l'occasione di intervistare il produttore del gioco, Jonathan Knight, facendogli domande elaborate durante l'analisi del materiale. Spero di analizzare quali meccanismi di semplificazione sono stati utilizzati per la storia, come gli sfondi si

⁷ Azzetta L., 2015

⁸ Vedi sito web : http://premiostrega.it/PS/2015-libri/

⁹ Fernández-Vara. C.. 2015.

ispirano alle descrizioni di Dante e ciò che resta dell'immutabilità delle leggi dell'*Inferno*. Tenterò anche di interpretare il modo in cui il giocatore potrà trarre i messaggi originali della *Divina Commedia*, come il gioco vede l'Italia, o l'istituzione della Chiesa Cattolica. Per evitare confusione, voglio distinguere fra le tre 'diverse versioni' di Dante di cui vi sto parlando: Dante-scrittore è Dante Alighieri (1265-1321), autore della *Divina Commedia*, il poeta, scrittore e politico da Firenze; Dante-personaggio è il personaggio nella *Divina Commedia* di Dante; Dante- protagonista è la versione controllabile di Dante nel gioco *Dante's Inferno*.

1. La trama

Gli eventi del gioco sono utilizzati come una serie di pietre miliari o come una specifica sequenza di azioni che permette al giocatore di passare attraverso il gioco. Questo si chiama *embedded storytelling*¹⁰: non è un mondo aperto dove è possibile scegliere dove si può andare. Si passa attraverso tutti i cerchi dell'inferno come il personaggio di Dante, nell'ordine che Dante-scrittore ha descritto. Con il protagonista Dante iniziamo la discesa all'inferno, e nel frattempo vedremo filmati brevi non interattivi - i cosiddetti cutscenes - che guidano la storia. I cerchi sono quasi gli stessi della *Commedia*, la storia assolutamente non è così. La storia parla però ancora d' amore, e dell'affrontare i propri errori.

In genere si incontrano nel gioco gli stessi personaggi che nel poema. C'è solo un vero e proprio personaggio inventato, Francesco Portinari, il fratello di Beatrice nel gioco. A molti personaggi è stata data una diversa interpretazione: Cleopatra è il sovrano del secondo cerchio, dove soffrono i lussuriosi, e incontriamo il padre di Dante nella storia, soprattutto nel quarto cerchio dell'inferno. Il cambiamento principale è che in questo gioco Dante è un crociato nella Terza Crociata, e che Beatrice è la fidanzata di Dante, nonostante Beatrice e Dante nella vita reale, che si sappia, si siano incontrati brevemente solo due volte. Il personaggio Dante non è molto affascinante in questo gioco.

Il prologo

Questa storia inizia con un flashback della vita di Dante-protagonista prima dell'inizio del gioco. Ci troviamo ad Acri nel 1191, quattro anni dopo l'assedio di Gerusalemme, l'evento che fu il catalizzatore della terza crociata. Dante ottiene da re Riccardo I d'Inghilterra il compito di tenere d'occhio i Saraceni prigionieri di guerra, insieme al fratello di Beatrice, Francesco. Così il re può condurre negoziati con Saladino su una reliquia.

Dante-protagonista, però, non ha pazienza o simpatia per gli infedeli, e molti dei Saraceni saranno uccisi da Dante. Poi, lui verrà incaricato di ottenere la reliquia ordinata dal re. Durante questa missione, Dante viene pugnalato alla schiena da un assassino. La Morte appare e lo punisce con la dannazione eterna per i suoi peccati. Dante però non ne vuole sapere e giura di redimersi. Dante afferra la falce della morte e la sconfigge con la sua stessa arma. Dopo tutto ciò Dante torna a casa, ma non prima di aver cucito un nastro scarlatto sul petto, sul quale sono raffigurati tutti i suoi peccati.

Tornato a Firenze, Dante ritrova sia Beatrice sia suo padre uccisi; non sa né perché né da chi. L'anima di Beatrice appare al suo amato, ma è risucchiata attraverso il buio da un'ombra nebbiosa. Dante non immagina che questa ombra nebbiosa è una manifestazione di

7

¹⁰ Fernández-Vara. C., 2015. Pg. 107.

Lucifero. Dante corre verso una chiesa dove l'anima di Beatrice appare ancora una volta: lei gli chiede perché l'abbia ingannata, ma Dante non sembra capire nulla di quello che sta succedendo. Una volta che lei è andata via, Dante afferra la croce che Beatrice gli ha affidato.

Poi in un flashback vediamo come Dante, con la croce in mano, giura fedeltà a Beatrice e promise di non arrendersi ai piaceri della carne. Vediamo anche come un vescovo assolva da tutti i peccati i soldati che parteciparono alla crociata, compresi i peccati che potranno ancora commettere. Dopo questo flashback la terra si aprì sotto di lui e Dante scese fino alle porte dell'inferno.

Le porte dell'inferno

Una volta arrivato alle porte dell'inferno, Dante incontra Virgilio. Virgilio guiderà Dante su richiesta di Beatrice e in cambio lei metterà una buona parola per lui nel Paradiso quando arriverà. Quando Dante passa attraverso le porte, l'ombra già incontrata e Beatrice riappaiono. Dante inizia a sospettare che l'ombra sia Lucifero e gli chiede il motivo per cui ha preso Beatrice. Lucifero risponde: 'You don't deserve such a faithful, pious young lady.'

Primo cerchio

Quando Dante vuole andare nel primo cerchio, il Limbo, vediamo un altro flashback in cui egli promette a Beatrice che proteggerà suo fratello. Poi vediamo come Dante e Francesco ricevono l'ordine di custodire tre mila Saraceni, i prigionieri di guerra, perché re Riccardo I vuole usarli come merce di scambio per una reliquia. Dante dice che sia ridicolo che il re voglia negoziare con i tali individui. Poi improvvisamente appare una donna saracena, che gli offre 'consolazione' in cambio del rilascio di suo fratello che è uno dei prigionieri. Dante cerca di resisterle dicendole che ha una fidanzata a Firenze, ma alla fine cede e Dante va con lei.

Secondo cerchio

Nel secondo cerchio, Lussuria, Lucifero rivela a Beatrice che Dante ha rotto la sua promessa di esserle fedele con una donna ad Acri in cambio di salvare la vita di suo fratello.

Terzo cerchio

Nel terzo cerchio, Gola, Lucifero mostra a Dante come Beatrice e suo padre sono stati uccisi da un assassino ad Acri. Ora diventa anche chiaro che il fratello della donna ad Acri è suo marito e l'assassino era in realtà in cerca di vendetta.

Quarto cerchio

Dante poi incontra l'anima malformata di suo padre Alighieri nel quarto cerchio, Avidità. Alighiero non era un uomo piacevole nella sua vita e nell'inferno Lucifero gli promette mille anni di libertà dalla tortura e montagne d'oro qualora uccidesse il proprio figlio. Dante finalmente sconfigge l'ombra che un tempo era Alighieri e lo assolve.

Quinto cerchio

Nel quinto cerchio, Rabbia, Lucifero riappare con Beatrice che ha il cuore spezzato dal tradimento di Dante. Volontariamente dà se stessa a Lucifero mangiando il frutto proibito, il melograno, ovvero i semi del melograno. Come risultato, Beatrice perde la sua fede e si trasforma in compagna di Lucifero. Determinato a salvare Beatrice, Dante va avanti senza fretta nella città chiamata Dite.

