

De
e



xenia

xenia DUE

open call per scrittorə e artistə
deadline 29 settembre 2024

La call per scrittorə e artistə per il prossimo numero dell'editoriale indipendente xenia è dedicata al concetto del **gioco**.

*L'ordine sociale sarebbe appeso a una risata, si divertono i bambini rappresentando loro questo ordine schernito da esseri perfettamente grotteschi [...]*¹

Una cantilena risuona scherzosa e allegra nella nostra memoria, risvegliando ingenui ricordi di infanzia: «Giro, giro tondo, casca il mondo, casca la terra, tutti giù per terra!». Ci teniamo mano nella mano girando in cerchio, cantando spensieratamente, ignare del significato di questi versi.

La filastrocca del girotondo deriva da una versione inglese di un gioco per bambine, risalente al Seicento, che recita: «Ring-a-ring o' roses, A pocket full of posies. A-tishoo! A-tishoo! We all fall down!». I versi descrivono il decorso della peste che colpì Londra nel 1665: la collana di rose rappresenta i bubboni del morbo intorno al collo; le erbe odorose – custodite nelle tasche – erano gli aromi che, purificando l'aria, si credeva proteggesse dal contagio; «A-tishoo! A-tishoo!», gli starnuti del malato; e infine, «We all fall down!», che ritroviamo anche nella versione italiana: la morte che colpisce.

Sono diverse le attività considerate “ludiche” che trasportano un carico mnemonico e poetico: l'*albero della cuccagna* – gioco della tradizione popolare – riecheggia culti arborei diffusi in Europa secondo i quali lo spirito dell'albero poteva elargire magicamente doni e fortuna; il *gioco della mosca cieca*, praticato in quasi tutto il mondo, era un'usanza della nobiltà francese del Settecento per instaurare legami amorosi; il *gioco del mondo*, più noto come *campana*, risalente all'epoca romana, sembra ricordarci, per la forma del tracciato che viene disegnato sul terreno e i gesti da compiere, un rito iniziatico e sacro, dal sapore archetipico, talvolta associato a un labirinto in cui le iniziate si smarrivano.

Perché la memoria di storie antiche e vere, vecchie tradizioni, rituali, folklorismi e magie, viene nascosta e tramandata ironicamente nella forma ludica e scherzosa del gioco?

Nel saggio *Homo ludens* (1938) lo storico e linguista olandese **Johan Huizinga** sostiene che la cultura nasca come “forma ludica” per cui ogni attività umana ha come carattere propulsore il gioco. Analizzando poi il gioco all'interno del regno animale, Huizinga

ci suggerisce che il divertimento e lo svago sembrano essere condizioni necessarie a tutti gli esseri viventi. Possiamo identificare quindi il gioco come un modo collettivo per evadere dal panico voluttuoso del “qui e ora”, celando il macabro e l'orrorifico dietro un beffardo e apotropaico sorriso.

La parola **gioco** (dal latino *iocus*: scherzo, burla) indica qualsiasi attività, svolta singolarmente o in gruppo, libera da ogni necessità di sopravvivenza, il cui unico fine sembra essere il divertimento; lo stesso termine connota anche una competizione agonistica, in latino *ludus*. Secondo il sociologo francese **Roger Caillois** i giochi possono essere classificati in base a quattro caratteristiche definite “*ludemi*”:

1. *L'agon* o la gara: una competizione fisica o cerebrale;
2. *L'alea*, il caso: i giochi di fortuna;
3. *La mimicry*: l'imitazione, giochi in cui si assume un'identità altra;
4. *L'ilinx* o gorgo: giochi in cui ricerchiamo un senso di vertigine temporaneo.

I giochi coinvolgono e sviluppano capacità fisiche, manuali e intellettive e perseguono un mero svago attraverso cui possiamo addentrarci in una realtà consapevolmente fittizia e disinteressata. La fantasia e l'immaginazione sono infatti gli ingredienti principali: creiamo una dimensione in cui possiamo essere chi vogliamo, cosa vogliamo, giocando “a fare finta che...”. Il gioco è anche legato a una dimensione narrante, come una pratica del mondeggiare², che lo rende catalizzatore di realtà alternative, permettendoci di intessere una relazione creativa col mondo. Ancora, se da un punto di vista sociologico è tramite il gioco che instauriamo le nostre prime relazioni sociali, è anche vero che le attività ludiche sono tra le prime esperienze che troppo spesso impongono di incasellare le nostre identità in una rete precostituita che aderisce alla reiterazione di ideali normativi, tramandando e consolidando ruoli di genere binari.

