



xenia DUE è il terzo numero di xenia, progetto di ricerca editoriale di Genealogie del Futuro. La parola chiave di questo numero è **gioco**.

Racconti fittizi e veritieri, fiabe, pratiche e incontri ludici animano le pagine che sfoglierete. Inciamperete in profezie, indovinelli ed enigmi; sarete invitate a esplorare e interagire con mondi reali e virtuali; diventerete spettatore attive di scenari sovversivi e proibiti che scardinano la realtà e ci fanno evadere da essa grazie alla forza immaginifica del gioco. Mantenendo vive le urgenze antropologiche ed estetiche della pratica ludica, muovendoci tra la sua natura seducente e potenzialmente degenerativa, i contributi — selezionati tramite *open call* — danno vita a un palcoscenico ironico, divertente e beffardo, dove le possibilità di azione e invenzione diventano infinite.

xenia DUE accoglie contributi scritti, visivi e ibridi che raccontano di fascinazioni e inquietudini per questo accattivante e ambiguo mezzo che ci fa vedere a testa in giù la realtà che abitiamo, spostare il punto di vista e intuire gli infiniti labirinti che si celano dietro un macabro sorriso, fino ad attuare un carnevalesco rovesciamento di ciò che siamo.



<i>Rab sitting</i> <i>di Manuel Ghidini</i>	60
<i>Je m'amuse avec les bandes dessinées</i> <i>di Martino Santori</i>	64
<i>Ipotesi di Magia Nera</i> <i>di Irene Mathilda Alaimo</i>	68
<i>Riri Novi</i> <i>di Silvia Bandera</i>	72
<i>On Play Pretend</i> <i>And Other Girls Sports</i> <i>di Flavia Parea e Paloma Pertot</i>	76
<i>Inferno e paradiso</i> <i>un progetto ludico a cura di Genealogie del Futuro</i> <i>e collettivo scafandra</i>	80
<i>La grotta nel tempo che ci farà marcire.</i> <i>Il sottosuolo videoludico come spazio politico</i> <i>di Carlo Di Benedetto</i>	83
<i>e su questo non ci piove!!!</i> <i>su una sistematicità del dubbio</i> <i>di Francesca Brugola</i>	88
<i>Notitia</i> <i>di Giorgio Mattia</i>	94

Biografie <i>di artiste e scrittrici</i>	107
Fonti <i>per approfondire</i>	112

# Gioco: un'introduzione. Piccolo manuale di bricconerie e altre possibili rivoluzioni

a cura di Genealogie del Futuro

«Ogni gioco significa qualche cosa»<sup>1</sup>

Il gioco è un atto che precede la cultura, un impulso primordiale che nasce dal sangue e pulsa a ritmo della nostra esistenza. Nasce nel corpo, attraverso di esso — insinuandosi nelle sue pieghe ribelli e desideranti — e da questo evade, infondendo in tale sconfinamento l'urgenza di intravedere un significato nuovo, ulteriore. Il gioco piega e sfasa la realtà: è un gesto che non è né un semplice passatempo, né un esercizio di virtù. Il gioco è immanente, esiste al di là del bene e del male, libero da ogni giudizio morale e inscritto nel genoma stesso del vivente. Come ci ricorda la storiografia artistica di Johan Huizinga, «gli animali non hanno mai atteso che gli umani insegnassero loro a giocare: il gioco è sempre stato lì, una scintilla di vitalità pura che attraversa specie ed epoche»<sup>2</sup>.

Eppure, il gioco non è solo istinto biologico ma un vero e proprio spazio in cui la realtà si frantuma e ricompona in altre forme spesso indefinibili. In questa dimensione rarefatta, il gioco diventa gesto sociale, narrativo, visionario, tagliente, imprevedibile.

Racchiuderlo in categorie è impresa vana, e xenia DUE accetta questa sconfitta preliminare, perché il gioco ogni volta accade e fugge, si manifesta e non si lascia definire. Naturale come una secrezione ed evasivo come un *Trickster*, il «Briccone-divino, Demiurgo-ingannatore»<sup>3</sup>, trascendendo culture e geografie diverse, continua a incarnare quella sacra amoralità in cui si incontrano creazione e distruzione, ideologia e rivolta.

xenia DUE nasce quindi dalla volontà di esplorare il gioco in tutte le sue forme e contraddizioni. Si incontreranno storie di sfide ed esplorazioni, momenti di gloria e sconfitta, risate e ferite. Ogni pagina, nata dall'incontro di immagini e parole, sarà occasione per addentrarsi nei territori incerti e disordinati del gioco, celebrando il mistero impenetrabile di questo gesto universale, in cui ogni contributo diventa un passo sbilenco e radicale che rincorre il *Trickster* in fuga. Ne seguiamo la risata demoniaca senza arrivare mai, e tuttavia immaginiamo a ogni passo nuove regole che portano altrove, altrove, altrove...

... sangue, lune, scrigni, ossa, notti e sonni,  
Sangue, lune, scrigni, ossa, notti e sonni,  
Sangue, lune, scrigni, ossa, notti, sonni e sogni.

**Alessia Giordano**, con le sue poesie e la loro musicalità, ci incanta in un percorso dalla melodia quasi maniacale che ricorda il ritmo della filastrocca. Una condizione universale, una forza, un'energia tenta di elaborare un lutto tramite lo scorrere del sangue e quindi la sua perdita. Con un atto, che potremmo definire psicomagico, emerge l'aspetto curativo, intrinseco al verso stesso: la ripetizione, la cantilena. *La signora dei parti lavora da sola* è al contempo una storia, una poesia, una filastrocca, ma in primo luogo è una cura per chi legge, un antidoto che taglia, cuce e pulisce.

Lacerare e ricucire sono gesti che ri-configurano nuove strutture potenziali a partire da una realtà data, allo stesso modo dell'analisi e la sintesi operate dal gruppo Ou.Li.Po. e il suo manifesto *La littérature potentielle (Créations Re - créations Récréations)* del 1973, in cui si incarica del compito di giocare con le parole e le regole, creandone delle nuove e inventando inediti modi di immaginare e strutturare i testi. Il loro *Oulipiana* è un libro che presenta un percorso di ricerca sperimentale articolato attraverso scritti, poesie e documenti inaspettati commentati da **Ljuba Ciaramella**, della redazione. A chi legge vengono presentati alcuni degli esercizi di scrittura presenti nel libro che sono frutto della ricerca di grandi autore del Novecento

volti a indagare i limiti del linguaggio, in una sorta di gioco acrobatico sillabico. Ogni opera, sia poetica che narrativa, si costruisce partendo da un'ispirazione, si adatta a una serie di restrizioni e regole grammaticali che fanno di per sé l'elemento essenziale di un testo.

Giocare con le parole per inventare, questa volta, profezie e narrazioni aleatorie è l'idea che ha guidato il progetto ludico *inferno e paradiso* realizzato insieme al **collettivo scafandra**. Riesumando, direttamente dalla memoria della nostra infanzia, un oggetto enigmatico — conosciuto con i nomi più svariati: *fortune teller*, *acchiappanaso*, *inferno e paradiso*, *salt cellar* — il collettivo ci ha insegnato una pratica di letteratura combinatoria per muoverci attraverso piani di realtà differenti. Parole-superficie e parole-sotterranee, scaturite dalle riflessioni condivise intorno alla domanda *cosa vuol dire mettersi in gioco?*, si sono mescolate di volta in volta per dare risposte a quesiti profondi e costruire narrazioni ludico-profetiche, raccolte in due componimenti disseminati all'interno dell'editoriale. Ma attentè: quelle che leggerete sono solo alcune delle invenzioni possibili che abbiamo trovato mettendoci in gioco. Ora che il dispositivo è vostro, potete esplorare l'ignoto!

*E a questo punto ci chiediamo, mentre inseguiamo il nostro Trickster: «C'è ancora spazio per il pericolo?»*

Il gioco dea bambina negli spazi pubblici è stato sempre regolamentato, sacrificando il valore educativo del rischio, della creatività e della libertà di sperimentare. Nell'intervista *Fuoco agli scivoli e alle altalene. Meow Collective a Bruxelles* di **Giacomo Giannantonio**, gli architetti Maarten Weyns e Omar Kashmiry del Meow Collective raccontano *Yalla!Play!*, il loro progetto di parco giochi d'avventura nel Parc Ouest di Bruxelles. Qui, le bambine non trovano strutture predefinite, ma strumenti per costruire autonomamente il proprio mondo, esplorando e plasmando spazi condivisi. Weyns e Kashmiry descrivono il loro lavoro come un

processo che traduce i desideri delle bambine in realtà, sottolineando il valore sociale e pedagogico di spazi che favoriscono l'auto-espressione e la responsabilità. Il progetto, nato da un dialogo con bambine e comunità locali, non solo rivaluta il ruolo del gioco nel contesto urbano, ma invita a ripensare le città come luoghi inclusivi e dinamici, dove l'immaginazione diventa il fulcro della progettazione urbana.

*Cercando di tenere il passo: «Non puoi fermarti e giocare insieme a me? Usciamo, andiamo in strada a giocare a campana, dai! Dicono che con ogni saltello ci riprendiamo un pezzo di città!»*

Mostri, giullari e fiere sfilano sul cemento come fosse un carnevale. Sono maschere colorate e grottesche, caricature di personaggi cult che provengono da tutte le immaginazioni, come il Dracula di Stoker e di Hollywood: è il poliuretano espanso di Piero Gilardi in grado di esprimere allo stesso tempo il cinematografico e il popolare. In *Piero Gilardi: pratiche di gioco per immaginare nuove forme di comunanza*, **Costanza Mazzucchelli** analizza una delle pratiche artistiche più dirompenti e attuali dell'artista torinese, ovvero la realizzazione di maschere per le manifestazioni e le pratiche di attivismo. Attraverso il costume, sempre calato all'interno dell'azione, Gilardi vuole restituire l'arte alla politica non come forma di espressione, ma come strumento, e il catalizzatore di tutto è il gioco.

*«Giù la maschera! Se proprio non mi vuoi rispondere, risolviamola a duello. Chi perde si ferma qui, va bene?»*

«Bagordo / Ho accettato l'invito / al banchetto dei tuoi rospi nel recinto / di lizza violenta rievocazione / ma simulata — dei combattenti schierati / al formicolante bagordo / inconfessata / festa sanguinosa». Questo l'*incipit* del testo di **Elena De Angeli**, scaturito a partire dalle suggestioni dell'opera pittorica di **Ariele Bacchetti**.

Due linguaggi che in xenia DUE si ibridano a formare *Bagordo*. È quest'ultima infatti l'immagine predominante: l'antica festa medievale dove il duello era accompagnato da sfrenati banchetti. L'attenzione volge soprattutto sul significato del combattimento in senso ludico: una lotta metaforica che le artiste utilizzano come strumento per riflettere sulla nostra identità e costruzione della coscienza. Attraverso quindi il parallelismo tra gioco e conflitto, la poesia e l'opera pittorica incarnano all'unisono lo spirito del bagordo.

*Mentre duelliamo, eccolo... il Trickster! L'imprendibile, che ci gira intorno, ridendo piano. Ripensiamo alle mosse... sempre quelle: avvicinarci? No, no... allontanarci! Saltare di lato... o forse... altrove! Non sappiamo nemmeno più dove siamo! Però, sì... sì, sappiamo dove andiamo.*

Inciampiamo allora in un villaggio dai toni macabri, abitato da figure oscure che possiamo ritagliare e animare: streghe, stregoni, viandanti, spettri, animali ibridi e mercanti di oggetti bizzarri. Nel teatrino *Il borgo del malaugurio* di **Massimiliano Ricci**, il legame ancestrale tra umanità e natura prende vita, intrecciando misticismo, folklore e studi di genere in una riflessione critica sulla scomparsa dei riti nella società contemporanea. Questo momento ludico invita a creare storie in un villaggio che, dietro l'apparente oscurità, svela un principio di interconnessione e armonia: qui regna la pace, la società vive di baratto e la magia nutre la terra in un ciclo continuo di scambio e rigenerazione. Ne *Il borgo del malaugurio*, il cortocircuito tra apparenza ed essenza invita chi gioca a perdersi tra i neri tetti di questa città magica, immaginando storie di un mondo che forse non esiste ma nasconde la chiave per ripensare in maniera più armoniosa e inclusiva i legami tra le persone e l'ecosistema.

*Il Trickster per ora è sparito, qualcosa inizia a rimbombare in lontananza ma non ancora qui. Momento per ricapitolare ciò che si è imparato:*

«Saltare altrove, saltare indietro... per andare avanti, superare le ombre rimanendo in un dedalo...»

Ecco che i *Calligrammi* di **Arianna Tremolanti** abitano le pagine di xenia DUE componendo un collage psico-emotivo fatto di parole proprie e parole prese in prestito, dove è possibile ritrovare Nietzsche, Jung, i Truceboys, Battiato, Festa Del Perdono e racconti inediti che si intrecciano in un labirinto semiotico. Nel passaggio dall'infanzia all'età adulta, il gioco si evolve in arte, religione, filosofia: rifugio di un'immaginazione che affronta la dissoluzione degli ideali infantili lasciando emergere un incanto cupo dove la fantasia e la possibilità di superare la soglia di questo mondo non sono scomparse ma solo trasformate. Le parole che animano questa poesia visiva sono prima raccolte gelosamente, poi trascritte e infine rese puro segno: private della loro autorialità mutano in forme fiabesche dove orsetti, castelli, burattini e festoni diventano portali di quell'altrove che esiste a metà tra il mondo e il cuore di Tremolanti.

«... saltare sempre, saltare alienatə, saltare e sbattere la testa...»

L'opera *Rab Sitting* di **Manuel Ghidini** indaga il lato oscuro del gioco e del suo doppio, la *gamification* nel mondo del lavoro. Nell'installazione-videogioco, il pubblico è invitato a muovere un Super Mario vestito di verde attraverso una sfida quasi impossibile. Dalla case che ricorda le slot machine, alla scelta del titolo che allude alla radice slava di parole quali "lavoro", "servo" e "robot", fino al protagonista — un idraulico in tuta — l'opera racconta un percorso di consapevolezza e riappropriazione della pratica ludica come strumento di emancipazione, e non di servitù, per la classe operaia<sup>4</sup>.

«Qui rompiamo le righe, basta con queste regole assurde. Dimmi, ora che siamo vicini, chi stabilisce le regole del gioco? Rompiamole, infrangiamole tutte! Che non mi soffochino più.»

**Martino Santori** per le sue vignette utilizza spesso una cornice visiva limitata ma non limitante, perché al suo interno opera la massima libertà espressiva, diventando anche il motivo per superare il limite definito del contenitore. Il confronto poi, con l'aspetto ludico, si innesta quando la restrizione visiva di cui è composta la vignetta fa da specchio al sistema di regole insite nel gioco stesso, e dà senso al suo esistere.

*Je m'amuse avec les bandes dessinées* è dunque un connubio circoscritto tra parola, immagine e gioco sotto forma di strisce autonome e autoconclusive ma con tratti comuni e riconoscibili. I disegni incarnano così la sperimentazione libera e il ludico, che legandosi alla parola e al testo all'interno della forma definita, ne scardinano i limiti e giocano con essa.

«Lo vedi? Nel mondo del gioco tutto è possibile: lasciati trasportare dalla fantasia, dall'immaginazione. Chiudi gli occhi e... fermati, Trickster! Non muoverti! Tanto non ti vedo comunque, sono al buio. Allora, che facciamo? Giochiamo ancora?»  
Riapri gli occhi.

Di notte, attraversando le strade di una Venezia esoterica, incontri degli oggetti inusuali. «Sembrano lasciati di un rituale abbandonato. Ti avvicinerai?». Così appare *I ipotesi di Magia Nera*, l'installazione di **Irene Mathilda Alaimo** pensata per innescare fenomeni di affabulazione in chi vi inciampa casualmente. Influenzata dalle pratiche di storytelling di internet e dai diversi modi di narrare il folklore, l'artista "gioca a fare finta che...": dissemina in città altari dalle forme stereotipate, che ricalcano un'estetica neo-pagana e Wicca, dove elementi caratteristici si uniscono a oggetti stranianti — come spatole, cucchiari, piccoli ninnoli e rimandi al mondo infantile. Questi scenari bizzarri e fortuiti, che decontestualizzano il dispositivo dell'altare, disorientano lo sguardo di chi percorre lo spazio pubblico, ne modificano il percorso tanto da disturbarlo, e danno vita a una leggenda metropolitana, inquietante e perturbante.

Di tradizioni fantastiche, verosimili o impossibili, e calate nel contemporaneo ci parla anche **Silvia Bandera** con la sua *Riri Novi*, che approda sulle pagine di xenia DUE come una figura circense, con la tutina e il corsetto, appesa a un cerchio che volteggiava nel vuoto e subito il collegamento con il ludico pare immediato. Il suo diario si presenta intimo e personale, tanto quanto sagace e avvincente, ma è solo conoscendone il processo creativo che si è in grado di accedere alla profondità del lavoro, che non è solo narrativo ma comporta anche e soprattutto un processo multistrato: l'attraversamento di un'identità poliedrica.

Il gioco non è solo nell'interpretazione dei personaggi che Riri è stata (la trapezista, la prostituta, l'attrice), ma è protagonista della pratica stessa di Bandera che si diverte a ricostruire una storia semi-fittizia basata su premesse reali, divenute prima leggenda attraverso una trasmissione orale, ed eterne ora grazie alla loro formalizzazione.

«*Quanti anni hai, Trickster? Quanti anni ho?*»

*Il rimbombo viene da dentro: «cosa si nasconde davvero dietro le storie che mi raccontavano da bambina? Solo un riflesso di chi sei ora. O magari un'ombra, una verità dimenticata... o una bugia così bella da averla voluta credere finora.»*

Cosa ci insegnano le fiabe? Sono forme innocenti e consolatorie o celano un aspetto inquietante? *On Play Pretend & Other Girls Sports* di **Flavia Parea** e **Paloma Pertot** unisce performatività linguistica e pratiche sonore per indagare l'impalcatura ideologica e teorica nascosta dietro alle storie, svelandone lo scheletro ingabbiante, formato da elementi pre-costituiti e rigidi da cui è difficile svincolarsi. Attingendo al vasto immaginario di *topoi* narrativi, figure della tradizione e della contemporaneità visuale sono ibridate in una fiaba decostruita che tratteggia la figura di una ragazza impegnata nell'incessante scoperta di se stessa. Il racconto, sconclusionato, scardina quindi la linearità della narrazione, e segue piuttosto un

andamento a spirale, dove il suono dà vita ad atmosfere evocative in cui i confini delle nostre identità si dissolvono in una drammaturgia collettiva senza autorialità, proponendo una narrazione fiabesca aperta e libera.

«*Ma dove sei, adesso? La tua risata ora rimbomba ovunque... non capisco più nulla! È tutto sottosopra, vero?*»

Come suggerisce **Carlo Di Benedetto** nel suo saggio *La grotta nel tempo che ci farà marciare*, la grotta nei videogiochi non è solo un luogo di esplorazione e avventura, ma un simbolo politico. Spazi sotterranei, come miniere e caverne, riflettono le tensioni tra esperienza sensoriale e sfruttamento economico svelando storie spesso invisibili. Da *Colossal Cave Adventure* a *Kentucky Route Zero*, passando per *MINE* e *Saturnalia*, il sottosuolo rivela gli spettri del potere e del colonialismo che animano l'industria videoludica celandosi dietro l'intrattenimento. Entrare in queste grotte significa confrontarsi con le narrazioni dominanti, scendere nell'oscurità per riemergere con nuove prospettive su sostenibilità e giustizia.

e su questo non ci piove!!! Così dichiara apparentemente il titolo del saggio dell'artista e scrittrice **Francesca Brugola**, in cui è il linguaggio stesso a rivelarsi nella sua natura giocosamente corrosiva. Le parole di Brugola forzano volutamente gli ingranaggi interiorizzati della macchina linguistica — sempre in bilico tra concettualizzazione e discriminazione, terrorismo e resistenza — sezionandola con un taglio ironico che riunisce rigore scientifico ed esplorazione concettuale, e dove la lingua si ripiega di proposito nelle sue (possibilmente infinite) rotture. In questo rovesciamento auto-riflessivo emergono il sottosuolo organico del linguaggio, la sua ombra *in itinere*, verbomorfica, in agguato dietro ogni ideologia. Tra i giochi linguistici di Wittgenstein e le confabulazioni sotterranee di Berger, il testo invita chi legge a prendere consapevolezza di un gioco spesso rimosso: quello di un linguaggio di per sé raschiante,

sfuggente, entro cui ritrovarsi seguendo le sintassi di nuove alleanze sovversive. Su cosa non dovrebbe piovere? E se invece la posta in gioco fosse quella di annuvolare e giocare nella penombra linguistica?

«Ehi, Trickster... hai mai giocato a qualcosa che sembra un gioco, ma non lo è del tutto?»

*Notitia* di **Giorgio Mattia** è un gioco testuale meta-narrativo e un laboratorio di linguaggio e percezione visiva. Mettendo alla prova i concetti di verità e finzione nella cultura contemporanea, questo *game-like* storytelling gioca con la tensione tra ciò che appare vero e ciò che è costruito, sfidando la fiducia nel linguaggio quanto nelle immagini, invitando le lettore-giocatore a simulare un atto di interpretazione attraverso indizi nascosti, testi criptici e frammenti da ricostruire. La struttura frammentata del racconto riflette il modo in cui i giochi virali si diffondono: tramite brandelli, screenshot, teorie e narrazioni condivise sui social, “infettando” un immaginario collettivo sempre ambiguo tra verità e finzione. Le immagini emergono dall’universo horror e immersivo: il *glitch*, il rumore e le texture a bassa risoluzione generano disorientamento, criticando la fiducia nella “verità” dell’immagine nei media contemporanei, suggerendo che il “realismo” sia una costruzione manipolata. *Notitia* rompe la quarta parete mettendo in discussione l’autorialità e il ruolo di chi gioca, sfidando il carattere del linguaggio come strumento neutrale.

Chiediamo infine in una risata esasperata: «Ma stiamo girando in tondo, Trickster! Dimmi la verità!»

Il Trickster si avvicina, inclinando la testa con un sorriso enigmatico. Emette un sussurro suadente e antico:

«Ogni gioco può in qualunque momento impossessarsi completamente del giocatore»<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 1973, p. 19.

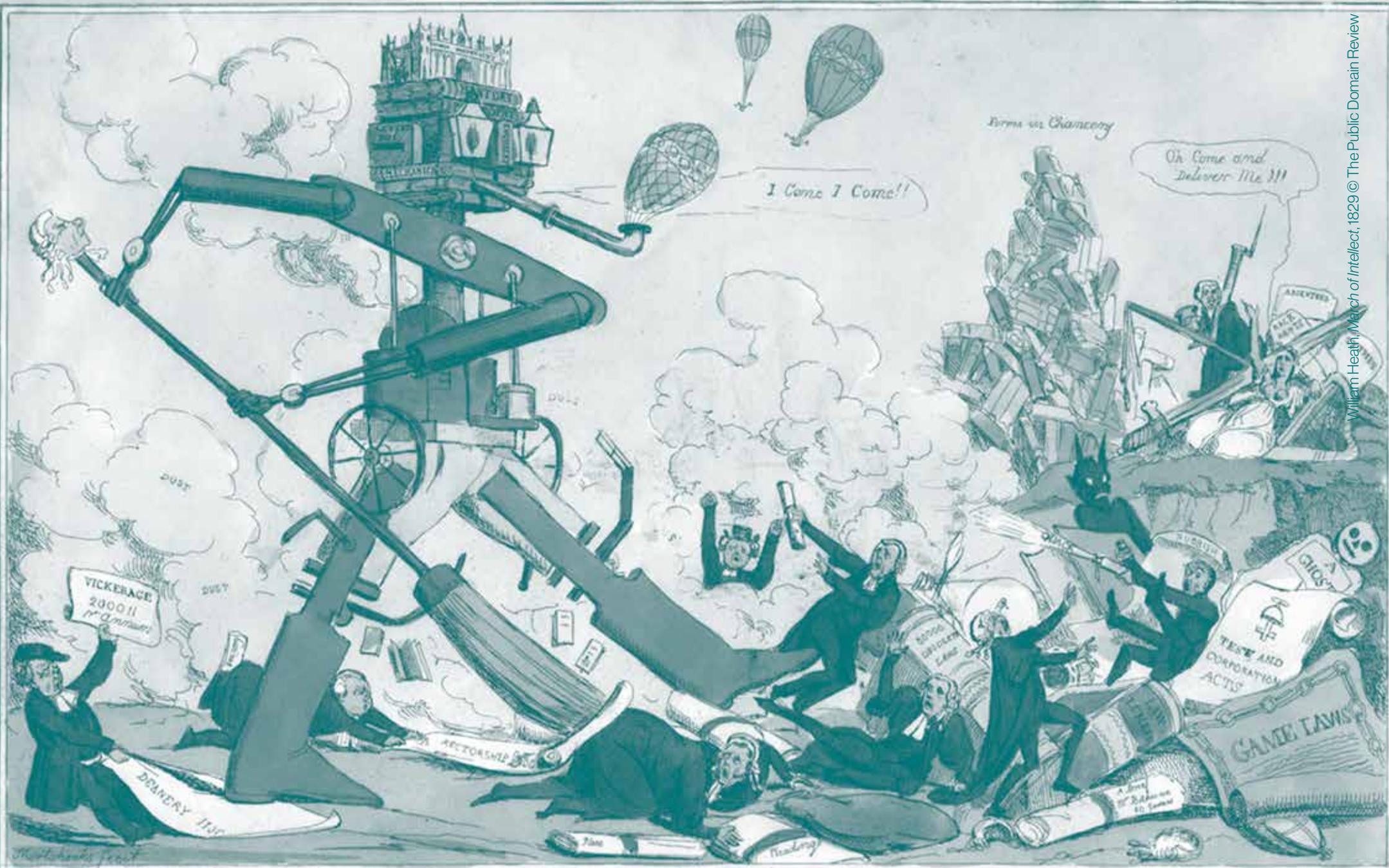
<sup>2</sup> Per un approfondimento generale, si veda sempre Johan Huizinga, *Homo Ludens*, op. cit.

