

# cLAB.2021

## *Lupo e Contadino*

### Laboratorio di Gioco semi-serio per la trasformazione del Mondo

*“Tutti concentrati ad ammirare e produrre opere d’arte  
ci siamo dimenticati di esserlo”*

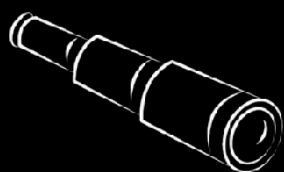
## INTRODUZIONE

### “LA CASELLA DI PARTENZA”

Stai per entrare nel **Grande Clic**, il Gioco ideato da Lupo e Contadino.

Il Grande Clic è un Grande Gioco **multi-livello in-divenire**.

Prima di sapere meglio di cosa si tratta,



**Fai una foto a quello che c’è in basso, attorno  
e sotto ai tuoi piedi?**

Sì, in basso; guarda in basso e scatta una foto con il tuo cellulare. Sì, proprio ora.

È un piccolo rito.

Tienila lì, se deciderai di iniziare a giocare con noi, sarà

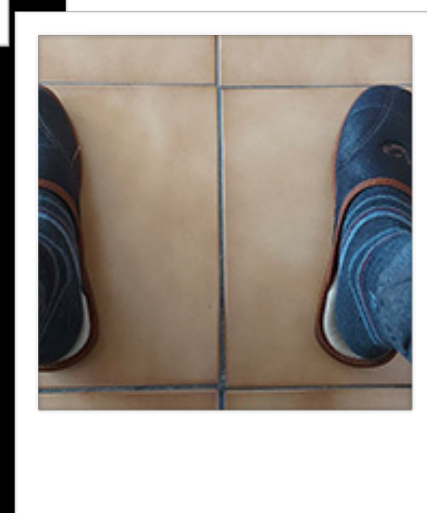
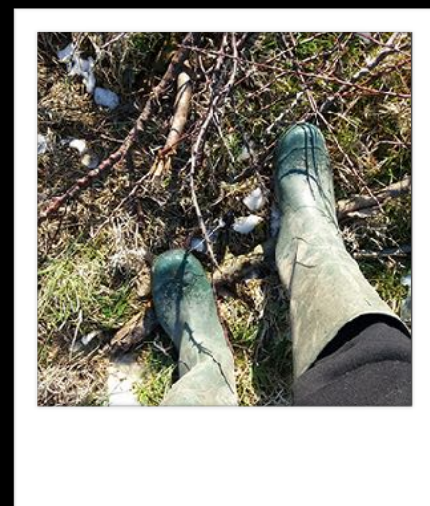
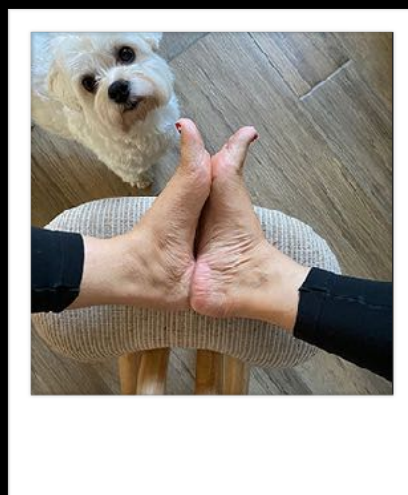
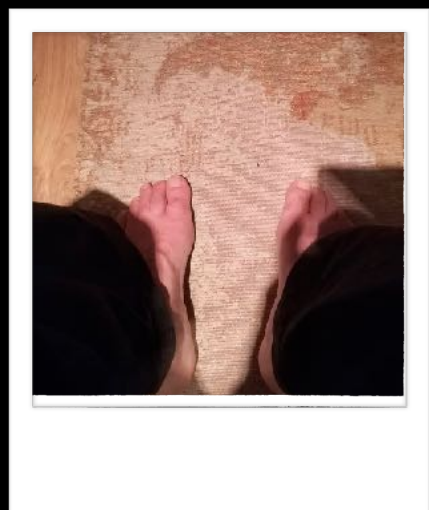
**la tua casella di partenza.**

(Scatta una foto. Una sola.

Sarà un principio di “low-fi tecnologico” che applicheremo spesso ai nostri giochi: la prima foto è quella che conta)

Ogni gioco che si rispetti ha la sua “casella di partenza” - più o meno dichiarata - ma sempre molto importante per sentire quali sono i confini del gioco.

*Questa è la mia casella di partenza*



Osservare **la casella di partenza**, sentire la Terra che c'è sotto i nostri piedi, è **un buon modo per radicare il gioco**, già da ora.