Per fortuna, al di là delle strumentalizzazioni socio-politiche che ne sono state fatte, è proprio nella dimensione leggermente sfasata del gioco che si può scavare una via di fuga da una realtà opprimente, escogitare forme di resistenza, “incorporare” nuovi immaginari. Il videogioco, ad esempio, è una forma di espressione in grado di evocare potenzialità e storie che scardinano la canonica struttura narrativa, basata su livelli e obiettivi da raggiungere. Siamo liberi di agire, come nei giochi *open world* che ci permettono un'esplorazione senza confini per fare un'esperienza svincolata da tracciate predefinite. Strumenti simili permettono di creare ambienti intangibili e in costante cambiamento, che diventano luoghi di incontro, *community* in cui progettare nuove collettività orizzontali.

Mantenendo vive le urgenze antropologiche ed estetiche del gioco, muovendoci tra la sua natura seducente e potenzialmente degenerativa, xenia DUE vuole analizzare i modi e i mondi attraverso i quali la pratica ludica si è trasformata nel tempo, di pari passo alle evoluzioni sociali, tecnologiche e politiche, per narrarli o metterli

in discussione fino a creare un palcoscenico ironico, divertente e beffardo, dove le possibilità di azione e invenzione diventano infinite.

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 partire da queste sfumature del mondo ludico, l'open call lanciata dall'associazione culturale Genealogie del Futuro vi invita a giocare, inventare e fantasticare, raccogliendo storie, personaggi, pedine che mettano in crisi l'infantilizzazione del concetto stesso di gioco. Tramite la sua forza immaginifica, **accoglieremo scenari sovversivi e proibiti per scardinare la realtà, evadere da essa, ma anche per riesumare quelle pratiche che, silenti, continuano a permearla. Il gioco, la cui fascinazione abbraccia anche inquietudini e possibili degenerazioni, diviene un mezzo accattivante e ambiguo per vedere a testa in giù la realtà che abitiamo, per 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.**

¹Georges Bataille, *I «Pieds Nickelés»*, in *Documents*, Edizioni Dedalo, Bari, 1974, p.116.

²Mondeggiare, dall'inglese *worldling*, è un termine introdotto dalla filosofia del XVI secolo per indicare il "farsi mondo del mondo": creare altri mondi possibili aderendo al mondo stesso. In particolare, a partire dalle riflessioni della filosofa statunitense Donna Haraway, possiamo intenderlo come una metodologia epistemica che si fonda sull'intreccio interdisciplinare e narrazioni speculative per immaginare orizzonti di possibilità futuri. Nella pratica di Haraway, mondeggiare si interseca con le pratiche FS (termine cappello che indica fantascienza, fabula speculativa, femminismo speculativo e fatto scientifico), con il pensiero tentacolare e con le prospettive di meta-narrazione e *myth-making*, in quanto invita a un viaggio narrativo che attraversa la complessità dello stare a contatto con il mondo e con le sue problematicità.

Come partecipare?

Ospitando contenuti eterogenei xenia vuole creare uno spazio di ricerca interdisciplinare e aperto ad accogliere plurime voci, in cui la sfera artistica si pone in dialogo con diversi ambiti del sapere, spaziando attraverso varie tipologie di contenuti e comprendendo produzioni, individuali o collettive.

Per la **sezione scrittura** è possibile inviare contributi legati alla parola chiave dell'editoriale appartenenti a una delle seguenti categorie:

- Testi critici o articoli saggistici (max 8.000 - 10.000 caratteri, spazi e note incluse);
- Interviste, dialoghi o inchieste di approfondimento (max 10.000 caratteri, spazi e note incluse), allegando un focus informativo in merito alla persona/collettivo o realtà di riferimento (max 500-800 caratteri, spazi inclusi);
- Racconti, fiction, sci-fi, memoir (anche estratti) (max 15.000 - 20.000 caratteri, spazi e note incluse);
- Opere in versi (testo integrale o estratti).

Per ogni candidatura viene richiesto, entro la deadline dell'open call, di specificare la sezione tematica d'interesse all'interno di quelle precedentemente elencate e inviare un abstract (max 2.500 caratteri, spazi e note incluse) insieme a una bibliografia e sitografia di riferimento e una breve bio dell'autore o del collettivo (max 500-800 caratteri, spazi inclusi).