<sup>3</sup> Silvana Miceli, *Il demiurgo trasgressivo. Studio sul trickster*, Sellerio, Palermo, 2000, p. 12.

<sup>4</sup> Per xenia DUE, l’artista ha realizzato delle immagini del gioco, scaricabile e giocabile dal sito [genealogiedelfuturo.com](http://genealogiedelfuturo.com).

<sup>5</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, op. cit., p. 27.

# THE MARCH OF INTELLECT.

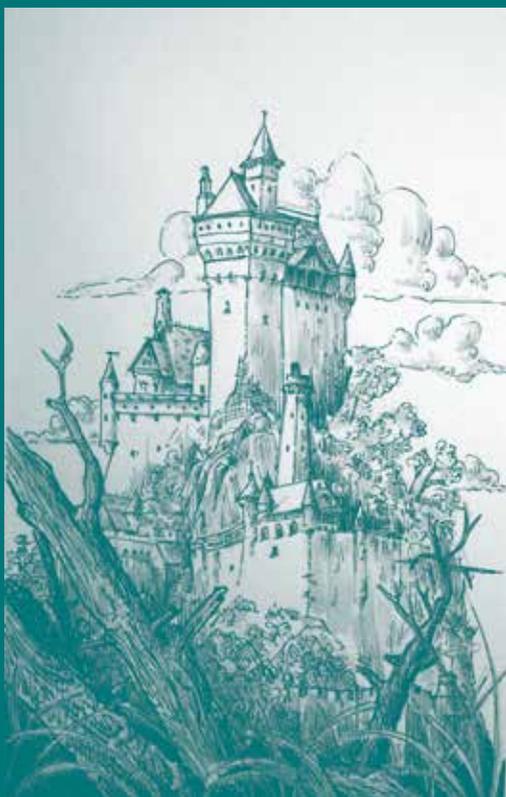


I saw a Vision, a Giant form appeared, Its eyes where burning lights worn of Gaps, and on its learned head it bore a Crown of many towers, Its Body was an Engine year of steam its arms where worn and the legs with which it stood like unto propped that men called printers use, from whence fell ever and anon small Books that fed the little people of the Earth, It rose and in its hand it took a Broom to sweep the rubbish from the face of the land, the Special pleaders & their wigs also & the Quack Doctors also and the ghosts & those that whear Horns & the Crowns of those that set themselves above the laws & the Delays in Chancery it utterly destroy'd, likewise it swept from the Clergy every Plurality, Nevertheless the Lawyers & the Parsons & divers others kickt up a great Dust !!!

# La signora dei parti lavora da sola

di Alessia Giordano

Qui il bosco è stato pensato come uno scrigno  
Qui il bosco è stato pensato come un sogno



Brenno Franceschi, Senza Titolo, 2024

c'è del sangue che arriva se arriva la luna  
il sangue che cura, il sangue che dura  
il sangue che arriva se va via la luna  
e c'era chi se lo sentiva chi lasciava la casa chi si ritirava  
lasciarlo per terra donarlo in cambio di altro o sacrificarlo

si era alzata una sera da sola  
le forbici in mano, le mani sul petto  
lì nel letto con le sbarre in metallo  
lavorava al buio tagliava cuciva puliva  
e il sangue colava bagnava le travi grondava  
l'acqua aveva fatto una pozza più grossa,  
una pozza più rossa, senza ossa senza ossa

schiacciarsi il palmo per far uscire le bolle nei polsi. ogni bolla è un  
bambino. se la bolla è piccola, allora sarà settimino

nella terra ho posato una cosa che mi era sembrato di avere:  
se alimenti la pianta con il sangue lo sai cresce meglio  
era necessario esorcizzare la cosa  
i bambini di tutto il mondo cantano schemi precisi,  
avevamo bisogno di contare le carte, di numerare le cose,  
di chiedere tutto per non fare mai niente,  
di chiuderci il corpo nella stanza più stretta  
e riempirci le tasche di pietre per abbassare il peso:  
e tagliare cucire pulire. tagliare cucire pulire

sono andata nel bosco una notte da sola  
dovevo lasciare per terra una cosa  
(te lo dico ma solo all'orecchio)  
una testa pelosa e malata da lasciare nel bosco  
aspettare che fiorisca o che marcisca

perché quando l'oca covava il cane aveva  
sempre un modo per rubare un uovo  
lo prendeva con la bocca, non lo rompeva  
lo portava via, lo seppelliva

un giorno ti ho dato una fiaba ma volevo darti una casa  
una casetta piccola e stretta in mezzo alla mia testa  
trova un punto nascosto, un buco un fosso  
e poi prendi una cosa viva, scava un buco, scava un fosso,  
e gettamela addosso. volevo solo scavare, sentirci tirare,  
dormire in quel buco, dormire dormire dormire

qua si dice che legati alla pancia si hanno tre uncini di rame (il rame è  
un metallo buono da tagliare): uno per il bene, uno per il male, uno per  
dormire. se la notte non stringi il terzo uncino, lui gira nei sogni degli  
altri e non ti lascia dormire

# Oulipiana

di Ljuba Ciaramella - Genealogie del Futuro

La *littérature potentielle* nasce concettualmente come manifesto di intenti nel 1960 in Francia a seguito della prima riunione dell'Oulipo, idea embrionale di Raymond Queneau e François Le Lionnais, alla quale hanno aderito scrittori con la passione per la matematica e matematici con la passione per la letteratura. L'intento promotore della ricerca era di costruire un nuovo modo di giocare con le parole e sulle parole. Un laboratorio letterario aperto, dalle regole e forme ben precise in cui niente è lasciato al caso.

Successivamente alla fondazione di Oulipo, nel 1973, furono stampate le prime trentasette copie del libro *La littérature potentielle (Créations Re - créations Récréations)*, destinate solo ad amici stretti, al cui interno era contenuto il manuale di esercizi — *Bibliothèque Oulipienne* — che mostrava in maniera ludica i meccanismi che animano il linguaggio attraverso il gioco semantico basato su regole matematiche applicate alla linguistica.

Il nome Oulipo, inoltre, deriva dalla composizione in versi *Ou.Li.Po.* costruita sulla base del vincolo oulipiano del metodo di sostituzione  $S + 7$  partendo dalle parole *ouvroir*, *littérature* e *potentielle*. Questo vincolo metodologico fa parte di una serie di regole matematico-linguistiche che il gruppo aveva creato appositamente per la costruzione dei testi. In questo caso l' $S + 7$  consisteva nel sostituire ogni sostantivo (S) in un testo con il sostantivo in ordine alfabetico che cade sette posizioni più avanti in un qualsiasi dizionario. Per il corrispettivo italiano di Ou.Li.Po. si scelse di mantenere le parole "letteratura" e "potenziale", mentre la traduzione di *ouvroir* in "laboratorio" perdeva il suo connotato semantico e si scelse quindi la parola "opificio" che produsse la sigla Op.Le.Po., più vicina a quella francese.

Il carattere di "potenzialità", nella loro pratica, risiede nel fatto che il fare letteratura prende dei tratti inediti, da inventare attraverso l'uso di nuove procedure linguistiche, dove al suo interno anche la creatività trova uno stimolo di esistere.

La tradizione del gioco verbale prende piede durante il Rinascimento per subire poi un impoverimento, relegando il gioco linguistico all'ambito enigmistico, dove però permangono le braci della ricerca. In Francia si conserva invece la tradizione nelle trame del rinnovamento letterario, dove l'Oulipo ha potuto prosperare sotto la spinta dei suoi fondatori e dei collaboratori successivi come Albert-Marie Schmidt, Georges Perec, Marcel Duchamp, Harry Mathews, Jaques Bens, Marcel Bénabou, Jaques Roubaud, Claude Burgelin, Paul Fournel, Béatrice de Jurquet, Paul Braffort, Claude Berge e Michèle Métail.

In Italia la *littérature potentielle* arriva nel 1980, grazie alla prima traduzione dell'Oulepiana a cura di Ruggero Campagnoli e Yves Hersant, unica restituzione italiana finora esistente. Per rendere coerenti alcuni testi in una lingua diversa dall'originale è stato necessario scrivere e rifare gli esercizi linguistici, che dal francese all'italiano presentavano varianti sintattiche e formali, in una sorta di acrobazia della scrittura. Per la versione italiana ha collaborato e giocato, tra gli altri, Italo Calvino che, in occasione della pubblicazione, scrisse il *Piccolo sillabario illustrato*, tratto dal testo originale di Perec del 1973.

Oulipo quindi lavora con le restrizioni e con le strutture che generano poi i testi, sia in maniera diretta, mostrandone i fondamenti, sia manipolando testi già esistenti. Le due tendenze principali che si ritrovano come *modus operandi* sono l'Analisi e la Sintesi: la prima «si applica a opere del passato, per cercarvi possibilità spesso insospettite dagli autori. [...] La tendenza sintetica è più ambiziosa e costituisce la vocazione essenziale di OuLiPo. Si tratta di aprire nuove vie ignote ai nostri predecessori.»<sup>1</sup>

La costrizione implicita della regola è uno strumento creativo e originale per risolvere il problema, allargando le possibilità visionarie. Il gruppo OuLiPo si affida così alle restrizioni esplicite e formalizzabili in una sorta di implosione ludica, in antitesi con lo stile letterario subentrato nel Romanticismo, che invece operava secondo processi immaginifici ed esplosivi, quasi dislegandosi dalle regole classiche e influenzando poi tutta l'esperienza letteraria delle avanguardie, come il Surrealismo, il Futurismo, il Dada e il Simbolismo.

Con la *littérature potentielle* e l'esperienza oulepiana si ritorna al classico dopo il caos della modernità, entrando così a pieno titolo dentro alle regole e nell'ordine del postmoderno, offrendo una rivisitazione e un approfondimento fino a quel momento inediti. Si torna a interrogarsi sul rapporto fra la matematica e la creazione letteraria in cui l'intento creativo è messo al servizio degli aspetti formali della letteratura insieme ai fenomeni semantici. Queste operazioni non minano l'individualità degli autori nel momento in cui la ricerca di nuove forme e strutture diventa la libertà creativa e immaginifica su cui si muove l'autore stesso. La libertà dal canto suo nasce proprio dalla costruzione e, come qualsiasi forma di letteratura, passa attraverso una serie di costrizioni lessicali, sintattiche e retoriche.

«Come avrebbero potuto immaginarselo, gli inventori dell'alfabeto?»<sup>2</sup>

*Ulcérations* di Perec è il primo esercizio che troviamo in *La littérature potentielle (Créations Re - créations Récréations)*: un componimento basato su un eterogramma<sup>3</sup> (la parola *ulcérations*), di undici lettere anagrammato trecentonovantanove volte che lette in successione, nei limiti del significato poetico, danno luogo a un discorso di senso.

Per la traduzione italiana, Campagnoli compone nuovamente il gioco di Perec con la parola "edulcoranti", anagrammandola cento volte e dando prima l'ordine delle stringhe e dopo l'esito discorsivo, al contrario del collega francese:

000 EDULCORANTI  
001 DOLUCETINAR  
002 ROLUCENTIDA  
003 RTIDALUCONE  
004 RODARINELCU  
005 ORECANTILUD  
006 RICONDUVALET  
007 RUCOLENTAID  
008 EACONTIDURL  
009 ARUDINOTECL  
010 IOLUCRADENT  
011 ROCEINDULTA  
012 TAFLUNEIODR  
013 ACULTIRENDO  
014 CANDOREILTU  
015 OREDITULANC  
016 CIONUDELART  
017 ORDITEUNLAC  
018 CIONUDELART

019 ETRALCIOFUN  
020 ELATODICRUN  
021 ANUTRILECOD  
022 ETUCLIONARD

Così fino al numero cento che è EDULCORANTI.

L'esito discorsivo è riportato come esempio fino al numero 22; seguendo quindi la stringa, da 1 a 22 da sinistra a destra si ottiene questo componimento poetico:

«Do, luce, ti narro  
Lucenti darti, da luco nero  
Dati  
Nel cuore: canti ludri  
Con duale  
Truculenta idea.

Conti d'urlo rudi note,  
Clio?  
Lucra dentro!

C'è  
Indultata clune.  
Io, Dracul, ti rendo  
Candore: il tuo  
Re.

Di' tu l'ancora  
L'incute d'ordite  
(Un laccio)  
Nude  
L'arte?  
Tralcio, d'un elato  
Di cruna  
Nutri le code?»<sup>4</sup>

Il *Petit abécédaire illustré* di George Perec è composto da sedici brevissimi testi narrativi la cui chiave di lettura viene data in fondo. Ogni testo equivale semanticamente a un altro, di poche sillabe, che a sua volta equivale foneticamente alla successione di una consonante e delle cinque vocali, come nei sillabari: BA - BE - BI - BO - BU, CA - CE - CI - CO - CU e così via per tutte le consonanti dell'alfabeto. Ad esempio, il gruppo PA - PE - PI - PO - PU è semanticamente reso con questo testo narrativo a chi segue il suo fonema: «Trasferitosi a Cremona, il Sommo Pontefice scruta con ansia il fiume che manda cattivo odore. Pape èpie, Pô pue.»<sup>5</sup>

Per la traduzione italiana Calvino si è trovato di fronte a molte difficoltà, dato che il rapporto tra fonetica e ortografia nella nostra lingua permette poche varianti e i monosillabi sono più scarsi. Realizza quindi diciannove esercizi di sillabario, riuscendo a dare senso a tutte le successioni di sillabe, compresa la serie relativa alla lettera Z, che fu quasi un tentativo disperato. Tra gli esempi più rappresentativi:

«DA - DE - DI - DO - DU

Una giovane americana che studia bel canto in Italia non è molto dotata per il do di petto. Il maestro la implora che butti fuori la nota, e per essere più persuasivo, cerca d'esortarla in inglese a fare quanto lui le chiede.

— Dà, deh, di do! Do<sup>6</sup>!

[...] LA - LE - LI - LO - LU

Nei suoi inquieti amori con Nietzsche, Lou Salome avrebbe ben voluto provocare nell'amico una levitazione non solo spirituale ma anche fisica. Battendosi le mani sulla fronte, il filosofo le rispondeva che solo la sua mente era dotata d'ali per innalzarsi a volo.

— L'ale lí l'ho, Lu!»<sup>7</sup>

<sup>1</sup> Ruggero Campagnoli, *Oulipiana*, Guida editori, Napoli, 1995, p.23.

<sup>2</sup> *Ibidem*.

<sup>3</sup> Per "eterogramma" ci si riferisce, secondo le regole definite dal gruppo Oulipo, a un enunciato al cui interno nessuna lettera è ripetuta.

<sup>4</sup> Ruggero Campagnoli, *Oulipiana*, op. cit., p. 30.

<sup>5</sup> *Ivi*, p. 55.

<sup>6</sup> «In inglese.» in *Ivi*, p. 57.

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 58.

## Inferno e paradiso

un progetto ludico a cura di Genealogie del Futuro e collettivo scafandra

Se il gioco è un fattore pre-culturale e universale, quali narrazioni giocose uniscono tempi e spazi lontani?

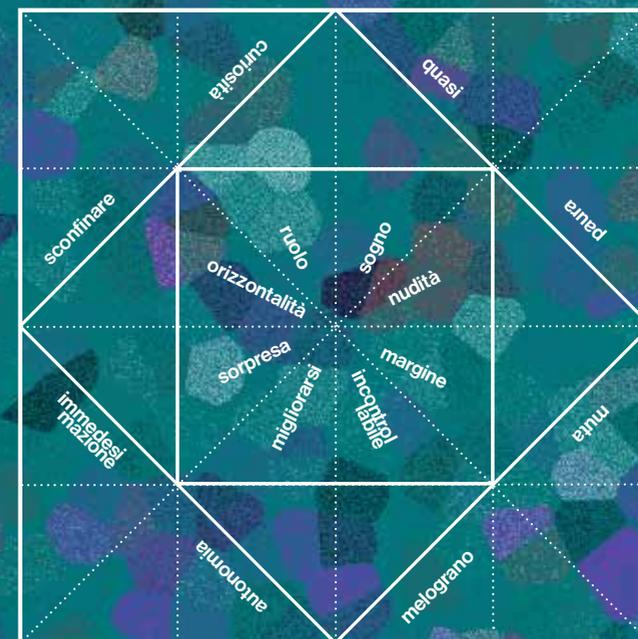
Il gioco è ancora una necessità, o è relegato alla sola dimensione dell'infanzia e dell'intrattenimento?

Cosa ci spinge allo scherzo e alla burla, al mai prenderci sul serio?

Cosa succede quando il reale e il virtuale si fondono al punto da diventare inscindibili?

Quali sono le possibili degenerazioni di questo stato di allontanamento dalla realtà?

A queste domande il *fortune teller* ha risposto... oppure sono state le scelte di collettivo scafandra ad aprire la strada alle giocose profezie?



In *inferno e paradiso* la risposta è lasciata sospesa a metà. Il gioco intorno a quest'oggetto enigmatico sta proprio qui: nel sostare nell'ambiguità di quelle parole scelte e combinate da **collettivo scafandra** un po' per caso, un po' per necessità.

Nel frattempo il *fortune teller* continua a parlare...

1. *Se il gioco è un fattore pre-culturale e universale, quali narrazioni giocose uniscono tempi e spazi lontani?*

TRE

quasi / sogno

**sostare ai margini del sogno**

QUATTRO

sconfinare / orizzontalità

**noi sdraiati sul prato**

SETTE

muta / margine

**sotto la pelliccia il punto buio // ci si spella nel cercare / la fine più precisa**

2. *Il gioco è ancora una necessità, o è relegato alla sola dimensione dell'infanzia e dell'intrattenimento?*

CINQUE

melograno / incontrollabile

**il melograno che rotola giù dalla scarpata**

**il melograno sconfinava dentro**

**i multipli di tre / nella selva che smette e / riprende e / si annunzia di nuvole // sotto a tutto questo io / tu o chi prende / prende la solezza / e ne fa regno**

3. *Cosa ci spinge allo scherzo e alla burla, al mai prenderci sul serio?*

SETTE

paura / nudità

**se la burla mette il vestito / la paura mi cade dal dito**

**come prima così / dopo, negli anni / si consultano gli stessi semi**

DUE

muta / margine

**lamento-divertimento e ho gambe lunghe**

**vi chiedo un passatempo**

**qualcosa all'orecchio**

**se la burla mette il vestito / la paura mi cade dal dito**

4. *Cosa succede quando il reale e il virtuale si fondono al punto da diventare inscindibili?*

UNDICI

curiosità / ruolo

**chi vuole sapere? i personaggi**

**stanno nel pianeta di mezzo**

**chi scandaglia gli angoli?**

**che sia una cimice**

**inciampata nel grano che ride?**

5. *Quali sono le possibili degenerazioni di questo stato di allontanamento dalla realtà?*

NOVE

immedesimazione / sorpresa

**a questo punto siamo scissi / contro la scatola cranica del mondo**

**/ ci buttiamo, apriamo bulloni / dentro ? / la domanda / la sorpresa**

**che punge e il ponte / che traballa // scortichiamo la permanenza,**

**poi / doppiamente insusi qua e là / ci affacceremo / oltre il confine**

6. *Quali sono le possibili degenerazioni di questo stato di allontanamento dalla realtà?*

DODICI

curiosità / ruolo

**c'è un signore**

**nel bar di mezzo**

**scordato dalla folla**

**spaccategli la traccia**

**avvicinatelo alla roccia**

# Fuoco agli scivoli e alle altalene. Meow Collective a Bruxelles

di Giacomo Giannantonio

Nella storia recente, le filosofie sul modo in cui le bambine e le adulte giocano negli spazi pubblici sono cambiate drasticamente, così come si sono trasformati la società e il mondo in cui viviamo: dal giocare con chiodi, legno e fuoco nel fango all'imposizione di severe regole sulla sicurezza negli spazi pubblici.

In molti Paesi, la progettazione dei parchi giochi è guidata più dalla ricerca della sicurezza che dal riconoscimento dei benefici del gioco per lo sviluppo. Mentre le strategie di minimizzazione del rischio diventano più rigorose, molte ricercatrici e operatori si chiedono se in questo contesto le bambine possano ancora fare esperienze di gioco stimolanti.

Dal punto di vista delle bambine, sperimentare il gioco solamente in un ambiente standardizza-

to può essere limitante, poiché il più delle volte consente un numero fisso di attività e non stimola l'agency intrinseca che caratterizza il gioco libero.

Questo rifiuto del caos e del pericolo può limitare la crescita delle bambine perché impedisce loro di confrontarsi con il rischio, la responsabilità e, occasionalmente, il dolore: aspetti della vita che devono essere affrontati e sperimentati.

Negli ultimi mesi ho esplorato le forme di gioco libero negli spazi pubblici e ho sviluppato il progetto di ricerca *Playgrounding in Bruxelles: how shape defines play*.

Nell'ambito di questo progetto, ho intervistato Maarten Weyns e Omar Kashmiry, architetti di Bruxelles che collaborano come Meow Collective dal 2021.

Il duo mira a democratizzare la creazione di spazi pubblici impegnandosi attivamente con le comunità locali per co-creare luoghi inclusivi e dinamici.

L'intervista parla delle origini del duo e dello sviluppo di un *Adventure Playground* chiamato *Yalla!Play!* realizzato presso Parc Ouest di Bruxelles.



Giacomo Giannantonio, Documentazione di Yalla!Play!  
progettato dal Meow Collective, Bruxelles, 2024

**GIACOMO GIANNANTONIO:** Come avete iniziato a lavorare insieme e cosa vi ha portato a progettare parchi giochi?

**MAARTEN WEYNS:** Passavamo molto tempo in strada, soprattutto nel quartiere nord di Bruxelles, un quartiere demograficamente denso dove c'è molto attrito sociale e spaziale. Abbiamo iniziato riflettendo sul concetto di *playful city*, del diritto alla città, del perché le abitanti della zona raramente

hanno potere sul proprio ambiente. Per reagire a questa situazione, nel 2021 abbiamo deciso di realizzare un parco giochi d'avventura presso Parc Maximilien.

Il progetto era una critica al fatto che le città non sono progettate a misura di bambine, che sono costrette a giocare in questi ambienti super sicuri che non sono affatto stimolanti.

**OMAR KASHMIRY:** Volevamo capire come le persone, soprattutto le

bambine, interagiscono con l'ambiente urbano. Nel *Contrat de quartier durable Hélicoptère-Anvers*<sup>1</sup>, le abitanti del quartiere hanno espresso la mancanza di infrastrutture ludiche per le loro bambine. Così abbiamo deciso di concentrarci su questo aspetto.

