

Arabeschi

Rivista internazionale di studi su letteratura e visualità

n. 26



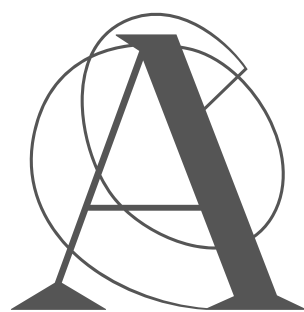
Incontro con Turi Zinna

Il teatro deve darci questo mondo effimero, ma vero, questo mondo tangente al reale. Sarà questo stesso mondo o faremo a meno del teatro

Antonin Artaud

Dante Visuale

La fortuna visiva delle opere dantesche dalle miniature al cinema
a cura di Giulia Depoli, Chiara Portesine, Giovanna Rizzarelli



arabeschi

**RIVISTA INTERNAZIONALE DI STUDI
SU LETTERATURA E VISUALITÀ**

arabeschi.it

n. 26, luglio-dicembre 2025

ISSN 2282-0876

Direzione

Stefania Rimini, Maria Rizzarelli

Comitato scientifico

Marco Antonio Bazzocchi (Università di Bologna), **Marco Belpoliti** (Università di Bergamo), **Marta Braun** (Ryerson University Toronto), **Lucia Cardone** (Università di Sassari), **Giulia Carluccio** (Università di Torino), **Monica Centanni** (Università IUAV di Venezia), **Michele Cometa** (Università di Palermo), **Sergio Cortesini** (Università di Pisa), **Elena Dagrada** (Università di Bologna), **Massimo Fusillo** (Scuola Normale Superiore di Pisa), **Michele Guerra** (Università di Parma), **Giulio Iacoli** (Università di Parma), **Davide Luglio** (Université Paris- Sorbonne), **Giuseppe Lupo** (Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano), **Bonnie Marranca** (The New School/Eugene Lang College for Liberal Arts, New York), **Enrico Mattioda** (Università di Torino), **Martin McLaughlin†** (University of Oxford), **Florian Mussgnug** (University College London), **Federica Muzzarelli** (Università di Bologna), **Marina Paino** (Università di Catania), **Luca Somigli** (University of Toronto), **Alba Rosa Suriano** (Università di Catania)

Comitato editoriale

Elisabetta Abignente (Università “Federico II” di Napoli), **Giuseppe Carrara** (Università di Milano), **Cristina Casero** (Università di Parma), **Anna Masecchia** (Università di Firenze), **Raffaella Perna** (Università di Roma “La Sapienza”), **Elena Porciani** (Università della Campania, “Luigi Vanvitelli”), **Giovanna Rizzarelli** (Università di Ferrara), **Beatrice Seligardi** (Università di Bologna), **Giulia Simi** (Università di Sassari)

Comitato di redazione

Salvo Arcidiacono, Sofia Bordieri, Alessandro Di Costa, Carlo Felice, Doriana Giudice, Federica Malpasso, Laura Pernice, Corinne Pontillo, Enrico Riccobene, Giovanna Santaera, Simona Scattina, Ida Scebba, Viviana Triscari

Segreteria di redazione

Simona Scattina

Responsabili delle recensioni

Corinne Pontillo, Elena Porciani, Giovanna Rizzarelli

Progetto grafico

popeye studio, Salvo Arcidiacono

Direttore responsabile: **Maria Rizzarelli**

Periodico registrato presso il Tribunale di Catania il 4 maggio 2016 prot. N. 13/16
ISSN 2282-0876

SOMMARIO

INCONTRO CON | Turi Zinna

Turi Zinna. Profilo
di Mario Montalbano 7

Videointervista a Turi Zinna
a cura di Mario Montalbano, Laura Pernice, Enrico Riccobene 15

Laura Pernice
The artist is plural. Scrittura civile, sperimentazione tecnologica e pratiche di cittadinanza attiva nel teatro polimorfo di Turi Zinna 23

Ester Fuoco
Spazialità ibride e forme della presenza nel teatro di Turi Zinna 47

Focus | Dante visuale. La fortuna visiva delle opere dantesche dalle miniature al cinema

Stefano Carrai
Premessa a Dante visuale. La fortuna visiva delle opere dantesche dalle miniature al cinema 69

Marcello Ciccuto
Una sintesi di cultura visiva tardo-gotica: la Commedia 'Parigi-Imola' 71

Giulia Depoli
Phoebe Anna Traquair ed Evelyn Paul: scene 'miniature' dalla Vita Nova 81

Chiara Portesine
La New Vita Nova di Lamberto Pignotti, tra Marco Giovenale McLuhan 99

Lorenzo Bartoloni
Primi appunti sulla «verseggiatura» de L'Inferno di Topolino 117

Luca Battaglia Ricci
Tra rifiuto, reimpiego, citazione e reworking: gli artisti di oggi e la tradizione plurisecolare del 'Dante per immagini' 145

Silvio Alovio, Stella Dagna
L'immagine mancante. Ugolino nel cinema 165

Sandra Lischi
Effetto Dante. Fra televisione innovativa e videoarte 189

Zoom | obiettivo sul presente

Sofia Bordieri

Catania Contemporanea/FIC Fest 2026: la gentilezza come atto di creazione 205

Andrea Mirabile

«Fare il vuoto»: Enrico Castellani tra scrittura e ineffabile 219

LETTURE, VISIONI, ASCOLTI

Emma Dante, *L'angelo del focolare*

(Anna Barsotti) 237

Francesco Deotto, Stefano Salvi, Italo Testa (a cura di), *Poesia, fotografia e post-fotografia*, numero monografico de «L'Ulisse»
(Giancarlo Felice)

243

Linda Bisello, Carla Mazzarelli (a cura di), *L'anatomia tra lettere e arti. Rappresentazioni e immaginari dal VI al XXI secolo*
(Elena Gargaglia)

249

Tindaro Granata, *Vorrei una voce*
(Doriana Giudice)

255

Francesco Cotticelli, Paologiovanni Maione (a cura di), *La divina Maria*
(Elena Porciani)

261

Vincenzo Agnetti, *Scritti d'arte (1959-1981)*
(Viviana Triscari)

265

CROSS-FADE

Michele Guerra (a cura di), *Bertolucci A-Z*
(Roberto Chiesi)

271

Bernardo Bertolucci. Il Novecento, a cura di Gabriele Pedullà
(Giulio Iacoli)

275



INCONTRO CON | Turi Zinna

**MARIO MONTALBANO***Turi Zinna. Profilo*

Turi Zinna is a playwright, director and actor who has devoted his work to redefining the language of theatre through experimentation and engagement with technological innovations, digital media and artificial intelligence. This profile traces his creative journey, from his early calling as an actor to the founding of the Retablo theatre company, and from the flagship productions of his theatre to projects promoting active citizenship. It thus offers a synthesis of the principles that guide his research, providing an insight into the future prospects of a theatre capable of combining tradition, experimentation and technological innovation.

Turi Zinna (classe 1963) è un autore, regista e interprete siciliano tra i più rappresentativi della scena teatrale contemporanea. La sua ricerca artistica si sviluppa lungo una traiettoria intermediale che intercetta nodi centrali dell'ibridazione di pratiche e linguaggi: dalla riformulazione della scrittura drammaturgica al dialogo con le tecnologie digitali, dall'attenzione al territorio come spazio di intervento artistico e politico fino alla riflessione sulle dinamiche sociali e sulla memoria collettiva.

Zinna incarna una pratica teatrale complessa che sfugge a definizioni univoche, configurandosi come un campo relazionale in cui parola, corpo, spazio, suono e immagine dialogano costantemente, producendo esperienze sceniche articolate e multisensoriali.

Formatosi nei primi anni Ottanta all'INDA (Istituto Nazionale del Dramma Antico) di Siracusa, si inserisce all'interno di un contesto segnato dalla tensione tra l'eredità delle neoavanguardie e la messa in discussione dei modelli artistici tradizionali, costruendo un percorso che attraversa teatro, musica, cinema e forme installative, integrando le tecnologie digitali come componenti centrali e distintive delle sue produzioni.

La scrittura scenica di Zinna non è mai autonoma: essa si lega a un dispositivo performativo più ampio dove parola, gesto, immagine e suono si intrecciano per costruire l'esperienza dello spettatore. *Leitmotiv* della sua poetica è il legame con la Sicilia, in particolare con Catania, che diventa non solo baricentro geografico ma anche orizzonte da scandagliare in ottica artistica e politica. Opere come *Ballata per San Berillo* (2001) restituiscono la città come organismo vivo, attraversato da contraddizioni, marginalità e potenzialità di rinascita, mostrando come il teatro possa farsi strumento di indagine della memoria urbana e di coinvolgimento della comunità.



Fig. 1 *Ballata per San Berillo*, regia di Elio Gimbo, con Turi Zinna. Piazza delle Belle, 2001. Ph. Umberto Siagura, ©Retablo

Questa attenzione al territorio trova una concreta declinazione nell'attività di Retablo, compagnia fondata da Zinna alla fine degli anni Ottanta insieme a Maria Piera Regoli e a Federico Magnano San Lio. Retablo si distingue per la compresenza di figure eterogenee e per l'assenza di una poetica unica, facendo della 'dissomiglianza' il suo principio costitutivo: la compagnia sviluppa spettacoli, laboratori e progetti culturali volti a riattivare il tessuto sociale, soprattutto nelle periferie catanesi, attraverso pratiche artistiche concretamente condivise con le collettività. Tra le prime produzioni del gruppo emergono spettacoli caratterizzati da drammaturgie inedite e da una forte attenzione al territorio di provenienza, con formati che integrano parola, gesto e musica.

Due snodi particolarmente significativi della storia artistica di Retablo sono gli spettacoli *Il muro. Cronachetta drammatronica di una civile apartheid* (2012) e *Shock in my town. Saggio ex-drammatico sull'impostura nella rappresentazione teatrale* (2019). Con *Il muro* la turbolenta vicenda di un barbiere di San Berillo al tempo del fascismo si sviluppa tra oralità, musica techno e live-set multimediale; in *Shock in my town*, invece, eventi della storia recente di Catania diventano materia drammaturgica per riflettere sulle dinamiche individuali e sociali e sulla costruzione della coscienza collettiva, integrando video design, suono elettronico e performance dal vivo.



Fig. 2 *Il muro. Cronachetta drammatronica di una civile apartheid*, impianto scenico, regia e interpretazione Turi Zinna, 2018. Ph. Giovanni Nicotra, ©Retablo



Fig. 3 *Tifeo il tradimento dell'orecchio*, regia, drammaturgia e interpretazione Turi Zinna, 2015. Ph. Corrado Lorenzo Vasquez, ©Retablo

Questa specifica tensione tra percezione individuale e dimensione collettiva si consolida nelle produzioni successive, in particolare nell'articolato progetto Kthack (2015), una quadrilogia di drammaturgie intermediali (*Tifeo il tradimento dell'orecchio*, *De Cinere*, *Soggiornando vicino* e *Non si vive nemmeno una volta*) che intrecciano mitologia, memoria e tecnologia.

In *Tifeo* il mito del gigante sepolto sotto la Sicilia diventa filo conduttore per esplorare il rapporto tra forze interne ed esterne alla civiltà, trasformando la scena in uno spazio digitale in costante metamorfosi. Con *De Cinere* la cenere lavica è assunta a simbolo di distruzione e altresì di rinascita, mentre la narrazione scenica frammentata si combina con le video-proiezioni, dissolvendo i confini tra reale e virtuale. *Soggiornando vicino* approfondisce il rapporto tra vicinanza e distanza, memoria e desiderio, avvolgendo lo spettatore in spazi interattivi e sonorità immersive; infine *Non si vive nemmeno una volta* riflette sull'impossibilità di cogliere la totalità dell'esperienza umana, invitando il pubblico a un coinvolgimento sensoriale e attivo.



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

Su questa linea di progressiva integrazione tra scrittura drammaturgica e ambienti digitali si inserisce *Una fuga in Egitto. Rotta virtuale per l'esilio* (2021), che rappresenta un momento di svolta nel percorso dell'artista. Per la prima volta la realtà aumentata e la realtà virtuale vengono assunte non come elemento ulteriore, ma come vero e proprio dispositivo drammaturgico preminente: attraverso l'uso di visori Oculus gli spetta-

tori non osservano la scena, ma vi sono immersi, condividendo lo stesso spazio percettivo in cui si articolano immagini e suoni digitali. La frontalità del medium teatrale viene così superata a favore di una dimensione esperienziale immersiva e totalizzante.

Il testo nasce dalla collaborazione con la palermitana Lina Prosa e il messinese Tino Caspanello, due autori provenienti da un orizzonte drammaturgico lontano dalla sperimentazione tecnologica. Proprio questa distanza produce una tensione creativa del tutto inedita: alle loro parole, poetiche e politiche, si affianca la tridimensionalità del dispositivo immersivo. La vicenda riprende l'episodio evangelico della fuga in Egitto, rielaborandolo secondo un sentire etico e in chiave contemporanea. Maria non appare in quanto figura materna della tradizione, ma come soggetto attivo che genera in sé un pensiero nuovo, annunciando un'Immacolata Concezione intesa come gesto di autodeterminazione. L'angelo, ormai privo di fede, assume il ruolo di interlocutore critico, mentre Giuseppe appare fragile e incapace di comprendere fino in fondo la portata di quanto sta accadendo. A questa tensione narrativa si aggiunge un 'tempio' ultratecnologico, metafora di un potere che orienta e controlla lo sguardo. L'utilizzo della realtà virtuale non si limita dunque a potenziare l'effetto spettacolare, ma traduce la storia rappresentata in esperienza percettiva concreta: lo spettatore attraversa ambienti instabili, toccando con mano la fragilità del confine tra reale e costruito.

In questo senso *Una fuga in Egitto* si configura come passaggio-cerniera tra l'esperienza intermediale di Kthack e i lavori successivi, anticipando le pratiche immersive e la militanza territoriale del progetto D.e-Mo, che sta per Democracy and Electronic Movement ed è il progetto specifico che dal 2002 Retablo realizza nell'ambito del piano comunale *Palcoscenico Catania. La bellezza senza confini*.¹ L'opera conferma così una direzione ormai chiara nella poetica di Zinna: il teatro vissuto come spazio civico di progressiva sperimentazione e contaminazione di linguaggi.

Il progetto D.e-Mo si caratterizza per la proposta multidisciplinare e la volontà di collaborare con diverse compagnie, integrando forme teatrali innovative e strumenti immersivi per trattare temi quali l'immigrazione, il potere, l'isolamento, la spiritualità. In particolare l'ultima edizione realizzata, Controfuturi, ha esteso significativamente la vocazione civile dell'artista, essendo concepita come gesto drammaturgico e politico per

¹ D.e-Mo si colloca dentro la cornice filosofica e operativa di tutto il lavoro di Retablo: Dreamaturgy Zone, un progetto curatoriale permanente, multidisciplinare, attivo simultaneamente in più luoghi, principalmente in Sicilia, Lazio e Lombardia dove la compagnia ha le sue sedi operative. Dal 2022 a oggi D.e-Mo ha avuto cinque edizioni: Aree Protette di Coltivazioni Poetiche (2022), Esperienze Immersive di Civiltà Aumentata (2023), Esperienze Immersive di Civiltà Aumentata (2024), Controfuturi (2025), RiCostituente (2026).



