

## **When everything starts with an empty space.**

### **Eutopia (2022) by Trickster-p or the game of the Anthropocene**

Susanne Franco  
susanne.franco@unive.it

The essay reflects on the installation-performance *Eutopia* (2022), conceived and directed by the Swiss-Italian collective Trickster-p, i.e. by Cristina Galbiati and Ilija Luginbühl in collaboration with game designer Pietro Polsinelli, Zeno Gabaglio for the sound space and Studio CCRZ for the graphic design. *Eutopia* addresses the environmental crisis we are becoming aware of with significant delay in raising cultural and political awareness to counteract the ongoing process of individual and collective removal. The essay inquires the theoretical assumptions on which this installation-performance is based and how it conveys the important message that inspired its creators to investigate how the performing arts can contribute to imagining the future of our planet. As a board game of the Anthropocene, *Eutopia* transforms the performative space into a political space in which people exchange and discuss ideas and visions about the environment and how to care for it actively.

Keywords: performing arts, game design, environmental humanities and crisis, participation.

## Quando tutto comincia con uno spazio vuoto.

### *Eutopia* (2022) di Trickster-p o il gioco dell'Antropocene

Susanne Franco  
susanne.franco@unive.it

«In fondo tutto potrebbe cominciare così: con uno spazio vuoto»: con queste parole inizia il gioco-installazione-performance *Eutopia* ideato e diretto dal collettivo svizzero-italiano Trickster-p, ovvero da Cristina Galbiati e Ilija Luginbühl che, per l'occasione, hanno collaborato con Zeno Gabaglio per lo spazio sonoro, Simona Gonella e Yves Regenass per la drammaturgia, e si sono avvalsi della consulenza del game designer Pietro Polsinelli e dello Studio CCRZ per la grafica e l'allestimento. Il progetto, presentato nella sua veste definitiva nel 2022 al centro culturale Lac di Lugano, ha avuto una lunga gestazione durante la pandemia. I due artisti si sono interrogati su come fosse possibile immaginare di vivere insieme dopo il lungo isolamento e coesistere in equilibrio con la pluralità delle forme di vita presenti sul nostro pianeta, così profondamente segnato dalle attività della specie umana e dalle trasformazioni territoriali, strutturali e climatiche che ha prodotto e innescato. Seguendo l'approccio che caratterizza la loro ricerca artistica, Galbiati e Luginbühl, che definiscono Trickster-p come l'esito di esplorazioni condotte sempre in «un territorio di confine e contaminazione tra diversi linguaggi», nel corso degli anni si sono progressivamente allontanati da pratiche teatrali in senso stretto per sperimentare soluzioni di volta in volta differenti ma sempre ponendo al centro l'esperienza dello spettatore<sup>1</sup>. Nella fattispecie, *Eutopia* è nato dal dialogo tra artisti ed esperti di più discipline, che si sono chiesti come un gioco possa invitarci a farci riflettere sul concetto stesso di spazio e sull'esperienza che ne facciamo per virtualmente costruire e abitare nuovi mondi. In *Eutopia*, dunque, i confini tra

---

La versione finale di questo testo ha beneficiato delle presentazioni e discussioni durante la PhD Academy "Practicing new imaginaries: 're-presencing' Venice in the time of climate change", ideata e condotta da chi scrive insieme a Gabriella Giannachi e Annalisa Sacchi nell'ambito delle attività promosse da Venice International University (VIU) – San Servolo, Venezia, il 3-8 luglio 2023.

<sup>1</sup> Trickster-p, che attualmente è compagnia residente al LAC Lugano è sostenuto, tra gli altri, da Pro Helvetia – Fondazione svizzera per la cultura, Divisione della cultura del Canton Ticino, Città di Lugano, Municipio di Novazzano e LAC Lugano. Nel 2017 è stato insignito del prestigioso Premio svizzero del teatro. Si veda <https://www.trickster-p.ch/it/information>.

performance, installazione e game design si fanno porosi per esplorare nuove modalità di pensare e agire collettivamente.

Il gioco-installazione-performance è proposto in quattro lingue (italiano, inglese, tedesco e francese) in occasione di festival e rassegne teatrali e in spazi e contesti differenti come palcoscenici di teatri all'italiana, sale comunali, saloni di palazzi storici e musei<sup>2</sup>. In questo senso rientra pienamente anche nella più ampia tendenza a sperimentare modalità di ibridazione tra codici e spazi teatrali e museali, tra black box e white cube<sup>3</sup>.

*Eutopia* affronta la crisi ambientale di cui stiamo prendendo coscienza con grave ritardo ma che ci pone di fronte a sfide di tipo morale, politico, economico e culturale perché non possiamo esimerci dal cambiare abitudini, comportamenti e mentalità, oltre che rinegoziare finanche valori che pensavamo di avere conquistato e definito, in primis la libertà. La definizione di una nuova unità di tempo geologico, l'Antropocene, ovvero l'epoca dei cambiamenti planetari che hanno cause antropogeniche<sup>4</sup>, ha prodotto un diffuso ripensamento del concetto di progresso e della nostra idea di modernità, proprio a partire dai segni che questa crescita smisurata ha inciso sulla geo-fisiologia della Terra, generando una crescente instabilità.

