

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”*

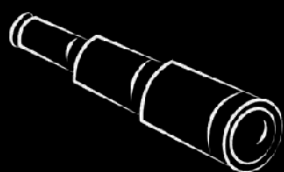
INTRODUZIONE

“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

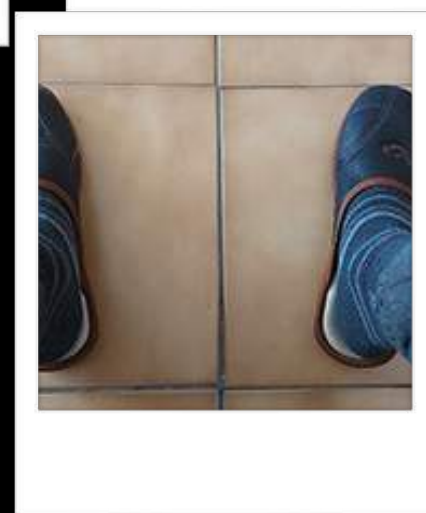
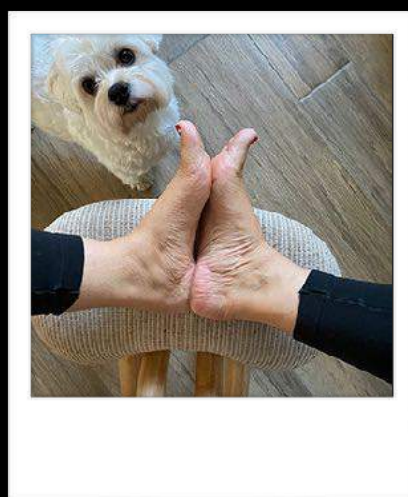
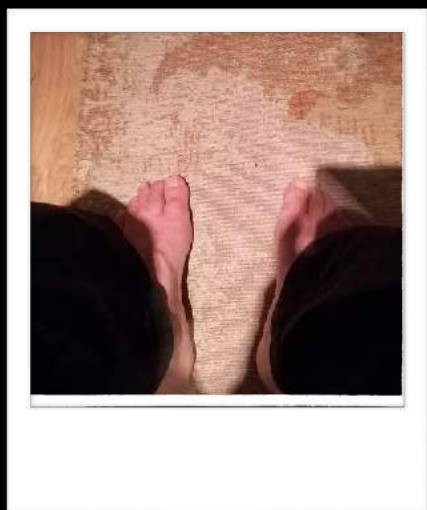
la tua casella di partenza.

(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 molto 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.



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. Ti aspettiamo, se vorrai, nel **gruppo fb segreto del Grande Clic**, per discutere ed amplificare insieme agli altri giocatori il Gioco e il Giocare “per trasformare il mondo”. Lo trovi **QUI**

3. Di seguito trovi il **GIOCO UNO:**

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

Se hai domande o dubbi, scrivici alla mail:

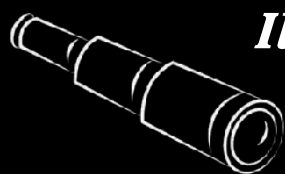
lupoecontadino@gmail.com

*“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...



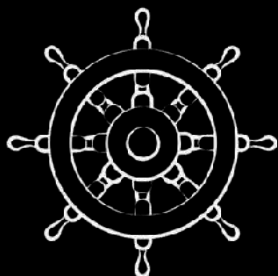
La “mappa del tesoro”: ogni volta che troverai questo simbolo, ci sarà da scegliere fra una serie di opzioni per andare avanti



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.

*“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*

*“La separazione fa anche’essa parte dell’unità del mondo”
Guy Debord - La società della spettacolo*

°cLAB°

GIOCO UNO



**(((Il Collage e il Puzzle
Informazione e Social Network.
Come de-frammentare il mondo, smontare gli
algoritmi e costruire la propria visione creativa delle
cose)))**

o

CHE GIOCHI TROVERAI?

**1.1 - Il Collage con un Quotidiano che odi.
Come de-frammentare in maniera creativa
l'informazione**

**1.2 - Il Collage e i Social Network. Dal caos
robotico al Caso "buono"**

1.3 - Il Collage dei miei problemi

Questo è il titolo di questo capitolo

Il titolo di questo capitolo è metà citazione e metà enigma. Ne riparleremo più avanti.

Forse.

Anche perché, come dicevamo all'inizio - all'inizio, quale inizio? -, non sappiamo dove andremo a finire - a finire? quale finire? - in questa avventura.

Ehi, è un'esperienza di gioco in-divenire anche per noi! Qui non si bara. Non ci interessano quei giochi per adulti dove vince chi bluffa meglio.

Ci interessano quelli dove vince chi riesce ad essere **tremendamente sincero.**



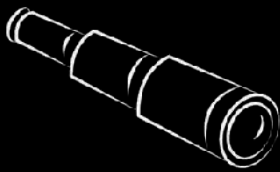
A proposito:

hai già inviato la tua “casella di partenza”?

