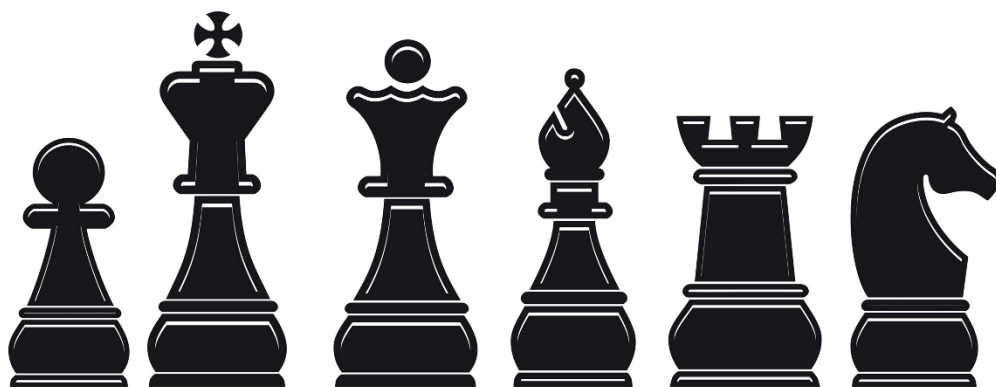


Novembre 2016 | Marzo 2017

A che gioco giochiamo

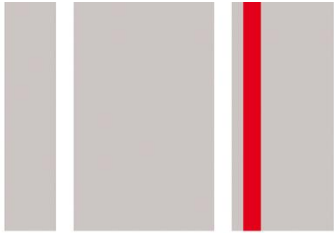


Riflessioni cinematografiche sul gioco del mondo

CATALOGO

a cura del Circolo del Cinema Laboratorio Ventotto





introduzione

La rassegna cinematografica “**A che gioco giochiamo. Riflessioni cinematografiche sul gioco del mondo**” ha inteso favorire lo sviluppo e la diffusione della cultura cinematografica, attraverso appuntamenti che accrescessero e qualificassero conoscenze e capacità critica da parte del pubblico. La rassegna si è svolta a Cagliari, dal 15 novembre 2016 al 28 marzo 2017, articolandosi in un percorso che ha compreso 16 proiezioni, sempre seguite dalla discussione coordinata da un animatore o un’animatrice del Circolo secondo la metodologia della FICC, incontri pubblici di approfondimento sui temi trattati e due seminari di formazione del pubblico.

In particolare si è voluta favorire la riflessione sul tema del *gioco*, luogo della metacomunicazione e della creazione di altri mondi possibili. Il gioco “forza ogni categoria di cui disponiamo” (Bateson), poiché lo spazio del gioco consente, sia ai bambini e agli adulti, di mettere in discussione le categorie mentali che contengono la propria storia passata, promuovendo, grazie a una traduzione simbolica delle proprie emozioni, la riorganizzazione psichica del proprio universo emotivo. Il “fare finta” nel gioco, inoltre, inteso come consapevolezza del carattere fittizio e di meta comunicazione dell’azione, può essere considerato una sorta di agire per prova, che, grazie alla possibilità che offre di imitazione della realtà, consente di mettere in scena esperienze non ancora reali e insieme educa a una capacità trasformativa dell’esperienza, porta ad uscire, per certi versi, dai propri schemi.

Il percorso della rassegna proposta segue la ripartizione dei giochi di Callois, teorizzata nel saggio “I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine” (1958): quattro categorie fondamentali, corrispondenti ognuna ad un preciso bisogno psicologico, e ogni categoria ha una sua ombra, un lato oscuro, a seconda che nel gioco prevalga l’aspetto del puro piacere in assenza di regole, quasi dionisiaco (la Paidia) o quello regolato e controllato, apollineo, della padronanza di sé (il Ludus):

1. **AGON**, ovvero la sfida: riguarda tutti quei giochi che si ispirano alla competizione, in cui 2 o più concorrenti mettono in gioco le proprie abilità fisiche e mentali, con lo scopo di prevalere sull’altro/i. E’ la competizione sportiva (tennis, calcio, boxe, scacchi...), in cui, a partire da una situazione di uguaglianza (almeno teorica) e nel rispetto di regole determinate, il/la concorrente gareggia per poter vedere riconosciuta la propria superiorità in un determinato campo. Nella vita sociale l’agon diventerà concorrenza in campo commerciale o lavorativo, ma potrà sfociare in violenza, volontà di potenza, astuzia e inganno.

2. **ALEA**, ovvero il caso: in questi giochi l'esito dipende da volontà completamente esterne alla volontà del giocatore: è il caso, nel bene o nel male, che decide (casinò, roulette, lotterie, giochi d'azzardo *et al.*). Non implica, diversamente dall'AGON, allenamento e partecipazione attiva durante la gara; è la speculazione in Borsa, l'azzardo, l'astrologia, la superstizione legata all'affidarsi al destino.

Le due categorie sono opposte ma tra loro conciliabili: così, in una competizione, si potrà risultare vincitori pur avendo giocato male ma grazie al favore del fato e chi parte sfavorito, grazie alla propria abilità, potrà riuscire a volgere a proprio favore una situazione avversa.

3. **MIMICRY**, ovvero il mimetismo, l'imitazione: è il gioco che presuppone l'accettazione di fondo di una realtà temporanea e fittizia, il "facevamo che ero" dei bambini e delle bambine e il carnevale degli adulti, un'illusione che richiede la sospensione dell'incredulità sia di chi gioca che di chi assiste al gioco e ci porta in una realtà spazio/temporale in cui ciò che viene accettato come vero e ciò che è reale non coincidono. In società sta alla base dei ruoli sociali, dei cerimoniali, di rigidi codici lavorativi e di onorate divise, ma può anche significare pesante ambiguità, alienazione, sdoppiamento della personalità;

4. **ILINX**, ovvero il gorgo, la vertigine. Consiste in ogni gioco in cui il piacere è rappresentato da una ricerca di "panico", come le montagne russe o le danze dei dervisci. Controllata o incontrollabile, comprenderà tutte le professioni e le azioni che implicano il dominio della vertigine, mentre quando è la vertigine a prendere il sopravvento sarà causa di alcolismo, abuso di droghe, passioni incontrollabili e altre dipendenze.

Ognuna di queste categorie presuppone la relazione: ogni gioco ha una vocazione sociale e, lungi dall'essere un puro passatempo puerile o una riproduzione regolata della realtà, il gioco diventa strumento di costruzione e comprensione della realtà e infine metafora della vita stessa, che diventa nient'altro che "il gioco del mondo".

Introduzione

pagina /2

Schede dei film

Duel	/5
California poker	
6 gradi di separazione	/6
Rollerball	/7
Man on wire	
La casa dei giochi	/8
Rush	
The danish girl	/9
Il capitale umano	/14
Victor Victoria	
Amami se hai coraggio	/15
Il portiere di notte	
Tomboy	/16
Offside	
Good kill	17
Donne a metà	/26
Storie di pugili	/27

Incontri e laboratori

Attorno a “The danish girl”
con Federico Zappino /10

Passeggiate per le vie della rete.
S-gamificazione e autodifesa digitale,
a cura del Collettivo Ippolita /18

La magia dei libri,
lecture show di Mariano Tomatis /22

“Storie di pugili”
incontro con Enrico Pau /27

Prendersi in gioco,
a cura di Enrico Euli /28

Rassegna stampa

pagina /30



DUEL



martedì 15 novembre 2016, ore 20.30



Steven Spielberg



90'



Stati Uniti, 1971

David Mann, commesso viaggiatore, è in partenza per uno dei suoi giri d'affari di routine. Imboccata una freeway e percorso il primo tratto, David si trova davanti un'imponente autocisterna, la quale oltre a procedere a passo d'uomo, emana un fumo nero irrespirabile. Quando David si decide e la sorpassa, viene subito dopo superato a gran velocità dalla stessa e ricondotto alla situazione di partenza. Si avvia così tra i due una sfida stradale sempre più diabolica, in un crescendo di angosciosa e oscura minaccia, alimentata dal non vedere mai l'autista dell'autocisterna. David Mann ora cercando di darsi una spiegazione razionale, ora precipitando quasi nel delirio, capisce che il gioco che sta giocando non prevede vie d'uscita e dovrà trovare un modo per vincere questo *duello* e sopravvivere.



CALIFORNIA POKER



martedì 22 novembre 2016, ore 20.30



Robert Altman



108'



Stati Uniti, 1974

Bill e Charlie siedono allo stesso tavolo da poker: Bill dà le carte e Charlie continua a vincere. Vengono così accusati da uno dei giocatori di essere dei bari. La discussione sfocia in una rissa che interrompe i giochi e Bill e Charlie si ritrovano poco dopo in un bar dove fraternizzano con un abbondante e allegra bevuta: Bill è un giornalista che ha contratto un forte debito con uno strozzino e spera di ripagarlo vincendo a un tavolo da poker; Charlie è un giocatore a tempo pieno (carte, ippodromi, roulette). Tra i due si instaura una complicità sempre più stretta alimentata dal desiderio di raggiungere la fortuna che sembra sempre prossima: dietro l'ultimo giro di carte, l'ultimo lancio dei dadi, l'ultima scommessa. Poi, un giorno, la fortuna tanto agognata arriva: in un casinò a Reno, Bill vince 82 mila dollari. Cosa resta allora del gioco?



6 GRADI DI SEPARAZIONE



martedì 29 novembre 2016, ore 20.30



Fred Schepisi



112'



Stati Uniti, 1993

Una sera alla porta della splendida casa sul Central Park di Ouisa e Flan Kittridge, agiata coppia di mercanti d'arte, si presenta Paul, un ospite inatteso che racconta di essere stato aggredito da un ladro proprio davanti a casa loro; dice di essere un compagno di college dei loro figli, oltre che figlio di Sidney Poitier. Paul viene così medicato e invitato a trattenersi per la notte: è bello, intelligente, di mondo e i Kittridge ne sono impressionati. Il mattino dopo scoprono che Paul non è che un abile "impostore" in grado di introdursi nelle case delle persone abbienti, tra cui diversi amici loro. Oltre l'offesa per l'inganno subito però, l'affascinante Paul si rivela un "aneddoto" piuttosto accattivante e sconvolgente nella vita dei salotti altoborghesi per lasciarlo andare, così iniziano a indagare su di lui.

