



ESTER FUOCO

Spazialità ibride e forme della presenza nel teatro di Turi Zinna

This article examines Turi Zinna's theatre through a reconfiguration of scenic space as a dispositif that does not merely host action but actively produces it, reorganizing regimes of visibility, proximity, and relation. Drawing on the theoretical framework of Rancière's 'distribution of the sensible' and the notion of space as socially produced, the stage is approached as a hybrid and stratified environment in which corporeality, sound, and technology converge in the construction of experience. Focusing on the Kthack project and *Una fuga in Egitto*, the analysis shows how the integration of digital systems and immersive environments gives rise to a generative rather than representational dramaturgy, structured by operative protocols that condition its unfolding. Within this configuration, the spectator's position is destabilized: no longer external to the scene, but entangled within a perceptual field where the real and the virtual co-constitute one another. Zinna's theatre thus emerges as a critical space in which experience is not simply mediated but rendered reflexively opaque, exposing the technological and political conditions that underlie its very possibility.

1. Metafisica dello spazio della rappresentazione

Prima di procedere all'analisi dei casi studio presi in esame nel presente contributo, è opportuno soffermarsi su una breve disamina teorica del concetto di spazio. Questa scelta metodologica non risponde a un semplice intento introduttivo, ma deriva dalla centralità che lo spazio assume nella poetica teatrale di Turi Zinna.¹ Nel suo lavoro, infatti, la

¹ Salvatore Zinna, classe 1963, è originario di Catenanuova. Drammaturgo, organizzatore e interprete formatosi nei primi anni Ottanta alla scuola dell'I-

configurazione spaziale non costituisce soltanto la dimensione materiale in cui si colloca la performance, ma rappresenta una componente strutturale della drammaturgia e della relazione con lo spettatore. Esso diventa così al tempo stesso ambiente percettivo, luogo di relazione sociale e dispositivo politico, capace di organizzare forme di comunità temporanee e modalità specifiche di esperienza condivisa.

In questa prospettiva, il concetto di *dispositivo politico* non rinvia all'attribuzione di contenuti ideologici alla rappresentazione, bensì al modo in cui l'organizzazione dell'ambiente performativo istituisce specifici regimi di visibilità, prossimità e relazione tra i soggetti coinvolti nell'evento teatrale. È proprio all'interno di questa organizzazione del sensibile che si attiva il riferimento all'inconscio collettivo, inteso come deposito di immagini, gesti e modelli archetipici sedimentati nel tempo. La pratica performativa di Zinna vi attinge attraverso l'immaginazione e il lavoro sul corpo, trasformando tali sedimentazioni in una memoria simbolica condivisa che si manifesta in forme espressive capaci di eccedere la dimensione puramente spettacolare. La riflessione qui proposta si iscrive nel quadro teorico elaborato da Rancière intorno alla dimensione politica dell'esperienza estetica. Il concetto di «distribuzione del sensibile» (*partage du sensible*) designa l'assetto di visibilità, dicibilità e intelligibilità che definisce, in una determinata configurazione storica, chi può prendere parte allo spazio comune e secondo quali modalità; in questo senso, la politica dell'arte non consiste nella rappresentazione di contenuti ideologici, ma nella ridefinizione delle condizioni percettive che organizzano le relazioni tra soggetti, pratiche e forme di esperienza condivisa. (Rancière, 2008). Nel regime estetico dell'arte, le pratiche artistiche operano precisamente su questo livello, riorganizzando i rapporti tra vedere, dire e agire e ridefinendo le posizioni dei soggetti all'interno dello spazio sensibile della comunità. Il teatro costituisce un caso paradigmatico di tale operazione, poiché l'evento scenico implica sempre una configurazione spaziale che articola rapporti specifici tra corpi, sguardi e modalità di presenza, configurando la scena come un dispositivo che distribuisce posizioni e regimi di visibilità tra attori e spettatori.² Secondo la teoria dello «spettatore emancipato», tale configurazione non implica una contrapposizione tra attori attivi e

stituto Nazionale del Dramma Antico. Autore di opere crossmediali e crossdisciplinari per teatro, danza, musica, cinema, fonda insieme a Maria Piera Regoli e Federico Magnano San Lio nel 1989 la Compagnia Retablo (<<https://retablo.org/wp-content/uploads/2024/12/CV-SALVATORE-ZINNA.pdf>>).

² Questa dimensione politica è già iscritta nella forma del teatro classico greco: inserito nel contesto rituale e civico della polis, lo spazio teatrale istituisce un campo di visibilità condiviso in cui la comunità si confronta con le proprie tensioni e contraddizioni, configurandosi come una forma di manifestazione pubblica del politico.

spettatori passivi: lo spettatore è piuttosto un soggetto interpretante che osserva, seleziona e rielabora ciò che percepisce, partecipando alla produzione di senso attraverso un processo di traduzione delle immagini e delle azioni sceniche (Rancière, 2008, pp. 40-44).

Nel teatro contemporaneo, in particolare nella performance intermediale di Zinna, che combina diversi media quali suono, video e realtà virtuale, si può osservare una manifestazione tangibile della «società telematica» di Flusser. Queste forme teatrali sperimentali mettono in discussione i codici tradizionali della narrazione e della rappresentazione, analogamente a come le «immagini tecniche» trasformano la comunicazione visiva (Flusser, 2004, p. 22). Nella performance intermediale, gli artisti utilizzano la tecnologia non solo come strumento scenico, ma come componente essenziale dell'espressione creativa, ridefinendo così la relazione tra attore, spettatore e spazio scenico.

