

Mattia Petricola, *I mondi dell'Oltremondo. Dante e la Commedia dal fantasy alla fan fiction*, Pisa, Edizioni ETS, 2023, pp. 143, € 15,00

Il recente volume di Mattia Petricola *I mondi dell'Oltremondo* (2023) si propone di esplorare le riscritture della *Commedia* nel contesto contemporaneo con particolare attenzione alla letteratura fantastica, che è qui da intendersi in senso lato. Il corpus di Petricola, infatti, non si limita a includere opere letterarie ma ingloba anche un video game, *Dante's Inferno* e – pur rimanendo nell'ambito testuale – arriva a toccare la letteratura elettronica nella forma ancora poco studiata della fan fiction.

Petricola contestualizza il suo volume nell'ambito del rinnovato interesse che ha destato il settecentenario dantesco del 2021, da cui sono scaturite numerose novità sia in campo accademico che in ambito più prettamente artistico, trovando la sua nicchia in ciò che definisce *Dante fantasy* (9), sulla scia del concetto di *Dante pop* di Lazzarin e Dutel (2018). Il fantasy in questione è una categoria porosa, al di là della scelta multi-/transmediale di Petricola: di per sé un genere la cui definizione è tanto discussa quanto effimera, nella cornice interpretativa che l'autore costruisce esso assume contorni fatui, portando Petricola ad abbracciare la proposta di un macro-genere che racchiuda fantascienza, fantasy e horror già avanzata da Gary Wolfe (2011).

Nelle pagine introduttive del volume, l'autore non si sottrae all'inquadramento teorico dei concetti su cui si fonda la sua analisi ma nemmeno perde di vista l'obiettivo ultimo del suo lavoro, lasciando maggiormente spazio alla discussione dei testi in analisi e limitandosi a interpellare i nomi di maggiore rilievo nell'ambito della teoria dei generi, dell'adattamento e della ricezione. Le prime sezioni, pertanto, equipaggiano chi legge con nozioni provenienti principalmente da Hutcheon, Genette e Fish, imprescindibili in un lavoro di questo tipo, e si confrontano con Tolkien e Clute per la parte sul fantastico.

Poste le basi nozionistiche e i confini entro cui si muoveranno le sue analisi, nel primo capitolo Petricola si concentra su *Dante's Inferno*, videogioco

del 2011 che scrittura Dante nel ruolo di un sanguinario Crociato armato di falce, trasformandolo in un “agente di morte” (41). L'autore riflette sulle motivazioni che possano aver spinto i creatori del videogioco a un cambiamento radicale del contesto e del personaggio storico-letterario, rilevando come questo adattamento abbia permesso di far rientrare la figura dantesca nei canoni e nelle meccaniche dello specifico genere videoludico a cui appartiene *Dante's Inferno*, lo *hack-and-slash*, in cui una mascolinità esagerata e violenta caratterizza la netta maggioranza dei protagonisti. Rileva, inoltre, come alcuni passi della *Commedia* siano ricontestualizzati, fungendo da spunto per una riscrittura totale delle vicende in chiave contemporanea. Su tutti, Petricola evidenzia la strage di persone di fede musulmana che Dante compie nel videogioco, atto che ne tormenta la coscienza e che fa leva sul contesto delle Crociate per commentare una ben più recente tensione tra la società occidentale e il mondo islamico (47). In estrema sintesi, Petricola argomenta che il Dante di *Dante's Inferno* funge da cassa di risonanza per una conversazione contemporanea sulle conseguenze dell'intersezione tra politica e religione e, allo stesso tempo, interseca un dibattito sulla mascolinità tossica spesso esaltata dalle parti estremiste della società occidentale.

Il capitolo successivo sposta l'attenzione su una tetralogia italiana, *Eternal War* (2015-2020), a firma di Livio Gambarini, che costruisce un fitto intreccio narrativo partendo da una letteralizzazione del mondo allegorico-spirituale del Duecento, affiancando alla realtà una dimensione parallela – il mondo secondario in cui si riconfigurano le allegorie cristiane e i poteri dei santi in chiave fantasy (60). Di rilevanza, qui, è la raffinata ricerca bibliografica e lo “scrupolo storico-filologico” (62) che Petricola attribuisce all'autore, nonché l'esplicito desiderio che Gambarini ha di informare lettori e lettrici del suo accurato lavoro di ricostruzione dei fatti, quasi a giustificazione dei suoi interventi di manipolazione delle vicende storiche dantesche – operazione che, argomenta Gambarini, Dante stesso compie a più riprese nella *Commedia*. Come rileva Petricola, ciò che più risalta nella riscrittura del canone dantesco attraverso la letteralizzazione di Gambarini è l'intento di costruire un *omaggio* al testo sorgente, in una concezione dell'adattamento come asservito al testo originario che precede la teorizzazione di Hutcheon (72).