"La mimicry è invenzione continua e la regola del gioco è unica: consiste, per l'attore, nell'affascinare lo spettatore, evitando che un eventuale errore porti quest'ultimo a rifiutare l'illusione"

da "I giochi e gli uomini" di Roger Caillois (Bompiani 2012)

Il titolo del film allude alla teoria secondo la quale ogni persona può essere collegata a qualunque altra persona o cosa attraverso una catena di conoscenze e relazioni con non più di cinque intermediari. La teoria è affascinante e sembra ridurre i limiti e le possibilità di ciascuno a una questione di volontà ma Fred Schepisi ne propone una *rappresentazione* molto diversa. Tra commedia e tragedia emergono nel film la falsa coscienza borghese, gli snobismi e il razzismo dei *politically correct*, così come emergerà tutto il bisogno di Paul di riconoscimento e d'inclusione in quel mondo *di classe*, ma anche e soprattutto il bisogno di accettazione e d'amore da parte della famiglia Kittridge. Così, l'immaginazione, forza motrice del film, alla quale è dedicato uno dei monologhi più efficaci, proponendosi come via d'accesso a possibilità che riposano inimmaginabili o non ancora immaginate, dovrà confrontarsi con la forza materiale delle divisioni sociali costituite.



ROLLERBALL



martedì 6 dicembre 2016, ore 20.30



Norman Jewison



128'



Stati Uniti, 1975

Siamo in un futuro distopico, anno 2018. La vita delle persone è totalmente governata da un'unione di corporazioni, rappresentate dai *Dirigenti*; non esistono più le nazioni né le guerre e non è consentita alcuna forma di autodeterminazione individuale. L'esecutivo si preoccupa infatti di soddisfare i bisogni e i desideri di ciascuno/a. L'unico sport consentito è il rollerball, gioco a squadre nel quale, muovendosi sui pattini o in motocicletta all'interno di una pista circolare, si cerca di impadronirsi di una palla d'acciaio e segnare nella porta avversaria. Squadra campione in carica è lo Houston, capitanata da Jonathan da più di dieci anni. Il film inizia con il suo ennesimo trionfo, ma questa volta, uscito dagli spogliatoi, Jonathan viene convocato da uno dei Dirigenti e gli viene chiesto di ritirarsi dallo sport e di farlo annunciandolo come una sua decisione nel corso di uno speciale televisivo a lui dedicato, di prossima uscita. Jonathan si rifiuta e attraverso l'unico gioco *palesamente* giocato, il rollerball, entra in conflitto con il Sistema.



MAN ON WIRE



martedì 13 dicembre 2016, ore 20.30



James Marsh



90'



GB | Stati Uniti, 2008

Nel 1974 il funambolo Philippe Petit camminò per quasi un'ora su un cavo teso tra le Twin Towers, all'epoca le torri più alte del mondo. Il documentario di James Marsh, tratto dal libro "Toccare le nuvole" di Philippe Petit, ricostruisce la storia di questa straordinaria avventura: la passione giovanile per l'equilibrisimo, l'incontro e la complicità degli amici e della fidanzata Annie nella realizzazione di meravigliose performance sui cavi tesi sopra i tetti del mondo, dalla cattedrale di Notre Dame de Paris al Sydney Harbour Bridge in Australia, fino allo studio di un piano complesso, restituito dal documentario in modo davvero avvincente, per riuscire a raggiungere il tetto più alto, eludendo la sorveglianza, sfidando la legge, la gravità e la paura, in un gioco prodigioso, una vittoria dell'inimmaginabile.



LA CASA DEI GIOCHI



martedì 10 gennaio 2017, ore 20.30



David Mamet

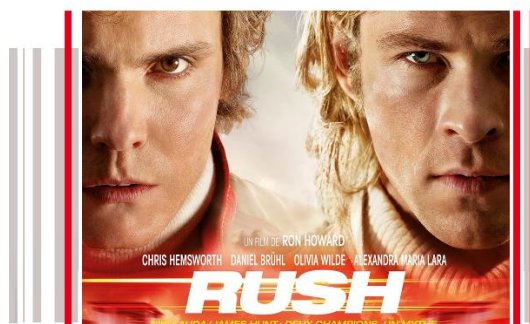


102'



Stati Uniti, 1987

La psichiatra Margaret Ford è all'apice della sua carriera: ha appena pubblicato un libro di successo, è ricca e ammirata; tuttavia emergono già dai primi dialoghi i suoi lapsus, le incertezze, i vuoti di memoria, come a segnalare un equilibrio precario, un senso di irrisolto, un'infelicità di fondo. Quando un paziente, Joey, minaccia di suicidarsi nel suo studio per un debito contratto al gioco, sollecitandola rispetto all'inutilità pratica della terapia, impotente rispetto alla *vita vera*, Margaret decide di affrontare personalmente i creditori. Entra così nella 'casa dei giochi', un mondo a lei sconosciuto e che l'affascina, luogo notturno di truffatori la cui filosofia è: *Ogni minuto nasce un fesso! (Più due per fregarlo)*. E' qui che conosce Mike, il loro capo, al quale chiede di essere guidata in uno studio sui giocatori. Passo dopo passo Margaret verrà coinvolta in truffe sempre più elaborate, portata a osare sempre un gradino oltre, finché la posta non sarà tale da spingerla a rimettere in gioco il gioco stesso, i giocatori, la sua vita.



RUSH



martedì 17 gennaio 2017, ore 20.30



Ron Howard



123'



GB|USA|Germ. 2013

Niki Lauda e James Hunt si incontrano per la prima volta sui circuiti della Formula 3 e la rivalità tra i due si accende immediatamente: James Hunt vince la loro prima sfida con una manovra aggressiva che costringe Niki Lauda ad abbandonare l'acceleratore per non rischiare la vita. I due hanno un carattere e un atteggiamento verso lo sport agli antipodi: Niki Lauda è metodico, calcola i rischi, professionale sul lavoro e non molto socievole; James Hunt è bello, simpatico e desiderato, vive alla giornata e delle corse ama soprattutto il rischio e l'adrenalina.

"Ogni competizione è in se stessa uno spettacolo [...] gli antagonisti vengono applauditi a ogni successo che riportano; il loro combattimento ha le sue peripezie che corrispondono alle diverse fasi e ai diversi episodi di un dramma"

da "I giochi e gli uomini" di Roger Caillois (Bompiani 2012)

Il film di Ron Howard sceglie di concentrarsi sul campionato mondiale del 1976. Le prime gare vedono Niki Lauda in vantaggio su James Hunt. La decima tappa è il Gran Premio di Germania e si corre sul vecchio circuito Nurburgring Nordschleife, soprannominato "l'inferno verde". E' durante questa gara che Niki Lauda ha un terribile incidente, l'auto prende fuoco e lui rimane intrappolato tra le fiamme. In ospedale osserva in televisione il rivale James Hunt recuperare posizioni e con uno sforzo enorme in 42 giorni, lasciando tutti esterrefatti, si presenta alla tappa del Gran Premio d'Italia. Il tema affrontato nel film è quello classico del duello, in cui i due eroi, nella loro diversità, si esaltano e definiscono reciprocamente per contrasto, mostrando due facce del maschile incomplete e mancanti se prese singolarmente e compiute solo nel riconoscimento dell'altro.



Trasposizione cinematografica del libro "La danese" di David Ebershoff, il film narra la storia delle pittrici danesi Gerda Wegener e Lili Ilse Elvenes (meglio conosciuta come Lili Elbe), prima donna trans della storia ad affrontare chirurgicamente il cambio di sesso completo.

Einar e Gerda sono marito e moglie, sono giovani e affiatati, si amano. Einar è un pittore di successo; Gerda ha talento ma non riesce a trovare un gallerista che esponga le sue opere. Durante la realizzazione di uno dei suoi quadri, Gerda chiede a Einar di posare per lei perché la sua modella, la ballerina Ulla Poulsen, è a casa malata. Einar viene invitato a poggarsi sopra i suoi vestiti della ballerina ritratta, indossarne le scarpette, posare come fosse lei. Il film focalizza su questo momento l'inizio di un presentimento, l'emergere di un'alterità sopita, di un desiderio latente. All'inizio per Einar e Gerda è un gioco, anche erotico. "Ti chiameremo Lili". Gerda trova il soggetto dei suoi quadri, dà a Lili una forma artistica nelle sue opere, una performativa nel quotidiano, insegnando a Einar come muoversi, vestirsi e truccarsi. Lili porterà a Gerda il successo ma il loro rapporto verrà stravolto: Einar infatti andrà a riconoscersi sempre di più in Lili, sentendola come la sua vera identità, fino a disconoscere totalmente Einar e il suo corpo, il *corpo sbagliato*.



ATTORNO A 'THE DANISH GIRL'

**una riflessione attorno all'identità di genere,
alla performance, e all'amore**

di Federico Zappino

Venerdì 27 Gennaio, abbiamo ospitato Federico Zappino, filosofo e traduttore (in particolare, in Italia, ha tradotto Judith Butler e Eve Kosofsky Sedgwick), e ci ha proposto una riflessione a partire dal film, proiettato martedì, "The Danish Girl" di Tom Hooper (GB, Stati Uniti 2015). Riportiamo un estratto del suo intervento, in particolare focalizzandoci sulla seconda parte della riflessione, quella più direttamente riferita al film (la prima parte è stata una lunga e articolata introduzione ai temi espressi, ai termini utilizzati e agli argomenti messi in campo).

<< Mi verrebbe da iniziare dicendo che Lili Elbe è il nome che Einar Wegener scelse nel momento in cui decise di diventare una donna. Non potrebbe esserci, però, partenza più errata di questa! I verbi "scegliere" e "decidere" sembrano non essere, esattamente, i più appropriati a render conto della storia di Lili Elbe; né, direi, Lili diventa una donna in un certo "momento", come se così facilmente si potesse distinguere un prima da un dopo – distinzione temporale che coinciderebbe con il "momento" della "scelta", o della "decisione". [...] Se da un lato, è il racconto a restituire la processualità e la relazionalità attraverso le quali Einar diventa Lili; dall'altro, è sempre il racconto a far coincidere, enfaticamente, questo stesso divenire con momenti in cui Lili performa invece padronanza di sé, delle sue scelte, del suo destino. [...]

