Il giornale degli studenti dell'Università di Pavia

N.166

in,chiostro

Sogno, superstizione, magia

Delusione e creatività:
il pensiero magico dietro al complottismo

Dream by Wombo -
generare il sogno

Il paese che poggiava sulla sabbia
Racconto di Irene Lonigro

Gli anni del pensiero magico

Due giorni prima che il 2003 finisse, lo scrittore americano John Gregory Dunne morì improvvisamente per un arresto cardiaco. Sua moglie Joan Didion, anche lei scrittrice, passò l'anno successivo alla sua morte a cercare di elaborare il lutto. Se da un lato usava strumenti razionali – leggere testi scientifici in materia, sbrigare ogni incombenza pratica legata all'evento per accettare che fosse successo davvero – dall'altro faceva una cosa diversa: cercava di far tornare indietro suo marito. Scrisse un libro, lo intitolò *L'anno del pensiero magico*. Oggi è considerato uno dei libri autobiografici più belli che siano mai stati scritti.
Il pensiero magico è la tendenza a considerare correlati eventi che non hanno un chiaro rapporto tra loro. È pensiero magico credere che rompere uno specchio porterà sfortuna, è pensiero magico attribuire a un dio meriti o colpe sulle nostre vite, è pensiero magico valutare che se sono una ragazza dei Gemelli sarà meglio non uscire con i ragazzi del Toro. È il pensiero magico a spingere la Joan Didion del 2004 a non buttare le scarpe di suo marito, neanche a distanza di mesi: ne avrebbe avuto bisogno al suo ritorno.

Abitiamo un mondo razionale. Una delle prime definizioni che la Wikipedia inglese dà del *Magical thinking* è quella di fallacia logica, sottintendendo che il pensiero magico, prima di tutto, non *funziona*. Non è però solo di questa razionalità che siamo figli: molti di noi, se non forse tutti, hanno un universo interiore di scaramanzie, rituali e sogni che continua a vivere sotto la logica, ritagliandosi un ruolo sempre più grande nel nostro approccio al mondo quando la razionalità si schianta contro una realtà dolorosa, incomprensibile o semplicemente incerta. Abbiamo bisogno di prevedere, perché prevedere significa controllare.
Un articolo pubblicato sul *New Yorker* nel 2019 e che portava il titolo di *Astrology in the age of uncertainty* sottolineava come l'astrologia sia oggi al suo picco massimo di popolarità dopo gli anni Settanta: in un mondo che offre sempre meno certezze e spiegazioni, le cerchiamo altrove. Il primo articolo di astrologia su un giornale uscì – non a caso – nel 1930. Il sito web di CoStar, un'app di astrologia iper-personalizzata con milioni di utenti, dichiara di voler «*permettere all'irrazionalità di invadere il nostro stile di vita tecno-razionalista*».

In questo numero, Roger Federer beve da otto bottiglie diverse a ogni match, Keith Richards mangia *sheperd's pie* prima di salire sul palco, un'applicazione crea immagini a partire dai nostri sogni. E ancora, migliaia di persone credono in Qanon, Alejandro Jodorowsky dice a una propria paziente di fissare per ore la lapide della sua prozia e, se vuole, di distruggerla, i tarocchi svelano passato e futuro. Nell'orizzonte incerto verso il quale collettivamente ci muoviamo, questi sono i nostri anni di pensiero magico. Non ci sentiamo in contraddizione con il nostro lato logico: semplicemente, vogliamo dare voce all'altro.

Ilaria Bonazzi
Direttrice editoriale

Maggio 2022
Inchiostro #166
"Inchiostro - Il giornale degli studenti dell'Università di Pavia"

Fondi ACERSAT 2022: 5012,61 euro.
Registrazione n. 481 del Registro della Stampa Periodica
Autorizzazione del Tribunale di Pavia del 13 febbraio 1998
Sede legale: via Mentana, 4 - 27100 Pavia

Direttore responsabile: Giorgio Di Misa
Direttrice editoriale: Ilaria Bonazzi
Responsabili Social Media: Valeria Maraschi ed Elisa Santangelo
Caporedattori: Ilaria Bonazzi, Maria Bovolon, Federica Defendenti, Annamaria Nuzzolese
Direttrice artistica: Martina Santurri
Ufficio stampa: Alessandra Pagani
Redazione: Max Basilone, Alessandra Berta, Myriam Bonacina, Ilaria Bonazzi, Valentina Boselli, Maria Bovolon, Esther Capasso, Davide Capezza, Stella Civardi, Federica Defendenti, Giorgio Di Misa, Elisabetta Falzoni, Elena Floris, Giulia Gaverini, Giorgia Guglielmetti, Elena Libera, Sara Macchiavelli, Valeria Maraschi, Gaia Morzenti, Annamaria Nuzzolese, Alessandra Pagani, Giulia Palladini, Cristal Pascale, Edoardo Pedrocchi, Francesca Porcheddu, Rebecca Diana Ricciolo, Tommaso Romano, Ludovica Rossi, Elisa Santangelo, Martina Santurri e Sofia Trisolino

Social media editor e content creator: Ilaria Bonazzi, Valentina Boselli, Federico Catalano, Federica Defendenti, Elisabetta Falzoni, Giorgia Guglielmetti, Sara Macchiavelli, Giulia Palladini e Cristal Pascale
Video-making: Giorgio Di Misa, Antonio Emmanuello

Copertina: Martina Santurri
Seconda di copertina: Mo Eid
Terza di copertina: Irene Piazza
Illustrazioni e collage: Federica Berti, Irene Bonefacic, Sandra Innamorato, Irene Piazza
Impaginazione e progetto grafico: Vanessa Mazzei e Martina Santurri

Mandato in stampa il 09/05/2022
presso Industria Grafica Pavese - s.a.s. (Pavia, 27100).