Grazie se lo hai fatto!

Facciamo ora insieme un altro passo divertente...

Poi, prima della fine del Primo Gioco ne faremo un altro ancora, se vorrai...



Descrivici ora,

se ti va,

quello che c'è attorno alla “tua casella di partenza”.

Iniziando il tuo racconto proprio da lì, da come è fatta la tua “mattonella”; cosa racconta a te quella mattonella della tua vita. Lasciati andare all'ispirazione.

In massimo 5 righe di mail.

Scrivici qui!

Bene,

a

sa-

ltel-

li

ci spostiamo di lato da un altro punto-serratura del nostro libro *“Fuori dal Bosco”* - che, come dicevamo nell’Introduzione ha una serie di accessi narrativi segreti che ci condurranno qui dentro al cLab.

Ora, quindi, basta fare un **OPOPOP**,
partendo da *pag 127*:

“

– Sognare è ricordare i futuri che ti eri promesso. È trovare le chiavi dentro a quel vecchio cassetto marrone pieno di fogli, regali, colori, l’impossibile. Imparare ad essere leggero. **Sono pezzi di cose lasciate al domani sperando che qualche te dal futuro riesca a ricordare.**

Frammenti.

Tutto il nostro mondo è frammentato, e più ci cammini in mezzo, più ci trovi rovine. Frammenti di storie e pezzi del Mondo.

I sogni sono grandi maestri per questo.

”

Ecco

l'innescò con cui iniziamo questo primo Gioco.

Il Frammento

e

i pezzi di cose che provengono dal futuro.

Lasciamo per un attimo il sogno da parte. Solo per un pochino. Poi lo riprenderemo fra poco nel Gioco DUE...

Entriamo ora dentro ai meta-processi estetici dell'informazione e dei social network e proviamo addirittura a smontarli

a nostro vantaggio.

Faremo un esercizio di percezione contraria - riguardo al modo comune di leggere la realtà. Esercizio di leggerezza in una zona che leggera non è per niente.

Te lo ricordi il **COLLAGE**, vero?

La colla, la carta di giornale.

Gio-care-Gio-rnale

È una di quelle cose che tutti abbiamo fatto all'asilo. Una cosa proprio per bambini. Eletta dalle maestre dell'asilo come arte infantile per eccellenza - una delle prime esperienze artistiche che ci vengono proposte.

Perfetto, a noi interessano moltissimo le cose “proprio per bambini”.

In questo viaggio magico ci verrà spesso voglia di andare a cercare indizi lì: “proprio per bambini”; indizi sugli incastri, gli inceppamenti, le molle, gli ingranaggi, i capitomboli del mondo. Magari, chissà, così scopriremo che “proprio per bambini” non lo sono mai.

Come le fiabe.

Ecco, in questo laboratorio cerchiamo cose, giochi, pratiche, esperienze con quella precisa pienezza e senso di mistero; quell’idea di leggerezza e di profondità che ti fa sospettare, odorare, che ci sia qualcos’altro **sotto, sopra, di lato**. Qualcosa che alimenta la voglia continua di avventura, di ricerca. A volte anche di imitazione, così, tanto per iniziare.

Allora, dicevamo, il **COLLAGE**.

Ovvero:

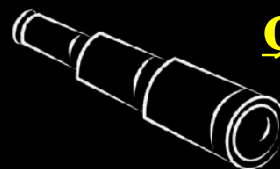
la Poetica del Frammento.

Cosa c’entra con l’informazione e poi con i social network?

Ci arriviamo presto.

Magari ancora non lo sai, ma fra poco saprai che questa tecnica venne resa celebre da Pablo Picasso che, nel 1912, la utilizzò per “Natura morta con sedia impagliata”. Se vuoi guardarla bene, **FAI UN SALTINO,**

QUI.



Nel quadro c'è una scritta

JOU

che in francese è l'inizio sia di "Jouer-**Giocare**", che "Journal-**Giornale**".

Giocare con il giornale.

Creare composizioni artistiche applicando a un fondo uniforme una serie di frammenti presi proprio da ritagli di giornale, fotografie, carta colorata, elementi artistici pre-esistenti e stravolgerne completamente l'ordine, il senso, i contenuti dell'intento originario.

Oltre ad indicare così un punto di rottura netto con la linea e i principi armonici ed estetici del passato, questo fare arte è secondo noi soprattutto una **potentissima rivivificazione del proprio racconto del mondo**, grottesco, assurdo. Esercizio di libertà.

Ed è qui che ci torna utile.

Sembra che in questa storia - e forse questa idea la ritroveremo anche più avanti, perché pare una bella scoperta - **la libertà e il ridere vadano spesso insieme.**

Dunque,

Picasso e i bambini dell'asilo si divertono così a cercare frammenti di mondo, parole, figure geometriche, facce, per

farne una sintesi propria, una propria personalissima visione da una zona immaginaria potentissima di osservazione delle cose.

“Il detournement, il collage, è un ritorno a una fedeltà superiore dell’elemento.”

