



LAURA PERNICE

*The artist is plural.**Scrittura civile, sperimentazione tecnologica e pratiche di cittadinanza attiva nel teatro polimorfico di Turi Zinna*

The essay provides a comprehensive overview of the forms and themes of Turi Zinna's dramaturgical work, tracing its development from its origins to its most far-reaching contemporary manifestations. Starting from his peculiar dual talent – whereby Zinna wears the dual hat of actor and author – the essay explores the convergence of various media in his performances, combined with the declared and impelling civic drive, centred on the city of Catania. From the analysis of signature works (*Ballata per San Berillo, Il muro, Tifeo il tradimento dell'orecchio, Poison Ivy, Shock in my town - Backrooms edition*, etc.), a complex and polymorphic mythopoiesis emerges, consisting of a constellation of texts rendered on stage through vastly different forms: ballad, oratorio, techno-narration, audio-guided and site-specific performances, immersive experiences in augmented and virtual reality. A varied theatrical landscape which, although 'fragmented' into a multitude of forms, coalesces around a single imperative: to combine *techné* and *ethos*, civil engagement and technological research, thereby updating the usual dynamics of the actor-author model and consolidating intermedial processes between performance and mediatisation.

Noi esistiamo soltanto nelle relazioni. Siamo esseri impermanenti e interdipendenti. La consapevolezza di questa condizione è ciò che consente di *gestire creativamente la complessità*.
Andrea Balzola, Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé*

1. Forme e temi di un talento doppio

Percepivo che gli spettatori e gli attori dovessero abbandonarsi a quell'orrore che afferra l'uomo quando all'improvviso perde l'orientamento, che questa tensione alla lacerazione delle forme potesse contribuire a infrangere la coltre che teneva occultata la menzogna della

rappresentazione su cui si fondava il nostro patto sociale. Provenivo dalla scuola di teatro classico dell'Istituto Nazionale del Dramma Antico e avevo debuttato recitando nei cori di *Antigone* e *Le Madri*. Non mi era così chiaro allora, quanto lo fu dopo, lo spessore della cognizione che avevo appreso che la tragedia era sorta dal coro tragico e che originariamente era nient'altro che coro (Zinna, 2020a, p. 15).

Sintetizza così la propria formazione e vocazione artistica Turi (Salvatore) Zinna, in una delle rare occorrenze in cui ha scelto di fermare sulla pagina le impressioni di un 'sentire teatrale' tanto radicato e robusto quanto esplicitamente *in progress*. Sono poche, infatti, le testimonianze scritte in grado di accreditare le origini e le peculiarità dell'arte scenica di Zinna, nonostante la sua generosa disponibilità a partecipare a dibattiti e incontri di approfondimento; ma chi ha avuto modo di ascoltarlo, anche nell'estemporaneità dei «veri e propri capannelli con accesi commenti» (Di Vita, 2020, p. 181) che l'autore, regista e interprete è solito condividere con il pubblico alla fine dei propri spettacoli, sa che le radici della sua ispirazione affondano in una memoria autobiografica in continua revisione e in una instancabile sperimentazione formale, nel tentativo di dare corpo e voce sempre nuovi ai fantasmi di un passato mai dimenticato.

Al fine di dare consistenza teorica a un'indagine panoramica, che possa restituire le forme e i temi della ricerca drammaturgica dell'artista catanese osservandola dalla sua genesi fino alle propaggini più estreme dell'oggi, conviene partire proprio dal peculiare 'bifrontismo' espressivo e contenutistico che caratterizza il suo percorso, paradigmatico e unico al tempo stesso. Alla stregua di altri protagonisti della scena siciliana contemporanea,¹ ma certamente con una lingua e uno stile individuali e riconoscibili, Zinna veste il doppio abito di attore e di autore, inserendosi nella vasta categoria ermeneutica dei talenti doppi e plurimi, in un affascinante processo di sdoppiamento del sé.

Non è questa la sede per tentare di definire le articolazioni possibili del *Doppelbegabung*,² concetto, nota opportunamente Anna Barsotti, «pieno di sensi, antichi e moderni, declinato diversamente dagli studiosi di teatro che portano lo sguardo sull'Otto e Novecento» (Barsotti, 2007, p. 13), ma risulta imprescindibile ai fini dell'analisi su Zinna rilevare il suo pas-

¹ Tra gli attori-autori della nuova drammaturgia siciliana ricordiamo almeno Emma Dante, Davide Enia, Vincenzo Pirrotta, Spiro Scimone e Francesco Sframeli, Tino Caspanello, Enzo Alaimo, Tindaro Granata, Rosario Palazzolo. Per una ricognizione attenta sulle drammaturgie d'attore dell'attuale scuola siciliana si rimanda a Tomasello, 2016 (specialmente il capitolo *Il sipario s'alza al Sud*, che riprende un omonimo articolo del critico Renato Palazzi su «Il Sole 24 Ore» del 3 dicembre 2006) e Ilardo, 2018.

² Cfr. Warren, Wellek, 1956.

saggio dall'apprendistato attorale alla scrittura per la scena, e quindi la maturazione di un profilo da «attore-che-scrive» (Taviani, 1985, p. 158) a cui si aggiunge l'ulteriore strato della pratica registica. In questo *iter* esistenziale-artistico gli anni di *training* all'Accademia dell'INDA (Istituto Nazionale del Dramma Antico) gli forniscono una preparazione organica, di alto respiro culturale e calibrata sulle sintassi vocali e corporee della tragedia classica, a cui si abbinerà il magistero multiforme di Turi Ferro, fatto di drammaturgia siciliana, di opera dei pupi, di commedia dell'arte, di retaggi di cultura orale. La teatralità di Zinna, dunque, è frutto di una formazione composita e anche *sui generis*, che intreccia l'eredità del mito greco con pratiche orali e performative antiche, generando un approccio ritmico e sonoro all'espressività attorale molto simile a quello dei 'cantori' del teatro epico e di narrazione.³ Lungo la linea di questo orizzonte, il vero balzo in avanti dell'artista catanese è stato il felice sconfinamento nel campo della digital performance, attraverso la costruzione di architetture spettacolari ad alto tasso di tecnologia, del tutto ascrivibili alla «nozione operativa» di drammaturgia intermediale così come è stata enucleata da Vincenzo Del Gaudio.

Per drammaturgia intermediale si intende la forma di narrazione teatrale-performativa al cui centro sono situati frammenti di comunicazione prodotti da altri media o disseminati in essi, in particolare nei media digitali, e al cui interno tali media assumono una posizione privilegiata, seppur rimediata dal dispositivo scenico (Del Gaudio, 2020, p. 90).