Info? scrivi a inchiostropavia@gmail.com

Sogno, superstizione, magia

Attualità

6 **New Astrology**
di Elisa Santangelo

8 **Delusione e creatività: il pensiero magico dietro al complottismo**
di Davide Capezza

10 **Streghe: la minaccia del potere femminile**
di Gaia Morzenti

Letteratura

12 **Il mito e la magia. Dalle valchirie agli incantesimi nelle leggende dei popoli germanici**
di Max Basilone

14 **Alejandro Jodorowsky: l'atto magico di essere vivi**
di Giulia Palladini

Arte

16 **Dream by Wombo – generare il sogno**
di Federica Defendenti

18 **Come spiegare la pittura a una lepre morta**
di Martina Santurri

20 **Volta la carta: percorrere la via dei tarocchi**
di Tommaso Romano

Musica

22 **Magica musica: dietro le quinte tra sogno e realtà**
di Cristal Pascale

Sport

24 **Il gesto atletico simulato, tra scaramanzia e ritualità**
di Alessandra Berta

Concorso letterario

26 **Il paese che poggiava sulla sabbia**
Racconto di Irene Lonigro

Puoi trovare molti altri articoli, rubriche, recensioni sul sito: **inchiostro.unipv.it**

New Astrology

Articolo di Elisa Santangelo

C'è chi lo consulta quotidianamente, chi saltuariamente per riderci su, chi cerca di trovarci delle risposte e chi non ci crede affatto. Comunque lo si consideri, l'oroscopo è tornato, da qualche anno a questa parte, un *hot topic* tra i giovani. Stavolta, però, mettendo in secondo piano la ripartizione classica delle previsioni su amore, denaro e fortuna. I Millennials e la Gen Z, infatti, se ne servono come strumento di introspezione, attribuendogli una chiave di lettura inedita. L'astrologia sembrerebbe essere diventata un modo, per molti, di conoscere più a fondo i tratti del proprio carattere, pregi e difetti.

Certamente l'oroscopo non è una novità nella *pop culture*: le radici dell'astrologia risalgono a tempi antichi, ma l'oroscopo moderno diventa di comune interesse nel 1930 grazie ai Windsor, per poi avere il suo picco negli anni Sessanta e Settanta su giornali e riviste, assumendo la forma che conosciamo oggi.
Negli ultimi anni, i dodici segni zodiacali sono tornati al centro dell'interesse e la fascia che ne sembra essere più coinvolta è quella dei giovani. «Di che segno sei?» rientra sempre più spesso fra quelle domande che si pongono a chi stiamo conoscendo. Individuare il segno zodiacale, ora più che mai, significherebbe acquisire del materiale per conoscere meglio sé stessi e chi ci sta intorno.

In questo meccanismo di svolta ha avuto un ruolo importante la celebre applicazione Co-Star, di cui probabilmente molti si ricorderanno, dato che, a soli due anni dalla propria nascita, nel 2019, l'app poteva già vantare oltre 5 milioni di utenti.
La fondamentale novità introdotta da questa applicazione è stata la possibilità per qualsiasi persona di accedere ad un maggiore livello di specificità sul proprio profilo astrologico, che prima era possibile solo con un astrologo personale. L'accesso si completa in pochi passaggi: basta inserire i propri dati anagrafici, come data e luogo di nascita, per ricevere una fotografia del proprio tema natale con la posizione dei diversi pianeti. Grazie a ciò, si avrà la possibilità di ricevere una descrizione più dettagliata delle proprie attitudini e tendenze personali, insieme a quelle notifiche push personalizzate tipiche di Co-Star come «fidati del tuo cuore».

Tuttavia, il merito di aver reintrodotto l'astrologia negli ultimi anni non va attribuito solo a quest'applicazione: certamente vanno menzionate anche le pagine di meme sui principali social, in particolare su Instagram. È impossibile non notare il dilagare delle numerosissime pagine che trattano di oroscopo. Alcune fra quelle che stanno maggiormente spopolando sono interamente dedicate a uno dei nuovi modi di raccontare ciò che le stelle dicono di noi: la narrazione attraverso i meme. Basta scorrere il feed per trovare i più disparati e bizzarri collegamenti tra segni zodiacali e serie tv, film, show, canzoni e tanto altro. In Italia, un celebre esempio di *content creator* è Isabella Premutico, creatrice della pagina "Il Merdoscopo", che ha saputo trovare il modo di parlare ai giovani raggiungendo ad oggi la somma di 395 mila followers. Ciò che contraddistingue questo profilo è l'originale e avvincente comicità con cui ogni segno zodiacale viene collegato ai temi più in voga del momento, ad elementi famosi nella *pop culture* o semplicemente a situazioni quotidiane. Questo la rende una pagina sulla quale ognuno può trovare i meme più *relatable* da condividere con persone dello stesso segno o con i propri amici.
Il tutto si ricollega agli elementi chiave che maggiormente contraddistinguono la concezione astrologica di oggi: il riconoscersi, il riscoprirsi. Secondo Tayla Jones, proprietaria della seguitissima pagina Instagram "drunkstrology" insieme a Sam Gorman, l'astrologia «porta le persone a parlare della loro personalità, delle loro emozioni ed esperienze di vita in un modo che di solito non farebbero». Un'arte divinatoria ormai ben integrata nell'industria del benessere, uno strumento per "dare senso a ciò che ci circonda" usato da una generazione che, in un'era incerta, è sempre più alla ricerca di sicurezze.

Foto: Katie Schankula

Delusione e creatività: il pensiero magico dietro al complottismo

Articolo di Davide Capezza

È il 1960 quando, in Francia, Louis Pawels e Jacques Bergier pubblicano *Il mattino dei maghi*, una sorta di Bibbia delle credenze New Age e complottiste. I due autori desideravano proporre una (di per sé non malevola) visione alternativa del mondo, un'ottica meno positivista e materialista in cui vedere l'Universo. Lo stile è molto più professionale rispetto a molti dei testi che si possono trovare oggi su questi temi (del resto, Pawels era giornalista) ma ciò non toglie che sia stato uno dei primi passi verso il vasto mondo dei complotti. Al confronto di ciò che i mass media e i social promuovono oggi, le idee dei due scrittori sembrano trattati di fisica: recentemente le teorie di QAnon, dei rettiliani, dei terrapiattisti, della sostituzione etnica o del *Pizzagate* hanno completamente ridisegnato il concetto di sanità mentale. Ma da dove arrivano queste follie contemporanee, e soprattutto, perché ci si crede?

Fra tutte quante, la più discussa (probabilmente per l'impatto recente) è quasi sicuramente quella di QAnon. QAnon è nato inizialmente dai post di un utente noto come "Q" sulla piattaforma 4Chan, e sostiene essenzialmente che gli Stati Uniti siano in realtà governati da una cabala di satanisti pedofili e che Donald Trump, insieme a un gruppo di patrioti, la combatta per salvaguardare il cristianesimo e i bambini. L'origine di quest'idea è la vicinanza di alcuni esponenti democratici a Jeffrey Epstein, importante imprenditore arrestato per abusi sessuali e che si è misteriosamente suicidato in carcere, generando una serie di ipotesti cospiratorie riguardo alla sua morte (gli ideatori di QAnon sembrano tuttavia ignorare la vicinanza fra Epstein e Donald Trump). Questa non è la prima teoria a legare pedofilia, paranoia e politica: QAnon è una probabile estensione del panico satanico degli anni '80 e del più recente *Pizzagate*, un'altra teoria del complotto riguardante i democratici e la pedofilia nata da una lettura decisamente particolare delle e-mail di Hillary Clinton pubblicate da Wikileaks.
Un'altra fra le più celebri teorie del complotto (la cui popolarità è però un po' calata negli ultimi anni) è quella dei rettiliani, ideata da David Icke: Icke ha iniziato la sua carriera pubblica come commentatore sportivo e rappresentante per il Partito Verde di Inghilterra e Galles, per poi iniziare a fare dichiarazioni discutibili, dall'antisemitismo al proclamarsi in diretta televisiva "figlio di Dio". L'idea che lo ha reso celebre è però quella dei rettiliani, un'ipotetica razza aliena di rettili che si sarebbe camuffata da umani per controllare il mondo.