Anonimo

Frammenti.

L’ANTAGONISTA DEL COLLAGE: IL PUZZLE

Riguardo ai frammenti e al Gioco esiste un fratello minore, sinistro del Collage: il Puzzle.

Quando si pensa a mettere insieme una serie di frammenti sparsi sul tavolo, spesso viene in mente prima il **puzzle**. Proviamo a pensarlo come metafora delle storie del mondo.

Nell’introduzione a questo cLab parlavamo di razionalità e di creatività e di come e quando una sia a servizio dell’altra. L’esempio può essere esteso ora, per estremi, al racconto di queste due tecniche:

il Collage sta alla lettura individuale del mondo, come il Puzzle al pensiero in serie. Tanto è vera questa strana proporzione, che il mercato è zeppo di puzzle di tutti i tipi, per tutte le età e di tutte le dimensioni. E invece il collage viene insegnato negli asili.

Il **Puzzle** nasce nel 1760, inventato pare da John Spilsbury, cartografo e incisore londinese.

L'idea iniziale del puzzle appartiene alla Geografia Politica del mondo: si tagliavano pezzi di mondo di legno con un seghetto per delimitare e rappresentare Nazioni, Stati, Regioni - i confini "inesistenti" della Terra. Come questi confini di geografia magica riescano a stabilire poi anche dei confini mentali, culturali, biologici - addirittura guerre - è tutt'ora un grande mistero. Magia Geografica, appunto.

A proposito: hai mai guardato con un po' di attenzione la cartina politica dell'Africa Settentrionale?



Sembra disegnata proprio con il righello. I confini degli stati in diversi lunghi tratti perfettamente squadrati.

Beh, furono disegnati proprio con il righello; la delimitazioni degli stati fatti sopra le cartine geografiche dei colonizzatori.

Il puzzle è insomma una creatività tutta meccanica, perfettamente al servizio della razionalità.

Questo modo di pensare che dietro ai frammenti del mondo si celi un unico grande disegno ad incastro, pensato e predeterminato prima, dall' "alto" - da "chi" o "Chi" non importa - non ci interessa. Non ci è utile per il nostro Gioco.

A noi interessa di più il Grande Divenire.
L'imprevedibile. Le possibilità. I centri di gravità.

Per questo ci è utilissima l'idea del Collage.

Lì fuori, proprio appena fuori da questo Libro-Gioco, i giornali dicono che c'è un gran casino. C'è spesso un gran casino secondo i giornali. Pare che il mondo, lo spazio, il tempo e tutto quanto, siano un po' fatti proprio così. Incasinati.

((Fra l'altro, queste idee alternative di spezzettare e leggere il mondo si possono applicare non solo allo Spazio ma anche, in maniera interessantissima ed utilissima, al Tempo, ai frammenti di tempo con cui dividiamo la giornata, ma ne parleremo dettagliatamente nel [Gioco Quattro](#), intanto...))

Esercizi di de-frammentazione e la dittatura dell'attualità

Il Collage e i Giornali

I Quotidiani importanti, i giornali in generale, funzionerebbero attraverso un principio di autorità. Ci puoi scrivere sopra solo se ti viene riconosciuta in qualche modo l'autorità per farlo - intesa come titolo di studio/esperienza/talento nella scrittura/capacità di analisi/...Giusto, no?

Giustissimo.

A noi interessa però qui guardare le cose ad altezze diverse, da punti di vista diversi - questo tenteremo di fare durante tutto questo Laboratorio: **cercare di intuire se è possibile un altro modo nuovo di immaginare il mondo.**

Per esempio:

i bambini.

Quando ero bambino, la prima cosa che mi colpiva guardando un Quotidiano era la sua grandezza. Era **E**norme. Mi sono sempre chiesto perché. E ancora oggi devo dire che non ho una risposta precisa a questa cosa; ho sempre un po' pensato che li facessero così, **grandi**, per potercisi nascondere bene dietro - come l'immagine iconografica dell'**investigatore**

privato, che spia i fatti del mondo mentre fa finta di leggere proprio un Quotidiano.

Quando sono diventato grande, i Quotidiani ho iniziato a leggerli e ho capito che quell'intuizione da bambino era forse un po' vera, cioè i Quotidiani agli adulti - sembrerà strano - servono soprattutto per riposarsi. La lettura di un Quotidiano cartaceo, in casa, per quanto sia diventata cosa rara, viene vista ancora con un certo rispetto; considerata dagli altri coinquilini come un gesto di una qualche sacralità.

Se ti siedi con un Quotidiano in mano, lo spazio davanti a te viene completamente riempito dalle parole; il tuo campo visivo diventa tutto parole; si crea una dimensione di privacy, intima, fra te e le parole. Ed è molto riposante per la mente.

Prova!



Forse in qualche modo conosceva un po' questo segreto anche chi tappezzava di Quotidiani l'auto per fare l'amore.