Il terzo capitolo si allontana dal fantasy in senso stretto per occuparsi di *zombie fiction* attraverso l'analisi di *Valley of the Dead* di Kim Paffenroth, testo in cui l'autore parte dall'assunto che la *Commedia* sia espressione fittizia di or-

ribili vere vicende della vita di Dante, narrate nel corpo del romanzo con dovizia di particolari *splatter*. Petricola descrive questo volo d'immaginazione come “un esercizio esegetico formalmente sbilenco e contenutisticamente bislacco” che offre “un'ironica riflessione metaletteraria sulle pratiche dell'adattamento e della riscrittura” (82), in cui non mancano però dei passaggi di critica sociale, come ad esempio quando i dannati-zombie sono sfruttati come minatori di metalli e pietre preziose da una figura luciferina riproposta in chiave capitalista.

Il quarto capitolo completa la carrellata di riscritture dantesche focalizzandosi su un piccolo corpus di fan fiction pubblicate in rete nell'ultimo decennio, presentando l'analisi forse più innovativa del volume. Petricola ben evidenzia come, pur generando un fandom minuscolo se paragonato a quelli di maggiore fama, la *Commedia* continui a dialogare con la contemporaneità, prestandosi anche a riletture lontanissime dal testo sorgente – come esemplificato da alcune delle narrazioni che reinterpretano il rapporto tra Dante e Virgilio in chiave omoerotica, una delle modalità di riscrittura più comuni nell'ambito delle fan fiction. Come giustamente mette in risalto l'autore, il fandom dantesco apre uno spazio ermeneutico alternativo (128), dove l'atto della riscrittura e dell'adattamento si affiancano a un dialogo continuo con il testo sorgente, incuranti del dibattito su una separazione tra letteratura “alta” e “popolare” – dibattito tanto rumoroso quanto futile, a mio personalissimo avviso.

Petricola conclude il suo volume con un'ultima riflessione d'insieme, in poche ma eleganti pagine che riprendono le comunità interpretative di Stanley Fish come perno su cui argomentare che Dante appartiene in ultima battuta a chiunque lo legga, dato che ognuno trae un significato personale, unico, dal rapporto con il testo-sorgente. “Perché, dunque, trasformare Dante e la *Commedia*?” si interroga Petricola – all'inizio proprio come in chiusura del volume. “Per il piacere della trasformazione e la trasformazione del piacere” (132) è la risposta che, nella sua brevità, racchiude il senso di tutti gli adattamenti e riscritture oggetto di analisi in questo volume, quel *gioco* che vede un autore o un'autrice prendere in prestito, rigettare, rimodellare, smembrare e riassembleare la *Commedia* e la vita di Dante a proprio piacimento, per omaggiare il testo sorgente, sì, ma anche per aggiornarlo e usarlo come veicolo di nuovi messaggi.

I mondi dell'Oltremondo è un testo scorrevole, che mette in luce la significatività di testi che spesso passano inosservati alla critica – videogames, fan fiction, fantasy e zombie fiction. L'impianto teorico è solido e ben supporta le analisi delle opere, che rimangono il fulcro di questo lavoro. In ultima bat-

tuta, il volume risulta una lettura gradevole e un lavoro rigoroso, su cui Petricola e altri studiosi e studiose potranno espandere l'esplorazione del *Dante fantasy* che l'autore qui introduce.

Bibliografia

Clute, John. 2017. "Fantastika; or, The Sacred Grove." *Fantastika Journal* 1, no. 1: 13-20.

Fish, Stanley. 1980 (1976). "Interpreting the *Variorum*." In *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*, 147-73. Cambridge, MA: Harvard UP.

Genette, Gérard. 2014 (1982). *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Parigi: Seuil.

Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. Londra: Routledge.

Lazzarin, Stefano e Dutel, Jérôme, a cura di. 2018. *Dante pop: la Divina Commedia nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea*. Roma: Vecchiarelli.

Tolkien, John R. R. 2008 (1947). *On Fairy-stories*. Londra: HarperCollins.

Wolfe, Gary K. 2011. *Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature*. Middletown, CT: Wesleyan UP.

VALENTINA ROMANZI
Università di Torino