La convergenza di diverse forme mediali nella performance teatrale, a partire dalla seconda avanguardia, è una pratica consolidata e diffusa, a tratti perfino 'archeologica', ma ciò che la contraddistingue nel caso del Nostro è una specifica postura etica orientata non tanto (e non solo) all'ibridazione dei codici, quanto a un coinvolgimento interattivo degli spettatori, a una «costruzione mediatizzata del *senso comune*» (Gemini, Brilli, 2024, p. 89). Innestare le più recenti tecnologie digitali sul palcoscenico diventa allora un atto politico, che si concreta nella «possibilità di innovare le modalità di fruizione di questi media contendendo alle corporation produttrici l'egemonia linguistica. L'arte teatrale può farsi carico delle sperimentazioni più ardite. Il mio intento è di riportare a una fruizione sociale, a una relazione reale, concreta, fisica, il rapporto quotidiano che abbiamo con questi strumenti» (Zinna, 2022).

³ Sulla cosiddetta performance epica e di narrazione si vedano innanzitutto Guccini, 2011 e Soriani, 2009.

Proprio queste parole di Zinna illuminano un altro aspetto molto marcato del suo doppio talento – drammaturgico e attoriale –, che consiste nella dichiarata e stringente pulsione civile che anima il suo agire teatrale, polarizzata in modo quasi esclusivo sulla città di Catania. Sineddoche e specchio della Sicilia e dell'intero Sud Italia, «isola plurale» nell'espressione di Gesualdo Bufalino,⁴ Catania rappresenta uno spazio ossimorico, contraddittorio, di cui Zinna descrive le strade deturpate, le ferite dell'edilizia speculativa, le brutalità mafiose, le miserie dei più disgraziati abitanti delle zone popolari del centro storico o delle periferie dimenticate e abbandonate a sé stesse. Pur non essendo originario di Catania (ma di Catenanuova), è nella città etnea che da oltre trent'anni Zinna concentra le sue esperienze artistiche e il suo impegno civile, situando qui la propria compagnia Retablo⁵ e maturando nel tempo un rapporto viscerale, basato sulla feconda simbolizzazione di episodi autobiografici, in grado di trasformare ogni contatto con luoghi e abitanti in uno *scouting* dentro sé stesso.

Un fatto insolito succede in me come in tanti, forse tutti i siciliani: l'attaccamento inevitabile a questa terra malgrado la si disprezzi, se ne spari. In me l'attaccamento alla Sicilia, a Catania è ormai interiorizzato, mi appartiene in modo del tutto naturale. Ciò si riflette nel mio teatro. Se penso ad uno spettacolo mi viene spontaneo pensare a Catania ed alle sue contraddizioni. Il rapporto che ho con questa città è di ricerca di vie, di posti e parti nascoste come fossero parti e posti nascosti di me stesso (Zinna, 2013).

Alla luce di queste riflessioni si delinea con più chiarezza la direzione del teatro di Zinna, che coniuga *techné* ed *ethos*, responsabilità civile e ricerca tecnologica, nell'intento di espandere le forme o crearne di inedite per dare vigore a un'azione artistica espressamente calibrata su questioni sociali vive e brucianti. In tal senso, i due filoni tematici della sua drammaturgia individuati da Vincenza Di Vita, «quello cronachistico-politico e quello mitologico-sperimentale» (Di Vita, 2020, p. 182) si intersecano nell'ampio raggio di una mitopoiesi prolifica, complessa e polimorfica, fatta di una costellazione di testi – scritti e performativi – 'in movimento', rimanipolati in continuazione, germinati in forma di *spin off*, resi scenicamente con moduli espressivi diversissimi: ballata, oratorio, tecno-narra-

⁴ Cfr. Bufalino, 1993.

⁵ Fondata da Zinna nel 1989, insieme a Maria Piera Regoli e Federico Magnano San Lio, la compagnia Retablo opera su tutto il territorio nazionale promuovendo, creando e producendo drammaturgia contemporanea e assumendo la curatela di laboratori, progetti territoriali e festival.



Fig. 1 *Sulle tracce di Majorana*, Retablo / Officina Carbonara di Karakorum Teatro / La Confraternita del Chianti, 2025. Ph. Giuseppe Saitta, © Retablo

zione, performance audioguidata e *site-specific*, esperienze immersive in AR (augmented reality) e in VR (virtual reality). Una versicolore geografia teatrale che, seppur ‘frammentata’ in una pluralità di forme, si compatta attorno a un’urgenza comune: la necessità di fare i conti con le ferite della realtà e dell’individuo per restituire al teatro la sua funzione elettiva, ossia quella di spazio cruciale della *polis* – metaforizzata dal coro greco –, luogo conoscitivo e culturale di dibattito e di confronto.

Tracciate queste premesse di senso proviamo adesso a pedinare l’itinerario drammaturgico e scenico di Zinna, sempre instancabilmente *in fieri*, selezionando quei lavori che in virtù della loro caratterizzazione stilistica, tematica e simbolica costituiscono un campione altamente indicativo della duplice cifra, civile e intermediale, della sua feconda immaginazione teatrale.

2. *Cantare San Berillo*

Il primo, autentico confronto con la dimensione civile della scena si consuma nel segno di Palermo, e del Maxiprocesso a Cosa Nostra del 1986 nei cui verbali Zinna si imbatte pochi anni più tardi. Da quei documenti nasce lo spettacolo *Doppio legame* (1993), in cui l’artista filtra uno spaccato di mafia nella storia tragicomica di Enzuccio, ladruncolo palermitano che vorrebbe sottrarsi al proprio destino ma che rimane incastrato nel goglio della criminalità organizzata. Scritto da Zinna insieme a Maria Piera Re-

goli e diretto da Federico Magnano San Lio, lo spettacolo segna una tappa importante di un percorso attoriale-autoriale ancora agli inizi, che vede la pura presenza del corpo e l'incalzante tensione affabulatoria come gli indici di un'oralità altamente espressionistica.

Immerso nello specchio metaforico di Catania, e mosso dall'urgenza di misurarsi con le sue ferite contemporanee, Zinna successivamente punta il suo sguardo drammaturgico sullo storico quartiere San Berillo, focalizzando l'attenzione sulla tragica vicenda del suo sventramento.