Perché le persone credono ai complotti?
La risposta a questa domanda è difficile, e non uniforme. Per prima cosa è necessario sottolineare che quasi ogni ideologia o religione potrebbe facilmente avere le caratteristiche di una teoria del complotto: poiché non esiste un concetto universale e ben definibile di realtà e di mondo, in generale l'essere umano tende a crearne una propria interpretazione, anche solo per istinto. Il meccanismo che spinge la nostra mente a trovare una correlazione e degli schemi tra dati e stimoli completamente scollegati si chiama apofenia: neppure il progresso scientifico e una maggior comprensione della natura hanno completamente eliminato questo istinto, e in un certo senso il complottismo fa parte di questa famiglia. Del resto, a una persona che non ne avesse mai sentito parlare la teoria dell'evoluzione potrebbe sembrare una ciarlataneria diabolica. In generale diversi studi hanno trovato dati interessanti, sottolineando come la maggior predisposizione a credere ai complotti da parte delle persone sia frutto di variabili quali istruzione, intelligenza, orientamento ideologico o, in taluni casi, tendenze comportamentali legate alla propensione alla devianza. Non è neppure detto che un sano scetticismo sia automaticamente dannoso, perché non tutti sono privi di contatto con la realtà: in alcuni casi hanno legittime rimostranze o dubbi che vengono ingigantiti e distorti dalla paura e da abili manipolatori.

Per quanto ci siano ricerche su ricerche che tentano di delineare le motivazioni psicologiche (propensione individuale) oppure complessive (sociologiche e antropologiche) che spingono gli individui a ricercare conforto nell'irrazionalità e nell'ultraterreno, gli studi in merito si perdono nei meandri della Storia. Nelle scienze umane si parla di pensiero magico, un tipo di connessione causale basata sull'irrazionalità e caratterizzata da mancanza di logica, come la credenza che la rottura di uno specchio causi sette anni di sfortuna. Il pensiero magico, però, nasce sempre da elementi reali: gli specchi sono stati fino a tempi recenti un oggetto piuttosto costoso, e si diceva che sarebbero serviti sette anni di sacrifici prima di riuscire a comprarne un altro. I complotti sembrano essere un mix interessante, perciò, di delusione individuale e creatività, su cui alcuni pensatori come Freud e Bergson hanno basato la propria vita accademica. Molti filosofi, come Illich, Lévi-Strauss, Nietzsche e Popper sono divenuti rinomati per la loro critica ad una visione lineare e scientista della storia, una pretesa razionalità del mondo e della vita accademica: fenomeni come il razzismo erano, del resto, giustificati con una retorica pseudo-scientifica.
Il mondo dei social ha notoriamente amplificato la comunicazione e la massificazione della società; tuttavia, se da un lato un rifiuto delle idee degli *hoi polloi* può essere un sana rivolta contro le falsità, può dall'altro sfociare in una paranoia fine a se stessa e repressiva.

Foto: Anna Shvets

Streghe: la minaccia del potere femminile

Articolo di Gaia Morzenti

La donna è da secoli oggetto di timori e insicurezze negli uomini, manifeste nelle accuse di stregoneria, nella paura dell'autonomia e della sessualità femminile. Che rapporto c'è tra questi fenomeni? Perché continuano ad incutere timore negli uomini mentre molte donne ne fanno un vanto?
La caccia alle streghe non è un fenomeno relegato e caratterizzante esclusivamente il Medioevo, come è credenza diffusa. La caccia alle streghe si è sviluppata anche e soprattutto successivamente, durante il Rinascimento ed in seguito alla Rivoluzione Scientifica, come diretta conseguenza del tentativo di razionalizzazione del mondo. Se durante il Medioevo la caccia alle streghe era dovuta al tentativo di attribuire a qualcuno, tendenzialmente a soggetti deboli e indifesi, la colpa di tutti quei fenomeni ai quali non si riusciva a trovare una causa, nel periodo successivo il fenomeno di lotta e persecuzione delle cosiddette streghe fu dettato dal tentativo di esorcizzare ed eliminare qualunque elemento che rimandasse a fenomeni surreali e quindi non controllabili dal così tanto elogiato razionale pensiero umano. Da qui è facile comprendere come mai, durante entrambi i periodi, divennero proprio le donne i bersagli principali di questa lotta. Nel Medioevo i soggetti fragili ed indifesi - e quindi facilmente attaccabili - erano i poveri e gli emarginati. Le donne, specialmente le vedove e le anziane, rientravano a pennello in questa categoria: una donna rimasta senza marito non aveva nessuna protezione, perdeva qualunque fonte di sostentamento e di appoggio e diventava quindi facilmente accusabile nel momento in cui si rendeva necessario trovare un capro espiatorio per le inspiegabili disgrazie che accadevano.

Col tempo, la stregoneria divenne un vero e proprio mistero e sempre di più una pratica associata direttamente alla figura femminile. Le donne, essendo responsabili del processo di riproduzione umana, venivano considerate dotate della capacità di dare vita e morte, di comprendere i segreti della natura e del mondo. Si capisce bene quindi che nel tentativo di diffondere una visione del mondo più meccanicistica, di razionalizzare il mondo naturale, la distruzione della stregoneria e delle sue protagoniste si rese necessaria.
A diffondere la visione della donna come essere diabolico e quindi potenzialmente pericoloso contribuì anche la forma che la sessualità femminile assunse in questo quadro di vasti cambiamenti socio-culturali: ad essa venne attribuito un forte potenziale sovversivo, che quindi trasformò automaticamente le donne in una minaccia sociale. Un altro obiettivo della caccia alle streghe fu quindi quello di reinquadrare la sessualità femminile nel contesto matrimoniale della procreazione, liberandola dalla sua pericolosissima forza demoniaca.
La forza sovversiva che le donne potevano esprimere attraverso l'esperienza della loro sessualità viene evocata anche durante i Sabba, comunemente conosciuti come ritrovi di streghe durante i quali si crede venisse elogiato il diavolo attraverso riti magici e orgiastici. Questi riti leggendari erano considerati diabolici, blasfemi e, ancora una volta, socialmente pericolosi poiché servivano una vera e propria liberazione dello spirito selvaggio che si credeva animasse le streghe dei tempi. I miti e le credenze che aleggiano intorno a questi ritrovi hanno alimentato la diffidenza e il timore nei confronti del genere femminile: si credeva che durante questi convegni si adorasse il diavolo, si sacrificassero corpi, si banchettasse con carne umana, si danzasse a ritmi osceni e si godesse in scene orgiastiche.