Sesto cerchio/ settimo cerchio

Dante procede attraverso il sesto cerchio, Eresia, e incontra un numero sempre crescente di creature demoniache che cercheranno di fermarlo. Arrivato nel settimo cerchio, Violenza, Dante vede nella foresta dei suicidi improvvisamente sua madre Bella. Gli è stato detto quando era piccolo che sua madre era morta per una grave malattia, ma in realtà lei si è impiccata a causa della crudeltà del marito. Dante è furioso e profondamente rattristato quando sente questo e le concede l'assoluzione.

Dante continua la sua strada attraverso il settimo cerchio in cui incontra il suo vecchio compagno e futuro cognato Francesco Portinari; ora è una versione orrendamente mutilata di se stesso che vuole vendicarsi di Dante. Francesco è stato condannato a morte durante la crociata dopo essersi preso la colpa per il massacro che Dante aveva fatto ai prigionieri di guerra.

Le tre spade che spuntano dalla schiena di Francesco sono una metafora di ciò che Dante gli aveva fatto: l'aveva tradito. Dopo aver sconfitto Francesco, Dante gli dà l'assoluzione e scende nell'ottavo cerchio, Frode.

Ottavo cerchio

Prima che Dante possa arrivare da Lucifero, Beatrice gli fa subire le dieci sfide delle Malebolge. Durante ogni fase appaiono diversi truffatori, da ladri comuni a papi fuorvianti. All'ingresso del nono e ultimo cerchio, Tradimento, Dante dice a Beatrice di aver affrontato tutti i suoi peccati. Beatrice gli ricorda che ha massacrato i prigionieri saraceni per rabbia e che Francesco, suo fratello, è morto per aver preso la colpa di questo oltraggio. Dante si rende conto di aver peccato così tanto da non poter essere salvato. Dante ammette che il

suo posto è all'inferno e chiede a Beatrice di perdonarlo. Dante le dice che il di lei posto è in Paradiso e vuole assolverla con la sua croce. Dopo questo ultimo sacrificio per amore, e alla vista della sua vecchia croce, la sua trasformazione è annullata e Beatrice ritorna la vecchia se stessa. In quel momento, l'Arcangelo Gabriele scende dal cielo e porta via l'anima di Beatrice. Gabriele promette che Dante la vedrà di nuovo e che la sua salvezza è vicina.

Nono cerchio

Dante prosegue la sua strada attraverso un regno di ghiaccio, Tradimento, arrivando al lago ghiacciato dove finalmente si confronta con Lucifero in persona. Lucifero è un enorme demone a tre teste incatenato all'interno del lago ghiacciato. Per sconfiggere il demone, Dante distrugge un certo numero di grandi catene per andare avanti: erano le catene di Giudecca che tenevano prigioniero Lucifero nel corpo del gigante a tre teste e immerso nel ghiaccio fino alla cintola. Lucifero ammette di aver utilizzato Beatrice come esca cosicché Dante avrebbe rotto le catene e lo avrebbe liberato. Lucifero viene fuori dal mostro gigante nella sua vera forma, una creatura simile a un satiro, e combatte con Dante. Lucifero minaccia di rovesciare Dio e il Paradiso ora che è stato liberato e mostra un po' della storia di Dante e di colui che lo ha pugnalato alla schiena ad Acri. Dante è scioccato quando si rende conto che è morto ad Acri e quindi non può abbandonare l'inferno, questo è, dopo tutto, ciò che Dio ha dichiarato proibito. Dante, però, ha dato l'assoluzione a molte anime durante le prove e tutte queste anime insieme possono dare l'assoluzione a Dante e imprigionare Lucifero di nuovo nel ghiaccio. A questo punto vediamo che la telecamera viene direzionata giù lentamente verso i piedi di Dante, e quando arriva l'immagine dell'uomo gira di centottanta gradi. Dante, senza armatura, è completamente nudo e in una posizione indeterminata vede che l'anima di Beatrice lo aspetta in Paradiso. Beatrice lo solleva, e Dante si ritrova ai piedi del monte del Purgatorio. Il nastro cremisi sul suo petto è nero e bruciato. Dante strappa il nastro con i peccati dal suo petto, che cade a pezzi e prende la forma di un serpente che scivola via, ma si sente la risata di Lucifero, lasciandoci immaginare che non è ancora veramente sconfitto.

Pensieri e domande sulla trama

Ovviamente ci sono molti elementi mancanti rispetto al poema originale, ma ho discusso solo i punti salienti della trama per mostrare in modo chiaro le modifiche. Oltre questa storia ci sono certamente più elementi provenienti dall'*Inferno* quando si controlla il proprio personaggio, Dante.

In primo luogo, vi è un cambiamento interno ed esterno del personaggio di Dante: ora è un crociato in un periodo di tempo diverso. Questo evoca ricordi di Cacciaguida, avo paterno dello scrittore Dante, che era un crociato morto in Terra Santa. Quando ho chiesto a Jonathan Knight del cambiamento del personaggio, ha risposto quanto segue: '[...] the writer Will Rokos [...] was looking to give Dante a real troubled past, and so he cast him as a crusader returning from the wars having committed horrible crimes. It was a pretty big departure from history, but it allowed us to dive into a variety of different sins that we could explore narratively as Dante journeys through Hell.'11

Una cosa che ha attirato la mia attenzione è stata che Dante-protagonista inizialmente non sapesse di essere morto, soprattutto perché i demoni continuavano a parlare di lui come se fosse un mortale. Nel gioco, Caronte dice a Dante: 'You there, stand aside from those that are dead'. Con 'those that are dead' Caronte intende le anime delle persone che hanno già perso la vita. Nell'animazione la conversazione diventa ancora più elaborata quando Dante dice a Caronte: 'My soul to save Beatrice!', al che Caronte risponde: 'Your soul belongs to us already, mortal.' Nella *Divina Commedia* Dante-personaggio in realtà non aveva un posto nell'inferno, ma in questo caso (per non fargli sospettare che fosse morto) Dante-protagonista è stato avvicinato allo stesso modo da Caronte, ad esempio, come nel poema originale. ¹² Knight ha detto quanto segue riguardo questa scelta: 'I would say that it's all a big ruse designed by Satan, to make Dante think he's really still alive, so that he doesn't give up, and keeps fighting.'¹³

Quando Beatrice mangiava i semi del melograno mi ha ricordato la storia di Persefone. Secondo Knight questo può essere confermato: 'We were taking liberties with the idea that Satan had taken Beatrice prisoner, so I wanted to draw that parallel. Persephone is kidnapped by Hades, and she eats six pomegranate seeds, condemning her to spend six months of the year in the underworld.'¹⁴

¹¹ Intervista, vedi appendice 1

¹² Dante, Inf. III, 88-89

¹³ Intervista, vedi appendice 1

¹⁴ Intervista, vedi appendice 1

2. I personaggi

Dopo la trama, procederò con l'analizzare i personaggi per vedere cosa hanno in comune con i loro omonimi del poema originale. I personaggi del gioco sono importanti, perché il giocatore sperimenta la storia attraverso loro e con loro. Ho analizzato sia per similitudini nell'esteriorità che per similitudini nella personalità dei personaggi.