Anche se stai leggendo i fatti del giorno, o i voti del Mondiale di calcio, sei come chiuso dentro ad una tenda, un po' fuori dal mondo - cosa che con il libro, per esempio, non succede mai perché, mentre leggi, il confine fra il libro ed il mondo è sempre lì sfocato ma chiaramente visibile sullo sfondo.

Ma avviciniamoci un po' di più all'esperienza che faremo fra poco e proviamo ad osservare come è costruita la Prima Pagina di un Quotidiano.

Ci sono i titoli, gli editoriali, incipit per approfondimenti. Non ci sono solo le notizie principali, in primo piano, ma ci sono anche quelle che devono semplicemente incuriosire. E c'è tutta una retorica attorno al mestiere del Titolista - che spesso è una persona diversa da chi scrive gli articoli.

Il principio grafico di base con il quale è costruita una Prima Pagina è vicino proprio a quello del Collage.

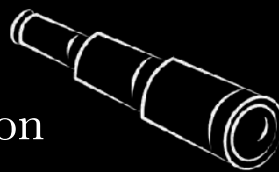
Spostiamo di nuovo il punto di vista ad un'altezza diversa.

Un bambino potrebbe chiedere ad un direttore di giornale: ma tu come fai a scegliere quelle notizie lì e non altre? E come fai a dire quale è più importante di un'altra? Possibile che nel mondo ieri siano successe solo queste 12, 13, 15 cose importanti? La domanda, chiaramente, è banale e tremenda perché riguarda proprio il modo in cui si compone l'informazione, il modo in cui vengono messi i riflettori sulle cose collettive perché, mentre su alcune notizie eclatanti possiamo essere più o meno tutti d'accordo sulla loro importanza, su tante altre non tanto. Questo è un punto determinante anche per come si sviluppano e si alimentano i "trend" all'interno dei Social.

Qui c'è bisogno di mettere un po' di spazio prima di riprendere.

Anzi,

Facciamo una pausa insieme con



questo brano

musicale. Un caffè. **Dopo riprendiamo da**

qui.

Questa canzone racconta delle cose. C'è una strada, incontri, un caffè, una luce che illumina un tavolino. Nutre insomma molto bene un immaginario. **Non è però una notizia.** Domani in un Quotidiano non si può mettere la notizia che tu hai ascoltato questo brano che ti ha portato magari con l'immaginazione da un'altra parte. Non interesserebbe a nessuno.

È un assurdo. Ma chiediamoci perché.

Cosa sono le notizie?

Da quello che ho capito, sono cose che possono essere riassunte in un Titolo - ma questa dei Titoli non è una

caratteristica solo delle notizie, ma proprio di come funziona l'attenzione; anche un sogno, una canzone, un libro, un quadro hanno un titolo.

Possiamo poi dire che le notizie sono sicuramente cose importanti, che riguardano **sentimenti collettivi**. Quindi la politica, l'economia, la tecnologia, lo sport, la cultura. Benissimo, ci sono, ho capito. Nelle notizie ci va quindi il mondo "esposto" delle cose. Il mondo interiore non interessa tanto alle notizie.

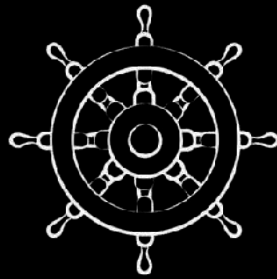
Ecco un vicolo cieco! Ogni volta che ci troveremo di fronte a un vicolo cieco durante la teoria di questi giochi si potranno fare due cose: o portai continuare tu, **scrivendoci sempre qui**;

oppure iniziamo a giocare, a mettere in pratica, che è il modo migliore per continuare una strada.

Iniziamo a fare il gioco più classico del Collage che facevamo da bambini. **Ti anticipiamo che ti darà una grandissima soddisfazione dopo averlo fatto.**

Seguiamo quindi questo filo invisibile per cercare di pensare al mondo utilizzando l'idea del COLLAGE come strumento per mettere insieme i frammenti di ciò che ci colpisce, ma che ancora non capiamo bene.

Vediamo cosa succede.



ISTRUZIONI DI GIOCO

(1.1)

Cosa ti serve?

- Un Quotidiano, versione cartacea. Meglio ancora se è per te il peggiore di tutti. “Peggior” in che senso? Non solo quello che ti sta più antipatico, magari quello che parla di cose di cui non capisci, di cui non ti ritieni esperto e di cui non sapresti dire niente. Forse, magari, ti senti anche un po’ in soggezione nei confronti di questo Quotidiano, invidi forse anche un pochino chi ci scrive su. Facciamo un esempio: Matteo Salvini che quotidiano dovrebbe comprare per fare il gioco? Sicuramente *“Il Manifesto”*.
- Colla-stick
- Un paio di forbici
- Un foglio bianco A4 o A3 - perché i modelli di carta si chiamano poi come le autostrade ce lo chiederemo forse un'altra volta...

(E che i luoghi dove si trovano i giornali si chiamano “Edicole”, come quelle per i Santi ce lo chiederemo un'altra volta ancora).