Purtroppo, se vogliamo guardare alla realtà contemporanea con occhio cinico, la tendenza ad accusare le donne in quanto soggetti facilmente attaccabili si è parzialmente sedimentata. Quanto spesso sentiamo ancora parlare di ingiustizie di genere, casi in cui donne considerate "scomode" agli occhi del sistema sociale vengono demonizzate, socialmente e mediaticamente, accusate di pazzia, di isteria, per farle risultare antipatiche, spaventose, ed allontanarle quindi dall'intera comunità? É lo stesso meccanismo che ha dato il via alla caccia alle streghe: accusare qualcuno di poteri paranormali o, nel mondo di oggi, di essere in qualche modo deviante per renderlo ancora più estraneo e temuto dalla collettività.
Si può però dire che oggi il processo di accusa di stregoneria abbia subito una sorta di ribaltamento: sempre più donne attualmente si auto-proclamano streghe. La strega contemporanea è diventata una figura libera, indipendente, un ideale a cui molte donne aspirano. La figura di strega oggi viene spesso associata ad una donna forte, pienamente autonoma, che incute timore negli uomini e ammirazione nelle compagne proprio per la sua indipendenza e per il suo potere seduttivo ed ammaliatore. La letteratura, il cinema, l'arte sono animati da figure di donne stregate, dotate di poteri straordinari e capaci di portare gli uomini alla rovina. La strega moderna è un ruolo che la donna ricopre con orgoglio, è sintomo della sua affermazione d'indipendenza. Nella realtà odierna sempre più femministe si autoproclamano streghe: lo fanno per chiarire il loro status di donna che vuole vivere (ed effettivamente vive) quella vita che non ci si aspetta da lei. Ora, bene o male lo stereotipo di donna come casalinga e buona moglie silenziosa sta venendo affiancato (anche se ancora con troppa lentezza) dalla figura della donna autonoma con una propria carriera avviata. Lo stigma di strega viene portato con orgoglio da donne e femministe come Gloria Steinem, giornalista e attivista americana che da anni lotta per affermare un'immagine autonoma di sé e di tutto il genere femminile, un'immagine non determinata dalla volontà e autorità maschili.

È quasi ironico quanto la figura standardizzata della strega sia cambiata nei secoli: da vecchia vedova malconcia e malandata, indifesa e abbandonata da tutti, si è trasformata in una giovane donna sensuale, misteriosa, forte del suo potere seduttore. In entrambi i casi, la strega continua a spaventare tutti quegli uomini (e donne) che non accettano la libertà e l'autonomia del genere femminile, che si ostinano a voler tarpare le ali ai pericolosissimi desideri e alle minacciose ambizioni delle donne.

Foto: Svetlanao

Il mito e la magia

Dalle valchirie agli incantesimi nelle leggende dei popoli germanici

Articolo di Max Basilone
Illustrazione di Sandra Innamorato

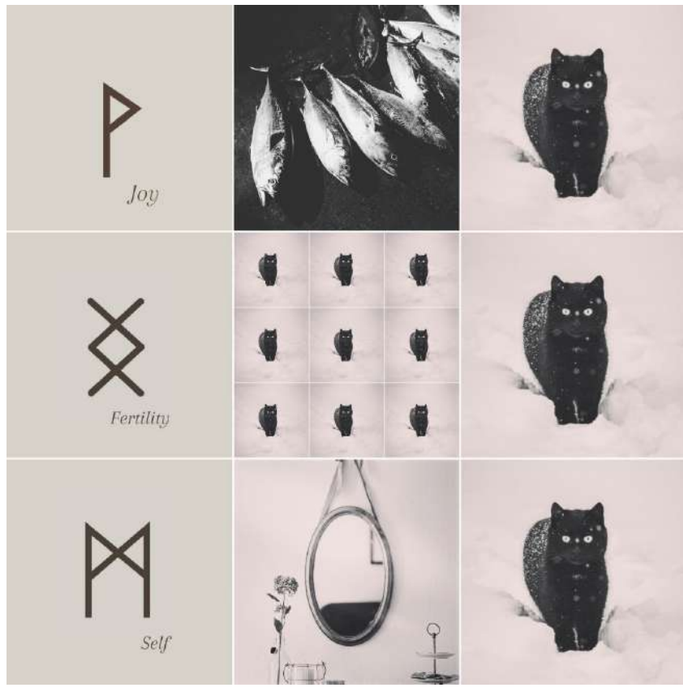
La mitologia nordica, i vichinghi, e le popolazioni germaniche esercitano un grande fascino nei media, dalle produzioni più antiche come i testi del *De Bello Gallico* di Cesare e la *Germania* di Tacito a *Le Valchirie* di Wagner, fino ai film delle saghe di *Avengers*, le riproposizioni culturali nel romanzo *Lo Hobbit* o in serie tv contemporanee. Ecco, dunque, che ci sono familiari, pur non conoscendone i riferimenti, diversi protagonisti della tradizione letteraria scandinava (norrena) quali Thor, Loki e Odino, Sigfrido e le valchirie. La lingua è l'antico norvegese, il cui antenato è in comune con l'inglese, il tedesco, il danese e l'olandese. Oggi questa tradizione arriva al lettore moderno attraverso le reinterpretazioni letterarie di quei testi antichi; non solo quindi con il melodramma, i film, le serie tv e i videogiochi. Si consideri che non mancano ad oggi esperti filologi di grande fama a trattare quei temi, quali (forse sorprenderà) J.R. Tolkien, uno degli artefici della fascinazione per le storie di quel mondo antico: Gimli è il nome di un nano de *Il Signore degli Anelli*, che Tolkien mutò direttamente dalla mitologia norrena. Lo stesso vale per Gandalf, il più noto mago del romanzo bestseller di Tolkien. Sono tutti, insomma, personaggi e storie che già si tramandavano i poeti scandinavi del XII-XIII secolo.
Ma ciò che sfugge a un fruitore occidentale di questi tempi, rispetto alle vicende degli eroi e degli dèi nordici, è il ruolo predittivo e sociale che rivestiva la magia. In questi nostri media moderni, si plasmano gli eroi e si tratta un incantesimo con inventiva e talvolta un certo sensazionalismo. Il tutto travolge e coinvolge, ma lascia in secondo piano il compito profondo di collante sociale che rivestiva la magia per chi scriveva *in quei tempi*, da prima che il cristianesimo si diffondesse nel Nord Europa nel VIII secolo d.C.