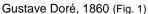
2.1 Dante

Dante-protagonista è l'unico personaggio nel gioco che si può controllare. Inizio dalle somiglianze esteriori tra Dante-scrittore e Dante-protagonista. Per una descrizione fisica di Dante Alighieri, mi baso su Giovanni Boccaccio che una volta ha descritto Dante-scrittore nel suo *Trattatello in laude di Dante*. Ho scelto questo perché a mio parere lo scrittore Dante e il personaggio Dante non sono molto diversi nella *Divina Commedia*. Il personaggio di Dante sembra quasi lo stesso dello scrittore Dante sulle immagini e dipinti, ed esprime per lo più la stessa opinione dello scrittore stesso. Dante descritto da Boccaccio:

[...] d'onestissimi panni sempre vestito in quell'abito che era alla sua maturità convenevole. Il suo volto fu lungo, e il naso aquilino, e gli occhi anzi grossi che piccioli, le mascelle grandi, e dal labbro di sotto era quel di sopra avanzato; e il colore era bruno, e i capelli e la barba spessi, neri e crespi, e sempre nella faccia malinconico e pensoso.

A parte forse la barba, questo deve essere il Dante che tutti immaginano quando sentono il suo nome. Sia Botticelli (fig. 2) sia Dore (fig. 1) lo hanno raffigurato così, e con loro molti altri.







Sandro Botticelli, 1495 (Fig.2)



Luca Signorelli, 1485-1490 (Fig.3)

Se poi guardiamo il Dante del gioco, notiamo subito una grande differenza. Invece di un poeta fiorentino, con una lunga veste rossa e una cuffia rossa, il personaggio Dante nel gioco è un crociato. All'inizio del gioco è vestito con gli abiti tradizionali indossati dai cavalieri

-

¹⁵ Boccaccio, 1974.

templari, il che è un po' strano, perché nel gioco è un templare regolare e non ha nulla a che fare con l'ordine templare. Sulla via del ritorno dalle crociate toglie i vestiti e cuce un nastro cremisi a forma di croce sul petto. Questo nastro rappresenta gli eventi e i peccati del suo passato ed è l'inizio del suo pentimento. Egli è raffigurato come un uomo atletico muscoloso.

Ha capelli corti castani e la corona di spine metalliche che è molto simile ad una corona d'alloro (fig.4). La corona di alloro viene mantenuta, il colore rosso forse, ma il resto sembra un'interpretazione completamente nuova.



Dante in Dante's Inferno, Electronic Arts (Fig.4)

Il cambiamento profondo nella presentazione è comprensibile dal punto di vista dei creatori del gioco. Perché Dante-protagonista deve combattere attraverso l'inferno, avevano bisogno di fare di lui un invincibile eroe d'azione. Tornerò più avanti sul tema delle modifiche.

Nel tempo Dante è rappresentato in sei modi diversi, vale a dire: cambiano le pettinature, proporzioni del corpo e armature. Questo perché sei registi con cinque squadre d'animazione diverse hanno lavorato sul film d'animazione d'accompagnamento, il che significa che il film cambia di stile d'animazione circa ogni quindici - venti minuti. A volte questo è stato fonte di confusione se si considera che Dante e le altre figure principali cambiano così drasticamente e non si pensa a loro come a personaggi già esistenti.

Nel gioco si può scegliere di fare solo scelte con una mente oscura condannando le anime, oppure si possono assolvere le anime dannate e fare le scelte giuste, o invece combinare i

¹⁶ Vedi appendice 2

due stili di gioco. Per ogni scelta si ottengono punti che si possono spendere di nuovo per rafforzare le armi. Anche se Dante-personaggio reagisce ai residenti dell'inferno positivamente e a volte anche con pietà o tende a perdere le staffe, Dante-personaggio non ha poteri speciali per concedere alle anime l'assoluzione o la dannazione. (Dante-scrittore ovviamente ha avuto questo privilegio durante la scrittura della poesia, ha messo persone nell'inferno che non erano ancora morte.) Queste scelte, che sono molto basali¹⁷ e riducono il senso morale ad un sistema trasparente,¹⁸ tuttavia, si verificano regolarmente nei giochi. Questo è stato probabilmente una deviazione necessaria dal poema originale per coinvolgere i giocatori nella storia, consentendo loro di fare le proprie scelte. Ma Dante è quasi interamente incapace di intraprendere qualsiasi azione per cambiare gli eventi nella *Divina Commedia*, si tratta di un cambiamento dentro di Dante quando viene mostrato queste cose e ha queste esperienze. Rendendolo in grado di interagire è un affronto agli insegnamenti di Dante. Il punto è che Dante può solo osservare e non ha questo potere, solo Dio ha questo potere.

2.2 Beatrice

Nella poesia, è Beatrice che salva Dante, nel gioco è il contrario e Beatrice è solo la principessa incapace di essere salvata dalle mani di Lucifero. Nella Divina Commedia Beatrice si dispiaceva per Dante dal cielo, così chiede il permesso di guidarlo in un viaggio spirituale, ma lei lo guiderà fisicamente solo in Paradiso; in Inferno e Purgatorio è Virgilio che guida Dante come è stato richiesto da Beatrice. Lei stessa, fisicamente, (quasi) non ha parte nell'Inferno. Il mio primo sospetto era che le avessero dato un ruolo così importante in modo da poter fare un gioco arrotondato, senza riferimento ad una seconda e terza parte. Ma nel gioco stesso ci sono riferimenti ad altre parti della Commedia. Così dice Lucifero alla fine, sperando di essere in grado di concludere un accordo con Dante: 'Together, we will rule the three kingdoms of the afterlife!' Questi tre regni sono probabilmente l'inferno, il purgatorio e il paradiso. Alla fine del gioco si leggono le parole 'To be continued...' e questo mi fa sospettare che ci fossero dei piani per fare adattamenti videoludici di tutte e tre le cantiche della Divina Commedia ma non riuscivo, tuttavia, a trovare voci su un possibile séguito. Quello che più colpisce nel gioco del ruolo di Beatrice è stato il gran numero di momenti in cui si possono vedere varie parti del suo corpo nudo perché non si associano queste due immagini tra loro; in un primo momento non sembrava appropriata perché c'è una certa immagine di lei che è dettata dai numerosi dipinti del 19° secolo che le sono stati fatti. Anche le poesie della Vita Nuova danno un quadro diverso. Beatrice era 'la donna angelicata' delle

=

¹⁷ Melenson, J. 2010. Pg. 59.

¹⁸ Fernández-Vara, C., 2015. Pg. 162.

poesie come *Tanto gentile e tanto onesta pare*. Anche dopo la sua morte, Dante continua a scrivere su di lei in quel modo. Lei è raggiante ma umile. Nella *Commedia* Dante ne ha fatto il simbolo della teologia che contribuisce ad una immagine di lei piuttosto casta.



Beatrice tradizionale e come Regina dell'Inferno. EA. (Fig.

