

# CONTROFUTURI

VISIONI DIVERGENTI PER EVITARE L'ETERNO RITORNO DEL PEGGIO.



DEI III O 20  
CONTROFUTURI 25

In queste ore, in cui il mondo si incendia in guerre violentissime che ci eravamo illusi fossero state cancellate dalla storia e sembra precipitare inesorabilmente verso un conflitto sempre più globale, in un clima crescente di rigurgiti autocratici, diventa quasi un obbligo impegnarsi a generare nuovi immaginari di convivenza, a piantare i semi di Controfuturi possibili.

Ci uniamo a chi, nel quotidiano, nelle periferie del potere, sperimenta processi democratici di base.

È nelle periferie urbane e culturali che si gioca la partita del futuro: qui, lontano dai centri del potere istituzionale, nascono le pratiche di resistenza e le visioni alternative che possono indicare strade diverse dall'autoritarismo e dalla violenza.

Turi Zinna - Direttore Artistico

# D.e - Mo 2025 | Controfuturi

Visioni divergenti per evitare l'eterno ritorno del peggio

## Il progetto

**Controfuturi** è il titolo della quarta edizione di **D.e-Mo (Democrazie e Movimenti Elettronici)**. Il progetto nasce come gesto drammaturgico e politico per riaffermare il diritto a immaginare, creare e condividere cultura nelle periferie urbane e culturali di Catania.

Si muove a partire da un'urgenza: contrastare il processo involutivo dei linguaggi collettivi e delle dinamiche sociali che stanno favorendo l'insorgenza di nuove forme di autoritarismo. Si propone come una semina poetica nei margini che punta a far germogliare nuove forme di convivenza, partecipazione e progettualità culturale nei territori più fragili e potenzialmente fertili di Catania. Un'alleanza tra arte, memoria e cittadinanza attiva contro **l'eterno ritorno del peggio**.

## Perché le periferie

Lontano dai centri nevralgici della cultura istituzionale, Controfuturi sceglie le periferie – **Librino, San Berillo Nuovo (Nesima), San Berillo Vecchio, Tondicello della Plaia** – come luoghi generatori di visioni divergenti.

Qui, dove le narrazioni dominanti spesso arrivano deformate o assenti, si attiva un processo di immaginazione condivisa che trasforma gli spazi residuali in cantieri poetici e civici. **Le periferie sono veri e propri laboratori dove si sperimentano i nostri possibili Controfuturi.** Sono luoghi-limite dove convivono vulnerabilità e creatività, esclusione e desiderio, assenza di servizi e ricchezza relazionale.

## L'azione territoriale

L'azione si radica nei **Municipi 1, 5 e 6** della città di Catania, con un coinvolgimento trasversale di artisti, scuole, associazioni, cittadini e cittadine attraverso:

Otto eventi principali: gli Spettacoli Controfuturi

Attività laboratoriali: Le Officine dei Controfuturi con restituzioni pubbliche

Una mostra VR: Il Manifesto dei Controfuturi

Mappature poetiche: Dei territori attraverso l'arte

## Il calendario

# CONTROFUTURI

Visioni divergenti per evitare l'eterno ritorno del peggio.

**SPETTACOLO**

**22 GIUGNO**  
**ORE 21**

### POISON IVY

di Retablo / Kònic Thtr (Barcellona)  
Presso Partenza dal Campo San Teodoro Liberato  
Librino itinerante nelle strade del quartiere

**SPETTACOLO**

**27 LUGLIO**  
**ORE 21**

### SHOCK IN MY TOWN

di Retablo  
Presso viadelprincipe  
Via del Principe, 20 - Catania

**LABORATORIO**

**15 – 20/09**

### SULLE TRACCE DI MAJORANA

di Retablo / Officina Carbonara  
di Karakorum Teatro / La Confraternita del Chianti  
Presso Rugby I Briganti ADS Onlus  
Campo San Teodoro Liberato

**SPETT. + LAB.**

**17 SETTEMBRE**  
**ORE 19**

### RACCONTO PERSONALE

di Retablo / Bottega degli Apocrifi  
Presso Sagrato Chiesa Crocefisso  
della Buona Morte - Catania

**LABORATORIO**

**2 - 3 - 16 - 19**  
**25 - 26 - 27/09**

### COMMONSPOLY

di Retablo  
Presso Spazio IACP Catania  
"Quartieri in Salute" Viale Biagio Pecorino, 5  
Librino

## Il calendario

# CONTROFUTURI

Visioni divergenti per evitare l'eterno ritorno del peggio.

**SPETTACOLO**

**28 SETTEMBRE**  
**ORE 18**

### COMMONSPOLY

di Retablo  
Presso Partenza dal Campo San Teodoro Liberato  
Librino itinerante nelle strade del quartiere

**SPETTACOLO**

**12 OTTOBRE**  
**ORE 18**

### DIVINA MIMESIS

di Retablo  
Presso Partenza dal Social Housing Indipendenza,  
Corso Indipendenza, 146  
Spettacolo itinerante nelle strade del quartiere San Berillo Nuovo

**LABORATORIO**

**3 - 4 - 6 - 7 - 10**  
**11 - 13/11**

### PILLOLE ANTI-REPRESSIVE

di Retablo / Banned Theatre  
Presso Liceo Artistico Statale "Emilio Greco"

**SPETTACOLO**

**17 SETTEMBRE**

### PILLOLE ANTI-REPRESSIVE

di Retablo / Banned Theatre  
Presso Liceo Artistico Statale "Emilio Greco"

**SPETTACOLO**

**16 NOVEMBRE**  
**ORE 21**

### SOGGIORNANDO VICINO

di Retablo  
Presso viadelprincipe  
Via del Principe, 20 - Catania

**SPETT. MOSTRA VR**

**11 - 16 NOVEMBRE**  
**ORE 16**

### MANIFESTO DEI CONTROFUTURI

di Retablo  
Presso viadelprincipe  
Via del Principe, 20 - Catania

# Il calendario degli eventi

Giugno

SPETTACOLO

## POISON IVY - Un giardino algoritmico per una performance condivisa

**22 giugno 2025, ore 21:00**  
**Campo San Teodoro Liberato, Librino**  
**Durata 50 minuti**

Produzione: Retablo / Kònic Thtr (Barcellona)  
Ideaione: Rosa Sanchez e Alain Baumann  
Composizione sonora: Alain Baumann

Coreodrammaturgia e performance: Rosa Sanchez  
Danza: Maëlle Omnes  
Regia e programmazione interazioni: Alain Baumann  
Sviluppo e programmazione ambiente 3D: Alex Martinez Casalà  
WebApp: Héctor Ugalde  
Progettazione grafica della WebApp: Xavi Casadesús  
Con la partecipazione di Graziana Lo Brutto e Turi Zinna

*Nata dalla collaborazione tra Retablo ETS e il gruppo catalano Kònic Thtr (diretto da Rosa Sánchez e Alain Baumann), Poison Ivy rappresenta il punto d'incontro di oltre 15 anni di sperimentazione transdisciplinare tra arti performative, tecnologie digitali e partecipazione collettiva.*

### Genesi dell'opera

"Poison Ivy" è uno spettacolo che è nato e si è sviluppato a Catania nel corso della residenza artistica finale del progetto "Scena Contemporanea 4.0. Tecnologie immersive per l'intermedialità", prodotto e organizzato da Retablo nel 2024.