La brutalità con cui, alla fine degli anni Cinquanta, l'antica area abitativa nel cuore della città fu demolita e i suoi trentamila abitanti trasferiti in periferia, in un quartiere anonimo denominato San Leone ma nostalgicamente chiamato San Berillo Nuovo, non sfugge alla sensibilità dell'artista. A colpirla con forza è anche l'assordante silenzio dei media sull'eclatante operazione edilizia – «Possibile che un accadimento del genere fosse avvenuto nell'indifferenza generale?» (Zinna, 2020a, p. 11); un'omertà che lo spinge a un'azione di recupero della memoria sommersa, a un'accurata indagine svolta sul campo attraverso la raccolta di interviste, testimonianze, articoli, fotografie. Dall'osservazione del reale, dalla registrazione *live* delle «parole di diversi testimoni diretti, vittime di quell'esproprio traumatico» (ivi, p. 12), nasce il monologo in forma di oratorio *Ballata per San Berillo*, felicemente presentato al Festival Europeo di Drammaturgia contemporanea Outis nel 2004, e, dopo una lunga vita scenica, approdato a una dimensione testuale nel 2020 (insieme a una serie di testi *spin off*).⁶

Il secondo esempio di drammaturgia civile di Zinna ribadisce le coordinate fondamentali della sua scrittura per la scena: la cronaca offre lo spunto iniziale, ma poi interviene l'elaborazione fantastica di una storia fatta di storie, di flashback continui, una ballata che racconta fatti realmente accaduti ma filtrati da «un'allucinazione che permette all'artista di alimentare la realtà con elementi a metà tra verità e fantasia, e di raccontare così di un quartiere fantasma» (Scattina, 2020, p. 159).

Rifiutando la staticità dell'inchiesta di stampo giornalistico, e scegliendo invece il dinamismo polifonico di un incastro di personaggi, registri linguistici e sentieri narrativi, Zinna intreccia l'operazione speculativa del risanamento di San Berillo all'omicidio mafioso del giornalista Giuseppe Fava,⁷ subito accolto nell'auto dei due protagonisti – Salvo, l'io-narratore, e Silvia – per un viaggio surreale e spericolato nella devastazione urbani-

⁶ All'interno della raccolta di testi curata da Simona Scattina per la collana "Tascabili – Teatro" della casa editrice Bonnano. Cfr. Scattina, 2020.

⁷ Fava, del resto, nel 1966 aveva realizzato una lunga inchiesta pubblicata sul quotidiano catanese «La Sicilia», in cui portava alla luce l'operazione edilizia condotta tra enti pubblici e privati che aveva reso la Civita di Catania «solo un deserto». Cfr. Fava, 1986.

stica, politica e culturale di Catania. Se il metodo di scrittura, pertanto, è quello dell'autofinzione, della «menzogna che dice la verità» come intendeva Jean Cocteau,⁸ l'articolazione sintattica della parola, della dizione e della prosodia si fonda sulla frammentazione e sulla ripetizione quasi ossessive, da cui deriva quel tono di ballata, quella sonorità appieno musicale, esplicitamente richiamata dal titolo dell'opera. Il ricorso al dialetto locale (che non è il protagonista del testo così come non lo sarà di quelli successivi) serve a Zinna per agganciarsi alla realtà intercettata, per restituire espressivamente le voci degli ex abitanti del quartiere catturate durante i tanti colloqui e interviste. Il suo, quindi, è un dialetto 'citato', trattato teatralmente al fine di conferirgli una musicalità carnale e poetica, inserito in una narrazione colta e allusiva in cui convivono senza inciampo alto e basso, aulico e triviale, antico e moderno.



Fig. 2 *Ballata per San Berillo*, regia di Elio Gimbo, con Turi Zinna. Piazza delle Belle, 2001. Ph. Umberto Siagura, ©Retablo

Con la regia di Elio Gimbo, le musiche originali di Fabio Grasso e la *location* dell'ex Piazza delle Belle, oggi Piazza Goliarda Sapienza a San Berillo Vecchio, *Ballata* debutta nel 2001 nella migliore tradizione del teatro di narrazione: a Zinna non occorre altro che una sedia di legno, e lo sfondo

⁸ Cfr. Cocteau, 1988, p. 17.



Fig. 3 *Ballata per San Berillo*, regia di Elio Gimbo, con Turi Zinna. Piazza delle Belle, 2001. Ph. Umberto Siagura, ©Retablo

dei ruderi di un palcoscenico *site-specific*, per dare fiato a un'affabulazione incandescente e trascinante, alla foga di un'«aspirazione alla giustizia così assoluta / da renderci intollerabile l'intero mondo» (Zinna, 2020b, p. 46). L'attore tiene la scena senza soste o esitazioni, è lui il fulcro di ogni azione parlata, il polo magnetico che calamita su di sé un coro di fantasmi dialoganti, testimoni, complici o artefici della «guerra non dichiarata di Catania» (Zinna, 2020a, p. 14).

A questo punto si impone un passo in avanti lungo la linea teatrografica del Nostro, che illustra l'evoluzione tecnologica intrapresa dal suo teatro. Un momento di svolta, in tal senso, è costituito dallo spettacolo *Sulla donna* (2003), ispirato a dei saggi brancatiani e allestito presso il Museo Emilio Greco di Catania. In questo lavoro le azioni sceniche si svolgevano simultaneamente in diversi ambienti, collegati via cavo a dei monitor posti nelle stanze in cui si trovava il pubblico, e gli attori interagivano tra loro come se condividessero lo stesso spazio. Nella sua dislocazione dei luoghi scenici, e soprattutto nell'uso non canonico delle telecamere *live*, l'esperienza di *Sulla donna* introduce uno spiegamento espressivo in forma tecnologica che troverà ampio respiro in seguito.

Nel 2012, infatti, Zinna torna ad accogliere dentro la scrittura drammaturgica l'eco delle voci spente e delle ribellioni stroncate, i sussulti e gli schianti degli invisibili al mondo, amplificando però la fisionomia spettacolare di vicende e personaggi attraverso l'utilizzo di 'attrezzi' tecnologi-



Fig. 4 *Il muro. Cronachetta drammatronica di una civile apartheid*, impianto scenico, regia e interpretazione Turi Zinna, 2018. Ph. Giovanni Nicotra, ©Retablo

ci. *Il muro. Cronachetta drammatronica di una civile apartheid* racconta la storia di Giacchino, povero barbiere di San Berillo che, durante la visita del Duce a Catania nell'agosto del 1937, per colpa di un banale errore viene prima ferocemente picchiato dai fascisti e poi umiliato dalla borghesia della sua stessa città. Il muro che dà il titolo all'opera rimanda alla serie di palizzate erette affinché Mussolini non potesse vedere le condizioni di povertà e degrado del quartiere, ma nello stesso tempo incarna una netta linea di demarcazione tra la connivenza della Catania altoborghese e la miscela esplosiva di ribellione e miseria che San Berillo rappresentava.