Fig. 6 Controfuturi, Librino, 2025. Ph. Giuseppe Saitta, ©Retablo

creare e condividere cultura nei quartieri periferici Librino, Nesima e Tondicello della Plaia. Proprio queste aree marginalizzate e socialmente fragili della città di Catania sono state trasformate in cantieri culturali dove la creatività è diventata strumento di memoria e di coesione sociale. La sperimentazione artistica si è intrecciata con la partecipazione diretta di associazioni, scuole e cittadini, co-creando esperienze performative e laboratoriali.

Tra gli output più significativi di Controfuturi vi è stato lo spettacolo *Poison Ivy*, frutto della collaborazione tra Retablo e il gruppo catalano Kònic Thtr.² Qui la scena si manifesta come un giardino digitale tridimensionale, un ecosistema virtuale popolato da piante iperrealistiche generate dagli stessi spettatori tramite sistemi di intelligenza artificiale. L'agire ludico-performativo è invece la formula scelta per *Commonspoly Vivente*, una performance urbana collettiva e un'esperienza di urban

² Per questo lavoro, come per le altre collaborazioni esterne in D.e-Mo, specifichiamo che il modello produttivo è articolato in questo modo: Retablo come committente e coproduttore, Turi Zinna come progettista, designer e curatore del progetto complessivo, le compagnie partner come soggetti operanti all'interno della collaborazione.

gaming che traspone le dinamiche dell'omonimo gioco da tavolo nello spazio fisico del quartiere Librino. A differenza del Monopoly tradizionale, che celebra l'accumulo competitivo e la bancarotta degli avversari, *Commonspoly* nasce per sovvertirne la logica, proponendo la cooperazione come unico strumento per raggiungere il benessere collettivo.

L'intero palinsesto di Controfuturi, evidentemente, ha interpretato le periferie catanesi come laboratori di immaginazione condivisa, dove vulnerabilità e marginalità convivono con fantasia e desiderio di comunicare, esprimendo così la vocazione centrale dell'operato di Zinna: creare esperienze performative che coinvolgono lo spettatore come corpo politico, sociale e immaginativo. Fortemente improntato a una base comunitaria e partecipativa, ogni lavoro dell'artista convoca lo spettatore in quanto essere politico, per cui tutto ciò che accade, anche quando la drammaturgia sembra interessarsi solo all'intimità dell'individuo, ha carattere di *res publica*. Dando spazio e voce alla *polis* tutta, il teatro di Zinna si fa dispositivo di presenza: mette in movimento domande, produce legami, apre spazi di possibilità, rende visibili memorie rimosse e futuri non ancora nominati.

MARIO MONTALBANO, LAURA PERNICE, ENRICO RICCOBENE

Videointervista a Turi Zinna

Negli spazi di Via del Principe, centro culturale e di residenza artistica catanese gestito dalla compagnia Retablo, Mario Montalbano e Laura Pernice hanno intervistato l'autore, regista e interprete Turi Zinna.

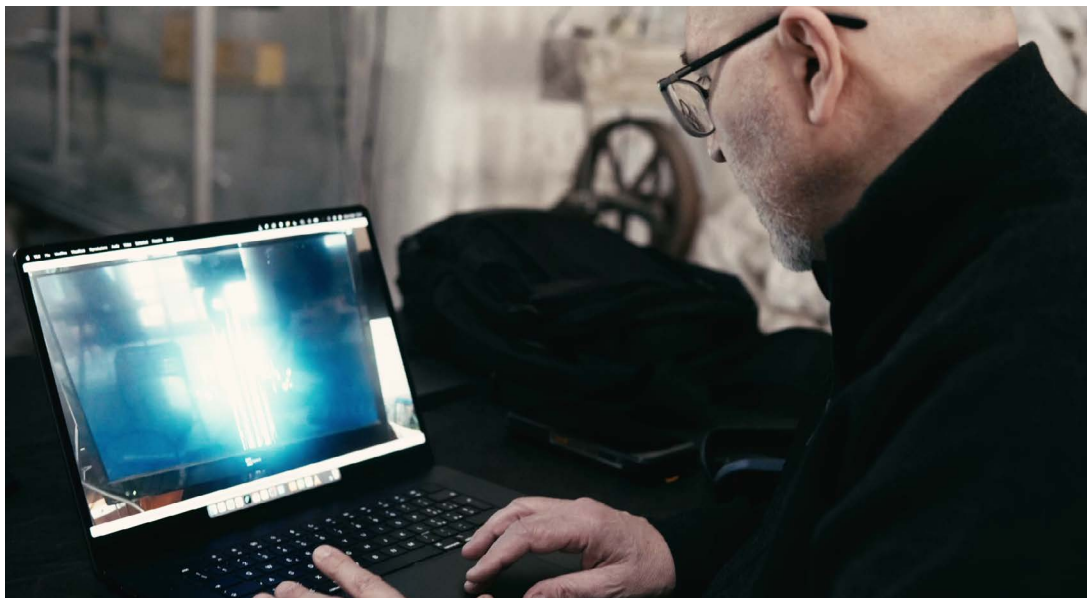
L'incontro ha attraversato i nodi centrali del percorso teatrale e della poetica dell'artista che, in quasi quarant'anni di lavoro, è diventato uno degli attori-autori più rilevanti nel panorama della scena italiana contemporanea.

Intervista a cura di: Mario Montalbano, Laura Pernice

Riprese e montaggio: Enrico Riccobene

D.: *Quando prende forma la tua vocazione teatrale? E come ricordi il primo incontro con questo mezzo espressivo che, nel tempo, si è intrecciato profondamente alla tua vita oltre che al tuo percorso professionale?*

T. Z.: La mia vocazione teatrale non è nata in maniera fulminea o improvvisa. Sono cresciuto in un ambiente che non si era mai occupato né di arte né di teatro. La mia famiglia proveniva da un paese della provincia di Enna, ma

[View Video](#)

proprio lì ho avuto l'occasione di incontrare realtà e figure molto interessanti: da Rosa Balistreri al gruppo Maria Campagna, fino a Lucio Caudullo. Personaggi che hanno suscitato profondamente il mio interesse.

C'era poi Ciccio Busacca, il 'cuntastorie', legato anche alle tradizioni culturali della sinistra. La mia è una famiglia di tradizione socialista, quindi queste esperienze venivano vissute in maniera molto diretta e popolare. Quello è stato il mio primo vero impatto.

Fin da subito ho avuto un grande interesse per la musica. Ho iniziato a suonare la chitarra da autodidatta, senza alcun aiuto, vivendo le esperienze tipiche di tanti ragazzi: suonare, cantare i brani dei cantautori. La parola e la musica sono stati quindi, per me, due elementi fondamentali. Al liceo cominciai a suonare in modo più assiduo e lì accadde qualcosa di nuovo, incontrai l'esperienza del teatro-canzone. Andai a vedere Giorgio Gaber e fu un'esperienza straordinaria. Vedere un artista capace di mettere insieme musica e parola in quel modo fu estremamente coinvolgente. Nello stesso periodo scoprii anche Carmelo Bene: andai a vederlo al Teatro Lirico Giorgio Gaber e per me fu una vera capitolazione. Da lì iniziai subito a frequentare un corso di teatro a Catania, un corso per animatori teatrali, e successivamente sostenni il provino per entrare all'Istituto Nazionale del Dramma Antico. Fu così che cominciò questo percorso. Un percorso che, a distanza di quarant'anni, coincide ancora con la mia vita. La cosa straordinaria è stata scoprire, poco alla volta, che il teatro non riguardava più soltanto me stesso o un bisogno personale di esprimermi. Cominciava a diventare qualcosa di più ampio.

Quando debuttai al Teatro Greco di Siracusa con *l'Antigone* diretta da Walter Pagliaro, accanto a Turi Ferro e Margaret Mazzantini, e nella stessa stagione recitai anche ne *Le Troiane* di Euripide con la regia di Giancarlo Sbragia, iniziai a comprendere molte cose. Cominciai a interrogarmi profondamente sulla funzione di quello spazio scenico per una comunità e per una città. Perché quel luogo era stato pensato così? Che cosa significava, nell'antichità, riunire praticamente tutti i cittadini in uno stesso spazio? Il rapporto tra spazio e città, tra spazio pubblico e cittadinanza, e il ruolo stesso dei cittadini, ha generato in me una riflessione che mi accompagna ancora oggi e che continua a orientare il mio percorso artistico e professionale.

D.: *La tua compagnia Retablo si presenta sotto il segno della «dissomiglianza come virtù». Com'è nata questa esperienza e cosa intendete con questa definizione?*

T. Z.: Retablo si presenta con la caratteristica della dissomiglianza, nel senso che chi partecipa all'ensemble proviene da esperienze artistiche differenti. Noi riteniamo che la complessità sia una virtù, un valore. Per

questo il punto di vista differenziato che esiste tra me e il regista Federico Magnano è, in realtà, uno dei punti di forza del nostro lavoro. Non perché abbiamo visioni radicalmente opposte, ma perché i nostri sguardi ci costringono continuamente a metterci in discussione, a confrontarci con qualcosa di non scontato, a evitare letture ovvie o superficiali. Questo ci impone un lavoro di approfondimento costante.

Retablo nasce nel 1989 proprio da questo incontro: tra me, Federico e Maria Piera Regoli. Provenivamo da esperienze molto diverse. Maria Piera Regoli arrivava dall'avanguardia romana degli anni Settanta e Ottanta, Federico dal DAMS di Bologna e dall'Accademia Teatro Galante Garrone, mentre io provenivo dall'esperienza dell'Istituto Nazionale del Dramma Antico. Tutti avevamo alle spalle esperienze con registi importanti e con il teatro istituzionale, ma allo stesso tempo sentivamo l'esigenza di cercare strade nuove, non battute. In quel periodo ci siamo trovati a interpretare una realtà in forte trasformazione, anche dal punto di vista sociale: il territorio di Catania stava vivendo cambiamenti molto intensi. Da lì nasce la decisione di intraprendere un percorso autoriale. Abbiamo iniziato lavorando sui materiali del Maxiprocesso del 1986 e ne abbiamo tratto uno spettacolo che è ancora oggi in repertorio. Ha debuttato nel 1993, con una prima stesura nel 1992, e da allora è stato replicato moltissime volte.¹ In quel momento abbiamo scelto di costruirci un nostro repertorio.

Retablo è anche un termine che richiama una forma artistica precisa: la pala d'altare, il trittico, un contenitore che racchiude immagini diverse al suo interno. Allo stesso modo, la nostra produzione di lavori costituisce un corpus che, nel suo insieme, potrebbe essere letto come un'unica opera. Dentro questo 'contenitore' inseriamo spettacoli volutamente differenti tra loro, che non condividono la stessa cornice stilistica. Non ci interessa ripetere sempre la stessa forma. Anche gli spettacoli già esistenti vengono modificati nel tempo, ogni volta che li riprendiamo. Quando uno spettacolo resta in repertorio per trent'anni è inevitabile che non possa mai essere identico a sé stesso: cambia insieme a chi lo interpreta e al tempo in cui viene rappresentato.

D.: *Come si articola il tuo metodo di scrittura drammaturgica, in particolare nel rapporto con gli spazi scenici e con le tecnologie digitali? Queste ultime sono individuate all'inizio del lavoro drammaturgico o emergono in parallelo allo sviluppo del concept spaziale e tematico?*

T. Z.: Il metodo di scrittura drammaturgica che utilizzo non è legato a schemi precostituiti. L'esperienza al Teatro Greco di Siracusa è stata per

¹ Lo spettacolo *Doppio legame*, andato in scena per la prima volta al Teatro de' Fabbri di Trieste il 5 novembre 1993, e vincitore del Premio Oltreparola (2006) e del Premio Autori nel cassetto attori sul comò (2011).

me fondante, perché mi ha fatto comprendere il rapporto fortissimo tra le architetture teatrali e la città, quindi con la civiltà intesa come comunità di cittadini. Mi ha fatto capire come una scrittura teatrale, soprattutto all'inizio del mio percorso, fosse consustanziale allo spazio in cui veniva rappresentata. Da lì ho maturato la consapevolezza che l'attenzione allo spazio fosse il nucleo centrale della mia necessità di scrivere per la scena. Questa consapevolezza è arrivata dopo anni di lavoro come attore di compagnia.

Il rapporto con lo spazio è, a mio avviso, una chiave fondamentale per comprendere la drammaturgia contemporanea. Nell'evoluzione degli spazi teatrali in Occidente, la scrittura ha sempre dialogato con i luoghi in cui la società si rappresenta. Esiste, in qualche modo, una necessità costante di autorappresentazione della civiltà, che genera a sua volta nuovi spazi adatti a questa funzione. Se pensiamo all'evoluzione degli spazi nel contesto italiano (dal teatro greco e romano fino al passaggio attraverso gli spazi ecclesiastici trasformati nei cosiddetti teatri all'italiana) notiamo come ogni forma abbia una struttura precisa, che implica anche un modo specifico di scrivere e di mettere in scena. Quando si affronta una tragedia come l'*Agamennone* in uno spazio diverso dal teatro greco, non la si può semplicemente riprodurre: va necessariamente trasformata. Il Teatro Greco di Siracusa, con la sua forma semicircolare, permette al pubblico non solo di vedere lo spettacolo, ma anche di vedersi tra sé, di riconoscersi come comunità. È qualcosa di profondamente diverso dagli spazi teatrali contemporanei.

Oggi, però, dobbiamo confrontarci con una trasformazione più radicale, legata alla tecnologia digitale, che ha modificato sia la dimensione del corpo sia quella dello spazio. Viviamo in uno spazio ibrido, continuamente ridefinito, in cui non esiste più una sola collocazione fisica: siamo dentro relazioni che non si esauriscono nel 'qui e ora' che tradizionalmente fonda il teatro.

Questa nuova condizione modifica profondamente la realtà stessa, creando una sorta di 'neorealtà'. Di fronte a questo, il teatro deve interrogarsi: come si rapporta a questa trasformazione? Che tipo di scrittura può ancora produrre? Che relazione può costruire con la città, la società e il pubblico?

Oggi il pubblico non è più soltanto 'qui', ma potenzialmente è ovunque. Questo cambia radicalmente l'idea stessa di presenza. Anche lo spazio teatrale tradizionale, se affrontato in modo frontale e convenzionale, rischia di non restituire più un rapporto autentico con la realtà che pretende di rappresentare. In questo senso la tecnologia non è un elemento aggiunto dall'esterno, né un semplice strumento estetico o di modernizzazione, è parte costitutiva del mondo e quindi della scrittura stessa. La scrittura, per me, non può essere pensata prima dello spazio, ma deve nascere già

dentro uno spazio preciso, dentro le sue condizioni reali. La drammaturgia, in questo senso, entra nelle feritoie della realtà per provare a disvelarla, a renderne visibili gli aspetti meno evidenti. Occuparsi di tecnologia significa, oggi, occuparsi del reale.