La tecnologia nel teatro intermediale può essere impiegata per creare ambienti immersivi che trasformano la percezione dello spazio e del tempo, superando le barriere fisiche e consentendo agli spettatori di entrare in un mondo digitalmente costruito. Ciò si allinea con il concetto del filosofo ceco di una cultura in cui la distanza fisica perde rilevanza grazie alla connettività digitale. Questa pratica artistica solleva interrogativi cruciali sull'autenticità dell'esperienza umana in un'epoca in cui la realtà può essere simulata o interamente costruita attraverso mezzi digitali.

Inoltre, il teatro e le performance intermediali dell'artista catanese si confrontano direttamente con la dialettica tra libertà e determinismo. Nel teatro che integra elementi digitali, infatti, l'azione dal vivo può essere manipolata, distorcendo la realtà attraverso la mediazione tecnologica (Flusser, 2004). Ciò spinge artisti e pubblico a interrogarsi sulla natura dell'arte e sulla sua capacità di riflettere la realtà umana o di crearne un'alternativa. La performance intermediale diviene così un terreno di sperimentazione per la simpoiesi performativa (Haraway, 2016), in cui la co-creazione tra esseri umani e tecnologia avviene in tempo reale. Questo ibrido tra performance dal vivo e tecnologia avanzata riflette le tensioni e le possibilità fin qui dette, configurandosi come uno scenario privilegiato per indagare nuove forme di coscienza, intelligenza e arte in una società radicalmente trasformata dalla tecnologia.

Si tratta di un teatro da attraversare e abitare piuttosto che da definire, un teatro su cui riflettere attraverso l'esplorazione. Pertanto, in questo discorso non ci limitiamo a tracciare i cambiamenti nel panorama artistico a seguito dell'irruzione della tecnologia, ma ci addentriamo anche in un'indagine sociologica dello stato trasformato dell'«essere» che questa nuova arte rappresenta e della dissonanza cognitiva che essa introduce (Fuoco, 2025). Un teatro non solo mediato, ma «mediatizzato», che evidenzia come la società sia sempre più permeata e influenzata dalla logica dei

media (Hepp, 2013). Tale processo, particolarmente rilevante per le arti performative che impiegano la tecnologia, trasforma profondamente sia la produzione sia la fruizione delle opere artistiche.

In questo senso, la drammaturgia di Zinna può essere interpretata come una composizione di quadri drammaturgici, ovvero unità formali in cui suono, parola, vuoto scenico, presenza corporea e dispositivi tecnologici concorrono alla costruzione dell'esperienza teatrale. Il quadro drammaturgico non coincide semplicemente con un momento narrativo, ma rappresenta un campo percettivo temporaneo in cui i diversi elementi della scena si organizzano secondo una logica compositiva. Il suono assume in questo contesto una funzione strutturale. Il tono della voce, la tessitura sonora dell'ambiente, le pause e le eventuali elaborazioni elettroniche contribuiscono a definire la qualità sensibile della scena (Hayes, 2017). Allo stesso modo il vuoto scenico diventa una componente attiva della drammaturgia: la gestione delle distanze, delle sospensioni e delle pause produce una tensione percettiva che orienta l'attenzione dello spettatore e amplifica la densità simbolica della rappresentazione. A questi elementi si aggiungono le impronte elettroniche della scena, ovvero le tracce tecnologiche che configurano lo spazio performativo contemporaneo: ambienti virtuali, immagini stereoscopiche, paesaggi sonori digitali e dispositivi immersivi. Queste componenti non sostituiscono la presenza dell'attore, ma instaurano con essa una relazione dialettica, generando una stratificazione di livelli percettivi in cui reale e virtuale coesistono. La scena diventa così un luogo di interazione tra corpi fisici e corpi sociali. Da un lato vi è il corpo dell'attore, con la sua presenza materiale e la sua voce; dall'altro lato vi è il corpo dello spettatore, che attraverso la percezione, la memoria e l'immaginazione partecipa attivamente alla costruzione del senso dell'evento performativo (Fischer-Lichte, Wihstutz, 2012).

Risulta ora ancora più chiaro come una trasformazione di questo genere conduca inevitabilmente a interrogarsi prima di tutto sulla natura dello spazio della rappresentazione. In questo senso la riflessione di Fabrizio Cruciani appare ancora particolarmente significativa:

Lo spazio è così non soltanto una qualità della realtà fisica quanto piuttosto una struttura storica dell'esperienza: in arte, e nel teatro, è una dimensione del soggetto, che rimanda all'immaginario, all'attività fabulatrice dell'intelletto. [...] Lo spazio teatrale, come il teatro, è refrattario a identificazioni univoche [...] è stato più campo di esperienza che oggetto di conoscenza (Cruciani, 2024, pp. 17-20).

Il teatro tende infatti a negare, manipolare o reinventare lo spazio ricevuto, trasformandolo continuamente in funzione della creazione drammatica. Questa concezione trova una significativa risonanza nella teoria dello spazio lefebvriana, secondo cui lo spazio non è una realtà neutrale o puramente geometrica, ma una produzione sociale.

Lefebvre sostiene che ogni spazio è il risultato di pratiche sociali, relazioni di potere e processi simbolici che lo strutturano e lo rendono significativo. Lo spazio non è quindi semplicemente il luogo in cui le azioni avvengono, ma il prodotto dinamico delle relazioni che lo attraversano; e si distingue tra le pratiche spaziali (spazio percepito), ovvero le azioni quotidiane; le rappresentazioni dello spazio (spazio concepito), pianificato da esperti; e gli spazi di rappresentazione (spazio vissuto), vissuti dagli utenti attraverso simboli (Lefebvre, 1974). Applicata al teatro contemporaneo, questa distinzione permette di interpretare lo spazio scenico come una dimensione stratificata: lo spazio fisico della scena, lo spazio progettato dalla drammaturgia e lo spazio immaginario costruito dall'esperienza dello spettatore (Beato, 2025, pp. 37-39).³

Questa dimensione relazionale assume nuove configurazioni con l'introduzione delle tecnologie immersive. L'ambiente virtuale non sostituisce la scena, ma ne ridefinisce le condizioni percettive, trasformando lo spettatore da osservatore esterno a partecipante immerso nello spazio performativo. In termini lefebvriani, si potrebbe dire che il teatro contemporaneo tende a produrre nuovi spazi vissuti, in cui esperienza sensibile, immaginazione e tecnologia contribuiscono alla creazione di ambienti percettivi inediti.