Italo Calvino scriveva che *“il libro è uno spazio in cui il lettore deve entrare. Girare, magari perdersi, ma ad un certo punto trovare un'uscita, la possibilità di aprirsi una strada per venirne fuori.”*

Noi ci siamo proprio accorti, dopo averlo scritto e riletto diverse volte, che il nostro primo di libro - *“Fuori dal Bosco | Racconto semi-immaginario del tempo futuro”* -, conteneva una serie di porte, di indizi

provenienti dai Saggi, di accessi segreti che ci hanno condotto proprio qui, proprio ora, in questo percorso parallelo al racconto. Proprio qui di fianco Adam il Contadino e Lupo stanno camminando la loro avventura fantastica per ogni lettore che la sta leggendo.

E noi condurremo la nostra esperienza di gioco e magari in qualche punto, come per magia, ci si potrà anche incontrare con alcuni pezzi del racconto, con alcuni dei mitici personaggi...

C'è un piccolo e interessante ramo editoriale occupato dai **“libri-gioco”**. Sono bellissimi, divertenti. A noi piacciono molto. La grande differenza fra questo che leggerai e un libro-gioco è che il libro-gioco nasce per esaurire la propria avventura interattiva in scelte predeterminate dallo scrittore all'interno del libro; qui invece l'interattività serve per continuare il gioco fuori dal libro, con gli altri giocatori, senza nessuna previsione e possibilità di “manipolazione” su quello che verrà fuori giocando - caratteristica che lo distingue profondamente anche da qualsiasi *videogioco*.

Sarà, appunto, **un'avventura tutta in divenire** che faremo insieme a chi vorrà giocare con noi.

Molti dei Giochi saranno proprio ispirati dalle conversazioni presenti nel libro. Averlo non è condizione necessaria per iniziare e continuare il gioco, però, ogni tanto, forse, daremo qualche riferimento e sarà utile tenerlo a portata di mano per sfogliarlo.



❁ **Se hai “Fuori dal Bosco”:**

aprilo ora a *pag.207*, da riga 16 in poi contando dal basso, c'è un messaggio per te.

❁ **Se non hai “Fuori dal Bosco”,**

e vuoi riceverlo, puoi farlo ora (fino ad esaurimento copie), **da qui.**

❁ **No grazie, non mi interessa. Io voglio solo giocare.**

**Continua** tranquillamente la lettura...

*“Giocare con qualcosa significa darsi all’oggetto con il quale si gioca; il giocatore investe in libido nella cosa in cui gioca. Ne risulta che con il gioco avviene un’azione che risveglia la vita [...] Giocare significa gettare un ponte tra la fantasia e la realtà per mezzo dell’efficacia magica della propria libido...”*

*Tratto da: “Il Simbolismo dei Giochi”*

**Andiamo avanti**—————>  
**Che cos’è il Laboratorio di Gioco?**

Uno dei film italiani più popolari degli ultimi decenni è “La Vita è Bella” di Roberto Benigni.

Si racconta la storia di una famiglia di ebrei internati in un campo di concentramento nazista durante la Seconda Guerra Mondiale. Per evitare in tutti i modi l’incontro con i terribili carcerieri, il padre cerca di convincere il bambino di trovarsi in una specie di enorme *Nascondino*, inventando tutta una serie di regole e istruzioni

del gioco. Costruisce così una grande finzione, un inganno a fin di bene, dove il gioco diventa via di sopportazione, di resistenza nei confronti di una realtà terribile, addirittura di costruzione di una realtà “altra”, “finta”, anche ingenua, ma che poi diverrà salvifica per il bambino.

È questa la metafora, la funzione del Gioco?

Questa idea del “facciamo che ero” portata da Benigni all’estremo retorico è, forse, anche in condizioni meno complicate, l’idea più diffusa ed “usata” del giocare: “passatempo”, qualcosa che permetta di allentare la tensione, una forma di fuga dalla realtà difficile, di divagazione dall’ordinario.

Comunque, in termini più banali, un diversivo alla noia del quotidiano.

Il tentativo che vogliamo percorrere in questo spazio di azione è un po’ diverso:

guardare al Gioco non come realtà parallela, confinata negli spazi (anche di tempo) spesso angusti in cui si svolge l’esperienza, ma come strumento per attraversare **meglio** la realtà, per leggerla, per conoscere, pensare ed usare a nostro favore narrativo le non-linearità di cui sono pieni i racconti del mondo.

D’altra parte, a pensarci e ad osservare bene le cose e i fatti, la logica lineare sembra un’invenzione umana mooolto più lontana dalla realtà, del gioco.