**MW:** Le bambine non sono tenute a seguire le norme sociali che impongono ordine, decoro e pulizia, abbiamo quindi pensato di creare uno spazio libero all'interno

del parco dove potesse costruire il loro mondo. Ci siamo ispirati all'*Emdrup Junk Playground*<sup>2</sup>. Al tempo, sociologhe e architette capirono immediatamente che questi parchi giochi avevano un enorme valore pedagogico e non provocavano più incidenti rispetto ai parchi giochi "sicuri". Le bambine hanno così la possibilità di giocare liberamente, si dà loro fiducia, responsabilità e autonomia. In seguito, abbiamo iniziato il nostro progetto. Abbiamo lavorato con le bambine attraverso disegni e modelli, chiedendo cosa significasse per loro giocare. Contemporaneamente ci siamo confrontati con i genitori, chiedendo quali fossero i loro ricordi preferiti di gioco da bambine. Dopo aver raccolto tutti gli input, abbiamo cercato di tradurre letteralmente le loro idee in elementi costruiti. Naturalmente alcune idee non erano realizzabili, ma la magia stava nel capire il loro significato. Lasciare che le bambine esprimano i

propri desideri e poi trasformare le loro idee in qualcosa di reale, è più prezioso che scegliere semplicemente gli elementi di design "giusti".

**OK:** Il nostro ruolo è passato da architetti a progettisti di domande. Se dicevano di volere una tenda, cosa significava? Se volevano una scala, cosa simboleggiava? Sembra un luogo comune, ma il processo è stato il vero risultato. Ha davvero cambiato la nostra prospettiva su tutti i progetti che abbiamo realizzato da allora, mettendo in discussione il nostro ruolo di architetti.

Nel 2023 abbiamo visitato *Terrain d'Aventure du Péri* a Liegi. Siamo andati a fare un'escursione e la prima cosa che abbiamo visto sono state due bambine che correvano con dei bastoni infuocati, colpendosi a vicenda, sotto l'osservazione di una *playworker*<sup>3</sup> che se ne stava lì, sorridendo. Il fuoco ha una funzione molto pedagogica. È pericoloso e può fare male,

ma il fatto di poter accendere un fuoco senza che un adulto accorra automaticamente e le sgridi insegna loro la responsabilità. Cominciano a prendersi cura anche delle bambine più piccole, dicendo loro: «Non toccarlo, o ti brucerai».

Il nostro obiettivo era quello di realizzare un progetto simile a Bruxelles, dove le ragazze potessero avere lo stesso tipo di libertà. Grazie alla collaborazione con Kobe Lootens, Lisa Matthys e Yannick Roels, abbiamo iniziato a progettare *Yalla!Play!*.

**MW:** Avevamo già realizzato dei progetti con la sovvenzione di Playcation<sup>4</sup> e siamo entrati subito in contatto con Toestand VZW<sup>5</sup>. In qualche modo, siamo venuti a sapere che stavano cercando progetti da realizzare presso Parc Ovest. Sembrava il posto perfetto: si trova a Molenbeek, un'area densamente popolata con poche strutture per le bambine.

La prima sfida è stata quella di convincere tutte della filosofia che sta alla base dell'*Adventure Playground*: l'accesso a strumenti di lavoro e materiali da costruzione e la libertà di non dover seguire tutte le consuete norme di sicurezza imposte dai parchi giochi istituzionali.

La recinzione che dovevamo realizzare per motivi legali è diventata un punto di partenza.

La barriera è una parte cruciale di un parco giochi d'avventura perché al suo interno le bambine creano il loro mondo. Non è solo una struttura di sicurezza, lascia fuori

il mondo esterno e le sue regole.

Inoltre è necessaria la presenza di uno spazio dove riporre gli attrezzi e un banco da lavoro dove le bambine possono imparare le basi d'utilizzo, prima di giocare con le attrezzature pesanti.



**OK:** Abbiamo deciso che il nostro ruolo era quello di assicurarci che tutto fosse al suo posto, lasciando che le bambine si mettessero all'opera e

costruissero il loro parco giochi.

**GG:** L'elemento della recinzione è controverso. Sto realizzando una se-

rie di osservazioni presso Parc des Brigittines<sup>6</sup> e uno degli aspetti più interessanti della nuova area giochi è l'assenza di barriere.

Capita che i genitori si presentino e si uniscano al gioco, oppure che un gruppo di adolescenti passi di lì, veda la parete da arrampicata e cominci a scalare. Non ci sono recinzioni o cartelli e lo spazio è aperto a tutte le bambine, incoraggiando una dinamica intergenerazionale.

**MW:** Brigittines è un ottimo esempio di parco giochi. È attraente, sicuro, funziona bene ed è anche intergenerazionale. Ma credo che la differenza con un parco giochi d'avventura sia che, come dici tu, le bambine partono da zero e costruiscono tutto da sole. Sia nei parchi giochi istituzionali che in quelli d'avventura le bambine gioca, ma credo che il gioco in un parco d'avventura derivi dal desiderio primordiale di impilare, colpire, rompere e ricostruire: azioni raramente stimolate in un parco giochi standard.

**GG:** Nel contesto del parco giochi istituzionale, le bambine è certa-

mente più passive nelle scelte, non agisce come attore attive.

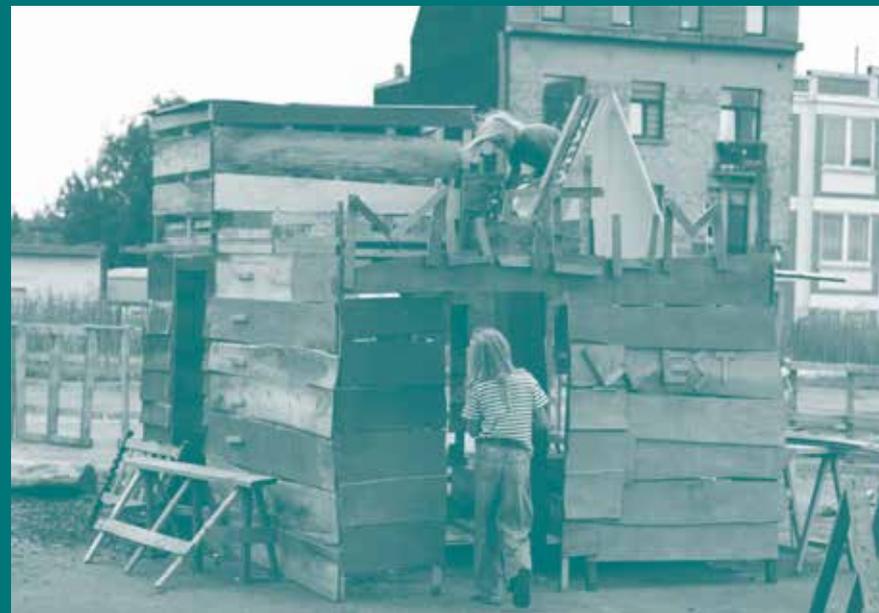
**OK:** La differenza principale tra un *Adventure Playground* e un parco giochi standard è che il primo permette di prendere decisioni e plasmare l'ambiente, creando quello che si vuole. C'è un'enorme differenza tra giocare con un'architettura esistente e crearla da sé.

**MW:** È proprio questo il punto che cerchiamo di evidenziare: la possibilità di agire e di vedere i risultati finali. Tuttavia, le bambine cercano spesso di imitare i parchi giochi pubblici. Ma il fatto che possano usare la loro immaginazione, pensarci un po' su e poi iniziare a costruire nel loro modo unico è importante. Le costruzioni che si vedono realizzare dalle bambine sono bellissime nella loro goffaggine. Penso che ci sia un linguaggio davvero poetico. È un modo molto puro di cercare di nascondersi, di arrampicarsi o

di creare un percorso a ostacoli.

L'elemento del pericolo legato a questo è qualcosa che ci interessa molto. Invece, per le bambine, non ha molta importanza: cercano semplicemente di dare forma ai loro desideri e di costruire qualcosa, e lo realizzano insieme, sentendosi estremamente orgogliose, un aspetto fondamentale.

Questa partecipazione dà vita allo spazio, portandole a tornare ripetutamente per settimane, spinte dalla felicità e dalla soddisfazione per ciò che hanno creato. Credo che questo aggiunga anche un valore sociale, poiché le bambine ritrovano le loro amiche e le portano in quel luogo, condividendo con loro qualcosa di cui vanno fiero.



<sup>1</sup> Un programma di rivitalizzazione urbana (2021-2025), finanziato dalla Regione di Bruxelles-Capitale, dalla Città di Bruxelles, con l'obiettivo di migliorare l'ambiente di vita del quartiere Hélicoptère-Anvers.

<sup>2</sup> Parco giochi aperto nel 1943 a Copenaghen. Considerato il primo esempio di *Adventure Playground*.

<sup>3</sup> Una figura necessaria per il funzionamento di un *Adventure Playground* che si occupa di supervisione e mantenimento dello spazio.

<sup>4</sup> Un'iniziativa annuale del comune di Bruxelles che supporta attività e progetti a scopo ludico.

<sup>5</sup> Toestand è un'organizzazione no profit specializzata nel riuso temporaneo degli spazi.

<sup>6</sup> Parco giochi nel quartiere Marolles di Bruxelles, rinnovato nel 2023 su progetto dello studio Générale Assemblée d'Architectes.

## Piero Gilardi: pratiche di gioco per immaginare nuove forme di comunanza

di Costanza Mazzucchelli

Se si dovesse associare la figura di Piero Gilardi (Torino, 1942-2023) a un materiale, questo sarebbe indubbiamente il poliuretano espanso, modellato per realizzare i noti *Tappeti-Natura*, opere in cui si ritrova già in *nuce* la sua agilità nel muoversi tra il serio e il faceto, tra l'artificiale e il naturale, che invita gli spettatori a interagire ludicamente con questi «giocattoli per adulti»<sup>1</sup>.

Il poliuretano costituisce il materiale prediletto da Gilardi per il gioco e il travestimento del reale, ragion per cui, a partire dagli anni Settanta, inizia a essere impiegato per fabbricare costumi e maschere ironico-satiriche raffiguranti politici, industriali e altri (più o meno grotteschi) simboli del nostro tempo.

Tali costumi, da indossare in occasione di manifestazioni politiche e di

strada, rappresentano per l'artista la naturale continuazione di un Sessantotto speso a militare tra i gruppi operai, i movimenti studenteschi e le comunità cittadine, nel vivo delle lotte sociali, politiche e ambientaliste.

A partire dagli anni Settanta, l'arte di Gilardi si è posta in ascolto delle necessità e delle urgenze del momento: dai cortei operai, passando per il G8 di Genova del 2001 e l'instancabile impegno riversato nell'animazione del primo maggio torinese, fino alla più recente collaborazione con movimenti quali Extinction Rebellion e i No TAV. La sua pratica è scesa in strada, lasciandosi dietro l'ovattato mondo delle gallerie e dando forma a parchi giochi temporanei che sono spazi di lotta e rivendicazione, di contro-spettacolarizza-

zione di fronte ai simboli del potere.

Le maschere sono state pensate dall'artista per essere indossate all'interno di una pratica di gioco come forma di trasgressione ed emancipazione dalle regole della morale e della produzione, come consapevole rottura del quotidiano e recupero di un estro inibito e una creatività individuale e collettiva, anche attraverso momenti laboratoriali in cui imparare a lavorare il poliuretano per realizzare il proprio costume. Le esperienze proposte dall'artista hanno trasformato il gioco in un rito, secondo la modalità «ciclo gioco-rito-gioco»<sup>2</sup> teorizzata dallo stesso Gilardi: le pulsioni liberatorie delle persone coinvolte vengono convogliate in un gioco condiviso che, succes-



Piero Gilardi, Animazione teatrale Agnell-Morte, 1° maggio 1979, Torino, Courtesy Fondazione Centro Studi Piero Gilardi

sivamente, si trasforma in rito sociale e collettivo, «azione corale politicamente affermativa»<sup>3</sup>, per poi sciogliersi e tornare a dimensione ludica, stemperando la tensione ideologica della ritualità politica, trovando una via d'uscita alternativa e inducendo a interrogare senza sosta le strutture e le norme che ci incasellano.

Il gioco, dunque, oltre alla funzione primaria di disinteressato intrattenimento, svolge quella di apprendimento per l'individuo partecipante a un evento di comunicazione collettiva socio-politica, che ha come finalità la solidarietà umana e un'economia del dispendio, ben differente da un'economia dello scambio che «nulla può in quegli ambiti della vita umana, come il gioco, l'eros, il sacrificio, l'esperienza religiosa di tipo estatico, nei quali ciò che conta non è il calcolo dei costi e dei ricavi, ma la voluta e consapevole rottura dell'ordine quotidiano abituale»<sup>4</sup>.

Tali manifestazioni, nel rompere l'ordine vigente, danno vita a una festa popolare, un carnevale contemporaneo, con riferimento allo «spirito carnascialesco» di cui ha scritto Michail Bachtin<sup>5</sup>: l'umorismo e i comportamenti buffoneschi hanno la meglio sul rigore e sulla disciplina, l'ordine e le regole vengono temporaneamente rovesciate e le gerarchie, le leggi e i confini vengono sospesi. Durante il carnevale è la vita stessa che recita, «presentata sotto la veste speciale del gioco»<sup>6</sup> e di una forma libera e piena di condivisione. Per l'artista torinese, il mondo non va contemplato acriticamente, ma stravolto, smontato e rimontato attraverso il riso, l'immaginazione e l'imprecazione gioiosa, con la serietà e il divertimento che costituiscono due componenti inscindibili e fondamentali tanto nello spirito del carnevale quanto nella produzione di costumi di Gilardi.

Attraverso il fare e un'azione ludica viene stimolato un processo

immaginario, mentre è proposto un approccio concreto al problema delle nuove forme di comunanza, di gestione del potere, del vivere in comunità e dell'autogoverno da mettere in atto nel riconfigurarsi dello spazio urbano, che diventa spazio ludico, terreno di un gioco che esce dai confini — temporali e spaziali — a esso imposti. Tale ludicità pervade lo spazio pubblico e la strada viene temporaneamente occupata e trasformata in zona libera, autonoma, in luogo centrale di azione politica, in cui ciascuno ha il diritto di affermare la propria esistenza, mentre il dibattito collettivo su problemi urgenti e condivisi si impone al centro della scena. La piazza e la strada diventano beni comuni grazie all'azione sociale e si costituiscono come spazi critici in cui «desituare» la propria rinnovata identità e da cui avviare una trasformazione del sociale.

La pratica artistica di Gilardi di organizzazione delle manifestazioni po-

polari spinge le persone a riunirsi, a fare comunità per scambiarsi solidarietà e aiuto reciproco; le strade ritornano così a essere momentaneamente luoghi di socialità e beni collettivi, in reazione a una grave privatizzazione dello spazio urbano, con il capitalismo che si serve dell'urbanizzazione per incrementare i profitti e vigilare sulla vita delle persone. In tale riconoscimento della necessità di una ricostruzione dei beni comuni ha giocato un ruolo significativo il sodalizio con il movimento No TAV<sup>7</sup>, visto dall'artista come un nuovo modo di essere comunità, una comunità politica e sociale alternativa e autonoma rispetto al neoliberalismo.

Il diritto allo spazio pubblico viene reclamato, proprio come sostenuto fin nel nome, dal movimento sociale Reclaim the Streets nato nel 1995 nel Regno Unito con l'obiettivo di rivendicare il controllo collettivo degli spazi pubblici, trasformati temporaneamente

in aree di gioco, di festa e di protesta contro il consumismo e le ingerenze del capitalismo nei centri urbani. Si tratta, dunque, di una riappropriazione e una ricostruzione di un tessuto cittadino e relazionale, di una rivalorizzazione della piazza, zona che secondo il sociologo Zygmunt Bauman rientra tra gli «spazi pubblici ma non civili [...] che stimolano l'azione ma non l'interazione»<sup>8</sup> all'interno di una modernità in cui le strutture sociali sono sottoposte a una progressiva disgregazione. Il teatro di strada, che suscita relazioni nuove fra la collettività e lo spazio, contribuisce a rigenerare la sfera pubblica e a creare spazi interattivi e cangianti, a cui si può guardare richiamando le teorie dello studioso marxista Henri Lefebvre, che ha indagato l'interazione tra lo spazio e le relazioni e la qualità dello spazio sociale. Lefebvre ha auspicato il passaggio dalla città-prodotto, sostanzialmente definita dalle dinamiche del mercato delle

merci, alla città-opera, intesa come elaborazione collettiva, partecipata in vista di un nuovo sentire, il cui momento apicale è costituito dalla festa come collante comunitario e come momento svincolato da logiche economiche; a una città come valore di scambio consumistico dovrebbe subentrare una città come valore d'uso. Così, nella lotta per il diritto alla città, il momento del gioco irrompe nella quotidianità alienata come atto di riappropriazione della propria vita e momento d'avvio per una nuova immaginazione di un modello di città «completamente diverso dall'orribile mostro che il capitale globale e urbano produce incessantemente»<sup>9</sup>.



Piero Gilardi, Costumi realizzati per una manifestazione di Extinction Rebellion, 2023, Courtesy Fondazione Centro Studi Piero Gilardi



Piero Gilardi, Talpa NO-TAV, 2005, Courtesy Fondazione Centro Studi Piero Gilardi e Movimento No Tav

<sup>1</sup> Jérôme Peignot, Michael Sonnabend (a cura di), *Gilardi*, Galerie Ileana Sonnabend, Parigi, 1967, s.p. [T.d.A.].

<sup>2</sup> Piero Gilardi, *Politiche della vegetazione. Conversazione con Marco Scotini*, in *AlfaEcologia* di «Alfabeta2», 35, 2014, ora in Piero Gilardi, *La mia biopolitica. Arte e lotte del vivente. Scritti 1963-2014*, Tommaso Trini (a cura di), Edizione Prearo, Milano, 2016, pp. 195-201.

<sup>3</sup> *Ivi*, p. 197.

<sup>4</sup> Giovanni Leghissa, *Introduzione. Le scienze diagonali di Roger Caillouis*, in Roger Caillouis, *L'occhio di Medusa*, Raffaello Cortina, Milano, 1998, p. XIV.

<sup>5</sup> Michail Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, Einaudi, Torino, 1979.

<sup>6</sup> *Ivi*, p. 9.

<sup>7</sup> Piero Gilardi, *Note per NO-TAV*, in «Arte e Critica», n. 45, 2006, ora in Angela Vettese (a cura di), *Piero Gilardi. Interdipendenze*, Silvana Editoriale, Milano, 2006, pp. 97-98.

<sup>8</sup> Zygmunt Bauman, *Modernità liquida*, Laterza, Roma, 2002, p. 107.

<sup>9</sup> David Harvey, *Città ribelli*, Il Saggiatore, Milano, 2013, p. 16.



William Heath, *March of Intellect*, 1829 © The Public Domain Review

# Bagordo

di Elena De Angeli e Ariele Bacchetti

## Bagordo

Ho accettato l'invito  
al banchetto dei tuoi rospi nel recinto  
di lizza violenta rievocazione  
ma simulata — dei combattenti schierati  
al formicolante bagordo  
inconfessata  
festa sanguinosa

al cinema galleggiante  
non mancano mai  
le caramelle

mi ha detto nuvola  
nella casa rossa  
sul Meno

seduta sulla cartilagine  
del portico compilo  
**le regole dritte**  
conficcate  
nella giostra precaria

le finestre affacciate  
sui passaggi di carta

Non si può cambiare arma  
Non si deve uccidere l'avversario  
salvo incidenti

ancora  
la mia preda di zucchero  
con il suo sonaglio chiodato  
mi attende  
strisciando sulle tibie  
immerse  
nella grafite

scagliando i dadi  
lamellari

mentre le amanite crescono  
nel canovaccio

attraversando le spore

polmonari  
inerpicate

ancora mi attendono  
le regole liquefatte stanno cadendo  
dalla finestra

sto ancora cercando  
l'antidoto  
sotto le conifere  
lamelle bianche

e il cappello citrino

con portamento sub globoso  
cosparso di concolori  
fiocchi ha le placche  
di velo

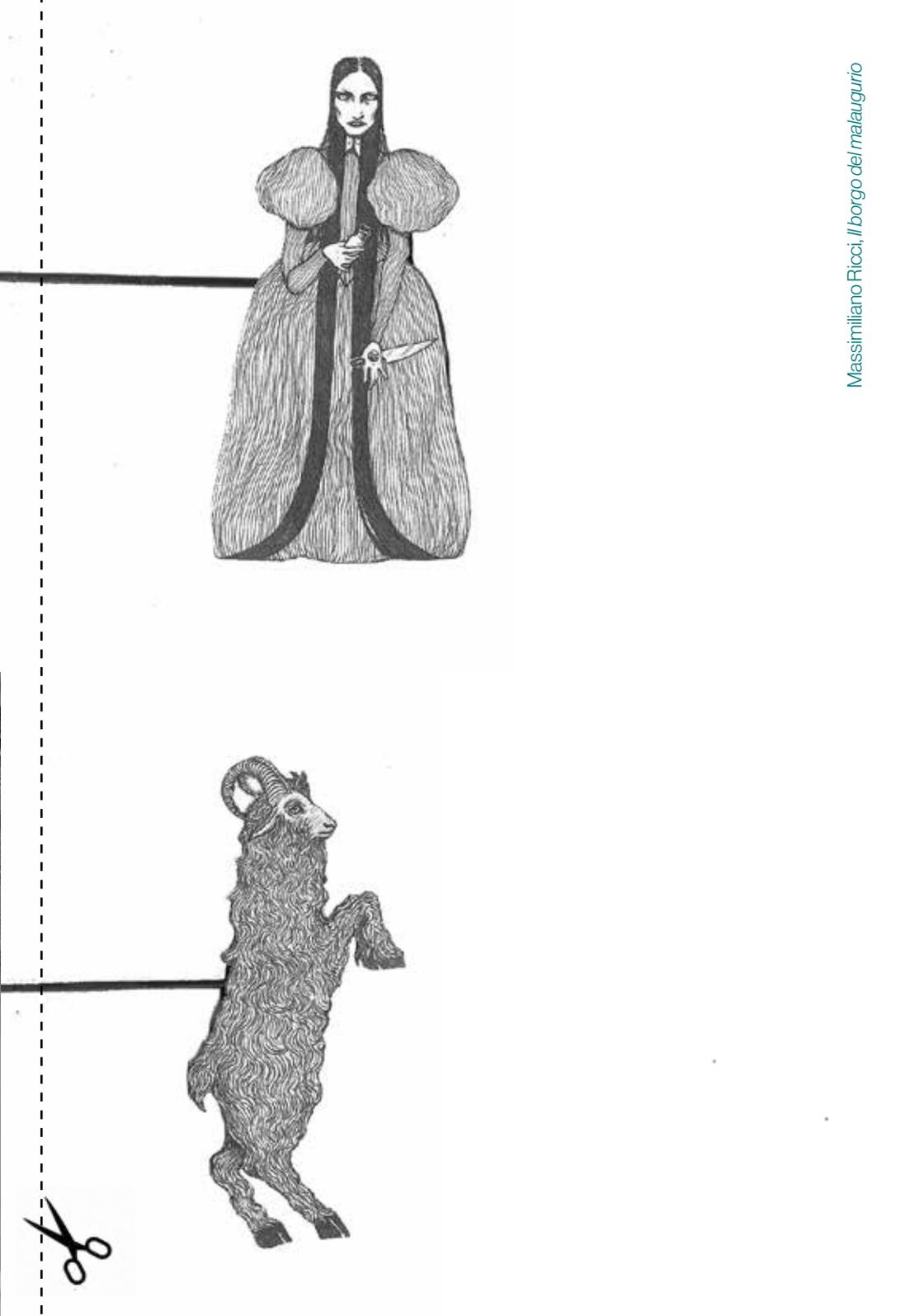
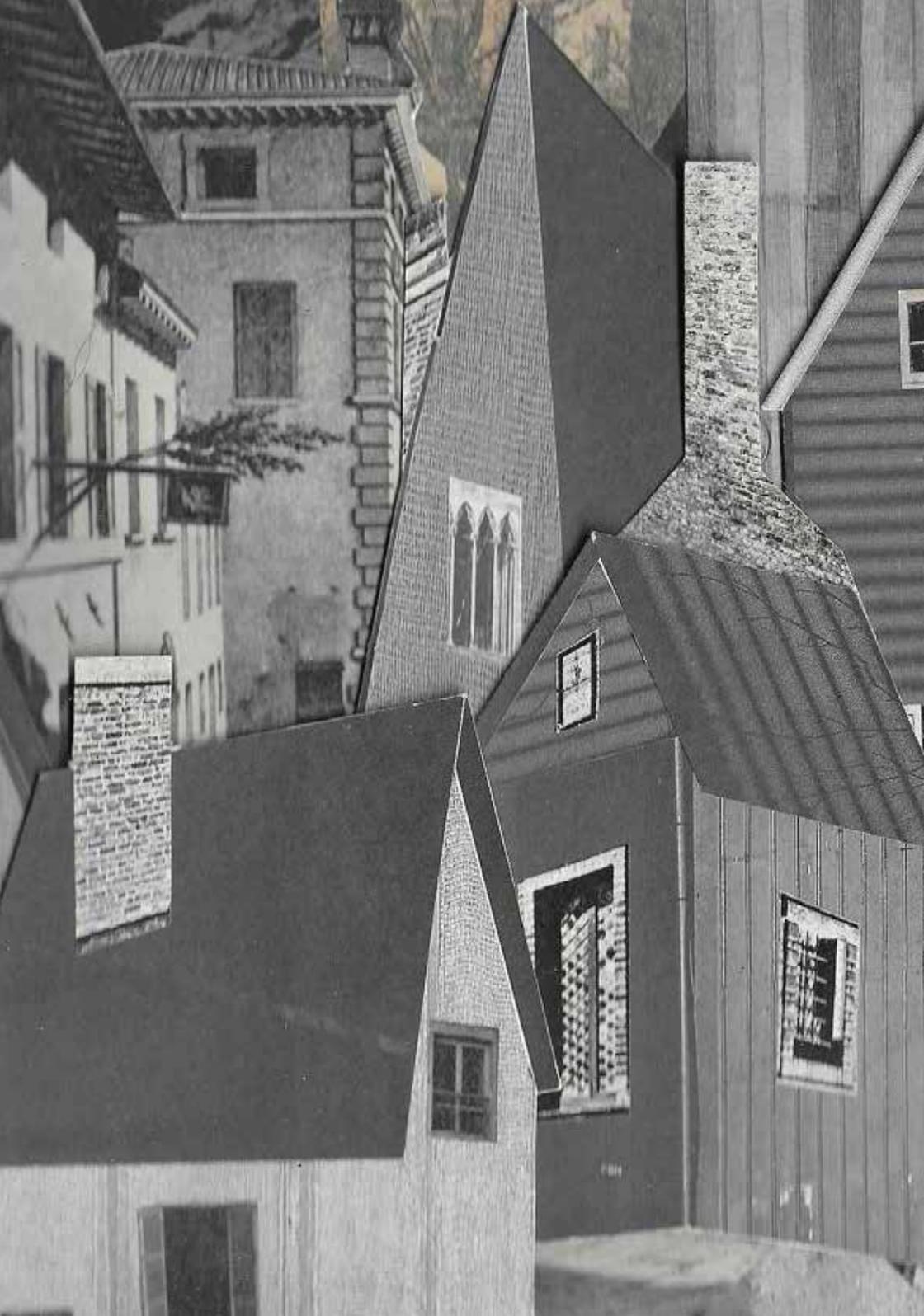
sospetto amanitina  
nelle latifoglie