- Mentre stai andando verso l'edicola a fare questa piccola avventura un po' assurda, **fai attenzione al tuo viaggio**, cosa vedi, come ti senti, cosa succede, perché potrebbe contenere informazioni utili...)

Bene. Ho tutto. Che si fa ora?

Che si fa di fronte alla frammentazione?

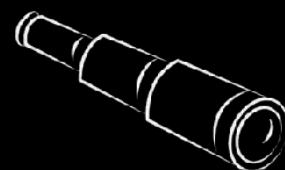
A tutto quello che ci riguarda come esseri umani, che ci tocca in qualche modo, ma non afferriamo l'insieme, il contesto, non capiamo, insomma?

Intanto pensiamo questo:

quello che stiamo facendo è un gioco un po' sovversivo come fece Pablo Picasso verso le accademie e i Situazionisti verso la società, verso il nostro modo autoritario di mettere insieme le cose, di dare un senso, cercare il proprio "centro di gravità permanente" artistico, come cantava Battiato.

A proposito - Battiato, lui sì che è un vero maestro del collage. Tante delle sue canzoni pop sono costruite proprio come un collage. Facciamo un esempio supersuperfamoso.

Fai clic qui per riascoltare.



Una vecchia bretone

Con un cappello e un ombrello di carta di riso e canna di bambù

*Capitani coraggiosi
Furbi contrabbandieri macedoni
Gesuiti euclidei
Vestiti come dei bonzi per entrare a corte degli imperatori
Della dinastia dei Ming
Cerco un centro di gravità permanente
Che non mi faccia mai cambiare idea sulle cose sulla gente
Avrei bisogno di
Cerco un centro di gravità permanente
Che non mi faccia mai cambiare idea sulle cose sulla gente
Over and over again
Per le strade di Pechino erano giorni di maggio
Tra noi si scherzava a raccogliere ortiche
Non sopporto i cori russi
La musica finto rock la new wave italiana il free jazz punk inglese
Neanche la nera africana
Cerco un centro di gravità permanente
Che non mi faccia mai cambiare idea sulle cose sulla gente
Avrei bisogno di
Cerco un centro di gravità permanente
Che non mi faccia mai cambiare idea sulle cose sulla gente
Over and over again
You are a woman in love
Baby I need your love
I want your love
Over and over again
Come in into my life
Baby, I want to give you my soul
Baby, I need your love*

Sempre bella, vero?

Adesso facciamo un passo indietro e rileggiamo il testo.

“Una vecchia bretone con un cappello e un ombrello di carta di riso e canna di bambù Capitani coraggiosi Furbi contrabbandieri macedoni” Le vedi? Già dalle primissime righe le immagini sono proprio un collage immaginale in

musica - di cui Battiato è evidentemente un maestro. Quasi tutti i suoi dischi più popolari sono costruiti usando magistralmente questa tecnica compositiva.



Bene, con quest'esempio potente su un livello diverso, prendiamo adesso in mano il nostro giornale.

La Prima Pagina, se è un Quotidiano, basterà per fare questo nostro primo esperimento di libertà, di micro-magia.

Se ti serve un po' di musica adatta, [la trovi qui](#).

Leggi in maniera sparsa, non lineare, a salti, le parole; non le frasi compiute, proprio le parole, e trova così quelle che ti colpiscono. Deve essere una scelta rapida, istintiva, non troppo ragionata.

Inizia a ritagliare e vai avanti finché non ne avrai un numero sufficiente a comporre lo scheletro del tuo Collage.

Zac

Zac

Zac

Parol

Zac

Zac

Parol

Parol

Zac

Zac

.

.

.

A questo punto dovrete avere davanti a te un po' di parole, e una Prima Pagina che prima ti faceva così tanto ribrezzo.

Sventrata.

Sembra che sia passato un gatto.

Chissà cosa ne pensano i gatti delle notizie sul giornale...

Bene, adesso con quelle parole che hai ritagliato puoi iniziare a ricostruire la tua personalissima PRIMA PAGINA - la tua sintesi artistica.

Nella composizione fatti guidare completamente dall'ispirazione e se ti servono aggiunte durante il processo, cercale, ritaglia altri estratti, magari anche qualche elemento grafico oltre alle parole che ti colpisce.

Puoi comporre

Fraasi compiute,

una serie di Titoli senza senso,

Contro senso,

usare le parole come se disegnassi delle cose.

Fai tu.

Devi comporre **la tua personalissima Prima Pagina di oggi.**

Fare un esercizio di sintesi.

Poetico? Grottesco? Assurdo?

Prova. Poi continuiamo...



E c c o .

Fatto.

Come ti senti ora? Cosa è successo?



Scrivicelo QUI, mandaci le tue impressioni e, soprattutto, se ti va, inviaci anche una **FOTO** della tua creazione con il nome del giornale e la data in cui è uscito.