Qui c’è il primo accostamento che tentiamo, non scontato: mettere di fianco, vicini, **il Gioco e la Creatività.**

Proviamo a definire le cose un po’ meglio. Si fa sempre così negli esercizi di libertà.

## **La creatività.**

Oltre ad essere una parola sicuramente abusata, noi la intendiamo come un ponte, un ascensore, una scalinata, utile a collegare cose a prima vista molto distanti fra loro.

La creatività, quindi, da questo punto di vista è molto vicina all'arte. O meglio, lo sarebbe, se non che, da un po' di tempo a questa parte, è stata messa dentro ad una **scatola**, al servizio completo della razionalità. I creativi completamente al servizio dell'industria.

La razionalità ha un problema, la creatività lo deve risolvere.

Qui c'è una questione che segnaliamo: il processo "naturale" - che parolone - sarebbe secondo noi al contrario!

La creatività "crea" il problema, cerca, indica le domande, la razionalità poi aiuta a risolverlo, a trovare le risposte.

Il punto non è dove vanno a finire le risposte, il problema è dove sono indirizzate le domande.

Perché altrimenti la razionalità continua a trovare tutti i problemi dentro la sua **scatoletta** per poterla conoscere alla perfezione. Fin quando, forse per errore, un problema non buca una parete di cartone...

## **Il Gioco.**

Riguardo al "gioco", la definizione migliore che si può dare senza dover scrivere un lungo e serio trattato, è forse quella più lontana da ciò che si pensa, come suggerisce in un lampo di genio Giuseppe Dossena, grande teorico del Gioco e del Giocare.

L'ultima definizione del dizionario Treccani, in ordine di "importanza" è infatti:

*“Movimento che un pezzo meccanico, un elemento di un congegno, o di più organi collegati insieme, compie all'interno o a contatto di altri elementi: il g. dello stantuffo, il g. di una chiave nella serratura, il g. degli ingranaggi”.*

Lo spazio fra gli ingranaggi,

•

il granello di sabbia .

Dunque:

**La creatività è una forza trasformatrice?**

**È davvero possibile re-immaginare il mondo come un grande Gioco?**

## **INDIZI**

*(Li definiamo “indizi” e non “capitoli”, o “sezioni”, o qualsiasi altra cosa di chiuso, perché saranno tutti giochi aperti, soprattutto in divenire, con un alto fattore di imprevedibilità. Che verranno amplificati, corretti, modificati, dagli scambi fra e con i giocatori)*

**UNO** | Collage e Puzzle - Informazione e Social Network. Come deframmentare il mondo, smontare algoritmi e costruire la propria visione creativa delle cose

**DUE** | Detournement e Sogni - Tentativi di lettura, amplificazione e di gioco nella non-linearità. Come giocare con le Architetture del Sogno per aprire breccie negli spazi grigi del proprio mondo.

**TRE** | L'infanzia e il mito - Costruire la propria mito-grafia e giocattolo-grafia personale. Idoli, confini, indizi.

**QUATTRO** | Il tempo nello spazio - Come Passato e Futuro entrano dentro le cose che ci circondano. Come attraversare e ripensare uno spazio creativo. L'organizzazione del tempo come griglia statica o come flusso dinamico.

**CINQUE** | Tecniche di Spaesamento - Deriva, traiettorie e fotografia. Strumenti per ampliare la propria Cartografia dell'Immaginario. Anche in digitale.

**SEI** | Dove lo mettiamo? La disposizione delle cose nello spazio bidimensionale del foglio e la scoperta di sé - La teoria della matrice Watchword come esperienza giocosa di spazio-tempo.

**SETTE** | L'antico e il futuro - Il disegno antico, l'idea dello sfondo e del particolare. Giocare con i colori.

**OTTO** | Di segni e Di sogni - Drawing & Dreaming: Sogni e Creatività. Altre idee e possibilità con i racconti del mondo.

**NOVE** | Le Fiabe come strumento di ricerca della grandezza delle domande.

**DIECI** | La musica come strumento di costruzione dell'orizzonte dell'immaginazione - Il suono dei luoghi e i Collage sonori

**UNDICI** | Il Tempo Sacro - La leggenda aurea e la tecnica delle 12 notti per pensare al futuro

**Spieghiamo meglio come funziona**

&

**Ogni mese, circa**

proponiamo un'esperienza di Gioco, con istruzioni dettagliate, ricche di teoria d'innescò e una serie approfondimenti



multimediali, esperienze interattive, pratiche; riferimenti che spiegano e raccontano i fondamenti dell'idea del Gioco.

Insieme al **gruppo di gioco e di ricerca**, approfondiamo poi le possibilità, le deviazioni fertili, i riferimenti, soprattutto pratichiamo insieme.