C'è un'altra partenza che potrebbe rivelarsi altrettanto errata. [...] Sarebbe piuttosto discutibile se vi dicessi che il film narra la storia di un uomo nato in un "corpo sbagliato", che "si scopre diverso" e che, tuttavia, ha il "coraggio" di essere "sé stesso", sfidando i "pregiudizi" della "propria epoca", grazie anche alla capacità della moglie di "rispettare" e "accettare" la "diversità" del marito. Eppure, nonostante tutto ciò sia piuttosto impoverente e profondamente nocivo alla causa dei movimenti LGBTQIA e, a mio avviso, anche alla causa delle persone e delle identità trans più nello specifico – nonostante tutto questo, si tratta precisamente dei termini e dei concetti mobilitati dalle modalità discorsive attraverso le quali questo film è stato presentato, discusso e recensito da quotidiani, o blog. [...] Tre sono i motivi per i quali occorre resistere ai termini del discorso che la critica di *The Danish Girl*, tutt'oggi, mobilita. Il primo è perché questi termini implicano che la transizione di genere necessiti del prerequisito della patologizzazione fisica e psichica del "corpo sbagliato", "da correggere", riducendo alla sua dimensione medica l'istanza politica trans. Il secondo motivo, collegato al primo, è che tali termini riproducono quell'idea già fin troppo radicata secondo la quale l'istanza politica trans può essere legittima e riconoscibile dallo stato, specialmente ai fini della presa in carico da parte del welfare, solo se avviene all'interno dei termini della patologizzazione psichiatrica [...] Il terzo motivo, infine, è perché questo discorso implica anche, più sottilmente, che tutto ciò che il resto della popolazione cisgenere ed eterosessuale possa fare non sia che astenersi dai pregiudizi, rispettare, e accettare la diversità di Einar, intesa come un fenomeno della natura, eminentemente impolitico – e non, ad esempio, interrogarsi relativamente al modo in cui si diventa, senza alcuna diagnosi psichiatrica, soggetti conformi alla norma cisgenere ed eterosessuale. [...]

Mi piacerebbe assumere come punto di partenza il fatto che *The Danish Girl* ci confronta con la storia di una coppia eterosessuale, composta da un uomo e da una donna sposati. "Mia moglie, mia sposa", scandisce Einar in estasi, guardando Gerda, in una delle prime scene del film. [...] La vita sessuale di Einar e Gerda viene presentata come appagante, giocosa e piena di desiderio reciproco. Il problema sembra essere costituito dal fatto che questa sessualità sia minacciata dall'infertilità, e che sia proprio questa infertilità, surrettiziamente attribuita a Einar, innanzitutto da Gerda, a gettare fin da subito un'ombra sulla "verità" del suo genere. [...] In quella che è forse la scena fondamentale del film, Gerda chiede a Einar di posare per lei, ai fini della realizzazione di un ritratto; quella mattina, infatti, la modella non può presentarsi. Si tratta di una delle opere più note di Gerda Wegener, il ritratto a figura intera della ballerina danese Ulla Poulsen (1927). [...]



Il regista – il narratore – ci esorta a focalizzare la nostra attenzione sulle mani di Einar a contatto con i tessuti del vestito, e sulla posa del suo piede. Il regista sembra quasi suggerirci: “E’ a contatto con quegli abiti femminili che Einar perviene alla scoperta del suo vero io”. Un suggerimento, sono pronto a scommetterci, che può contare sul tacito assenso del pubblico. Un suggerimento, però, che al contempo sembra collidere col fatto che Einar e Gerda, che fanno ripetutamente l’amore, tocchino già i rispettivi corpi, nudi o vestiti che siano [...] non è certo la prima volta che Einar tocca una sottana, o della lingerie di pizzo, o delle tulle – come tutti gli uomini eterosessuali. [...]

E’ l’irruzione improvvisa all’interno della stanza di un’amica di Gerda a interrompere rumorosamente, con una risata, questa scena carica di tensione, e di erotizzazione, silenziose. [...] Einar guarda in basso, come se stesse offrendo il capo a quella donna. Come se fosse un battesimo. “Ti chiameremo Lili”, dice infatti l’amica di Gerda. “Ti chiameremo Lili”: non suona esattamente come una scelta operata da Einar. D’altronde nemmeno “Einar” è un nome che Einar stesso “scelse” [...] Il nome è ciò che riceviamo a partire da “scelte” compiute da altri, e che poi si sedimentano in noi, strutturando e animando le “nostre scelte”. [...]

A dispetto dei tentativi di individualizzare Lili, e la sua scelta, il film ci confronta col carattere ostinatamente non scelto, o non scelto “individualmente”, di “Lili”. [...] La richiesta da parte di Gerda di posare per lei, e di performare la ballerina, non costituisce un caso isolato. Al contrario, sancisce piuttosto l’avvio di una fase della vita sentimentale, e professionale, di Einar e Gerda, in cui Lili, su proposta di Gerda, inizia a posare per lei. E’ lo stesso film peraltro a confrontarci con un dialogo tra Gerda e un mecenate, il quale pur riconoscendole del talento, le dice che manca di un “tema”. E Lili diverrà, in effetti, il suo “tema”. [...]



E’ Gerda a insegnare a Einar a performare Lili [...] una “femminilità” che tutti, forse, siamo in grado di riconoscere come tale [...] un “ideale”, un “originale” della “femminilità”, al punto che durante l’addestramento è la stessa Gerda a performare quell’originale che, nelle altre scene del film, non sembra appartenere – benché Gerda performi il genere come tutti/e. [...] Gerda dimostra non solo coscienza di alcuni ruoli di genere, ma dimostra anche conoscenza del sistema di genere allorquando, impegnata nel ritratto di un qualche signorotto locale, evidentemente imbarazzato all’idea di essere ritratto da una donna, gli dice: “Un uomo non ama essere osservato da una donna. Noi ovviamente siamo abituate, ma per voi essere sottoposti [enfasi] allo scrutinio femminile è destabilizzante. Sebbene io pensi che potrebbe essere piacevole, una volta che... ci si arrende”.

Arrendersi. Einar si arrende, si lascia destabilizzare, dallo sguardo di Gerda? Può darsi. A volte capita di arrendersi a chi si ama, e di lasciarsi destabilizzare. A dirla tutta, io forse penso che l'amore non possa proprio emergere al di fuori di una certa resa. Se io sono troppo padrone di me stesso, se io do troppo credito alla mia identità, non posso certo trovarmi coinvolto in una relazione amorosa. E tutto ciò lo dico con un velo di pessimismo, o di tristezza, dal momento che mi sembra che a dominare sia l'atteggiamento di attaccamento alla propria identità, piuttosto che quello di resa all'amore. [...] Sintomaticamente, in una delle locandine del film, troviamo scritto "Scopri il coraggio di amare". Il sottotesto implicito è: "scopri il coraggio di amare, come Gerda che continua ad amare suo marito nonostante lui scopra e affermi la sua vera identità". E se fosse il contrario? Se il "coraggio di amare" fosse proprio quello di Einar?

[...] Per ricapitolare, ciò che vediamo all'opera in queste scene del film in cui, dall'interno di una vita di coppia eterosessuale, Gerda insegna a Lili a performare un'ideale di femminilità, dalla quale sembra anche essere attratta (forse perché lei non lo performa?), è che il genere è un atto. [...] I generi, come scrive Butler, non sono né veri né falsi, né autentici né apparenti; eppure, si è costretti a vivere in un mondo in cui i generi costituiscono significanti univoci, stabilizzati, polarizzati, resi distinti e pressoché intrattabili. Il genere, in effetti, viene costruito in ossequio a un certo regime di verità e di falsità che non solo contraddice la sua stessa performatività, ma lo mette al servizio di un sistema di regolamentazione binaria ed eteronormativa del genere. E Lili, volente o nolente, contesta e incarna precisamente questo sistema. >>

Federico Zappino è filosofo e traduttore.

Ha curato varie opere in italiano di Judith Butler, tra cui "Fare e disfare il genere" e "La vita psichica del potere" per Mimesis Edizioni, e "L'alleanza dei corpi", di prossima pubblicazione per Nottetempo.

Ha di recente curato la pubblicazione del volume "Il genere tra neoliberismo e neofondamentalismo" (ed. Ombre Corte, 2016).

Tra le altre pubblicazioni, Genealogie del presente.

Lessico politico per tempi interessanti (con L.Coccoli e M.Tabacchini, Mimesis 2014),

"Norma sacrificale / Norma eterosessuale" (in M. Filippi, M. Reggio, a cura di, Corpi che non contano. Judith Butler e gli animali, Mimesis, 2015),

"Non è una questione di gusti" (in "Liberazioni", 113, 2015),

"Fare giustizia" (con A. Simone, Mimesis, 2016). Ha inoltre tradotto in italiano l'opera di Eve Kosofsky Sedgwick, "Stanze private" (Carocci 2011), caposaldo della teoria queer.





IL CAPITALE UMANO



martedì 31 gennaio 2017, ore 20.30



Paolo Virzì

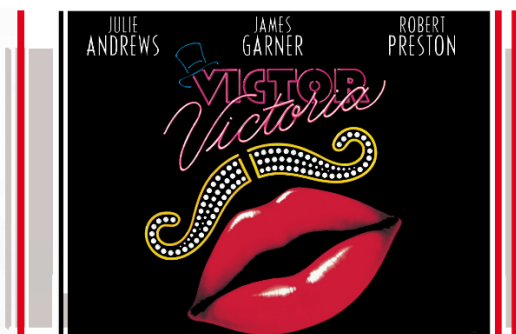


109'



Italia, 2014

Il film, liberamente ispirato al romanzo omonimo di Stephen Amidon, è suddiviso in quattro capitoli: tre differenti narrazioni della storia date da tre dei protagonisti, più un quarto capitolo risolutivo. Siamo in un paesino della Brianza e un cameriere, rientrando la notte dal lavoro, viene travolto da un SUV e lasciato morire. La ricerca del colpevole coinvolge due famiglie della zona: una è la famiglia piccolo borghese di Dino Ossola, agente immobiliare che desidera ardentemente arricchirsi e accrescere la sua posizione sociale; l'altra è la famiglia alto borghese del magnate Giovanni Bernaschi, cinico e competitivo. I personaggi si muovono soprattutto per eludere la verità e la giustizia, partecipi di un mondo in cui tutto ha un valore quantificabile, anche la vita umana, secondo "l'aspettativa di vita, le sue potenzialità di guadagno, la quantità e la qualità dei suoi legami affettivi": i periti assicurativi lo definiscono il *capitale umano*.