L'odissea di Gioacchino trova una sua collocazione multifocale e polisemantica all'interno di un complesso impianto da dj/vj set, in cui Zinna agisce da tecno-narratore e simultaneamente si fa carico della regia audio-visuale, gestendo in prima persona gli apparati mediali dello spettacolo. L'attore, pertanto, processa in tempo reale la propria voce e la fa interagire con i *beat* elettronici della partitura sonora⁹ e con una densa gamma di frammenti audiovisivi, sia filmati d'epoca dell'Istituto Luce, sia estratti della cinematografia di inizio Novecento (Man Ray, Hans Richter, Aldo Tambellini, etc.).

Grazie a un sapiente utilizzo di luci, video e amplificazioni sonore la struggente 'fiaba' di Gioacchino si dilata in una forma intermediale che ne espande e rilancia il senso, trovando la via di una composizione stilistica

⁹ Condotta insieme a Giancarlo Trimarchi.

che conferisce alla narrazione lo statuto di una «polifonia informazionale», per dirla con Roland Barthes,¹⁰ di una vera e propria coalescenza tra la presenza dell'interpretazione, dell'*acting*, e l'amplificazione dell'immagine schermica. Oggetto di prolungata fortuna scenica,¹¹ il caso de *Il muro*, della sua genesi profondamente civile e della sua configurazione intermediale, dimostra una consapevolezza di impegno e ricerca da parte Zinna che si confermerà nel tempo; lo slancio e l'intelligenza polimorfica di una teatralità che, nella polarità tensiva tra autenticità e immaginazione, tra corpo fisico e corpo messo in immagine, gioca tutta la sua partita.

3. Creazioni plurali in chiave mitologico-sperimentale

L'apporto delle tecnologie digitali si rivela drammaturgicamente decisivo in seguito, a partire dall'articolato progetto Kthack, che debutta nel 2015 in forma integrale¹² ma i cui lavori hanno intrapreso un'evoluzione autonoma estesa fino alle progettualità correnti del collettivo Retablo. Richiamando le definizioni tematiche proposte da Di Vita, riteniamo che Kthack rappresenti il vertice assoluto del filone mitologico-sperimentale della poetica di Zinna, l'esempio più fulgido di un approccio teatrale volto a trasporre il linguaggio crepuscolare del mito e dell'inconscio, confrontando sempre più il proprio talento multiplo con la contaminazione dei media elettronici.

Il titolo del progetto è il risultato della crasi tra *Katane*, l'antico nome di Catania, e *hack*, termine inglese che rinvia all'attività degli hacker volta a forzare un programma o un dispositivo informatico. Nella fusione tra *Katane* e *hack* sta il filo conduttore tematico del progetto: l'intreccio tra miti e memorie letterarie proprie della storia di Catania e il linguaggio sempre più pervasivo delle tecnologie digitali, qui adoperate per attivare nuovi modi, fortemente non standardizzati, di creare e fruire l'esperienza scenica.

Il palinsesto drammaturgico di Kthack si compone di quattro spettacoli, *Tifeo il tradimento dell'orecchio*, *De Cinere*, *Soggiornando vicino* e *Non si vive nemmeno una volta*,¹³ tutti basati su immaginifiche riscritture storico-mitologiche e affidati a un sofisticato impianto mediale. Esplicitando la quarta parete come «paradossale pratica schermica, che allo stesso tempo

¹⁰Cfr. Barthes, 2002, p. 258.

¹¹Dopo aver debuttato nel 2012, ed essere stato semifinalista al Premio Cassino Off nel 2017, lo spettacolo continua a circuitare ancora oggi, incrementando la complessità tecnologica della sua audace drammaturgia visiva.

¹²Nell'ambito del festival multidisciplinare I ART promosso dal Comune di Catania, e negli spazi di Zō Centro Culture Contemporanee.

¹³Rispettivamente diretti da Turi Zinna, Maria Arena, Federico Magnano San Lio.



Fig. 5 *Tifeo il tradimento dell'orecchio*, regia, drammaturgia e interpretazione Turi Zinna. Ph. Stefania Mazzara, ©Retablo

Stefania Mazz
fotografia

isola e mostra» (Del Gaudio, 2020, p. 173), un grandissimo doppio tulle avvolge completamente lo spazio scenico, non impedendone la visione ma funzionando a tutti gli effetti come «schermo in tempo reale» (Manovich, 2002, p. 258) che mostra immagini in videomapping.¹⁴

Tali videoproiezioni, drammaturgicamente al centro dei quattro lavori, sono l'esito di una precisa interfaccia¹⁵ uomo-macchina fondata sull'utilizzo di sensori di *motion tracking*: il corpo e la voce di Zinna, come quelli degli altri interpreti coinvolti, sono percepiti dal software Isadora¹⁶ che traduce i segnali elettro-meccanici e acustici in video e suoni, manipolandoli progressivamente nel corso degli spettacoli.

¹⁴«Con questo termine si indica la sintesi della tecnologia video con quella del computer per la realizzazione di video che si adattano alla superficie su cui vengono proiettati» (Del Gaudio, 2020, p. 185).

¹⁵Sulla nozione di interfaccia nella nuova comunicazione performativa si veda Laurel, 1991.

¹⁶Creato nel 2004 dall'artista multimediale e programmatore Mark Coniglio, insieme alla coreografa Dawn Stoppiello e al suo gruppo Troika Ranch Company, Isadora è tra i software più accreditati per la costruzione di ambienti virtuali, capace di gestire dai più tradizionali effetti video alla renderizzazione in tempo reale di file 3D complessi.

L'apparato scenografico interattivo trasforma il palcoscenico in una «prigione virtuale, traslucida, tecnologica»,¹⁷ e si fa latore di precise risonanze simboliche soprattutto nel primo lavoro, *Tifeo*: non a caso l'allestimento di Kthack ad aver goduto della circuitazione più ampia a livello nazionale nonché di recenti aggiornamenti sul piano mediale. Qui Zinna, autore del testo e solo performer in scena, dà corpo e voce a un'originale versione del mostro mitologico sepolto vivo sotto la massa vulcanica dell'Etna, presentandolo come un folle, un disadattato, un soggetto clinico trattato con farmaci ed elettroshock. È un Tifeo che, per sua stessa ammissione, ha «perso il mostruoso», è vittima di allucinazioni uditive, si sente smarrito, depresso, emarginato. Cerca di curarlo il Dottor Cadmo, deuteragonista interpretato dallo stesso Zinna in una schizofrenica alternanza di ruoli affidata all'uso strategico di una videocamera. L'attore, infatti, si serve del mezzo tecnologico per imbastire lunghi dialoghi tra Tifeo e il suo medico curante, alternando l'interpretazione del mostro rivolta verso il pubblico a quella del dottore indirizzata all'occhio digitale della videocamera e quindi proiettata sul telo-schermo. I ripetuti *close-up* del Dot-