2. Kthack e la riconfigurazione del sensibile

All'interno del quadro teorico delineato, il progetto Kthack (2015) si configura come un fondamentale campo di sperimentazione attraverso cui Turi Zinna elabora una concezione dello spazio teatrale come ambiente interattivo, sensibile e tecnologicamente mediato. Il progetto non introduce semplicemente strumenti digitali, ma ne ridefinisce la struttura, ponendo al centro la relazione tra spazio, percezione e dispositivo.⁴

Kthack nasce dall'intreccio tra due dimensioni: «da un lato il territorio etneo più volte distrutto e sepolto sotto la lava», configurato come «monumento all'oblio e alla continua rinascita»,⁵ dall'altro il mondo delle tec-

³ Questa concezione trova una risonanza significativa anche nelle teorie contemporanee della performance. Sia Lehmann che Fischer-Lichte hanno mostrato come il teatro contemporaneo, nella sua dimensione postdrammatica, non si organizzi più esclusivamente attorno alla centralità del testo, ma si configuri come campo performativo di elementi eterogenei, in cui immagini, corpi, suoni e tecnologie contribuiscono alla costruzione dell'esperienza scenica.

⁴ Vd. Pernice 2015.

⁵ Cfr. <<https://www.agenda.unict.it/10540-tifeo.htm>> [ultimo accesso 6 marzo 2026].



Fig. 1 *Tifeo il tradimento dell'orecchio*, regia, drammaturgia e interpretazione Turi Zinna. Screenshot da <<https://www.youtube.com/watch?v=wvNZrGy00og>>

nologie digitali e delle pratiche non standardizzate di fruizione mediale. Questo doppio asse, memoria geologica e innovazione tecnologica, non costituisce un semplice sfondo tematico, ma struttura profondamente la logica drammaturgica delle opere, che si organizzano come «processi di distruzione, trasformazione e ricostruzione del reale».⁶

In questo senso, le performance si collocano pienamente nella prospettiva per cui lo spazio teatrale non è più un contenitore neutrale, ma una produzione relazionale, un dispositivo che organizza forme di esperienza e di comunità (Rancière, 2008). La drammaturgia non si sviluppa più come successione di azioni all'interno di uno spazio dato, ma come «compilazione altra [...] in un apparato scenico sensibile, digitale, interattivo, in cui le azioni performative [...] una volta processate da un computer, non rappresentano, ma generano esiti». Questo passaggio è decisivo: la scena non è più rappresentazione, ma produzione (Fischer-Lichte, 2008).

L'impiego degli ambienti di programmazione scelti consente l'utilizzo di sistemi scenici reattivi, nei quali suono, immagine e luce vengono modulati in tempo reale in relazione all'azione *live*. In questa configurazione, il codice non è uno strumento invisibile, ma parte integrante della drammaturgia: organizza le condizioni di emergenza dell'immagine e del suono, trasformando la scena in un sistema dinamico. È in questo senso che la riflessione di Lev Manovich sulla centralità del software come forma culturale risulta particolarmente pertinente: la scena di Kthack può essere letta come un database performativo, ovvero un insieme di elementi modulari

⁶ *Note di regia*, p. 1.

che si attivano attraverso l'interazione. La narrazione qui non è più lineare, ma emerge dalla combinazione di stati e possibilità (Manovich, 2013).

Tuttavia, questa apertura combinatoria non coincide con una totale libertà. Infatti, ogni sistema digitale è governato da protocolli, ovvero da regole operative che determinano ciò che è possibile fare all'interno del sistema. La scena interattiva che caratterizza le quattro opere del progetto (*Tifeo il tradimento dell'orecchio*, *De Cinere*, *Soggiornando vicino*, *Non si vive nemmeno una volta*) è strutturata da queste logiche: l'interazione tra attore e dispositivo è mediata da condizioni tecniche che stabiliscono quali input sono riconosciuti e quali trasformazioni possono avvenire. La scena si configura così come uno spazio di tensione tra *agency* performativa e struttura tecnologica.

Questa dinamica emerge con particolare evidenza nello spettacolo *Τυφῶν - Tifeo il tradimento dell'orecchio*,⁷ dove il conflitto tra impulso primordiale e razionalizzazione si traduce in una tensione tra corpo e sistema. Il protagonista è descritto come una figura rinchiusa nel retro della propria mente, la cui dimensione interiore diventa il vero spazio dell'azione (Pernice, 2015).

Ciò che lo spettatore percepisce non è semplicemente una rappresentazione narrativa, ma un ambiente mentale esternalizzato attraverso dispositivi visivi e sonori. La presenza del Dottor Cadmo, che «ipnotizza il mostro con la musica del razionalismo progressista», può essere letta anche come metafora del dispositivo tecnologico stesso: un sistema che organizza, normalizza e controlla. In questo senso, la scena diventa il luogo in cui si manifesta la tensione tra una dimensione caotica e una struttura regolativa, tra apertura e protocollo. Inoltre, lo spettacolo *Tifeo* consente di leggere questa operazione alla luce del paradigma interpretativo elaborato da Aby Warburg, in particolare attraverso il concetto di *Nachleben der Bilder*. Il mito del gigante Tifeo – sepolto sotto l'Etna e responsabile dei movimenti tellurici della terra – non si presenta qui come semplice ripresa di un motivo del passato, ma come riemersione di una forma simbolica che attraversa e riattiva differenti strati della memoria culturale. La persistenza del mito, quindi, non va intesa nei termini di una trasmissione lineare o di una consapevole citazione, bensì come una sopravvivenza attiva inscritta nel