VICTOR VICTORIA



martedì 7 febbraio 2017, ore 20.30



Blake Edwards



133'



Stati Uniti, 1982

Victoria Grant è un soprano di altissimo livello che non riesce a trovare un ingaggio. Prossima allo sfratto e attanagliata dalla fame, organizza una piccola truffa in un ristorante: decide di mangiare tutto il possibile e far scivolare poi uno scarafaggio nell'insalata, così da evitare di pagare il conto. Si troverà a farle da complice Todd, cantante "cabarettista" gay. E' lui a proporle una curiosa strada per il successo: fingersi un uomo, Victor Grezhinski, conte polacco che si esibisce travestendosi da donna. Todd ha ragione e tutti/e perdonano la testa per Victor/Victoria, anche il gangster King Marchand che, in crisi per la sua attrazione apparentemente omosessuale, farà di tutto per scoprirne l'identità. Tra gag, fraintendimenti e giochi rocamboleschi il film si avvia verso un finale esilarante in cui tutto andrà al suo posto, non senza aver graffiato la superficie di un mondo in cui tutto viene giudicato per come appare.



AMAMI SE HAI CORAGGIO



martedì 14 febbraio 2017, ore 20.30



Yann Samuëll



93'



Francia, 2003

Julien Janvier e Sophie Kowalski hanno un profondo e particolarissimo legame che consente loro di sfuggire attraverso il gioco ad una realtà difficile: lui ha una madre in punto di morte e un padre con cui è difficile trovare un punto d'incontro; lei è polacca e viene per questo presa in giro da tutti. Il gioco ha inizio con lo scambio di una scatola, chi la possiede può sfidare l'altro a compiere qualunque cosa: "Giochi o non giochi?". Accettando la sfida si rientra in possesso della scatola: "Gioco!". Julien e Sophie costruiscono attraverso queste prove continue un mondo tutto loro, nel quale ridefiniscono il proprio dolore e le proprie paure, dove non trova spazio niente e nessuno che non sia il loro gioco. Così da bambini, così da adulti. Tuttavia, crescendo, i giochi si complicano e in quest'atmosfera, tesa tra sogno e realtà, il gioco arriva a sfiorare il limite dell'assurdo, in un rifiuto struggente e distruttivo di ogni quotidianità, travolgendo le rispettive vite fino al parossismo finale.



IL PORTIERE DI NOTTE



martedì 21 febbraio 2017, ore 20.30



Liliana Cavani



120'



Italia, 1973

Maximilian, ex ufficiale delle SS, vive sotto falso nome e lavora come portiere di notte in un ricco albergo viennese. Molti dei clienti dell'albergo sono ex criminali di guerra, nostalgici del Fuhrer, che si riuniscono segretamente allo scopo di ripulire il proprio passato, inscenando falsi processi attraverso i quali prepararsi a quelli veri, così da eliminare eventuali sensi di colpa e ricordare testimoni e documenti che potrebbero farli incriminare, così da farli sparire. Una sera Max incontra Lucia, sopravvissuta ai campi di concentramento, nonché sua vittima prediletta. I due si riconoscono e si lasciano travolgere dalla passione, rievocando i ricordi di vittima e carnefice, intrecciando ancora i loro destini, minacciosamente isolati e accerchiati dal mondo esterno.



TOMBOY



martedì 28 febbraio 2017, ore 20.30



Céline Sciamma



84'



Francia, 2011

Laure, una bambina di dieci anni, si trasferisce con la famiglia in un'altra città. Inizialmente sulle sue, inizia ad incuriosirsi dei bambini del quartiere e incontra Lisa. Laure viene scambiata per un maschietto e decide di esplorare questa possibilità, presentandosi come Michael. Del resto a Laure/Michael piacciono gli abiti e i giochi "da maschio" e non trova nessuna difficoltà a farsi accettare in quanto tale. Riesce a eludere le attenzioni degli adulti, ma non quelle della sorellina, che capisce il gioco di Laure e ne approfitta, a sua volta, per fingere di avere un fratello. Ma quando la relazione con Lisa inizia a farsi più stretta e intima le complicazioni aumentano. Sarà l'intervento degli adulti a riportare il gioco alla *norma*. <<Dell'infanzia si parla sempre come l'età dell'innocenza; io credo invece sia una stagione della vita piena di sensualità ed emozioni ambigue>> dice la regista, Céline Sciamma: <<siamo tutti convinti di attraversare un'epoca molto più permissiva rispetto al passato, ma non è così per quello che riguarda la libertà d'identità di genere e sessuale>>.



OFFSIDE



martedì 7 marzo 2017, ore 20.30



Jafar Panahi



93'



Iran, 2006

Iran. 2005. Allo stadio Azadi, a Teheran, Iran e Bahrain giocano la partita di qualificazione per i Mondiali di calcio. Alle donne è vietato assistere alle manifestazioni sportive, ma questo non impedisce loro di provare a farlo. Il docufilm realizzato da Panahi segue un gruppo di sei ragazze che travestite da maschi, entrano allo stadio, nella speranza di riuscire a vedere la partita. Il primo

passo è acquistare il biglietto da un bagarino, con tanto di sovrapprezzo per donne; il secondo e decisivo è superare i controlli di sicurezza del personale dello stadio e dei soldati della Repubblica.

“Si può evadere dal mondo facendo/o altro,
oppure si evade facendosi altro
[...] a questo bisogno risponde la mimicry”
da “I giochi e gli uomini” di Roger Caillois (Bompiani 2012)

Le ragazze fermate vengono radunate in uno spazio recintato, in attesa di essere consegnate alla polizia. E' qui nei corridoi dello stadio che avviene un confronto ricco e serrato tra le loro ragioni e quelle dei soldati, più o meno loro coetanei, non troppo convinti di quel che fanno.

Uno sguardo sul potere e sui modi di agire tra le persone e per mezzo delle stesse; il non-sense e il ridicolo di certe costrizioni, portate al paradosso, e anche le difficoltà innestate dai tabù.



Il comandante Tom Langley è un pilota di caccia da combattimento, ha all'attivo sei missioni sul campo ed è ora impiegato come pilota di droni in una base della California. I droni sorvolano invisibili i cieli dell'Afghanistan, dello Yemen, di tutti quei paesi in cui si ritiene ci siano "nemici" degli Stati Uniti, terroristi veri o presunti. *Good kill* è quello che si dicono i militari americani quando un colpo è andato a segno. Tom siede alla sua consolle, prende la mira e lancia missili balistici sugli obiettivi assegnati. Poi torna a casa, una villetta a schiera in una zona ricca e isolata di Las Vegas; ha una moglie, un figlio, una vita "borghese" qualunque. Vorrebbe tornare in guerra, sul campo. Vorrebbe separare questa vita da quella del soldato. Vorrebbe combattere rischiando la pelle, non comodamente seduto in un hangar nel deserto. Il film si focalizza sulla crisi morale ed esistenziale di Tom, crisi che si acuisce quando la sua squadra viene messa agli ordini diretti della CIA. I servizi segreti infatti non operano rispettando alcun trattato o convenzione, non danno peso alla presenza di "civili" sulla traiettoria dei missili: sono solo "danni collaterali". Infine Tom dovrà scegliere e agire il coraggio delle proprie convinzioni.



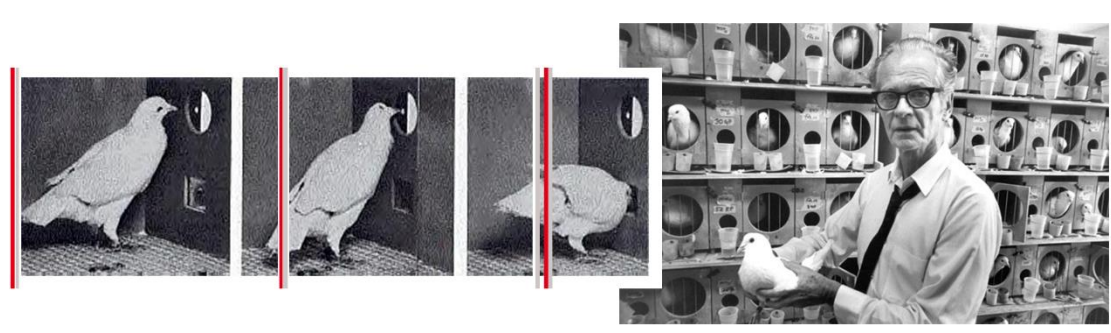
PASSEGGIATA PER LE VIE DELLA RETE s-gamificazione e autodifesa digitale

INCONTRO E LABORATORIO DI FORMAZIONE
a cura del Collettivo Ippolita

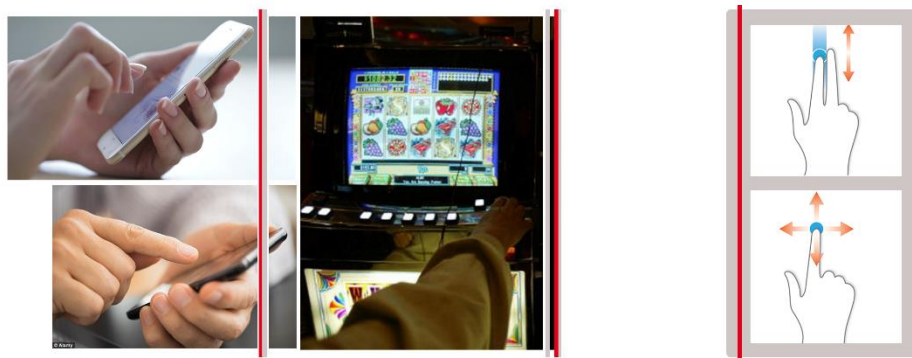
Giocare e inventare nuovi giochi è una delle attività più creative che ci siano, ed il gioco è il modo migliore per apprendere; nell'epoca della connessione, è però necessario distinguere tra giochi e *gamification*. Con questo termine (traducibile in italiano come "ludicizzazione") ci si riferisce a tutti quei fenomeni attraverso i quali il gioco si introduce nelle attività quotidiane, determinando spazi che sono ibridi fra l'essere "giocosi" e il non esserlo. Di conseguenza, non solo eventi seri diventano ludici ma anche, all'opposto, attività apparentemente giocose acquistano una forza tale da divenire oggetti "seri".