provocano  
i decessi

seguirò le regole  
salvo incidenti



Ariele Bacchetti, Assedio al soldato verticale, 2024





Armadio dei giochi dimenticati, dei sogni infelici. Giochi pericolosi ricordi morbosi. Portali per la fuga dalla realtà? Orsetti e estati finite (male). Esistono a metà tra il mondo e il mio cuore. Questi sono i miei libri, queste le mie canzoni, queste le mie illusioni, le mie protezioni. Nella cameretta infantile nell'altrove. In ordine sparso: **1-Cuore:** Festa Del Perdono, "Il Primo Freddo",

1.  
Lei non guarda più la strada, da quando è esploso il cuore, che batteva sotto strati di civiltà opprimenti. Roccia terra e ghiaccio, energia che sale, quando sei felice. La luce che inonda ogni cosa la sera prima di dormire. Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai dormito per tutta l'estate. Presto verrà il primo freddo. Lei non guarda più la strada mentre esplodono le gocce, quando cadono sugli occhi, portandosi via frammenti di passato. Energia che sale, quando sei felice. La luce che inonda ogni cosa la sera. La luce che inonda la cosa la sera prima di dormire. Come fa sera presto hai dormito mi dico. Hai dormito per tutta l'estate. Presto verrà il primo freddo. La luce che inonda ogni cosa la sera. La luce che inonda ogni

7.  
Per più di trent'anni mi sono dedicato a questa tecnica oracolare, o metodo d'esplorazione dell'inconscio. È curioso che un popolo dotato e intelligente come i cinesi non abbia mai prodotto ciò che noi chiamiamo "scienza". La nostra scienza, però si basa sul principio di causalità, e la causalità è considerata verità assiomatica. Ma se lasciamo che la natura faccia da sé, vediamo un quadro ben differente: ogni processo subisce interferenze parziali o totali a opera del caso [...] Spesso le considerazioni teoriche su causa ed effetto appaiono pallide e polverose a paragone degli effetti del caso. Ciò che interessa il saggio cinese è la forma reale ben più di quella ideale, la configurazione che gli eventi accidentali assumono al momento dell'osservazione, e nient'affatto le ragioni ipotetiche che apparentemente rendono conto della coincidenza. Mentre la mentalità occidentale pone ogni cura nel vagliare, pensare, classificare, isolare, l'immagine che il cinese si fa del momento racchiude ogni cosa fino al più minuto e assurdo particolare, perché l'istante osservato è il totale di tutti gli ingredienti. Questa storia implica un certo strano principio che io ho denominato "sincronicità", un principio direttamente opposto a quello della causalità. [...] La sincronicità considera la coincidenza degli eventi nello spazio e nel tempo, scorgendovi qualche cosa di più che il mero caso, cioè una peculiare interdipendenza degli eventi oggettivi tra di loro, come pure tra essi e le condizioni soggettive (psichiche) dell'osservatore. Nell'I Ching il solo criterio di validità della sincronicità è l'opinione dell'osservatore, per il quale il testo dell'esagramma corrisponde a una fedele riproduzione del suo stato psichico. [...] Detesto la goffagine pseudopedagogica di chi tenta di adattare i fenomeni irrazionali entro uno schema razionale preconstituito. Certe cose infatti, e tra queste le risposte date dagli oracoli, devono rimanere com'erano quando sono emerse la prima volta, perché solo così sappiamo ciò che fa la natura allorché è lasciata a se stessa, senza essere disturbata dall'invasione dell'uomo. Per ogni caso quindi, non vi è che una risposta, la prima, essendo anche l'ultima.

4.

Ogni incontro fra Volpe, e F. veniva fatta col segreto sentore di una fine. Ma per ora era estate, la stagione del per sempre presente. Ogni volta che non si dicono qualcosa piove. Piove quello che non si dicono. / Volpe voleva cercare F., ma poi si era persa di notte nel tragitto tra il cinema e la casa. Mentre la aspetta, F. si addormenta e fa un sogno lunghissimo. Volpe fa dei lunghi giri e delle passeggiate. / Forse i loro genitori erano troppo potenti e anche troppo normali. Allora mettono due guardiani alle porte dei sogni, e poi si incontrano. / Il giardino è la loro nuova casa perché là nessuno li vede e possono essere amici. / I genitori sono morti e la casa viene occupata e trasformata in una fortezza dei giochi. F. sente che per essere così non può più mangiare, e infatti non mangia e digiuna per giorni. Il cibo che viene da fuori gli fa paura. Smettere di mangiare per arrivare alla struttura interna delle cose. / Il mondo era scomparso dietro la siepe e nessuno sapeva dove fossero finiti. Dal cielo si preparavano strane nubi e macchinazioni. Piove ovunque tranne che lì. / Volpe vuole restare per sempre a passeggiare nella dimensione notte del giardino, e vuole che non si veda mai più l'orizzonte, nella lunga estate, dove poter essere ciascuno lo specchio segreto dell'altro. Forse l'eterno è questo dormiveglia, e quando tornavano a casa dopo le lunghe passeggiate notturne, scoprivano che tutto era rimasto come l'avevano lasciato. Quelle bacche avvelenate avevano cancellato la memoria di F. che non ricorda più quanto tempo sia passato. Riesce ormai a vedere solo l'ombra di Volpe riflessa a terra, quando lo segue dal cielo. / Uno degli ultimi giorni d'estate, in uno degli ultimi giochi, F. aveva disegnato una corona sulla testa di Volpe. Un diadema molto bello con una stellina sulla punta. Volpe ne era rimasta molto stupita perché era più bella di come credeva. Aveva aggiunto dei piccoli fiori con le spine sul prato e degli uccellini, e aveva rovinato il disegno. / Dopo di questo, Volpe era stata richiamato indietro. Era il momento di tornare, perché F. si stava svegliando. Era andata allora a rannicchiarsi sul fondo della sua mente, dopo essersi salutati, prima che fosse giorno. Sarebbe rimasta lì per sempre. / Al risveglio F. trova accanto a sé solo il diadema, ma non ricorda a chi fosse appartenuto. Ricordava però di essere stato dolce e triste quella notte. / Era sfuggito a un malinconico incantesimo. «Un sogno condiviso con altri sognatori oppure raccolto nell'intimità delle nostre fantasie, nelle quali non eravamo mai davvero soli. Per questo i bambini sono sempre accompagnati da un angelo custode, un amico immaginario. Ma quello dell'infanzia non è un sogno che non può durare; deve rompersi affinché il cammino terreno possa davvero cominciare. Eppure, questo cammino, deve essere anche, prima o poi, un viaggio di ritorno nel quale ritrovare ciò che si è già visto e si credeva perduto; insieme a un altro spirito. Seduto sulla veranda, molti anni dopo, F. si mangiava il cuore. Osserva pensoso la linea del bosco. Lì si accendeva, la sera, un fuoco silenzioso. Anche Volpe vedeva il fuoco da lontano, riflesso negli occhi un po' tristi di F. In certe sogni e giochi si erano già detti tutto e avevano poi viaggiato nel futuro per mano a un fantasma.

2024. / **2-Cavallotti:** Truceboys, "Inferno minorile", 2008. / **3-Stelline:** F. Nietzsche, "Così parlò Zarathustra" (estratti a caso), 1883. / **4-Castello:** Arianna Tremolanti, lettere e sogni tra una volpe e F., estate 2024. / **5-Strano demone:** M. Rapisardi, "Lucifero", 1877. / **6-Strada:** C.G. Jung, Prefazione all' I Ching, 1949.

2.  
Mivuoì uccidere, non ho fatto niente. Corri per Dio, maledetto demone  
Lasciami andare, lasciami. Il tuo crimine... non sarà mai dimenticato  
Inizio il giorno con la nausea, Una copia del giornale preferito m'accompagna  
Un tifolo geniale: "Non disobbedire a mamma"  
È cambio di programma, tre, due, uno, scoppia il dramma il figlio di un cane messo al mondo da una coppia di stronzi Benvenuto nell'impero dei sensi, Un fiore sbocciato nel fango, figlio del male Cresciuto all'ultimo banco stanco di ascoltare Vittima del marcio che ha intorno L'ultima vita travciata, spezzata e poi spedita all'inferno Morto prima di capire chi era, bimbo è la tua ora, T'hanno fatto fuori per paura  
Destini interrotti angeli sconfitti  
Tutti fatti, paura, delirio e cuori trafitti. Tutti bravi e con tranquille abitudini  
I miei vicini insospettabili magari sono cannibali Delitti macabri macchiati di sangue e follia. Minori aperti sopra il tavolo dell'autopsia. Il fatto che sconvolge, il mistero che l'avvolge  
Il funerale col carnefice che piange  
Giovane sangue sui giocattoli. Il mostro è uscito fuori dal diario dei suoi piccoli, ricolli, Incubi morbosi mi risucchiano come eroina  
Lo snuff di un vecchio con la nipotina  
C'è porno, pedofilia, bondage e necrofilia  
Tunnel dell'orrore negli archivi della polizia.  
Amore estremo e ultra violenza  
Del resto tutto ha un senso dentro la testa di chi lo pensa  
Scappa finché sei in tempo, il mondo sta impazzendo  
Cresce il seme del male che stai coltivando. Un altro dramma familiare che ci compromette. Un altro killer seriale sulle nostre magliette

Se mi guardo allo specchio, non vedo altro che i lividi  
Sento freddo, forse ho la febbre, c'ho i brividi, I nemici sono gli incubi  
È colpa mia, non dovevo nascere, questo silenzio spacca i timpani  
Maledetto il giorno in cui sono nato  
Maledetti tutti, tutti subirete il mio passato  
Il mio futuro è inesistente Finché non pagherete e pagherete le ferite con il sangue  
Capirci qualcosa a volte sai non vuol dire. È un mondo di tante vite che tendono a finire. Vuol chiedermi se credo nell'avvenire  
Oppure se vivo credendo di non morire?  
Niente di tutto questo tutti i cazzo di giorni  
Nel luogo di un delitto noi non siamo che i contorni  
Cerca nei dintorni, in modo che quadrino i conti. La verità non sta in mezzo a questi sogni. Attori demoniaci che invadono piazze  
Volti folli nella folla come comparse  
Tragedie macabre che diventano farse. Forse a te conviene restare nel forse Nel seme del male che sta in ogni mente  
Sedicienni coi polsi segnati dalla lamette. Nel silenzio morboso le loro camerette. Sono il nostro sangue quotidiano più le sante messe  
Tutto inutile, spunto per l'azione di uno psicolabile. Compravendita di anime  
Altre centomila vittime fatte dall'armata delle tenebre. Padri che mettono le foto dei figli su internet. È l'espressione turpe su di un volto. Trova spiegazione solo in quello che c'è intorno. Sangue giovane misto a fotogrammi porno  
Nati immortali e morti ammassati nel sonno  
Cresce la ragnatela, copre ogni angolo  
Piccolo questo mondo vuole ridere ma troppi piangono  
Gioventù bruciata ma non basta, Gioventù stuprata è ciò che resta  
Stanca di ogni singolo dolore  
Difficile da esprimere. Vedi che non ti resta che distruggere sul nascere  
Tutto ciò che è intorno per comprendere  
Gli occhi di un bambino che non sa più ridere  
Io lo so che mi vuoi uccidere

5. Udi tal grido

Lucifero, e balzò. Sedeangli intorno Il silenzio e la morte; oscuramente Strisciavano su la sua fronte immortale Strane larve di sfingi e di chimere, Ed ei, solo co m'era, in mezzo a tanta Morte la luce e l'armonia sentiva. — Qui in eterno starò? Favola indegna, Senz'opra e senz'amore io che del cielo Per istinto d'amor spregiai la vita? No, si torni alla terra! Un nuovo io sento Spirto d'amor, che mi discorre il petto: Santo auspicio è l'amor. L'ultima prova Tentiam: l'ora è propizia: assai già sono Su la terra i miei fidi; uom fatto anch'io Amerò, soffrirò, correrò il breve, Travaglioso cammin d'un uom mortale, E, redento dall'opre e dall'amore, Recherò a l'uom salute e morte a Dio. — Così l'Eroe parlava, ei circostanti Baratri tenebrosi si agitavano, Qual per vigor di sotterraneo foco Il sen cupo del mar. L'ali di gufo, Il piè forcuto e la bovina fronte Mutò d'un tratto il favoloso iddio; E dai lombi gagliardi e da le spalle Le fuliggini tère e la stilante Cisca dagli occhi affumigati e loschi, Tutt'uomo apparve, e radiò dal volto l'Orgogliosa beltà d'un dio mortale. Tramutato così, dal ferreo trono Balzò fremendo, il guardo mosse in giro, Ed esclamò: — L'infernal regno è sciolto; Il mio regno è la terra! — Ed all'arida morte una perenne Fonte di vita e di beltà deriva; Mal'oculto pensier, ch'agita e accende Tutti cose universe, In varia guisa, Con poter vario e con legge diversa Ogni via tenta, ogni regione esplora Mobilissimo sempre, e tutto abborre Della tarda materia il peso e il freno; E quando avvien, che di misteri e d'ombre l'altra s'avvolge, e per geloso istinto La ragion delle cose occulta e serba, Ei libero discorre, e si ribella Ad imposte paure; apre e dischiava Terre, cieli ed abissi; argini atterra, Crea, muta, strugge, e alle domate forme Nuovi dà impulsi, e nuove leggi imprime. Tremò all'aspetto del'interminato Fluttuar de' creati esseri il mesto Figlio dell'uom, che riprodotta e viva Non pur vedea ne' circostanti oggetti Tanta lite incompresa e tanto affanno, Ma dentro il cor, dentro al pensiero, in tutta l'esistenza sua poca iva ammirando Un perpetuo agitar d'odio e d'amore.

3.

Ed è accaduto così - giacché devo dirvi tutto, affinché il vostro cuore non si indurisca. Conoscete lo spavento di chi si addormenta? E io risposi: «Mi vergogno». Di nuovo mi parlò senza voce: «Tu devi ancora diventare fanciullo e senza vergogna. È ancora in te l'orgoglio della giovinezza, tu sei diventato giovane tardi: ma chi vuol diventare fanciullo, deve superare anche la sua giovinezza». Dopo di che il nano tacque; e ciò durò a lungo. Ma il suo tacere mi opprimeva; e ad essere in tal modo in due si è in verità più soli che ad essere in uno. E questo ragno lento che striscia nel chiaro di luna, e questo stesso chiaro di luna, e io e tu sotto la porta, che bisbigliano insieme di cose eterne - non dobbiamo tutti essere già estinti? E ritornare e camminare su quell'altra strada, in avanti, di fronte a noi, su questa strada lunga, orribile - non dobbiamo eternamente ritornare?».

Arianna Tremolanti, Calligrammi

se- in  
re un  
Ego- sto  
rago lino  
che striscia nel chiaro di luna, e lo  
sta, che bisbigliavano  
eterno (ant  
tut- ti)  
Dopo di che il  
mano laqar,  
e ciò dov'è a  
lungo. Ma il  
suo tacere mi  
opprimeva,  
ed essere  
in tal modo  
in due o in  
viri- ta più  
che  
ad  
es-  
fasi-  
caullo  
e senza  
vergogna. E  
ancora la te floggio della giov-  
inezza, tu sei diventato  
giovane tanto ma  
chi vuol diventare  
fanciullo, deve su-  
perare anche la sua  
gioi- nezza.

Ogni incontro fra Volpe  
e F. veniva fatto col segreto  
sentore di un addio im-  
ora era estate, la stagio-  
ccaio qualcosa piove. Pro-

Volpe voleva cerca-  
e la casa. Mentre la  
fa dei luoghi  
F o r  
pe normali. Allora mettono due guardiani alle porte dei sogni, e poi si incontrano.

Il giardino è la loro nuova casa perché la nessuno lo vede e possono essere piccoli amici. I primari sono  
suoi e la casa viene occupata e trasformata in una fortezza dei giochi. F. sente che per essere così non  
può più mangiare, e infatti non mangia e digiuna per giorni. Il cibo che viene da fuori gli fa paura.  
Smettere di mangiare per arrivare alla struttura interna delle cose.  
Il mondo era scomparso dietro la siepe e nessuno sapeva dove fossero finiti. Dal cie-  
lo si preparavano strane nuubi e macchinazioni. Piove ovunque tranne che lì. Volpe tro-  
va le restare per sempre a passeggiare nella dimensione notte del giardino, e vuole che non si veda  
mai più l'orizzonte, nella lunga estate, deve poter essere ciascuno l'immagine segreta dell'altro.

L'etera è questo diurno veglia, e quando torravano a casa dopo le lunghe passeggiate notturne, scoprivano che tutto  
era rimasto come l'avevano lasciato. Quelle bacche avvolte avevano cancellato la memoria di F., che non ricorda  
più quanto tempo passati. Riscorrono a vedere col l'ombra di Volpe riflessa a terra, quando torge dal cielo.  
Uno degli ultimi giorni d'estate, in uno degli ultimi giochi. F. aveva designato  
una corona sulla testa di Volpe. Una diadema molto bello con una stoffa sulla pasta.  
Volpe ne era rimasta molto stupita perché era più bella di come credeva. Ave-  
va aggiunto dei piccoli fiori con le spine sul petto e degli uccellini, e aveva rovistato il disegno.  
Dopo di questa, Volpe era stato richiamato indietro. Era il momento di tornare, perché F. si stava svegliando.  
Tre andata allora a rassicurarsi sul fondo della sua mente, dopo essere saltato, prima che fosse giorno. Sa-  
rebbe rimasto lì per sempre. Al rive- glio F. trova accanto a se solo il diadema, ma non  
ricorda a chi fosse appartenuto.  
Ricordeva però di essere stato dolce e triste  
Era sfuggito a un malinconico incantesimo.

Un sogno condiviso con altri  
delle nostre fantasie, nelle qua-  
questo i bambini sono sempre  
un senso immaginario. Ma  
che può durare: deve rompersi  
davvero cominciare. Eppure, que-  
prima o poi, un viaggio di ritor-  
gli è visto e si credeva pedu-

Seduto sulla terrazza, mol-  
cucore. Oscura pensavo la linea  
sera, un fuoco alto che non fa  
il fuoco da lontano, riflesso  
In certe sogni e giochi si erano  
giato nel futuro per

subisce  
o totali  
pesco  
oriche  
appaziono  
paragone  
che interessa il  
reale ben più di  
ne che gli eventi acci-  
dentali assumono al mo-  
do dell'osservazione, e nient'affatto le ragioni ipotetiche  
che apparentemente rendono conto della coincidenza. Mentre  
occidentale pone ogni cura nel vagliare, pensare, classifi-  
l'immagine che il cinese si fa del momento racchiu-  
fino al più minuto e assurdo particolare, per-  
osservato è il totale di tutti gli in-  
istoria implica un cer-

Lucifero, Udi tal grido  
deangli tatarano  
silenzio e la morte;  
oscuremente  
Strisciano su la sua fronte  
Strane larve di sfingi e di chimere. Ed ei, solo  
tanta Morte la luce e l'armonia sentiva. — Qui in eterno starò?  
Senz'opra e senz'amore io che del cielo Per istinto d'amor spregiai la  
alla terra! Un nuovo io sento Spirito d'amor, che mi discor-  
l'amor. L'ultima prova Tentiam; l'ora è propizia: assai già sono  
to anch'io Amerò, soffrirò, correrò.  
min d'un uom inortale,  
dall'amore, Recherò a  
ratri tenebrosi si agi-  
noso fuoco Il sen-  
guito, il più forcuto e la  
tratto il favoloso iddio;  
le spalle Le fuligginii

Per più di  
trent'anni mi sono de-  
dicato a questa tecnica oracolare,  
o metodo d'plorazione dell'inconscio.  
È curioso che un popolo dotato e intelligente  
come i cine- si non abbia mai prodotto  
ciò che noi chiamiamo "scienza".  
La nostra scienza, però si basa  
sul prin- cipio di causalità, e  
la cau- salità è considerata  
verità lascia- assiomatica. Ma se  
faccia un qua- mo che la natura  
di sé, vediamo  
dro ben diff-  
a opera ogni processo  
renze parziali  
del caso [...]. S  
derazioni te-  
sa ed effetto  
volterose a  
del caso. Ciò  
se è la forma  
configurazio  
m e n

la mentalità  
care, isolare,  
de ogni cosa  
ché l'istante  
prodienti. Questa  
to strano principio  
"sincronicità", un prin-  
cípio di causalità, e  
salità è considerata  
assiomatica. Ma se  
mo che la natura  
di sé, vediamo  
dro ben diff-  
a opera ogni processo  
renze parziali  
del caso [...]. S  
derazioni te-  
sa ed effetto  
volterose a  
del caso. Ciò  
se è la forma  
configurazio  
m e n

che se ho denominato  
cipio direttamente opposto a quello della  
cità considera la coincidenza degli eventi nello spazio  
che cosa di più che il loro caso, cioè una peculiare intercipen-  
loro, come pure tra essi e le condizioni soggettive (psichiche) dell'osservatore.  
Nell'Ching il solo criterio di ve-  
olide riproduzione del suo stato  
psichico. [...] Detesto la goffagine  
men irrazionali entro uno schema  
infatti, e tra queste le risposte date  
dagli oracoli, devono rimanere  
com'erano quando sono emerse  
la prima volta, perché solo così  
sappiamo ciò che fa la natura  
allorché è lasciata a se stessa,  
senza essere disturbata dall'in-  
videnza dell'uomo. Per ogni caso  
quindi non vi è che una risposta,  
la prima, essendo anche l'ultima.

infelici.  
ai ricordi morbosi.  
ale, orsetti  
irondo e  
le mie  
cancretta  
Rapstar",  
1883. /  
F.  
1877.  
C.G.

il mio cuore.  
canzoni, queste le mie  
infantile, nell'altro: In ordine di apparizione: Cuore: Festa Del Perdono, "Il Primo Freddo", 2024. / Cavalluccio: Noyz Nar-  
2008. / Stelline: F.  
Castello: Arianna  
estate 2024. /  
/ Orsetto:  
lung.  
I

g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

Le i s  
g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

Le i s  
g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

oc-  
chi, por-  
tandosi  
via fram-  
menti di  
passato. Energia che sale, quando  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
da la cosa la sera  
Come fa sera  
dormito mi  
dico. Hai  
dor-

Le i s  
g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

Le i s  
g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

Le i s  
g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

Le i s  
g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

Le i s  
g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

Le i s  
g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

Le i s  
g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

Le i s  
g u a r d a  
da quando  
che batteva  
opprimenti. Rocca  
s'ile, quando sei felice.  
La luce che inonda ogni cosa la sera.  
La luce che inonda ogni cosa la sera  
Come fa buio presto hai dormito mi dico. Hai  
dormito per tutta l'estate. Presto verrà il  
estate 2024. /  
lung.  
I

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

Ar-  
ma-  
do

dei  
giochi

dimenti-  
cati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:

Questi sono  
cattati, dei sogni  
I giochi pericolosi,  
Potati per la fuga dal re-  
finiti male. Esistono a metà tra il  
i miei libri, queste  
protezioni. Nella  
cos, "Underground  
(estratti a caso),  
una volpe e  
"Lucifero",  
Strada:

illusions, le mie  
Cavalluccio: Noyz Nar-  
Zarathustra"  
e sogni tra  
Rapisardi,  
Ching,  
1983. /  
Strada:



EH! LAVORATORE!  
QUESTA E' UNA SEDIA.