⁷ *Tifeo* ideazione Maria Piera Regoli, Turi Zinna, Giancarlo Trimarchi e Fabio Grasso, drammaturgia e interpretazione Turi Zinna, musiche dal vivo e ingegneria del suono Fabio Grasso e Giancarlo Trimarchi, interattività scena digitale Luca Pulvirenti / laboratorio Mammasonica in collaborazione con Piero Douber (Hackspace), scena Salvo Pappalardo, disegno luci Aldo Ciulla, supervisione artistica Federico Magnano San Lio, regia Turi Zinna.

tessuto stesso dell'immagine, che riemerge secondo dinamiche antropologiche profonde. La scena diventa così il luogo in cui tali forme iconiche riattivano la propria carica espressiva, manifestandosi come configurazioni simboliche capaci di eccedere il proprio contesto originario e di produrre nuovi effetti di senso nel presente.

Il progetto di Zinna può essere interpretato come una forma di *digital storytelling* performativo che assume una forma spaziale e immersiva nella quale la dimensione narrativa si sviluppa attraverso l'esperienza percettiva dello spettatore. L'ambiente scenico diventa uno spazio narrativo espanso in cui la dimensione simbolica e mitica del racconto si articola attraverso la relazione tra azione performativa e ambiente digitale.

A differenza di *Tifeo*, costruito attorno alla dimensione archetipica e mitica del racconto, *Soggiornando vicino*⁸ orienta la ricerca verso una drammaturgia più intimamente legata alla memoria e alla dimensione linguistica della presenza. In questo spettacolo la parola diventa il principale vettore di configurazione dello spazio performativo, mentre gli interventi digitali contribuiscono a rendere instabili i confini tra ambiente reale e ambiente immaginario, generando una scena percettivamente mobile e stratificata (Pernice, 2015). Il protagonista, chiuso in uno spazio minimo, «si trasmuta in un foglio di carta assorbente» su cui si depositano tracce linguistiche e affettive. Le proiezioni, i paesaggi sonori e le trasformazioni visive non illustrano semplicemente la narrazione, ma la producono, configurando uno spazio che si comporta come una superficie sensibile.

Lo spazio non è più un dato preliminare, ma un effetto emergente della relazione tra elementi eterogenei, configurandosi come ambiente ecologico che è scenario di una nuova dimensione rituale del teatro contemporaneo, un dispositivo di costruzione di comunità ibride. L'estetica teatrale della partecipazione tende così a configurarsi come luogo di tensione e di riscrittura del contratto enunciazionale tra scena e spettatore, ridefinendo continuamente le modalità attraverso cui l'evento performativo viene percepito e interpretato (Beato, 2025, p. 63).

Questa trasformazione deve essere letta, nell'intenzione dell'artista catanese, anche alla luce della crisi dello spazio pubblico che caratterizza molte società contemporanee. Nel corso della modernità il teatro ha rappresentato uno dei luoghi privilegiati di costruzione simbolica della comunità: uno spazio nel quale una collettività si riuniva per condividere

⁸ *Soggiornando vicino* liberamente ispirato all'omonimo racconto di Turi Salemi, ideazione Maria Piera Regoli, Turi Zinna, Federico Magnano San Lio, drammaturgia Maria Piera Regoli e Turi Zinna, interpretazione Turi Zinna, musiche dal vivo e ingegneria del suono Fabio Grasso e Giancarlo Trimarchi, interattività scena digitale Luca Pulvirenti / laboratorio Mammasonica, scena Salvo Pappalardo, disegno luci Aldo Ciulla, regia Federico Magnano San Lio.



Foto Antonio Parrinello

Fig. 2 *Una fuga in Egitto*. Rotta virtuale per l'esilio, progetto drammaturgico, post produzione e regia Turi Zinna, drammaturgia Lina Prosa, Tino Caspanello, Turi Zinna, 2021. Ph. Antonio Parrinello, ©Retablo

un'esperienza estetica e politica. Con la trasformazione dei media e la progressiva frammentazione delle forme di partecipazione pubblica, questo modello di comunità teatrale entra gradualmente in crisi.

In tale contesto il teatro non si limita più a rappresentare la comunità, ma diventa il luogo in cui possono emergere forme di comunità temporanee generate dall'esperienza condivisa dell'evento performativo. L'evento teatrale assume così una funzione liminale: uno spazio di transizione in cui i partecipanti vengono momentaneamente sottratti alle strutture ordinarie dell'esperienza sociale e coinvolti in una configurazione relazionale che ridefinisce, anche solo per la durata della performance, le modalità della presenza e della partecipazione collettiva (Balme, 2008).

Se nei lavori di Kthack il digitale opera ancora come dispositivo di trasformazione percettiva all'interno di uno spazio condiviso, con *Una fuga in Egitto*, tale processo giunge a una radicalizzazione: lo spettatore non si limita più a percepire uno spazio trasformato, ma vi entra direttamente, attraverso dispositivi immersivi che ridefiniscono completamente il suo modo di fruire l'opera. La relazione tra performer e pubblico continua a essere attraversata da una particolare intensità percettiva – una sorta di energia relazionale che attraversa lo spazio dell'evento performativo – che costituisce uno degli elementi fondamentali dell'esperienza teatrale.

3. Lo spettatore immerso: Una fuga in Egitto

All'interno del percorso di ricerca sviluppato con il progetto Kthack lo spettacolo *Una fuga in Egitto. Rotta virtuale per l'esilio*⁹ (2021) rappresenta una tappa decisiva nella sperimentazione di nuove forme di drammaturgia legate agli ambienti immersivi. L'opera si configura come un esperimento per spazi virtuali e realtà aumentata nel quale la dimensione tecnologica non sostituisce la presenza teatrale, ma la riorganizza all'interno di un dispositivo scenico inedito.