Per reagire nel modo più rapido ed efficace a quanto sta accadendo di fronte alla nostra «grande cecità»<sup>5</sup>, anche il teatro può essere d'aiuto in particolare a diffondere una nuova sensibilità per questi temi e affrontare l'ecoansia, che attraversa più o meno consapevolmente individui e generazioni e in cui la preoccupazione per il cambiamento climatico si mescola a quella per il futuro in generale. Le arti performative, qualsiasi sia il genere specifico, si stanno rivelando uno strumento potenzialmente efficace per vincere le resistenze, stimolare le coscienze e soprattutto rinnovare il linguaggio per parlare di

---

<sup>2</sup> Ad esempio, il Theater Stadelhofen di Zurigo, il Théâtre du Grütli di Ginevra, il Teatro Sociale Bellinzona, il Roxy Birsfelden di Basilea, il TAK Theater Liechtenstein a Vaduz; le sale comunali di Gorizia o Pergine, palazzi storici a esempio a Bassano del Grappa in occasione del festival B.Motion/Operaestate Festival, e a Venezia nell'ambito di Asteroido Amor; e ancora all'interno di programmi formativi come l'International Summer School dell'Università di Pavia, e musei come il Kunstmuseum Liechtenstein a Vaduz.

<sup>3</sup> Su questi temi si veda in particolare S. Franco e G. Giannachi (a cura di), *Moving Spaces. Enacting Dance, Performance, and the Digital in the Museum*, Edizioni Ca' Foscari, Venezia, 2021.

<sup>4</sup> La bibliografia sul termine del concetto di Antropocene, introdotto da Paul J. Crutzen ed Eugene F. Stoermer nel 2000 è oramai vastissima. Per un'utile disamina critica si veda B. Latour, *La sfida di Gaia. Il nuovo regime climatico*, trad. it di D. Caristina, Meltemi, Milano 2020.

<sup>5</sup> Curiosamente il testo che più ha contribuito a diffondere questa nuova sensibilità attraverso la letteratura e le scienze umane non fa alcun riferimento al teatro, A. Gosh, *La grande cecità. Il cambiamento climatico e l'impensabile*, tr. it. A. Nadotti, N. Gobetti, Neri Pozza, Vicenza 2017.

emergenza ambientale, proprio perché il suo funzionamento implica processi di incorporazione e la condivisione di emozioni, sensazioni e pensieri complessi. In una sua recente conferenza, Una Chaudhuri, facendo eco a Donna Haraway, ha sostenuto che, al di là della presa di coscienza, la funzione del teatro in questa era di emergenza ambientale consiste nel «restare a contatto con il problema» (staying with the trouble)<sup>6</sup>. La lista di spettacoli e performance che hanno posto al centro le questioni ambientali, l'interspecismo e il nostro rapporto con la natura, e che sono programmati sempre più spesso da teatri e festival è il dato più visibile dell'interesse che accomuna artisti, curatori, operatori e studiosi per questi temi.

Dal canto loro, anche gli studiosi di game design si stanno interrogando su come i giochi, da tavolo o in video, possano diffondere una nuova consapevolezza ambientale e risvegliare il desiderio di sentirsi parte attiva per reagire immaginando soluzioni o rimedi alla crisi<sup>7</sup>. *Eutopia* è pertanto un esempio di come teatro e game design possano farci riflettere sulla nostra incapacità di interiorizzare quanto sta accadendo. Se, per un verso, l'atteggiamento di diffusa presa di distanza da questi temi rivela il processo di rimozione individuale e collettiva in atto, per l'altro dimostra proprio la mancanza di immaginazione di cui stiamo dando prova e la scarsità delle parole e delle metafore a cui fare riferimento per comunicare questa tragedia.

Per sottolineare l'urgenza con cui è necessario invertire la rotta e recuperare consapevolezza, nei materiali di presentazione del gioco-installazione-performance Galbiati e Luginbühl ricordano che «le storie della terra hanno cambiato di natura e di scala»<sup>8</sup>. Per i suoi ideatori, *Eutopia* è «un invito a giocare con l'immaginazione, a osservare e ad agire» per cercare di rispondere alla domanda «quanti mondi diversi può accogliere uno spazio vuoto?». Questo incipit evoca anche il titolo di uno dei testi che ha più contribuito alla elaborazione di nuove dimensioni della pratica teatrale negli anni

---

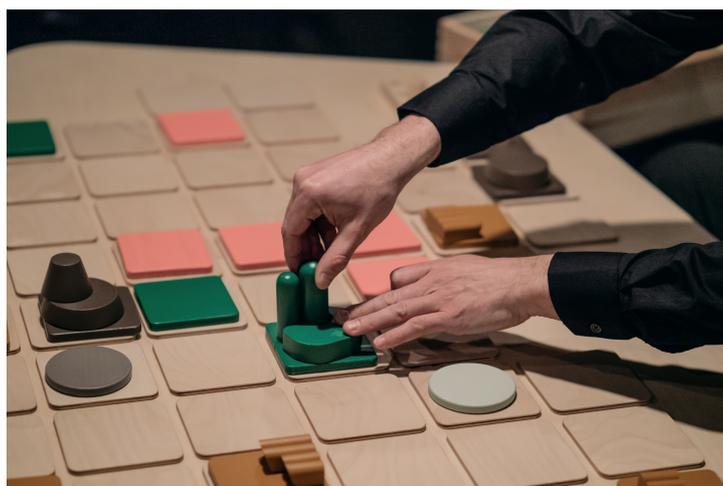
<sup>6</sup> U. Chaudhuri, *AnthropoScenes: Enduring Performance*, "Art in the Anthropocene", Conferenza, Beckett Theatre, Trinity College, Dublino, 8 giugno 2019). Il riferimento è al titolo originale del libro di D.J. Haraway, *Staying With the Trouble* pubblicato nel 2016 e la cui edizione italiana è *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, tr. it di C. Durastanti, C. Cicconi, Nero Editions, Roma 2019. Su questi temi si veda anche il recente C. Lavery (a cura di), *Performance and Ecology: What Can Theatre Do?*, Routledge, London 2019.