D'altra parte, ho pensato all'arte della pittura, nel dipinto chiamato *Calunnia* di Sandro Botticelli la 'nuda verità' è raffigurata ed è ovviamente nuda perché lei non ha bisogno di nascondersi²⁰. Venere, la dea dell'amore, è spesso raffigurata nuda e in questo caso la nudità è sinonimo di purezza. Ma questa tendenza al nudo artistico è venuta solo dopo la morte di Dante, intorno al 1475, quando gli artisti hanno iniziato a basarsi sulle statue degli antichi greci e romani ed i classici: fino a quel momento c'era solo arte medievale basata su motivi religiosi²¹. Giotto, un contemporaneo di Dante, così ha dipinto i sette vizi e le sette virtù intorno al 1303-1305. Beatrice simboleggia la fede nel poema originale, ma La Fede (Fides) per esempio, in un affresco di Giotto, era tutt'altro che nuda.²² Possiamo vedere solo la testa, il collo e le mani, il resto del corpo è coperto. Dato il fatto che i creatori del gioco hanno deciso che la storia si svolge verso la fine del XII secolo, in ogni caso la storia inizia nel periodo della terza crociata, una possibile teoria di un Beatrice allegorica diventa sempre meno convincente.

Il fatto che Beatrice rappresenta la fede viene ripreso leggermente nel gioco quando Beatrice affida a Dante un crocifisso che lei stessa ha ereditato. Quando Dante lo usa, un potere sacro scorre attraverso di esso. Nel film d'animazione Beatrice sostiene che il crocifisso contiene una delle spine della corona di Gesù. Questo potrebbe essere il motivo per cui il crocifisso ha un potere sacro: il crocifisso contiene tracce del sangue di Gesù.

¹⁹ Alighieri, D. 1932. Pg. 44.

²⁰ Vedi appendice 3

²¹ Gombrich, E.H. 2007.

²² Vedi appendice 3

Nel gioco è ancora Beatrice che chiede aiuto a Virgilio, indicando che lei non ha perso il suo status più elevato di Virgilio (forse l'hanno fatto apposta), perché l'amore trionfi sull'intelletto e la ragione (che Virgilio simboleggia).

2.3 Virgilio

Uno dei pochi personaggi del gioco che è rimasto vicino alla versione originale (fig.6). Nella *Divina Commedia* Virgilio aiuta Dante non solo a parole. Virgilio lo trasporta sulla schiena parecchie volte quando è tutto troppo stressante per Dante. Nel gioco Virgilio è ancora una guida, ma lui non protegge Dante, che deve fare tutto da solo. Ho il sospetto che ci sia una

logica di gioco dietro questo, visto che non è molto divertente per un giocatore essere portato sulla schiena di un altro personaggio. Virgilio si trova in postazioni fisse nel corso del gioco, spesso all'inizio di un nuovo cerchio ed egli non cammina con te o comunque lo fa solo per un breve periodo. Però, lo puoi sentire regolarmente come narratore fuori campo. Nel poema Virgilio è l'allegoria della ragione umana, l'intelletto. Come guida, dà costantemente informazioni su dove sono, per esempio, quando spiega nel Canto XI a Dante-personaggio come i cerchi dell'inferno sono divisi²³ o dà informazioni circa le



Virgilio. Electronic Arts. (Fig.6)

persone che occupano il luogo. Questo lo fa anche nel gioco, anche se non così spesso o dettagliatamente come nel poema. Virgilio spiega il suo comportamento ancora una volta nel film d'animazione: 'I am pure spirit Dante, I cannot help you fight your enemies. I am naught but a guide.'

2.4 Alighiero di Bellincione

Il padre di Dante-scrittore, che non appare nel poema originale e del quale non abbiamo molte informazioni della sua vita reale, ha un grande ruolo nel gioco. Sembra che i creatori del gioco non volessero introdurre ogni peccatore del poema e quindi decisero di utilizzare una persona più sconosciuta ma comunque vicino a Dante, in modo da rendere quella persona un personaggio pieno di peccati. Nel gioco è uno spilorcio, che abusò di sua moglie Bella ed è un vero goloso. E' stato ucciso dallo stesso assassino che vuole vendicarsi di

-

²³ Alighieri, D. 1960. Canto XI, 16-66.

Dante-protagonista e finalmente la sua vorace avidità di profitti si mostra più forte quando, una volta nell'inferno, riceve un'interessante proposta da Lucifero; un migliaio di anni senza tortura e tutto l'oro che potesse mai desiderare, qualora uccidesse il proprio figlio. Infine, Dante trova il suo padre nel quarto cerchio dell'inferno, tra gli avari e i prodighi. Nell'eBook *20 finestre sulla vita di Dante* di Marco Santagata si può trovare un breve capitolo sulla possibile cattiva reputazione della famiglia Alighieri. In questo capitolo si apprende che Dante stava



Alighiero. Electronic Arts. (Fig. 7)

scambiando lettere con Forese Donati, in cui compaiono dei rimproveri diretti a famiglia e gli amici dell'altro, ma queste lettere sembrano essere scritte più per scherzo che sul serio. Lo scrittore ha anche notato che ci sono state molte voci negative che circolavano, ma mai alcuna prova reale. Una di queste voci era che Alighiero fosse un usuraio.²⁴ Secondo questa voce egli dovrebbe trovarsi effettivamente nel settimo cerchio, terzo girone.

2.5 Lucifero

Lucifero è il sovrano dell'inferno e l'antagonista principale del gioco (fig. 8). Lucifero fu cacciato dal Paradiso come punizione per aver guidato una ribellione contro Dio e complotta il suo ritorno al "suo giusto posto in Paradiso", poiché è intrappolato nel lago ghiacciato Cocito. Nel corso del tempo, Lucifero ha attirato molti eroi all'inferno per cercare di liberarlo, tra cui Alessandro Magno, Attila, Ulisse, e Lancillotto; tuttavia, le loro anime non erano abbastanza nere per liberarlo dalla prigione, ma l'anima di Dante era abbastanza forte. Mentre Dante stava combattendo nelle Crociate, Lucifero fece un accordo con Beatrice: se Dante avesse avuto relazioni amorose con un'altra donna, mentre era in viaggio, Lucifero avrebbe potuto prendere Beatrice come sua sposa nell'inferno. Se Lucifero avesse perso, Beatrice avrebbe visto un ritorno sicuro di Dante dalle Crociate. Nel tentativo di corrompere lo spirito di Dante, egli lo schernisce in continuazione e lo costringe a rivedere dei flashback delle sue azioni peccaminose nelle crociate. Tuttavia, Dante riesce a combattere e percorrere la sua strada attraverso ogni cerchio dell'inferno, distruggendo molti dei demoni servi di Lucifero e liberando l'anima di Beatrice, consentendo ad un Arcangelo di portare via il suo spirito nel Paradiso. Lucifero ha tutte le caratteristiche descrittive che soddisfano i criteri comuni delle raffigurazioni del male. Nel gioco il suo ruolo è stato molto ampliato rispetto al poema originale. Alla fine non si scende utilizzando la pelliccia frastagliata di Satana, ma

.

²⁴ Santagata, M. 2012. Pg. 20.

semplicemente il pavimento crolla e si cade in una buca, oltre il quale ci si sveglia sulla riva del purgatorio.



Lucifero a tre teste (prima forma).

Lucifero nella sua seconda forma. EA. (Fig. 8)

2.6 Altri personaggi

Mentre si passa attraverso il gioco Dante incontra le anime di 27 peccatori. Queste anime sono state quasi tutte persone famose e personaggi che appaiono nel poema originale (fig. 9). Una volta trovato una certa anima, si può scegliere di punirla o assolverla: questo avviene perché si gioca con un allineamento che dipende dalle azioni buone o malvagie compiute dal protagonista. Più anime si puniscono, i più punti negativi si ottengono, e viceversa. Quando si incontra una certa anima, si vede un piccolo cartello che indica chi sono, e soprattutto, ciò che hanno fatto per trovarsi nell'inferno.