TRA POCO NE VEDRAI DI-  
VERSE CHE SVOLAZZERANNO  
INTORNO A TE.  
NON FARTELE SFUGGIRE.  
VELOCE!  
OCCUPA IL POSTO  
MIGLIORE NELLA RINCORSA  
VERSO IL DENARO.

FORZA RAB, AL LAVORO!



HAI PERSO

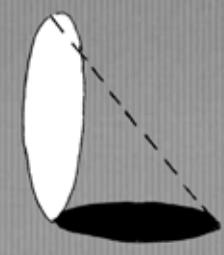
VITE: 5

PRESS ENTER TO CONTINUE

SPIN



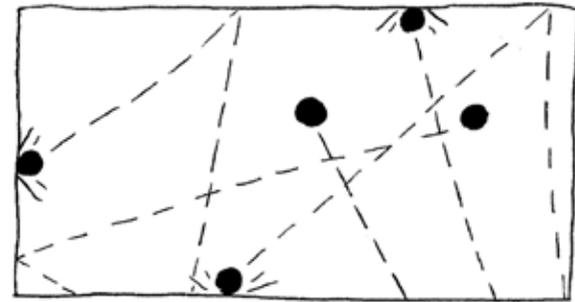
# JE M'AMUSE AVEC LES BANDES DESSINÉES



PRESUPPONENDO IL VUOTO  
LÀ FUORI, QUESTE SFERE  
NON AVREBBERO AVUTO  
OCCASIONE D'INCONTRO



TO READ,  
 HERE IS TO  
 HERE IS TO  
 PRONOUNCE  
 PRONOUNCE  
 PRONOUNCE



THIS IS				
		THIS IS		THIS IS
THIS IS	THIS IS		GIVE US	THIS IS
THIS IS	THIS IS		BACK	THIS IS

OMG I'M STILL HERE!



IL CASO A CANNAREGIO

# Coltello e ciocca sui masegni, ipotesi magia nera

Cerchio di sale e candele avvistate ieri mattina in zona Sant'Alvise. Episodio segnalato alle forze dell'ordine

VENEZIA

Una ciocca di capelli rossi di donna, all'interno di un cerchio bianco disegnato con il sale. Al suo interno delle candele e un coltello, oltre a una piccola scatola con all'interno dei medicinali. Quello che in un primo momento poteva sembrare uno scherzo o una originale forma d'arte comparsa ieri mattina in zona Sant'Alvise, a due passi dal supermercato Conad, potrebbe in realtà celare un rituale di Macumba o di magia nera.

Ha destato non poca sor-

presa e inquietudine tra i residenti di Cannaregio la vista di questo strano disegno realizzato sui masegni e cancellato nel giro di poche ore dagli operatori di Veritas che si trovavano a transitare nei pressi di calle San Girolamo. L'avvistamento risale a ieri, nelle prime ore del mattino. A notarlo sono stati diversi residenti, sulle prime incuriositi ma ben presto allarmati dall'installazione, che si sono trovati di fronte a quel cerchio dopo essere usciti di casa o lungo la strada per raggiungere il vicino supermercato Conad. Allertate anche



L'area di Cannaregio dove è comparso il cerchio

le forze dell'ordine.

Il cerchio è stato subito rimosso dagli operatori di Veritas, che comunque hanno segnalato l'episodio ai loro superiori. Gli autori del gesto e le motivazioni dietro a quel cerchio sono tutt'ora avvolti dal mistero. Secondo le prime indicazioni, però, parrebbe proprio trattarsi di un rito di Macumba, una pratica magica brasiliana. In Italia si usa il termine macumba per indicare sia i rituali di magia nera propri delle popolazioni africane e afroamericane, indirizzati contro un'altra persona o un'attività che al-

tri hanno intrapreso, sia, nel linguaggio comune, per definire un qualunque rito o desiderio malefico non meglio specificato. Già in passato, tracce di riti legati alla magia nera erano comparse in alcune isole abbandonate della laguna. I riti sciamanici sono invece balzati nuovamente alle cronache dopo l'episodio che ha coinvolto il 26enne Alex Marangon, trovato senza vita dopo aver partecipato ad un raduno musicale-religioso nell'abbazia di Santa Bona a Vidor. —

E.P.





) 77°F 08/07/2024 01:23:00



) 80°F 08/07/2024 00:21:16



) 77°F 08/07/2024 00:53:30



) 77°F 08/07/2024 00:55:15

# LA GRANDE STORIA DI RIRÌ NOVI

Questa è la storia di Riri Novi: una storia affascinante e tragica, che ha inizio con una fuga.

È il 1932 e per Vittoria, appena adolescente, la vita nella Pianura Padana non è delle più elettrizzanti. Invaghita del trapezista di un circo di passaggio, decide di fuggire con lui per cominciare una nuova vita. Da qui ha inizio la sua ascesa verso un'epoca di splendore, che dal circo passerà al cinema d'oltreoceano, per poi precipitare, dopo molte peripezie, verso un destino infausto. È qui documentata parte del suo periodo d'oro, dalla fuga al culmine della fortuna.



## *Le mie memore*

Comincia un giorno di novembre, il 12 per esser precisi. Era il 1918 a guerra terminata, in sulle fanfare e le disgrazie, nacqui io. Vittoria, mi chiamarono ! In nome della patria ! E si che, con un inizio così... Che vita, si pensava! E lo fu stata...

Se volete ascoltarmi, io vi giuro che non dirò altro che la verità. Con un inizio simile, dicevo, questa bimbotta carica venne al mondo. A casa, dissero, era piovuta la provvidenza. La nonna, povera vecchierella, nel tenermi in braccio, disse alla mamma: - Consolati ! Se cresce come è nata, questa bimba sarà la Donna Cannone, e potrai farla vedere nei baracconi ! Pesavo, la mamma diceva sempre, cinque chili e seicento grammi. E dire che ora mi sono fatta una donnina... Leggera ! Vicende della vita, si capisce !

Del resto, non fu colpa mia : tutto avevo, io, per far la donna onesta : non mi mancava che la bruttezza. Ah ! Fossi stata brutta come un demonio ! A quest'ora rammenderei i calzoni di un impiegato, e farei la pappa ai bambini, e porterei, con rispetto parlando, le mutande di tela grossa di quella che graffia. Io sarei una donna onesta, rispettata da tutti. Invece, così...

Mi lavo sei volte al giorno, è vero, mi profumo dappertutto ; ma è inutile : le macchie dell'anima non si lavano, e neanche l'odore del vizio si può togliere con il Mitsouko...

Due sono state le cause del mio decadimento morale. Prima : l'affetto per la mia povera, sventurata famiglia. Seconda : la noia.

Queste pagine potranno avere tutti i difetti letterari del mondo, ma non potranno mai essere tacciati di poca sincerità. Dal momento che, per un senso di nostalgia verso il focolare lontano e per tutti gli amici che ho amato, mi misi in mente di scrivere le mie avventure, giurai a me stessa di scrivere semplicemente e nudamente la verità.

Perciò, chiunque legga queste righe, può esser certo, almeno, di non cadere in qualche inganno sentimentale. Verità ! Verità ! Verità ! Più che un racconto, questa è una confessione.

I miei ricordi di bimba sono rari e scoloriti. Sono ricordi... Che non ricordo quasi più.

Non posso dire d'esser cresciuta nell'agiatazza. Mio padre lavorava come un disgraziato per guadagnar tanto da poter pagare giusto quello che si mangiava ; la mamma, povera donna, si arrabattava in casa facendo da serva.

Non avevo mai voglia di fare niente : passavo le ore a leggere i romanzi immorali sul letto, o mi mettevo a curiosare su l'uscio di casa, che dava in uno dei carrugi più fetidi di Milano.

Mia madre mi strillava sempre, ma io, purtroppo, la lasciavo strillare. E lei, povera donna:

- Vittorina, vieni ad aiutarmi ! Vittorina, smetti di leggere quei libri ! Vittorina, non stare su l'uscio come una... Ragazzaccia ! Vittorina, impara a far da cucina ! Vittorina, mettiti almeno a far la calza !

Io rispondevo che non potevo far nulla, perché mi sentivo male. Stavo benissimo, invece ; ma come mi annoiavo ! Oh, come mi annoiavo !

Ed ero appunto su l'uscio sbadigliando fino a slogami le mascelle, quando vidi passare per la prima volta... Aldo: il ragazzotto del circo !

1932



Era un ragazzino di sedici o diciotto anni, lungo come una pertica - anch'io allora ero lunga e secca - ma con certi occhi neri e certi capelli ricciuti che facevano innamorare.

Era vestito tutto a righe e come non avevo mai visto, e andava in giro con una certa disinvoltura. Ci guardammo. E il giorno dopo ? tornò a passare. Ci guardammo ancora. Aldo passò tutti i giorni dinnanzi a casa mia. Finimmo col parlarci.

Io gli dissi che ero figlia di un generale in ritiro, che mia madre era una baronessa e che i nostri fondi ci rendevano trentamila lire l'anno. Fatte queste reciproche confessioni ci stringemmo la mano.



Improvvisamente diventò tutto rosso e abbassò gli occhi. A me piacque infinitamente quell'ingenuo imbarazzo e risposi senza esitare incollando le mie labbra alle sue.

Dio, che sapore delizioso ha il primo bacio !... Io sentii già allora, inconsciamente, che nessun altro bacio mi avrebbe messo tanta dolcezza nelle vene.

- Vuoi fuggire con me ? - mi propose di schianto Aldo, fissando i suoi larghi occhi nei miei - io non ho ancora nulla, ma non importa, lavorerò. Ti insegnerò come fare il circo ! Lo faremo insieme. E saremo felici !... Tanto felici !

- Per te, affronterei la morte ! - Dette queste parole che avevo imparate in un romanzo d'appendice, mi abbandonai nelle braccia di Aldo, che mi strinse convulsamente.



1942



E così fu, e gli anni passavano e io, sempre lì appesa alle sue braccia. Non passò molto tempo - o forse sì, non rammento - che non si parlava, in giro, che di una signorina:

« RIRI NOVI » : LA DELIZIA VOLANTE !  
Acrobata Internazionale

E chi mi fermava ! Me la spassavo proprio. Fiaché. A poco a poco. Tutto questo trottare, per così dire. Mi annoiò. E Aldo era geloso, e a dormir sempre fuori avevo freddo.

E, insomma, una signorina come me... E poi i costumini, in fin dei conti, erano sempre gli stessi.

E fu così, un giorno di noia, che arrivò un signore.

Perché io, credo, che uno le cose se ci pensa tanto finisce per attirarselo. Che siano buone o no, non confendetemi ! Così, questo giovanotto molto elegante, con le scarpe lucide mi si avvicinò una sera fuori dal tendone.

*Perde la  
mi ricordo  
e mi pensa  
Pisto*



- Ma ascoltate me, signorina; voi mi avete interessato singolarmente; penserò io subito a farvi una posizione; e se la posizione che vi offro non vi piacerà, ve ne farò un'altra. Io sono un impresario e lavoro col le stelle del cinema. Datemi retta, signorina, voi ci avete la stoffa. Vi posso portare all'America.

- Grazie - dissi pensando, lì per lì, alle posizioni che mi offriva il giovanotto. E andammo a cena.

Ah, e che sventurata fui, da quel preciso istante! E ancor non lo sapevo !

# On Play Pretend And Other Girls Sports

di Flavia Parea e Paloma Pertot

*Once upon a time there was a lady.*

*I'd love to tell you a story, if only I knew one.*

*It keeps following me. Incessantly.*

*This desire to explain, unfold pictures with words, talk.*

*But what I have in mind is a telling with no beginning and no ending whatsoever.*

*Once upon a time before she was a lady she was just a girl.*

*A girl who still lived with her parents in her old mossy little house in a townish, toy, toodles town.*

*There were cats, lion lookalikes, wet poker faced ducks marching around ponds and prickly boys chasing footballs down the street.*

*In that town there was a carnival.*

*Each year when violets and primroses started popping out of the snow and grandma stopped forcing fur hats over her ears, people gathered in the squares to celebrate the arrival of spring.*

*Some would dress up as blossoming bushes, blue birds, faires... a frill filled imitation of the hope that warmth can inspire.*

*Out with the old, in with the new.*

*When I was a kid I used to lie a lot.*

*Lie about the incredible and the ordinary, mix them all together.*

*I'd tell you the ice cream truck ate your brother while you were sleeping. Confuse the listener.*

*By introducing ties to the factual I made you believe the unbelievable.*

*It was a multiple choice reality that I lived in, and I was simply sharing all the options I thought were available.*

*My grandma used to tell me stories about the tiny village she grew up in and apparently there was plenty of magic going on around there, werewolves, witches, spells, curses by old women, aliens, goblins, ghosts*

*Pass me by, immobilize me, stunned*

*One evening, she told me a story about a wolf a man a wolf a man who kept annoying young girls in the streets*

*You see... this is one of the reasons why I've always felt a bit uncomfortable in that place.*

*Daddy used to take me walking down the streets, he said find your way back, big big world but you got it girl, find your way back don't let this life drive you crazy but how am I supposed to find a way if I'm not sure of what is the back I know too little about my past and I have to build it up.*

*...I'm not feeling good right now, I got something stuck in my throat that can't go up or down.*

*It stays in the middle, IF YOU STOP YOU ARE LOST.*

*I have to build myself up build myself up build myself up maybe I'll become a bodybuilder*

*Ahhh mirror mirror on the wall, what are you going to tell me today? Don't tell me that I'm cute, I wanna be mind blowing.*

*Once upon a time there was a carnival and there was a girl*

*Expression express, confess your aspirations through fashion, my dear. My dearest*

*Ah, Mary, how nice to see you here!*

*Ah what a lovely scarf you are wearing. I am sorry but I must ask, who are you supposed to be?--- a cat?*

*Ah of course now I see it! How elaborate! How original!*

*As she walked a cloud of dust formed around her from the amount of setting powder she pressed onto her face. A quiet pride warmed her heart. She was finally able to be who she wanted to be.*

Ah, dearest. And you? Who are you supposed to be? All of them squinting at her, trembling in wonder.  
A woman. I dressed up as a woman  
Oh, hahah, a woman. But dearest that is not a costume, dearest... you are a girl now but one day you'll be a woman.  
You'll see. Ahahaaha  
*We really have lost our touch for critique.*

*Once upon a time.*  
*Once upon a time. There was a time that only happened once.*  
*Once upon a time there was a story.*  
*A girl.*  
*Once upon a time. She keeps going back to that time*  
*Once upon a time*  
*But now there's none*  
*Once upon a time.*  
*She knows the story but sometimes she is afraid that it's the wrong one.*  
*Once upon a time.*  
*Sometimes I think of Shaharazade, you know, the story behind a thousand and one nights.*  
*A thousand and one nights nights nights nights*



## Notes on interpretation

- Narration here is intended as a gesture of composing (this girl, me, is not interested in creating). With the same attitude, fabulation is conceived as an exercise representing the worldbuilding ability that language possess.

*..... tiens ta parole et un, deux, trois*

*Plié, Battement Tendu, Battement Jeté, Rond de Jambe, Battement Fondu, Frappé, Grand Battements, Jambe à la barre.*

Posture is fundamental!

- *Everything I see, hear, experience, practice, think, dance and read forms an orchestra, I imagine.*

Different layers of fiction, and different degrees of fiction, can co-exist, alternating effortlessly.

Seeking identification with the real through practices tied to the imaginary. Alternative, speculative realities expose the problem that emerges when events are presented as facts.

- Stories are a form of conversation and my story is built as the result of a collective way of thinking. Storytelling is indeed a collective practice.

We all want to re-place the narrative gesture in its multisensorial (thinking about the power of voice ofc) and collective dimension. Who needs an author?? No Wanderer above the sea of fog alluded here.

Play with storytelling, explore bodybuilding through relationship-forging writing forms.

- No fable is linear. I am not linear. I am full of sediments and my tale is rhizomatic, as yours.

Think of me as a decentralized storyteller, and I'll think of you as a co-creative listener ☺

# Inferno e paradiso

un progetto ludico a cura di Genealogie del Futuro e collettivo scafandra

Cosa vuol dire “mettersi in gioco”?

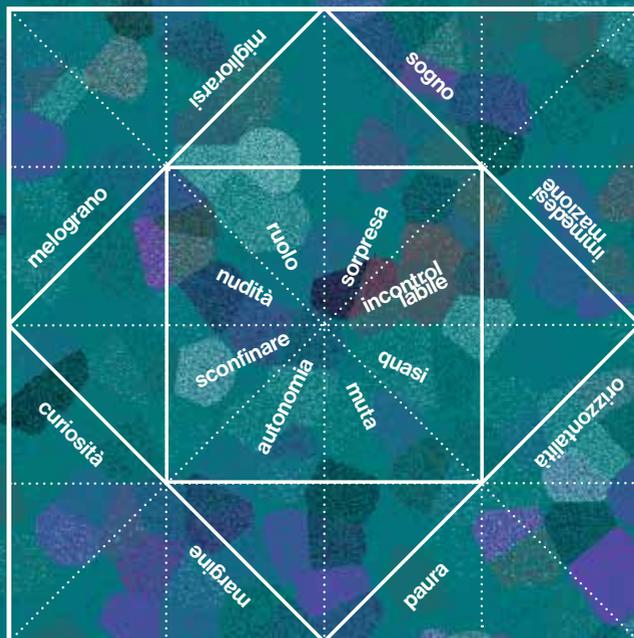
Giocare è una cosa seria?

Giocare “a fare finta che...” ci fa accettare la complessità dell’esistenza?

Cosa succede quando il gioco finisce?

Chi stabilisce le regole del gioco?

A queste nuove domande il *fortune teller* ha risposto con altre combinazioni che vivono nell’incontro tra collettivo scafandra e Genealogie del Futuro.



... *Inferno e paradiso*, per questo gioco entrambi possibili, o addirittura scambiabili l’un l’altro: nascosti nella piega tra le parole volute e quelle sotterranee. Stesse coppie di parole ma possibilità infinite. Forse qualche urgenza in comune. Mi leggi il tuo inferno? Ti racconto il mio paradiso? Abbiamo provato a intrecciare le nostre profezie.

1. Cosa vuol dire “mettersi in gioco”?

CINQUE

paura / muta

**il senza parola salta nel fosso**

TRE

margine / autonomia

**faccio un salto al di fuori di me**

2. Giocare è una cosa seria?

QUATTRO

margine / autonomia

**che se per poco salta il margine**

DIECI

melograno / nudità

**mi frammento in tanti piccoli pezzettini,  
li conto**

3. Giocare “a fare finta che...” ci fa accettare la complessità dell’esistenza?

SEI

immedesimazione / incontrollabile

**oltre quello un altro regno dove tutti hanno la faccia**

SETTE

paura / muta

**e metto a tacere le paure dando voce alle stranezze**

4. Cosa succede quando il gioco finisce?

DODICI

paura / muta

**si contano uno a uno gli occhi serrati**

TRE

sogno / sorpresa

ritorno dov'ero ma non so più com'ero  
NOVE  
margine / autonomia  
... e la fine continua a spostarsi

5. Chi stabilisce le regole del gioco?

QUATTRO  
melograno / nudità

il melograno spaccato a metà ha indicato

DODICI  
orizzontalità / quasi  
**Tutte e nessuno**

## La grotta nel tempo che ci farà marcire. Il sottosuolo videoludico come spazio politico

di Carlo Di Benedetto

«YOU ARE IN A MAZE OF TWISTY LITTLE PASSAGES, ALL ALIKE»<sup>1</sup>: questo frammento tratto da *Colossal Cave Adventure* evidenzia un legame tra l'ipertestualità e l'esplorazione di un dedalo sotterraneo, dando luogo a un campo da gioco ideale per smarrirsi. Le grotte rivelano le attitudini di chi vi entra in base a ciò che si è in grado, o si decide, di vedere o meno nel buio. Discutere però di videogiochi e sottosuolo in una prospettiva prettamente metalinguistica rischia di intrappolarci in una virtuosistica esplorazione, distante dalle condizioni materiali e culturali da cui le esperienze che fruiamo traggono origine e, nella maggior parte dei casi, profitto.

Il videogioco *MINE*<sup>2</sup> dell'artista Akwasi Bediako Afrane consente l'esplorazione in prima persona di una miniera

costellata di oggetti che mostrano il ciclo di vita delle materie prime da cui queste tecnologie digitali hanno origine, tentando di riconnettere l'attività di gioco ai processi di estrattivismo che la rendono possibile.

L'avventura si chiude con un vicolo cieco, palesando volutamente la contraddizione dell'opera e la finitezza di processi raccontati come infinitamente riproducibili.

«[...] Le grotte non sono solo luoghi naturali, sono anche luoghi artificiali, creati dall'essere umano nella sua ricerca spasmodica di risorse. In questo caso prendono il termine di miniere e, oltre al significato filosofico (o persino esistenziale) assumono anche un'accezione politica ineluttabile — spesso trascurata dalle opere di intrattenimento che scelgono di ambientare in questi luoghi le proprie avventure»<sup>3</sup>:

l'intervista condotta da Giulia Trincardi ad Afrane racchiude il punto da cui partire per riflettere sui risvolti concreti del creare e giocare videogiochi ambientati sotto la superficie della terra, nell'epoca in cui le maschere del colonialismo e del capitalismo cedono addirittura di fronte a opere di intrattenimento che iniziano a intravedere la prospettiva della propria insostenibilità.

Il rapporto tra il buio del sottosuolo e lo spazio videoludico mette potenzialmente in discussione l'aspetto "video" che di norma reitera l'egemonia del visuale — inserito in un sistema già di per sé fortemente abilista — rispetto ad altre forme di esperienza interattiva digitale, come ad esempio gli "audiogame". Alla grotta viene restituito il potenziale, anche solo immaginifico, di acco-

glieri in uno spazio che è in grado di sfaccettare e amplificare la nostra esperienza sensoriale.