**Ah! Non buttare ancora il Quotidiano!
Ci servirà più tardi!**

Una delle cose secondo noi interessanti di questo esercizio è che probabilmente emergerà il tuo senso estetico profondo di fare Cosmo in mezzo a quel Caos. Forse riferito anche al perché hai scelto proprio quel Quotidiano. Può essere grottesco, incazzato, epico, non-sense, con un principio grafico confuso; ricostruito magari completamente mantenendo la stessa linea del giornale. La scomposizione può avvenire insomma a tanti livelli.

Queste sono alcune delle cose che abbiamo sventrato noi:

(Zap)

focaccia di spiritualità

L'AGENZIA
DELL'INVISIBILE

Dante

nel bosco di
sciamani

non basta leggere

la Commedia

bisogna viverla



Ora che

ogni

realtà

è diventata



memoria del mondo

la fantascienza

superato

ha

la diplomazia
spirituale



B+

(Francesca)



(Damiano)



(Toni)

la Res publica



domani tavoli sul programma serve stabilità



Bologna, sabato sera in zona universitaria: folla di giovani

Affari & Finanza



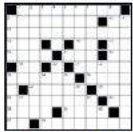
SALUTE

Il sesso al tempo del Covid, analisi dell'intimità di coppia



LA GUIDA

Dieci mosse per difendersi dal telemarketing selvaggio



I COLORI DELLE ZONE

Ultimo giorno in arancione, domani sarà giallo: cosa si può fare oggi e lunedì. Speranza



ZONA GRIGIA

L'ira dei ristoranti per la domenica negata: "È un'altra beffa, almeno ridateci la cena"

Rubriche

D.italini

Iniziative

Speciali

Da non perdere



Chi è pronto e chi no



formidabile matto ha inventato TikTok

podcast Giorgia Meloni



"Ti vorrei 24 ore offline"

Dopo avere riprovato un po' cosa provano i bambini e Pablo Picasso, andiamo al centro di un'altra questione per un'evoluzione del Gioco UNO:

I Social Network e il Caso

“È una caratteristica degli esseri viventi, in contrasto con i computer, che nulla sia ripetuto o riprodotto esattamente, ma che ci sia piuttosto una continua revisione e riorganizzazione della percezione e della memoria tale che due esperienze (o i loro fondamenti neurali) non siano mai precisamente le stesse. L'esperienza è in continuo cambiamento, come un flusso eracliteo. Questo aspetto fluente della mente e della percezione, della coscienza e della vita, non può essere colto da nessun meccanico. È possibile solo in un essere vivente in evoluzione”.

Oliver Sacks - Neurologia e Anima

Come funziona un social network?

Ci interessa capire come funziona il Social Network, per poi cercare di smontare il meccanismo creativamente.

Nel social network in teoria non c'è un principio di autorità - come per i Quotidiani -, ma un principio di consenso - il famoso “like”. Apparentemente, quindi, un social network sarebbe più “democratico” di un Quotidiano, almeno nell'espressione delle opinioni. Se questa cosa sia utile o no, vera o no, si discute molto ultimamente.

Chiunque può iscriversi e pubblicare istantaneamente cose. Che cosa? E qui c'è un problema: il Social Network non è un Quotidiano, non ha un intento, un unico utilizzo. C'è chi lo usa per pubblicare la propria vita - chissà perché? - chi per lavoro, chi per perdere tempo. Tutte queste intenzioni inevitabilmente si intrecciano in una Babele di informazioni su piani completamente incoerenti.

“I social costituiscono una specie di meta-gioco, un modello della vita contemporanea, perché in ogni momento è diventato difficile far distinguere quando vogliamo essere presi sul serio e quando cazzeggiamo”.

Stefano Bartezzaghi

L'algoritmo: la prima grande differenza fra un Quotidiano e un Social Network, ad esempio Facebook, è che la composizione dell'ordine, la collocazione delle “notizie” e dei “comunicati stampa” per il primo è effettuata da esseri umani, ragionata, in un certo senso “manipolata”; nel secondo caso, invece, quello che regola tutto è un algoritmo. Complicatissimo. Leggenda metropolitana vuole che sia talmente complicato nella scelta delle condizioni interne, con così tante variabili da considerare, da essere ormai completamente fuori controllo anche per i programmatori che l'hanno costruito. Sarà vero oppure no, fatto sta che questo signor algoritmo, come un moderno Hal9000, decide lui quale è l'ordine misterioso delle cose all'interno di ogni “bacheca”, anche della tua. Tutti coloro che utilizzano il social network

“subiscono” in qualche modo questa cosa, che vista con un po’ di distanza bambinesca assume contorni profondamente grotteschi. Puoi trovarti infatti un post di un tuo contatto che fa una celebrazione funebre del suo artista preferito appena passato a miglior vita e sotto le foto di un altro che sta facendo il bagno con un bicchiere in mano in una SPA e poi sotto ancora il post serissimo di un filosofo sulla pandemia e sotto la pubblicità di una batteria di pentole blu.

?