La magia ha caratteristiche ed accezioni diverse a seconda della cultura del popolo che la narra. Un modo per capirla più a fondo è addentrarsi nel mondo delle rune. Le spade, le cinghie, gli amuleti, il vasellame e perfino i bastoncini di legno e le ossa, provenienti dal mondo germanico e pervenuti a noi, riportano incisioni dalla forte valenza magica, composte in un alfabeto detto delle rune. Anche tra popoli dalla forte cultura orale potremmo datare le prime attestazioni di questa forma di scrittura al I secolo d.C. con un utilizzo sempre maggiore negli anni successivi.

Le *rune* erano caratteri speciali facenti parte di un sistema, detto *futhark*. Anticamente ogni lettera dell'alfabeto, oltre a rappresentare un particolare suono della lingua proto-germanica (la "madre" di tutte le lingue germaniche moderne), riportava anche un nome con un significato dalle diverse interpretazioni. Degli esempi sono il simbolo ᚠ, FEHU (ricchezza), che rappresenta il suono 'f', e il simbolo ᚹ WYN (gioia) che rappresenta il suono 'w'.
L'acquisizione della conoscenza comporta sacrificio, secondo quanto raccontato in una delle raccolte poetiche più famose, L'*Edda Poetica* e non poteva essere prerogativa di chiunque. Non a caso alla parola norvegese *run* è stato attribuito il significato di "segreto, conoscenza". In questa raccolta, scritta in antico norvegese, si cita una serie di rune e se ne spiega la funzione. In uno dei carmi di questa raccolta intitolato *La canzone di Sigrdrifa*, è una valchiria, Sigrdrifa appunto, a tramandare a un eroe la sua saggezza attraverso le formule magiche delle rune:

«Rune di vittoria dovrai conoscere, se vittoria vuoi avere,
e inciderle sull'elsa della spada [...]
Rune della birra dovrai conoscere, se vuoi che la donna [di un altro]
Non t'inganni [avvelenandoti], se le concedi fiducia]
Sul corno le inciderai, sul dorso della tua mano scalfirai
'Naudh' sull'unghia. [...]
Rune della nascita dovrai conoscere, se vuoi trar salvi
E assistere nel parto i nascituri [...]»
[*Stofe 6-7, 9, "La canzone di Sigrdrifa", Il canzoniere eddico / a cura di Piergiuseppe Scardigli. – Milano, Garzanti, 1982*]

Le valchirie svolgono molteplici ruoli e si comportano come delle semi-divinità. Sono combattenti al servizio di Odino e sono "coloro che scelgono chi cade in battaglia". Ne *La canzone di Sigrdrifa*, la valchiria Brunilde o Sigrdrifa (letteralmente "colei che porta vittoria") viene liberata da un incantesimo che l'aveva sprofondata in un sonno profondo, grazie all'aiuto di Sigfrido. La valchiria aveva disobbedito agli ordini di Odino e la sua condanna consisteva nella privazione della possibilità di combattere e nel venire destinata dunque al matrimonio. L'incontro con Sigfrido è iconico e lascia un segno profondo nel lettore, tanto da aver ispirato Wagner nella composizione del *Sigfrido*. In questi versi il discorso di Sigrdrifa, espresso in rune, vuole garantire un buon esito in un evento critico, sia una battaglia o il momento del parto, oppure possono salvaguardare la salute di chi consuma una bevanda avvelenata. La runa della birra, rappresentata con il segno ᚾ (necessità), compare anche in altri componimenti e andrebbe incisa sul corno potorio per individuare se chi ci sta offrendo da bere stia cercando di avvelenarci – il ruolo di offrire da bere agli ospiti spettava alla moglie di chi ospita. Nel caso in cui la bevanda fosse stata avvelenata, il corno, grazie alla runa incisa, si sarebbe frantumato all'istante. Oltre ai risvolti evidentemente pratici e popolari, le rune hanno un forte peso sociale per i popoli scandinavi. Acquisirne la conoscenza sarebbe stato possibile soltanto attraverso i sacrifici degli antenati, sia semplici mortali che dèi. Lo stesso Odino si sarebbe appeso per nove notti sull'albero della vita Yggdrasil solo per impadronirsene. Sia il padre degli dèi che l'eroe Sigfrido vanno incontro alla propria morte sapendo di dover trasmettere la propria saggezza.
Le molteplici interpretazioni che offrono questi segni magici sono tali da essere costantemente ripresi per essere rimessi in discussione da filologi, linguisti e medievalisti. Nonostante, dunque, gli eroi e le gesta tramandate grazie a questa metrica alfabetica popolino l'immaginario e le sceneggiature di cartoni animati videogiochi e romanzi, il sistema linguistico che li ha portati in vita è ancora misterioso e oggetto di studi che possano rispondere ai tanti quesiti ancora insoluti.



Alejandro Jodorowsky: l'atto magico di essere vivi

Articolo di Giulia Palladini

Mentre ci sediamo nella sala d'aspetto di un locale al terzo piano di via icsipsilon, appuntamento con lo psicoterapeuta, ci chiediamo smarriti cosa ci attenda oltre la porta bianca. La rivelazione, il baratro, una condanna a ergastolo emotivo, la Santa Inquisizione. Ci chiederanno di parlare. Ma chi siamo? Chi siamo stati? E che diremo? Diventeremo traghettatori di inconscio nel conscio, capitani nella missione di salvataggio del nostro stesso *Es* (l'irrazionale, Freud dixit). Unico mezzo a disposizione: la mente cosciente, la fiducia nel *Superio*, censore severo e ragionevole della sregolatezza che non potremo permetterci.

Ma se non fosse la mente cosciente lo strumento adatto alla comprensione degli abissi interiori? Se la rotta dell'autoanalisi non dovesse percorrere la strada dalle profondità emotive alla superficie, ma fare inversione di marcia? Non il razionale a servizio dell'inconscio, ma l'inconscio a servizio del mondo consapevole. Se fosse il cervello, insomma, ad aver bisogno della pancia? Sarà interessante scoprire che proprio questa serie di quesiti ha contribuito alla progressiva affermazione di un approccio alla salute psicofisica per nulla convenzionale: la *psicomagia*.