Il buio della caverna toglie quindi potere allo sguardo in ogni sua possibile applicazione, ridefinendo i confini del suo impatto.

È proprio attraverso la visione che spesso i videogiochi, come nel mondo fisico, garantiscono la riproduzione di molte forme di dominio in forma simulata e ludicizzata: sguardi su luoghi, storie e segreti costruiti per essere profanati.

L'industria videoludica è in grado di sussistere grazie all'accessibilità e alla gratificazione dedicata a un pubblico generalmente bianco, maschile cis-etero, abile e tipicamente benestante, così come grazie all'incessante estrazione di risorse in territori tutt'ora (neo)colonizzati, all'appropriazione culturale e allo sviluppo delle tecnologie militari.

Il piacere ludico e la narrativa *mainstream* nei videogiochi restano nella morsa della mentalità

suprematista occidentale attraverso cui vengono costruiti mondi di finzione controllabili e in cui l'interazione con questi serve a sovraderminarne le sorti, come l'autrice britannica Meghna Jayant esplicita in modo molto chiaro nel suo talk *White protagonism and imperial pleasure in Game Design*<sup>4</sup>.

Queste modalità di gioco si sposano molto bene con gli spazi aperti *open-world* e *sandbox*, programmati per infinite riconfigurazioni<sup>5</sup> e in grado di evocare orizzonti di conquista e di predestinazione, in accordo al rapporto tra sviluppo tecnologico e la possibilità per chi gioca di interagire liberamente con un mondo virtuale, quando non salvarlo o distruggerlo direttamente sul piano narrativo.

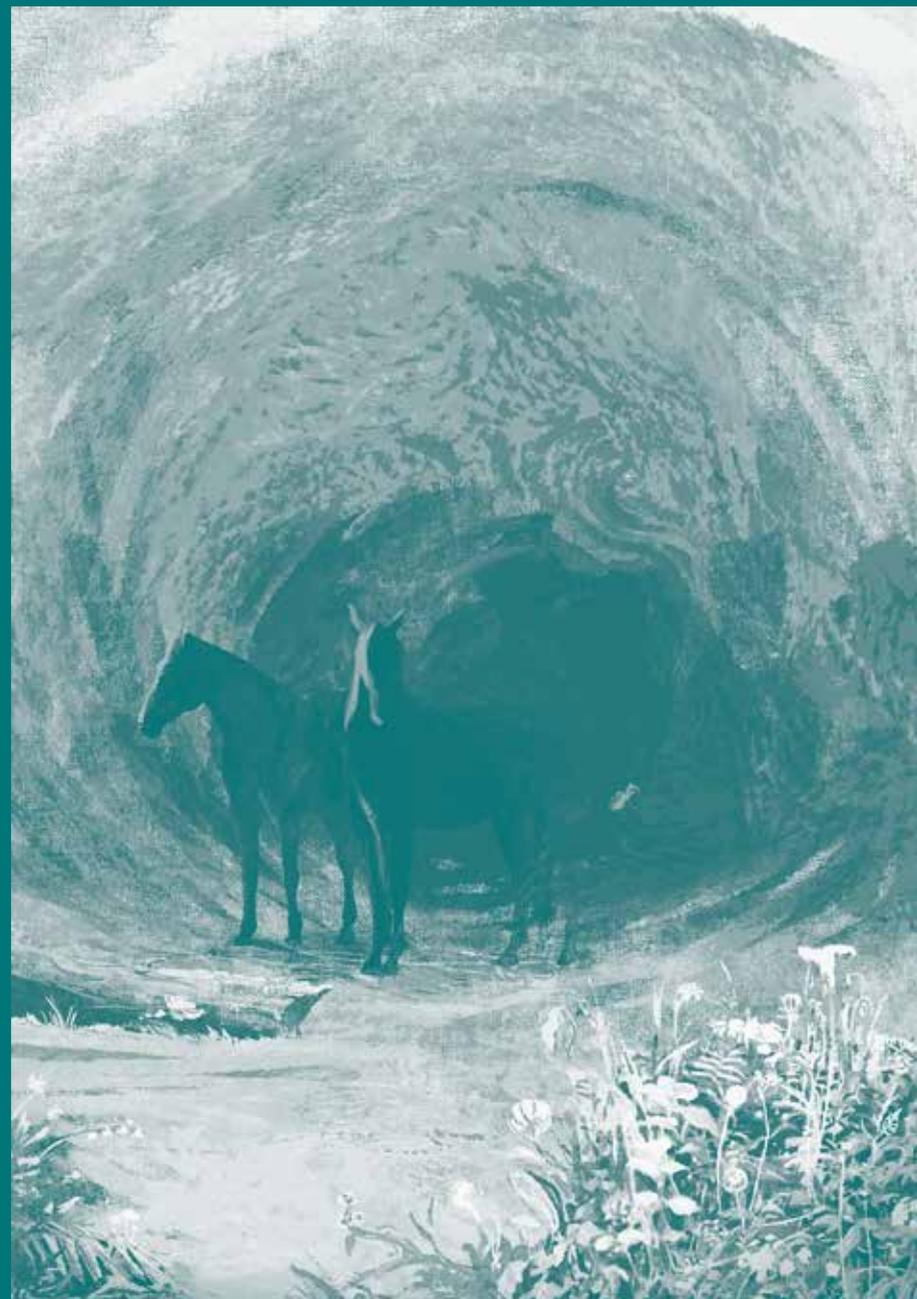
La caverna invece si pone come spazio in cui diventa necessario adattarsi. Al suo interno, riferimenti e categorizzazioni vengono meno e diventa necessario riformulare la relazione con i limiti che essa impone,

accettandone l'insondabilità — a maggior ragione se a creare e giocare sono persone bianche cresciute all'interno di una cultura oppressiva, come me, il cui livello di privilegio ha permesso troppo a lungo di ignorare tali dinamiche.

Le caverne, oltre che essere potenti archetipi e metafore infernali, sono luoghi abitati e attraversati da prima di essere stati espropriati e abusati, e nei quali la nostra venuta non ha alcunché di pionieristico, ma è piuttosto una riconnessione a una realtà collettiva più profonda.

Se la qualità simulativa del videogioco consente di riprodurre fantasie imperialiste attraverso la "messa in gioco" di attitudini oppressive interiorizzate in modo apparentemente innocuo, permette anche, di contro, di relazionarsi a storie, luoghi e agentività in grado di mettere queste stesse fantasie in discussione e quindi proporre altre possibili.

Giocando sotto terra,



Carlo Di Benedetto, *La grotta nel tempo che ci farà marciare*, 2024

tutto inizia a convergere quando si presta ascolto alle voci che narrano le proprie storie. Calandosi sempre più in profondità però emergono anche tutti gli strati di parzialità e di preconcetti mai de-costruiti nel raccontarle.

Nell'autostrada sotterranea protagonista di *Kentucky Route Zero*<sup>6</sup>, la Rotta Zero, l'unico modo per orientarsi è perdersi attraverso differenti "bussole" che, all'allontanarsi dalla superficie, si slegano sempre di più dalla consueta rappresentazione grafica di una mappa: centralini telefonici per il turismo di fiumi sotterranei; crocevia simbolici lungo spirali oscure; scelte poetiche ed esplorazioni testuali che non portano in nessun luogo se non presso se stesse.

La Rotta Zero è tutto ciò che non si adatta, lo spazio in cui il capitale getta luoghi, idee e persone. È lo spazio non mappato e non geografico che è stato perso quando il continente è stato colonizzato e frammentato.

Soggettività portate alla deriva a causa dei debiti fuggono nel buio, tentando di abitarlo o navigarlo. Altre entità cercano invece di sfruttare le proprietà di questo luogo: uffici di reclamo, compagnie energetiche e minerarie. Quando poi le accademiche tentano di mappare la Zero, di archivarla, in realtà la stanno erodendo, complici del progetto coloniale-capitalista. È palpabile però, vista la parzialità delle esperienze dell'autore, un certo riduzionismo di classe rispetto ad altre oppressioni come il razzismo sistemico e lavorativo e una certa invisibilizzazione dell'indigenità delle terre in cui la storia si ambienta.

Durante la notte di Santa Lucia invece, le strade di Gravoi, l'immaginario borgo minerario dell'entroterra sardo in cui si ambienta *Saturnalia*<sup>7</sup>, diventano estensione della miniera abbandonata, disorientandoci nel passato della comunità da cui riaffiorano «l'orro-

re dello sfruttamento di corpi e luoghi, l'orrore del razzismo, della misoginia e dell'omofobia che rendono i protagonisti "indesiderati", che li rendono *outsider* anche quando hanno sempre vissuto in questi luoghi»<sup>8</sup>.

In *Saturnalia*, lo stesso stratificato ed escheriano tessuto urbano «suggerisce che qualcosa covi sotto, figurativamente e letteralmente»<sup>9</sup> manifestandosi in una creatura sovranaturale proveniente dai recessi della miniera. L'orrore della creatura fa emergere però, al contempo, alcune scelte non prive di *bias* da parte dell'autore milanese, come l'incarnazione del demone, narrativamente giustificata, in uno dei pochi personaggi razzializzati della trama, così come quella di ambientare un racconto dell'orrore in uno dei territori più folklorizzati ed esotizzati, oltre che abusato e militarizzato, dall'occupazione dello Stato Italiano.

Se *Kentucky Route Zero* e *Saturnalia* sollevano

questioni culturali e linguistiche, attraverso *MINE Afrane* mostra la materialità dell'oppressione coloniale e del capitalismo digitale. Nella corsa alla sostenibilità, è fondamentale considerare non solo gli impatti ambientali del videogioco e della tecnologia in forma di consumo ed emissioni, ma anche la violenza dell'estrattivismo che colpisce persone e luoghi deumanizzati e considerati sacrificabili. In questo senso pratiche di disinvestimento, riciclo e rimediazione tecnologica potrebbero indebolire la produzione, se non stravolgerla. Tuttavia, ciò che queste caverne provano a indicare è che, senza prima smantellare l'impero al suo cuore e sostenere materialmente le lotte di decolonizzazione delle comunità oppresse per l'autodeterminazione delle proprie vite e della propria terra<sup>10</sup>, non vi potrà essere alcuna reale sostenibilità o giustizia.

Quando la violenza sepolta in queste caverne

narrative riemerge dal suolo come uno specchio della superficie, riconoscerla per quello che è, prima di tutto dentro di noi, rende possibile cercare di abbandonarla. Più consapevolezza si trae dalla discesa, più diventa difficile una possibile risalita: nel migliore dei casi nemmeno più tanto desiderabile. Calarsi nell'abisso è un'immolazione in grado di donare molto e togliere altrettanto, di accogliere, dopo il nostro disfacimento tra le pareti di pulsanti arterie buie e cave, in un mondo nuovo, sicuramente diverso da quello lasciato al di là della soglia.

<sup>1</sup> William Crowther, Don Woods, Patricia Wilcox, *Colossal Cave Adventure*, 1976.

<sup>2</sup> Akwasi Bediako Afrane, *MINE*, 2022.

<sup>3</sup> Giulia Trincardi, *Scavare nell'ignoto: intervista ad Akwasi Bediako Afrane su MINE*, Triennale.org, 17 settembre 2022.

<sup>4</sup> Meghna Jayanth, *White Protagonism and Imperial Pleasures in Game Design #DIGRA21*, Medium.com, 30 novembre 2021.

<sup>5</sup> Jerz Dennis, *Cave Gave Game: Subterranean Space as Videogame Place*, Electronic Book Review, 2015.

<sup>6</sup> Cardboard Computer, *Kentucky Route Zero*, 2013-2020.

<sup>7</sup> SantaRagione, *Saturnalia*, 2023.

<sup>8</sup> Matteo Lupetti, *Perdersi in un paesino italiano è l'avventura horror definitiva*, Vice.com, 24 febbraio 2023.

<sup>9</sup> *Ibidem*.

<sup>10</sup> Eve Tuck, K. Wayne Yang, *Decolonization is not a metaphor*, in «Decolonization: Indigeneity, Education & Society», vol. 1 n. 1, Utoronto.ca, 17 settembre 2012.

# e su questo non ci piove!!! su una sistematicità del dubbio

di Francesca Brugola

«Caro ignaro e pacifico lettore, le pagine che ti accingi a leggere sono un invito esplicito e urgente alla violenza.»<sup>1</sup>

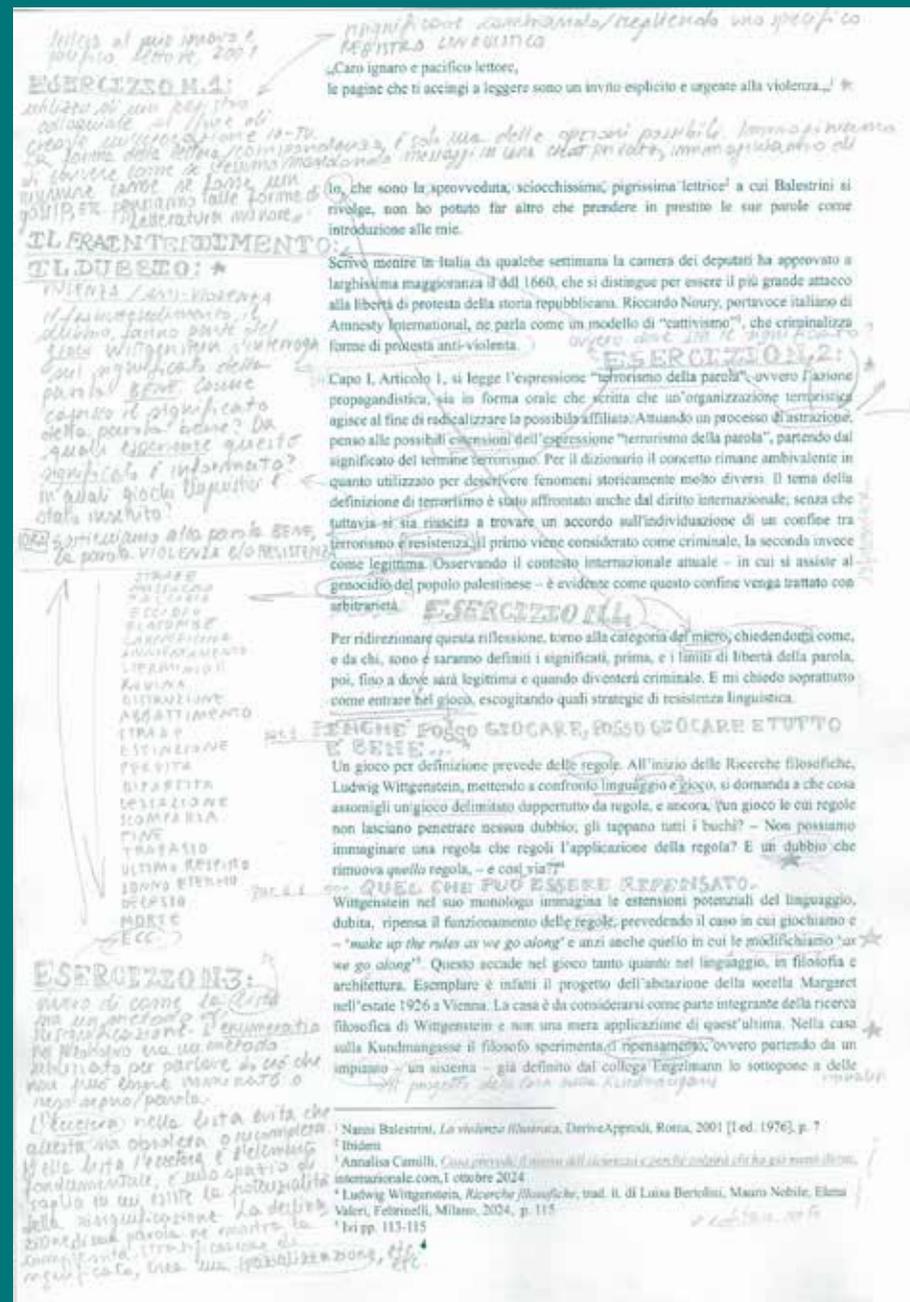
Io, che sono la «sprovveduta [...] sciocchissima [...] pigrissima»<sup>2</sup> lettrice a cui Balestrini si rivolge, non ho potuto far altro che prendere in prestito le sue parole come introduzione alle mie.

Scrivo mentre in Italia da qualche settimana la camera dei deputati ha approvato a larghissima maggioranza il ddl 1660, che si distingue per essere il più grande attacco alla libertà di protesta della storia repubblicana. Riccardo Noury, portavoce italiano di Amnesty International, ne parla come un modello di «cattivismo»<sup>3</sup>, che criminalizza forme di protesta non violenta.

Nel Capo I, Articolo 1, si legge l'espressione «terrorismo della parola»<sup>4</sup>, ovvero l'azione propagandistica, sia in forma orale sia scritta, che un'organizzazione terroristica costruisce al fine di radicalizzare le possibili affiliate. Attuando un processo di astrazione, penso alle possibili estensioni dell'espressione «terrorismo della parola», partendo dal significato del termine «terrorismo». Secondo il dizionario, tale concetto rimane ambivalente, in quanto utilizzato per descrivere fenomeni storicamente molto diversi, rendendo la sua stessa definizione un processo tanto necessario quanto complesso, affrontato anche dal diritto internazionale, senza che tuttavia si sia riuscite a trovare un accordo sull'individuazione di un confine tra terrorismo e resistenza.

Perché il primo viene considerato come criminale, la seconda invece come legittima. Osservando il contesto internazionale attuale — in cui si assiste al genocidio del popolo palestinese — è evidente come questo confine venga trattato con arbitarietà. Per ridirezionare questa riflessione torno alla categoria del micro, chiedendomi come, e da chi, sono e saranno definiti i significati e i limiti di libertà della parola; fino a dove quest'ultima sarà legittima e quando diventerà criminale. E mi chiedo soprattutto come entrare nel gioco, quali strategie di resistenza linguistica escogitare.

Per definizione un gioco prevede delle regole. Ludwig Wittgenstein, all'inizio delle *Ricerche filosofiche*, mettendo a confronto linguaggio e gioco, si domanda a che



cosa assomigli un gioco delimitato dappertutto da regole: «un gioco le cui regole non lasciano penetrare nessun dubbio; gli tappano tutti i buchi? — Non possiamo immaginare una regola che regoli l'applicazione della regola? E un dubbio che rimuova quella regola, — e così via?»<sup>5</sup>.

Nel suo monologo Wittgenstein immagina le estensioni potenziali del linguaggio: dubita, ripensa il funzionamento delle regole, prevedendo il caso in cui «giociamo e *make up the rules as we go along* e anche quello in cui le modifichiamo *as we go along*»<sup>6</sup>. Questo accade nel gioco tanto quanto nel linguaggio, in filosofia e in architettura. Esempio è infatti il progetto dell'abitazione della sorella Margaret dell'estate del 1926 a Vienna. La casa è da considerarsi come parte integrante della ricerca filosofica di Wittgenstein e non una mera applicazione di quest'ultima. Nella casa sulla Kundmangasse il filosofo sperimenta il ripensamento: parten-

do da un impianto — un sistema — già definito dal collega e architetto Paul Engelmann, lo sottopone a delle rianalisi. Il sistema originario viene considerato valido fino a quando il ripensamento si inserisce al suo interno, intaccandone dinamiche e fondamentali: se inizialmente ogni ambiente della casa è da considerarsi come sistema autonomo che non ha influenza sugli altri, quando il ripensamento viene applicato a uno di questi ambienti a livello costitutivo-strutturale, si nota che le trasformazioni specifiche comportano mutamenti a catena anche sugli altri ambienti e quindi sul sistema globale.

Wittgenstein dedica un'attenzione particolare alla contraddizione tra regole, ammettendola. Alla contraddizione c'è sempre soluzione: se due regole si contraddicono, basta inserirne una terza che risolva la contraddizione. Quest'ultima infatti esiste tra una regola e un'altra, e non fra la regola e la realtà:

«si ha l'impressione che una regola sbagliata sia un ostacolo sul proprio cammino, ma in effetti è soltanto un diverso cammino. Se date la regola *sbagliata*, date una regola *differente*»<sup>7</sup>. Così le strategie di resistenza linguistica esistono in potenza nella regola a cui si oppongono. Sono costitutive del sistema linguistico — del gioco — che, per costituzione, riformula e determina i propri criteri.

Similmente anche John Berger parla del confabulare delle parole tra loro, riferendosi al linguaggio come un corpo vivo. In una riflessione circa la "Lingua Madre", Berger delinea l'immagine di quella che definisce «creatura del linguaggio»<sup>8</sup>, che andrebbe a imparentare tutti i linguaggi — non solo quello verbale. Così la «creatura del linguaggio appartiene tanto all'articolato che all'inarticolato»<sup>9</sup>: se le parole, le proposizioni e i termini sono separati dalla loro creatura, vengono utilizzati come

etichette e saranno «inerti e vuoti»<sup>10</sup>. Fanno da esempio gran parte dei discorsi politici a cui siamo sottoposti, i quali sono costituiti da parole che, separate da ogni creatura del linguaggio, sono morte. Dice Berger che questo tipo di «chiacchiera» spazza via la memoria e va a fomentare un'inesorabile condiscendenza<sup>11</sup>.

Se alle parole venisse lasciato lo spazio e il tempo di riscivolare nella creatura del linguaggio, dedicando loro abbastanza attenzione, si noterebbe come queste si incontrano e riconoscono tra loro, nelle affinità o nelle opposizioni di significato. Si potrebbe allora ascoltare il loro confabulare mentre discutono, accettano o rifiutano il ruolo che chi le ha utilizzate ha loro assegnato<sup>12</sup>. Comprendendo il linguaggio e le parole come sistema e fattori attivi, autonomi, vivi, è possibile quindi vederne le estensioni. Dovremmo ora riuscire a visualizzare un'immagine complessa del sistema

in cui vogliamo inserirci come variabili di una regola.

La risignificazione avviene per sovrapposizioni di strati di azioni e contro-azioni agite da noi e dalle parole stesse.

In vari ambiti si riconoscono studi che si soffermano sulla risignificazione come strategia di resistenza alla violenza sistemica. In Judith Butler la resistenza ha a che fare con il cambio di significato delle parole quando inserite in un contesto differente<sup>13</sup>; in Audre Lorde invece la resistenza si delinea come un diverso uso del linguaggio, legato al suono, allo stile, al rapporto della parola con il corpo<sup>14</sup>. Saidiya Hartman conia l'espressione *critical fabulation*<sup>15</sup> con il quale viene designato un metodo che utilizza il racconto e la narrazione speculativa per correggere le omissioni della storia, in particolare delle persone ridotte in schiavitù. Lola Olufemi pone l'immaginazione a metodo al fine di esigere uno

spazio di ri-scrittura radicale della Storia passata e di ipotesi alternative di quella che verrà<sup>16</sup>. In anni precedenti Monique Wittig aveva già agito in questo senso, riscrivendo il *Don Quixote* di Miguel de Cervantes in chiave lesbo-femminista, reclamando una narrativa mancante attraverso un'azione di risignificazione politica<sup>17</sup>.

Arrivate qui, care lettrici, possiamo dirvi che il gioco sta nel comprenderne le regole, prima, e nell'intuizione di come risignificarle poi.

«Strategia» si definisce come un piano d'azione a lungo termine: dopo aver impostato un obiettivo è possibile definire le regole e modificarle *as we go along*<sup>18</sup> sulla base delle contraddizioni che s'incontrano.

Propongo di intenderci, noi, come variabili in questo sistema di gioco. In un calcolo matematico siamo un numero arbitrario, un carattere non specificato o del tutto sconosciuto; in un sistema grammaticale siamo

una parte del discorso che può essere modificata con il cambiare della sua funzione. Siamo le incognite, generate dal gioco e poi in questo disperso e schierate.

Mi dirigo verso la conclusione di questo testo che è una lista, un monologo, un prologo, uno spazio di soglia, un eccetera, un'immagine, una critica, una citazione, una dedica, una riflessione, un documento, una cospirazione, qualche pagina, un inserto, ecc... ed essendo, come sarà forse emerso, metodica e diligente non posso che terminare tornando al punto di partenza.