L'anima di Tiresia. Electronic Arts. (Fig.9)

Qui sotto (tabella n.1) possiamo vedere che troviamo delle anime nel gioco che Dantescrittore non ha messo nell' inferno. Vi è una supposizione sul fatto che nel canto III si trovi Ponzio Pilato, che alcuni considerano 'colui che fece per viltà il gran rifiuto' ²⁵,ma altri vedono questa figura come Celestino V. Ecuba è menzionato nel Canto XXX²⁶, ma ciascuno di essi non appaiono (chiaramente) nella prima parte della *Divina Commedia*. A Cleopatra è stato dato un ruolo molto maggiore nel secondo cerchio, in cui, anche nel gioco, una grande tempesta insegue le anime dei lussuriosi. Troviamo un'enorme Cleopatra in cima a quella che, per la sua forma fallica, potremmo chiamare una 'torre di lussuria'. Ho il sospetto che a Cleopatra è stato dato un ruolo più importante, perché molti conoscono il nome di Cleopatra. Tuttavia, nel film d'animazione Cleopatra non è una sovrana che regna sul secondo cerchio, ma torna la se stessa di sempre, volando nella tempesta infernale. Caronte nel gioco è il traghettatore di anime che appare come una barca antropomorfa avente una nave gigante per un corpo. Il suo dovere è sempre lo stesso, quello di traghettare le anime dei dannati attraverso l'infernale fiume Acheronte, nel Limbo.

Al di fuori di questi personaggi adattati, c'è un nuovo personaggio: Francesco, il fratello di Beatrice nel gioco. Dante aveva promesso a Beatrice di proteggerlo durante le Crociate. In questo modo Dante può comunque ancora incontrare persone nell'inferno e può parlare con loro, ma i creatori non devono spiegare i loro sfondi complicati o metterli in un contesto.

Anime condannati (nell'ordine in cui essi vi si incontrano)				
1 Ponzio Pilato	10 Gessio Floro	19 Pier delle Vigne		
2 Orfeo	11 Fulvia	20 Brunetto Latini		
3 Elettra	12 Budicca	21 Guido Guerra		
4 Francesca da Polenta	13 Ecuba	22 Taide la cortigiana		
5 Paolo Malatesta	14 Filippo Argenti	23 Tiresia		
6 Semiramide	15 L'Imperatore Federico II	24 Mirra		
7 Ciacco	16 Cavalcante de' Cavalcanti	25 Frate Alberigo		
8 Clodia	17 Farinata degli Uberti	26 Mordred		
9 Tarpeia	18 Attila	27 II Conte Ugolino		

Blu: presente nella poesia originale in Limbo o come un peccatore all'inferno.

Nero: sono menzionati solo da qualcun altro. Rosso: non appare nel poema o non abbastanza chiaro.

²⁵ Cusani, E. 1993. p. 94

19

²⁶ Alighieri, D. 1960. Canto XXX, 16.

3. Il disegno dell'Inferno

La suddivisione dell'inferno non è sostanzialmente cambiata (tabella n.2). Re Minosse è il guardiano del primo cerchio, allo stesso modo Cleopatra potrebbe essere la guardiana del secondo cerchio, Lussuria. Cerbero è stato mantenuto come custode del terzo cerchio, Gola, ma ha un aspetto diverso da quanto ci si potrebbe aspettare: invece di un cane a tre teste mostruoso è una creatura simile ad un pesce blob, con una lingua tri-biforcuta alle cui estremità si trovano di nuovo delle bocche. (Vedi appendice 3.) Pluto, la personificazione della ricchezza, è stato sostituito da Alighiero di Bellincione, il padre di Dante. Flegias è ancora il traghettatore che trasporta Dante, più o meno volontariamente, oltre lo Stige. Il Minotauro è stato spostato dal settimo al sesto cerchio, e nel settimo cerchio viene sostituito da Francesco Portinari, il fratello di Beatrice. Gerione è una statua enorme che agisce come ascensore: ci si trova effettivamente sulla sua schiena e lui ti 'trasporta' nell'ottavo cerchio. Nel nono ed ultimo cerchio vediamo i giganti, tra cui Nimrod, e naturalmente alla fine Dante incontra Lucifero. A differenza della poema originale si deve combattere e sconfiggere queste guardie prima di procedere nel gioco.

Cerchio	L'avversario
Limbo	Re Minosse
Lussuria	Cleopatra e Marco Antonio
Ghiottoneria	Cerbero
Avidità	Alighiero di Bellincione
Rabbia	Flegias
Eresia	Minotauro
Violenza	Francesco Portinari
Frode	Beatrice: le dieci arene delle Malebolge
Tradimento	Lucifero

Tabella n.2

I cerchi sono riusciti a catturare l'essenza del poema originale, sia nell'aspetto che nella sensazione. Dalle pareti povere anime proveranno ad afferrare Dante e alcune delle pareti sono costituite completamente da anime. Ci sono fantasmi in fiamme che cadono strettamente intorno al giocatore verso l'abisso. Anche nelle anime degli iracondi si può vedere che queste erano una volta delle persone, ma sono state trasformate in mostruosità dai loro peccati. Ad esempio, nel secondo cerchio, Lussuria, ci sono anime che cercano di raggiungersi ma vengono separate dalla tempesta e ci sono evidenti allusioni sessuali che il più delle volte hanno solo un effetto repellente. Nel terzo cerchio, Gola, sembra di camminare su intestini bavosi di qualcuno, simile ad un terreno pantanoso. Sulle pareti, a terra, ovunque si vedono bocche e lingue e si possono udire i suoni della digestione. Le mani e lobi delle orecchie dei mostri che si trovano qui sono sostituiti da bocche. L'idea del

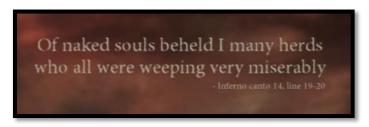
contrappasso è stata mantenuta: la punizione è proporzionata al peccato commesso e riflette il carattere del peccato. In larga misura vengono utilizzati le stesse pene del poema originale; dove le pene sono state cambiate o modificate, conservano l'idea di contrappasso. I golosi sono immersi nel fango, i violenti si contorcono attorno al fiume di sangue bollente Flegetonte, le anime degli eretici giacciono in sepolcri infuocati. Gli ignavi e gli avari sono i soli dannati che non hanno un contrappasso fedele al poema originale.

Nelle Malebolge funziona in modo leggermente diverso: si combatte qualsiasi mostro incontrato finora come una sfida finale per il giocatore prima di iniziare la lotta con Lucifero. Tutti i cerchi nel gioco sono stati chiamati per il peccato che è il più presente, e cerchi con

diversi livelli (bolge e gironi) sono stati riuniti in uno.

4. La traduzione utilizzata

Il linguaggio e lo stile sono persi, purtroppo. La traduzione usata è da Henry Wadsworth Longfellow, forse perché non vi è più alcun diritto d'autore. (Longfellow è morto nel marzo del 1882.) Vedete la traduzione del testo originale di Longfellow solo se si muore nel gioco. Quando si muore, si vedrà una schermata intermedia con una frase intensa della *Commedia* presa direttamente dalla traduzione di Longfellow.