Per la **sezione visiva** è possibile inviare bozze di progetti – che se selezionati dovranno essere completati entro la deadline di uscita dell'editoriale – o progetti già ultimati legati alla parola chiave dell'editoriale appartenenti a una delle seguenti categorie:

- Documentazione fotografica di opere visive (installazioni, sculture, pitture, fotografie, illustrazioni, incisioni, ecc) o di performance (JPEG risoluzione 300DPI o PNG);
- Cortometraggi, video o opere sonore integrali.

Ogni proposta dovrà essere accompagnata da una breve descrizione dell'opera, se ultimata, o dell'idea del progetto, evidenziando il legame con la tematica editoriale (max 500-800 caratteri, spazi inclusi), allegando una breve bio dell'artista o del collettivo (max 500-800 caratteri, spazi inclusi), il portfolio e lo statement.

Se la vostra **proposta** è **ibrida**, a cavallo tra le due sezioni (scrittura e visiva), perché si tratta, ad esempio, di un testo d'artista, di un testo affiancato da illustrazioni d'artista, o altro, non esitate a candidarvi e/o contattarci prima della deadline dell'open call!

La redazione di Genealogie del Futuro selezionerà le proposte che si distingueranno per i criteri di originalità, approfondimento e aderenza al tema del gioco. Ogni contributo selezionato farà parte dell'editoriale indipendente xenia (periodico seriale ISSN 3035 – 0557) e della sua possibile rete di distribuzione e verrà condiviso sui canali social di Genealogie del Futuro per gentile concessione dell'autore che possiede tutti i diritti di riutilizzo e di ripubblicazione del proprio lavoro.

Qual è l'iter da seguire?

Per la **sezione scrittura** vi invitiamo a seguire il seguente iter per partecipare alla call:

1. Inviare la vostra proposta a redazione@genealogiedelfuturo.com indicando in oggetto **xeniaDUE_sezionescrittura_nomecognome** entro la deadline;
2. In caso di esito positivo, vi invieremo le nostre norme redazionali per procedere con la stesura del testo. Sono da inoltrare, entro i tempi di consegna concordati, delle immagini di riferimento e i relativi crediti (min 1 - max 5 immagini in alta risoluzione, nella consapevolezza che le stesse verranno modificate in fase di impaginazione per accordarsi alla linea grafica dell'editoriale);
3. Durante la fase di editing e revisione dei contenuti, la redazione si riserva la possibilità di chiedere ulteriori modifiche o aggiunte.

Per la **sezione visiva** vi invitiamo a seguire il seguente iter per partecipare alla call:

1. Inviare la vostra proposta a redazione@genealogiedelfuturo.com indicando in oggetto **xeniaDUE_sezionevisiva_nomecognome** entro la deadline;
2. In caso di esito positivo, se si tratta di una bozza procedere con la realizzazione del progetto;
3. Dopo il processo di selezione verrà individuata una persona di riferimento all'interno del team redazionale che seguirà il vostro progetto e con la quale collaborerete

per trovare la maniera ideale per restituire la vostra proposta in relazione al numero di pagine dedicato a ogni contributo: avrete a disposizione 4 pagine in formato A5 verticale, che potrete utilizzare singolarmente oppure considerare come 2 pagine affiancate, cioè come due pagine in formato A4 orizzontale.

La redazione di *Genealogie del Futuro* sarà felice di organizzare un incontro conoscitivo (entro metà ottobre 2024) dopo la selezione delle proposte, per approfondire i contenuti e scambiare idee, mettendo a disposizione il nostro supporto nell'ambito della scrittura e della curatela per le artiste o collettivi che vorranno!

deadline 29 settembre 2024

Bibliografia

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

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.

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.

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

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

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

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

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

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

Le Goff Jacques, *I riti, il tempo, il riso. Cinque saggi di storia medievale*, Editori Laterza, Bari, 2019.

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

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

Sitografia

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

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

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

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

About Genealogie del Futuro

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. Come associazione nomade, promuove un'indagine critica sulla concezione del vivere contemporaneo, concependola come strumento di coesistenza e partecipazione intergenerazionale attiva. Dal 2023 Genealogie del Futuro è anche un gruppo di ricerca editoriale informale, volto a indagare tematiche socio-politiche attuali.

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.

Da settembre 2023 è online il primo numero dell'editoriale, **xenia ZERO**, dedicato al tema dell'ospitalità: [leggi qui!](#)

Da giugno 2024 è online il secondo numero dell'editoriale, **xenia UNO**, dedicato al tema della precarietà e riconosciuto con il codice ISSN: 3035 – 0557: [leggi qui!](#)

Per maggiori informazioni consulta il nostro sito web:

<https://www.genealogiedelfuturo.com>

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

ISSN 3035-0557