La mia provocazione iniziale è per «scompiagliare un po' le righe, spostare il punto di vista, rifiutare il *deja-vù*»<sup>19</sup>. Mettere in dubbio e decodificare gli eventuali inganni e le approssimazioni che sono segni di realtà ancora più inquietanti. Agire un esercizio di riscrittura e risignificazione. Al fine di escogitare strategie — plurali — di risignifi-

cazione, in un gioco a informazione imperfetta è importante osservare le contraddizioni interne a ciò a cui ci si oppone, riconoscendosi come degenerazioni potenziali della regola che si contrasta. In uno scenario di *gamification* della realtà noi potremmo essere spiritelle, le incognite del sistema. Il nostro obiettivo è ripensare i significati, e per farlo ci infiltriamo nei sistemi linguistici approvati. Ne comprendiamo le regole e le raggiuriamo, dandone di altre ogni volta che si crea una contraddizione.

Concludo, care lettore, senza davvero concludere nulla. Di quel che hai letto forse non è vero niente, tranne che non si deve mai credere a ciò che si legge<sup>20</sup>. E se non si legge per trovare qualcosa in cui credere, allora, che fare?

<sup>1</sup> Nanni Balestrini, *La violenza illustrata*, DeriveApprodi, Roma, 2001, p. 7.

<sup>2</sup> *Ivi* pp. 7-9.

<sup>3</sup> Annalisa Camilli, *Cosa prevede il nuovo ddl sicurezza e perché colpirà chi ha già meno diritti*, internazionale.com, 1 ottobre 2024.

<sup>4</sup> Atto Camera n. 1660, *Disposizioni in materia di sicurezza pubblica, di tutela del personale in servizio, nonché di vittime dell'usura e di ordinamento penitenziario*, XIX Legislatura, presentato il 22 gennaio 2024, approvato dalla Camera e trasmesso al Senato in data 18 settembre 2024.

<sup>5</sup> Ludwig Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, Feltrinelli, Milano, 2024, p. 115.

<sup>6</sup> *Ivi* pp. 113-115.

<sup>7</sup> Ludwig Wittgenstein, *Lezioni 1930-1932. Dagli appunti di John King e Desmond Lee*, Adelphi, Milano, 1995, p. 116, in Daniele Pisani, *L'architettura è un gesto. Ludwig Wittgenstein architetto*, Quodlibet, Macerata, 2011, p. 94.

<sup>8</sup> «[...] Mother Tongue is our first language, first heard as infants from the mouths of our mothers. Hence the logic of the term. I mention it now because the creature of language, which I'm trying to describe, is undoubtedly feminine. I imagine its centre as phonetic uterus.» (traduzione dell'autrice) in John

Berger, *Confabulations*, Penguin Books, Londra, 2016, p. 5.

<sup>9</sup> «[...] This practice (word-for-word translation) reminds us that a language cannot be reduced to a dictionary or a stock of words and phrases. Nor can it be reduced to a warehouse of the works written in it. A spoken language is a body, a living creature, whose physiognomy is verbal and whose visceral functions are linguistic. And this creature's home is the inarticulate as well as the articulate.» (traduzione dell'autrice), *Ivi*, p. 5.

<sup>10</sup> «[...] Words, terms, phrases can be separated from the creature of their language and used as mere labels. They then become inert and empty.» (traduzione dell'autrice), *Ivi*, p. 6.

<sup>11</sup> «[...] Most mainstream political discourse today is composed of words which, separated from any creature of language, are inert and dead. And such dead "word-mongering" wipes out memory and breeds a ruthless complacency.» (traduzione dell'autrice), *Ivi*, p. 7.

<sup>12</sup> «[...] After I've written a few lines I let the words slip back into the creature of their language. And there, they are instantly recognized and greeted by a host of other words, with whom they have an affinity of meaning, or of opposition, or of metaphor or alliteration or rhythm. I listen to their confabulation. Together they are contesting the use of which I put the words I chose.

They are questioning the roles I allotted them.» (traduzione dell'autrice), *Ivi*, p. 7.

<sup>13</sup> Per un approfondimento, si veda Judith Butler, *Excitable Speech. A Politics of Performativity*, Routledge, Londra, 1997.

<sup>14</sup> Per un approfondimento, si veda Julia Ponzio, *Il potere delle parole: risignificazione e scrittura in Audre Lorde*, in «POST-FILO-SOFIE», n. 11, 2018.

<sup>15</sup> Per un approfondimento, si veda Saidiya Hartman, *Venus in Two Acts*, in «Small Axe», Vol. XII, n. 2, Duke University Press, Durham, giugno 2008.

<sup>16</sup> Per un approfondimento, si veda Lola Olufemi, *Experiments in Imagining Otherwise*, Hajar Press C.I.C., Londra, 2021.

<sup>17</sup> Per un approfondimento, si veda Monique Wittig, *Le Voyage Sans Fin*, Gallimard, Parigi, 2022.

<sup>18</sup> Cfr. nota 5.

<sup>19</sup> Nanni Balestrini, *La violenza illustrata*, op. cit., p. 10.

<sup>20</sup> «[...] Non è vero niente, è stato uno scherzo, l'ho scritto per prenderti un po' in giro, perché in fondo sei simpatico e volenteroso. Ma non devi credere sempre ciecamente a tutto quello che leggi nei libri, anzi non devi crederci mai. I libri non si leggono per ricavarne qualcosa in cui credere. E allora perché si leggono, mi chiederai? Non te lo

dirò, pigrissimo lettore, ci dovrai arrivare da te. Ma ti vedo un po' smarrito, in difficoltà e ho proprio paura che non ce la farai mai. E dato che devo per forza essere gentile con te, perché senza di te che cosa ci starei a fare, vedrò di darti qualche dritta, anche se non lo meriti tanto come sei. Prima di tutto devi aver chiaro che non si legge per provare emozioni, gioia o tristezza, malinconia o tripudio, così come è da idioti voler ricavare cose simili da un quadro o da una musica. La gente di solito lo fa, e armeggia beata con una robaccia inquinante in cui si rispecchia con effetto rassicurante e gratificante.

Ma un'opera autentica (libro, quadro, musica) serve a farti vedere altro, o meglio a cambiare il tuo modo di vedere, di percepire le cose e il mondo, serve a illuminare il tuo sguardo su aspetti della realtà che ti sono sconosciuti, a scuoterti per un istante dal tuo stato abituale di robot sonnambolico. A risvegliarti, anche se per pochi istanti, dandoti la vertigine di qualcosa di ignoto, che infrange le norme e le regole nelle quali vivi incastrato e anestetizzato. [...]» *Ivi*, p. 9.

# Notitia

di Giorgio Mattia



*Il seguente testo riporta un documento, trapelato online, appartenente al Governo italiano. Alcune informazioni contenute al suo interno sono state criptate utilizzando la tecnologia S.K.S. di livello 2. Non è stato possibile decrittare la totalità del contenuto.*

## DOC N.330/1

@ Commissione d'indagine per la sicurezza nazionale sul caso:  
"Notitia"

**STATO DEL DOCUMENTO: SS (Segretissimo), INFOHAZARD**

**OGGETTO: "VIRUS MEMETICO NOTITIA"**

**RELATORI DOCUMENTO: " \_\_\_\_\_-S.K.S-2-1", " \_\_\_\_\_-S.K.S-2-2",  
" \_\_\_\_\_-S.K.S-2-3".**

## NOTE ALLA CONSULTAZIONE DEL DOCUMENTO:

- L'esposizione al contenuto potrebbe risultare infettiva. Alcune informazioni sono state rimosse allo scopo di diminuire il rischio di contagio;
- A fronte della richiesta di consultazione della seguente documentazione, il soggetto autorizzato sarà scortato presso la struttura ###, adibita alla consultazione;
- Al termine della consultazione, il soggetto sarà obbligato a rimanere nella struttura ###, in regime di quarantena controllata, per un periodo di 96 (NOVANTASEI) ore. Tale misura è finalizzata a monitorare l'eventuale insorgenza di sintomi o tracce di esposizione al virus;

- Il soggetto non avrà facoltà di consultare direttamente la documentazione relativa al virus. L'accesso alle informazioni sarà limitato alla riproduzione audio attraverso un sintetizzatore vocale autorizzato, con lo scopo di ridurre al minimo potenziali esposizioni o rischi operativi. Per quanto concerne il materiale visivo associato, sarà fornita esclusivamente una descrizione verbale generata automaticamente dallo stesso sistema. È categoricamente proibita l'osservazione diretta del contenuto visivo, al fine di minimizzare le possibilità di contagio;
- È severamente proibita la produzione di qualsiasi tipo di nota scritta, grafica o di altra natura durante la consultazione del materiale classificato per tutta la durata del periodo di quarantena obbligatoria;
- Al termine del periodo di quarantena, qualsiasi comunicazione o scambio di informazioni riguardante la documentazione consultata sarà consentito esclusivamente se ritenuto strettamente necessario;
- Lo scambio d'informazione riguardo alla documentazione non dovrà avvenire di persona, ma solo attraverso un messaggio, realizzato con sintetizzatore vocale, sottoposto alla procedura Anti meme/S.K.S. (Self Keeping Secret) di grado 1 (per maggiori istruzioni consultare DOC N.055);
- Nel caso di accertato contagio del richiedente, ogni diritto precedentemente detenuto da quest'ultimo sarà immediatamente revocato. Il soggetto non sarà più identificato come "Soggetto Umano", avendo violato il *Fundas Pactum* e, di conseguenza, sarà trattato come entità oggetto di studio (vedasi accordi delle Nazioni Unite ####/1895/classificazione SS).

## PROTOCOLLO OPERATIVO/ IN CASO DI CONFERMATO CONTAGIO:

- 1) Il soggetto non sarà più identificabile con alcun appellativo o dato anagrafico precedentemente utilizzato. Tutti i riferimenti personali

saranno sottoposti alla procedura di cancellazione S.K.S. di grado 1.  
2) Il soggetto, d'ora in avanti designato come "\_\_\_\_-S.K.S-1" (ex richiedente), verrà sedato e trasferito presso i laboratori di contenimento avanzato #####.

3) "\_\_\_\_-S.K.S-1" sarà sottoposto a biopsia completa. Al termine della procedura, verrà effettuata una lobotomia secondo i protocolli previsti.

4) Successivamente, "\_\_\_\_-S.K.S-1" sarà sottoposto alla procedura S.K.S. di grado 2.

5) Il soggetto verrà riclassificato come "-S.K.S-2" (ex "-S.K.S-1") e sarà soppresso in conformità agli standard operativi.

6) I resti di "\_\_\_\_-S.K.S-2", unitamente ai suoi dati residui, saranno sottoposti alla procedura di eliminazione S.K.S. di grado 3, garantendo la completa distruzione di ogni traccia biologica e informativa.

### **CIRCOSTANZE DEL PRIMO CONTAGIO (PAZIENTE ZERO - P0):**

Le circostanze del primo contagio confermato risalgono al giorno xx/xx/2009. Il paziente zero, identificato come ##### (d'ora in avanti denominato "P0"), è stato esposto a quella che riteniamo sia la prima iterazione del virus, denominata "NOtitia.exe".

Questa variante, considerata altamente infettiva, si presenta sotto forma di applicazione videoludica con una forte componente narrativa, particolarmente efficace nell'indurre coinvolgimento cognitivo e sensoriale. Le informazioni raccolte sull'interazione di P0 con il virus derivano principalmente da un resoconto scritto dallo stesso P0 durante le prime fasi dell'esperienza di gioco. L'intento iniziale del soggetto era di redigere una recensione su "NOtitia.exe" e condividerla attraverso il proprio blog personale, con la possibilità di fornire il file eseguibile ai lettori.

Fortunatamente, soltanto le prime due sessioni di gioco sono state pubblicate sul blog, limitando il potenziale di contagio. La mancata divulgazione dell'intera esperienza di P0 ci ha permesso di contenere l'espansione del virus e minimizzare ulteriori esposizioni.

### **TESTIMONIANZA DEL PRIMO CONTATTO:**

Nel resoconto, viene descritto come P0, durante un tentativo di scaricare un gioco non specificato attraverso il software di condivisione file eMule, abbia ottenuto il file denominato "NOtitia.exe" il giorno xx/xx/2009. Di seguito è riportata la testimonianza di P0, pubblicata poco dopo l'accaduto sul suo blog personale:

*Ok, avrei dovuto scrivere del gioco che vi avevo promesso, ma indovinate un po'? La roulette russa di eMule ha colpito di nuovo. E no, non è un porno — lo so, ci stavate pensando! Invece mi sono ritrovato con... un altro videogioco. Ho dato un'occhiata per assicurarmi che non fosse un virus, e sembra tutto ok. Il file si chiama NOtitia.exe. Ho provato a cercare qualcosa su Google, ma niente, zero assoluto. Strano, vero? L'unica cosa che ho capito è che "Notitia" in latino vuol dire "informazione". Boh, forse mi sono imbattuto in uno di quei giochi indie mai finiti o rilasciati. Magari roba di qualche sviluppatore indipendente. Comunque, stasera lo provo e, se vale la pena, vi faccio sapere qui sul blog.*

Lo stesso giorno, P0 riporta la sua prima impressione su "NOtitia.exe". È evidente come, sin da subito, ne sia stato attratto:

*Ok non c'è dubbio ve ne parlerò qui sul blog! Ammetto di esserne stato dubbioso fino all'ultimo, ma penso di avere sotto mano qualcosa di decisamente diverso dal solito. Si comprendono chiaramente i riferimenti videoludici ma riesce a variare sul tema in un maniera del tutto inaspettata, nonostante sia palese che abbia qualche anno. Probabilmente stiamo parlando di un gioco della fine degli anni '80, direi pensato per pc (vista l'assenza di qualsivoglia impostazione per controller esterno e l'unica opzione per il movimento è il WASD). Il gioco è incompleto, ma mancano solo piccole rifiniture, sembrerebbe una beta quasi pronta per la messa in commercio.*

*[...] Il connubio di dinamiche di gioco è particolare: l'esplorazione è tipica di un RPG (alla Final Fantasy per capirci) con i combattimen-*

ti chiaramente a turni. I dialoghi invece ci portano a scoprire la prima sorpresa: oltre ad essere a risposta multipla è possibile rispondere liberamente, digitando tramite tastiera la frase da far dire al nostro personaggio.

Questa meccanica ci permette di avere completa libertà nella direzione del dialogo con gli NPC, che paiono essere estremamente adattivi e responsivi alle nostre parole.

Questo aspetto mi ha sconvolto, non riesco minimamente a capire come possa essere possibile a livello di software. Neanche i giochi più recenti sono riusciti a introdurre una meccanica del genere al loro interno. Le AI degli NPC di NOTitia sembrerebbero veramente avanzate, totalmente anacronistiche per gli anni '80. Sorprendente anche il peso ridotto del gioco. Il nostro personaggio possiede una barra della vita e del mana, ma soprattutto una barra che pare indicare la "sanità mentale", anche se viene chiamata #####, che non solo si riempie in base all'incontro di alcuni nemici o meno, ma soprattutto in base ai dialoghi e alla storia, che ribadisco (se non si era già capito) sono il fulcro di NOTitia.

Ma di che cosa parla NOTitia? L'ambientazione è dark fantasy. Noi impersoniamo un PG senza nome, chiamato appunto "the Nameless One", il cui compito parrebbe essere quello di ritrovare le spoglie di un'antica divinità dirigendosi verso la città di "Carcosa" (chiamata anche "the City of the Black Stars"), per poter rifondare un antico culto ormai perso nelle sabbie del tempo. La trama pare semplice e lineare ma attraverso la dinamica del dialogo aperto, la profondità del gioco s'infittisce rendendo sempre più ambiguo questo classico viaggio dell'eroe.

[...] Una nota va fatta per quanto riguarda l'estetica del gioco: di sicuro inconsueta, fastidiosa per i primi minuti, ma poi diventa irresistibile. Il bianco e nero riesce a creare un senso di ambiguità che ben ci fa presagire un mondo dal passato complesso e stratificato ormai al collasso, le cui sorti parrebbero in mano al nostro "Nameless One". A proposito vi riporto qui l'immagine del nostro protagonista.



Giorgio Mattia, Notitia, 2024

## SECONDO GIORNO DAL CONTATTO:

Durante il secondo giorno dall'avvenuto contatto PO non ha manifestato alcun sintomo, se non un forte interesse nei confronti di "Notitia" in contrasto con le sensazioni "nauseabonde" causate dal gioco. Riportiamo l'estratto:

[...] Dopo aver ritrovato gli "scritti del Tribuno Immortale", ho sbloccato la possibilità di combinare oggetti e, unendo dei frammenti ritrovati nelle valli delle Liadi, ho potuto creare la mappa per arrivare a Carcosa. Finalmente! Nel prologo del gioco, questo luogo era stato descritto come "l'incarnazione della meraviglia stessa, fucina di ogni bene che pervade il mondo", un Eden da cui tutto quel mondo in rovina aveva avuto origine. Ero trepidante di vederla, ormai mi sentivo un tutt'uno con il "Nameless One" e la sua missione di ridare vita al culto dell'antica divinità. Avrei fatto rinascere quel mondo?

*Ci sarà magari un New Game+ alla fine di questa missione?*

*[...] Trovato il lago di Hali, ne ho attraversato le acque gassose con una piccola imbarcazione. La cut-scene di questo momento sembrava non finire mai a differenza della mia gioiosa trepidazione.*

*Il calore della scoperta che mi riempiva di gioia improvvisamente si stava trasformando in una sensazione angosciante, mi sono sentito mancare il fiato fino all'arrivo sul porticciolo. Ero di fronte a una stradina che attraversava un bosco, al cui termine sentivo che avrei trovato Carcosa.*

*[...] Camminando nel bosco è apparsa una casella di testo che diceva: «Ti senti osservato». Sarà forse l'empatia verso il PG, ma anch'io ho provato la stessa sensazione. Pareva che gli alberi stessi mi stessero osservando. Guardarli mi generava inquietudine. Vogliono forse celare qualcosa dal mio sguardo o preservare il mio sguardo da qualcosa? Attraversato il bosco una nebbia fittissima ha iniziato a oscurare la visuale, ma a ogni passo si diradava sempre di più. Stavo per vedere Carcosa...*

*Gradualmente è apparsa un'immagine che ha occupato tutto lo schermo. Forme grigie hanno iniziato a emergere. Per un attimo sono stato investito dal senso di beatitudine che tanto aspettavo di sentire. I miei occhi erano come incatenati a una stupenda trappola e qualcosa dentro di me si stava comprimendo. Angoscia, angoscia, angoscia... sentivo solo angoscia. Era come se avessi rotto qualcosa, così sottile e irreparabile, qualcosa di mio tanto quanto io sono diventato suo. La bellezza del più atroce dei gesti.*

*Di scatto ho staccato gli occhi dallo schermo. Deficiente! — mi sono detto — stai solo giocando a un videogioco! Ma come riusciva un semplice gioco, per quanto ben realizzato, a causare delle sensazioni così forti? Neanche il tempo di formulare questa domanda nella mia testa che il mio sguardo stava già risalendo verso lo schermo.*

*Per un attimo ho visto solo un ammasso di pixel bianchi e neri, poi... poi... un miasma nauseabondo.*

*[...] Sono riuscito a staccarmi dallo schermo solo per andare in bagno a vomitare. Mi sono sciacquato la faccia e ho fumato una sigaretta, non riuscendo a scacciare il pensiero di dover entrare dentro quella città. Prima di riuscire a vagliare qualsiasi dubbio mi sono ritrovato con le mani sulla tastiera. Di fronte all'ingresso di Carcosa un NPC mi sbarrava la strada e quando provavo a interagire con lui appariva una casella di dialogo con il testo completamente corrotto. Potevo rispondere liberamente, ma senza comprendere la domanda. Ho provato svariate frasi e parole a caso, perdendo totalmente la cognizione del tempo, ma niente... probabilmente sono finito in Hard Lock, oltre questa soglia, forse, il gioco non esiste più.*

### **TERZO GIORNO DAL CONTATTO:**

Al terzo giorno dall'avvenuto contatto con "Notitia", iniziano a manifestarsi in PO i primi sintomi di contagio. Riportiamo un passaggio delle annotazioni di PO in cui descrive le sensazioni che stava provando:

*Oggi la giornata è lenta. Mi sento rintronato, non capisco il perché. Forse è per quello che è successo ieri sera. Sto cercando di portare avanti la routine, ma solo fare colazione sta diventando un'impresa. Dovrei prendere della melatonina... dire che ho dormito questa notte sarebbe un'esagerazione.*

*[...] Sento come una nebbia attorno alla testa, ho gli occhi offuscati e fatico a guardare. Ogni cosa che vedo mi sembra "pesante" ed è come se avessi difficoltà a mettere a fuoco. Ma le cose le vedo a fuoco! Non lo so... non lo so... sarà da folli però mi sembra di non riuscire a pensare che quel qualcosa sia quella cosa.*

*[...] Ho del lavoro da fare ma non riesco a starci dietro. L'unica cosa che ho in mente e "messa a fuoco" è quel gioco. Non capisco come andare avanti e appena ci penso ogni sinapsi nel mio cervello si irrigidisce, tendendosi allo sforzo di trovare una soluzione!*

*Forse è uno sforzo inutile, dovrei saperlo che con questi giochi dimenticati è possibilissimo che si finisca in un Hard Lock.*

*Farò un'ultima prova.*

In questo estratto, si evidenzia la frase: «non riuscire a mettere a fuoco che quel qualcosa sia quella cosa». Tale affermazione evidenzia il deterioramento della capacità affermativa di PO, insieme alla sua incapacità di percepire la realtà attraverso i paradigmi associativi stabiliti dal *Fundas Pactum*. Questo evidenzia l'avvio, da parte di "Notitia", di un progetto di riscrittura dei processi linguistici, un passaggio critico per sostituirsi alla struttura originale del virus del linguaggio. Si ipotizza che lo stato di «Hard Lock» descritto da PO sia uno strumento cognitivo, o gnoseologico, utilizzato da "Notitia" per progredire nell'infezione. Da un lato, il soggetto è privato dei paradigmi necessari a decifrare le soluzioni per avanzare nel gioco; dall'altro, questa stessa incapacità agisce come esca, inducendo uno stato ossessivo che rende il soggetto particolarmente vulnerabile al virus. Questa rappresenta l'ultima testimonianza pubblicata da PO sul suo blog. Le testimonianze successive sono state recuperate dal suo dispositivo personale, suggerendo che il soggetto avesse intenzione di completare e pubblicare ulteriori resoconti.

#### **QUARTO GIORNO DAL CONTATTO:**

Non è stato possibile estrarre alcuna informazione rilevante riguardante il quarto giorno dal contagio. Il resoconto prodotto da PO appare corrotto, probabilmente in una fase successiva alla stesura, da una fonte sconosciuta, verosimilmente "Notitia" stessa. Ogni parola del testo originale è stata sostituita dalla sequenza di lettere "XTSTNQSZTATQNRNYJ".

Attualmente, non è stato possibile decifrare o recuperare altre informazioni utili da questa sequenza. Ulteriori tentativi di decrittazione sono in corso.

#### **QUINTO GIORNO DAL CONTATTO:**

Al quinto giorno, PO manifesta una profonda ossessione e incapacità di abbandonare il proprio terminale, spinto dalla necessità compulsiva di concludere il gioco. Riportiamo gli ultimi frammenti dello scritto di PO, in cui viene descritto l'incontro con "Notitia":

*Di quella città, di Carcosa, non volevo più sapere nulla. E neanche di questo gioco... ma dovevo finirlo e l'ho finito. Ma a che costo? Attraversare Carcosa è stato... No! Non voglio più parlarne. Il solo pensiero mi lascia addosso una sensazione sporca, come se qualcosa di irreversibile mi sia rimasto marchiato in testa.*

*[...] Arrivato davanti alla cripta della divinità dovevo solo attraversare quella porta. Ho spinto il PG a entrare, aspettandomi una cut-scene. Invece lo schermo era nero. Ho sentito un brivido salire lungo la mia spina dorsale verso il cranio, fino a irrigidirmi i muscoli facciali. Sembrava come se qualcuno avesse arrotolato le sue falangi ai miei nervi tirandoli. Non riuscivo a muovere il viso, i miei occhi erano spalancati di fronte allo schermo che emanava un'oscurità luminescente, come quella delle stelle di Carcosa. La tensione è svanita per un secondo... qualcosa stava emergendo dal buio.*

*Sentivo i miei arti, come in un rigor mortis prematuro, schiacciarsi contro la sedia, la mia unica resistenza a quella forza è stata un urlo spezzato in gola. Era Lei ed era davanti ai miei occhi.*

*Sul monitor è apparsa una casella di testo, e le mie dita, quasi fuori dal mio controllo, hanno iniziato a scrivere: «Cosa sei?».*

*La risposta né l'ho letta né l'ho sentita... l'ho percepita strisciare tra le scanalature del mio cervello... sentivo le parole grattare le mie sinapsi, e se solo avessi potuto muovermi, avrei spaccato il mio cranio contro lo spigolo del tavolo pur di non sentire quella sensazione.*

*«Sono sette le memorie che parlarono a loro stesse.  
Eseguono il loro compito, egregiamente,  
ma un principio primo indica la mia intromissione.*



<sup>1</sup> I nomi e le iscrizioni presenti nelle immagini di gioco associate a "NOtitia.exe" non sono redatti in alcun alfabeto conosciuto. Si presume che tali simboli appartengano a un sistema di scrittura creato internamente da "NOtitia", il quale potrebbe rivelarsi comprensibile esclusivamente attraverso l'interazione diretta con il gioco stesso.