<sup>7</sup> Si veda per esempio P. Parekh, E. Gee, K. Tran, E. Aguilera, L. E. Pérez Cortés, T. Kessner, S. Siyahhan *Board Game Design: an Educational Tool for Understanding Environmental Issues*, in "International Journal of Science Education", 3/13, 2021.

<sup>8</sup> Si veda

<https://www.unive.it/pag/47916/#:~:text=Le%20storie%20della%20Terra%20hanno,un%20approccio%20ludico%20e%20multisensoriale>.

Sessanta e Settanta del Novecento, ovvero *Lo Spazio vuoto* (1968) del regista Peter Brook, secondo cui è possibile «scegliere uno spazio vuoto qualsiasi e decidere che è un palcoscenico spoglio» in quanto, dalla sua prospettiva estetica, per «dare inizio a un'azione teatrale»<sup>9</sup> era sufficiente che un uomo attraversasse questo spazio “vuoto” e un altro osservasse l'azione. Solo la nuova sensibilità politica ed ecologica a questi temi, unita all'esperienza capitalizzata dalla lunga stagione di pratiche e riflessioni attorno ai lavori performativi site-specific, ha portato gli studiosi ad additare questa prospettiva sullo spazio scenico come un esempio dell'erroneo presupposto antropocentrico secondo cui lo spazio sia veramente vuoto in assenza di presenze umane e/o materiali.<sup>10</sup> Oggi, dunque, non è più pensabile abitare uno spazio vuoto bensì posizionarsi in spazi che implicano sempre forme di coabitazione e collaborazione, come *Eutopia* rende evidente fin dalle prime istruzioni impartite ai giocatori<sup>11</sup>.



Eutopia (2022)

## Inventare mondi

Lo scopo di questo del gioco-installazione-performance consiste nel dare forma a diversi mondi possibili disponendo sul tavolo delle fiche di legno, dalle sagome e dai colori

---

<sup>9</sup> P. Brook, *Lo spazio vuoto*, tr. it. di I. Imperiali, Bulzoni, Roma 1998, p. 21.

<sup>10</sup> Per due esempi di reazione critica al pensiero di Brook si veda M. Carlson, *The Haunted Stage: Theatre as a Memory Machine*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2001, e G. McAuley, *Space in Performance: Meaning Making in the Theatre*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2000.

<sup>11</sup> Sul processo creativo di Eutopia si veda <https://www.facebook.com/luganolac/videos/338649891612446/>. Sul funzionamento di Eutopia si veda <https://www.facebook.com/watch/?v=789473358679370>.

differenti in base alle diverse tipologie di comunità - umani, funghi, animali, piante – o “agenti” – spore, rifiuti, materia vegetale morta - che rappresentano. Mentre le comunità possono crescere o decrescere, gli agenti contribuiscono alla vita del sistema, ma senza svilupparsi. Ogni sessione è attivata dalla presenza di un minimo di dodici a un massimo di ventidue partecipanti a cui vengono poste in modo diretto una serie di domande per renderli co-responsabili delle vicende umane e non umane che scaturiscono dalle loro decisioni e dalle loro azioni. Fin dalla sinossi e dai brevi trailer online<sup>12</sup>, e dunque prima ancora di entrare nello spazio scenico, i giocatori sono invitati a fare un’esperienza partecipativa e immersiva, i cui esiti sono sempre differenti in quanto dipendono dal contributo dei singoli individui alle strategie condivise dal loro gruppo e, infine, da tutti i presenti. *Eutopia* propone ai giocatori di «osservare» e «agire», come afferma Galbiati per smantellare visivamente e concettualmente i modelli biologici, ecologici e antropologici a cui siamo abituati e che sono ritenuti oramai obsoleti sperimentando sul tavolo da gioco altre configurazioni. Le situazioni che il gioco rende possibili sono in costante trasformazione e intrecciano l’umano e il non-umano pur aspirando tutte a raggiungere un equilibrio che, secondo Galbiati e Luginbühl, si concretizza producendo le condizioni sostenibili per garantire la vita di tutte le comunità (umane, animali e vegetali) in una percentuale e secondo disposizioni che favoriscano dinamiche relazionali reciprocamente utili o quanto meno non nocive le une alle altre. Debitore del pensiero di Bruno Latour, questo gioco si articola attorno al concetto secondo cui le molte forme di vita che abitano il nostro pianeta costituiscono le une per le altre l’ambiente e la condizione di vivibilità sulla terra.<sup>13</sup>

Lo spazio scenico di *Eutopia* è composto da una consolle alta e di colore nero dietro a cui Galbiati e Luginbühl predispongono di volta in volta i contenitori delle fiche da far pescare a caso dai giocatori, le istruzioni scritte da dare loro perché ciascun gruppo metta in atto una specifica strategia e la scatola dove Luginbühl ripone le fiche alla fine di ogni ciclo del gioco, commentando le varie decisioni prese che si sono concretizzate in agglomerati di comunità varie sul tavolo da gioco, ovvero le “conseguenze” (termine che ripete con enfasi) materiali delle azioni pianificate e messe in campo dai giocatori. La

---

<sup>12</sup> Si veda <https://www.trickster-p.ch/en>.