T u t t o
ridicoli, se
q u e s t o
complicatissimo
ride sotto ai chip-
caso - anagramma



assume contorni grotteschi, spesso non fosse che a comandare caos c’è sempre il algoritmo che magari se la baffi. L’algoritmo, non il facile facile di “caos”.

Tentiamo ora addirittura **un breve racconto del Caso**, che ci aiuterà poi a smontare l’algoritmo.

Il Caso è qualcosa che può essere definito in modi diversi, a seconda del punto di vista. È sicuramente il nemico numero-uno dell’ordine e del controllo, e già solo per questo ci sta simpatico. Una teoria autorevole per esempio dice che non potrà esserci mai nessun reale complotto mondiale, perché le variabili a cascata del Caso sono comunque sempre troppo incontrollabili.

Ci sta simpatico, poi, perché del Caso si nutrono tutte le storie - cosa sono le sincronicità, se non giochi della psiche con il Caso? - serie di interessanti Incipit per racconti del mistero.

Allora, dicevamo, la fregatura del Caos mentale che si genera scorrendo e leggendo pigramente per più di un quarto d'ora la bacheca di Facebook è che, essendo questa regolato e controllato da un algoritmo, è tutto tranne che Caso. **È un caos preterintenzionale.**

La differenza fra Dio e Facebook è che Dio gioca, Facebook no - checché ne dica Einstein.

Cioè vuoi dire che c'è un caos buono ed uno no? Sì.

E come si fa a riconoscere?

Partiamo da qualche osservazione banale ma che ha diverse implicazioni:

il Caos “digitale” è composto da particelle squadrate: i pixel - in qualche modo e a qualche livello, magari complicatissimo, comunque prevedibili;

il Caos che possiamo chiamare invece “indigeno” è composto da particelle “selvatiche”, non-lineari, alla fine imprevedibili.

Approfondiremo questo quando parleremo di Collage e Sogni...

Comunque, Caos “buono” o “non buono”, qui ci vengono di nuovo in aiuto i bambini con uno dei loro **segreti più potenti**: i bambini possono giocare con tutto. E questo laboratorio è (anche) un tentativo di quel tipo: giocare con tutto.

Due bastoncini possono diventare un indiano ed un cow-boy - PumPum.

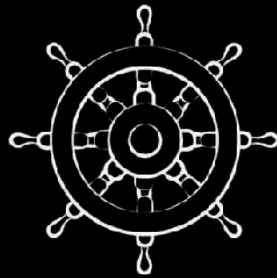
E Facebook? Come facciamo a giocare con Facebook?

Diciamolo subito, Facebook è un collage fatto male, cioè, proprio graficamente, esteticamente, è brutto. Il logo di Facebook è una “F” dentro ad un pallino blu. In qualche versione fa - ti ricordi? - c’era anche una striscia blu a delimitare in alto la pagina. Era come andare sott’acqua! Un’immersione!

Poi c’è un “rullo”- come un grosso rotolone della carta igienica - che scorre con tutte le cose che scrive ognuno. Esisterà un limite allo scorrimento della bacheca di Facebook?

Immagino che al PuntoZero, il 14 maggio del 2008 - data di comparsa di Facebook per l’Italia - non ci sia più niente. Poi però è stata aggiunta la possibilità di mettere post retroattivi - chissà perché avranno aggiunto questa funzione (?) - quindi il meccanismo dell’infinito è lì servito.

Allora, grazie a queste osservazioni, faremo un esercizio contrario a quello del Quotidiano: un **Contro-Collage**.



ISTRUZIONI DI GIOCO

(1.2)

Come si fa a giocare con Facebook?

“Il sottomarino giallo dei Beatles non è altro che un’idea di furgone della nettezza urbana. Da creativi hanno capito l’importanza della cianfrusaglia. In effetti, nella loro operazione, usano pochi elementi: vecchi ritmi, vecchi suoni, vecchi motivi, opportunamente aggiornati con l’elettronica. Usano questi marchingegni come sottomarini, per immergersi ed esplorare le profondità dell’inconscio culturale da cui riportano in superficie ogni sorta di strani frutti. È come una capsula dello spazio interiore, un ambiente umano completamente reinventato e programmato per recuperare sotto forma di arte le cianfrusaglie del passato”

Marshall McLuhan

- Scorri la tua bacheca e scegli una serie di post, immagini, dettagli condivise dai tuoi contatti. Cose che ti colpiscono. Possono essere “contenuti”: post, pubblicità; ma anche solo dettagli grafici della pagina. Fai degli *screenshot/acquisizione-schermo* della zona dello schermo in cui si trovano. Anche qui il processo deve essere rapido, istintivo, non troppo ragionato. Un giochino in cui si mette in moto in modo insolito l’attenzione. SI guardano le cose in cui siamo

immersi con un po' di distanza. La selezione dovrebbe durare al massimo 5/10 minuti.