Definirla una scienza sarebbe davvero audace. Essa si esprime piuttosto in gesti terapeutici dai toni eccessivi e patetici, apparentemente privi di significato, eseguiti dal "*paziente*" e prescritti *ad hoc* dallo *psicomago*, atti a rivelare e sciogliere una vicenda emotiva irrisolta. Psicomago per eccellenza e ideatore di tale approccio è Alejandro Jodorowsky (autore di molti libri sull'argomento), una personalità poliedrica, multidimensionale, capace di spaziare dal mondo della poesia a quello dell'arte performativa e del teatro, passando per una laurea in psicologia, per raggiungere poi (con instancabili curiosità e metodo) i mondi dell'onirico e dell'esoterico-sensitivo. Jodorowsky, noncurante di uno status economico definito, dei limiti temporali imposti dal proprio stesso corpo, di qualunque convenzione sociale, fa della propria vita un viaggio, spaziale certo, ma soprattutto interiore con l'intento di scoprire e scavalcare una volta per tutte la staccionata posta tra razionale e irrazionale.

Dopo aver lungamente approfondito da ragazzo la tradizione poetica cilena (sono gli anni di Neruda), parte prima alla volta del Messico, dove assorbe tutto il gusto e la naturale inclinazione per la superstizione e le credenze popolari sudamericane, per stabilirsi poi con moglie e cinque figli a Parigi. Qui si rende disponibile per lunghe sedute di ascolto mediate, con un metodo associativo-deduttivo, dalla lettura dei tarocchi. Questi ultimi, ricchi di simbolismi e forme archetipiche, forniscono alle persone (che accorrono molto numerose) un tracciato terapeutico in grado di mostrare ombre e traumi appartenenti al passato. Ci si siede, si parla, si estraggono dal mazzo carte casuali per stimolare il racconto e l'analisi della storia personale. Jodorowsky ascolta attento per ore e solo alla fine confeziona un *atto psicomagico* su misura. Prescrive un gesto, un'azione performativa da compiere seguendo scrupolosamente tutte le indicazioni date.

Per fare un esempio, trattiamo il caso di Chantal. Affidata molto piccola a una famiglia adottiva, subisce (per anni) le angherie di una prozia inflessibile e severa. Quando Chantal

si presenta da Jodorowsky adulta, non ha ancora perdonato l'austerità della zia ormai defunta. Jodorowsky la ascolta, legge con lei le carte, evocando per associazione le risposte a suoi quesiti esistenziali, e infine le consiglia di recarsi sulla lapide della prozia, colpirla ripetutamente, distruggerla se necessario, orinare e defecare sulla stessa, sfogare con ogni mezzo fisico la rabbia repressa su quel pezzo di marmo bianco. Il tutto per più ore consecutive. Lei lo fa così a lungo da rimanere per un po' esausta su quel luogo di memoria e risolvere poi il proprio odio, ormai inconsistente, in una meticolosa pulizia della lapide: il risentimento nei confronti della donna nascondeva, in realtà, un amore profondo verso l'unica figura presente di un'infanzia assolutamente solitaria.

Migliaia di persone si raccontano, migliaia eseguono gesti di ogni tipo: animali decapitati, centinaia di zucche fatte a pezzi, chilometri percorsi per poter omaggiare un parente e sciogliere così il conflitto con lui. Non tutti migliorano. «È un storia di fede questa» sostiene Jodorowsky e, che sia l'*effetto placebo* a dare valore alla sua tesi o l'instancabile scambio comunicativo tra mente e corpo (che ha comunque una sua manifestazione nella psicosomatizzazione), resta sbalorditivo l'impatto dell'intero fenomeno.

Isolamento, noia mortale, mal di denti, mi imbatto in una *live* su Nietzsche e ritrovo nel rapporto tra Apollo e Dioniso un'immagine viva del rapporto di reciproco scambio tra conscio e inconscio. Lo psicoterapeuta Gennaro Romagnoli, (specializzato in ipnosi e grande conoscitore di Jodorowsky) dice: «La nostra mente va pensata così: un isolotto solitario di *apollineo* nell'esagitato e tumultuoso oceano di *dionisiaco* che lo circonda».
Tutti soli, tutti smarriti, minacciati dalla marea, Jodorowsky ci direbbe di tuffarci, imparare a dialogare con la fluidità del nostro esistere; ci inviterebbe ad affinare l'eleganza della bracciata, a maturare le branchie, a respirare nell'abisso. Quale sia il limite tra il reale e l'immaginario? Non esiste. Rivelarsi, non nascondersi; vivere appieno il proprio dolore per poterlo curare. La magia non sembra essere mai stata più reale di così.

Dream by Wombo - generare il sogno

Articolo di Federica Defendenti
Foto: App Dream by Wombo

In origine era il filtro Snapchat, poi sostituito da quello Instagram: la realtà aumentata; dopo, i visori per la realtà virtuale. Sono codici che lavorano su altri codici, informatica che si inserisce nel nostro quotidiano, modificando la percezione che abbiamo del reale e delle immagini che ogni giorno produciamo e diffondiamo online. E chi ora non ha uno smartphone con il tasto *AI* nell'app fotocamera, che riconosce la scena, satura i colori, migliora l'incarnato, sfuma il *background* nei ritratti e così via? Chi non si rende conto che quotidianamente creiamo immagini il cui occhio non è più la sola lente, ma sempre più risiede nel software?
Le intelligenze artificiali fanno parte della nostra vita online e offline ormai da anni e ci permettono di modificare la realtà che ci circonda, spesso senza che nemmeno siamo consapevoli dei meccanismi che questi software utilizzano.
Ma se le AI fossero in grado non solo di modificare un'immagine già fornita, ma di darci l'impressione di crearne di nuove dal nulla? Interessanti sono due strade diverse dell'uso di algoritmi per la creazione di immagini: da un lato il caso dei *deepfakes*, a partire del noto sito T*his person does not exist* (che genera volti di persone inesistenti, apparentemente con assoluta verosimiglianza) o di applicazioni come *Faceapp* (che se anni fa permetteva di invecchiare o ringiovanire un viso, ora può inserirlo al posto di quello del nostro cantante o attore preferito in un videoclip); dall'altro la cosiddetta arte generativa, in cui l'opera è il risultato di un sistema meccanico, chimico o informatico (un algoritmo per quello che interessa a noi qui) programmato per produrre automaticamente un oggetto artistico che abbia determinate caratteristiche, di cui esistono svariati esempi europei e la cui tradizione va avanti dagli anni '80. In un limbo tra i due generi si pone infine il curiosissimo caso di *Dream by Wombo*.

Dream by Wombo è un'applicazione per smartphone che promette di creare "opere d'arte" astratte da parole inserite in un apposito spazio di ricerca. Il suo user non deve fare altro che scegliere una serie di parole da raffigurare, concrete o astratte, e uno stile di "disegno" tra quelli proposti; infine lasciare che l'immagine si crei autonomamente sullo schermo e osservare il risultato, cercando di riconoscervi gli elementi che ci si era proposti di raffigurare.
Un solo comune denominatore si presenterà sempre nelle immagini generate, indipendentemente da quale oggetto e quale stile: il *glitch* dell'immagine finale, la sua apparenza insieme spezzettata e mescolata, in cui riconosciamo un funzionamento ad apparente errore e che ci impedisce di individuare a primo sguardo e con certezza un soggetto effettivo, formato e intero, o di distinguere i confini di un soggetto da quelli di un altro. Esattamente come, nelle nostre camere da letto, fatichiamo a capire perché nel sonno il tetto del nostro condominio sembri assottigliarsi in una guglia di quella cattedrale gotica che forse abbiamo visto sul libro di storia dell'arte cinque anni fa o in qualche foto delle vacanze.