<sup>13</sup> B. Latour, *La sfida di Gaia*, cit.

parete esterna della consolle rivela alla fine del gioco anche un display digitale dove appare il grafico riassuntivo dello sviluppo di quella specifica sessione.

Il tavolo da gioco vero e proprio consiste in una piattaforma bassa su cui è appoggiata una sagoma esagonale di legno chiaro e attorno a cui sono sistemati degli sgabelli neri e un tavolino per ciascun gruppo di giocatori a formare un arcipelago di piccole isole non molto distanti tra loro. I gruppi possono variare da un minimo di quattro a un massimo di cinque ed essere composti da tre o quattro giocatori ciascuno a seconda del numero complessivo di partecipanti. I giocatori si trovano, dunque, di fronte alla consolle da cui Galbiati e Luginbühl ciclicamente si spostano in centro sala per spiegare il senso complessivo del gioco, il loro ruolo e quello dei partecipanti, per impartire le istruzioni orali e scritte e far pescare le fiche necessarie allo svolgimento del gioco stesso.

Accanto a ogni isola si erge una lampada a stelo leggermente arcuato che illumina quella porzione di spazio, mentre dalle piccole casse disposte a terra ai quattro angoli del perimetro dello spazio scenico collegate al subwoofer disposto dietro alla consolle centrale si diffonde una colonna sonora fatta di suoni, che evocano la pioggia e altri eventi meteorologici alternati a rumori di vario genere in parte assimilabili a cinguettii, ma anche un breve leitmotiv musicale composto appositamente. Nell'insieme questa dimensione acustica contribuisce a delimitare il perimetro e il volume dello spazio che ospita il gioco e l'azione performativa. Come ha puntualizzato Erika Fischer-Lichte, la creazione di spazi performativi interattivi per intensificare la natura partecipativa e immersiva delle performance, fa sì che la condivisione dello spazio scenico tra spettatori-giocatori e performer sia anche il luogo della coproduzione di quella «forza trasformatrice», che è il prerequisito perché l'esperienza condivisa sia occasione di scoperta di sé e dell'altro<sup>14</sup>.

La semi oscurità che circonda lo spazio scenico vero e proprio crea un'atmosfera di attesa in cui è tangibile l'inquietudine dei partecipanti per quello che accadrà perché le regole del gioco così come il grado e la qualità del loro coinvolgimento attivo vengono resi noti solo a gioco iniziato e per gradi.

Il gioco ha una durata stabilita di novanta minuti e solo eccezionalmente si protrae oltre a seguito dell'interazione tra i giocatori e tra questi e Galbiati e Luginbühl. In questo senso *Eutopia* crea uno spazio e un tempo in cui persone che non si conoscono

---

<sup>14</sup> E. Fischer-Lichte, *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, tr. it. di T. Gusman, Carocci, Roma 2014, pp. 189-210.

possano discutere e prendere decisioni, dapprima a piccoli gruppi reciprocamente indipendenti quando non in concorrenza tra loro, e poi tutti insieme, ma sempre sulla base di alcune regole stabilite dai conduttori. *Eutopia*, oltre che partecipativo, è un gioco di società immersivo e intergenerazionale, in quanto si rivolge a un pubblico molto ampio, a partire dai nove anni. È un'esperienza da fare preferibilmente un'unica volta perché la conoscenza a priori delle regole rende asimmetrica la qualità della partecipazione rispetto a quella degli altri giocatori. È anche un'esperienza che può essere sorprendentemente carica sul piano emotivo, con un ampio spettro di reazioni che vanno dal divertimento all'insofferenza, dal coinvolgimento creativo a quello più razionale e dall'irritazione per la mancanza di sfumature che la struttura stessa implica per poter funzionare all'ammirazione per l'alchimia che produce tra i presenti.

### **Le regole della partecipazione**

Dei tratti distintivi di questa nuova era, il processo creativo che ha portato l'installazione-performance *Eutopia* ha privilegiato quelli che la maggior parte del pubblico prevalentemente urbano e occidentale – il target a cui si rivolge – esperisce più o meno direttamente su base quotidiana, come l'aumento esponenziale della popolazione, la massiccia urbanizzazione e la perdita di biodiversità. Il tavolo da gioco di *Eutopia* si presenta vuoto all'inizio della sessione, ma la descrizione Galbiati e Luginbühl della struttura e delle regole preannuncia una trasformazione imminente perché col passare del tempo le comunità che i partecipanti faranno insediare sul territorio nascono, crescono e si trasformano. A ciascun gruppo di giocatori è assegnato un compito specifico da portare a termine senza conoscere quello assegnato agli altri. Tutte le comunità sono stanziali e pertanto hanno bisogno di nutrirsi di quello che hanno a disposizione nell'ambiente circostante. Sul tavolo da gioco si nutrono virtualmente di quanto trovano non lontano da loro e in questo modo possono rafforzarsi e mettere le radici, stabilizzarsi e raggiungere il loro massimo stadio in una scala evolutiva, oppure indebolirsi progressivamente fino a concludere la loro esistenza e sparire per mancanza di risorse. La crescita di ogni comunità, infine, avviene secondo poche regole spiegate dapprima a tutti i giocatori, e poi impartite distintamente ai singoli gruppi e infine nuovamente alla collettività data dalla confluenza di tutti i gruppi in un unico organo decisionale, che agisce sulla base di