Lo spettacolo ha debuttato a Barcellona all'interno del festival Ecos24, per poi andare in tour a Casablanca e a Maiorca, prima di approdare nella sua versione definitiva a Catania per Controfuturi.

## Il concept scenico

La scena si manifesta come un giardino digitale tridimensionale, un ecosistema virtuale popolato da piante iperrealistiche generate attraverso sistemi di intelligenza artificiale. Al centro di questo paesaggio vivente si apre una galleria virtuale, spazio mutevole che ospita le creazioni collettive del pubblico. Gli spettatori diventano co-creatori attivi attraverso una "battaglia di prompt" – un processo ludico e partecipativo mediato da un'interfaccia web.

Ogni suggerimento testuale inviato dal pubblico alimenta l'intelligenza artificiale, che trasforma le parole in immagini visualizzate in tempo reale. Ma la sfida non si esaurisce nella mera generazione: il pubblico stesso è chiamato a decidere quale immagine meriti di entrare permanentemente nella galleria virtuale che costituisce parte integrante della scenografia. La selezione avviene attraverso un "finto applausometro" – un dispositivo tecnologico che rileva l'intensità dell'applauso collettivo, trasformando l'acclamazione spontanea in verdetto digitale.

L'immagine che riceve il consenso più caloroso viene consacrata dalla comunità temporanea degli spettatori e integrata nella scenografia virtuale, diventando elemento stabile del paesaggio digitale che tutti condividono. Questa dinamica di creazione-selezione-integrazione solleva interrogativi fondamentali sulla natura stessa della creazione artistica contemporanea: chi detiene la paternità dell'opera?

Il programmatore che ha concepito il sistema, l'artista che lo dirige, il membro del pubblico che invia un prompt vincente, o emerge piuttosto una nuova forma di autorialità collettiva da questa interconnessione democratica? La "battaglia" diventa così una sollecitazione a interrogarsi sul proprio ruolo e sulla responsabilità condivisa nel dare forma a un ambiente digitale comune, dove il consenso collettivo determina quali visioni meriteranno di permanere.

## **Il linguaggio del Krump: battaglie di movimento**

Parallelamente, in consonanza con le immagini generate dalle battaglie digitali di prompt, lo spettacolo integra il linguaggio della danza Krump, creando un dialogo tra competizione virtuale e confronto corporeo.

Il Krump – danza urbana nata dalle strade e codificata dalle comunità che la creano e la eseguono – porta nella performance la sua grammatica specifica di movimento: sequenze simultaneamente violente e tenere, nate come risposta creativa alla violenza dell'ambiente urbano.

Originariamente territorio prevalentemente maschile, questa danza ha visto le performer femminili appropriarsi e riscrivere i suoi codici, portandoli nel proprio universo espressivo – un processo di riappropriazione che risuona con la dinamica dell'intera opera, dove tecnologie e linguaggi vengono continuamente risemantizzati dalla partecipazione collettiva.

La presenza del Krump crea un potente cortocircuito con le battaglie di prompt che generano testi, che generano immagini, che generano movimento.

## **Il dialogo tra biologico e artificiale**

Parallelamente, l'opera integra elementi del mondo naturale attraverso il rilevamento dell'attività elettrica di piante reali. Questi impercettibili segnali bioelettrici vengono tradotti in musica dal vivo, creando una partitura sonora generata dalla "voce" stessa della natura. Simultaneamente, questi impulsi elettrici alimentano la crescita delle piante virtuali all'interno del giardino digitale, creando un ponte poetico tra il biologico e l'artificiale.

Questa tecnologia ci permette di "ascoltare" le piante in modi inediti, mettendo in discussione le nostre percezioni consolidate e dissolvendo i confini tra organico e digitale. Lo spazio virtuale si arricchisce così di "ibridazioni visive" – fusioni surreali tra testo, vegetazione e frammenti corporei, alcune generate dall'IA, altre emergenti dall'interazione stessa tra i diversi sistemi.

## **Il cimitero delle immagini**

La performance culmina nel "cimitero delle immagini", una sezione che affronta criticamente l'iperproduzione visiva dell'era digitale. In un'epoca che genera miliardi di immagini destinate spesso all'oblio immediato, Kònic Thtr non si limita a una denuncia passiva, ma trasforma questa sovrabbondanza in materiale artistico vivo. Le immagini "scartate" – quelle generate ma non selezionate durante la performance – trovano nuova vita in questo spazio memoriale, diventando riflessione tangibile sui rifiuti estetici della contemporaneità.

## **Verso un'ecologia digitale**

Poison Ivy si configura come esperienza multisensoriale e indagine poetica sulla responsabilità collettiva nell'era tecnologica. L'opera si propone come forma di resistenza culturale e atto di ecologia simbolica, restituendo ai cittadini la possibilità di una partecipazione creativa e critica nell'immaginazione del futuro.

È un invito urgente a confrontarsi con le sfide del nostro tempo: l'impatto pervasivo dell'intelligenza artificiale sulla percezione e sull'etica, la ridefinizione dei confini tra autore e fruitore, la creazione come processo condiviso e dinamico, la bellezza ambivalente di un futuro sempre più automatizzato. Soprattutto, è un richiamo a riappropriarci della capacità di immaginare insieme.

Poison Ivy è un giardino che cresce attraverso le domande, un'opera genuinamente collettiva, un algoritmo che si fa poesia.

## Il luogo

Il luogo: Il Campo San Teodoro Liberato rappresenta uno dei più significativi esempi di riscatto sociale attraverso la cultura in Italia.

Struttura comunale costruita nel 1997 per le Universiadi con un investimento di 10 milioni di euro, era completamente abbandonato e vandalizzato. Il 25 aprile 2012 - data simbolica della Liberazione dal nazifascismo - I Briganti rugby e il centro Iqbal Masih occuparono e "liberarono" il campo dall'incuria trasformandolo in un centro di aggregazione che coinvolge oltre 150 iscritti, con squadre dall'under 10 all'under 18, Seniores e le "Brigantesse" (prima squadra femminile di rugby di Catania). Attorno al rugby sono nati progetti complementari: 60 orti sociali, la "Libreria" (biblioteca popolare con oltre 4.000 libri), laboratori di recupero scolastico e attività culturali.

