

**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.