Esempio di un 'death screen' con una frase della traduzione di Longfellow. EA. (Fig. 10)

La narrazione, sia nel gioco che nel film d'animazione, è una versione accorciata, modificata e modernizzata. Così, il testo che viene recitato durante il primo incontro tra Dante e Virgilio è il seguente:

Dante: 'Have pity on me, whatever you are.' (canto I, 65-66)

Virgil: 'A lady called. I prayed for her to command me.' (canto II, 53-54)

Dante: 'Beatrice!' (/)

Virgil: 'I fear my friend has gone astray, she said.' (canto II, fusione di 61-64)

Beatrice: 'Help him, Virgil, so that he may come to me. (canto II, 69)
I am Beatrice, (canto II, 70)

and when I am finally before my Lord, I will praise you to him.' (canto II, 73-74)

Dante: 'Poet! I beg you! Give me strength. I will deliver her from this fate, whatever the cost.'

L'ultima frase è una frase che hanno inventato al fine di adattarsi alla storia. Questo ci mostra anche quanto il testo è stato ridotto in modo significativo e come vengano usate solo quelle parti del testo che si possono adattare alla storia che hanno inventato così che poco rimane del testo originale.

Electronic Arts ha cercato di far leggere l'*Inferno* originale di Dante, quindi a parte il film di accompagnamento, hanno anche ristampato una traduzione di *Inferno* di Henry Wadsworth Longfellow. Nel libro è anche presente una introduzione di Jonathan Knight, in cui egli fa un rapporto dettagliato su tutti gli artisti (note) che hanno interpretato l'*Inferno* di Dante. Ma perché si utilizza una versione tradotta, con un linguaggio arcaico dal momento che il gioco è destinato ai giovani? Per convincerli a leggere la poema originale, non potevano utilizzare una versione più moderna? Potrebbe essere solo una mossa di marketing intelligente, perché come detto sopra, il testo di Longfellow è di pubblico dominio e quindi meno costoso

da realizzare. Poi c'è un'altra questione: il pubblico che apprezza il gioco può apprezzare il libro? Questo gioco è così lontano dal materiale di partenza in termini di presentazione, di estetica, di ritmo e di tono che le persone che sono stati attirate dal gioco, forse non apprezzerebbero facilmente la poema.

5. Religione e Stato (Italia/ Firenze)

Il tema religioso nel gioco si erge al di sopra del tema politico. Soprattutto le indulgenze e la remissione dei peccati in anticipo hanno un ruolo preminente nella storia. Nel gioco lo stesso Dante- protagonista cade nella trappola chiamata indulgenze. Come crociato, tutti i suoi peccati sono assolti in anticipo dal vescovo, così come quelli che ha commesso prima di partire per la crociata. Solo più tardi, all'inferno, scoprirà che questo tipo di assoluzione non è in vigore nella vita ultraterrena.

Dante-scrittore qui avrebbe sollevato delle obiezioni, perché ha messo appositamente alcune persone nell'inferno, in particolare i papi, che danno un cattivo esempio ai cristiani che dovrebbero seguire i suoi insegnamenti. Per esempio Guido da Montefeltro²⁷ che, anche se è diventato un frate, è stato convinto da Papa Bonifacio ad ingannare nemici del Papa. In cambio, Bonifacio ha accettato di assolvere Guido da peccato che stava per commettere. Comunque, perdonare il peccato di qualcuno prima che questo sia stato consapevolmente commesso, significa in qualche modo barare perché non contiene contrizione, la quale è essenziale al perdono.. Anche Dante-scrittore deve aver pensato questo, perché quando Guido è pronto per ascendere al cielo, appare 'un d'i neri cherubini'. Il demone afferra Guido e Minosse lo condanna a stare nell'ottavo cerchio; ed egli non è l'unico papa che deve tribolare nell'inferno. Dante chiama Papa Clemente V 'un pastor sanza legge'28 a causa della sua connessione con il re di Francia Filippo IV; più avanti nel testo infatti Dante si riferisce ai papi come le "prostitute" dell'imperatore²⁹. La separazione del potere temporale e spirituale è stato un aspetto fondamentale della società medievale fin dai tempi dell'età carolingia: i due ruoli dovevano coesistere in equilibrio. Filippo IV e Clemente V hanno rovesciato questo equilibrio. Questo è dunque un cambiamento nella storia che Dante stesso non approverebbe.

Nella *Divina Commedia*, la città di Acri è menzionata una volta, da Guido da Montefeltro³⁰, ma la città non gioca un ruolo importante nel poema, così sembra essere una coincidenza insignificante. Nel gioco non vi è quasi alcuna menzione di Firenze, la residenza originale di Dante-scrittore, o dell'Italia. Sembra come se questi eventi possano avvenire ovunque. Ci sono altri giochi che mettono più enfasi su questa cosa, come ad esempio alcune parti della serie Assassin's Creed³¹ (Ubisoft Montreal) che si svolgono nelle città ricostruite di Roma e Firenze. Si incontra Niccolò Machiavelli, che vi darà consigli sulla situazione politica e Leonardo Da Vinci vi darà alcune invenzioni utili, tra cui il suo famoso paracadute a forma di

_

²⁷ Inf. XXVII

²⁸ Inf. XIX, 83

²⁹ Inf. XIX, 106-108

³⁰ Inf. XXVII, 85-90

³¹ Assassin's Creed II (2009), Assassin's Creed: Brotherhood (2010) & Assassin's Creed: Revelations (2011).

piramide. Non appena si incontrano persone famose o edifici noti, si ottiene automaticamente una nota sul vostro notebook con le informazioni corrispondenti. Il pagamento avviene in fiorini e si possono acquistare opere d'arte dell'epoca. Assassin 's Creed ti dà un quadro migliore del modo in cui fossero le cose nelle città-stato di quel tempo.

6. Conclusione

Il punto di partenza di questa tesi è scoprire cosa rimane dal poema originale nel gioco Dante's Inferno. Si può affermare che il gioco sicuramente non è il modo migliore per conoscere la prima cantica della Divina Commedia; potrebbe essere vista come una introduzione alla classificazione dell'inferno secondo Dante. Non è un gioco impostato male, ma è non è adatto a far rivivere la prima parte del poema di Dante. La storia in sé, e il personaggio di Dante, sono troppo adattati per fornire un quadro chiaro di come funziona davvero la Divina Commedia e, soprattutto, per far comprendere di che cosa si tratta. Con il gioco viene fornita un'edizione della traduzione di Longfellow, in modo che il testo originale potrebbe infatti essere letto da chi fosse interessato, ma non è una versione moderna, e ciò rende l'idea discutibile. Jonathan Knight stesso ha detto che il poema originale ha pesantemente influenzato lo sviluppo del gioco su più piani, in particolare con gli sfondi e il design dei livelli. Il disegno è quindi uno dei pochi punti di forza del gioco. Se si sta utilizzando Dante prevalentemente per la sua ambientazione suggestiva e terrificante, perché collegare i nomi di Dante e Beatrice con personaggi che non hanno quasi alcuna relazione con i loro omonimi nel poema? Forse avrebbero dovuto dare un titolo diverso, o forse avrebbero dovuto creare un nuovo personaggio che esplorasse l'inferno di Dante.