Con l'avvento dei social media e delle applicazioni per smartphone, la crescita dei prodotti gamificati registra un incremento di utilizzo e di potenzialità: gli smartphone rendono accessibili 24 ore su 24 i vari prodotti, e le applicazioni di facebook (uno sterminato campo da gioco) agevolano i processi di viralizzazione. I videogiochi allargano il loro pubblico e il loro mercato, consolidando anche un nuovo sodalizio cinema-videogames, come attesta la trasposizione su grande schermo di alcuni dei videogiochi più popolari, quali, per citare solo i più recenti, Warcraft o Angry Birds.

Parlare di “social” è parlare di macchine che sì, per mezzo di profilazioni sempre più sofisticate ci costruiscono intorno mondi su misura, ma soprattutto, e allo stesso tempo, producono i soggetti che quei “mondi” devono abitare: si tratta di sistemi di apprendimento basati sull’addestramento tramite risposte indotte, tali da creare automatismi performativi. Ippolita, nel corso dell’incontro, ha ricordato gli esperimenti condotti da Skinner e che hanno portato all’elaborazione del paradigma del “condizionamento operante”. Lo strumento sperimentale usato era la Skinner box, una gabbia all’interno della quale la cavia era libera di muoversi, azionare leve o pulsanti. Alcuni comportamenti potevano essere indotti e rinforzati attraverso una risposta positiva agli stessi: ad esempio, al premere del pulsante, veniva introdotto del cibo.

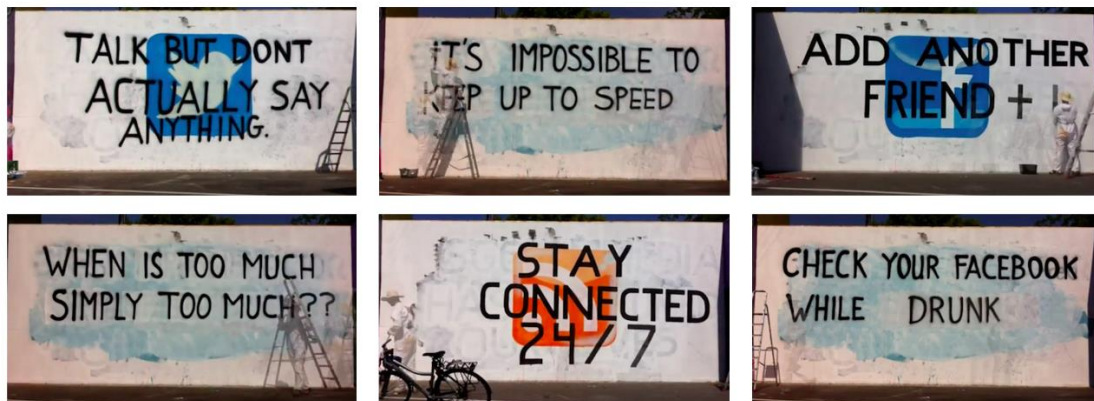


Ma, dice Ippolita, come fare in modo che la cavia prema sempre di più il pulsante, ovvero, come fare in modo che la sua azione non sia “limitata” dall’appagare soltanto il suo bisogno fisiologico di ricevere del cibo? Primo, non “rispondendo” a ogni azione della cavia (ad esempio su dieci clic al pulsante, solo una volta si dà il cibo, così che la cavia sia tentata a pigiare il pulsante più volte rispetto al necessario); secondo, per quanto riguarda gli esseri umani, fare leva non sui bisogni primari, fisiologici e quindi per natura limitati, ma su quelli secondari, sull’immaginario, il desiderio, i soldi, la realizzazione di sé.



Secondo uno studio realizzato da Strategy Analytics l'utilizzo sempre più massiccio e diffuso delle nuove tecnologie ha prodotto l'impoverimento delle relazioni sociali, dei rapporti umani e familiari. Il tempo del gioco è diventato sempre meno spontaneo e sempre più isolato; l'iperconnessione va di pari passo con l'isolamento sociale e con l'essere sempre più "social" e sempre meno "sociali": l'isolamento è indotto dai giochi online, la dissociazione provocata dai mondi virtuali nei quali vengono condotte vite virtuali, l'identificazione con il proprio smartphone, visto come custode ed espressione della propria esistenza, se non addirittura un'appendice di sé, fisica e mentale, è quasi corporale.

"Cosa succede quando si è abituati a ricevere una certa quantità di like e a un certo punto se ne ottengono meno? Il livello di soddisfazione crolla vertiginosamente e genera scompensi a livello neurologico. Praticamente la stessa reazione conseguente all'assunzione di una dose inferiore all'abituale di una sostanza da cui si dipende. Si tratta del circuito di rinforzo della dopamina, un neurotrasmettitore implicato nel diffondere la sensazione di piacere, che è stato associato anche allo sviluppo di stati di assuefazione e dipendenze. Ad esempio, rivelare informazioni su noi stessi è intrinsecamente appagante dal punto di vista neurochimico, perché rilascia dopamina. I social commerciali giocano sulle nostre tendenze biologiche, usarli significa quindi abituarsi, assuefarsi ed eventualmente diventare dipendenti, da una forma di contabilità non esplicita: mentre è esplicito che se vai a lavorare stai vendendo il tuo tempo, le tue braccia, non è esplicito che se stai su facebook stai in realtà lavorando per un sistema non tuo, che non gestisci, che è in grado di contabilizzare le tue interazioni e trarne profitto. Le relazioni sono strutturalmente mercificate anche se le persone non vogliono." [\(1\)](#)



Quali sono i rischi cui possono condurre questi giochi basati su automatismi comportamentali, guidati da macchine e da algoritmi tanto più efficaci quanto più riescono a penetrare e sfruttare le nostre vulnerabilità, le nostre debolezze, il nostro stesso desiderio di giocare? L'attuale non responsabilizzazione nell'uso delle macchine a quali conseguenze potrà condurci (il riferimento è, in particolare, alle guerre robotizzate del futuro prossimo)?

Se ci sono degli oggetti smart non è perché le macchine siano diventate più intelligenti, ma perché chi le usa è diventato più "stupido", ovvero ha delegato alle macchine il compito di dirgli quello che gli serve per diventare se stesso e come fare. **"Ci sentiamo liberi"** mentre i servizi del web sociale si prendono cura delle nostre vite, aumentando le nostre possibilità di lavoro, salute, interazione emotiva e sessuale. In qualche modo, siamo immersi in questa situazione: volevamo maggiore capacità di determinare le nostre scelte e azioni ma abbiamo fatalmente ampliato i processi di delega a terzi. Pensavamo di avere in tasca il rasoio di Occam che ci avrebbe permesso di porre fine alla catena di mediatori tra noi e i nostri bisogni ma alla fine abbiamo moltiplicato le organizzazioni che ci offrono servizi [...] Siamo cyborg mutanti, ma il «come» mutare non ci è concesso. Il cambiamento antropotecnico è in una sola direzione: arricchire i signori dell'high tech" [\(2\)](#). Delega di competenze e del proprio tempo vitale.

Ecco, a questo punto, l'*autodifesa*. Autodifesa è riprendersi parte delle competenze che sono state delegate ai sistemi digitali, significa conoscere meglio gli strumenti che utilizziamo e anche rompere l'automatismo che ci porta ad utilizzarli in modo *spontaneo*, fermandoci di volta in volta a chiederci: "a cosa mi serve?", "perché e in che modo lo faccio?", "cosa voglio ottenere". Autodifesa è riprendersi la possibilità di fare delle scelte, assumere una posizione consapevole, sabotare il circuito del rinforzo.

I laboratori-corsi di autodifesa, tenuti dal Collettivo Ippolita, riguardano: i browser di navigazione sulle reti domestiche e sui dispositivi mobili, ad esempio come ridurre il livello di profilazione cui siamo soggetti (attraverso le opzioni dei browser più noti o con l'utilizzo di software alternativi) e la pubblicità, per ottenere una navigazione più "libera" e agevole; la posta elettronica e altri servizi essenziali, dalla conservazione delle email alle password; questioni avanzate come i sistemi di crittografia e anonimizzazione, esercizi di ingegneria sociale, l'impatto neuro-cognitivo degli strumenti digitali.

Presso la nostra sede si è tenuto in data 11 febbraio 2017 dalle 09.00 alle 13.00 un laboratorio che ha attraversato, in modo differenziale e secondo le conoscenze pregresse del pubblico, tutti questi aspetti. Hanno partecipato studenti e studentesse, operatori ed operatrici culturali e sociali, insegnanti e cittadini e cittadine interessate/i alle tematiche affrontate.

Il Collettivo Ippolita è un gruppo di ricerca attivo dal 2005.
Conduce una riflessione ad ampio raggio sulle 'tecnologie del dominio' e sui loro effetti sociali.
Tra i saggi pubblicati: *Anime Elettriche* (Jaca Book, 2016);
La Rete è libera e democratica. FALSO! (Laterza 2014, tradotto in spagnolo e francese),
Nell'acquario di Facebook (Ledizioni 2013, tradotto in francese, spagnolo e inglese),
Luci e ombre di Google (Feltrinelli 2007, tradotto in francese, spagnolo e inglese),
Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale (Elèuthera 2005).