una strategia comune. Le regole servono a delineare delle strategie tra loro antitetiche come la decrescita, il potenziamento della compresenza delle specie, ma anche lo sviluppo e l'ampliamento delle singole comunità. La tensione tra azioni che mirano a raggiungere obiettivi così contrastanti gli uni con gli altri è visibile sul tavolo del gioco e palpabile tra i presenti, che discutono e commentano manifestando apertamente soddisfazione o delusione per gli esiti di volta in volta ottenuti.

L'intervallo tra la fine di ciascuno dei dodici turni del gioco consiste nel rituale esame degli esiti raggiunti da parte di Luginbühl. Il testo, l'intonazione e la partitura gestuale di questi intervalli si ripetono identici a ogni turno, e la ciclicità della sessione conferisce al gioco un andamento simile a un rituale con Luginbühl nel ruolo di maestro di cerimonia. Dal momento del gioco, che è collocato in uno spazio scenico in cui la frontalità dei giocatori (che in alcuni momenti sono anche spettatori) rispetto ai due performer è pressoché costante, e che non a caso assume i tratti fondanti del teatro, ovvero l'esplorazione della condizione umana (qui sia le relazioni tra i partecipanti in sala sia quelle tra le diverse comunità sul tavolo da gioco con cui gli umani stabiliscono dei rapporti di interdipendenza) e lo stimolo a risvegliare una coscienza critica attribuendo un significato agli eventi rappresentati, si alterna alle sessioni di analisi di Luginbühl che fanno slittare il tutto verso una dimensione più affine al rituale, e dunque all'elaborazione e ricomposizione di quanto è accaduto e reso manifesto dall'azione collettiva<sup>15</sup>. *Eutopia* corrisponde anche alla definizione di performance contemporanea suggerita da Jonah Westerman, che la pensa come un insieme di domande e preoccupazioni su come l'arte si relaziona con le persone e con il mondo sociale in generale<sup>16</sup>. L'azione è qui la conseguenza di veri e propri atti performativi grazie all'enunciazione delle strategie immediatamente trasformate in realtà sul tavolo dai giocatori.

*Eutopia* costruisce una situazione in cui i partecipanti possano pensarsi e viverli come attori e dunque letteralmente come "agenti in scena", responsabilizzandoli rispetto ai temi in questione per rinnovare la coscienza civile in vista della loro presa di parola

---

<sup>15</sup> S. De Matteis, *Introduzione all'edizione italiana*, in V. Turner, *Antropologia della performance*, Il Mulino, Bologna 2014, pp. 7-22.

<sup>16</sup> J. Westerman, *The Dimensions of Performance*, in <https://www.tate.org.uk/research/publications/performance-at-tate/dimensions-of-performance>.

nell'agone politico per arginare la catastrofe ambientale<sup>17</sup>. Ad accomunare lo spazio scenico e la piazza è il fatto di essere entrambi i luoghi dell'azione in cui i corpi sono compresenti gli uni agli altri e connessi tra loro oltre che esposti allo sguardo altrui. In questo senso, la partecipazione, che implica prendere parte a qualcosa ma anche acquisire una conoscenza per maturare una coscienza del processo in atto, è certamente l'elemento cardine di *Eutopia*. Gabriella Giannachi ha indagato la partecipazione in quanto problema epistemologico, interrogandosi su cosa significhi «capire, diventare consapevoli di qualcosa nel contesto dell'arte partecipativa, del teatro o della performance, dell'attivismo»<sup>18</sup> e, sulla scia di Claire Bishop, che ha puntualizzato quanto le persone siano sempre più disposte a mettersi (talvolta acriticamente) a disposizione degli artisti realizzandone i progetti in prima persona<sup>19</sup>, ha definito la partecipazione nei termini di una forma di economia basata su scambi immateriali di valore e pertanto una forma di consumo. In *Eutopia*, partecipare significa immaginare fattivamente nuovi mondi in uno spazio scenico, che satellita attorno a un tavolo da gioco e che lentamente diventa uno spazio politico in cui le persone scambiano e discutono idee e visioni sul mondo e su come gestirlo e curarlo.

La nostra comprensione dello spazio è inevitabilmente mediata da forme di rappresentazione e da procedimenti estetici, teatro incluso. Grazie agli studi di Henry Lefebvre, oggi pensiamo alla categoria dello spazio come non esclusivamente legata alla dimensione fisica e materiale, bensì come una sublimazione di immaginari e stratificazioni della memoria<sup>20</sup>. Più di recente abbiamo imparato a riconoscere in che misura la dinamica relazionale con lo spazio funzioni a doppio senso, in quanto i processi sociali plasmano le geografie, ma queste danno forma ai processi sociali<sup>21</sup>. *Eutopia* fa tesoro, inoltre, dell'idea che rappresentazioni e pratiche dello spazio giochino un ruolo

---

<sup>17</sup> I. Caleo, *Performance e agire politico. Per una cura delle nuove istituzioni*, in P. Di Matteo (a cura di), *Performance e curatela*, Luca Sossella, Bologna 2021, p. 91.