La concezione di teatro che mi interessa di più è quella che condivide lo stesso territorio della politica: non coincide con essa, ma riguarda comunque la città e i cittadini. Il teatro greco di Siracusa era un teatro della *polis*, non un teatro isolato. Era uno spazio di comunità, in cui lo spettatore era interpellato come cittadino, non come semplice fruitore di un'opera. Per questo, quando vengono meno gli spazi pubblici di rappresentazione e di incontro viene meno anche una parte essenziale della comunità. La crisi della rappresentazione contemporanea coincide con la crisi della rappresentanza politica, perché entrambe perdono i luoghi reali in cui la collettività si riunisce. In questo senso, la sostituzione della realtà fisica con quella digitale apre questioni decisive, sia per il teatro che per la politica.

D.: *In molte tue opere Catania emerge come corpo vivo della scena: pensiamo a Ballata per San Berillo, Il muro, Shock in my town. Che cosa rappresenta per te la città etnea e come vivi il fare teatro in un territorio che spesso hai definito ossimorico e contraddittorio?*

L'artista legge una riflessione personale sulla città di Catania.

T. Z.:

Catania è una città di inizi, orientale, nel senso della vocazione al sorgere e al far sorgere. Non conosce tramonti, se li lascia alle spalle, semplicemente non li vede. Escono dalla sua consapevolezza, dal suo campo di esperienza. Non è Palermo, sontuosa, struggente nella decadenza. Meno che mai è Roma, eterna, ridondante di vestigia. Catania non conosce vecchiaia. Ha poco più di 300 anni, praticamente quanto una città americana, ma è *antica* come Roma, solo che non se lo ricorda. La sua memoria è occultata, coperta sotto strati di lava. L'unica sua memoria è a breve termine.

Catania è giovane, come Dorian Gray, vive nella dannazione di non poter invecchiare. Sa di non avere futuro, di non avere tempo. Sarà distrutta, è una certezza, ogni volta che verrà ricostruita. Senza sosta, muore incessantemente, in giovane età. Ogni azione che si compie al suo interno contiene in nuce la consapevolezza del fallimento.

Eppure è alacre, infaticabile, nel principiare, nell'intraprendere, *nel girare a vuoto intorno all'asse del proprio destino*. Recita senza crederci la costruzione di un domani.

Catania è Sisifo.

Catania rappresenta un mondo per me. Ritengo che la nostra città viva spesso delle forme di brutta autorappresentazione, quasi un'esposizione pornografica dell'identità. A volte anche la festa di Sant'Agata viene mo-

strata come la sintesi di ciò che siamo, attraverso un'esibizione continua di immagini e simboli: un'esposizione del sacro che finisce per dissacrare la vera essenza della tradizione. Ovviamente non sono contro le tradizioni, però esiste un uso strumentale dell'identità, un uso che serve a separare, a escludere, a far credere che la propria città – che sia Catania, Roma o Milano – abbia qualcosa di assolutamente speciale. “Tu sei siciliano, quindi sei particolare”: sarà anche vero, ma lo è in fondo per ogni essere umano.

Per me Catania rappresenta una geografia, un mondo dentro cui posso osservare tutte le aporie, le fratture e le contraddizioni che la città espone. Contraddizioni che spesso vengono nascoste o sovraesposte; e alla fine è quasi la stessa cosa, perché anche la sovraesposizione diventa un modo per occultare la verità e impedirne una reale consapevolezza. Catania rappresenta questa possibilità di conoscenza. È diventata una ‘città-mondo’ nella quale, per una fatalità che mi ha portato a vivere qui più che altrove, mi sono confrontato continuamente con tutte le sue contraddizioni.

Racconto spesso un episodio avvenuto all'inizio degli anni Ottanta. Prima dicevo di essere stato vittima di una sparatoria: una pallottola sparata da un gruppetto di persone che sembravano essere delinquenti. In realtà il colpo non era destinato a me, ma a un ragazzo che si trovava poco distante. Quel gruppo lo aggredì violentemente, e mi accorsi che era un mio compagno delle elementari. Lo caricarono in macchina e lo massacrarono di botte. Io pensai a un sequestro e chiesi alle persone intorno di chiamare la polizia. Mi risposero che quelli erano proprio la polizia: agenti travestiti da delinquenti, che recitavano la parte dei delinquenti.

Tempo dopo si scoprì che alcuni di quei poliziotti erano killer al soldo della famiglia Santapaola, quindi erano realmente dei delinquenti, dei mafiosi. La gente, però, viveva quella scena come se stesse assistendo a una rappresentazione, a una recita. In realtà quelle persone stavano semplicemente mostrando ciò che erano davvero. Si creava così una sorta di parossismo.

Quando poi ne scrissi un pezzo, confluito in *Shock in my town*, arrivai a pensare che fare teatro in questa città fosse quasi un'attività pleonastica: la città stessa è già recitazione, e per essere davvero realistico, il teatro deve rompere quella rappresentazione. Non puoi rappresentare qualcosa che si presenta già come rappresentazione di sé stessa. Questa riflessione mi ha portato a scrivere *Ballata per San Berillo*, *Shock in my town* e molti altri lavori: andare incontro a questa dinamica in maniera quasi anti-rappresentativa, proprio per spezzarla.

D.: *Il tuo legame con Catania si manifesta anche nel progetto di cittadinanza attiva D.e-Mo, la cui ultima edizione, Controfuturi, ha reso le periferie della città dei presidi educativi e dei cantieri culturali. Qual è la visione che sta dietro a questa esperienza?*

T. Z.: In tutto questo, il rapporto che mi lega ancora alla città passa attraverso la progettazione culturale. Retablo, proprio perché non ripete mai le stesse modalità produttive, prova continuamente a inventare nuovi spazi pubblici e nuove possibilità di socialità, elementi capaci di rimettere al centro le persone e i territori. Lo facciamo anche in contesti diversi da quelli tradizionali. Da quattro anni portiamo avanti un progetto che si chiama D.e-Mo, sempre più orientato a vivere insieme alle comunità presenti sul territorio: comunità che hanno trasformato concretamente i luoghi in cui esistono.

Penso a realtà come il Campo San Teodoro Liberato a Librino, o i Cavalieri della Mercede a San Berillo, che lavorano in spazi dove vengono accolte le esigenze di chi vive in condizioni molto difficili. Sono luoghi di riscatto, spazi in cui si è immaginato un nuovo modo di vivere la collettività. Laddove esistevano destini già scritti, come nel caso del Campo San Teodoro nato per le Universiadi del 1990 e destinato all'abbandono, si è creato invece un esempio virtuoso: il quartiere si è ricostruito attorno a una squadra di rugby, dando vita ad attività comunitarie che stanno trasformando concretamente il territorio. Ci sono orti urbani, iniziative sociali, esperienze che modificano davvero il mondo circostante.

Noi abbiamo pensato di costruire insieme a loro un racconto di tutto questo. Un racconto in cui il futuro possa tornare a essere qualcosa verso cui guardare. Il nostro 'controfuturo', per evitare l'eterno ritorno del peggio, è proprio questo: raccontare ciò che quasi mai viene raccontato, o che non viene mai mostrato nella sua interezza. Queste realtà esistono, sono numerose, ma spesso restano invisibili. Ho deciso di vivere questa esperienza insieme a loro per dare anche al nostro lavoro una rappresentazione della città il più contemporanea e autentica possibile.



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-l'esilio/>> [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 Compareate, 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].



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.



| Saggi



STEFANO CARRAI

*Premessa a***Dante visuale. La fortuna visiva delle opere dantesche
dalle miniature al cinema**

La propensione a illustrare e visualizzare il testo letterario ha una tradizione secolare, tanto antica quanto lo è l'attitudine parallela e complementare a corredare di didascalie l'immagine dipinta o scolpita. Nel panorama italiano il caso dei tre grandi scrittori del Trecento è senz'altro paradigmatico. Basta scorrere il vecchio studio di Victor Massèna (Prince d'Essling) e di Eugène Muntz sulla fortuna figurativa dell'opera di Petrarca (1902) o l'imponente *Boccaccio visualizzato* compilato da Vittore Branca e Victoria Kirkham (1999) per rendersi subito conto di come tra Medioevo e Rinascimento gli artisti s'inducessero spesso a trarre ispirazione da questi due autori, fosse per dipingere una tavola o decorare i margini di un codice oppure le mura di un palazzo ovvero un cassone nuziale. Si tratta in genere di rappresentare attraverso la realizzazione visuale un testo o eventualmente i suoi momenti salienti. Per Dante il fenomeno è ancor più dilagante e arriva fino ad oggi, come ha messo in luce una lunga tradizione di ricerche che fa capo a Lucia Battaglia Ricci e Andrea Mazzucchi, oltre che alle rispettive scuole. La popolarità della *Commedia* dantesca fa sì che a volte l'artista si appropri di una scena o di un'immagine per rifunzionalizzarla in chiave personale o comunque diversa.

Alla Scuola Normale di Pisa, nella circostanza del centenario del 2021, si è pensato di cogliere l'occasione per approfondire questo aspetto della fortuna di Dante e non soltanto per ciò che riguarda il poema ultraterreno, ma anche per la *Vita nova*. L'idea di organizzare un incontro di studi su questo argomento è venuta a Giovanna Rizzarelli e, per ritardi dovuti all'epidemia di Covid, si è concretizzata nei giorni 23 e 24 giugno 2022 col titolo *Dante per figuras*. Con grande tenacia la stessa Giovanna Rizzarelli ha poi raccolto i contributi scritti che ne sono risultati. La compagine, che ora «Arabeschi» raccoglie e pubblica per la curatela sua, di Giulia Depoli e di Chiara Portesine, rispecchia la varietà degli interventi tenuti al convegno. Si va infatti dall'indagine di

Marcello Ciccuto sulle miniature di un codice importante di area visconteo-sforzesca a quella di Giulia Depoli, che esamina l'opera assai originale di due artiste britanniche di fine Ottocento, Phoebe Anna Traquair ed Evelyn Paul, le quali hanno illustrato rispettivamente le rime della *Vita nova* e la sua traduzione inglese condotta da Dante Gabriel Rossetti. Rimane sul prosimetro giovanile di Dante, portandoci però alla piena contemporaneità, il saggio di Chiara Portesine, che studia la brillante riscrittura delle fonti nella *New Vita nova* di Lamberto Pignotti (2016). Al fumetto *L'inferno di Topolino* (1949-50) si applica invece l'analisi di Lorenzo Bartoloni, che ne illustra gli aspetti anche tecnici della versificazione del testo firmato da Guido Martina. In epoca ancora vicino a noi si torna con l'ampia carrellata di Lucia Battaglia Ricci, relativa alle interpretazioni visuali della *Commedia* rese dagli artisti fra gli anni Sessanta del secolo scorso e i primi anni Duemila. Non poteva mancare poi, ovviamente, l'ambito di studi dell'immagine in movimento: Silvio Alovio e Stella Dagna scelgono il personaggio del conte Ugolino per indagarne la rappresentazione lungo tutto l'arco della storia del cinema dalle origini alla contemporaneità; Sandra Lischi ci dà infine una stimolante ricognizione della popolarità della figura e dell'opera di Dante nella televisione e nella videoarte.

Come si vede questi saggi costituiscono dunque sì una serie di affondi su episodi particolari della fortuna visuale di Dante, ma al tempo stesso forniscono al lettore un attraversamento largo del campo d'indagine in questione.



MARCELLO CICCUTO

*Una sintesi di cultura visiva tardo-gotica: la Commedia
'Parigi-Imola'*

By this essay I try to show how the structuring of a picture commentary of the *Commedia* (by the hand of Magister Vitae Imperatorum) is part of the Visconti politics aimed at recovering a *plenitudo potestatis* which had its roots in ancient history. Illuminated in the way of those classical texts of ancient history that crowded the shelves of the ducal library, this *Commedia* mirrored a process of validation of the state power in key of a human visionary travelling, towards an almost heavenly horizon.

L'espandersi presso le corti di Bernabò e Gian Galeazzo Visconti di una cultura di riflessione storico-figurativa ebbe a fondarsi, come è noto, anche sulla collocazione dell'eredità libraria specialmente di radice petrarchesca presso il Castello di Pavia: di qui gli straordinari portati che, vera e propria 'moda' diremmo a partire grosso modo dal 1388, una nuova quanto intensa produzione codicologica (e pure monumentale) venne a definire, assieme a una vasta *translatio studii* – dai modelli resi correnti dalla committenza di Francesco I da Carrara alle forme imitative della *revanche* di Francesco II Novello – entro un generale progetto di consolidamento di un'identità politica, sulle orme di un ideale di riconquistata *romanitas* come pure sulla via di una prospettiva salvifica di cui il potere politico visconteo si sarebbe fatto carico anche attraverso l'accostamento al testo della *Commedia* dantesca (rappresentato in almeno sei esemplari di pregio all'altezza dell'inventario 1426 della stessa biblioteca pavese). (Pellegrin, 1955, 1969; Cavagna 1989, pp. 29-97; Albertini Ottolenghi, pp. 1-238).

Di fatto, tra l'arrivo a Pavia della biblioteca di Francesco I e l'affermarsi di uno spirito di *reconquista* culturale giocata dai Visconti nei termini del recupero di una *plenitudo potestatis* che affondava le sue radici nella storia degli antichi, stanno numerose esperienze artistiche

legate all'*ouvrage de Lombardie* e alle sue direttrici agganciate a una materia di stampo gotico-cavalleresco, ai temi del trionfo degli Uomini Illustri o insomma ai tanti acquisti storico-classicizzanti degli esordi padovani e veronesi attivi in questa prospettiva. La celebre *Incoronazione di Gian Galeazzo in Paradiso* del codice della *Genealogia* viscontea, Bibliothèque nationale de France, lat. 5888, f. 1, evoca alla fine giusto l'orizzonte di un immaginario di perfezione quasi paradisiaca che si riteneva pertinente alla vicenda terrena della casata nonché all'apoteosi di un intero ceto: un messaggio di conquista di una *eternitate* mondana, anche, al quale non poteva dirsi estraneo appunto nemmeno il portato delle rinnovate quanto iterate letture del poema dantesco e dei suoi commentari. Del resto anche la bulimia ritrattistica dello stesso signore visconteo presente all'*Offiziolo Visconti*, ora diviso fra il ms. B.R. 397 e il Landau-Finaly 22 della Biblioteca Nazionale Centrale fiorentina (Bollati, 2003, pp. 219-384; Kirsch 1991), ascende alla voga delle effigi imperiali diffusa dalla seminale *Historia imperialis* di Giovanni de Matociis che figurava con l'esemplare oggi della Biblioteca Apostolica Vaticana, ms. Chigi VII 259, proprio negli armadi del fondo pavese.