LA MAGIA DEI LIBRI

lecture show di Mariano Tomatis

un estratto

Venerdì 17 febbraio, abbiamo ospitato Mariano Tomatis, scrittore e illusionista militante, che ha presentato il suo lavoro “La magia dei libri” (ed. Bibliografica 2015), permettendoci di interagire e giocare con diversi dei tuoi testi. Riportiamo un estratto della sua *lecture*, in particolare la genesi che ha condotto alla creazione dei primi *flip book*, o anche, per i tedeschi, i *daumenkino* (“cinema da pollice”).

<< Io vengo da Torino e secondo me, non a caso, la magia dei libri nasce in questa città. Torino è città magica da tempo: è qui che ha sede la prima società mesmerica italiana (1784). Il mesmerismo e quello che diventerà il magnetismo animale e l’ipnosi sono gli antenati del mentalismo, una pratica teatrale, molto diffusa nei teatri di oggi, che in qualche modo corteggia l’illusionismo, in quello strano confine tra la realtà, l’immaginazione, l’illusione. Vorrei partire da un libro che era una sorta di catechismo dei giovani magnetizzatori, la “Guida elementare dello studente magnetizzatore” di Eugenio Allix (Torino, 1855). In questo testo vengono individuate nella calotta cranica tutta una serie di aree che corrisponderebbero alle varie funzioni, emozioni e sensazioni; in particolare Allix individua nell’area 18 l’area della meraviglia, ed è questa l’area che cercherò di sollecitare in voi. Vi mostrerò una carrellata di modi in cui si può alterare la struttura di un libro per far succedere cose inaspettate e straordinarie. Faremo come i pirati informatici, che non si accontentano delle funzioni offerte dai computer “normali”: per aumentarne le potenzialità, gli hackers studiano le macchine, le manomettono e a volte le integrano con nuovi elementi.

Di solito i libri si sfogliano in un modo classico: si apre la prima pagina e lì si legge in ordine dalla prima all'ultima pagina. Il *flap book*, ad esempio, introduce un'interazione tra il lettore e l'oggetto libro più raffinata e senz'altro più originale. Uno dei book hackers più importanti che il nostro paese abbia conosciuto è Bruno Munari (1907-1998). Munari ha giocato molto con i flap book, ad esempio ne "Il prestigiatore verde" (1945). Il libro si apre con l'esibizione di Alfonso, ma non è l'autore a raccontarlo: il mago si presenta in prima persona e ci coinvolge nello spettacolo senza lunghi preamboli: "Attenzione a questo gioco. Cosa c'è in questo mobile a tende? Uno, due e". La frase è lasciata a metà, e osservando il mobile a destra si nota che non è disegnato sulla pagina: ricavato da un'appendice rettangolare fissata su un lato, è una porta di carta che nasconde qualcosa. La domanda del mago e il misterioso tendaggio stuzzicano la curiosità e invitano ad "aprire" il mobile. Scostata la tenda, Alfonso riappare con un abito diverso e conclude la frase: "tre. Sono io, signori. Come ho fatto a cambiarmi d'abito in un minuto?" e il numero di trasformismo continua. Il libro di Munari non si limita così a raccontare una storia ma "è" lo spettacolo magico.

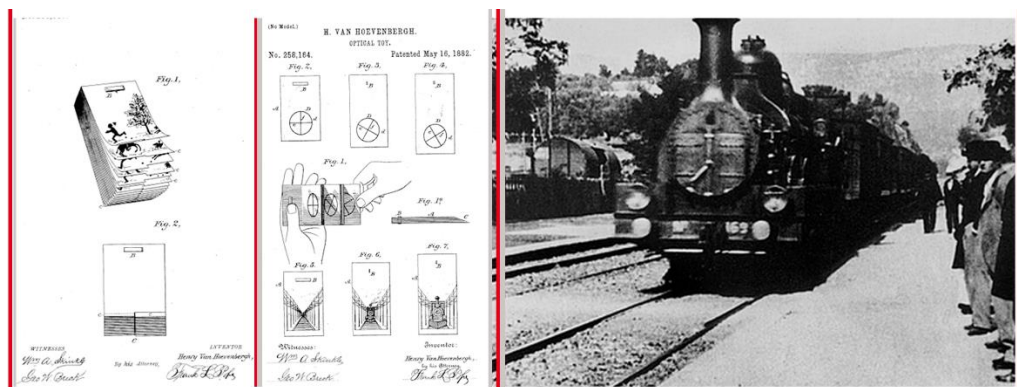


A Covent Garden, alla fine del Settecento, c'era la possibilità di vedere le arlecchinate italiane e usciti da teatro, acquistare il libretto dello spettacolo. Erano libretti scritti in versi e completamente illustrati, la storia era quella appena vista a teatro e ad essere raffigurati erano gli attori sul palco. Ogni pagina conteneva una vignetta alta e stretta che ritraeva una scena dello spettacolo; la metà superiore e quella inferiore erano coperte ciascuna da un'aletta di carta - in inglese flap. Le didascalie mescolavano

dialoghi e istruzioni su come interagire con la pagina: solo l'intervento fisico del lettore, lo spostamento del flap, poteva far proseguire la storia.

In una scena, tratta da *Arlecchino scheletro* (Londra 1772), un pagliaccio entrava nello studio di un anatomista senza accorgersi di uno scheletro in un armadio. Sollevando il flap avveniva il classico colpo di scena da film horror: lo scheletro faceva un passo verso il pagliaccio e questo - voltandosi - scorgeva il teschio, sbarrava gli occhi e perdeva il cappello dalla paura. L'illusione del movimento riprodotta su carta era straordinariamente efficace.

Vedendo queste animazioni base viene la voglia di moltiplicare le pagine: è qui che nasce l'idea dei flip book, libretti in cui ogni pagina ha un fotogramma e sfogliandoli si vede un piccolo filmino (flip è il rumore della pagina che scorre in velocità). Fu un book hacker di Birmingham a brevettare l'idea nel 1868, segnando la nascita ufficiale del *cineografo*.



Nel 1882 Henry Van Hovenbergh brevetta il suo *optical toy*. Nel brevetto, come esempio pratico di una possibile animazione, viene utilizzato un treno all'orizzonte che viene verso l'osservatore con l'idea di stimolare quel minimo di paura che può incutere un treno che vi sta venendo incontro. Questo flip book anticipa di quindici anni l'idea dei fratelli Lumiere che nel 1895 girano "L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat".

C'è chi sospetta che il Codex Palatinus Germanicus del 1470 sia il primo flip book della storia: nelle coloratissime illustrazioni Sigenuot combatte con un mostro peloso e, flippandole velocemente, viene fuori una piccola animazione. Io ho realizzato una gif animata sul computer e si vede effettivamente questo che picchia l'altro e lo fa a pezzi. E' interessante che la grafica ricordi tantissimo quella dei "picchiaduro" degli anni Settanta/Ottanta.



Abbiamo parlato del passato, proviamo a guardare invece al futuro. Dopo Munari, che ha proposto un piccolo show su carta, con la storia del trasformista, gli spettacoli su carta hanno avuto una crescita drammaticamente geniale. Vi faccio vedere quello di David Wood e Richard Fowler, si intitola "The magic show". Ogni pagina contiene giochi diversi, nella prima viene fuori una cassa con dentro un bambino e una sega di carta. Il gioco funziona e il trucco, a differenza del flap di Munari, non si vede. Ma qui c'è un gioco di hacking più sottile, poiché oltre questo, il far succedere qualcosa di inaspettato e qualcosa di magico, vediamo che è un maschio a essere segato, non una donna come solitamente accade, è un uomo, addirittura un bambino. Questo è sottile, perché invita a mettere in discussione l'idea che debba sempre essere una donna ad essere segata in due. >>



Se "magico" è ciò che si distingue dall'ordinario, si staglia dal fondale quotidiano e produce meraviglia, come mai è tanto raro vedere la magia associata al la contestazione dell'esistente, al pensiero critico sul mondo, alle prassi che aboliscono lo stato di cose presente?

(Mariano Tomatis in "La magia militante di Mariano Tomatis" di Wu Ming 1)



DONNE A META'



venerdì 17 febbraio 2017, ore 21.30



Mariano Tomatis



13'



Italia, 2013

Georges Méliès (1861-1938), mago e illusionista, è tra i padri fondatori del cinema. Nel 1896 gira "Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin", film fondamentale per la storia del cinema poiché è il primo ad esserci pervenuto in cui Méliès sperimenta la tecnica della sospensione della ripresa per realizzare un trucco magico. Il trucco in questione è la scomparsa di una donna. Il tema ha un impatto gigantesco sull'immaginario collettivo, in cui un uomo, per dar prova dei suoi poteri, usa come strumento il corpo di una donna. Il regista mostra la natura aggressiva presente nei confronti della figura femminile e la matrice politica del trucco della donna tagliata, proposto anche in minacciosa polemica contro le donne che lottavano per il diritto di voto: un modo per decostruire automatismi sociali, consuetudini mai messe in discussione, riflettere su quali potentissimi simboli vengano maneggiati in maniera irresponsabile.

Mariano Tomatis è uno scrittore, storico della magia e illusionista militante che usa i libri come palcoscenico e la penna come bacchetta magica. Come wonder injector si occupa professionalmente di Meraviglia: la sua magia sorprende, apre prospettive insolite e sfida lo status quo. Vive a Torino, dove coltiva i suoi interessi di mesmerismo, tecnologia, esoterismo, matematica e diavolerie simili. Tra gli altri suoi libri ricordiamo Mesmer, Lezioni di mentalismo – Dall'età della pietra all'età dell'anima (Sperling & Kupfer 2013); La magia della mente (SugarCo 2009); L'arte di stupire (Sperling&Kupfer 2014, con Ferdinando Buscema); Rol. Realtà o leggenda? (Avverbi 2014). Nel 2014 avorato insieme al collettivo Wu Ming per coordinare il Laboratorio di Magnetismo Rivoluzionario, primo esperimento di connubio tra letteratura e illusionismo.