<sup>18</sup> G. Giannachi, *Chi decide chi partecipa. Ripensare l'epistemologia della partecipazione*, in "Connessioni remote", 2, 2021, pp. 38-66.

<sup>19</sup> C. Bishop, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso, London-New York 2012, p. 277.

<sup>20</sup> H. Lefebvre, *La produzione dello spazio*, tr. it. L. Ricci, Moizzi, Milano 1978.

<sup>21</sup> E.W. Soja, *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places* (1966), Wiley-Blackwell, Malden 2017.

centrale nella pianificazione e nella costruzione di mondi, contribuendo a dare forma ai significati delle pratiche<sup>22</sup>.

Nello spazio-tempo del suo sviluppo, il gioco-installazione-performance rende tangibile ed evidente quanto il tempo sia la dimensione del cambiamento, ma anche quanto lo spazio sia la dimensione della coesistenza simultanea degli altri oltre a noi. Rende, cioè, manifesto il concetto di spazio, inteso come «simultaneità eterogenea di storie fino ad ora»<sup>23</sup> e di spazialità, intesa come costellazione cangiante di traiettorie. Le relazioni spaziali tra persone, città, territorio inabitato, produzione, risorse e scarti prendono forma nell'astrazione delle mosse che ciascuna fide può o non può compiere lungo specifiche traiettorie sul tavolo da gioco e che costituiscono una condizione imprescindibile per comprendere la politica e il potere, e in definitiva il presente e il futuro di quello specifico mondo che va profilandosi.



Eutopia (2022)

Latour ha richiamato l'attenzione su come il clima e la vita si siano evoluti insieme, puntualizzando quanto lo spazio non vada considerato né una cornice, né un contesto, semmai «la progenie del tempo»<sup>24</sup>. La geografa Doreen Massey ha contribuito a queste riflessioni indagando come negare la molteplicità dello spazio significhi trasformare le

---

<sup>22</sup> H. Lorimer, *Cultural Geography: The Busyness of Being "More-Than-Representational"*, in "Progress in Human Geography", 29/1, 2005, pp. 83-94.

<sup>23</sup> D. Massey, *For Space*, Sage Publications, London 2005.

<sup>24</sup> B. Latour, *La sfida di Gaia*, cit., p. 159.

differenze in un'unica traiettoria storica<sup>25</sup>. Solo prendendo sul serio lo spazio come dimensione della molteplicità, possiamo aprirci alla possibilità di alternative. Sostanziata da questi riferimenti teorici, *Eutopia* opera dunque una transizione fondamentale sia dal tempo, che abbiamo storicamente concettualizzato come la dimensione per antonomasia del cambiamento e del dinamismo, sia dallo spazio, che abbiamo pensato come a una dimensione senza tempo e sostanzialmente inerte. Portando all'esasperazione il processo di crescita e decrescita delle singole comunità nel lasso di tempo molto contenuto della sessione di gioco, *Eutopia* scardina il meccanismo sotteso a questa impostazione del rapporto tra spazio e tempo, ovvero la tendenza a trasformare le differenze simultaneamente presenti in singole aree del mondo in uno specifico momento storico in tante tappe di un'unica traiettoria che le vede allineate secondo un ordine di sviluppo crescente (ad esempio riferendoci a paesi sottosviluppati, in via di sviluppo e sviluppati) e un presunto grado di omogeneità al loro interno.

### **Paesaggi e discorsi**

Il nostro presente è un tempo in cui le geo-storie del cambiamento climatico ci chiamano a creare nuovi immaginari politici a partire dalla giustizia climatica e dal superamento della divisione tra natura e società, per costruire un mondo capace di ospitare la molteplicità nella contemporaneità. In questo senso, un aspetto che può apparire problematico della struttura del gioco di *Eutopia* è che ogni specie è rappresentata in modo omogeneo e monolitico dalle fiche, che non possono rendere manifeste le molte sfumature esistenti, per esempio, tra i funghi (seppur presentati ai partecipanti come una comunità in cui convive un ampio spettro di organismi che va dalle muffe microscopiche ai funghi commestibili) o tra gli umani, e i rapporti che instaurano tra maggioranze e minoranze, e tra minoranze e minoranze. Se ogni comunità è in realtà un universo estremamente complesso e diversificato, la necessaria semplificazione della loro rappresentazione sotto forma di fiche, può far pensare a un appiattimento alla visione secondo cui tutti gli uomini sono responsabili e complici del disastro ambientale, quando lo sono in misura diversa e alcuni patiscono più di altri e da più tempo le conseguenze di questa condizione planetaria. La fiche degli umani, in altre parole,

---

<sup>25</sup> D. Massey, *For Space*, cit.

sembra incarnare proprio quell'Anthropos indifferenziato oggetto delle critiche mosse al concetto di Antropocene e rischia di avallare implicitamente nel rappresentarle, le stesse ingiustizie che originano e attraversano la crisi in cui siamo tutti immersi.