Jie Zhang è autore di una teoria sulla struttura del sogno detta "dell'attivazione continua", in cui, semplificando di molto, ipotizza un trasferimento di informazioni dalla memoria a breve termine a quella a lungo termine e che il conscio interagisca con l'inconscio nel suddetto trasferimento. Resta una teoria recente e ancora dibattuta, ma quello che ci interessa è il confronto tra un funzionamento e un altro: tra un'intelligenza umana e una inumana, mettendoci accanto anche la questione della coscienza.
L'assunto è che il cervello trasporti dati da un punto all'altro e, nel farlo, i pacchetti di dati che interagiscono darebbero vita a scenari improbabili e remixati, ed ecco l'esperienza onirica. Proprio la questione di dati e remix ci interessa qui: la memoria è un server, entrambi contengono dati stoccati e il remix di questi dati crea nuove immagini. *Dream by Wombo* seleziona da un server quelle che gli interessano, associate ad esempio alla parola "penna" o "drago", "cavaliere", "cimice", "fenicottero", oppure a "morte", "coraggio", "libertà", "Parigi", "Cina", "villaggio"; persino a volte rispondendo a parole ancora più specifiche come al proprio nome e cognome (ho personalmente provato a inserirli: è davvero uscito un collage con foto del mio volto) e in un processo di mix di pacchetti di dati, dove i dati sono naturalmente quelle immagini, restituisce un prodotto visivo che volontariamente è dissonante, inverosimile, glitchato.
La questione allora risiede proprio qui: non solo l'app imita la risoluzione di un sogno, con tutto il glitch, il remix, lo straniamento visivo che la cosa comporta, ma lo fa simulando "volontariamente" (perché per questo è stata programmata, s'intende) una condizione di incoscienza. Una macchina chiaramente non ha coscienza rispetto all'umano, ma qui la questione della casualità è esasperata nella consapevole programmazione dell'a-coscienza dell'algoritmo.
In questo processo di volontaria e dichiarata (dato il nome dell'app) imitazione dell'immagine onirica, dall'ontologia al processo di costruzione fino all'immagine finale, è interessante notare come la questione della mancanza di coscienza riveli in realtà un'intenzione chiarissima e programmata che approfitta di e sposa, per poetica e dichiarazione d'intenti, l'intromissione di un alto grado di casualità. L'autore delle opere che possiamo produrre con *Dream by Wombo* siamo così tanto noi quanto il creatore del suo algoritmo, in un interessantissimo caso di co-autorialità inconsapevole.

Immagine prodotta con Dream by Wombo
Parole di riferimento: mirtilli, medusa, lavanda

Come spiegare la pittura a una lepre morta

Joseph Beuys, l'artista-sciamano

Articolo di Martina Santurri

Come spiegare la pittura a una lepre morta? Non puoi, ma lo fai lo stesso, non ti aspetti una risposta. Eppure la risposta arriva. La lepre ti risponde che la sua carne è il simbolo della resurrezione, della moltiplicazione, dell'incontaminato. Aggiunge che è per questo che l'arte non le interessa per niente.

Fin dalle sue origini l'arte si lega al tema della magia. Dalle leggende di quadri autodipinti dalla divinità, ai manufatti artistici dotati di poteri sovrannaturali in grado di tener lontano il male, fino alla figura stessa dell'artista, che nell'età moderna comincia a essere vista come qualcosa di incomprensibile e misterioso, dotata di una sensibilità tale da diventare un tramite tra il mondo terreno e quello metafisico. Non a caso il paradigma dell'artista romantico, in eterno conflitto tra genio e follia, è ancora oggi uno dei luoghi comuni di cui maggiormente soffre la sfera della creatività.

Il caso di Joseph Beuys è diverso. Non è lo sguardo esterno, il giudizio o pregiudizio critico, che ne riconosce le impalcature trascendenti, bensì lo sguardo interno, il racconto autobiografico, a definire il modo in cui noi oggi interpretiamo la sua opera. Artista tedesco difficilmente ascrivibile a categorie definite, pittore, scultore, performer artist attivo dagli anni 60, a Joseph Beuys si deve il concetto di *scultura sociale*, qualunque cosa voglia dire, come riporta Wikipedia. Beuys si presentava sempre con un gilet smanicato da pescatore e un cappello di feltro, dettagli che rendevano il suo look estremamente riconoscibile e connotato. Nell'arte come nella vita cercò costantemente un'armonia superiore che unisse uomo e natura, l'universalità del suo messaggio legò la sua pratica ai temi del mito, del sacro e della ritualità.

L'arte di Beuys è collegata alla sua visione del mondo. Per questo, prima delle sue performance dobbiamo parlare della sua storia. Seconda guerra mondiale: Beuys è arruolato nell'aviazione militare del Terzo Reich e nel marzo 1944 partecipa a una missione di guerra come operatore di radio. Un'improvvisa tempesta di neve compromette il volo dell'aereo su cui si trova, schiantandolo al suolo in territorio tedesco. Il pilota muore sul colpo mentre Beuys, ferito e quasi gelato, viene salvato in circostanze misteriose. Un gruppo di nomadi tartari, antico popolo germanico, lo porta in salvo avvolgendolo nel grasso e nel feltro e lo cura grazie alle pratiche magiche della loro medicina. O almeno, questo è ciò che l'artista racconterà nella sua autobiografia, individuando in questa esperienza il "mito delle origini" del proprio percorso artistico.
In seguito rinnega il suo passato nella gioventù hitleriana e diventa l'unico artista tedesco a riflettere sul tema della memoria nazionale nella Germania del secondo dopoguerra. Se in un primo momento Beuys sembra aderire alle fila di Fluxus, un movimento (anti)artistico il cui slogan principale era "qualunque cosa è arte e chiunque la può fare", si allontana in seguito per perseguire una propria e particolarissima idea artistica. Negli anni Sessanta aderisce all'antroposofia, disciplina esoterica fondata da Rudolf Steiner che postula la possibilità di studiare "in modo scientifico" e unitario la realtà fisica e la dimensione "spirituale", concependole come «un'unica manifestazione divina in continua evoluzione» (oggi l'antroposofia è annoverata tra le pseudoscienze).