STORIE DI PUGILI



martedì 28 marzo 2017, ore 20.30



Enrico Pau



55'



Italia, 1999

Storie di pugili, scritto con Aldo Tanchis, racconta le storie di sette grandi pugili sardi: Piero Rollo, Fortunato Manca, Paolo Melis, Franco Udella, Marco Scano, Tonino Puddu e Tore Burruni. I sette campioni hanno scritto una pagina indimenticabile nella storia della boxe internazionale quanto nella storia (e nelle storie) della città di Cagliari; molti di loro facevano infatti capo alla palestra presente nel quartiere di Is Mirrionis. Storie di sport, ma soprattutto di vita: partiti da un'isola remota, con scarse possibilità materiali alle spalle, hanno potuto crescere e viaggiare, grazie al pugilato, alla scoperta del mondo ma soprattutto di sé stessi. Il documentario è stato realizzato utilizzando sia testimonianze dirette, sia filmati dell'archivio dell'Istituto Luce.

Il regista **Enrico Pau** ha presentato in sede il suo lavoro. Ha ricordato il lungo percorso fatto insieme ai protagonisti del film, con i quali ha costruito rapporti e legami profondi, grazie ai quali è stato possibile restituire un ritratto tanto vivido e denso che tutt'oggi, quasi a vent'anni di distanza, è capace ancora di emozionare e far discutere. E' stato possibile nel corso dell'incontro fare domande al regista tanto sullo sport, ovvero sulla distanza del pugilato di allora da quello odierno, quanto sulla sua professione di regista cinematografica, soprattutto in vista dell'imminente uscita nelle sale della sua ultima fatica "L'Accabadora".

Enrico Pau è nato e vive a Cagliari dove insegna nelle scuole superiori e all'Università. Le sue prime esperienze artistiche raccontano di un grande amore per il teatro frequentato in tanti ruoli, dalla recitazione, alla regia, all'organizzazione. Nel 1996 esordisce nel cinema con il cortometraggio "La Volpe e l'Ape", interpretato da Franco Becini e Claudio Morganti, il corto vince il primo premio al Festival di Bologna "Visioni italiane". Nel 1999 realizza il suo documentario "Storie di pugili", il laboratorio di idee che gli serve a preparare il suo esordio nel lungometraggio che avviene nel 2001, quando scrive (con Aldo Tanchis) e dirige "Pesi leggeri". Del 2006 è invece "Jimmy della collina", tratto dall'omonimo romanzo di Massimo Carlotto, che racconta, mischiando finzione e realtà, l'esperienza della comunità di recupero per giovani carcerati "La Collina" creata a Sardinia da Don Ettore Cannavera. Del 2015 "L'Accabadora", di prossima uscita in Sardegna, un film che affronta il tema dell'eutanasia guardandolo dalla prospettiva del passato.



PRENDERSI IN GIOCO

alla (ri)scoperta pratica della cultura del gioco

a cura di Enrico Euli

Il seminario di formazione del pubblico con Enrico Euli docente di Metodologie e tecniche del gioco all'Università di Cagliari, si è tenuto il 18 marzo 2017 dalle 09.30 alle 13.30 e dalle 15.00 alle 19.00 presso la sala di Via Falzarego 33. A partire dalle 4 categorie di Caillouis e con riferimento ai film proiettati nel corso della rassegna, i/le partecipanti del laboratorio sono stati guidati alla (ri)scoperta pratica della cultura del gioco. La formazione si è rivolta in particolare a studenti e studentesse universitari/rie, insegnanti, formatori/formatrici ed educatori/educatrici interessati ad approfondire il tema e la portata autoeducativa del gioco. La formazione ha avuto, coerentemente con il tema trattato, un'impostazione laboratoriale e esperienziale, ed è stata caratterizzata da un approccio interdisciplinare e narrativo.

Riportiamo di seguito la descrizione del laboratorio scritta da Enrico Euli.

<<Ci siamo incontrati nella sala della ex scuola elementare di via Falzarego, in venticinque, tante donne, qualche maschio.

Ho avviato la giornata sul tema della *mimicry* (mimesi, imitazione, simulazione), termine che Caillois riprende dall'etologia entomologica e che definisce tutto l'ambito del 'fare come se...', caratteristica fondamentale del giocare in se stesso, e non solo dei giochi di ruolo e di mascheramento, che pure ne rappresentano una parte importante.

“Passa la maschera” ha avviato i lavori, nel tentativo di iniziare a dirci quali erano i nostri stati d'animo di partenza, raffigurandoli nel volto e passandoci le smorfie o i sorrisi di volto in volto. Un lungo dopogioco ci ha introdotti nelle varianti del 'come se', confrontando i giochi con la realtà attuale, molto - forse troppo - permeata di immagini e di virtualità, a discapito spesso della 'realtà' e dell' 'incontro'. La “creta pesante” ci ha permesso di confrontare invece le visioni di noi stessi e dell'altro, plasmandoci l'un l'altro in coppia, e riflettendo insieme sulle percezioni che le statue ci proponevano di volta in volta.

La seconda fase ha parlato di *agon* (gara, competizione, concorrenza). Una tipologia di gioco che permea quasi totalmente oggi la nostra vita, con molti effetti, diretti e collaterali. Viviamo in una società infatti fortemente improntata all'agonismo, alla produttività, all'efficienza, all'attivazione, al successo e alla vittoria. E' un modello che crea sempre più scarti e perdenti ed esclusi. Ed una minoranza di vincenti, da invidiare, rincorrere, ammirare, detestare, odiare. Ho proposto il gioco “Vieni dalla mia parte” che ha evidenziato le relazioni tra cooperazione e competizione e gli intrecci inestricabili tra esse.

La terza fase - dopo una breve pausa pranzo - è stata dedicata all'*alea* (dado), che racchiude i giochi della sorte e della fortuna, ed il ruolo del caso nelle nostre vite. Ho proposto di seguito due giochi di gruppo: “Gatti e topi” e “Bomba, scudo, portafortuna”. In entrambi, per quanto i giocatori possano tentare di controllare gli eventi ed il comportamento proprio e altrui, la fortuna gioca un ruolo fondamentale, e ci impone di accettarne e subirne gli effetti. Mettersi in mano al destino è un fattore di autolimitazione non da poco in una cultura come la nostra, molto votata al controllo e alla sicurezza. Sono emerse riflessioni molto interessanti e vivaci su come viviamo, su quanto sia difficile oggi abbandonarsi alla vita e mettersi in gioco davvero.

Ottima introduzione all'ultima fase, quella dedicata all'*ilinx* (gorgo, vertigine), in cui siamo entrati nell'orizzonte dell'azzardo e del gioco estremo. “Tempi opportuni” è stato il gioco proposto. La ricerca di estasi va di pari passo con l'anestetizzazione e l'immunizzazione crescente delle nostre vite metropolitane, sempre più lontane dalla bellezza quotidiana. Ed anche la ricerca del rischio cresce in persone inquiete ed insoddisfatte della loro routine, troppo piatta, regolare e regolamentata. Da qui, anche le forme di dipendenza attuali, le coazioni ludiche degenerate, l'estremizzazione esagerata della ricerca d'altro, del nuovo, dello strano a tutti i costi.

Mi è parso che il lavoro sia stato apprezzato, molto partecipato sia nei giochi che nei dopogiochi, e che ci abbia portato verso un buon livello di consapevolezza su quanto i giochi possano esprimere - nell'ottica di Caillois - un intero modo di vivere e di concepire il mondo. In una parola: una cultura”.

Enrico Euli formatore alla nonviolenza attiva, è ricercatore di Didattica all'Università di Cagliari, dove insegna Metodologie e tecniche del gioco, del lavoro di gruppo e dell'animazione. Su questi temi ha coordinato vari laboratori nel corso di Scienze della Formazione primaria e ha pubblicato numerosi articoli e libri, tra cui: *I dilemmi (diletti) del gioco* (2004); *Casca il mondo! Giocare con la catastrofe* (2007); *Fare il morto. Vecchi e nuovi giochi di renitenza* (2017).





Circolo del Cinema FICC Laboratorio Ventotto
via Montesanto, 28
09122 Cagliari

laboratorio 28.it
laboratorioventotto@gmail.com

con il contributo della R.A.S.
Assessorato alla P.I, B.C., informazione, Spettacolo e sport



REGIONE AUTONOMA
DELLA SARDEGNA

FICC

Federazione Italiana dei Circoli del Cinema



RASSEGNA STAMPA

Duel

Unione Sarda / diario cittadino/ 14.11.16

IL FILM DUEL Prende avvio domani alle 20.30, in via Montesanto 28, con la proiezione del film Duel di Steven Spielberg (USA 1971, 90'), la rassegna cinematografica "A che gioco giochiamo. Riflessioni cinematografiche sul gioco del mondo". La rassegna intende riflettere sul tema del gioco secondo la ripartizione dei giochi di Caillois, su quattro modalità fondamentali: agon (la sfida), alea (il caso), mimicry (mimetismo e travestimento), ilinx (vertigine).

6 gradi di separazione

Unione Sarda / diario cittadino/ 27-28.11.16

RASSEGNA CINEMATOGRAFICA Domani, alle 20.30 in via Montesanto 28, la proiezione di "6 gradi di separazione" di Fred Schepisi (Usa, 1993, 112') per la rassegna "A che gioco giochiamo" organizzata dal Circolo del cinema Laboratorio Ventotto. Ingresso libero con tessera 2016 del Circolo.

RASSEGNA Martedì alle 20,30 in via Montesanto 28 la proiezione di "6 gradi di separazione" di Fred Schepisi (USA 1993, 112') per la rassegna "A che gioco giochiamo - Riflessioni cinematografiche sul gioco del mondo" organizzata dal Circolo del Cinema Laboratorio Ventotto. Ingresso libero con tessera 2016 del circolo del cinema Laboratorio Ventotto.

Rollerball

Unione Sarda / l'agenda della città/ 5.12.16

VIA MONTESANTO. La rassegna del Laboratorio Ventotto

"A che gioco giochiamo": in viaggio con Rollerball

» Un viaggio nel tempo in un mondo di celluloido. È un futuro basato su impulsi dettati da un sistema elettronico quello immaginato in "Rollerball" il film che verrà proiettato domani alle 20,30 in via Montesanto 28. La pellicola del 1975 firmata dal regista Norman Jewison è tra quelle selezionate nell'ambito della rassegna "A che gioco giochiamo - Riflessioni cinematografiche sul gioco del mondo" organizzata dal Circolo del cinema Laboratorio Ventotto.