Fig. 6 *Tifeo il tradimento dell'orecchio*, regia, drammaturgia e interpretazione Turi Zinna. Ph. Luca Pulvirenti, ©Retablo

¹⁷Zinna T., *Tifeo Il tradimento dell'orecchio*, note di regia, in <<https://retablo.org/portfolio/tifeo-il-tradimento-dellorecchio/>> [ultimo accesso 12 marzo 2026].

tor Cadmo, manipolati digitalmente in diretta, si inseriscono all'interno di un flusso di immagini debordanti: giochi di linee e forme geometriche colorate che seguono i movimenti di Zinna e richiamano, ripensate con il dinamismo della *computer graphics*, le masse volumetriche dell'arte suprematista. Lo spazio drammaturgicamente attivo diventa così un costruito astratto e mentale, un'esteriorizzazione 'aumentata' e lisergica della psiche alterata del personaggio.

Se la costruzione dialettica del testo si fonda sullo scontro verbale tra l'incontrollabile bestia e il razionalissimo Dottor Cadmo, è soprattutto nella serrata interfaccia tra Zinna e i dispositivi tecnologici di acquisizione e manipolazione che si rivela l'intrinseca portata metaforica dell'opera.

Natura vs civiltà, corpo vs macchina, l'essere umano è la risultanza di questa radicalizzazione di estremi che giungono a toccarsi. La percezione aumentata, polifonica, l'interazione tra l'elemento umano e quello digitale, l'esternalizzazione di sensi attraverso dispositivi extracorporei, ma sempre meno distinguibili da quelli biologici, creano una nuova mostruosità. Come Tifeo, l'uomo dell'era tecnologica è imprigionato, staccato dal proprio corpo, estraneo a sé, ma con la necessità di impadronirsi dello stesso affermando la propria libertà/animalità: il teatro è il luogo in cui ciò avviene.¹⁸

Figura chiave dell'immaginario di Zinna, il suo Tifeo si staglia come allegoria drammatica della relazione che sussiste tra le tecnologie digitali contemporanee e l'incarnazione di tali logiche all'interno del tessuto sociale e identitario. L'affermazione della presenza corporea dell'interprete non può essere disgiunta dagli strumenti digitali che servono ad aumentarla, e in questo senso si spiega la «percezione polifonica» di cui parla Zinna, giacché la sua *agency* performativa è legata a doppio filo al contributo drammaturgico degli altri (co)artefici dello spettacolo (sound e video designer). Computer, mixer e videocamera, dunque, non sono soltanto il prolungamento del suo corpo – nel senso che intendeva Marshall McLuhan –¹⁹ ma anche l'habitat tecnologico in cui agisce e con cui interagisce, creato e manipolato in stretta sinergia con gli artisti responsabili dell'ingegneria del suono (Fabio Grasso e Giancarlo Trimarchi) e dell'interattività della scena (Luca Pulvirenti). È stato lo stesso Zinna, del resto, a sottolineare l'importanza dell'interazione tra la sua recitazione tecnologicamente amplificata e la sonorizzazione e visualizzazione dell'ambiente scenico ad opera della *crew* del progetto, parlando del-

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ Cfr. McLuhan, 1967.

la costituzione di «un apparato, di un'unità che recitava insieme, di un lavoro corale e quindi di un coro, in cui sta dentro anche lo spettatore».²⁰

Lungi dall'assumere pose individualiste, Zinna percorre la via della riflessione etica sul rapporto uomo/società-tecnologie non solo ibridando le forme mediali ma anche praticando fattive interconnessioni di competenze, professionalità, visioni. La sua propensione a creare collaborativamente, a intrecciare approcci eterogenei, si riflette nel principio-guida di Retablo, la «dissomiglianza come virtù»,²¹ e combacia alla perfezione con l'idea di artista plurale affermata da Andrea Balzola e Paolo Rosa.

L'artista plurale è colui che oltre a creare opere crea relazioni, agisce in una rete di relazioni senza perdere la sua dimensione autoriale. [...] Mediante i nuovi linguaggi tecnologici che sono in grado di parlare all'immaginario attuale delle persone, l'artista plurale scava nel territorio reale e ne estrae, come pietre preziose, le risorse simboliche. In questo modo può rigenerare la propria sensibilità e rivitalizzare le memorie locali, avvicinandosi e facendo avvicinare gli altri – anche persone normalmente distanti dal mondo dell'arte – a nuove visioni creative del proprio futuro (Balzola, Rosa, 2011, p. 14).

4. Visioni collettive di Controfuturi

Raggiungendo il versante più recente dell'operato artistico di Zinna appare evidente che proprio nel lemma 'futuro' si condensano fondamentali nuclei concettuali, orientati verso l'urgenza di «impegnarsi a generare nuovi immaginari di convivenza, a piantare

²⁰Zinna T., in S. Scattina, *Turi Zinna. Ibridare la narrazione*, puntata di *Confini e Sconfinamenti* del 6 marzo 2021, <<https://www.youtube.com/watch?v=cPftF-MoNWcE>> [ultimo accesso 12 marzo 2026].

²¹Così infatti si presenta la compagnia all'interno del suo sito: «Il Nostro DNA: Dissomiglianza come Virtù. Drammaturghi, performer, content creator, musicisti, registi, progettisti e ricercatori: il nostro team proviene da discipline, esperienze e visioni diverse, unite dalla volontà di creare arte che ispiri e rispecchi la complessità della realtà contemporanea. Da noi, l'unicità è valore: nessuno parla la stessa "lingua" artistica, ma insieme costruiamo qualcosa che racconti la realtà in tutte le sue sfumature!». Cfr. <<https://retablo.org/chi-siamo/>> [ultimo accesso 12 marzo 2026].



Fig. 7 Controfuturi, Librino, 2025. Ph. Giuseppe Saitta, ©Retablo

i semi di Controfuturi possibili».²² Per l'edizione 2025 del progetto D.e-Mo,²³ intitolata Controfuturi (che si inserisce nel piano comunale di rigenerazione urbana *Palcoscenico Catania. La bellezza senza confini*), l'*ethos* civile dell'autore e il suo 'posizionamento' politico si focalizzano con rinnovata militanza sulla città etnea, allontanandosi volutamente dai centri nevralgici della cultura istituzionale e addentrandosi invece nelle sue periferie. La necessità di un confronto diretto con gli spazi più marginalizzati del territorio catanese – esattamente i quartieri Librino, Nesima e Tondicello della Plaia – nasce anzitutto dall'esigenza di rintracciare il loro potenziale espressivo, ponendoli in risalto come «luoghi generatori di visioni divergenti. [...] luoghi-limite dove convivono vulnerabilità e creatività, esclusio-

²²Zinna T., *D.e-Mo 2025 | Controfuturi. Visioni divergenti per evitare l'eterno ritorno del peggio*, in <<https://retablo.org/portfolio/controfuturi/>> [ultimo accesso 12 marzo 2026].