Giova ricordare quanto il progetto visconteo di riacquisto della storia antica, esemplare e classica consolidato specialmente dal duca Filippo Maria ai fini dell'affermazione di un ideale imperiale di *concordia ordinum* che potesse far scorgere in Milano una seconda Roma (altresì in riconosciuta opposizione alla prospettiva civico-repubblicana dei fiorentini, espansa dalle proposizioni già pienamente umanistiche di un Leonardo Bruni),¹ fece centro particolarmente sulla valorizzazione di tanti testi di storia e relative figurazioni, che potessero per parte loro definire la consistenza di un *exemplum vitae* nel quale l'istruzione o l'immagine stessa del principe venissero a esaltarsi per un'*utilitas* e un *decus* realizzati nel tempo presente (Rosso, 2015, pp. 3-5).

Assieme all'avvio di un'intensa pratica di volgarizzamenti, con Suetonio e la *Historia Augusta* quali prime opere a essere volgarizzate e, come vedremo, anche dotate di corredi illustrati di rilievo, fu questione per i duchi di contare su una *schola* di funzionari e di intellettuali che potessero sostenere quel processo di accreditamento del potere signorile in chiave di eccellenza storico-politica, sia sul piano di progettualità e committenza letterarie, sia su quello di una resa visiva di quella sacralizzazione della storia antica e profana che, per quanto ancora goticamente attardata su radicali aulico-cavallereschi, rappresentava una forma comunque rinno-

¹ Anche per la posizione polemica assunta da Guarino nei confronti di Poggio Bracciolini in materia di cesarismo – ripresa dai Barzizza padre e figlio, come vedremo – utile sarà la consultazione del recente studio di P. Ponzu Donato (2020, pp. 9-33).

vata di *translatio imperii* rispetto al passato; apprendo allora ai primi segnali umanistici di una edificazione eroicizzata del principato un'ampia fetta dell'apparato propagandistico governativo. Di un'affermazione molto marcata di una *plenitudo potestatis* ad ogni livello si dovettero far carico i vari umanisti circolanti attorno alla corte ducale, a partire da quel Guarino Veronese (Ponzù Donato 2020, p. 15) – maestro dei Barzizza padre e figlio – che seppe fra i primi versare nel contenitore propagandistico del cesarismo ducale i modelli dell'impegno retorico-oratorio e della conoscenza della storiografia classica.

Ma dalla prospettiva guariniana, declinata pure nelle posizioni di un accentuato fervore anti-repubblicano, discendeva come è noto l'attività profusa da Gasparino e Guiniforte Barzizza specialmente sul piano del perfezionamento dei tanti strumenti retorico-oratorii che quella filosofia morale avrebbero dovuto sostenere: Gasparino avrebbe intanto consolidato il terreno alla diffusione dei prototipi di un'eloquenza ciceroniana modellata su numerosi testi-cardine della storiografia classica (Zaggia, 1998, pp. 120-126);² determinando una direttrice culturale lungo la quale si sarebbe radicato poi il lavoro di esegeta semplice e limitato ma competente del figlio Guiniforte. In più, il coinvolgimento con *boni pictores* documentato per l'insegnamento 'liberale' di Gasparino (Baxandall, 1965, p. 183) si sarebbe riprodotto anche nell'attività a più largo raggio dello stesso Guiniforte, solo a pensare ai vari codici illustrati di classici alla cui storia fu avvinto nel corso delle sue esperienze sforzesche e aragonesi, oppure se vogliamo anche all'esser ritrattato nel codice Agliardi della British Library, ms. Additional 14786, forse dallo stesso Maestro delle Vitae Imperatorum (Zaggia, 1998, p. 130-131). Ciò che l'epistola proemiale a Iacopo da Abbiate, nel commento al codice 'Parigi-Imola' della *Commedia* (Calenda, 2011, pp. 284-285), finisce per collocare nella giusta prospettiva di una collaborazione interartistica, diciamo pure fra *ordo rethoricus* e codici di una pittura 'di storia', fondamentale sul crocevia della politica iconocratica di Filippo Maria Visconti.

Perché è indubbio che uno dei momenti iniziali di detta politica sembra aver coinciso con l'accostamento di Filippo Maria al testo di Dante indotto dall'opera di un umanista e miniatore quale fu Marziano Rampini da Tortona (o di Sant'Aloisio), secondo la testimonianza del Decembrio;³

² Per il valore poi che avrebbero assunto in quest'ambito episodi quali la composizione dell'*Orthographia* barzizziana o la produzione dello sforzesco codice Varia 75 della Biblioteca Reale di Torino si può rinviare allo studio di C. Revest (2016, pp. 47-72).

³ Questo il luogo interessato: «Litterarum studiis a pueritia edoctus fuit sub Ioanne Tienio preceptore suo, qui non litteris, sed moribus eius presens astitit, ac



Fig. 1 Omero, *Iliade e Batracomiomachia*, Firenze, Biblioteca Medicea Laurenziana, ms. Pluteo 32. 1, f. 17r, ca. 1440-1443. Per gentile concessione della Biblioteca Medicea Laurenziana Digital Library, CC BY-NC-SA, <https://tecabml.contentdm.oclc.org/digital/collection/plutei/id/550344>

alla testa di una trafila di ‘pensieri per immagini’ che un altro passo del Decembrio ha il merito di aver collegato alle iconografie astratte, da tarocchi, da sequenze di *viri illustres* ma anche da vistosa animazione in chiave naturalistica che cominciarono ad essere apprezzate dai gusti aulici ducali anche sul tracciato delle iconografie proposte col *Tractatus de deificatione sexdecim heroum* e con la ricchezza ornamentale dei mazzi di tarocchi ad esso per più aspetti oltreché materialmente collegati.⁴

Di qui le figurazioni eroicizzanti e le esemplarità in figura che in particolare la produzione dei mazzi di tarocchi era venuta accreditando in un ambiente, quello visconteo, pronto ad accogliere sulle carte dei codici di ‘rappresentanza storica’ e relativa iconizzazione del potere dinastico o nei cicli a fresco di luoghi-simbolo come Casa Borromeo o il Duomo di Monza l’effetto di eter-

veluti pedagogus quidam erudit, nec quicquam fieri ab eo permisit, eruditus est autem precipue ex Petrarce sonitiis, confectis materno carmine, quorum lectione adeo afficiebatur; ut et princeps etiam aliquo assidente annotari faceret, preponeretque, que prius, queve posterius legi cuperet. Audivit et Martianum dertonensem summa attentione explicantem vulgares libros, quos Dantis appellant, audivit e Livii historias, verum nullo ordine, sed ut queque memoratu digna subicerentur excerpens quod gratius sibi foret» (da P.C. Decembrio, 1928, p. 322).

⁴ Ivi, pp. 323-324: «Variis etiam ludendi modis ab adolescentia usus est, nam modo pila se exercebat, nunc folliculo: plerumque eo ludi genere, qui ex imaginibus depictis fit, in quo precipue oblectatus est, adeo ut integrum eorum ludum mille et quingentis aureis emerit, autore vel in primis Martiano dertonensi eius secretario, qui deorum imagines, subiectasque his animalium figuras, et avium miro ingenio, summaque industria perfecit». L’importanza di quest’opera e del suo autore per la diffusione di alcune iconografie già di tradizione astrologica e ora decisamente ‘eroiche’ in senso petrarchesco è messa in luce da R. Caldwell (2020-2021, pp. 46-55).



Fig. 2 Guglielmo da Pesaro, *De practica seu arte tripudii*, Paris, Bibliothèque nationale de France, ms. Italien 973, f. 21v, ca. 1463 (Source <https://gallica.bnf.fr/>)

nizzazione del proprio ruolo nel mondo (Bandera, 1999, pp. 105 e 111; Delmoro, 2021, pp. 70-77).

Di questi codici figurati abbiamo campionatura eccelsa entro le ampie committenze di opere classiche, nell'originale veste latina o volgarizzate, che caratterizzarono l'*entourage* di Filippo Maria: basterà guardare a quanto la critica recente ha saputo ricostruire attorno a *monumenta* di questo tipo, a una produzione codicologica orchestrata sia dal duca in persona, sia dai suoi numerosi funzionari di corte, sia da dignitari di varia estrazione e collocazione. Saranno sotto il nostro sguardo allora le imprese di committenza libraria ascendenti a intellettuali del calibro del bolognese Tommaso Tebaldi (cui riferire ad



Fig. 3 Suetonio, *Vitae duodecim Caesarum*, Cambridge, Fitzwilliam Museum, ms. McClean 162, f. 164v, 1443 (Source <https://gallica.bnf.fr/>)

esempio la copia del *De gestis Alexandri* ora Bibliothèque de l'Arsenal 1092 o la *Vita Iohannis Baptistae* filelfiana del Vat. Lat. 5880); del Bartolomeo Aicardi legato all'*Historia Augusta* vaticana o allo Suetonio del Trivulziano 696 come pure a quello dell'eminente Urbinat Lat. 437 nel volgarizzamento di Antonio da Rho; dell'altro Antonio (da Pesaro) promotore di capolavori quali le *Vite dei dodici Cesari* ancora suetoniane del Vaticano Ottoboniano lat. 1966; o infine del Gianmatteo Bottigella, dall'impegno del quale soprattutto prendono forma e fortuna le realizzazioni di alcuni fra gli iconotesti più celebri, bastante il ricordo del *Liber de excellentibus ducibus* di Cornelio Nepote – Firenze, Biblioteca Riccardiana, ms. Riccardiano 631 – e di nuovo dello Suetonio ora a Cambridge (Fitzwilliam Museum, ms. McClean 162) fra tutti quelli inventariati e discussi dalla bibliografia critica più recente.

Evidente come qui il dispiegamento della stilematica illustrativa del Maestro delle Vitae Imperatorum raggiunga un'altissima definizione espressiva, sulle tracce di quella tendenza «of unrealistic but decorative amiability that was a constant feature of illumination in manuscripts produced for the Milanese court over a period of more than seventy years» (Sutton, 1991, p. 87), e in particolare entro una forte sintonia con le immote iconizzazioni, auliche ed eroicizzanti, nelle quali si distingueva il vocabolario del Maestro delle Ore di Modena o Tomasino da Vimercate che dir si voglia; una volta visti di questo gli esiti deposti su iconotesti appresi a figurazioni araldiche ed esemplari, dalla tendenza a un esibizionismo espressivo focalizzato su elementi di una narrazione digressiva spesso naturalisticamente atteggiata quando non fortemente deviante rispetto alla 'storia prima', più testualmente rilevante. Ciò che accade splendidamente nel manoscritto dell'Aja, Koninklijke Bibliotheek, ms. 76 F 6, c. 24 (*Libro d'Ore di Isabella di Castiglia*) (cfr. Sutton 1991; Bollati, 2003, pp. 280-281), che può valere da battistrada per diversi altri codici esemplari di uno stile narrativo di questo tipo, fra il trattato di giochi nel ms. V.E. 273 della Biblioteca Nazionale di Roma, le *Romuleae fabulae* del Gualterius Anglicus di Bologna, Biblioteca Universitaria, ms. 1213, o la *Commedia* del Banco Rari 39 (Firenze, Biblioteca Nazionale Centrale) (Melograni, 1990, p. 278) ben accostabile al nostro Parigi-Imola se teniamo per fermo quanto l'immaginario eroico-esemplare delle committenze ducali abbia trovato poi nel linguaggio fantasiosamente digressivo del Maestro delle Vitae Imperatorum una sua fissazione araldica evidentissima o, a dirla diversamente, una spettacolarizzazione dello spazio rappresentativo delle miniature quale effetto dominante di una generale dinamica narrativa. Varrebbe estendere il discorso alle migliori iconizzazioni in linea con questa tendenza, potremmo dire fra il Tito Livio Italien 118 della Bibliothèque nationale de France, la ricordata *Historia Augusta* del Vat. Lat. 1903 o gli *Scriptores* del torinese (Biblioteca Nazionale) E III 19; ma avendo sott'occhio il Pari-

gi-Imola viene facile verificare quanto il *ductus* narrativo del Maestro delle Vitae Imperatorum sia fissato in linea di principio su una figurazione standard e ripetitiva dei personaggi-guida, Dante e Virgilio nella prevalenza dei casi, al massimo potenziata attraverso una qualche movenza o espressione emotivamente caricata dei personaggi modulari, iterabile e iterata senza soluzione di continuità talora con convenzionali gesti deittici⁵ o pose in accentuata e alla fine anti-naturale curvatura, tali da non arrivare a intaccare la tutto sommato inerte modularità del trovato ma incrementandone anzi le valenze di araldica ieraticità. Un confronto di forte efficacia può esser fatto con l'identica risultanza da emblema nelle figure staticizzate occorrenti nel corpo tutto del ms. CCXXXIX della Biblioteca Capitolare di Verona (Pier Candido Decembrio, *In libri Epitomatum Illustriorum Viventium Plutarchi*).

Non dunque dalla ripetitiva serialità delle figure-guida occorrenti in ogni miniatura viene la pur evidentissima dinamicità narrativa della partitura illustrata del nostro codice 'Parigi-Imola'; che risulta affidata in effetti e invece e nel più delle occorrenze alla dettagliata animazione rappresentativa degli sfondi, dei dettagli paesaggistici, delle collocazioni infernali di Dante e Virgilio fatte con abbondanza descrittive e sbrigliata fantasia costruttiva: come accade – tanto per fare qualche comparazione – ancora in classica compostezza su un Tito Livio

⁵ Si tratta di una marca stilistica del Maestro delle Vitae Imperatorum, come più volte rilevato nello studio, fondamentale per la conoscenza del nostro artista, di A. Ritz-Guilbert (2010).