LA TRAMA. Nel futuro immaginato da Norman Jewison l'umanità è pianificata da un Sistema retto dalle indicazioni di un cervello elettronico e dai cosiddetti "direttori corporativi". L'esecutivo pensa a tutto e offre ai cittadini ogni mezzo di sussistenza e di svago. Il gioco nazionale è il



In sala

rollerball che ha lo scopo di incanalare negli stadi le energie degli individui. Il protagonista è Jonathan, capitano della squadra di Houston, popolarissimo campione mondiale di questo gioco, si appresta ad affrontare un nuovo campionato, ma la sua fama e la

sua indipendenza sono pericolose per il Sistema: quando l'esecutivo gli dà l'ordine di ritirarsi facendo pressioni con ogni mezzo, dovrà decidere davvero a che gioco giocare. Una scelta che potrebbe stupire e che offrirà spunti di riflessione agli spettatori.

LA RASSEGNA. L'ingresso è libero per gli iscritti al Circolo del Cinema FICC Laboratorio Ventotto. La tessera annuale ha un costo di 5 euro oppure di 2,5 euro per studenti, precari, disoccupati e tutti quelli che non hanno ancora compiuto 30 anni. A ogni proiezione della rassegna seguirà un dibattito. Tutte le informazioni sono disponibili sul sito laboratorioventotto@gmail.com oppure <http://laboratorio28.it/FBI> Circolo del Cinema Laboratorio Ventotto.

RIPRODUZIONE RISERVATA

Man on wire
Unione Sarda / diario cittadino/ 12.12.16

MAN ON WIRE Domani alle 20.30 in via Montesanto 28, la rassegna "A che gioco giochiamo - Riflessioni cinematografiche sul gioco del mondo", organizzata dal circolo del cinema LaboratorioVentotto, prosegue con la proiezione e la discussione del documentario "Man on wire. Un uomo tra le torri" di James Marsh.

La casa dei giochi
Unione Sarda / diario cittadino/ 10.01.17

DIARIO CITTADINO

FILM IN VIA MONTESANTO Oggi, alle 20.30 in via Montesanto 28, la rassegna A che gioco giochiamo - Riflessioni cinematografiche sul gioco del mondo, prosegue con la proiezione e la discussione del film di David Mamet "La casa dei giochi" (USA 1987, 102'). Per informazioni: laboratorioventotto@gmail.com; <http://laboratorio28.it/>; FB! Circolo del Cinema LaboratorioVentotto.

La casa dei giochi
Unione Sarda / l'agenda della città/ 9.01.17

VIA MONTESANTO. La rassegna di Laboratorio Ventotto

Torna il cinema d'autore con "La casa dei giochi"

» Nuovo appuntamento con la rassegna "A che gioco giochiamo". Domani alle 20.30 in via Montesanto 28 verrà proiettato "La casa dei giochi", pellicola americana del 1987 firmata dal regista David Mamet.

LA STORIA. La trama racconta di una psicologa di successo che cerca di aiutare un paziente in crisi per i debiti di gioco. Entrerà nella casa dei giochi, un mondo a lei sconosciuto, fatto di truffatori e fregature, la cui filosofia sta tutta in uno slogan: "ogni minuto nasce un fesso!". E questa regola coinvolgerà la protagonista in un modo del tutto inaspettato e che la destabilizzerà. Il film riserva non pochi colpi di scena allo spettatore perché giochi e giocatori non sono solo ciò che sembrano.

"La casa dei giochi" segna l'esordio alla regia di David Mamet, già commediografo



In sala

e sceneggiatore di successo. Tra le opere cinematografiche più conosciute e di maggior successo è da segnalare "Il postino suona sempre due volte", il film è stato premiato al Festival di Venezia con l'Osella d'oro.

LA RASSEGNA. L'ingresso per assistere alla proiezione

è gratuito per i tesserati del Circolo del Cinema Laboratorio Ventotto. Chi non fosse iscritto potrà fare la tessera annuale per il 2017 al costo di cinque euro.

LE TESSERE. Sono previsti anche sconti per studenti, lavoratori precari, disoccupati e tutti quelli che non hanno ancora compiuto trent'anni che potranno pagare due euro e cinquanta. Ai titoli di coda seguirà la discussione. Gli organizzatori infatti apriranno il dibattito sul tema del film appena proiettato e tutti potranno intervenire e offrire la propria riflessione. Tutte le informazioni sulla rassegna sono disponibili via mail all'indirizzo laboratorioventotto@gmail.com oppure sulla pagina internet <http://laboratorio28.it/> FB! Circolo del Cinema LaboratorioVentotto.

RIPRODUZIONE RISERVATA

Rush
Unione Sarda / diario cittadino/ 16.01.17

CINEMA LABORATORIO Prosegue martedì alle 20.30, in via Montesanto 28, la rassegna "A che gioco giochiamo-Riflessioni cinematografiche sul gioco del mondo", organizzata dal circolo del cinema "LaboratorioVentotto". Appuntamento con il film di Ron Howard, "Rush". Per info: laboratorioventotto@gmail.com.

The danish girl
Unione Sarda / diario cittadino/ 24.01.17

ARTE E CINEMA Oggi alle 20.30, al circolo del cinema Laboratorio Ventotto, in via Montesanto 28, verrà proiettato e discusso "The Danish Girl", il recente film di Tom Hooper, vincitore del Queer Lion Award alla Mostra d'arte cinematografica a Venezia. Venerdì, alle 18.30 sempre a Laboratorio Ventotto, Federico Zappino terrà l'incontro "Attorno a The Danish Girl", una riflessione attorno all'identità di genere, alla performance e all'amore.

The danish girl, proiezione del film e incontro con Federico Zappino
Unione Sarda / l'agenda della città/ 23.01.17

LA RASSEGNA. L'appuntamento di Laboratorio Ventotto

A che gioco giochiamo col film The Danish Girl

» Doppio appuntamento la prossima settimana al Circolo del Cinema Laboratorio Ventotto per la rassegna "A che gioco giochiamo -I Riflessioni cinematografiche sul gioco del mondo" con la proiezione del film "The Danish Girl" e l'incontro con il filosofo Federico Zappino. Domani alle 20.30 in via Montesanto 28 verrà proiettato e discusso "The Danish Girl", l'ultimo film di Tom Hooper, vincitore del Queer Lion Award alla Mostra d'Arte Cinematografica di Venezia, liberamente ispirato alla storia delle pittrici danesi Gerda Wegener e Lili Elze Elvenes (meglio conosciuta come Lili Elbe), prima donna trans della storia.

Venerdì 27 Gennaio, alle 18.30 sempre a Laboratorio Ventotto, Federico Zappino terrà l'incontro "Attorno a The Danish Girl", una ri-



La locandina del film

flessione sull'identità di genere, la performance e l'amore.

IL PERSONAGGIO. Federico Zappino è filosofo e traduttore, ha curato varie opere in italiano di Judith Butler, tra cui "Fare e disfare il genere" per Mimesis Edizioni e "L'alleanza dei corpi" di

prossima pubblicazione per Nottetempo. Ha di recente curato la pubblicazione del volume "Il genere tra neoliberalismo e neofondamentalismo" (ed. Ombre Corte, 2016). Gli appuntamenti si inseriscono all'interno della rassegna che attraverso proiezioni di film, incontri e laboratori di formazione cerca di esplorare il gioco attraverso le quattro modalità indicate da Roger Caillois ("I giochi e gli uomini"), la competizione (agon), il caso (alea), il travestimento (mimicry), la vertigine (ilynx).

La rassegna è organizzata dal Circolo del Cinema Laboratorio Ventotto e finanziata dall'assessorato regionale alla Pubblica Istruzione, Beni culturali, Informazione, Spettacolo e Sport.

L'ingresso alle proiezioni è libero con tessera annuale 2017.

Amami se hai coraggio
Unione Sarda / diario cittadino/ 13.02.17

AMAMI SE HAI IL CORAGGIO Domani alle 20,30 in via Montesanto 28 sarà proiettato il film di Yann Samuell "Amami se hai coraggio". L'appuntamento rientra nella rassegna "A che gioco giochiamo" organizzata dal Circolo del Cinema LaboratorioVentotto.

La magia dei libri,
lecture show di Mariano Tomatis
Unione Sarda / diario cittadino/ 15.02.17

ILLUSIONISMO Venerdì alle 18.30 Laboratorio ventotto (via Montesanto 28) ospita la presentazione-spettacolo dell'illusionista Mariano Tomatis "Magic books, the secret art of book hacking". Tomatis, scrittore, usa i libri come palcoscenico e la penna come bacchetta magica.

Il portiere di notte
Unione Sarda / l'agenda della città/ 20.02.17



A CHE GIOCO GIOCHIAMO

Domani in via Montesanto (20,30) proiezione del film "Il portiere di notte" per la rassegna "A che gioco giochiamo"

Tomboy
Unione Sarda / diario cittadino/ 27.02.17

IDENTITÀ DI GENERE Un film sull'identità di genere sarà proiettato domani al Circolo LaboratorioVentotto alle 20.30 in Via Montesanto 28. Sullo schermo, Tomboy di Sciamma. Info: laboratorioventotto@gmail.com.

Good kill
Unione Sarda / l'agenda della città/ 14.03.17

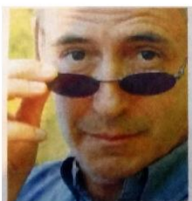


LABORATORIOVENTOTTO

Stasera alle 20,30 in via Montesanto sarà proiettato il film "Good Kill" del regista Andrew Niccol

Offside
Unione Sarda / diario cittadino/ 6.03.17

A CHE GIOCO GIOCHIAMO Domani torna l'appuntamento con la rassegna del circolo del cinema LaboratorioVentotto "A che gioco giochiamo". Alle 20.30 in via Montesanto, sarà proiettato e discusso il film "Offside" di J. Panahi (Iran 2006, 88'). L'ingresso alle proiezioni è libero con tessera annuale Ficc 2017.



RASSEGNA CINEMATOGRAFICA

Martedì alle 20,30 in via Montesanto, sarà proiettato il film "Storie di pugili" del regista Enrico Pau