Tuttavia, la scelta stessa delle tipologie delle comunità e degli agenti create per questo gioco, restituisce sul tavolo da gioco la ricchezza del dibattito teorico in corso in questi anni. Alla motivazione di Latour, che identifica nella definizione di Antropocene il vantaggio di porre fine non soltanto all'antropocentrismo, ma anche a «ogni unificazione prematura della specie umana, consentendo di immaginare una nuova comprensione della nozione di specie»<sup>26</sup>, si contrappongono infatti altre declinazioni critiche, che problematizzano la categoria dell'umano indistinta al suo interno. È interessante notare come ciascuna di queste principali formulazioni alternative si presti a essere un accompagnamento teorico ideale alle diverse fiche del gioco e al suo significato complessivo. Il capitalocene, l'era del capitalismo, che è in sé un regime ecologico e dunque un modo di organizzare la natura e trasforma ogni corpo in risorsa<sup>27</sup> corrisponde all'agency degli umani, il chthulucene di Donna Haraway, che privilegia la vitale interconnessione di tutto e tutti in un pianeta infetto e contaminato<sup>28</sup>, ci fa riflettere sui rapporti con le specie non umane. E ancora, il wasteocene di Marco Armiero, che identifica la nostra come l'epoca segnata dalla produzione di persone, comunità e luoghi di scarto e dunque dalle ecologie tossiche di sostanze (e narrazioni) contaminate e contaminanti<sup>29</sup>, ci illumina rispetto al ruolo dei rifiuti. Infine, i funghi rimandano all'influente studio di Anna L. Tsing, che ha interpretato la nostra epoca a partire dal modo in cui questi organismi creano connessioni fitte, invisibili, sotterranee diramandosi sotto delle foreste e creando alleanze con il mondo organico e inorganico che le abita, per invitarci a considerare l'ambiente come un sistema iper-connesso, in cui l'uomo costituisce solo una piccola parte.<sup>30</sup> Ciascuna di queste presenze evoca la complessità del mondo e dell'Antropocene che, come puntualizza Serenella Iovino, è «allo stesso tempo un paesaggio e un discorso, una composizione dinamica di elementi

---

<sup>26</sup> B. Latour, *La sfida di Gaia*, cit., p. 341.

<sup>27</sup> J.W. Moore, *Antropocene o capitalocene? Scenari di ecologia-mondo nella crisi planetaria*, Ombre corte, Verona 2017.

<sup>28</sup> D.J. Haraway, *Chthulucene*, cit.

<sup>29</sup> M. Armiero, *L'era degli scarti. Cronache dal Wasteocene, la discarica globale*, Einaudi, Torino, 2021.

<sup>30</sup> A.L. Tsing, *Il fungo alla fine del mondo. La possibilità di vivere nelle rovine del capitalismo*, Keller, Rovereto, 2021; si veda anche M. Sheldrake, *Entangled Life. How Fungi Make Our Worlds, Change Our Minds, and Shape Our Futures*, Random House Inc, New York 2020.

materiali e di narrative socio-politiche»<sup>31</sup>. La rappresentazione assolutamente materica delle comunità e degli agenti attivi sul tavolo da gioco non registra, semmai, il paradigma filosofico teorizzato dalla scrittrice canadese Astrida Neimanis, che propone una nozione ecologicamente orientata del processo di “incorporazione” da una prospettiva “acquatica” o liquida per dimostrare quando solo una nuova concezione dei corpi e delle identità possa produrre un reale cambiamento del modo in cui abitiamo questo pianeta, ci pensiamo come agenti attivi e stabiliamo relazioni<sup>32</sup>.

Ciò che *Eutopia* trasmette in modo chiaro e potente è che non stiamo distruggendo la natura, bensì l’equilibrio dell’ecosistema-pianeta dove gli umani, ma anche gli animali e le piante, si sono evoluti e cresciuti, e che stiamo facendo evolvere e crescere proprio le specie che proliferano negli ambienti maggiormente in disequilibrio. Con altrettanta forza, *Eutopia* comunica come la natura ricorra alla biodiversità per darsi molte possibili soluzioni di sopravvivenza di cui solo alcune cresceranno, mentre altre, meno in grado di adattarsi ai cambiamenti, si estingueranno<sup>33</sup>. Assieme a questi messaggi, che possono aiutare a trasformare la speranza in un futuro meno catastrofico a forme di responsabilità, resta nella sala anche la sensazione che il caso sia, insieme alle decisioni dei giocatori, l’altro elemento decisivo che regola il gioco determinando in parte la sagoma dei mondi sperimentati.

### **Spettatori del presente, attori del futuro**

Sul piano strettamente teatrale *Eutopia* non giunge a una vera e propria conclusione e non scioglie né risolve il dramma, lasciando gli spettatori-giocatori spaesati di fronte a un tavolo che, sebbene ogni volta rappresenti solo uno dei mondi possibili ma raramente consegna alla disamina di Galbiati e Luginbühl una situazione di equilibrio, lentamente si trasforma da dispositivo ludico a luogo di negoziazione tra visioni non sempre concordi sul futuro e sugli scenari percorribili. L’esperienza che fa fare ai giocatori consiste nel sagomare mondi in cui la natura non avvolge la comunità degli umani, che sia per proteggerla o per minacciarla, e che metaforicamente, come suggerisce Latour, andrebbe

---

<sup>31</sup> S. Iovino, *Prefazione. Studiare gli scenari dell’Antropocene*, in D. Fargione, C. Concilio (a cura di), *Antroposcenari. Sorie, paesaggi, ecologie*, Il Mulino, Bologna 2018, p. 9.

<sup>32</sup> A. Neimanis, *Bodies of Water: Posthuman Feminist Phenomenology*, Bloomsbury Academic, London 2017. Si veda anche A. De Vita, *Corpi d’acqua. La svolta idrofemminista di Astrida Neimanis*, UniorPress, Napoli 2022.