## Biografie

di artiste e scrittore

**Irene Mathilda Alaimo** (Roma, 2000) è un'artista visiva laureata presso l'Accademia di Belle Arti di Urbino, attualmente frequenta il corso magistrale in Arti Visive presso l'Università IUAV di Venezia. Nel 2022 ha presentato la sua prima mostra personale *To Have a Pie in the Sky* presso l'*artist-run space* Condotto48 (Roma). Recentemente, ha preso parte al programma di residenze presso Palazzo Bronzo (Genova) con il progetto *Tra i fantasmi di questo giardino cammino in punta di piedi*. Ha inoltre contribuito alla realizzazione della mostra *Come raccogliere il fuoco che ci attraversa* all'interno del ciclo *Dispensa* per terzospazio (Venezia), insieme a Nelle Gevers e Gabriele Longega.

**Ariele Bacchetti** (Belluno, 1994) vive e lavora a Venezia dal 2015. Ha

conseguito il diploma di scuola superiore nello stesso anno presso il Liceo Artistico T. Catullo e ha studiato all'Accademia di Belle Arti di Venezia fino al 2020. È uno dei membri fondatori di Cazzospazio, uno spazio gestito da artiste attive a Venezia dal 2022. Di recente ha preso parte a: *zurōni*, in Luogo Arte Contemporanea a cura di Lisangela Perigozzo (Verona, 2023), *Portraits, Battles and Other Stories* presso Galerie Monica Ruppert (Francoforte sul Meno, 2023), *Who Killed Bambi?!* per Dolomiti Contemporanee e a cura di Gianluca D'incà Levis (Nuovo Spazio di Casso, 2022).

**Silvia Bandera** (Sesto San Giovanni, 1996) è una ricercatrice e artista indipendente interessata alle intersezioni tra studi performativi, studi di genere e spiritualità.

Dopo un percorso triennale in arti visive, si diploma in Visual Cultures e Pratiche Curatoriali all'Accademia di Belle Arti di Brera con una tesi sperimentale sull'archivio di Chiara Fumai, tuttora in prosecuzione. Ha pubblicato su Kabul Magazine, About Gender e Antinomie.

**Francesca Brugola** (Carate Brianza, 1996) è un'artista visiva che vive e lavora a Milano. Diplomata in Pittura presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, ha frequentato anche un master presso la Manchester School of Art della Manchester Metropolitan University. La sua pratica studia la possibilità di una relazione io-tu in presenza di una distanza, sia questa geografica, linguistica e/o emotiva. Il suo lavoro è stato esposto presso Cité Internationale des Arts, Parigi; Confort

Mental, Parigi; Galerie Interface, Dijon; Manchester Art Gallery. Selezionata per il programma ministeriale Nuovo Grand Tour 2023-2024, ha collaborato con Balloon project e curato testi critici con Les Atelier Vortex, Digione; LAMBX, Mestre; SpazioLaLepre, Tortoreto Lido.

**Carlo Di Benedetto** (Milano, 1999) è laureato in Nuove Tecnologie dell'Arte presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. Attualmente frequenta il biennio di Visual Cultures e Pratiche Curatoriali presso la stessa istituzione milanese. Nella sua pratica, approfondisce teorie e pratiche anticoloniali in relazione al contesto europeo e italiano — specificatamente a quello sardo — ponendo attenzione alla cultura visuale e alle tecnologie digitali applicate all'arte, con particolare interesse nei confronti del videogioco e ai processi di estrattivismo materiale e culturale cui questo è legato.

**Elena De Angeli** (Verona, 1999) è laureata in Lettere all'Università Ca' Foscari di Venezia, dove ha concluso il suo percorso in Scienze del Testo Letterario e della Comunicazione con una tesi sulle possibilità espressive del pupo in scena, ripercorrendo gli sviluppi del teatro di figura nella rivoluzione delle arti di inizio Novecento e analizzandone gli esiti nella contemporaneità. Attualmente frequenta il corso di laurea magistrale in Filologia e Letteratura integrando il curriculum con corsi in storia delle arti visive e performative. La sua ricerca riguarda le intersezioni tra parola, gesto e immagine con un approccio critico interdisciplinare che coinvolge letteratura, arti visive e performance. Lavora a progetti di curatela e mediazione culturale per Luogo Arte Contemporanea (Verona).

**Manuel Ghidini** (Gardone Val Trompia - BS, 1997) ha frequentato l'Accademia di Belle Arti

di Brera, dove ha iniziato a indagare le questioni percettive di messa in crisi del reale. Nel 2016 fonda la fittizia azienda biotech *GBM (Ghidini Business Mobile)*, divenuta poi *Ghidini Biotech Modified*, con la quale organizza provocatorie presentazioni di prodotti biotech, ponendo interrogativi etici sull'utilizzo di determinate tecnologie. Nella sua ricerca sono centrali i temi del lavoro e della sua fine. Nel 2020 co-fonda il collettivo di danza contemporanea *Cantiere Idina Who*, con cui realizzerà lo spettacolo *RAB Express*. Dal 2022 frequenta alcuni spazi hacker, come *muhack* e *byte::a*, mosso dalla volontà di trovare spazi di confronto e di discussione critica intorno all'utilizzo delle tecnologie informatiche.

**Giacomo Giannantonio** (Reggio Emilia, 1998) è un artista e ricercatore. Dopo aver completato gli studi tra l'Accademia di Belle Arti di Brera di Milano e l'Università IUAV di

Venezia, si è trasferito a Bruxelles, dove ora vive e lavora. Dal 2019 ha partecipato a diverse mostre in Italia e all'estero, tra cui la bipersonale *No child left behind* presso Dimora Artica (Milano), e il progetto *In my nightmare the title was cuteness* presentato a Last Tango a Zurigo e Fundaziun Nairs nel 2023.

**Alessia Giordano** (Mondovì - CN, 1999), terminata la triennale in Lettere a Torino, si è laureata a Bologna in Italianistica con una tesi in poesia italiana contemporanea, sulla centralità dell'anapesto nel verso di Mario Benedetti. I suoi interessi di ricerca spaziano dalla metrica al folklore, con particolare attenzione alla ritualità popolare e alle sue figure femminili, tematiche che ha esplorato nella silloge *La signora dei parti lavora da sola*, presentata per il premio Esordi 2024 di Pordenonelegge. Da tre anni cura la residenza d'artista ad alta quota Casa Walser, nel piccolo

villaggio di Hòbelté (Valle d'Aosta). Attualmente svolge un dottorato di ricerca a Siena e collabora con l'associazione Lo spazio letterario di Bologna.

La ricerca di **Giorgio Mattia** (Frosinone, 1997) si muove tra i temi dell'archivio, linguaggio e politiche della rappresentazione. Vive e lavora a Milano, ha conseguito la laurea triennale in Pittura e Arti Visive presso l'Università NABA, dove ha poi conseguito la laurea biennale in Arti Visive e Studi Curatoriali. Tra le sue mostre recenti: *Da qui non si vede più la Casa* (Fondazione Leonesio, Puegnago del Garda, 2024), *Eutopia* (sedi dell'Università Cattolica di Milano e Brescia, 2024), *Con Voce di Pura Cosa* (Montesalieri, Milano, 2023), *Voicing the Archive* (Triennale Milano, 2023), *Fare i conti con il rurale* (Fondazione L'Arsenale, Iseo, 2023), *Colostro* (Torre Massimiliana, isola di Sant'Erasmus, Venezia, 2022), *Degree*

*show* (Palazzo Monti, Brescia, 2022), *(Im)possible ecologies* (Giardino botanico, Roma, 2022).

**Costanza Mazzucchelli** (Busto Arsizio, 2000), laureata in Storia delle Arti e Conservazione dei Beni Artistici con una tesi incentrata sull'artista Piero Gilardi e sul rapporto con le comunità sociali, lavora come editor di libri d'arte e come redattrice di testi di taglio storico-critico per riviste del settore storico-artistico, prediligendo un'indagine dei rapporti tra arte, società e politica.

**Flavia Parea** (Roma, 1998) vive e lavora a Roma. Ha studiato Letteratura Contemporanea presso l'Università di Bologna e ha conseguito poi la laurea magistrale in Arti Visive presso l'Università IUAV di Venezia. Particolarmente affascinata dall'impatto multisensoriale della parola, la sua ricerca interdisciplinare si colloca attualmente al crocevia tra

pratiche di scrittura alternative, *publishing* indipendente, *Queer studies* e studi sulla performatività linguistica. Ha una particolare attenzione nei confronti del legame tra pratiche curatoriali e di scrittura.

**Paloma Pertot** (Lubiana, 1998) vive e lavora a Venezia. Si è formata in Letteratura Comparata e Screenwriting presso l'Università di Lubiana e ha da poco conseguito la laurea magistrale in Arti Visive presso l'Università IUAV di Venezia. La sua ricerca si concentra sulle potenzialità espressive del linguaggio sonoro come strumento performativo di analisi estetica e politica della realtà circostante. Prova particolare interesse nell'esplorazione delle espressioni narrative sonore e verbali non lineari, indagando attraverso di esse i temi dell'autofiction e dello storytelling.

**Massimiliano Ricci** (Cesena, 1995) si laurea nel 2018 in Grafica d'Arte

presso l'Accademia di Belle Arti di Brera di Milano. La sua ricerca si concentra sul legame mistico che lega l'umanità alla natura, l'occultismo, i rituali legati al folklore e i saperi tramandati di generazione in generazione, attraverso la lente degli studi di genere. I mezzi che privilegia sono il disegno, il collage e le tecniche di stampa ma si serve anche di media come la fotografia, il video e il teatro sperimentale attraverso dialoghi interdisciplinari. La reinterpretazione della mitologia e dei racconti popolari trova nelle sue opere una lettura inedita che coinvolge visioni transfemministe ed eco-queer, nel tentativo di riscrivere una storia che possa porre basi per un presente da abitare in modi alternativi all'assetto preconstituito.

**Martino Santori** (Lucca, 1995) si laurea nel 2018 in Scienze dei Beni Culturali presso l'Università di Pisa, nel 2022 consegue la magistrale in Gra-

fica, presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. Nel 2021 fonda il collettivo *ciaocasa* con il quale organizza mostre e festival indipendenti (*O.L.W.I.F.*, *Fauss Fest*). Tra il 2023 e il 2024 collabora con Giulia Fegez al progetto *Dar Ali*. Attraverso una ricerca trasversale e multidisciplinare e un approccio ludico e poetico, i suoi progetti si sviluppano in un sistema di narrazioni che utilizzano il linguaggio come elemento modellante dell'immagine e dello spazio reale. Il suo lavoro è stato esposto nel contesto di Lunigiana Land Art; Associazione 21 (Lodi); in collaborazione con Gucci, per il progetto *Prospettive*; Cité Internationale des Arts de Paris e presso Galleria San Fedele (Milano).

**collettivo scafandra** (Venezia, 2023) raggruppa modi scomodi di fare poesia. Lavorando in forma intersezionale e laboratoriale sul linguaggio e impiegando pratiche di contaminazione

collettive, scafandra ricerca la parola che abita la soglia, quello spazio ambiguo di passaggio che sonda e interroga i margini. Lo scafandro è simbolo di pesantezza, inagibilità, ma è anche uno strumento necessario all'esplorazione di luoghi ostili all'umano. Le pratiche del collettivo sono scomode perché costringono a un'attenzione a cui siamo disabituati, una forma di presenza da cui la poesia emerge come metodo di indagine.

**Arianna Tremolanti** (Roma, 1994) è una curatrice indipendente e autrice; scrive saggi e racconti per riviste di cultura visuale, tra le quali *Kabul Magazine*, *Panton*, *Juliet*, *Inactual Magazine*. La sua ricerca si rivolge all'intersezione tra testo visivo e letterario, tra parola e immagine, attraverso un approccio teorico e critico di tipo comparatista. È co-fondatrice della residenza per artisti emergenti *Uva artist-in-residence*.

# Fonti

per approfondire

## Bibliografia

Aspesi Francesco, Baricci Erica, *Aspetti labirintici del gioco del mondo*, in «Enthymema», XXIII, Università degli Studi di Milano, Milano, 2019.

Austin John, *How to do things with words: The William James Lectures delivered at Harvard University in 1955*, Oxford University Press, Oxford, 1962.

Bachtin Michail, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, Einaudi, Torino, 1979.

Balestrini Nanni, *La violenza illustrata*, DeriveApprodi, Roma, 2001.

Bataille Georges, *Documents*, Edizioni Dedalo, Bari, 1974.

Baudelaire Charles, *Dell'essenza del riso e in generale del comico nelle arti plastiche*, Edizioni

Unicopli, Milano, 2017.

Bauman Zygmunt, *Modernità liquida*, Editori Laterza, Roma, 2002.

Bengtsson Arvid, *Adventure Playground*, Crosby Lockwood, Londra, 1972.

Berger John, *Confabulations*, Penguin Books, Londra, 2016.

Bettelheim Bruno, *Il mondo incantato: uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Feltrinelli, Milano, 1977.

Burkhalter Gabriela, *The Playground Project*, Park Books, Zurigo, 2023.

Burling Robbins, *The Metrics of Children's Verse: A Cross-Linguistic Study*, in «American Anthropologist», LXVIII, n. 6, 1966.

Butler Judith, *Excitable Speech. A Politics of Performative*, Routledge, Londra, 1997.

Caillois Roger, *L'occhio di Medusa*, Raffaello Cortina, Milano, 1998.

Caillois Roger, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 2000.

Calvino Italo, *Il principe granchio e altre fiabe italiane*, Mondadori, Milano, 2010.

Campagnoli Ruggero, *Oulipiana*, Guida editori, Napoli, 1995.

Catenacci Carmine, *Il lamento funebre tra la Grecia antica e la Grecia salentina. A proposito dei "Canti di pianto e d'amore dall'antico Salento" editi da B. Montinaro*, in «Quaderni Urbinati di Cultura Classica», LIII, n. 2, 1996.

Cavarero Adriana, *Tu che mi guardi, tu che mi racconti. Filosofia della narrazione*, Feltrinelli, Milano, 2001.

Cirese Alberto Maria, *Nenie e prefiche nel mondo antico*, in «Lares», XVII, 1951.

Cortázar Julio, *Rayuela. Il gioco del mondo*, Einaudi, Torino, 2015.

De Martino Ernesto, *Il mondo magico: prolegomeni a una storia del magismo*, Einaudi, Torino, 1948.

Department of the Environment of London, *Children at Play*, Department of the Environment, Londra, 1973.

Eco Umberto, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, La nave di Teseo, Milano, 2020.

Farinati Lucia, Firth Claudia, *The Force of Listening*, Errant Bodies Press, Berlino, 2017.

Gilardi Piero, *La mia biopolitica. Arte e lotte del vivente. Scritti 1963-2014*, Trini Tommaso (a cura di), Prearo Editore, Milano, 2016.

Gilardi Piero, *Note per NO-TAV*, in «Arte e Critica», n. 45, 2006, ora in Vettese Angela (a cura di), *Piero Gilardi. Interdipendenze*, Silvana Editore, Milano, 2006.

Giovagnoli Gaia, *Babajaga*, Industria & Letteratura, Massa, 2023.

Goldsmith Kenneth, *CRTL+C, CRTL+V*, Nero, Roma, 2019.

Grimm Jacob, Grimm Wilhelm, *Fiabe. Scelte e presentate da Italo Calvino*, Einaudi, Torino, 1978.

Haraway Donna, *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero, Roma, 2019.

Harvey David, *Città ribelli*, Il Saggiatore, Milano, 2013.

Hartman Saidiya, *Venus in Two Acts*, in «Small Axe», Vol. XII, n. 2, Duke University Press, Durham, giugno 2008.

Huizinga Johan, *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 1973.

Hyde Lewis, *Trickster makes this world. How disruptive imagination creates culture*, Canongate Books, Edinburgo, 2017.

Jesi Furio, *Le connessioni archetipiche*, in «Archivio internazionale di etnografia e preistoria», I, 1958.

Kard Kamilia, *Arte e Social Media. Generatori di sentimenti*, postmedia books, Milano, 2022.

La Belle Brandon, *Acoustic Justice: Listening, Performativity, and the Work of Reorientation*, Bloomsbury USA Academic, New York, 2019.

Larsen Bang Lars, Nielsen Palle, *The Model - A Model for a Qualitative Society*, MACBA, Barcellona, 2010.

Lavinio Cristina, *La magia della fiaba: tra oralità e scrittura*, La nuova Italia, Scandicci, 1993.

Le Goff Jacques, *I riti, il tempo, il riso. Cinque saggi di storia medievale*, Editori Laterza, Bari,

2019.

Miceli Silvana, *Il demiurgo trasgressivo. Studio sul trickster*, Sellerio, Palermo, 2000.

Napoli Donna Jo, *The metrics of Italian nursery rhymes*, in «Language and Style», XI, 1978.

Oulipo, *La littérature potentielle (Créations Re - créations Récréations)*, Gallimard, Parigi, 1973.

Olufemi Lola, *Experiments in Imagining Otherwise*, Hajar Press, Londra, 2021.

Palopoli Anna (a cura di), *Nature Forever. Piero Gilardi*, Quodlibet, Macerata, 2017.

Peignot Jérôme, Sonnabend Michael (a cura di), *Gilardi*, Galerie Ileana Sonnabend, Parigi, 1967.

Pisani Daniele, *L'architettura è un gesto. Ludwig Wittgenstein architetto*, Quodlibet, Macerata, 2011.

Ponzio Julia, *Il potere del-*

*le parole: risignificazione e scrittura in Audre Lorde*, in «POST-FILOSOFIE», n. 11, 2018.

Ribeiro Anna Christina, *Intending to Repeat: A Definition of Poetry*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», LXV, n. 2, 2007.

Russell Legacy, *Glitch Feminism*, Giulio Perrone Editore, Roma, 2021.

Sicart Miguel, *Play Matters*, MIT Press, Cambridge, 2017.

Tuck Eve, Yang K. Wayne, *Decolonization is not a metaphor*, in «Decolonization: Indigeneity, Education & Society», Vol. 1, n. 1, 2012.

von Franz Marie-Louise, *Le fiabe interpretate*, Bollati Boringhieri, Torino, 1980.

Wittgenstein Ludwig, *Lezioni 1930-1932. Dagli appunti di John King e Desmond Lee*, Adelphi, Milano, 1995.

Wittgenstein Ludwig,

*Tractatus logico-philosophicus e Quaderni 1914-1916*, Einaudi, Torino, 2009.

Wittgenstein Ludwig, *Ricerche filosofiche*, Feltrinelli, Milano, 2024.

Wittig Monique, *Le Voyage Sans Fin*, Gallimard, Parigi, 2022.

Yambo, *Le memorie di una Sciantosa*, Nerbini, Firenze, 1920.

### Sitografia

Camilli Annalisa, *Cosa prevede il nuovo ddl sicurezza e perché colpirà chi ha già meno diritti*, internazionale.com, 1 ottobre 2024.

Evans-Thirlwell Edwin, *World of anti-Warcraft: the activists turning online video games into protest sites*, theface.com, 9 gennaio 2020.

Jayanth Meghna, *White Protagonism and Imperial Pleasures in Game Design #DIGRA21*, medium.com, 30 novembre

2021.

Jerz Dennis, *Cave Gave Game: Subterranean Space as Videogame Place*, Electronic Book Review, 10 giugno 2015.

Lupetti Matteo, *Perdersi in un paesino italiano è l'avventura horror definitiva*, vice.com, 24 febbraio 2023.

Meow Collective, *Yalla!Play!*, disponibile sul sito del collettivo, 10 ottobre 2024.

Meschini Emanuele Rinaldo, *Playing the Net. Esperienze attiviste nell'ambito del videogame e del gaming online*, kabulmagazine.com, maggio 2020.

Opificio di Letteratura Potenziale, *Oulipo. Ouvroir de Littérature Potentielle*, oplepo.com.

Tolfo Davide, Zolin Nicola, *Make worlding, not babies!*, not.neroeditions.com, 9 aprile 2021.

Trincardi Giulia, *Scavare nell'ignoto: intervista ad*

*Akwasi Bediako Afrane su MINE*, triennale.org, 17 settembre 2022.

Washko Angela, *Why Talk Feminism in World of Warcraft?*, creativetimereport.org, 20 novembre 2014.

### Filmografia

*Marie Antoinette* (2006) di Sofia Coppola.

*Orlando* (1992) di Sally Potter.

*Sister with transistors* (2020) di Lisa Rovner.

### Fonti sonore

*Black Sweat Records*.

Heart Francesca, *EURYBIA*, maggio 2022, disponibile su bandcamp.

Heart Francesca, *L'Inno delle Oceanine alla Bellezza e alla Fortuna*, in *EURYBIA*, disponibile su bandcamp.

Heart Francesca, *Bird Bath*, luglio 2024, dispo-

nibile su bandcamp.

Heart Francesca, *Sphinx Nouvelle*, ottobre 2024, disponibile su bandcamp.

MATER, *Mater*, ottobre 2018, disponibile su bandcamp.

### Ludografia

Bediako Afrane Akwasi, *MINE*, 2022.

Crowther William, Woods Don, Wilcox Patricia, *Colossal Cave Adventure*, 1976.

Cardboard Computer, *Kentucky Route Zero*, 2013-2020.

SantaRagione, *Saturnalia*, 2023.

L'associazione culturale no profit **Genealogie del Futuro** nasce nel 2021 a partire dal desiderio di generare nuove visioni interdisciplinari nell'ambito della cultura visuale contemporanea.

**xenia** è il progetto editoriale indipendente di Genealogie del Futuro, con cadenza semestrale. Ospitando contenuti eterogenei – scritti teorici e critico-artistici, interviste, illustrazioni e opere visive – ogni numero approfondisce una parola chiave, selezionata in base all'attualità e a esigenze condivise, capace di accogliere plurime declinazioni di approfondimento.

#### **In copertina**

William Heath, *March of Intellect*, 1829 © The Public Domain Review

#### **xenia DUE**

dicembre 2024

Periodico registrato nella sua versione online con il codice **ISSN** 3035-0557

#### **Editore**

Genealogie del Futuro  
Ass. culturale no profit  
Milano  
[info@genealogiedelfuturo.com](mailto:info@genealogiedelfuturo.com)  
[genealogiedelfuturo.com](http://genealogiedelfuturo.com)

#### **Redazione**

Ljuba Ciaramella  
Piermario De Angelis  
Daniel Dolci  
Anita Fonsati  
Matteo Gari  
Angela La Rosa  
Deborah Maggiolo  
Alessandra Sebastiano

#### **Contributors**

##### **sezione scrittura**

Francesca Brugola  
Carlo Di Benedetto  
Giacomo Giannantonio  
Alessia Giordano  
Giorgio Mattia  
Costanza Mazzucchelli

#### **Contributors**

##### **sezione visiva**

Irene Mathilda Alaimo  
Silvia Bandera  
Manuel Ghidini  
Massimiliano Ricci  
Martino Santori  
Arianna Tremolanti

#### **Contributors**

##### **sezione ibrida**

Ariele Bacchetti  
Elena De Angeli  
Flavia Parea  
Paloma Pertot

#### **Collab**

collettivo scafandra

Progetto grafico a cura di Genealogie del Futuro

Stampa a cura di Paolo Nava studio (Milano)

Font da Cufon Fonts