Bibliografia

- Alighieri, Dante. (1960). La divina Commedia, vol. I, Inferno. Illustrata da Gustave Doré, ed. Daniele Mattalia. Rizzoli Editore, Milano.
- ❖ Alighieri, Dante. (1932). La vita nuova. Ed. Michele Barbi. Bemporad, Firenze.
- Azzetta, Luca. (2015). "«Ad intelligenza della presente Comedìa...». I primi esegeti di fronte al «poema sacro.»", in *Dante e la sua eredità a Ravenna nel Trecento*, a c. di M. Petoletti. Ravenna, Longo. p.p. 87-113.
- Barański, Zygmunt G., and Lino Pertile, eds. (2015). Dante in Context. Cambridge University Press, Cambridge.
- ❖ Boccaccio, Giovanni. (1974). *Trattatello in laude di Dante*, ed. Pier Giorgio Ricci, 1e red. Mondadori, Milano. par. 111-113.
- Calvino, Italo. (1995). Perché leggere i classici. Edizioni Mondadori, Milano.
- Cusani, Emma. (1993). Il grande viaggio nei mondi danteschi: iniziazione ai misteri maggiori. Edizioni Mediterranee. Roma.
- Falconer, Rachel. (2004) «Crossover literature.», in *International Companion Encyclopedia of Children's Literature 1*, ed. Peter Hunt. Routledge, Londen. p.p. 556-575.
- Fernández-Vara, Clara. (2015). Introduction to game analysis. Routledge, New York.
- Gombrich, Ernst Hans. (2007). The story of art. 16e druk. Phaidon, Londen.
- Melenson, Jonathan. (2010). "The axis of good and evil." in: Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks: Models, Techniques and Frameworks, ed. Karen Schrier. Hershey, Pennsylvania, IGI Global. p.p. 57-71.
- Santagata, Marco. (2012). Dante. Il romanzo della sua vita. Edizioni Mondadori, Milano.
- Santagata, Marco. (2012) 20 Finestre Sulla Vita Di Dante. Ebook. Mondadori, Milano. Print.

Online

- Electronic Arts presents Dante's Inferno Game Info: http://www.ea.com/dantes-inferno
- I canditati, finalisti e vincitore Premio Strega 2015: http://premiostrega.it/PS/2015-libri/

moige/videogiochi-moige.html

- Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani presenta i dati del mercato dei videogiochi in Italia 16-07-2015: http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=902&cms_pk=2459
- ♣ La Repubblica.it Quei nostri figli con i videogames "Giocano tanto, soprattutto maschi" Jaime D'Alessandro, 18-06-2008: http://www.repubblica.it/2005/i/sezioni/scienza e tecnologia/videogiochi/videogiochi-

Ludografia

- Visceral Games (2010). Dante's Inferno. [Xbox 360, PlayStation 3 PSP]. Electronic Arts.
- Ubisoft Montreal (2009). *Assassin's Creed II*. [Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows/Mac OS X]. Ubisoft.
- Ubisoft Montreal (2010). *Assassin's Creed Brotherhood*. [Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows/Mac OS X]. Ubisoft.
- Ubisoft Montreal (2011). *Assassin's Creed Revelations*. [Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows]. Ubisoft.

Appendice 1 - L'intervista con Jonathan Knight, executive producer

First of all, why did you want to make a game out of Dante's Inferno?

[JK] Originally I wanted to make a video game set in Hell, I thought it would be a great location, so I started doing some research into various afterworld mythologies. I'd known about The Divine Comedy from college, so I picked up a copy and read it. It seemed like a perfect video game waiting to happen: there are nine levels, bosses on each level, and there's a hero obsessed with a girl. I thought it would be challenging to adapt a piece of literature into an action game, so I built a team and we tackled the challenge.

Why did you change the time period to the Third Crusade?

[JK] This came from the writer Will Rokos, whom we hired to pen the script for the game. He was looking to give Dante a real troubled past, and so he cast him as a crusader returning from the wars having committed horrible crimes. It was a pretty big departure from history, but it allowed us to dive into a variety of different sins that we could explore narratively as Dante journeys through Hell.

Since you had to change Dante into an action hero, where did you find the inspiration for his appearance? Was some of it (apart from the metal laurel wreath) still based on Dante?

[JK] Yes, the headpiece was obviously based on portraits of Dante, like the one by Botticelli, which depicts him with a wreath of laurels. The tapestry sewn into his chest was a narrative mechanic that allowed us to physically manifest his sins, and have those sins of his past literally come to life in animated sequences. The art director Ash Huang came up with this idea and I thought it was terrifically twisted.

Where did you base Beatrice's appearance on? (Say, art?)

[JK] Unlike Dante, there isn't really an iconic image of Beatrice Portinari that everyone knows, so we invented her costuming. Her physical features were based on the actress we cast to play her part in the game, Vanessa Branch³². I think Beatrice is historically considered to be red-haired, but Vanessa was blonde so we stuck with that.

You invented a new character (Francesco), so why did you choose to place Dante's father and mother (real-life characters) in hell too? And where did you base their story on?

[JK] These aspects of the story were invented by myself in a story outline, and then expanded by the writer Will Rokos, who really wanted to represent certain sins in a very personal, emotional way. It gave us a personal side to Dante's story that we could bring to life, and sub-bosses for the game. In retrospect, I wish we'd stuck closer to the life of the real Dante Alighieri in some of these choices, but at the time we felt it was helpful to take these liberties. We needed to create more dramatic tension beyond what's in the poem itself, in order to have various conflicts.

³² Vedi appendice 3

Out of all the damned souls you can collect, there are a few that are not mentioned in the original poem. Now, the rest of the names aren't exactly household names either, so how did you decide when to use a character that was not well known, or when to add a new soul?

[JK] These were just judgment calls – I'd have to go back and look; I know we tried to have as many of the damned souls as possible come from the source material. I recall that we needed a certain number per level in order to achieve the right balance and pacing for the game, and there are a couple of circles of Hell that Dante skips over quickly in the poem without meeting anyone in particular, so we had to embellish.

Why did you give Cleopatra a bigger role than she has in the poem?

[JK] We needed a spectacular boss monster for the Circle of Lust, the 2nd circle of Hell, and she is such a famous and iconic sex symbol from ancient times, so we landed on her. Wayne Barlowe, whom we hired to design the concepts for several of the major creatures in the game, came up with a really disturbing design for her, so we sort of build the level around her.

Why did you choose the translation of Henry Wadsworth Longfellow? [JK] It's very readable.

Beatrice eating the seeds in hell, was this based on any mythology?

[JK] This was a nod to the Persephone story from Greek mythology. We were taking liberties with the idea that Satan had taken Beatrice prisoner, so I wanted to draw that parallel. Persephone is kidnapped by Hades, and she eats six pomegranate seeds, condemning her to spend six months of the year in the underworld.

There is an emphasis in the game on how the church can deceive you with their promises. The real Dante believed in God, but he was not a big fan of the church as an institution. Especially when it came to them using their power for their own good. Was there a reason why you kept this particular part on religion in the game?

[JK] It seemed like a natural theme to develop, given that it was a big part of Dante's life, and we were making a game about religion in medieval times.

Who inspired you for the visual creation of hell?