L'esperienza è concepita secondo una logica di rapporto uno a uno: ogni spettatore, indossando il visore, viene immerso in uno spazio narrativo che alterna differenti livelli di percezione, un sistema multidimensionale che mette in relazione performance teatrale, cinema stereoscopico a 360°, arti visive digitali, musica elettronica e tecniche sceniche tradizionali.

Il sistema tecnologico utilizzato nello spettacolo è quello dei visori Oculus Meta Quest, strumenti che permettono allo spettatore di attraversare

⁹ *Una fuga in Egitto. Rotta virtuale per l'esilio*, drammaturgia Lina Prosa, Tino Caspanello, Turi Zinna, progetto drammaturgico, post produzione e regia Turi Zinna, attori in video 360° stereoscopico Barbara Giordano, Marcello Montalto, Chiaraluce Fiorito, Giovanni Arezzo, Valentina Ferrante, attori in scena Valentina Ferrante, Turi Zinna, musiche originali e ingegneria del suono Giancarlo Trimarchi, regista assistente Federico Magnano San Lio, luci Gaetano La Mela, sviluppatori Unity Tiziano Lotta e Funny Tales, sviluppatore max msp: Gianluca Aresu, costumi Vincenzo La Mendola, D.O.P. Antonio Parrinello, collaboratore compositing Rocco Minore, produzione Retablo Dreamaturgy Zone. Cfr. <<https://retablo.org/portfolio/una-fuga-in-egitto/>> [ultimo accesso 10 marzo 2026].



Foto Antonio Parrinello

Fig. 3 *Una fuga in Egitto. Rotta virtuale per l'esilio*, progetto drammaturgico, post produzione e regia Turi Zinna, drammaturgia Lina Prosa, Tino Caspanello, Turi Zinna, 2021. Ph. Antonio Parrinello, ©Retablo

diversi livelli di realtà: l'ambiente virtuale, lo spazio fisico circostante e la sovrapposizione di elementi digitali alla scena reale. La drammaturgia sfrutta precisamente questa oscillazione tra stati percettivi differenti, alternando momenti di immersione totale nello spazio virtuale ad altri in cui lo spettatore percepisce nuovamente lo spazio reale e la presenza fisica degli attori.

L'uso della visione a 360° consente di superare lo sguardo assertivo legato alla convenzione palco-platea e alla frontalità della scena, introducendo una modalità percettiva immersiva e situata. Lo spettatore si trova così ad alternare due regimi di visione: da un lato la prospettiva frontale del teatro tradizionale, dall'altro una percezione incorporata e questa oscillazione costituisce uno degli elementi più significativi della drammaturgia, trasformando lo spettatore in un nodo dinamico di relazioni tra spazio fisico, ambiente virtuale e immagine.

In questo senso, il dispositivo immersivo non si limita a produrre un effetto di simulazione, ma rende percepibile il carattere costruito dello sguardo tecnologico. Come osserva Zinna, nella visione a 360° viene meno la distanza tra il punto di vista dello spettatore e quello della macchina da presa: la loro coincidenza evidenzia il grado di mediazione e di manipolazione implicito nel dispositivo.

Assume inoltre rilievo la natura delle tecnologie impiegate: i visori attraverso cui si accede all'ambiente virtuale appartengono a un ecosistema controllato da grandi piattaforme digitali. L'esperienza immersiva si realizza dunque all'interno di un'infrastruttura economica e tecnologica non neutrale, che contribuisce a ridefinire le condizioni stesse dello spazio scenico contemporaneo.

Nel contesto di una performance di questo tipo, in cui il dispositivo immersivo non sostituisce la scena, ma ne espande le possibilità percettive e relazionali, i concetti di *onboarding* e *offboarding* assumono una funzione strutturale nella definizione del rapporto tra spettatore, dispositivo tecnologico e spazio della rappresentazione. Tali processi delimitano il campo esperienziale della performance, configurandosi come soglie attraverso cui lo spettatore viene progressivamente introdotto e riemerge da un regime percettivo altro (Garson, 2025, pp. 46-53).

L'*onboarding* studiato da Zinna si configura esplicitamente come soglia drammaturgica e percettiva, quando

nel foyer entra un vapore che proviene dalla sala, due figure in tuta da lavoro ci conducono ai nostri posti, e ci allacciano i caschi. Si parte. Tramite i visori di realtà virtuale, il pubblico (in dieci, quindici al massimo) percepisce di essere all'interno e di essere parte dello stesso ambiente nel quale agiscono i personaggi. Figure simili a spettri, tableau vivant, «dentro la scatola (Dolci, 2021).



Fig. 4 *Una fuga in Egitto. Rotta virtuale per l'esilio*, progetto drammaturgico, post produzione e regia Turi Zinna, drammaturgia Lina Prosa, Tino Caspanello, Turi Zinna, 2021. Ph. Anthea Ipsale, ©Retablo