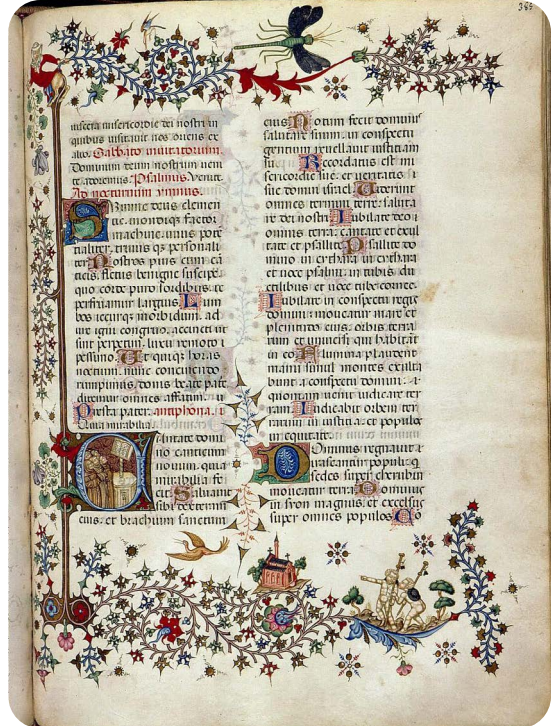


Fig. 4 *Breviario di Maria di Savoia*, Chambéry, Bibliothèque municipale, ms. 4, f. 385, ca. 1434, Œuvre du domaine public: libre de droits (Source: ARCA IRHT <https://arca.irht.cnrs.fr/ark:/63955/md53jw827h9p>)



Fig. 5 Fazio degli Uberti, *Dittamondo*, Paris, Bibliothèque nationale de France, ms. Italien 81, f. 1r, 1447 (Source: <https://gallica.bnf.fr/>)

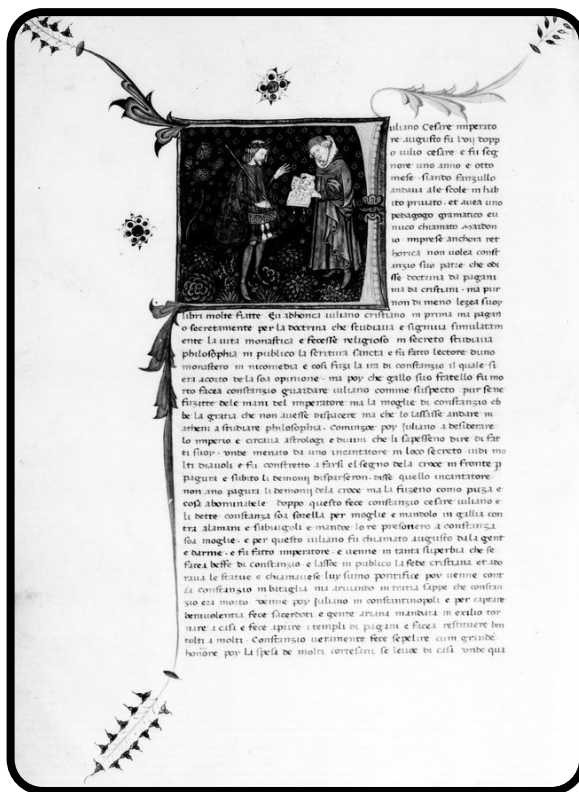


Fig. 6 Suetonio, *Vitae duodecim Caesarum*, Paris, Bibliothèque nationale de France, ms. Italien 131, f. 81v, 1441 (Source <https://gallica.bnf.fr/>)



Fig. 7 Patrimonio Nacional. Real Biblioteca del Monasterio del Escorial, Macrobio, *Saturnalia*, Ms Latinos, Q-1-1, f. 1, ca. 1455

Vat. Lat. 1854 (eppoi in un affine di Glasgow, University Library, ms. Hunter 370-V 1 7, a non dire della compostezza d'esordio di una carta notissima del *Dittamondo* Italien 81) (Algeri, 1996-1997, pp. 153-159) e a piene mani invece nel *Breviario* di Maria di Savoia e altrove, per quanto non con gli esiti di alta spettacolarizzazione dello spazio rinvenibili nel Parigi-I-mola, capaci di accogliere l'intera energia narrativa entro la componente appunto secondaria o di margine o 'deviante' rispetto all'iconografia cristallizzata dei personaggi.

Nel lavoro del Maestro per questo codice diventa preminente una dinamica descrittiva in debito col naturalismo degli erbari e dei *tacuin*a che già aveva contribuito a svecchiare i canoni dell'illustrazione libraria aulico-cavalleresca, e che adesso fa spostare il fuoco narrativo dalla *centration* esplicita sul personaggio-araldo all'animazione del corredo come accessorio e di sfondo delle scene infernali, pure in concordanza con analoghe soluzioni presenti nel *Pontificale* di Francesco Pizzolpasso (Cambridge, Fitzwilliam Museum, ms. 28) o nel lavoro del Maestro di Ippolita Sforza per i *Saturnalia* di Macrobio, El Escorial, Biblioteca del Real Monasterio, ms. Q

1 1.

Ne scopriremmo facilmente la sintonia col divagare da umanista-*conteur* del commentatore Barzizza, maestro non proprio nell'uso del volgare quanto piuttosto in quella digressione in chiave esemplare e morale (Ruggiero, 2021, pp. 410 - 413) cui si affidava lo scopo, appunto, di 'divertire' il committente-lettore, nei modi già sperimentati da vari artisti della Lombardia quattrocentesca col loro *istoriare* di marca tutta cortese, non dunque impostato sulla figurazione di azioni realmente dramatizzate quanto piuttosto addensato nell'intensificato esercizio di un descrivere pittorico che fra il libero registro narrativo e l'astrazione di una tutta araldica *courtoisie* ricavava anche dal testo dantesco gli emblemi della sua propria storia.

Bibliografia

- ALBERTINI OTTOLENGHI M.G. (1991), *La biblioteca dei Visconti e degli Sforza. Gli inventari del 1488 e del 1490*, «Studi petrarcheschi», n.s. 8, pp. 1-238.
- ALGERI G. (1996-1997), *Un Tito Livio lombardo della Biblioteca Vaticana*, «Rivista di storia della miniatura», 1-2, pp. 153-159.
- BANDERA S. (a cura di) (1999), *Brera. I tarocchi: il caso e la fortuna. Bonifacio Bembo e la cultura cortese tardogotica*, Milano, Electa.
- BAXANDALL M. (1965), *Guarino, Pisanello and Manuel Chrysoloras*, «Journal of the Warburg and Courtauld Institutes», 28, pp. 183-204.
- BOLLATI M. (2003), *La miniatura tardogotica in Lombardia e il Libro d'Ore Visconti*, in M. Bollati (a cura di), *Il Libro d'Ore Visconti. Commentario al codice*, Modena, Panini, pp. 219-384.
- CALDWELL R. (2020-2021), *Le Traité de la déification des seize héros, un «proto-tarot» milanais et son auteur*, in T. Depaulis (éd.) *Tarots enluminés. Chefs-d'œuvre de la Renaissance italienne*, catalogue de l'exposition (Issy-les-Moulineaux, Musée Français de la Carte à Jouer, 15 décembre 2021 – 13 mars 2022), Paris, Lienart, pp. 46-55.
- CALENDA C. (2011), *Guiniforte Barzizza*, in E. Malato, A. Mazzucchi (a cura di), *Censimento dei commenti danteschi*, I, *I commenti di tradizione manoscritta (fino al 1480)*, tomo I, Roma, Salerno, pp. 284-285.
- CAVAGNA A.G. (1989), «*Il libro desquaternato: la carta rosechata da rati*». *Due nuovi inventari della libreria visconteo-sforzesca*, «Bollettino della Società Pavese di Storia Patria», n.s. 88, pp. 29-97.
- DECEMBRIO P.C. (1928), *Vita Philippi Mariae Vicecomitis*, in A. Butti, F. Fossati, G. Petraglione (a cura di), *Opuscula historica*, Bologna, Zanichelli.

DELMORO R. (2020-2021), *Entre Filippo Maria Visconti et Francesco Sforza: trois célèbres tarots ducaux*, in T. Depaulis (éd.) *Tarots enluminés. Chefs-d'œuvre de la Renaissance italienne*, Tarots enluminés. Chefs-d'œuvre de la Renaissance italienne, catalogue de l'exposition (Issy-les-Moulineaux, Musée Français de la Carte à Jouer, 15 décembre 2021 – 13 mars 2022), Paris, Lienart, pp. 70-77.

KIRSCH E.W. (1991), *Five illuminated manuscripts of Giangaleazzo Visconti*, University Park and London, Pennsylvania State University Press.

MELOGRANI A. (1990), *Appunti di miniatura lombarda. Ricerche sul «Maestro delle Vitae Imperatorum»*, «Storia dell'arte», 70, p. 278.

PELLEGRIN É. (1955), *La Bibliothèque des Visconti et des Sforza, ducs de Milan au XVe siècle*, Paris, C.N.R.S.

PONZÙ DONATO P. (2020), *Between Dante and Caesar. The Vernacular Policy of Filippo Maria Visconti*, «Humanistica Lovaniensia», 69, 1-2, pp. 9-33.

REVEST C. (2016), *Les discours de Gasparino Barzizza et la diffusion du style cicéronien dans la première moitié du XVe siècle*, «Mélanges de l'École française de Rome – Moyen Âge», 128, pp. 47-72.

RITZ-GUILBERT A. (2010), *Des drôleries gothiques au bestiaire de Pisanello. Le Bréviaire de Marie de Savoie*, Paris, CTHS.

ROSSO P. (2015), *La scuola nelle corti tardomedievali dell'Italia nord-occidentale: circolazione di maestri e di modelli*, «Mélanges de l'École française de Rome – Moyen Âge», 127, 1, pp. 3-5.

RUGGIERO F. (2021), *Il Dante dei Visconti: il commento all'Inferno di Guiniforte Barzizza (1438)*, in L. Böniger, P. Procaccioli (a cura di), *Da Boccaccio a Landino un secolo di "Lecturae Dantis"*, Atti del Convegno internazionale Firenze 24-26 ottobre 2018, Firenze, Le Lettere, pp. 381-420.

SUTTON K. (1991), *The Master of the 'Modena Hours', Tomasino da Vimercate, and the 'Ambrosianae' of Milan Cathedral*, «The Burlington Magazine», 133, 1055, pp. 87-90.

ZAGGIA M. (1998), *Guiniforte Barzizza e il suo commento dantesco*, in C. Villa, F. Lo Monaco (a cura di), *Maestri e traduttori bergamaschi fra Medioevo e Rinascimento*, Bergamo, Civica Biblioteca Angelo Mai, pp. 119-151.



GIULIA DEPOLI

*Phoebe Anna Traquair ed Evelyn Paul: scene 'miniature' dalla Vita Nova**

1. Introduzione

La *Vita Nova*, a differenza della *Commedia*, non ha goduto fin dalle origini di un esaustivo apparato iconografico che ne percorra interamente la trama, come possiamo apprendere già dalla *recensio* di Michele Barbi (cfr. Alighieri, 1907, pp. Xvii - lxxv). Proprio per questo pare interessante analizzare i progetti artistici realizzati da due illustratrici che hanno scelto di dedicare la loro attenzione al «libello» dantesco, Phoebe Anna Traquair ed Evelyn Paul, con l'obiettivo di realizzare un prodotto dichiaratamente medievaleggiante: un manoscritto miniato. Solo di recente, Federica Coluzzi ha pubblicato su «Italian Studies» il primo articolo che indaga in senso generale le loro così peculiari trasposizioni della *Vita Nova*, inquandole nel contesto della fascinazione per il medioevo della tarda età vittoriana, (cfr. Coluzzi, 2022, pp. 190-201, Ead., 2023, pp. 121-136)¹ ma nessun altro dantista si è mai occupato nel dettaglio di queste due opere. In questa sede, intendo proporre qualche prima osservazione a riguardo, andando a indagare le soluzioni che le due artiste hanno adottato per rappresentare i sogni-visioni

* Ringrazio la Scuola Normale Superiore per aver finanziato le riproduzioni delle opere di Phoebe Anna Traquair ed Evelyn Paul incluse in questo articolo. Ringrazio inoltre la National Library of Scotland e la University Library of St. Andrews per aver realizzato e fornito queste riproduzioni. Ringrazio inoltre i revisori anonimi di questo articolo per i loro preziosi suggerimenti.

¹ Colgo l'occasione per ringraziare Federica Coluzzi per la sua generosa disponibilità e il suo gentile supporto durante la stesura di questo contributo nel 2022.

della *Vita Nova*, prendendo come caso di studio due episodi: il sogno del cuore mangiato (VN I, 14-24) e quello della morte di Beatrice durante la «dolorosa infermitade» di Dante (VN XIV).²

Data la scarsa notorietà delle due artiste, specie in Italia, è opportuno anticipare qualche informazione di contesto sulle loro vicende biografiche. Phoebe Anna Traquair nacque in Irlanda nel 1852 e la sua formazione artistica avvenne alla School of Design of the Royal Dublin Society tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta. Si trasferì in Scozia, dove fu incaricata di decorare gli interni di vari edifici e divenne celebre soprattutto per i suoi affreschi di St. Mary's Cathedral, a Edimburgo. La sua produzione includeva anche arazzi, ricami e, ciò che più ci interessa in questo caso, diversi manoscritti miniati, sia di testi sacri come i *Salmi* sia di opere letterarie di autori moderni, come Elizabeth Barrett Browning o Dante Gabriel Rossetti. Elizabeth Cumming, fra le più influenti studiose di Traquair, fa risalire questa passione per i manoscritti medievali alla sua formazione a stretto contatto con le collezioni del Trinity College di Dublino; sul finire degli anni '80, poi, entrò in contatto con John Ruskin e studiò assiduamente i manoscritti italiani e francesi della sua collezione (Cumming, 2005, pp. 9-29).³

Evelyn Paul appartiene alla generazione immediatamente successiva: nata nel 1883, originaria del nord di Londra, iniziò la sua formazione alle South Kensington Schools (ora il Royal College of Art) e divenne un'illustratrice di libri professionista. Nella sua produzione, fu influenzata dal movimento Arts and Crafts, di cui Traquair era considerata una dei massimi esponenti in Scozia, dall'Art Nouveau, ma soprattutto dai Preraffaeliti e da Dante Gabriel Rossetti in particolare (cfr. Coluzzi, 2022, pp. 197-198).⁴ Simili influenze, ma due artiste ben distinte: come rileva giustamente Coluzzi, «Traquair built her authority in Britain and America as a well-rounded Arts and Craft professional – as a mural painter, embroiderer, and furniture designer. Paul, instead, dedicated herself completely “to improving the quality of mass-produced books”» (Ivi, p. 194).

Il confronto con la *Vita Nova* e l'ambizione a crearne un moderno manoscritto illuminato di ispirazione medievale accomuna strettamente le due

² In questo contributo, per uniformità, citerò il testo del prosimetro e le sue partizioni dalla più recente edizione critica: Alighieri, 1996, da qui in avanti VN; naturalmente, le edizioni di riferimento per le illustratrici di cui mi occuperò erano altre, per cui cfr. infra.

³ Per una disamina completa della biografia di Traquair, non posso che rimandare a Cumming, 2005, pp. 9-29. Ringrazio di cuore Elizabeth Cumming per il vivo interesse dimostrato per questa mia ricerca e per aver condiviso con me preziose riproduzioni delle opere dell'artista, dando un contributo decisivo alle mie analisi.

⁴ Per la vita di Paul, rimando a Coluzzi, 2022, pp. 197-198.

artiste; tuttavia, le loro opere si differenziano sotto molti aspetti fondamentali, di cui occorre tener conto. Il manoscritto di Traquair è frutto di una commissione privata del 1899 da parte di Sir Thomas Gibson Carmichael, collezionista di antichi manoscritti e libri a stampa italiani, in particolare danteschi (Ivi, p. 195). Il lavoro impegnò la donna per quattro anni e il risultato finale fu un vero e proprio manoscritto pergameneo, che includeva le sole rime della *Vita Nova*, nel testo dell'edizione Fraticelli (cfr. Coluzzi, 2022, p. 196; Havelly, 2023, pp. 42-59)⁵ ciascuna accompagnata da miniature a colori. L'opera è attualmente proprietà di un privato, ma ne furono realizzate 150 riproduzioni collotipiche in bianco e nero per l'editore di Edimburgo William Hay (Traquair, 1902).