La scelta del Campo San Teodoro Liberato per ospitare lo spettacolo "Poison Ivy" non è casuale ma simbolicamente potente: uno spazio che rappresenta la riappropriazione collettiva e la trasformazione dal basso ospita una performance sull'intelligenza artificiale e la partecipazione condivisa. Come dicono i Briganti stessi: "non abbiamo fatto altro che rimettere in funzione una struttura costruita con soldi pubblici, per fare ciò per cui era stata nata. Abbiamo rivalorizzato un investimento pubblico"



## **Kònic thtr/koniclab**

Kònic thtr/koniclab è un progetto innovativo, punto di riferimento nella ricerca e sviluppo artistico catalano, che dal 1990 sviluppa proposte artistiche e linee di ricerca pionieristiche con un alto grado di sperimentazione tecnologica, all'avanguardia nel campo della ricerca, dello sviluppo e dell'innovazione creativa.

I progetti artistici, scenici ed espositivi di Kònic Thtr incorporano tecnologie interattive, linguaggi audiovisivi, realtà virtuale e multimedia, performance, musica e danza. I suoi progetti più recenti si concentrano sulle nuove possibilità drammaturgiche (digidrammaturgia, figidrammaturgia) offerte dall'internet ad alta velocità (progetti telematici dal 2008) e, più recentemente, dagli ambienti di realtà virtuale/giochi e dall'intelligenza artificiale.

Le sue proposte sono state presentate in più di 40 paesi in Europa, Asia, Africa e America.

# Il calendario degli eventi

— Luglio

SPETTACOLO

## SHOCK IN MY TOWN - BACKROOMS EDITION

27 luglio 2025, ore 21:00  
Viadelprincipe, Tondicello della Plaia

Di: Turi Zinna  
Regia: Federico Magnano San Lio  
Musiche: Fabio Grasso

**Un glitch nella memoria della Repubblica: stragi, golpe e democrazia armata.**

Nel cuore dell'architettura invisibile della Repubblica italiana, Shock in My Town – Backrooms Edition scardina la narrazione ufficiale per farci precipitare in un incubo lucido: quello delle stragi di Stato, del golpe Borghese, dei patti segreti tra mafia, istituzioni e neofascismo, consumati nel nome della difesa dell'ordine democratico.

Un ordine garantito a suon di omicidi politici, torture, depistaggi e oblio collettivo. "Shock in My Town – Backrooms Edition" è un'esperienza performativa immersiva che trasforma l'omonimo testo di Turi Zinna in un dispositivo teatrale interattivo, ambientato nell'universo delle Backrooms: un luogo liminale e claustrofobico nato dalla cultura web, dove ci si ritrova catapultati per errore nel contropassato, fuori dalla realtà conosciuta. Qui, un unico performer, un uomo morto in una strage, divenuto zombie pensante, attraversa cinque livelli di coscienza alterata e memoria distorta, tra corridoi infiniti e stanze senza uscita.

È intrappolato in un loop di memoria, perseguitato da un'entità mostruosa e straziante: il DJ Stragista, killer dello Stato, esecutore materiale degli omicidi di Stato, che invoca di essere ucciso non da un tribunale, ma da chi lo ha incaricato: noi. Noi, cittadini dello Stato per cui ha ucciso. Noi, democratici a delega illimitata. Intorno a lui, le vittime delle stragi di Stato diventano zombie coscienti, entità glitchate che reclamano memoria e giustizia.

Il pubblico è parte attiva dell'architettura immersiva: testimone colpevole, spettatore-giudice, potenziale carnefice. Ogni gesto, ogni sguardo può alterare il corso della rappresentazione, risvegliando ombre sepolte nella storia collettiva. Il performer interagisce con l'ambiente attraverso sistemi di body tracking, modulazione vocale, ambienti audio-reactive, dando forma a un paesaggio scenico vivo, che risponde agli impulsi del corpo e della voce come se anche lo spazio fosse memoria traumatizzata.

Le vittime non riposano: zombie lucidi, che raccontano la propria morte e il proprio abbandono da parte della collettività. Il DJ Stragista non si nasconde, non nega: rivendica, accusa, invoca. Chiede di essere ucciso. Ma non da un tribunale: chiede di essere ucciso da noi, con le nostre mani, esattamente come lui ha ucciso "per conto nostro", in quanto emissario di un ordine democratico che ha affidato alla violenza e alla menzogna la propria tutela.

Attraverso cinque livelli narrativi e sensoriali, il pubblico è condotto in una spirale discendente che tocca i nodi irrisolti dell'identità italiana. Ogni stanza è un frammento di archivio glitchato, ogni passaggio una resa dei conti.

Si precipita nell'estate del 1970, quando, in un appartamento di via Etnea, il gotha di Cosa Nostra si riunisce ininterrottamente per venti giorni, tra una partita e l'altra dei Mondiali in Messico, per decidere se partecipare al colpo di Stato del comandante neofascista Junio Valerio Borghese: mentre Boninsegna e Anastasi segnano sul campo Calderone, Greco, Liggio, Buscetta e Provenzano discutono con emissari dell'estrema destra e degli apparati militari deviati della Repubblica, a Marina di Melilli, un intero paese siciliano viene letteralmente cancellato per far spazio a una raffineria.

Le case demolite, le scuole chiuse, i cittadini deportati da un potere che si nasconde dietro alle regole. Gli stessi imprenditori e armatori che pagano tangenti per costruire quell'impianto in un'area protetta, sono i medesimi che offrono a Borghese le proprie navi mercantili per deportare i dissidenti politici dalla Sicilia alle Eolie e alla Sardegna, in caso di insurrezione repubblicana.

Questa nuova versione di Shock in My Town è un atto radicale di disvelamento. Mette in scena non solo il trauma, ma il rimosso collettivo che ha permesso allo Stato di armare mani criminali in nome della democrazia. È un dispositivo politico immersivo che si iscrive nel cuore di Controfuturi come gesto di memoria performativa e riattivazione critica, per sottrarre le narrazioni storiche alla mitologia e restituirle al conflitto civile, al dubbio, alla responsabilità.

## Il luogo

Viadelprincipe, nel quartiere Tondicello della Plaia, ex sede di opifici protoindustriali testimoni di una città moderna e operosa, ora marginalizzato, si trasforma in dispositivo critico di lettura urbana.