- Prendi ora le selezioni e “incollale” su un “foglio bianco” virtuale. Lo puoi fare attraverso uno dei software di grafica presenti in tutti i computer.
- Stampa su carta il risultato.
- Ritaglia i vari frammenti con le forbici.
- Spargi i ritagli a terra a faccia in giù, in modo da non vedere cosa ci sia scritto o disegnato. Mischiali.
- Pesca a caso. Ricostruirai così il tuo nuovo caos “naturale”.
- Posiziona questi nuovi ritagli con la colla su un foglio bianco reale, nell'ordine con cui li hai pescati. Come se fosse la pagina di un tuo social network.
- Inventi ora una tua storia. In questo caso, essendo un “contro-collage”, un contro-movimento rispetto all'ordine di caos robotico, dovrai inventare un racconto di senso, cercare un filo immaginario che colleghi tutte le storie. Può essere assurdo, non-sense anche, se vuoi, ma **deve avere un inizio e una fine.**
- Scrivilo e se ti va, come al solito, **mandaci [QUI](#) il risultato.**



Feb a 9€

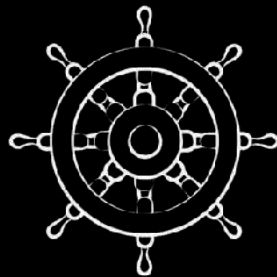
tri 4

“Siamo fatti di carne e Collage”

Anonimo

Tentiamo, infine, l'ultimo gioco del Gioco Uno. Il più spinto, forse. Che è venuto fuori proprio giocando!

Il Collage dei miei problemi (Gioco 1.3)



ISTRUZIONI DI GIOCO (1.3)

1. Pensa a un problema, a una questione che ti sta particolarmente a cuore. Formulala come domanda. Scrivila.
2. Prendi il Quotidiano che avevi già iniziato a sventrare per costruire la tua Prima Pagina.
3. Scegli, all'interno del Quotidiano, **otto parole/brevi espressioni e quattro immagini**. Qui il processo deve essere velocissimo. Sfoglia le pagine, scorri con lo sguardo e, dove si fermano gli occhi, dove “metti subito a fuoco”

nella pagina, lì tagli la parola o l'immagine. Mettile da parte.

4. Prendi un foglio bianco.
5. A questo punto, ti serve l'aiuto del Caso. Vai a questa pagina dove troverai un DADO.



Ti è venuto Pari o Dispari?



- se il dado ha dato come risultato un **NUMERO PARI**, scrivi al centro della pagina:

“Quali cose posso aggiungere al mio problema per definirlo meglio/ ampliarne il senso?”

- se il dado ha dato come risultato un **NUMERO DISPARI**, scrivi al centro della pagina:

“Quali cose posso togliere al mio problema per definirlo meglio/ ritrovare il senso?”

6. A questo punto, intorno alla tua domanda incolla tutti i tuoi ritagli - parole e immagini. **Cerca di fare una**

composizione grafica che ti piaccia esteticamente.

7. Contemplala un po'. Ogni tanto riguardala. Studiane i dettagli e amplifica le indicazioni interessanti. Aggiungi idee o appunti che ti vengono in mente man mano.

Come avrai capito, l'idea del Collage è in questo nostro Gioco soprattutto un modo di pensare, prima che una tecnica.

8. Ultimo passo, facoltativo:



Ti piacerebbe scambiare il Collage-Problema con uno/una dei giocatori al Grande Clic?

Vi potrete così scambiare tramite mail la foto della vostra creazione sul Collage-Problema e le impressioni, estetiche, di contenuti; magari ottenere così altre informazioni preziose...

Se ti piacerebbe tentare, [scrivici una mail qui](#) in cui ci autorizzi a scambiare a Caso la tua mail con un altro giocatore/giocatrice al Grande Clic, durante il Gioco.

Mappa del tesoro

(Biblio-sitografia/link verificati marzo 2021)

- Fuori dal Bosco, Racconto semi-immaginario del tempo futuro
- Neurologia e Anima, articolo di Oliver Sacks: <https://sites.google.com/site/uominieidee/scienza-dell-anima-e-del-corpo/neurologiaeanima>
- Guy Debord: il détournement come metodo compositivo - Articolo di Laura Poluzzi: <http://www.efettonotteonline.com/news/index80ab.html>
- L'elmo di Don Chisciotte, Contro la mitologia della creatività - Stefano Bartezzaghi - Edizioni Laterza
- La Ludoteca di Babele - Stefano Bartezzaghi - Edizioni UTET
- Uso sperimentale dei Media. Una sintesi: <http://www.postdigitaltribe.org/2015/06/15/uso-sperimentale-dei-media/>

GIOCO DUE,

Nella prossima



puntata, giochiamo con i

sogni:

- Come cercare ed utilizzare creativamente quelli che abbiamo chiamato “gli snodi” del Sogno.
- L’uso del Collage per amplificare i propri sogni.
- Collegare una serie di sogni attraverso l’idea del Collage
- ...

*“È grigia, caro amico, qualunque teoria. Verde è l’albero d’oro della
vita”*

Goethe - Faust