Questa 'trasformazione' è ulteriormente tematizzata all'interno della scena attraverso il discorso dell'Arcangelo Nero, che esplicita la condizione dello spettatore come soggetto immerso e consapevole del dispositivo: «Rinchiusi nella scatola attaccata alla scatola che si chiude con la tua fronte». Il visore viene così nominato e reso visibile come dispositivo, trasformando l'*onboarding* in un processo non solo di accesso, ma anche di presa di coscienza critica. Ancora più esplicita è la dichiarazione: «Ho creato io l'account senza il quale tu, qui, non saresti potuto neanche entrare», che mette in scena l'atto stesso dell'ingresso come condizione mediata e controllata. Parallelamente, l'*offboarding* emerge come processo di riemersione percettiva e rielaborazione critica, inscritto nella struttura stessa della drammaturgia. Se l'*onboarding* comporta la sospensione del mondo reale, l'esperienza immersiva conduce progressivamente a una crisi di tale separazione, come suggerisce la domanda: «Dove finisce la tua mente e dove inizia il resto del mondo?». Questa oscillazione tra interno ed esterno prepara il momento finale, in cui lo spettatore viene simbolicamente reinserito in uno spazio condiviso, ma trasformato. La scena conclusiva rende esplicito questo passaggio attraverso una potente immagine di riemersione: lo spettatore è «sommerso fino al collo» insieme ad altri corpi che indossano visori «del tutto simili a quello indossato dallo spettato-

re», configurandosi come «naufrago tra i naufraghi». Qui l'*offboarding* non coincide con un semplice ritorno alla realtà, ma con una presa di coscienza della propria condizione all'interno del dispositivo tecnologico e sociale. L'uscita dall'esperienza si configura dunque come momento riflessivo, in cui la percezione del reale è ridefinita alla luce dell'immersione vissuta.

Come detto, nella configurazione proposta dallo spettacolo lo spettatore sperimenta una condizione percettiva ambivalente: pur non trovandosi fisicamente nello spazio della rappresentazione, ha la sensazione di essere immerso al suo interno. Ne deriva una fluidità spazio-temporale dell'esperienza scenica che rompe la linearità della visione frontale tipica del teatro tradizionale, configurandosi come esempio concreto del passaggio da una fenomenologia dell'*embodiment*, in cui l'esperienza percettiva resta

legata alla centralità del soggetto individuale e a un corpo concepito come radicato nello spazio, a una fenomenologia dell'*emplacement*, nella quale la percezione emerge dalla co-implicazione tra corpo e ambiente (Beato, 2025, pp. 33-34). Da questo punto di vista, l'esperienza cognitiva non è il prodotto di un soggetto isolato ma il risultato di una rete di relazioni ecologiche che coinvolgono corpo, spazio e ambiente (Ingold, 2000).

Il dispositivo teatrale e partecipativo qui analizzato implica una rinegoziazione del tradizionale contratto enunciazionale della scena teatrale alla luce di una differente distribuzione di ruoli, spazi e forme di *agency*. Se nella scena teatrale classica tale contratto si fonda su una distinzione relativamente stabile tra chi agisce e chi osserva, nelle configurazioni immersive questa separazione tende a ridefinirsi: lo spettatore non è più soltanto destinatario dell'evento performativo ma diventa parte della sua configurazione percettiva. L'immersione chiamata in causa non deve quindi essere intesa come fuga dalla realtà, ma come una modalità percettiva



Foto Antonio Parrinello

Fig. 5 *Una fuga in Egitto. Rotta virtuale per l'esilio*, progetto drammaturgico, post produzione e regia Turi Zinna, drammaturgia Lina Prosa, Tino Caspanello, Turi Zinna, 2021. Ph. Antonio Parrinello, ©Retablo

nella quale il soggetto entra in relazione con il mondo attraverso un'intensificazione sensoriale e affettiva dell'esperienza (Beato, 2024, p. 99).

Il copione sembra suggerire una riflessione critica sul ruolo della tecnologia contemporanea, rappresentata non tanto come strumento neutrale quanto come dispositivo che interviene nella configurazione dell'esperienza e della soggettività. La ricorrenza della metafora della 'scatola', che si sovrappone alla mente dello spettatore, lascia intravedere una possibile interiorizzazione del sistema tecnico, entro cui anche il pensiero e la memoria appaiono mediati, come suggerisce l'espressione «pensano di pensare ricordi». Allo stesso tempo, elementi come il «tempio e il codice sorgente» possono essere letti come figure simboliche di forme di potere che regolano l'accesso, l'interazione e la produzione di senso. In questo quadro, la scena sembra articolare una tensione tra individuo e sistema, ma anche aprire a una dimensione collettiva e politica, visibile tanto nelle immagini di comunità in fuga quanto negli spazi di organizzazione e resistenza condivisa. La dimensione performativa diventa così il luogo in cui si intrecciano controllo e possibilità di trasformazione, lasciando emergere, accanto alla regolazione tecnica, anche pratiche di relazione e di azione collettiva.

Da questo punto di vista l'esperienza proposta da *Una fuga in Egitto* può essere letta come una riflessione sulle modalità attraverso cui le tecnologie del capitalismo digitale producono nuovi ambienti percettivi e nuove forme di relazione tra soggetti, immagini e narrazione.

In tale contesto assume particolare rilievo la scelta iconografica che costituisce il punto di partenza della drammaturgia. Lo spettacolo prende ispirazione dal dipinto *Una fuga in Egitto in barca* di Giambattista Tiepolo, realizzato nella seconda metà del XVIII secolo. L'opera appartiene a un momento storico che coincide con l'alba della modernità industriale e può essere interpretata come un'immagine sospesa tra tradizione e trasformazione.

Nella configurazione scenica dello spettacolo il quadro non rappresenta soltanto una fonte iconografica ma diventa parte integrante dell'ambiente virtuale. L'immagine pittorica entra a far parte degli oggetti digitali che compongono lo spazio scenico, mentre i personaggi della narrazione si muovono all'interno di un ambiente generato a partire dallo stesso dipinto. Questo passaggio produce una trasformazione significativa del rapporto tra immagine e scena: il quadro non viene semplicemente rappresentato ma diventa uno spazio attraversabile della drammaturgia.

Questa operazione può essere interpretata alla luce della teoria benjaminiana dell'immagine dialettica. Per Benjamin l'immagine emerge come punto di condensazione tra tempi storici differenti, luogo in cui passato e presente entrano in relazione producendo nuove configurazioni di senso (Benjamin, 1997). Nel caso di *Una fuga in Egitto*, l'immagine settecentesca di Tiepolo entra in relazione con le tecnologie immersive contemporanee,

generando una costellazione temporale nella quale lo spettatore non osserva semplicemente l'immagine ma vi entra.