# Il calendario degli eventi

— Settembre

## SPETTACOLO

### RACCONTO PERSONALE - Spettacolo teatrale e laboratorio di cittadinanza attiva

17 settembre 2025, ore 19:00  
Sagrato Chiesa Crocefisso della Buona Morte,  
San Berillo Vecchio

Durata 40 minuti + laboratorio

Di e con: Mamadou Diakité  
Drammaturgia: Stefania Marrone  
Regia: Cosimo Severo  
Produzione: Retablo ETS / Bottega degli Apocrifi

*Controfuturi arriva nel cuore di San Berillo Vecchio con un'azione teatrale di forte impatto etico e simbolico. "Racconto personale" è un monologo autobiografico scritto e interpretato da Mamadou Diakité, giovane cittadino della Costa d'Avorio che racconta i primi tre giorni del suo viaggio durato sette mesi verso l'Italia.*

#### La narrazione

Mamadou non fugge da una guerra, non è perseguitato, ha addirittura da mangiare tutti i giorni. La sua è una storia "sfrontata e arrogante" che ci racconta di un ragazzo che ha semplicemente pensato di avere diritto a un'occasione nella vita per inseguire un sogno.

Una storia che inizia con l'incontro con "Sita la venditrice", figura emblematica della rete dei trafficanti, e si sviluppa come simbolo di moltissimi altri viaggi, ma trova qui una voce diretta, onesta e disarmante.

#### Il metodo della Human Library

Il progetto si ispira alla Human Library nata in Danimarca, nella ferma convinzione che raccontarsi sia il modo migliore per avvicinarsi e che ogni storia di coraggio ha diritto di essere raccontata e diventare parte della memoria collettiva. L'interprete non è soltanto un attore professionista, ma un uomo che racconta sé stesso con lucidità e ironia.

## Il linguaggio

Il testo è accessibile, mai pietista, e alterna momenti di emozione a riflessioni lucide e ironiche. Il pubblico ride, si commuove, ascolta. E poi parla. Il racconto apre uno spazio per la condivisione, senza retorica, senza filtro.

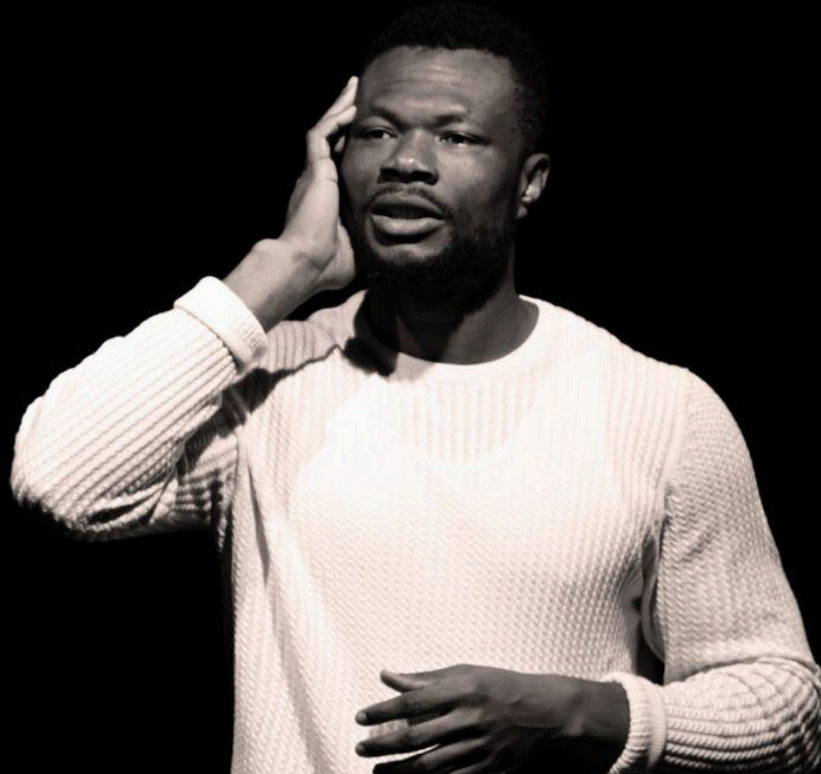
## Il laboratorio

Seguito da un laboratorio di cittadinanza attiva condotto da Mamadou e dalla compagnia, con facilitazione di Retablo. Il laboratorio trasforma la fruizione teatrale in azione civica partecipata, generando uno spazio di ascolto reciproco, confronto e co-narrazione che stimola lo scambio intergenerazionale e interculturale.

## Il luogo simbolico

La storia di Mamadou si intreccia perfettamente con l'identità di San Berillo Vecchio, quartiere che ha vissuto sulla propria pelle i processi di esclusione e marginalizzazione, costruendo un ponte tra la narrazione migrante e l'identità urbana.

Portare questo racconto nel sagrato della Chiesa del Crocefisso della Buona Morte significa restituire cittadinanza a un gesto di coraggio, dare parola a chi spesso viene ridotto a statistica. È una forma di resistenza contro l'anestesia della memoria e l'esclusione sistemica, in contrapposizione alle narrazioni di chiusura e paura che alimentano derive autoritarie. L'azione sarà documentata e contribuirà alla raccolta di contenuti per la redazione collettiva del Manifesto dei Controfuturi.



# Il calendario degli eventi

— Settembre

SPETTACOLO

## SULLE TRACCE DI MAJORANA - Performance audioguidata itinerante

21 settembre 2025, ore 19:00  
Partenza dal Campo San Teodoro, Librino

Produzione: Retablo  
Capienza: 35 spettatori

Durata 60 minuti

*All'interno del progetto Controfuturi, che esplora visioni divergenti e utopie possibili attraverso le arti performative, "Sulle tracce di Majorana" si presenta come un'esperienza audioguidata immersiva e itinerante, capace di trasformare il quartiere di Librino in una mappa esistenziale e visionaria.*

### Il concept drammaturgico

La figura enigmatica del fisico catanese Ettore Majorana, scomparso nel 1938 tra silenzi e ipotesi, diventa il filo conduttore di un'indagine che intreccia scienza, coscienza e mistero.

Majorana, geniale e solitario fisico allievo di Enrico Fermi, è davvero scomparso perché aveva "previsto" la bomba atomica? Le ipotesi si sprecano: potrebbe essersi buttato in mare, ritirato in convento, essere fuggito in Germania o in Sudamerica. Come disse il primo responsabile delle indagini: "I morti si trovano, sono i vivi che possono scomparire".

### Il format itinerante

Gli spettatori, guidati da una voce narrante in cuffia, attraversano il quartiere seguendo un percorso costruito attraverso un laboratorio preliminare di una settimana che coinvolge attivamente abitanti, studenti e realtà locali. Vengono realizzate interviste con personaggi, realtà e associazioni territoriali legate a luoghi particolarmente significativi come gli Orti Sociali, i Briganti, il campo San Teodoro, il Ponte di Librino, l'Archivio della Memoria della scuola Pestalozzi, le sculture di Pietro Consagra.