²³L'acronimo D.e-Mo sta per Democracy and Electronic Movement. Collocato dentro il progetto curatoriale permanente Dreamaturgy Zone, D.e-Mo è nato nel 2022 come un progetto di cittadinanza attiva in cui l'uso di linguaggi innovativi e tecnologie immersive diviene strumento di rigenerazione e coesione sociale. La presentazione e il programma dell'edizione 2025, Controfuturi, si possono leggere a questo link: <<https://retablo.org/portfolio/controfuturi/>> [ultimo accesso 12 marzo 2026].



Fig. 8 *Poison Ivy*, Retablo /
Kònic Thtr. Campo San Te-
odoro Liberato, Librino,
2025. Ph. Giuseppe Sait-
ta, ©Retablo



Fig. 9 *Poison Ivy*, Retablo /
Kònic Thtr. Campo San Te-
odoro Liberato, Librino,
2025. Ph. Giuseppe Sait-
ta, ©Retablo

ne e desiderio, assenza di servizi e ricchezza relazionale». ²⁴ Da questi presupposti è emersa la volontà di coinvolgere trasversalmente professionisti, scuole, associazioni e comunità locali, attraverso una rassegna-palinsesto dal taglio artistico e laboratoriale in cui ogni evento – spettacolo, narrazione itinerante audioguidata, roleplay ludico-performativo, laboratorio teatrale, esperienza immersiva e interattiva in virtual reality – è *attentamente calibrato per il suo luogo*

²⁴ *Ibidem*.

e Alain Baumann)²⁶ e realizzato al Campo San Teodoro Liberato di Librino a giugno 2025.²⁷ La scelta di questo luogo, appunto liberato dall'incuria e trasformato in un centro di aggregazione sociale e sportiva dall'associazione Briganti Rugby, è simbolicamente potente: uno spazio che rappresenta la riappropriazione collettiva e la riqualificazione dal basso ospita una performance sull'intelligenza artificiale e la partecipazione condivisa, un'opera(azione) che riporta alla necessità – che va oltre il teatro – di essere soggetti attivi e partecipi, anche grazie alle tecnologie. Dopo il primo esperimento in virtual reality del 2021, *Una fuga in Egitto. Rotta virtuale per l'esilio*,²⁸ l'ingegno drammaturgico di Zinna, complice l'azzardo tecnologico di Kònic Thtr, si estende in un processo creativo che può essere ricondotto alla logica della «*Mixed Media Performance*», per cui si «usano dispositivi diversificati interattivi tratti dall'universo del gaming o della VR» (Monteverdi, 2020, p. 85). La combinazione di tecnologie diverse ruota attorno al tentativo di dare forma a un giardino digitale tridimensionale, popolato da piante iperrealistiche generate dal pubblico stesso tramite sistemi LLM (Large Language Model), cioè modelli avanzati di AI generativa volti a produrre contenuti basati su prompt testuali. Utilizzando i propri smartphone gli spettatori sono chiamati a sfidarsi in una battaglia di *prompt*, inviando suggerimenti scritti all'intelligenza artificiale che vengono poi selezionati da un 'applausometro', un dispositivo che rileva l'intensità dei loro applausi per decidere quali parole trasformare in immagini 3D.

Nel dare forma alle piante e ai fiori del giardino virtuale, un giardino alla Tennyson riletto secondo l'estetica digitale del software Unreal Engine (a cui è affidato lo sviluppo dell'ambiente immersivo, frutto anche dell'interazione dei performer), si attiva una dinamica

²⁶Qui insieme a Alex Martinez Casalà per lo sviluppo e la programmazione dell'ambiente 3D, e a Xavi Casadesús per la progettazione grafica della WebApp.

²⁷Lo spettacolo nasce da una committenza e da una curatela di Retablo rivolte a Kònic Thtr, in un processo articolato in due fasi distinte. La prima, nel 2024, si è sviluppata con due residenze nell'ambito del progetto formativo Scena Contemporanea 4.0, Tecnologie immersive per l'intermedialità, finanziato dal bando TOCC PNRR Next Generation EU: *Poison Ivy*, realizzato in scena dai partecipanti come esito della residenza, ha rappresentato il progetto pilota dell'intero percorso. La seconda fase ha coinciso con il debutto italiano del lavoro all'interno di D.e-Mo 2025 | Controfuturi, dopo delle precedenti presentazioni a Barcellona, Casablanca e Maiorca.

²⁸Su questo lavoro si vedano Minciullo, 2022 e Scattina, 2023.

di «creazione-selezione-integrazione»²⁹ che solleva importanti domande sull'autorialità dell'opera. Zinna e Kònic Thtr con *Poison Ivy* si interrogano, e ci interrogano, sulla responsabilità artistica declinata come autorialità collettiva, come interconnessione democratica che si estende oltre la sola cooperazione del pubblico arrivando a includere la funzione espressiva dell'AI. Integrando anche il linguaggio della danza urbana Krump, il rilevamento dell'attività elettrica di piante reali e del movimento dei performer attraverso la *motion capture*, la drammaturgia visiva dello spettacolo si nutre della reciprocità tra biologico e artificiale, tra fisico e smaterializzato, e rilancia l'idea di un mondo 'aumentato' tecnologicamente quale risultato di un sinergico co-design di uomo e macchina. L'istanza di un immaginario che aspira a essere co-creato da sguardi diversi, per superare la soglia del medium teatrale ed espandere l'esperienza umana dentro nuovi 'paesaggi algoritmici', è stata ben interpretata da Luciano Floridi.

È straordinario pensare alla potenza di ri-immaginazione dell'esperienza anche estetica in un sistema in cui tu non crei un ambiente per le macchine né le macchine si adattano al tuo ambiente ma è il mondo che diventa frutto di un co-design, una collaborazione; le macchine non hanno alcuna intelligenza umana ma hanno una capacità produttiva straordinaria, quella di agency: sono motori di creazione quando li usiamo nel modo in cui vogliamo. [...] Il digitale in versione 3D ci permette anche di essere un po' meno corporei e questo fatto libera e scatena il mondo dell'esperienza (Floridi, 2023, pp. XXVIII e XXX).