Troviamo ancora una volta l'eco della teoria di Warburg in cui le immagini non appartengono definitivamente al tempo storico in cui sono state prodotte ma continuano a riemergere in contesti culturali differenti attraverso processi di trasformazione e riattivazione simbolica. La *Nachleben der Bilder* implica che un'immagine possa riapparire assumendo nuove funzioni all'interno di sistemi mediali diversi e di conseguenza l'immagine di Tiepolo sopravvive nel dispositivo teatrale contemporaneo non come citazione estetica ma come matrice iconica che viene riattivata attraverso la tecnologia immersiva.

Lo schermo non è più una superficie di separazione tra osservatore e immagine ma diventa una soglia attraverso la quale il soggetto entra nello spazio della rappresentazione. Se Narciso rappresenta la figura archetipica dell'*experienter* che si immerge nell'immagine scambiandola per realtà, nello spettacolo tale dinamica si trasforma in un'esperienza collettiva e tragica: l'immersione non coincide più con l'illusione di una presenza piena, ma con una condizione di esposizione e vulnerabilità condivisa (Pinotti, 2021, pp. 28-29). Nell'epilogo, infatti, lo spettatore non attraversa semplicemente la soglia dell'immagine, ma vi è sommerso insieme ad altri corpi, ad altri naufraghi. L'immagine immersiva non si offre più come spazio di accesso privilegiato o di potenziamento dell'esperienza, ma come ambiente instabile e precario, attraversato da tensioni politiche e da condizioni materiali di crisi. In questo senso, l'immersività non realizza una promessa di immediatezza, ma rende visibile la propria ambivalenza: da un lato coinvolge il soggetto fino a inglobarlo, dall'altro ne espone la fragilità all'interno di un sistema che lo eccede. La soglia, lungi dall'essere superata, si moltiplica e si stratifica, diventando il luogo in cui si manifesta la coincidenza inquietante tra immersione e perdita di orientamento, tra esperienza e rischio di dissoluzione.

È proprio in questa torsione che lo spettacolo produce il suo gesto critico: l'immersione non è più esperienza individuale di assorbimento nell'immagine, ma condizione collettiva che richiama scenari di migrazione, fuga e sopravvivenza. L'*experienter* non è più Narciso, ma un soggetto situato in un mondo in crisi, in cui l'accesso all'immagine coincide con l'essere esposti alla sua instabilità. L'immersività si configura così non come promessa di presenza, ma come pratica che rende percepibile la precarietà stessa del reale, trasformando la soglia in uno spazio politico di attraversamento e di rischio.

4. *Conclusion*

Invece di stabilire un unico quadro interpretativo fondato su una narrazione condivisa con il pubblico, l'intervento del sistema tecnico – a volte parzialmente occultato ma percettivamente attivo – produce un evento la cui natura processuale e il carattere reiterativo prevalgono sull'interpretazione simbolica. Come si evince dall'analisi, tale evento tende a incrinare la tradizionale separazione tra scena e sala, così come quella tra reale e simbolico, configurando uno spazio ibrido in cui percezione, corpo e tecnologia si co-determinano (Arnulf, 2019). Il dispositivo tecnologico utilizzato da Zinna, lungi dall'essere neutrale, opera secondo logiche proprie, spesso non immediatamente visibili, che regolano il flusso dell'informazione e le condizioni dell'interazione. In questo senso, la relazione tra attore e tecnologia non è simmetrica né stabile, ma intrinsecamente tensionale e precaria, esposta a possibili rotture, analogamente a uno strumento inaffidabile: «Ogni tentativo di costruire una relazione simmetrica tra l'uomo e l'essere tecnico è distruttivo tanto per i valori dell'individuo quanto per quelli dell'essere tecnico» (Simondon, 2021). L'interazione simbolica attivata nelle opere analizzate eccede il valore puramente semantico della rappresentazione teatrale. Ciò che emerge con maggiore evidenza è la costruzione di una spettatorialità immersa nell'opera, capace di testimoniare una trasformazione più ampia del teatro contemporaneo sempre più legato a una condizione percettiva paradossale che coinvolge simultaneamente distanza e incorporazione. Lo spettatore si trova infatti a oscillare tra due modalità di visione: da un lato lo sguardo assertivo, legato alla distanza prospettica e alla convenzione della frontalità teatrale; dall'altro uno sguardo immersivo o aletico, che nasce dall'essere collocati all'interno dell'ambiente performativo e dall'esperire la scena come spazio vissuto (Beato, 2024, p. 44). Nel teatro di Zinna la densità della parola drammaturgica e della costruzione poetica assume una funzione decisiva. La scrittura scenica non si limita a organizzare l'azione narrativa, ma diventa il mezzo attraverso cui lo spazio rarefatto dell'ambiente virtuale viene simbolicamente abitato e riempito. Il linguaggio teatrale agisce dunque come forza di condensazione semantica, capace di strutturare l'esperienza percettiva dello spettatore.

L'uso che Zinna fa dei dispositivi digitali non produce una semplice estetica della simulazione, ma diventa uno strumento per interrogare criticamente le condizioni contemporanee della percezione, della presenza e della relazione tra immagine e corpo. La sua ricerca sviluppata mostra come il teatro contemporaneo possa ancora reinventare le proprie condizioni di esistenza, trasformando le tecnologie immersive in strumenti di riflessione critica sul rapporto tra immaginario, spazio e comunità percettiva. In questa prospettiva, il teatro non abbandona la propria dimensione

relazionale e rituale, ma la riformula all'interno delle nuove configurazioni mediali del presente.