### **Il metodo partecipativo**

Il tracciato definitivo è costruito in maniera partecipata, valorizzando i luoghi realmente vissuti e significativi per la comunità locale, in stretta collaborazione con il Comitato Librino Attivo e con la Scuola Secondaria "Angelo Musco". Le interviste, i laboratori e le raccolte di testimonianze confluiscono nella drammaturgia site-specific.

### **L'indagine poetica**

La performance accompagna il pubblico in una caccia all'uomo itinerante nel tessuto della città, tra indizi, storie, interviste, "voci di corridoio" e mezze verità. Alla ricerca del difficile equilibrio tra innovazione ed etica, un equilibrio che spesso è possibile solo in alcune periferie virtuose. Una riflessione sul progresso, sul futuro e sulla necessità di rallentare o cambiare strada.



# Il calendario degli eventi

– Settembre

LABORATORIO PROPEDEUTICO - SULLE TRACCE DI MAJORANA

## OFFICINA DEI CONTROFUTURI - Laboratorio di co-creazione site-specific

15-20 settembre 2025, ore 16:00-19:30  
 Campo San Teodoro, Librino

Capienza: 60 partecipanti per replica

*Il laboratorio ha una durata di una settimana intensiva (6 giorni consecutivi + 1 giorno di restituzione informale) ed è finalizzato all'adattamento drammaturgico e spaziale dello spettacolo al quartiere di Librino. L'intervento si configura come una residenza artistica mobile e partecipativa, durante la quale artisti, educatori, attivisti e cittadini co-progettano il percorso narrativo, performativo e urbano dell'esperienza audioguidata.*

### Obiettivi

Mappare il territorio attraverso le voci degli abitanti, individuare 3 luoghi simbolici lungo un percorso urbano percorribile a piedi, raccogliere narrazioni e memorie che possano entrare in relazione con la figura di Ettore Majorana, creare un racconto corale che coniughi realtà e finzione, coltivare relazioni di prossimità con comunità scolastiche, associazioni, reti civiche e informali del quartiere.

Nel cuore di Librino – spazio troppo spesso semplificato e dimenticato – la performance restituisce complessità e dignità, trasformando l'ascolto in uno strumento di esplorazione interiore e politica. E se fosse proprio da qui, da questa soglia di città, che Majorana avesse scelto di sparire per immaginare un altro mondo possibile? La figura dello scienziato che sceglie l'etica sulla carriera diventa metafora della responsabilità intellettuale di fronte ai rischi del progresso, mentre Librino si rivela come laboratorio poetico del futuro.

# Il calendario degli eventi

Settembre

## COMMONSPOLY VIVENTE - Il gioco dei beni comuni

28 settembre 2025, ore 18:00

Partenza dal Campo San Teodoro Liberato,  
Librino

Durata 3 ore

*"Commonspoly Vivente" trasforma il quartiere di Librino in uno spazio teatrale diffuso e attivo, dove la cittadinanza è al tempo stesso protagonista e spettatrice di un'utopia condivisa e collettiva. L'azione si inserisce come dispositivo ludico-performativo capace di innescare processi di immaginazione critica nei territori marginalizzati.*

### Origine e motivazione

La performance prende ispirazione da Commonspoly, gioco da tavolo collaborativo del collettivo spagnolo ZEMOS98, nato per contrastare simbolicamente la logica speculativa del Monopoly.

Dove il Monopoly propone accumulo di ricchezze e vittoria attraverso la distruzione degli avversari, Commonspoly sovverte questa logica proponendo ai giocatori di trasformare risorse private e pubbliche in commons attraverso azioni collettive. La posta in gioco non è la vittoria personale, ma il benessere collettivo.

### Dalla scatola alla città

Il quartiere Librino, con la sua mappa, i suoi spazi, le sue tensioni e opportunità, diventa il tabellone vivente. Ogni tappa (scuola, mercato, piazza, biblioteca, edificio abbandonato) corrisponde a una casella del gioco e propone un'azione scenica o una missione civica che favorisce il passaggio del luogo da proprietà privata a bene comune.

## **Le regole del gioco**

I cittadini-giocatori si muovono fisicamente nel quartiere, guidati da performer-facilitatori, e compiono missioni per communalizzare simbolicamente i luoghi. Il Game Master (lo Speculatore) è una figura attoriale/performativa che tenta di impedire la riappropriazione collettiva degli spazi con carte evento, provocazioni, ostacoli simbolici o teatrali. I cittadini, divisi in squadre con ruoli ispirati al gioco originale (attivista, hacker, ecologista, educatore, artista), devono collaborare per contrastarlo.

## **Il tabellone urbano**

Il gioco tocca spazi significativi come il Parco Librino, il murales di San Cristoforo ("porta del sole"), scuole come la Pestalozzi e la Musco, il Centro Talitakum, le piazze tra i blocchi di edilizia popolare, l'Archivio delle Memorie. Se tutte le tappe vengono convertite in beni comuni entro un tempo limite, i cittadini vincono.

## **I laboratori preparatori**

Il progetto prevede un articolato ciclo di laboratori gratuiti per costruire insieme ai cittadini la versione site-specific: laboratori sui beni comuni con attivisti e urbanisti, mappatura urbana partecipata, formazione teatrale per facilitatori, storytelling urbano per creare carte narrative localizzate, design grafico per materiali visuali.

## **Tracce e eredità**

Alla fine del gioco ogni casella convertita sarà segnalata da una bandiera comune creata dai partecipanti, si costruirà un tabellone finale con la mappa dei commons di Librino, verrà redatto un Quaderno delle Utopie Quotidiane con pensieri, testimonianze e sogni raccolti.

## **Coerenza con Controfuturi**

Commonspoly Vivente mette in scena in forma ludica il conflitto tra modelli estrattivi e modelli cooperativi, tra alienazione urbana e rigenerazione civica. Riporta il cittadino a interrogarsi sul valore degli spazi comuni, delle alleanze locali, della capacità di sognare insieme.

È un invito a riconoscere il valore collettivo del territorio, a giocare insieme per immaginare futuri alternativi, a trasformare i nostri quartieri in spazi comuni di senso, creatività e cittadinanza poetica.