[JK] We took a lot of inspiration from the Gustav Dore etchings, a lot of medieval paintings, and various other sources—there is no shortage of inspiration when it comes to the medieval afterlife. I was particularly intrigued by a set of paintings by Wayne Barlowe, called "Barlowe's Inferno". I kept saying to the concept team: "I want stuff like this!" And so one day they suggested I just give Wayne Barlowe a call. So I did, and he picked up the phone, and we talked for a few minutes, and he was like, "sounds good, I can start Monday!" So a number of the really disturbing monsters in the game come from Wayne's imagination.

Why does Beatrice get saved by Dante admitting his place was in hell? I've heard of selfless acts and acts of supreme love, but then your own soul gets saved. And after all the things Dante has done in the game, I think the real Dante would indeed agree his place was in hell, with the only change that you can't get out of hell.

[JK] Yes, this is a bit cliché admittedly, we wanted a game – like Donkey Kong – where the hero saves the girl, and it just seemed like the appropriate way to end it.

If Dante was in fact dead the entire game, he just didn't realize it, then why does everyone in hell address him as 'mortal' and treat him like he has no business there?

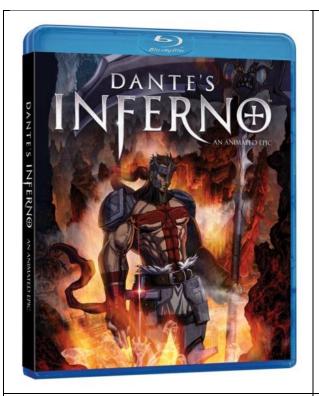
[JK] I would say that it's all a big ruse designed by Satan, to make Dante think he's really still alive, so that he doesn't give up, and keeps fighting.

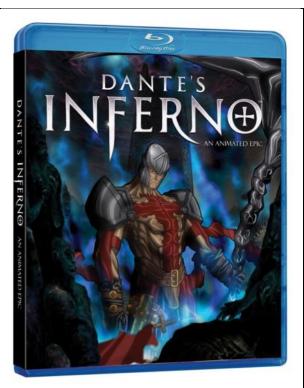
At the beginning of the game, Beatrice asks him why he has betrayed her. He replies that he doesn't know what she's talking about. Did he forget he cheated on her?

[JK] He standing over her dead body, and he assumes that she's referring to the fact that she's been killed. He thinks she's accusing him of being responsible for her death. Of course, it turns out that her killer is actually a man of Dante's making, but he doesn't know it yet.

Where did Dante get the power to absolve or punish sins? [JK] From the video game Gods:)

Appendice 2 – I sei registi con cinque squadre d'animazione



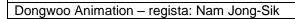


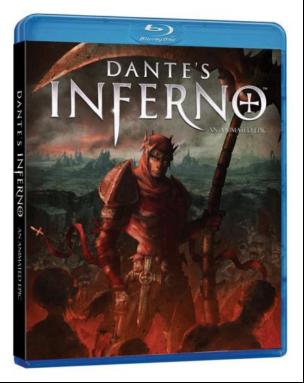
JM Animation – regista: Lee Seung-Gyu



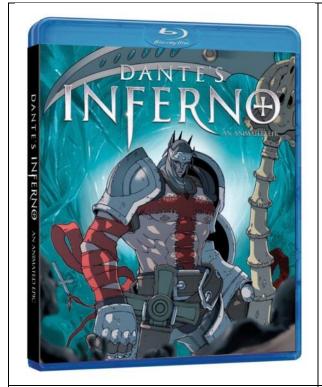
JM Animation – regista: Kim Sang-Jin

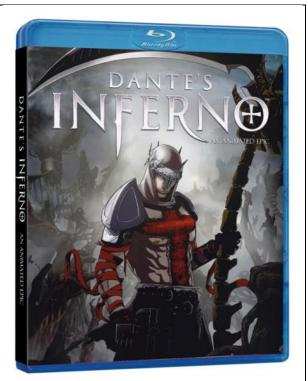






Film Roman – regista: Victor Cook





Production IG - regista: Yasoumi Umetsu

Manglobe - regista: Shukou Murase

Appendice 3 - Beatrice



Pitods

La Fede (Fides) – Giotto, databile al 1306, parte del ciclo della Capella degli Scrovegni a Padova

Calunnia - Sandro Botticelli, databile al 1496



Beatrice Portinari nel gioco, e l'attrice Vanessa Branch

Appendice 4 - Cerbero



Concept art per Cerbero fatto da Ash Huang, Art Director per Dante's Inferno a Visceral Studios

Appendice 5 - Riassunto in Neerlandese

Met dit onderzoek heb ik getracht een antwoord te geven op de vraag 'Wat blijft er over van het originele gedicht van Dante Alighieri in de game Dante's Inferno?' Hierbij zijn het spel en het gedicht naast elkaar gelegd om te kunnen zien wat er overblijft van bijvoorbeeld de verhaallijn, de diepere filosofische betekenissen of de kijk op religie, waarna er tot een interpretatie gekomen is. De aanleiding voor het onderzoek is het, naar mijns inziens, gat in het onderzoek op het gebied van de invloed van Dante's werk op hedendaagse media en hoe Dante tegenwoordig wordt gepresenteerd aan het grote publiek. Dit onderwerp wordt wetenschappelijk vaak maar kort besproken, waardoor het niet of te weinig wordt uitgediept. Vanwege mijn interesse in zowel games als Dante Alighieri's werk, vond ik het interessant om ook dat aspect ervan te onderzoeken en met dit onderzoek hoop ik hier wellicht aan bij te dragen.

Naast ieder hoofdstuk in het spel heb ik de bijbehorende canto's gelegd, om zo te zien wat er wel of niet veranderd was aan het verhaal, de personages, de omgeving, de kijk op religie en staat en de tekst zelf. Hierbij kwam ik tot een aantal conclusies, waarvan de eerste was dat het overkoepelende verhaal in het spel helaas bijna geheel verzonnen is. Ook de personages zijn qua uiterlijk en karakter flink aangepast. Dante is nog steeds een Florentijn, maar daar is het meeste dan ook mee gezegd. Uiteindelijk besloot ik mij te richten op elementen die wél waren overgebleven uit het eerste deel van Dante Alighieri's epos. Hierbij kwam ik tot de conclusie dat buiten de vormgeving, de volgorde van de kringen, de straffen in elke kring en het idee van *contrapasso*, er weinig te vinden was. Ook viel mij op dat de makers in het spel vele elementen uit de Inferno lieten terugkomen, zoals bijvoorbeeld een filmisch beeld van de reuzen waaronder Antaios, maar die waren dan slechts een paar seconden in beeld waardoor het waarschijnlijk de meeste spelers is ontgaan, en zelfs als ze de reuzen zien weten ze wellicht niet wie het zijn of waarom ze vastgeketend zitten.

Het lijkt er sterk op dat ze de naam van het eerste gedeelte van de Goddelijke Komedie hebben gebruikt voor een spel dat uiteindelijk alleen de vormgeving en indeling ervan nodig had. De personages in dit spel hadden niet dezelfde namen hoeven dragen als Dante en Beatrice, want er zijn nagenoeg geen vergelijkingen met hun naamgenoten. Al met al ben ik nog steeds van mening dat games een goede manier zijn om jongeren kennis te laten maken met kunst, cultuur en literatuur uit de geschiedenis, en gelukkig zijn er ook al spellen die het beter hebben aangepakt. Ik hoop dan ook van harte dat dit spel gamemakers niet ontmoedigd zich te laten inspireren door de Goddelijke Komedie.