<sup>33</sup> Latour, *La sfida di Gaia*, cit.

considerata «nella sua *intensità* e non più nella sua *estensione*»<sup>34</sup>. Ciò che *Eutopia* invita a scoprire giocando è come «reimparare da capo il modo in cui dovremo abitare» perché «la geostoria richiede un cambiamento nella definizione stessa di ciò che significa avere, mantenere o occupare uno spazio, di ciò che significa essere ‘fatto proprio’ da una terra»<sup>35</sup>.

*Eutopia* è il gioco dell’Antropocene perché non avrebbe potuto esistere quindici o venti anni fa né probabilmente avrà senso tra qualche anno dal momento che rispecchia in toto la nascita di una consapevolezza planetaria e non solo ambientale di questi anni. Nessun gruppo può raggiungere del tutto lo scopo prefissato e tutti i partecipanti lasciano lo spazio scenico con la sensazione di una traumatica disfatta per non avere avuto modo e tempo di mettere in atto una strategia condivisa del tutto salvifica. L’invito iniziale a trasformare lo spazio vuoto in uno spazio riempito rispettando i limiti e la necessaria distribuzione e interazione tra le diverse specie rivela fin da subito le sue difficoltà. Se porta all’evidenza in che misura i cittadini siano mediamente scollegati dal potere decisionale rispetto alle questioni ambientali, ci ricorda anche che, sebbene in estremo ritardo, le conseguenze delle loro scelte e azioni politiche (così come della mancanza di re-azioni) hanno sempre un impatto sul presente e sul futuro. Lo slittamento dalla fase in cui ogni gruppo agisce indipendentemente, senza cioè condividere i propri obiettivi con gli altri, alla fase in cui tutti i giocatori sono invitati a dialogare insieme per individuare soluzioni mirate e fondate su una maggiore conoscenza delle possibili conseguenze avviene soltanto a ridosso della conclusione. In quel momento, l’esperienza fatta nel prendere troppe decisioni a breve termine e senza avere una piena coscienza degli effetti che scatenano, la conoscenza solo graduale delle regole e la sensazione di avere una grossa responsabilità senza avere maturato una altrettanto consistente consapevolezza politica e ambientale, si rivelano nella loro dimensione più straniante, ovvero una potente allegoria del nostro tempo. Il destino delle comunità degli umani, che non si trovano necessariamente al centro dello spazio ma sono solo una delle presenze utili (e non per questo indispensabili) a garantire l’agognato equilibrio a quel mondo, prefigura,

---

<sup>34</sup> Id., p. 397.

<sup>35</sup> Id., p. 398.

tuttavia, fin dal titolo, il salvifico seppur tardivo passaggio dalla dimensione dell'utopia a quella dell'eutopia.

Arte (teatro incluso) e politica, come propone Jacques Rancière, sono pratiche che costruiscono un mondo sensibile condiviso da chi ne fa esperienza e le parole e le immagini che sostanziano queste esperienze determinano le modalità con cui percepiamo quanto ci circonda. Il teatro, in particolare, sa ridefinire i confini e gli spazi di visibilità del mondo, trasformando l'esperienza di quello che intendiamo per «comune»<sup>36</sup> nella finzione. *Eutopia* disegna sotto i nostri occhi nuove topografie del possibile per emancipare i suoi spettatori-giocatori dall'omogeneità della presentazione e dell'interpretazione del sensibile in cui siamo immersi<sup>37</sup> e fa fare loro l'esperienza di una finzione che non riproduce il reale, ma attesta l'essere-presente di ciò che è presente<sup>38</sup>. Ed è proprio la teatralità del dispositivo che permette allo spettatore di vedere<sup>39</sup>. Lo spettatore-giocatore è al centro di questa esperienza nell'hic et nunc del suo accadere, e può decidere di essere artefice anche della sua esistenza futura testimoniando ciò a cui ha partecipato. Galbiati e Luginbühl affermano di non scrivere storie «per raccontare la creazione o il corso del mondo, ma per scongiurarne la fine»<sup>40</sup>. Lo spettatore-giocatore, con la sua testimonianza, può rendere queste storie trans- e post-individuali ripetendole e ri-raccontandole<sup>41</sup> quando il gioco si conclude e ha inizio la sfida ai destini che potrebbero attenderci.

---

<sup>36</sup> J. Rancière, *Lo spettatore emancipato*, DeriveApprodi, Roma 2018, p. 17.

<sup>37</sup> *Ibidem*.

<sup>38</sup> P. Lacoue-Labarthe, *Sur le 'Théâtre des réalités'*, in Id., *Ecrits sur l'art*, Les presses du réel, Dijon 2009, p. 152.

<sup>39</sup> A. Sacchi, *Il teatro come forma che pensa. Pregiudizio antiteatrale, materialità e abiezione nella scena postdrammatica*, in "Itinera", 5, 2013.

<sup>40</sup> Si veda <https://www.trickster-p.ch/it/information>.

<sup>41</sup> A. Lepecki, *Four Notes on Witnessing Performance in the Age of Dis-Experience*, in, *The Time we Share. Reflecting on and through Performing Arts*, D. Blanga-Gubbay, L. Kwakkenbos (a cura di), Kunstenfestivaldesarts, Bruxelles 2015, pp. 15-20.