# Il calendario degli eventi

— Settembre

LABORATORIO PROPEDEUTICO - COMMONSPOLY VIVENTE

## OFFICINA DEI CONTROFUTURI - Laboratorio preparatorio

2, 3, 16, 19, 25, 26, 27 settembre 2025, ore 16:30-19:30

Spazio IACP "Quartieri In Salute", Viale Biagio Pecorino 5, Librino

*Il progetto prevede un articolato ciclo di laboratori gratuiti per costruire insieme ai cittadini la versione site-specific del gioco e attivare il quartiere di Librino come spazio ludico e politico.*

### Laboratorio sui beni comuni

Con attivisti, urbanisti, esperti in economia alternativa. Obiettivo: esplorare i concetti di commons, democrazia partecipativa e diritto alla città. Output: "Carta dei Commons di Librino".

### Laboratorio di mappa urbana partecipata

Con cittadini, studenti, operatori sociali. Obiettivo: costruire la mappa delle "caselle" del gioco. Output: cartografia comunitaria.

### Laboratorio teatrale e di facilitazione

Con attori, educatori teatrali. Obiettivo: formare i performer-facilitatori e lo Speculatore. Output: equipe artistica locale.

### Laboratorio di storytelling urbano

Con scrittori, giornalisti, educatori. Obiettivo: raccogliere storie del quartiere per trasformarle in carte narrative. Output: mazzo di "carte di Librino".

### Laboratorio grafico e scenografico

Con artisti visivi, designer. Obiettivo: creare i materiali visuali del gioco. Output: identità visiva riconoscibile e partecipata.

*Commonspoly Vivente mette in scena in forma ludica il conflitto tra modelli estrattivi e modelli cooperativi, tra alienazione urbana e rigenerazione civica. Riporta il cittadino a interrogarsi sul valore degli spazi comuni, delle alleanze locali, della capacità di sognare insieme. È un invito a riconoscere il valore collettivo del territorio, a giocare insieme per immaginare futuri alternativi, a trasformare i nostri quartieri in spazi comuni di senso, creatività e cittadinanza poetica.*

# Il calendario degli eventi

— Ottobre

## SPETTACOLO

### LA DIVINA MIMESIS - Per un'iconografia ingiallita dell'Urbe

12 ottobre 2025, ore 18:00  
Partenza dal Social Housing Indipendenza,  
San Berillo Nuovo (Nesima)

Ideazione e regia: Turi Zinna  
Co-regia: Federico Magnano San Lio  
Capienza: 80 spettatori

Durata 90 minuti

*L'opera prende avvio dalle visioni di "La Divina Mimesis" di Pier Paolo Pasolini per tracciare, attraverso un percorso in cuffia e in cammino, un itinerario poetico-politico all'interno del quartiere San Berillo Nuovo (Nesima). Il progetto intreccia narrazione letteraria, memoria urbana e tecnologia per raccontare l'"inferno contemporaneo" della città moderna.*

#### Il punto di frattura storica

La performance parte da un evento cruciale della storia urbana catanese: il trasferimento forzato di intere famiglie da San Berillo Vecchio a San Berillo Nuovo (Nesima), avvenuto tra gli anni Cinquanta e Sessanta. Una "deportazione urbanistica" che ha segnato la nascita di quartieri come Nesima, edificati come contenitori di umanità dislocata, spesso privi di servizi e radici, cacciati dal centro storico per effetto del piano regolatore del 1957.

#### La struttura drammaturgica

La performance si apre dal Social Housing di corso Indipendenza, nuovo simbolo di marginalità urbanisticamente ordinata, e accompagna lo spettatore in una mappa narrativa composta da suoni, immagini aumentate e testi pasoliniani.

L'evento si realizza in un'unica replica che si sviluppa lungo un itinerario circolare attraverso vie residenziali e spazi residuali di San Berillo Nuovo (Nesima), restituendo voce e volto alla memoria rimossa degli ex abitanti di San Berillo Vecchio e agli attuali residenti.

## **Tecnologia immersiva**

Attraverso la scansione di QR code lungo il tragitto, appaiono immagini in realtà aumentata ispirate all'"iconografia ingiallita" contenuta nell'opera pasoliniana originale, innescando un dialogo visivo e sonoro tra presente e passato. L'uso di QR code e contenuti digitali interattivi, integrati in una performance site-specific, permette di trasformare spazi dimenticati in archivi viventi.

## **Il metodo pasoliniano**

Come Dante nella sua Commedia, il pubblico è chiamato a confrontarsi con i luoghi del degrado e della marginalità, ma anche con la bellezza perduta e le utopie mai realizzate.

Roma pasoliniana si trasforma in Catania contemporanea: l'inferno non è ultraterreno ma si svolge nei luoghi reali della società contemporanea, dove gli abitanti delle borgate incarnano i dannati moderni, vittime di un sistema alienante.

## **Legacy permanente**

Il progetto prevede una mappatura audio e visiva permanente: i QR code installati nei luoghi significativi del percorso resteranno fruibili come "memorie aumentate", lasciando un'eredità poetica e civile visibile e accessibile nel tempo.

L'azione artistica interroga direttamente i concetti di espulsione urbana, risemantizzazione dello spazio e perdita di memoria collettiva, proponendosi come forma attiva di resistenza estetica e culturale. Riattiva questi ricordi sommersi offrendo alla comunità strumenti simbolici di rilettura e restituzione, trasformando lo spazio pubblico in archivio vivente contro l'oblio delle marginalità. È pensato per raggiungere abitanti del quartiere, scuole e persone che abitualmente non frequentano i teatri, favorendo l'inclusione attraverso un formato itinerante, accessibile ed esperienziale.

# Il calendario degli eventi

— Novembre

## SPETTACOLO

### PILLOLE ANTI-REPRESSIVE - Spettacolo-restituzione

14 novembre 2025  
Liceo Artistico Statale "Emilio Greco",  
San Cristoforo

Produzione: Retablo ETS, Banned Theatre  
Conduzione artistica: Micaela De Grandi e Valentina Ferrante

*"Pillole Anti-Repressive" è un atto di ribellione poetica nato da un laboratorio teatrale intensivo con gli studenti del Liceo Artistico "Emilio Greco". In un tempo in cui la parola è spesso imprigionata tra le maglie del conformismo e della paura del giudizio, il teatro diventa strumento di liberazione, di verità, di espressione pura.*

#### La premessa drammaturgica

Una prigione invisibile, una gabbia trasparente, fragile solo in apparenza. I buchi tra un filo e l'altro sono feritoie di libertà: larghi appena per far passare un alito di voce, troppo stretti per far uscire un corpo. In questa prigione vivono degli esseri umani, mutilati, relegati in una cella che non ha mura ma confini ben definiti: il giudizio altrui, le convenzioni, il peso delle aspettative, la paura di rompere il silenzio.

#### Il percorso di creazione

Il laboratorio teatrale intensivo di 7 giorni ha l'obiettivo di rompere il silenzio, di permettere ai giovani di raccontarsi, di denunciare, di esprimere liberamente ciò che spesso rimane nascosto.