Evelyn Paul, invece, quindici anni dopo realizzò un'opera che era sì estremamente raffinata e impegnata, ma in ultima analisi destinata al commercio: si tratta di un apparato iconografico che accompagna la traduzione di Dante Gabriel Rossetti dell'intero prosimetro, il testo di riferimento in ambito anglofono (cfr. Ellis, 1982, pp. 102-134; cfr. Woodhouse, 2000, pp. 67-86; Camilletti, 2023, pp. 93-106).⁶ Mentre l'intero testo di Traquair era manoscritto, Paul si servì di questo supporto solo per alcune pagine fondamentali della *Vita Nova*, mentre il resto del testo era semplicemente a stampa. Le sue miniature, che si distinguono per la varietà tipologica (ventidue tavole a colori, a cui si alternano numerose illustrazioni in bianco e nero ad inchiostro, nonché fregi e riempimenti di vario genere) furono poi riprodotte meccanicamente insieme al testo, pubblicato dall'editore londinese Harrap (Paul, 1916). La *New Life* illustrata da Paul godette di una notevole fortuna e venne ristampata con vari tipi di legatura nei due decenni successivi (cfr. Coluzzi, 2022, p. 198).

2. Il sogno del cuore mangiato

Per un primo confronto ravvicinato di queste illustrazioni, ancora così poco battute dalla critica, si prenderanno in esame due sequenze di sogno. Quella che Tavoni definisce come «vocazione onirico-visionaria» costituisce uno degli aspetti più vitali e affascinanti della *Vita Nova*: sempre con le sue parole, «è evidente che sogni, visioni, immaginazioni, veicolano, o addirittura costituiscono, una porzione enorme del significato del

⁵ L'assetto testuale costituito dalle sole rime, del resto, era tipico del periodo primo-vittoriano, come testimonia l'edizione *The Canzoniere of Dante Alighieri, Including the Poems of the Vita nuova and Convito* (Lyell, 1835), che godette di numerose edizioni e ristampe (cfr. Havelly, 2023, pp. 42-59).

⁶ Su questa traduzione, cfr. Woodhouse, 2000, pp. 67-86; Camilletti, 2023, pp. 93-106.



Fig. 1 Phoebe Anna Traquair, *La vita nuova of Dante Alighieri*, Edinburgh, William J. Hay, 1902, f. 3 (dettaglio) da riproduzione fornita da National Library of Scotland sotto la Licenza Internazionale [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

testo» (Tavoni, 2019, p. 43, p. 63). Questi episodi, d'altra parte, costituiscono inevitabilmente una sfida particolarmente ardua per ogni illustratore, dal momento che le scelte per rendere visivamente il fenomeno psichico (e, nel caso del capitolo XIV, psicosomatico) non sono affatto scontate. Ritengo che sia interessante osservare, in particolare, quali elementi le due artiste attingano dalla tradizione iconografica medievale e quali da quella coeva, per elaborare le loro soluzioni visuali a questo complesso problema rappresentativo.

Il primo caso di studio che propongo è quello della visione onirica del cuore mangiato. Dopo aver rivisto Beatrice a diciotto anni e averla sentita parlare per la prima volta, quando la giovane lo ha onorato del suo saluto, Dante viene preso da

un'estrema dolcezza e, «come inebriato» (VN I, 13), si ritira nella sua stanza a pensare intensamente alla sua amata. In questo frangente, è colto dal sonno e gli appare la celebre «maravigliosa visione» (VN I, 14) di Amore che nutre la fanciulla del suo cuore ardente. Sia Traquair che Paul scelgono di dedicare un solo pannello a questo episodio.

In coda al suo manoscritto, Traquair ha incluso un indice completo di tutte le illustrazioni accompagnate da una didascalia: in questo caso, ha chiosato: «Dante dreams, he sees the angel of Love⁷ feed his lady with his heart, after which Love departs in grief» (Traquair, f. 42) Nonostante Dante sia qui menzionato come soggetto, egli manca nella rappresentazione, che mostra esclusivamente il contenuto del sogno narrato nel sonetto *A ciascun'alma presa e gentil core* (VN I, 21-23). A tal proposito, va notato

⁷ Che Amore sia un angelo alato, tanto nella rappresentazione di Traquair quanto in quella di Paul, non deriva dal testo dantesco in sé, bensì dalla mediazione di Dante Gabriel Rossetti, che fin dal *Dantis Amor* del 1860, ha così trasfigurato il dominus della *Vita Nova*.

This sonnet is divided into two parts. In the first part I give greeting, and ask an answer; in the second, I signify what thing has to be answered to. The second part commences here: "Of those long hours."

che Traquair adotta una soluzione decisamente medievale, cioè quella del cosiddetto «metodo simultaneo», attraverso cui una sequenza di azioni successive nel tempo vengono rappresentate nella stessa miniatura, con lo stesso soggetto visualizzato più volte (cfr. Battaglia Ricci, 1996 p. 45).⁸ Infatti, in primo piano vengono rappresentati i vv. 9-11, in cui Amore «allegro» (v. 9) regge con un braccio Beatrice addormentata, mentre nell'altra mano tiene il cuore ardente di Dante; sullo sfondo, invece, e controintuitivamente sulla sinistra, lo stesso Amore si allontana in lacrime, come avviene «appresso» nell'ultima scena

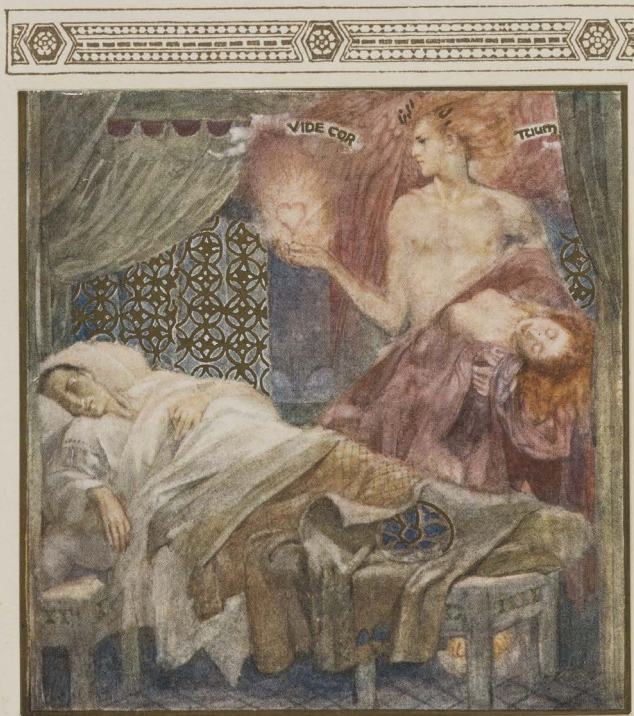


Fig. 2 Evelyn Paul, *The New Life by Dante Alighieri*, Londra, George G. Harrap & Co., 1916, p. 14 (dettaglio) da riproduzione fornita dalla University Library of St. Andrews - Special Collections Division

del sogno dantesco, che nel sonetto occupa il v. 14. Si noti come l'artista censuri la cruenta scena intermedia in cui Beatrice è costretta a nutrirsi del cuore di Dante; anche Paul fa lo stesso, limitandosi a tracciare un cuore stilizzato e circondato da un alone luminoso nella mano di Amore, ben lontano dal crudo realismo che caratterizza, ad esempio, la *Ghismunda* di Bernardino Mei.

Ma con Paul ci troviamo di fronte a una struttura iconografica completamente diversa, su cui vale la pena soffermarsi. Nell'immagine compare in primo piano Dante addormentato nel suo letto; dietro di lui, nella sua stanza, Amore con Beatrice in braccio. L'artista ha incluso diversi elementi dal testo dantesco, certamente seguendo il resoconto in prosa dell'episo-

⁸ Solo parzialmente assimilabili a questa tecnica sono alcune celebri opere di Dante Gabriel Rossetti, come la *Salutatio Beatricis in Terra et in Eden* e *Paolo e Francesca*, in cui però la divisione in pannelli diversi (assente, invece, in opere come *The Salutation of Beatrice* o *Beata Beatrix*, dove però, di contro, non ricorrono gli stessi personaggi in momenti diversi) resta marcata.

dio, a partire dall'ambientazione dell'apparizione nella camera di Dante e dalla «nebulosa di colore di fuoco» (VN I, 14) che circonda Amore e che è visibile nella parte superiore dell'illustrazione. Nella caratterizzazione del dio, ha prevalso il «pauroso aspetto» sulla «letitia» (VN I, 14), a differenza di quanto si rileva in Traquair, e la nudità della sua Beatrice è meno occultata dal «drappo sanguigno» (VN I, 15). Le parole «Vide cor tuum» pronunciate da Amore (VN I, 16) sono riportate in lettere dorate all'interno di due cartigli, modalità di visualizzazione delle "parole in scena" (cfr. Pozzi, 1993, pp. 439-464) che, con l'ambientazione nella stanza, dà al quadro la parvenza di un'Annunciazione. La scelta di questa frase di Amore, piuttosto che il biblico «Ego dominus tuus» della sua prima battuta (VN I, 14), ha senz'altro una più immediata funzione didascalica per dare risalto al cuore, avvolto nella luce e posizionato al centro dell'immagine.

Paul dipinge, dunque, sia il dormiente sia il suo sogno nello stesso pannello. Si tratta di un tipo di rappresentazione dei sogni assolutamente tipico del medioevo. Una recente tesi di dottorato in Storia dell'Arte di Jennifer Owen, discussa a Edimburgo nel 2016, ripercorre e documenta gli elementi chiave di questo modulo (in particolare, la compresenza del sognatore e del contenuto del sogno e l'uniformità nella rappresentazione della 'realtà primaria' e della visione onirica) con un'inedita quantità di esempi (Owen, 2016). Sebbene Owen concluda che la rappresentazione di un personaggio sdraiato sul fianco, con gli occhi chiusi e spesso con una mano che regge



Fig. 3 London, British Library, ms. Egerton 943, f. 3r

il capo, caratterizzi i sognatori a differenza dei profeti e dei visionari (cfr. *ivi*, p. 66) è in realtà molto difficile stabilire una demarcazione netta, dal momento che il cosiddetto *dream-type* ha ascendenza nella tradizione iconografica dei testi sacri e poteva essere considerato anche fra XIII e XIV secolo, come illustra ad esempio Klein, una soluzione metaforica per le vere e proprie visioni profetiche (come nel caso dell'*Apocalisse* Lambeth), (cfr. Klein, 2010, pp. 178-179).

Se non abbiamo miniature medievali per gli episodi onirici della *Vita Nova*, data la particolare tradizione dell'opera (cfr. Priolo, 2016, pp. 147-180) a stento serve ricordare che lo schema in questione è stato invece utilizzato a più riprese per la *Commedia* (cfr. Battaglia Ricci, 1996) e a Londra Paul poteva averne un eminente esempio nell'Egerton 943, che come sappiamo dalla *Notizia* di Mazzinghi fu acquistato dal Barone Koller nel 1842 da parte dei librai Payne e Foss, e dalle loro mani passò alla collezione del British Museum nel 1844 (cfr. Mazzinghi, 1844, p. ix).

Sempre il British Museum, poi, ospitava manoscritti del *Roman de la Rose* in cui questo modulo (ricconvertito dalla materia sacra a quella letteraria) era ricorrente,⁹ e che con ogni probabilità, dato ormai acquisito grazie agli studi di Battaglia Ricci e Pegoretti, hanno ispirato lo stesso Egerton, a giudicare dalla vicinanza di quest'ultimo in particolare con l'Add. 31840 (Battaglia Ricci, 1994, pp. 43-44; Ead, 1996, p. 45, Pegoretti, 2014, pp. 156-167). In entrambi i casi, così come nell'illustrazione di Paul, il protagonista che sogna è visualizzato all'interno della sua camera da letto, dato che per l'incipit della *Commedia* – come giustamente sottolinea Battaglia Ricci – implica un notevole scarto «esegetico-visivo» (Battaglia Ricci, 1996, p. 45), e il contenuto della sua visione in sogno è situato in alto a destra.

Una possibile mediazione nell'applicazione di questo schema alla materia dantesca della *Vita Nova*, poi, poteva essere senz'altro offerta da Dante Gabriel Rossetti, che nella predella sinistra nell'ultima delle sue versioni di *Dante's Dream on the Day of the Death of Beatrice*, attualmente conservato dalla Dundee Art Galleries and Museums Collection, adotta la stessa soluzione nel tentativo di rappresentare un altro sogno di Dante. Avrò modo di tornare su questo dipinto molto a breve; per ora mi limito a notare che nel quadro di Rossetti viene meno la continuità qualitativa tra la realtà del dormiente e quella del sogno, che nonostante mantenga la stessa posizione viene inserito in una sorta di fumetto più sfocato e dai toni seppia. In questo senso, Evelyn Paul opta per una soluzione 'più medievale' rispetto al modello rossettiano, che comunque è altrimenti ben presente (specialmente nel cromatismo e nella fisionomia di Beatrice, modellata sul precedente preraffaelita).

⁹ A tal proposito, è utile ora rimandare alla già citata tesi di Owen, 2016.



Fig. 4 Giotto, *Sogno delle armi*, Basilica superiore di Assisi, 1295-1299

Però, credo che il modello di Paul sia in questo caso un altro. È il *Sogno delle armi* del ciclo di affreschi della Basilica Superiore di Assisi dedicati alla vita di San Francesco (e che, come è più che noto, rientra negli oggetti dell'irrisolta 'questione Giottesca') che mi pare il parallelo più significativo per l'illustrazione di Paul.¹⁰ Il dipinto circolava anche in Gran Bretagna nel periodo in cui l'artista lavora alla sua *Vita Nova*, soprattutto grazie alla riproduzione fotografica realizzata da Domenico Anderson.

(cfr. Tridenti, 1901, Berenson 1909, pp. 22-23)¹¹ Ci sono, peraltro, vari indizi dell'interesse di Paul per questo ciclo pittorico; mi limito qui a ricordare che, in associazione con la materia dantesca, cinque anni prima aveva illustrato le *Stories from Dante* di Susan Cunnington, scegliendo tra i capitoli da rappresentare non solo quello su San Francesco, ma anche quello su Giotto e Cimabue, dipingendoli entrambi nella Basilica Inferiore di Assisi (Cunnington, 1909, p. 162 e p. 242). In relazione all'illustrazione del cuore mangiato di Paul, è particolarmente rilevante notare che nella struttura del *Sogno delle armi* non c'è la doppia presenza del sognatore addormentato e del sognatore come protagonista del suo sogno, come avveniva nei manoscritti della *Rose*, nell'Egerton e nel quadro di Rossetti. Si è dunque molto più vicini alle declinazioni di questo modulo per la materia biblica, già da secoli applicato ai personaggi dell'Antico e del Nuovo Testamento (dove il contenuto che viene mostrato al visionario prevale nettamente sulla sua partecipazione attiva all'interno della visione), (cfr. Emerson, 2010, pp. 148-176). Inoltre, si notano molte corrispondenze anche nei sin-

¹⁰ Devo molto di questa ipotesi a Mirko Tavoni, che nelle sue lezioni pisane del 2018, trattando le diverse concezioni dei sogni fra Due e Trecento, propose un confronto fra l'immagine incipitaria dell'Egerton 943 e questo dipinto.