Se l'ipotesi qui avanzata è corretta, le arti performative rappresentano un limite cruciale alla digitalizzazione: la loro insistenza sulla co-presenza incarnata, sulla temporalità effimera e sulla costruzione intersoggettiva del significato le pone come argine alla normalizzazione algoritmica della vita sociale. In un'epoca di sorveglianza digitale e comunicazione mediata, esse riattivano la possibilità di un tempo pubblico libero, in cui gli individui si incontrano non come dati, ma come esseri vulnerabili e agenti.

È precisamente perché l'immaginario sociale moderno non possiede una propria carne, perché prende a prestito la propria sostanza dal razionale, da un momento del razionale che esso trasforma così in uno pseudorazionale, che è destinato alla crisi e all'erosione e che la società moderna contiene in sé la possibilità "oggettiva" di una trasformazione di ciò che finora è stato il ruolo dell'immaginario nella storia (Castoriadis, 1987 p. 160).

Zinna sembra configurare il suo teatro non solo come spazio di rappresentazione, ma come luogo critico in cui si rendono visibili e negoziabili le condizioni stesse dell'esperienza, restituendo alla percezione una dimensione politica capace non tanto di opporsi alle tecnologie, quanto di riorganizzarsi al loro interno. Si delinea così una forma di resilienza del teatro rispetto al dispositivo tecnico, intesa come capacità di riarticolare le proprie condizioni di esistenza senza rinunciare alla propria dimensione relazionale e sensibile.

Bibliografia

- ARNULF T. (2019), *Pratiques technologiques émergentes dans le théâtre et l'installation*, «Appareil», 21.
- AUSLANDER P. (1999), *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, London, Routledge.
- BALME C. (2008), *Introduction: Theatre and Theatre Studies*, Cambridge, Cambridge University Press.
- BEATO M. R. (2025), *Fenomenologia della partecipazione. L'esperienza dello «spettatore» teatrale postumano*, Roma, Bulzoni.
- BENJAMIN W. [1942] (1997), *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, a cura di M. Ranchetti e G. Bonola, Torino, Einaudi.
- BONSIGNORE T. (2022), *Nuove politiche della visione. La Fuga in Egitto è virtuale*, «Teatro e Critica», <<https://www.teatroecritica.net/2022/07/nuove-politiche-della-visione-la-fuga-in-egitto-e-virtuale/>> [ultimo accesso 6 febbraio 2026].

- CASTORIADIS C. (1987), *L'immaginario capovolto*, a cura di E. Colombo, Milano, Elèuthera.
- DOLCI P.S. (2022), «Una fuga in Egitto», in *chiave femminista la Sacra famiglia*, «Il manifesto», <<https://ilmanifesto.it/una-fuga-in-egitto-in-chiave-femminista-la-sacra-famiglia>> [ultimo accesso 6 febbraio 2026].
- FISCHER-LICHTE E. (2008), *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, London, Routledge.
- FISCHER-LICHTE E., WIHSTUTZ B. (2012), *Performance and the Politics of Space*, London, Routledge.
- FLUSSER V. [1978] (2004), *Il mondo codificato*, in *La cultura dei media*, Milano, Bruno Mondadori.
- GARSON C. (2025), *La "conquête américaine" de l'espace vide du métavers : essor d'un nouveau théâtre virtuel*, «Théâtre/Public», 2025/2, n. 256, pp. 46-53.
- GIACOBBE G. (2021), *FUGA IN EGITTO (UNA)* - regia Turi Zinna, «Sipario», <<https://ilmanifesto.it/una-fuga-in-egitto-in-chiave-femminista-la-sacra-famiglia>> [ultimo accesso 11 marzo 2026].
- HANSEN M.B.N. (2004), *New Philosophy for New Media*, Cambridge (MA), MIT Press.
- HARAWAY D.J. (2016), *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Durham, Duke University Press.
- HAYES L. (2017), *From site-specific to site-responsive: sound art performances as participatory milieu*, «Organised Sound», 22(1), pp. 83-92.
- HEPP A. (2013), *Cultures of Mediatization*, Cambridge, Polity Press.
- INGOLD T. (2000), *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*, London-New York, Routledge.
- LEFEBVRE H. (1974), *La production de l'espace*, Paris, Éditions Anthropos; trad. it. *La produzione dello spazio*, Milano, Moizzi, 1976.
- LEHMANN H.-T. (2006), *Postdramatic Theatre*, London, Routledge.
- MANOVICH L. (2013), *Software Takes Command*, New York, Bloomsbury.
- MINCIULLO V. (2022), *Teatro e nuove tecnologie: Una fuga in Egitto. Rotta virtuale per l'esilio*, «Theatron Webzine», <<https://webzine.theatron-duepuntozero.it/teatro-e-nuove-tecnologie-una-fuga-in-egitto-rotta-virtuale-per-lesilio/>> [ultimo accesso 10 marzo 2026].
- PERNICE L. (2015), *Progetto Kthack*, «Arabeschi», n. 6, luglio-dicembre 2015.
- PINOTTI A. (2021), *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Torino, Einaudi.
- RANCIÈRE J. (2008), *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique.
- SESTO GIORDANO M. (2023), *Viaggio tra mondo reale e virtuale: "Una fuga in Egitto. Rotta virtuale per l'esilio"*, «Rumor(s)cena», <<https://www.rumorscena.com/09/04/2023/viaggio-tra-mondo-reale-e-virtuale-una-fuga-in-egitto-rotta-virtuale-per-lesilio>> [ultimo accesso 6 febbraio 2026].

ROSSINI I. (2018), *Centro Zo di Catania: The medium is the message?*, «Teatro e Critica», <<https://www.teatroecritica.net/2018/03/centro-zo-di-catania-the-medium-is-the-message/>> [ultimo accesso 6 febbraio 2026].

SIMONDON G. (2021), *Del modo di esistenza degli oggetti tecnici*, Napoli-Salerno, Orthotes.