Una pratica teatrale che è anche atto politico e sociale, un luogo dove il non detto si trasforma in voce. I temi emergono dalla scelta degli studenti: libertà di essere sé stessi, censura sociale e mediatica, il giudizio e il peso delle aspettative, le disuguaglianze, le discriminazioni, la famiglia, l'amicizia, la solitudine

## **Il metodo pedagogico**

Il laboratorio adotta un approccio teatrale esperienziale basato su pedagogia teatrale attiva dove la tecnica si fonde con il vissuto personale, teatro partecipato e politico ispirato alle pratiche del teatro dell'oppresso, scrittura collettiva e autobiografica per costruire un testo originale che dia voce a tutte le identità presenti.

## **La performance finale**

Il carcere è mentale, sociale, storico. È costruito dall'obbedienza imposta, dalla paura, dall'inerzia. È il carcere dell'omertà, della solidarietà mancata, del "non parlo, per non avere problemi". Eppure, dal fondo di questo silenzio, qualcosa si muove. Una memoria antica risale dalle viscere della storia. È un agnello, figlio del sacrificio, destinato a morire sull'altare per volere del suo carnefice.

Ma in questo racconto non si piega. Si alza, lo guarda negli occhi e dice: "Il mio sangue non è pegno per la tua gloria. Io non sarò l'agnello". Questa frase rompe la maledizione. Gli abitanti di questa prigione per la prima volta si guardano negli occhi e nasce in loro, potente, la voglia di giustizia, la sete di libertà. Finalmente parlano.

# Il calendario degli eventi

— Novembre

LABORATORIO PROPEDEUTICO - PILLOLE ANTI-REPRESSIVE

## OFFICINA DEI CONTROFUTURI - Laboratorio preparatorio

3, 4, 6, 7, 10, 11, 13 novembre 2025  
Liceo Artistico Statale "Emilio Greco",  
San Cristoforo

Conduzione artistica: Micaela De Grandi e Valentina Ferrante

*Laboratorio teatrale intensivo che stimola nei giovani la libertà di pensiero e di espressione, offrendo strumenti teatrali per esplorare sé stessi e il proprio mondo interiore. Sviluppa consapevolezza del corpo, della voce e della parola come strumenti comunicativi e politici, favorendo la creazione di un gruppo coeso capace di affrontare tematiche intime e sociali per realizzare una scrittura scenica collettiva.*

### Il laboratorio

"Pillole Anti-Repressive" è un atto di ribellione poetica, un rito di trasformazione. È il coraggio di affrontare a viso aperto i cento carnefici, le mille paure. È il momento in cui si smette di essere vittime e si diventa testimoni. Prima che sia troppo tardi.

Stimola nei giovani la libertà di pensiero e di espressione, sviluppando consapevolezza del corpo, della voce e della parola come strumenti comunicativi e politici, formando una nuova generazione capace di resistere alle derive autoritarie e di restituire alla comunità scolastica un'esperienza di teatro-denuncia.

# Il calendario degli eventi

— Novembre

## SPETTACOLO

### SOGGIORNANDO VICINO

16 novembre 2025, ore 21:00  
Viadelprincipe, Tondicello della Plaia

Ideazione e interpretazione: Turi Zinna  
Regia: Federico Magnano San Lio  
Musiche dal vivo: Fabio Grasso e Giancarlo Trimarchi

*"Soggiornando Vicino" è una performance site-specific che fonde teatro, tecnologia e memoria urbana, liberamente ispirata all'omonimo racconto di Turi Salemi, figura leggendaria e al tempo stesso semi-sconosciuta del Novecento letterario catanese.*

#### Il poeta dimenticato

Turi Salemi era un jazzista della scrittura, uno scrittore che non ha quasi lasciato tracce di sé. Un poeta siciliano che nessuna letteratura ricorda nemmeno nelle note a margine. Un compositore di parole che non si curava di conservare nulla del suo lavoro.

Scriveva su supporti improvvisati, tovaglioli, sottobicchieri della birra, nel bloc notes di un amico dentista, di getto, senza nemmeno una cancellatura. E regalava la sua arte persino a gente che aveva appena conosciuto. Prestava le sue poesie e si dimenticava di chiederle indietro. Spesso le perdeva o le bruciava.

#### Il genio dissipatore

Un talento assoluto che inventava ciò che non era stato mai detto e lo inventava nel momento stesso in cui lo diceva. Era un convinto assertore che l'atto poetico fosse un dono. componeva pienamente ispirato come un incantatore di versi. Scriveva in molte lingue.

La maggior parte della sua produzione poetica andò dispersa, poiché aveva già assolto al suo compito: l'essere declamata al momento in cui la si scrive. La sua vita fu un'altalena di fasi depressive e guarigioni, di ricoveri in manicomio (dove gli vennero praticati anche gli elettroshock) e di periodi relativamente tranquilli.

## **Simbolo di impermanenza**

Un catanese dimenticato e non riconosciuto dai catanesi. Simbolo perfetto dell'impermanenza della città etnea, per sette volte distrutta e sepolta sotto la lava: il più grande monumento mondiale all'oblio, alla rimozione e alla continua rinascita dalle ceneri di una memoria dimenticata. Un creatore dissipatore distruttore, perfetta metafora del genius loci del territorio di cui era figlio. La sua opera è rimasta disseminata, sparpagliata, nascosta, perduta nel miscuglio informe delle stratificazioni della memoria della città.

## **La morte in abbandono**

Morì il 7 gennaio del 1992, alla soglia dei 60 anni, quando venne abbandonato al pronto soccorso dell'ospedale psichiatrico "Garibaldi" di Catania per colpa di una polmonite mai curata. Gaetano Marcellino, il suo amico più caro, scoprì che Turi era stato legato con le cinghie al letto, che per ripulirlo l'avevano bagnato con un tubo di plastica, che l'acqua gelida aveva debilitato il suo fisico e che nessun dottore si era preso cura di lui fino al momento di firmare la "constatazione di decesso". Morì come aveva vissuto, Turi Salemi. Da barbone, diseredato, in preda a una lucida follia che gli rovinò l'esistenza ma che regalò versi sublimi quanto sconosciuti.

## **L'azione immersiva**

Concepito come un'azione immersiva, "Soggiornando Vicino" intreccia narrazione dal vivo, paesaggi sonori eseguiti in tempo reale e proiezioni digitali interattive, dando forma a un'esperienza teatrale che coinvolge lo spettatore in modo attivo e intimo. La scena si trasforma in un luogo sensibile dove corpo, suono e immagine digitale ricompongono il frammento e ridanno parola all'invisibile. "Soggiornando Vicino" si inserisce nell'"Elogio della fragilità", valorizzando voci rimosse o marginalizzate del territorio catanese.