¹¹ La si trova riprodotta nel celebre volume dell'Italia monumentale (Tridenti, 1910), e qualche anno prima veniva già proposta in Gran Bretagna (Berenson, 1909) pubblicato per la prima volta in rivista (The Burlington Magazine, III/7, 1903, pp. 3-35 e ivi, III/8, 1903, pp. 171-184) privo, però, della tavola in questione.

goli elementi della composizione delle due illustrazioni, fino ai dettagli: la struttura del letto, del baldacchino, la posizione di Amore analoga a quella di Cristo, nel mostrare Beatrice, l'oggetto della rivelazione. Questa vicinanza alla rappresentazione di Francesco è significativa: Paul interpreta l'episodio in chiave 'sacra' e 'profetica', coerentemente con lo stesso testo di Dante.

Per il primo capitolo della *Vita Nova*, quindi, entrambe le 'miniatrici' si servono di soluzioni figurative tipiche della sensibilità medievale, cercando di immaginare come un artista contemporaneo a Dante avrebbe potuto dar forma visiva a una simile narrazione. Nonostante questa vicinanza nelle intenzioni, in questo caso si nota in Paul una valorizzazione superiore dell'elemento onirico, assente invece nella resa di Traquair. Ma non si tratta di un dato assoluto, e forse è proprio l'assenza dell'esplicita menzione del sogno all'interno del sonetto (in cui si legge solo: «Già eran quasi che atterzate l'ore / del tempo che onne stella n'è lucente, / quando m'apparve [...]», vv. 5-7) ad aver determinato la decisione di Traquair di rappresentare direttamente l'apparizione di Amore, che guarda dritto negli occhi il lettore mettendolo nella stessa posizione del Dante *somnia-tor*. In altri punti dell'opera, infatti, anche l'artista irlandese dimostra una particolare attenzione alle cornici oniriche, come mette bene in luce con il caso successivo.

3. Il sogno della morte di Beatrice

Il capitolo XIV della *Vita Nova* è senz'altro uno dei più suggestivi, nonché dei più complessi dal punto di vista narratologico. Dante, fiaccato da una prostrante malattia, si ritrova immobilizzato nel suo letto; la percezione della propria debolezza fisica porta il poeta a riflettere sulla propria mortalità e, per associazione, sulla mortalità della donna che ama, arrivando alla dolorosa epifania: «Di necessitate conviene che la gentilissima Beatrice alcuna volta si moia» (VN XIV, 3). Ha inizio così una travolgente visione che, a differenza dell'apparizione di Amore del capitolo I, viene a più riprese connotata da Dante come un'allucinazione ingannevole: «mi giunse uno sí forte smarrimento, che chiusi gli occhi e cominciai a travagliare come farnetica persona e a ymaginare in questo modo: che nel cominciamento dello errare che fece la mia fantasia [...]» (VN XIV, 4); «così cominciando ad errare la mia fantasia» (VN XIV, 5); «fue sí forte la erronea fantasia» (VN XIV, 8); «vana fantasia» (VN XIV, 29); «farneticare» (VN XIV, 30) e, al risveglio, «vidi che io era ingannato» (VN XIV, 13) e «conosciuto lo fallace ymaginare» (VN XIV, 15). Il contenuto della delirante visione è concitato e intenso. Anzitutto, Dante vede «donne andare scapigliate piangendo per

via, maravigliosamente triste» (VN XIV, 5), seguite da una serie di segni apocalittici: il sole si oscura, le stelle sembrano piangere, gli uccelli cadono morti, la terra trema. Un suo amico gli viene incontro e gli annuncia la morte di Beatrice; immediatamente, un gruppo di angeli si leva verso il cielo portando una «nebuletta bianchissima», cioè l'anima di Beatrice, intonando «Osanna in excelsis!» (VN XIV, 7). Dante fa quindi visita alla sua salma, che delle donne coprono con un velo bianco e che trattano con «tutti li dolorosi mistieri che alle corpora de' morti s'usano di fare» (VN XIV, 10). Infine, torna nella sua camera e, lo sguardo rivolto al cielo, inizia a piangere, a lamentarsi e a invocare la morte. Questa reazione non avviene solo all'interno dell'incubo, ma anche, come spesso accade, nella realtà: le donne presenti nella camera di Dante assistono al pianto del malato e una sua stretta parente scoppia in lacrime alla vista della sua sofferenza, mentre le altre cercano di svegliarlo, credendo che stia sognando. Solo una volta riscosso completamente dal delirio, Dante racconta loro tutto ciò che ha visto.

A livello narrativo, va rilevato che la prosa della *Vita Nova* segue una diversa struttura rispetto alla relativa canzone *Donna pietosa, e di novella*

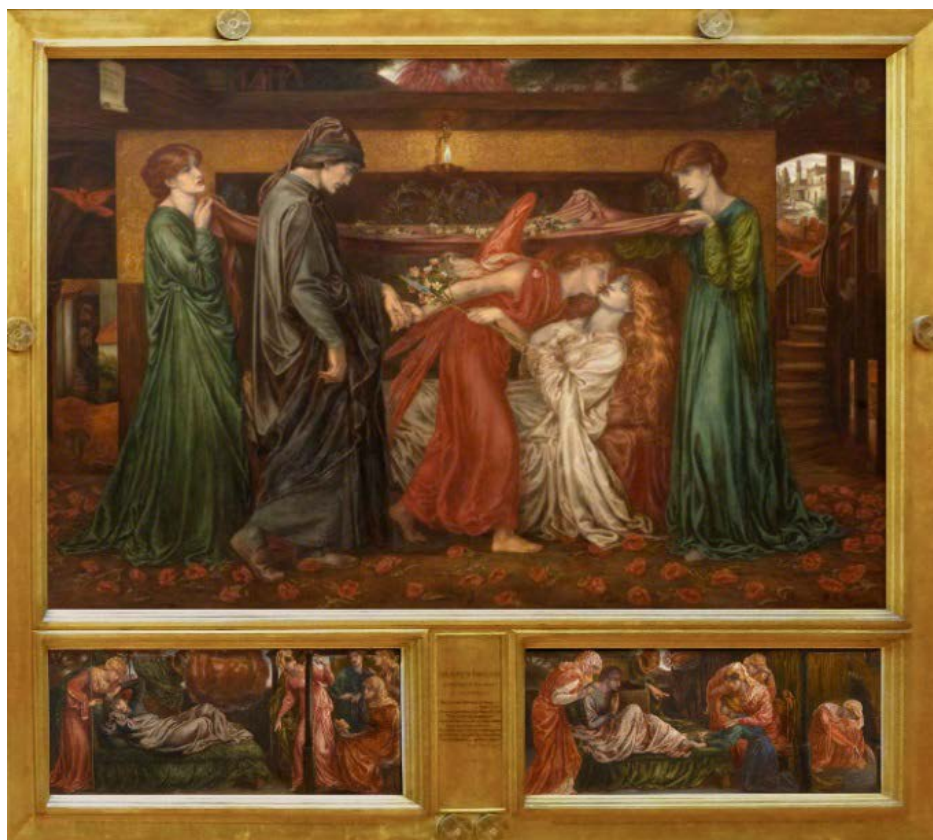


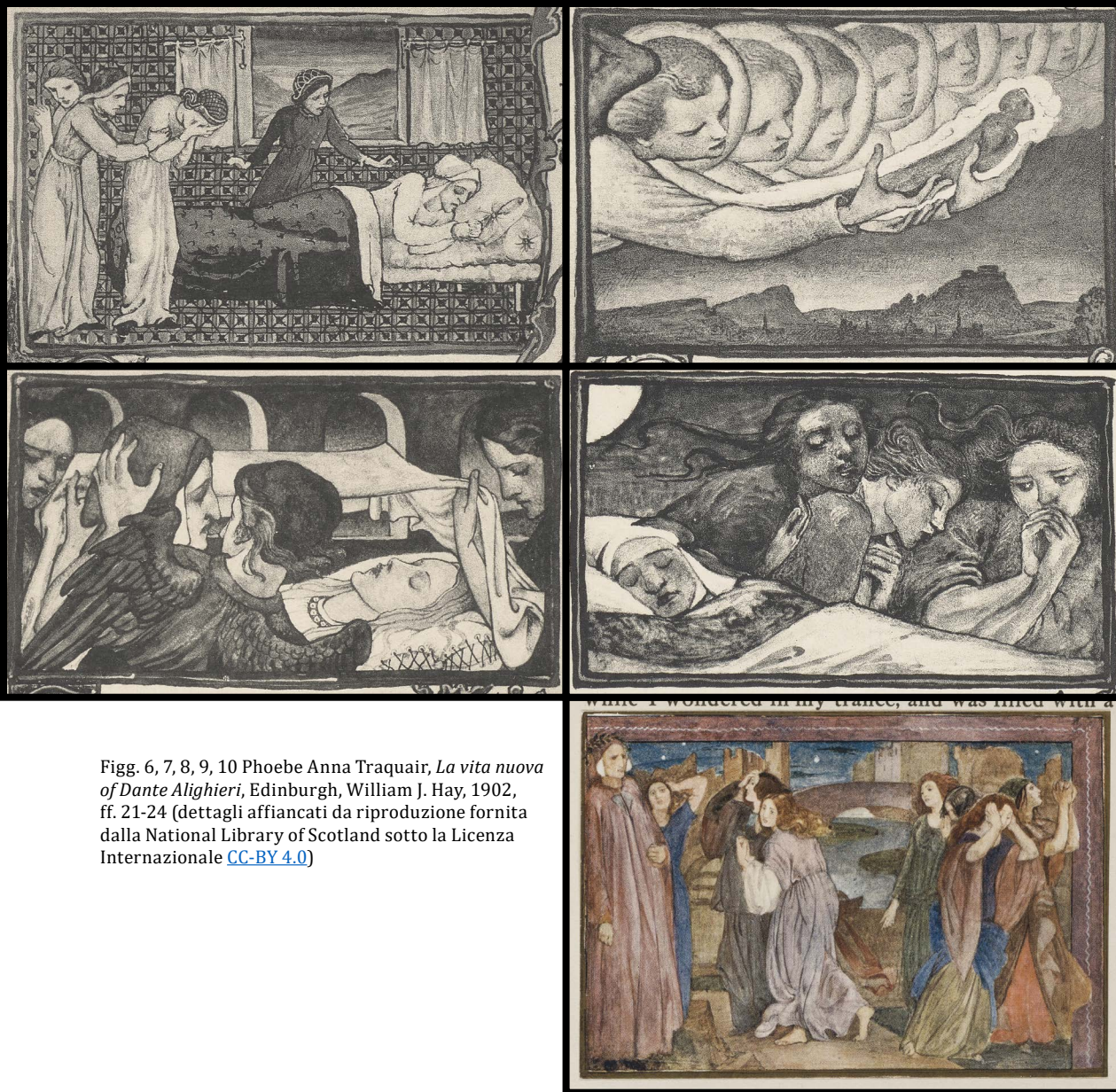
Fig. 5 Dante Gabriel Rossetti, *Dante's Dream on the Day of the Death of Beatrice*, 1880, Dundee Art Galleries and Museums Collection

etate (VN XIV, 17-28), il che ha delle ovvie ripercussioni sulle trasposizioni grafiche, a seconda di quale brano l'artista decida di illustrare. Mentre la prosa segue la 'fabula' degli eventi in ordine cronologico, nei versi di Dante il racconto prende avvio dalla scena finale del risveglio e il contenuto dell'allucinazione viene riportato con analepsi nel discorso diretto che il poeta rivolge alle donne, in un resoconto che si conclude proprio con il momento del risveglio.

Dante Gabriel Rossetti era stato particolarmente colpito da questo episodio ed è un precedente imprescindibile per Traquair e Paul. Il suo primo tentativo di rappresentare la visione della morte di Beatrice prese avvio già nel 1848, pur con alcune interruzioni. Nel 1856 completò la prima versione, un acquerello attualmente conservato al Tate Britain; seguì una seconda versione a olio iniziata nel 1869 e terminata nel 1871, esposta nei National Museums di Liverpool, del tutto simile all'ultima versione che qui vi ho riportato e a cui ho già accennato, quella completata nel 1880 e ora a Dundee (cfr. Moriconi, 2014, p. 56; cfr. Straub, 2009, p. 70).

Questa, oltre al quadro principale contenente la scena della visita a Beatrice sul letto di morte, include due scene ulteriori nella predella. Sul lato sinistro, Dante sta ancora sognando (*en abyme*, Rossetti riproduce nel 'fumetto' il quadro principale) e la sua agitazione attira la donna; sul lato destro, Dante ritorna lucido e, con affanno, racconta alle donne ciò che ha visto. Fra le due predelle, sotto al dipinto principale, vengono incisi nella cornice i vv. 63-70 della canzone, nella traduzione inglese dello stesso Rossetti (Rossetti, 1874, p. 74)¹² Chi si avvicinasse al quadro vedrebbe anzitutto il sogno e solo in un secondo momento, spostando lo sguardo alla fascia inferiore, come afferma Julia Straub, «The two predellas take both the viewer and Dante back to an earthly realm» (Straub, 2009, p. 71)

¹²«Then Love said, "Now shall all things be made clear: / Come and behold our lady where she lies" / These 'wilderings fantasies' / Then carried me to see my lady dead. / Even as I there was led, / Her ladies with a veil were covering her / And with her was such very humbleness / That she appeared to say, "I am at peace"». Il testo è quello che appare a partire dall'edizione della *New Life* contenuta in Rossetti, 1874, p. 74, mentre nella prima versione della traduzione si leggeva al v. 65: «These idle phantasies» (Id. (a cura di), *The Early Italian Poets from Ciullo D'Alcamo to Dante Alighieri* (1100-1200-1300), London-New York, George Newnes Limited-Charles Scribener's Sons, 1861, p. 210), più vicina all'originale «Lo imaginar fallace». Questo slittamento semantico, che accentua l'elemento perturbante, è coerente con l'esperienza traumatica del lutto vissuta da Dante nel momento della morte vera e propria di Beatrice: di fatto, il titolo dell'opera situa l'evento nel giorno stesso della dipartita della donna, contraddicendo il testo della *Vita Nova*, che viene riplasmata dall'immaginazione di Rossetti traduttore e artista, riducendo drasticamente il confine fra sonno e veglia.