**Mettiamo anche in contatto fra di loro i giocatori, attraverso il gioco.**

Il gioco e la creatività visti e vissuti come strumenti potenti per pensare il divenire del mondo, per allenare la visione d'insieme e intuire le possibilità, i diversi livelli di lettura della realtà.

Gli esercizi come tentativo visionario, indizio per sbirciare nella serratura dell'Utopia.

Amplificare Sogni, Fiabe, Giochi e Storie Antiche, Ricordi belli d'infanzia, modi per pensare e mettere insieme cose lontane.

Leggerezze

per leggere, pensare e provare a re-immaginare il mondo di nuovo.

**Corso di salti verso una sintesi creativa di ciò che succede.**

**cLab** come tentativo di **resistenza immaginale** all'aridità del racconto del mondo, in cui le amplificazioni dei singoli possano servire a tracciare una mappa di orientamento per il gruppo.

Tutti i giochi che proporremo saranno semplici e potenti, tutti con l'intento magico del "facciamo che io ero...".

Lasciarsi giocare dal gioco.

## Come fare per entrare nel CLab.2021?

Per entrare nel **cLAB.2021** di Lupo e Contadino ti basterà solo associarti a “Lupo ETS”, l’associazione culturale di Lupo e Contadino.

Il contributo per il tesseramento annuale è di *12 euro*.

Con l’iscrizione annuale avrai:

- **La Guida al Gioco UNO:** alla tua mail arriverà il **pdf interattivo** con le istruzioni, la mappa del Centro di Resistenza Immaginale di Lupo e Contadino.
- L’accesso al **Gruppo Segreto Facebook di Lupo e Contadino cLAB.2021**, in cui potrai interagire con gli altri Giocatori sugli sviluppi e i significati del Gioco. All’interno del gruppo vengono inseriti approfondimenti ai Giochi; Giochi EXTRA; amplificazioni al “Grande Clic”, la trasmissione in diretta ogni giovedì alle 22 sui canali-web di Lupo e Contadino . L’intento è quello di creare un Laboratorio collettivo di pratiche e di idee.
- Potrai decidere sempre liberamente quale altro gioco seguire. Comunque **il contributo associativo per sostenere il lavoro dietro ad ogni singolo Gioco sarà per tutto l’anno sempre: 12 euro per ogni gioco a cui vorrai partecipare.**
- Il **Giornale di Bordo** mensile, la nostra newsletter, con una mappa tematica di tutte le interviste radio e le novità di Lupo e Contadino.



**Allora, vuoi giocare?**

**In TRE salti:**

**1.** Inviaci ora la foto della **tua casella di partenza**, **clicca qui**.

Creeremo un grande “**tabellone di gioco**” con un Collage di tutte le caselle di partenza di tutti i giocatori.

**2.** Iscriviti subito all'Associazione **LUPO ETS**, l'associazione culturale di Lupo e Contadino, compilando i campi della scheda di iscrizione da **QUI**.

**3.** Riceverai nella tua mail il **GIOCO UNO**: “**Collage e Puzzle** - Informazione e Social Network. Come deframmentare il mondo, smontare algoritmi e costruire la propria visione creativa delle cose” e le istruzioni per entrare nel gruppo fb segreto del Grande Clic.

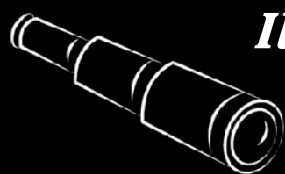
Se hai domande o dubbi, scrivici alla mail:  
*[lupoecontadino@gmail.com](mailto:lupoecontadino@gmail.com)*

*“Etimologicamente INERT, INERTE, è il privativo di ART, ARTE.  
Non a caso, in inglese, la parola era in origine INART.  
Una delle cure dell'inerzia è proprio l'arte.”  
Oliver Sacks - Neurologia e Anima*

## LEGENDA...



**La “mappa del tesoro”:** ogni volta che troverai questo simbolo, ci sarà da scegliere fra una serie di opzioni per andare avanti



**Il “cannocchiale”:** ogni volta che troverai questo simbolo ci sarà da fare un gioco di osservazione insolita del mondo



**La “ciurma”:** ogni volta che troverai questo simbolo ci sarà la possibilità di fare un’attività di gruppo insieme agli altri giocatori



**Il “timone”:** ogni volta che troverai questo simbolo ci saranno le istruzioni di gioco, in formato testo/ audio



**Il “tesoro”:** ogni volta che troverai questo simbolo, verrà proposta un’attività di sintesi, di pensiero attorno agli scopi e ai risultati del Gioco.