A manifestarsi dunque, nel co-design botanico di *Poison Ivy*, è la volontà degli artisti di utilizzare la combinazione di realtà virtuale e sistemi intelligenti a fini segnatamente creativi, riattivando un effetto di condizione partecipativa³⁰ del pubblico nel segno allargato dell'interazione uomo-macchina, a cui si aggiunge quella specifica «bellezza ambivalente di un futuro sempre più automatizzato»³¹ che ogni spettatore è in grado di cogliere.

Tornando alle parole 'profetiche' di Balzola e Rosa, se «il cuore della tecnologia digitale è l'interattività», una dimensione particolare in cui essa si articola è quella dell'«*habitat partecipativo*», inteso come «condizione ibrida che intreccia elementi naturali, elementi artificiali e la performatività dell'uomo. [...] che parte dalle esigenze e dalle caratteristiche del mondo ma non coincide con il mondo reale» (Balzola, Rosa, 2011, pp. 18 e 19).

²⁹Zinna T., *D.e-Mo 2025 / Controfuturi*, cit.

³⁰Cfr. Barney *et al.*, 2016 e Giannachi, 2004.

³¹Zinna T., *D.e-Mo 2025 / Controfuturi*, cit.

La creazione di un habitat partecipativo è la spinta che anima anche *Shock in my town - Backrooms edition*, spettacolo con cui a novembre 2025 si è conclusa la rassegna Controfuturi presso l'*hub* culturale di Retablo: un'ex area proto-industriale di Via del Principe nel quartiere periferico Tondicello della Plaia, che la compagnia ha trasformato in spazio di creazione e formazione compiendo un'operazione esemplare di riqualificazione di archeologia industriale.

Lo spettacolo è il *remake* di un lavoro realizzato nel 2019,³² che già condensava dei nodi poetici fondamentali dell'ispirazione di Zinna: il desiderio di affrancarsi dal codice mimetico, la volontà di consegnare agli spettatori una lezione sul confine tra realtà e rappresentazione, ma anche un monito contro la violenza mafiosa, le stragi di Stato, l'«u golpe» ordito dalle agenzie criminali e dall'estrema destra, non esitando a denunciare esplicitamente i responsabili del «disastro sociale e politico» (Zinna, 2020c, p. 146). La formula scelta, pertanto, è ancora quella dell'autofiction, in cui l'autore trae spunto da un episodio personale (una pallottola vagante partita dalle pistole di finti poliziotti che recitavano la parte di mafiosi, che in realtà erano, la quale rischiò di colpire Zinna agli inizi degli anni Ottanta) per imbastire un serrato *storytelling* a mezza via tra fatti reali e mimesi artistica. Confermando l'attitudine a (s)comporre testi mobili, Zinna recupera il dettato drammaturgico del lavoro precedente ma lo riplasma con un montaggio diverso, in cui si alternano tre figure tutte incarnate dall'interprete: uno Zombie vittima di una strage e intrappolato in una *backroom*, un Dj Stragista esecutore materiale degli omicidi di Stato, e il narratore/persona Zinna che ricuce i fili della memoria – privata e collettiva – con il presente dell'azione teatrale, in un intenso processo ostensivo-performativo che lo disvela come artista nell'atto di rapportarsi al proprio pubblico.

Se già quest'architettura diegetica poggia sulla partecipazione degli astanti, sollecitandoli a stare al gioco di dissimulazione tra realtà e rappresentazione, la riconfigurazione dell'impianto mediale nella nuova edizione dello spettacolo rilancia il coinvolgimento del pubblico su un piano immersivo. Traslocando il racconto dello Zombie nell'universo distopico delle *backrooms*, le stanze labirintiche e perturbanti della cultura web, la scena si apre su un ambiente digitale tridimensionale, navigabile e modificabile dinamicamente poiché dotato di una logica procedurale.³³ I quadri virtuali che ospitano la narrazione sono il risultato dell'azione diretta di

³²Con il titolo *Shock in my town. Saggio ex-drammatico sull'impostura della rappresentazione sociale* lo spettacolo aveva debuttato presso Zō Centro Culture Contemporanee nell'autunno del 2019 in occasione del trentesimo anno di vita di Retablo.

³³L'ambiente scenico generativo è costruito in Unity, motore grafico leader del settore per la creazione di videogiochi 2D, 3D, realtà aumentata e virtuale.



Fig. 10 *Shock in my town - Backrooms edition*, regia Federico Magnano San Lio, interpretazione, drammaturgia interattiva e testuale Turi Zinna. Via Del Principe, Tondicello della Plaia, 2025. Ph. Lucia Pisana, ©Retablo

Zinna, il quale interagisce *live* con l'ambiente generativo attraverso sistemi di *body tracking* e di *audio-reactive*, dando forma a un paesaggio scenico distorto da effetti di *glitch* ma soprattutto multiplo e non prospettico. Nell'alternarsi di botta e risposta tra il disperato Zombie e l'esaltato Stragista, infatti, gli sguardi degli spettatori percorrono un *continuum* visivo che è la sintesi tra la 'cattura' digitale del corpo dell'attore (manipolata tramite *compositing*) e il labirinto virtuale delle *backrooms*; uno spazio che corrisponde pienamente a una «scenografia espansa», vale a dire a «una estetica nuova e flessibile, che sradica i confini tradizionali e sovverte la convenzionale nozione del ruolo dello spettatore, [...] per cui lo spazio può essere considerato come una prassi estetica che, anziché segnare dei limiti, permette al pubblico di sperimentare un'esperienza» (Gough, Lotker, 2013, p. 3).³⁴

Visivamente assorbito dalla macchina scenografica digitale, il pubblico viene chiamato in causa come «testimone-giudice»³⁵ dello scontro senza requie tra lo Zombie-vittima e lo Stragista-carnefice; a tutti gli effetti diventa parte integrante del congegno dialogico frutto dello sdoppiamento dell'interprete, e dell'intarsio di apparizioni e inserti cantanti dallo stesso in qualità di narratore, immergendosi in un fluido andirivieni di fatti e memorie, civile per tema e tecnologico per estetica.

³⁴Sulla nozione di scenografia espansa si veda anche McKinney, Palmer, 2017.

³⁵Zinna T., *D.e-Mo 2025 | Controfuturi*, cit.