Figg. 6, 7, 8, 9, 10 Phoebe Anna Traquair, *La vita nuova* of Dante Alighieri, Edinburgh, William J. Hay, 1902, ff. 21-24 (dettagli affiancati da riproduzione fornita dalla National Library of Scotland sotto la Licenza Internazionale [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/))

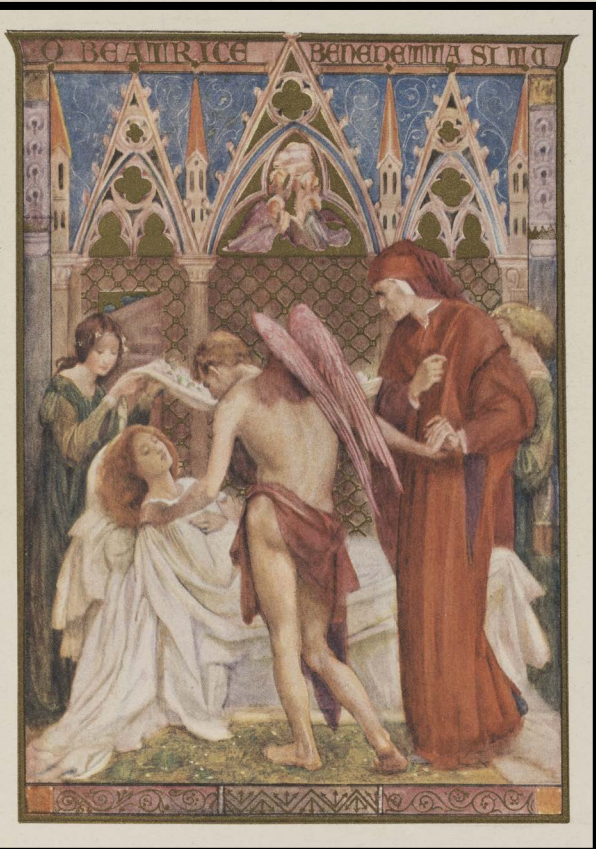
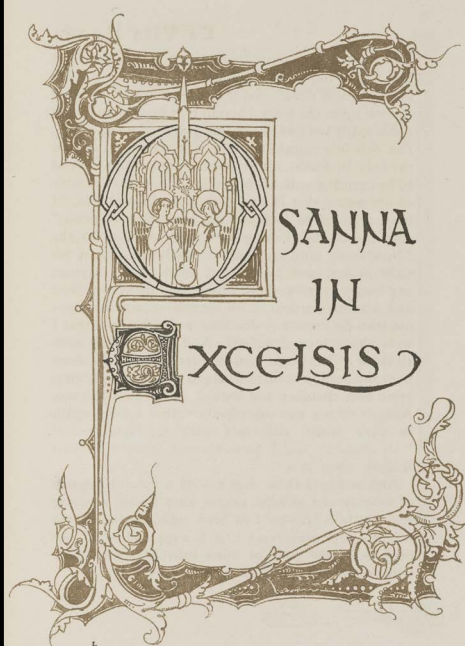
in un percorso analogo a quello delineato dalla prosa della *Vita Nova*. Ma leggendo le didascalie nella cornice, lo spettatore potrebbe seguire anche l'ordine inverso, a partire dal risveglio di Dante, descritto in terza persona dall'artista, per poi riportare gli occhi al quadro principale, chiosato dalle stesse parole che il poeta utilizza nella canzone per spiegare il contenuto della sua visione alle donne, rendendo possibile anche una fruizione dal basso verso l'alto che ripropone l'andamento della poesia.

Con questo modello a mente, volgiamoci ora al confronto fra Traquair e Paul. Entrambe le artiste decidono di dedicare a questo episodio una sequenza di illustrazioni, con alcune ma significative divergenze.

Traquair, ancora una volta, si mantiene vicina al testo della canzone

piuttosto che a quello della prosa nelle sue illustrazioni (anche se le sue didascalie vanno a integrare la trama con i dati mancanti nei versi di Dante). Non stupisce, dunque, che la prima illustrazione rappresenti la «donna pietosa e di novella etate» scoppiare in lacrime al capezzale di Dante, mentre un'altra donna cerca di svegliarlo. L'inclusione di questo episodio deve molto all'ipotesi di Rossetti, che certamente ha influito anche sull'ultimo pannello, quello dedicato alla visione di Beatrice morta. Di fatto, nelle acconciature e nelle fisionomie, nonché nelle pose, alcuni personaggi femminili ricordano molto quelli delle predelle di Rossetti. Nel secondo riquadro, ritroviamo la stessa struttura in cui coesistono, senza soluzione di continuità, sognatore e sogno, come già osservato per Paul nell'episodio precedente. Tra le due visioni di donne in lutto della canzone, Traquair non sceglie le donne che vanno «per via» della prosa, quanto solo i loro «visi» che aprono l'allucinazione di Dante portandolo alla prima realizzazione di morte nella terza stanza della canzone («Morra'ti, morra'ti!», v. 42). Purtroppo, senza la possibilità di vedere l'immagine a colori, è difficile farsi un'idea dello sfondo, e se ciò che vediamo possa rappresentare l'eclissi solare dello scenario apocalittico tratteggiato più oltre nel testo; certamente, il fondale appare molto cupo. La terza illustrazione mostra la schiera di angeli che trasporta verso il cielo la «nebuletta bianchissima» contenente l'anima di Beatrice. Questo elemento, a differenza del precedente, non è completamente assente dal dipinto di Rossetti, perché dall'apertura sul tetto della stanza di Dante dovrebbe intravedersi il gruppo di cherubini analogamente diretti al paradiso; ma certamente dedicare a ciascuna di queste due scene un intero riquadro rappresenta una scelta originale di Traquair rispetto al modello, che valorizza maggiormente la prima metà della quinta stanza. Infine, l'ultimo riquadro ripropone l'illustrazione principale di Rossetti, seppur scorciata da più vicino. Le due donne, in particolare, mostrano una notevole somiglianza con il modello; Amore però volge direttamente il viso di Dante verso Beatrice, forzandolo a dare un ultimo sguardo al volto della donna prima che venga velato.

Per molti aspetti, Paul compie delle scelte analoghe a quelle di Traquair, soprattutto per quanto riguarda l'allargamento degli episodi del sogno da includere: le donne in lutto, gli angeli che trasportano l'anima di Beatrice, e la visione finale della sua salma. Entrambe le artiste omettono i «visi diversi e orribili a vedere» (VN XIV, 4), l'amico che porta il lugubre annuncio e il ritorno finale nella camera da letto, prediligendo i soggetti femminili o comunque eteri, come gli angeli, ed evitando i dettagli più cruenti, come già avevano fatto per il cuore mangiato. Tuttavia, è Paul stavolta a differenziarsi per la mancata tematizzazione della componente onirica, o comunque allucinatoria, per dar spazio immediatamente alle scene sognate. L'episodio si apre direttamente sulla terribile visione delle donne che vanno «scapigliate piangendo per via», con le mani nei capelli, sotto il cielo



Figg. 11, 12, 13 Evelyn Paul, *The New Life by Dante Alighieri*, Londra, George G. Harrap & Co., 1916, pp. 83-85 e p. 95 (dettagli) riproduzione fornita dalla University Library of St. Andrews - Special Collections Division

reso oscuro dall'eclissi, mentre la terra si spacca sotto i loro piedi, in uno scenario, stavolta, evidentemente catastrofico. Segue un'illustrazione solo delineata ad inchiostro, con gli angeli incorniciati da una struttura archi-

tettonica a trifora, che anticipa la camera dell'ultima scena: a più mani sollevano verso il cielo l'anima di Beatrice sotto forma di nuvola non meglio definita, sovrastata da una colomba. Appare molto interessante la scelta dell'artista di dedicare un'intera pagina alla scritta «Osanna in excelsis», che visualizza il grido di giubilo all'interno della O miniata, in cui due angeli cantano a bocca aperta. Infine, l'ormai canonica scena della contemplazione del cadavere di Beatrice, che denuncia ancor più apertamente rispetto a Traquair la sua derivazione rossettiana – non dall'ultima versione, bensì dalla prima, l'acquerello del 1856. Invariate, in particolare, le due donne in verde che calano il sudario su Beatrice, il cui viso è poi modellato molto da vicino sulla *Beata Beatrix* di Rossetti. Paul preleva da Rossetti anche il pavimento ricoperto di fiori e l'idea di aprire il soffitto alla lontana vista degli angeli, che però risultano più visibili nell'arco trilobato centrale, riproponendo a colori e in scala la seconda illustrazione di questa sequenza.

Per concludere, vorrei concentrarmi su un ultimo dettaglio di questa illustrazione. Il lato superiore della cornice include, in maiuscolo, le parole «O Beatrice benedetta si tu». Si tratta di una frase prelevata dalla prosa, cioè le ultime parole che Dante, in preda al pianto, dice all'interno del suo delirio – o meglio, le ultime parole che vorrebbe dire, che ha sulla punta della lingua proprio nel momento in cui le donne lo riscuotono riportandolo, definitivamente, alla lucidità: «E parlandomi cosí, cessò la forte fantasia entro in quello puncto che io volea dicere: "O Beatrice, benedicta sie tu!"; e già detto avea "O Beatrice", quando riscotendomi apersi gli occhi, e vidi che io era ingannato» (VN XIV, 13). Pur non mostrando il sognatore, dunque, è come se Paul demarcasse in questo modo i limiti del sogno. Le ultime parole, che collegano il delirio alla veglia, segnano distintamente i confini della visione, incastonata in una cornice non solo narrativa ma, per metonimia, anche concretamente visualizzata come oggetto artistico.

Bibliografia

ALIGHIERI D. (1896), *La vita nuova; aggiuntevi alcune rime del Canzoniere ad essa spettanti con note e illustrazioni a uso delle scuole di Pietro Fraticelli*, Firenze, G. Barbera, 1896.

ALIGHIERI D. (1907), *La vita nuova*, a cura di M. Barbi, Firenze, Società Dantesca Italiana Editrice, pp. xvii-lxxv.

ALIGHIERI D. (1996), *Vita Nova*, a cura di G. Gorgi, Torino, Einaudi, 1996.

BATTAGLIA RICCI L. (1994), *Parole e immagini nella letteratura italiana medievale. Materiali e problemi*, Pisa, GEL, pp. 43-44.

BATTAGLIA RICCI L. (1996), *Testo e immagini in alcuni manoscritti illustrati della Commedia: le pagine d'apertura*, in L. Lugnani, M. Santagata,

- A. Stussi (a cura di), *Studi offerti a Luigi Blasucci dai colleghi e dagli allievi pisani*, Lucca, Maria Pacini Fazzi, p. 45.
- BERENSON B. (1909), *A Sienese painter of the Franciscan legend*, London, J.M. Dent & Son, 1909, plate X (tra pagina 22 e 23), pubblicato per la prima volta in rivista (*The Burlington Magazine*, III/7, 1903, pp. 3-35 e ivi, III/8, 1903, pp. 171-184).
- CAMILLETTI F. (2023), *Dante Gabriel Rossetti's The New Life*, in F. Coluzzi, J. Blakesley (2023), pp. 93-106.
- COLUZZI F. (2022), *Illuminating the Vita Nuova: Phoebe Anna Traquair, Evelyn Paul, and Medievalist Practices of Visual Mediation*, «Italian Studies», LXXVII/2, 2022, pp. 190-20
- COLUZZI F. (2023), *The Vita nuova in the Victorian Fin de Siècle. Translations, editions and commentary, 1893-1906*, in F. Coluzzi, J. Blakesley (ed.), *The Afterlife of Dante's Vita Nova in the Anglophone World. Interdisciplinary Perspectives on Translation and Reception History*, New York-London, Routledge, pp. 121-136.
- CUMMING E. (2005), *Phoebe Anna Traquair 1852-1936*, Edinburgh, National Galleries of Scotland in association with the National Museums of Scotland, pp. 9-29.
- CUNNINGTON S. (1909), *Stories from Dante*, with illustrations in colour by E. Paul, London, George G. Harrap & Co., p. 162 (*Giotto the Painter*) e p. 242 (*S. Francis of Assisi tending Lepers*).
- ELLIS S. (1983), *Dante and English poetry: Shelley to T. S. Eliot*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 102-134.
- EMMERSON R.K. (2010), *Visualizing the Visionary: John in his Apocalypse*, in C. Hourihane (ed.), *Looking beyond: Visions, Dreams, and Insights in Medieval Art and History*, Princeton, Index of Christian Art - Pennsylvania State University Press, pp. 148-176.
- HAVELY N. (2023), *Early English Lives of the Vita Nova*, in F. Coluzzi, J. Blakesley (2023), pp. 42-59.
- KLEIN P.K. (2010), *Visionary Experience and Corporeal Seeing in Thirteenth-Century English Apocalypses: John as External Witness and the Rise of Gothic Marginal Images*, in C. Hourihane (ed.), *Looking beyond: Visions, Dreams, and Insights in Medieval Art and History*, Princeton, Index of Christian Art - Pennsylvania State University Press, pp. 178-179.
- LYELL C. (1835), (ed.) *The Canzoniere of Dante Alighieri, Including the Poems of the Vita nuova and Convito*, London, Murray.
- MAZZINGHI, T. J. (1844), *A Brief Notice of Some Recent Researches Respecting Dante Alighieri*, London, Cochran-Rolandi, p. ix.
- MORICONI C. (2014), *Dante's Dream: Rossetti's Reading of the Vita Nuova Through the Lens of a Double Translation*, *Nordic Journal of English Studies*, XIII/4, 2014, p. 56.

- OWEN J. (2016), *Imaging Dreams in the Middle Ages: The Roman de la Rose and Artistic Vision, c.1275-1540*, tesi di Dottorato, University of Edinburgh.
- PAUL E. (1906), *The New Life by Dante Alighieri*, London, George G. Harrap & Co..
- PEGORETTI A. (2014), *Indagine su un codice dantesco. La Commedia Egerton 943 della British Library*, Pisa, Felici, pp. 156-167.
- POZZI G. *Dall'orlo del "visibile parlare"*, in G. Pozzi., *Sull'orlo del visibile parlare*, Milano, Adelphi, 1993, pp. 439-464.
- PRIOLO C. G. (2016), *Il codice Ambrosiano R 95 sup. e la tarda tradizione manoscritta della Vita Nuova*, «Carte Romanze», IV/1, 2016, pp. 147-180.
- ROSSETTI D. G. (1874), (ed.), *Dante and His Circle: With the Italian Poets preceding Him. (1100-1200-1300). A collection of Lyrics*, London, Ellis and White, p. 74.
- ROSSETTI D. G. (1861), (ed.), *The Early Italian Poets from Ciullo D'Alcamo to Dante Alighieri (1100-1200-1300)*, London-New York, George Newnes Limited-Charles Scribener's Sons, p. 210.
- STRAUB J. (2009), *Victorian Muse: The Afterlife of Dante's Beatrice in Nineteenth-Century Literature*, London - New York, Continuum, pp. 70-71.
- TAVONI M. (2019), *La visione interiore dalla Vita nova al Convivio*, in M. Maslanka-Soro (a cura di), «Vedi lo sol che 'n fronte ti riluce». *La vista e gli altri sensi in Dante e nella ricezione artistico-letteraria delle sue opere*, Roma, Aracne, p. 43 e p. 63.
- TRAQUAIR P. A. (1902), *La vita nuova of Dante Alighieri*, Edinburgh, William J. Hay. f. 42.
- TRIDENTI C. (1910), *La Basilica d'Assisi. Sessantaquattro illustrazioni*, Firenze, Fratelli Alinari.
- WOODHOUSE J. R. (2000), *Dante Gabriel Rossetti's Translation and Illustration of the Vita nuova*, in M. McLaughlin (ed.), *Britain and Italy from Romanticism to Modernism. A Festschrift for Peter Brand*, Oxford - Leeds, European Humanities Research Centre - Modern Humanities Research Association, 2000, pp. 67-86.