L'opera agisce come pratica di resistenza culturale e rigenerazione simbolica, restituendo dignità a un poeta dimenticato e interrogando criticamente il rapporto tra memoria, follia, arte e identità urbana. Riattiva il legame tra memoria collettiva e spazio urbano, offrendo un'esperienza poetica accessibile che stimola una riflessione civica sulla dimenticanza e sul ruolo dell'arte nella cura del territorio.

La figura di Salemi, poeta che non si curava di conservare la propria opera, diventa simbolo della necessità di preservare le voci che sfuggono alle logiche dominanti di successo e riconoscimento.

# Il calendario degli eventi

— Novembre

MOSTRA IN REALTÀ VIRTUALE

## Il Manifesto dei Controfuturi - Un archivio vivente dell'immaginazione collettiva

11-16 novembre 2025, ore 16:00-19:30  
Viadelprincipe, Tondicello della Plaia

L'arte come  
innesco di  
trasformazione

Nel progetto D.e-Mo 2025 | Controfuturi, ogni momento artistico – spettacolo, laboratorio o performance – si apre come portale verso nuove possibilità. L'esperienza estetica diventa punto di partenza per un processo di co-creazione che trasforma ogni partecipante in narratore attivo del proprio territorio. I contenuti vengono generati insieme, trasformando le periferie catanesi in laboratori di futuro dove arte e cittadinanza si fondono in un unico gesto creativo.



## Il Manifesto come ecosistema dinamico

Il Manifesto dei Controfuturi nasce attraverso un processo rizomatico di raccolta e sedimentazione delle voci che attraversano la rassegna. Cosa significa "processo rizomatico"? Come le radici del rizoma si estendono in tutte le direzioni creando connessioni imprevedibili, così il Manifesto cresce attraverso collegamenti orizzontali e non gerarchici tra le diverse esperienze della rassegna.

Ogni contributo può connettersi con qualsiasi altro, generando significati emergenti che nessun singolo autore aveva previsto. Una parola detta a Librino può risuonare con un'immagine creata a Nesima, un gesto poetico può ispirare un'azione civica, una riflessione individuale può diventare proposta collettiva. Il Manifesto funziona come dispositivo tecnologico e poetico che cattura e amplifica l'intelligenza collettiva emergente.

Le tracce dell'immaginazione assumono forme multiple:

- Parole sussurrate al termine delle performance audioguidate;
- Prompt poetici co-creati con l'intelligenza artificiale di Poison Ivy ;
- Frammenti di memoria urbana emersi durante Sulle tracce di Majorana;
- Proposte di beni comuni nate dal gioco-performance Commonspoly;
- Versi spontanei registrati negli spazi post-spettacolo;
- Disegni lasciati su supporti interattivi;
- Riflessioni scritte su interfacce digitali distribuite nel territorio.

## Tecnologia inclusiva e partecipativa

La dimensione digitale del progetto costituisce infrastruttura democratica. I QR code disseminati lungo i percorsi rimandano a piattaforme web essenziali dove chiunque può depositare la propria visione di futuro possibile. Questi contributi alimentano in tempo reale una galleria multimediale in continua evoluzione, dove testi, audio e immagini si intrecciano creando nuove narrazioni.

## La mostra in realtà virtuale: l'esperienza immersiva del Manifesto

Il cuore pulsante del progetto confluisce nella mostra in realtà virtuale fruibile con visori VR, dove il Manifesto prende forma di esperienza immersiva. I visitatori possono:

- Navigare attraverso i frammenti di futuro immaginati dalla comunità
- Interagire con le voci, le immagini e i testi raccolti durante la rassegna
- Sperimentare le visioni alternative emerse dai quartieri in uno spazio digitale tridimensionale
- Contribuire aggiungendo la propria traccia all'archivio collettivo

La realtà virtuale trasforma il Manifesto da documento in ambiente esperienziale, dove le periferie geografiche diventano centri di immaginazione accessibili a chiunque indossi un visore.

## L'urgenza politica del gesto

Questa metodologia risponde a tre necessità strategiche:

### **Amplificare le voci inascoltate:**

Controfuturi intercetta e amplifica le narrazioni che i canali mainstream accolgono raramente, restituendo dignità espressiva alle periferie geografiche e simboliche.

### **Rigenerare lo spazio attraverso l'immaginazione:**

Ogni contributo al Manifesto compie un atto di risemantizzazione urbana: la città diventa anche quella immaginata, desiderata, possibile.

### **Costruire un'eredità accessibile e moltiplicabile:**

Il Manifesto diventa modello replicabile che può attecchire in altri territori, trasformandosi in metodologia di attivazione culturale diffusa.

## La città che si scrive da sé

Il principio curatoriale che guida questo processo è la drammaturgia dell'ascolto: ogni voce viene accolta e messa in dialogo con le altre, per far emergere connessioni inaspettate e nuove geografie del senso.

Questa città alternativa viene immaginata, raccontata, ascoltata e scritta collettivamente. Nasce dai margini, viene nutrita da tutti, cresce insieme.

# Collaborazioni

D.e-MO 2025 | Controfuturi è un progetto di Retablo ETS sostenuto da Comune di Catania – Palcoscenico Catania. La bellezza senza confini 2025.

## Collaborazioni artistiche

---



## Reti territoriali

---

COMITATO  
LIBRINO  
ATTIVO



## Collaborazioni istituzionali

---



# Noi

Siamo Retablo Dreamaturgy Zone, un'organizzazione teatrale che da 36 anni combina drammaturgia contemporanea, tecnologia e spazi cittadini per creare esperienze performative che coinvolgono attivamente lo spettatore come essere politico e sociale, come cittadino. Scolpiamo spazi fisici e digitali dove l'arte diventa esperienza collettiva e comunità, difendendo il diritto a immaginare, creare e condividere cultura nelle periferie urbane e culturali.

Crediamo nella partecipazione radicale, che significa coinvolgere attivamente le comunità nei nostri progetti culturali, rendendole protagoniste e non semplici spettatrici dei processi creativi. Per noi l'arte è uno strumento di giustizia sociale, capace di costruire una società più equa e di dare voce a chi spesso non ce l'ha.

Lavoriamo perché la cultura sia davvero accessibile a tutti, eliminando ogni barriera economica, fisica o sociale che possa impedire la partecipazione alla vita culturale. Ci guida la voglia di sperimentazione artistica, attraverso linguaggi innovativi e la contaminazione tra discipline diverse.

## **Per informazioni**

Retablo ETS [info@retablo.org](mailto:info@retablo.org) | [www.retablo.org](http://www.retablo.org)

**DEIIO 20**  
**CONTROFUTURI 25**

[www.retablo.org](http://www.retablo.org)