C'è profonda amarezza nelle livide storie scandite dai personaggi, mentre il narratore-Zinna si fa carico del fallimento del Paese e di un'intera generazione: incapace di arginare la violenza, di spezzare il sistema di connivenze tra Stato e mafia, di sciogliere il rimpianto retrospettivo per non avere fatto di più. Il senso di sconfitta che circola tra le pieghe del racconto stringe la gola del narratore, che si abbandona a parole di cupo sconforto, lasciando addosso una consapevolezza empatica che commuove e ferisce. E forse proprio questo 'graffio' alla nostra coscienza sociale è il pregio più rilevante del teatro di Zinna, esaltato dalla capacità di accogliere le tragedie dell'oggi dentro una sfera di espressione plurale in cui, sfidando le logiche del mercato, ricerche di stampo civile e tecnologico procedono lungo un asse comune, che punta dritto al sentire dello spettatore.

La formula composita elaborata dall'artista, considerata la continua evoluzione del suo percorso, e i tanti fronti su cui sarà impegnato nei prossimi mesi,³⁶ non può essere decrittata in via definitiva ma solo distillata nella sua consistente ibridazione di codici, non dando nulla per scontato bensì aprendosi a un coinvolgimento inatteso, a «un'interrogazione collettiva sul possibile».³⁷

Bibliografia

- BALZOLA A., ROSA P. (2011), *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli.
- BARNEY D., COLEMAN G., ROSS C., STERNE J., TEMBECK T. (eds.) (2016), *The participatory condition in the digital age*, Minneapolis, The University of Minnesota Press.
- BARSOTTI A. (2007), *Eduardo, Fo e l'attore-autore del Novecento*, Roma, Bulzoni.
- BARTHES R. (2002), *Saggi critici*, Torino, Einaudi.
- BUFALINO G. (1993), *L'isola plurale*, in Id., N. Zago, *Cento Sicilie. Testimonianze per un ritratto*, Firenze, La Nuova Italia.
- COCTEAU J. (1988), *Lettere a Jean Marois*, Milano, Archinto.
- DEL GAUDIO V. (2020), *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della*

³⁶Proprio in questi giorni Zinna ha lanciato il progetto Area Protetta di Colture Poetiche, che si inserisce come categoria permanente in Dreamaturgy Zone e punta a immaginare uno spazio protetto di creazione, un incubatore in cui gli artisti possano sentirsi al sicuro mentre danno alla luce il primo stadio delle loro opere. Cfr. Zinna T., *Sopravvivere al realismo culturale*, in <<https://re-tablo.org/area-protetta-di-coltivazioni-poetiche/>> [ultimo accesso 12 marzo 2026].

³⁷Ibidem.

performance, Milano, Meltemi.

DI VITA V. (2020), *Appendice. Cronaca mitico-divulgativa*, in S. Scattina (a cura di), *Ballata per San Berillo e altri esercizi di prosa danzabile*, Acireale-Roma, Bonanno, 2020, pp. 181-184.

FAVA G. (1986), *La miseria e la virtù. Catania San Berillo vent'anni fa*, «I Siciliani», 2 aprile 1986, <<https://www.argocatania.it/2019/01/05/san-berillo-la-miseria-e-la-virtu-di-giuseppe-fava/>> [ultimo accesso 12 marzo 2026].

FLORIDI L. (2023), *La vera rivoluzione non è l'ambiente digitale ma l'esperienza*, intervista a cura di A. M. Monteverdi, A. Pizzo, «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», n. 5.

GEMINI L., BRILLI S. (2024), *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, Milano, FrancoAngeli.

GIANNACHI G. (2004), *Virtual Theatres. An introduction*, London-New York, Routledge.

GOUGH R., LOTKER S. (2013) (eds.), *On Scenography*, «Performance Research», XVIII, 3.

GUCCINI G. (2011), *La nuova performance epica*, «Acting Archives Review», a. I, n. 2, pp. 65-90.

ILARDO F. (2018), *Cromosoma Sicilia: l'Isola plurale come forma. La Nuova Drammaturgia Contemporanea in Sicilia: anatomia di un'estetica divergente*, Palermo, Accademia di Belle Arti.

LAUREL B. (1991), *Computer as Theatre*, New York, Addyson-Wesley.

MANOVICH L. (2002), *Il linguaggio dei media*, Milano, Olivares.

MCKINNEY J., PALMER S. (eds.) (2017), *Scenography Expanded. An Introduction to Contemporary Performance Design*, London, Bloomsbury Methuen Drama.

MCLUHAN M. (1967), *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Garzanti, 1967.

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 12 marzo 2026].

MONTEVERDI A. M. (2020), *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale*, Roma, Dino Audino.

SCATTINA S. (2020), *Once upon a time... San Berillo*, in Ead. (a cura di), *Ballata per San Berillo e altri esercizi di prosa danzabile*, Acireale-Roma, Bonanno, pp. 151-179.

SCATTINA S. (2023), *Sguardi dall'Isola. Rotte per una narrazione dell'esilio*, «SigMa. Rivista internazionale di Letterature Comparate, Teatro e Arti Dello Spettacolo», 7, pp. 74-90.

- SORIANI S. (2009), *Sulla scena del racconto*, Civitella in Val di Chiana (AR), Zona.
- TAVIANI F. (1985), *Uomini di scena, uomini di libro*, Bologna, Il Mulino.
- TOMASELLO D. (2016), *La drammaturgia italiana contemporanea*, Roma, Carocci.
- WARREN A., WELLEK R. (1956), *Teoria della letteratura*, Bologna, Il Mulino.
- ZINNA T. (2020a), *Attraverso lo specchio che ha nascosto il mondo*, in S. Scattina (a cura di), *Ballata per San Berillo e altri esercizi di prosa danzabile*, Acireale-Roma, Bonanno, pp. 9-16.
- ZINNA T. (2020b), *Ballata per San Berillo*, in S. Scattina (a cura di), *Ballata per San Berillo e altri esercizi di prosa danzabile*, Acireale-Roma, Bonanno, pp. 21-97.
- ZINNA T. (2020c), *Shock in my town. Saggio ex-drammatico sull'impostura della rappresentazione sociale*, in S. Scattina (a cura di), *Ballata per San Berillo e altri esercizi di prosa danzabile*, Acireale-Roma, Bonanno, pp. 133-150.
- ZINNA T. (2022), in E. Zeta Grimaldi, *Per una drammaturgia degli spazi, anche virtuali: una conversazione con Turi Zinna*, «PAC», <<https://www.paneacquaculture.net/2022/02/26/per-una-drammaturgia-degli-spazi-anche-virtuali-una-conversazione-con-turi-zinna/>> [ultimo accesso 12 marzo 2026].
- ZINNA T. (2013), in L. RAPICAVOLI, *Turi Zinna, personaggio-attore in continuo esperimento*, «Sicilia e Donna», <<https://www.siciliaedonna.it/interviste/turi-zinna-personaggio-attore-in-continuo-esperimento/>> [ultimo accesso 12 marzo 2026].