Al 1965 risale la sua più famosa performance *Come spiegare la pittura a una lepre morta*, un'azione enigmatica che ha luogo in occasione della sua prima mostra personale in una galleria d'arte, ad Aachen. Durante la performance Joseph Beuys cammina per la sala zoppicando, al suo piede destro è legata una lastra di ferro, il viso e la nuca sono completamente ricoperti di miele e foglia d'oro. Tra le braccia culla una lepre morta, e bisbiglia alle sue orecchie suoni incomprensibili. Le sta spiegando i suoi dipinti. Talvolta solleva le braccia e alza l'animale esanime, permettendo ai suoi piedi di toccare la superficie dei quadri, come per chiarire meglio alcuni passaggi. Alla fine della performance Beuys si siede su uno sgabello e guarda il pubblico - che era stato chiuso fuori dall'edificio e lo osservava da una finestra - ma non dice nulla. Cosa vuol dire tutto questo? Per Beuys ogni elemento dell'azione performativa nasconde un significato simbolico: la lepre, associata alla fertilità e alla forza generatrice della natura, è simbolo della resurrezione; il miele, prodotto dalla società ideale delle api, insieme all'oro fa riferimento alla trasformazione del pensiero che ha origine nella testa, su cui erano applicati. Ancora, il ferro attaccato al piede è metafora della pesantezza del corpo, della dimensione terrena e caduca della materia umana. I gesti simbolici e il potere alchemico dei materiali avrebbero permesso all'artista di farsi tramite tra la vita e l'aldilà, spiegando a un animale morto, spirito incontaminato, qualcosa che il pubblico umano, corrotto, non sarebbe riuscito a capire.

Tra la provocazione e l'alchimia dei materiali si muovono altre sue azioni performative, spesso caratterizzate dal rapporto con animali. *I like America and America likes me* è una performance del 1974 in cui l'artista passa tre giorni in una galleria di New York chiuso in una stanza con un coyote, senza avere altri contatti con persone o persino con il territorio americano. Per l'occasione l'artista si fa trasportare dall'aeroporto alla galleria arrotolato all'interno di un tappeto di feltro, in ambulanza (un bel video su YouTube documenta questo eccentrico tragitto, lo trovate collegato al QR-Code).

Attraverso la sua pratica artistica Beuys volle farsi tramite, cura "omeopatica" di una Germania chiusa nell'incapacità di elaborare il lutto e la colpa. Per lui la figura dell'artista era paragonabile al sacerdote dei rituali quotidiani della società contemporanea, una figura che, come gli sciamani tartari che lo avevano accudito, si prende cura del popolo e costituisce il collegamento della comunità tra la vita e la morte, tra il naturale e il soprannaturale.

Volta la carta: percorrere la via dei tarocchi

Articolo di Tommaso Romano
Illustrazione di Irene Bonefacic

L'etimologia della parola *tarocco* è incerta: nome arabo, secondo Sergio Samek Ludovici, che ritiene gli arabi gli importatori del gioco in Europa. Non inventori però, poiché le sue origini si ipotizzano tanto in Egitto quanto in Cina o India, ma le teorie al riguardo sono infinite, talvolta poco verosimili, spesso improbabili.

Oggetto sicuramente multiforme che spesso si è portati a limitare all'ambito della superstizione, identificandolo come correlativo oggettivo dell'atteggiamento irrazionale e di chi ha la presunzione di esercitare una qualche forma di previsione sul futuro. Si tratta però di una concezione certamente limitante, in primo luogo perché probabilmente precursori delle moderne carte da gioco, e in secondo luogo perché il tarocco ha in sé una forza gnoseologica che ben si guarda dal voler esser un vano predire il futuro; infine, il valore storico-artistico basterebbe a mitigare l'alone di superstizione che avvolge l'intero mazzo dei tarocchi, identificandoli quale pregevole prodotto d'arte, prima che oggetto legato al mero misticismo.

Innanzitutto non esiste un mazzo che abbia configurazione rigida e univoca, benché siano numerosi i punti di contatto fra le varianti esistenti. Importante è individuare gli Arcani Maggiori: ventidue carte, solitamente numerate da I a XXI, più *Il Matto*, che non ha mai numero e che nelle carte da gioco popolari ha dato origine al cosiddetto *Jolly*. Gli Arcani maggiori si organizzano in due serie: la prima, da I a X, rappresenta personaggi umani o animali in situazioni riconoscibili; nella seconda serie, da XI a XXI, i personaggi e le situazioni assumono un carattere più allegorico e meno realistico, una serie potremmo dire più "oscura", in quanto pare svolgersi in un universo psichico e spirituale vicino al sogno.

Seguono gli Arcani minori, quelli da cui discendono le carte da gioco popolari, suddivisi in 40 carte che rappresentano la serie da 1 a 10 di ciascun Seme: Spade, Coppe, Denari e Bastoni. Semi non costanti che, per esempio, nei cosiddetti mazzi francesi sono trasformati in Cuori, Quadri, Fiori e Picche. Alle 40 carte si aggiungono le 16 figure dette Trionfi, quattro per ogni serie: Paggio (o Fante), Regina, Re, Cavaliere. In totale si contano 78 carte e di tante carte è composto il mazzo Visconti Sforza, databile agli anni centrali del Quattrocento, dal quale deriva gran parte dei mazzi moderni come la variante marsigliese, quello messo a testo da Alejandro Jodorowsky nel suo saggio *La via dei Tarocchi* e che ritroviamo anche nel romanzo di Calvino *Il castello dei destini incrociati*, accanto al mazzo Visconti Sforza.

Presso la corte milanese il gioco delle carte e dei tarocchi era un passatempo diffuso e apprezzato e questo mazzo ritrae probabilmente proprio i personaggi che vivevano in quella corte: nella carta de *Il Carro*, la figura femminile è forse un ritratto di Bianca Maria Visconti, sulla base di una rilevata somiglianza con i ritratti ufficiali. Il mazzo non manca di una funzione celebrativa, poiché sullo sfondo o sulle vesti spesso appaiono i simboli delle due casate: il sole raggiante, emblema di Gian Galeazzo Visconti, primo duca di Milano, e i tre anelli intrecciati di Francesco Sforza. La profusione d'oro, l'iconografia e lo stile di gusto tardogotico sono la prova di un prodotto artistico pensato per uso e consumo della nobiltà, in primo luogo milanese, opera per lo più di Bonifacio Bembo, benché i giudizi sulla paternità del mazzo non siano così pacifici.

Il tarocco come oggetto d'arte, il Tarocco come gioco. A ciò per Jodorowsky si aggiunge una forza gnoseologica che è intrinseca al tarocco stesso ed è ciò che più gli dà valore. Lo studioso arriva a parlarne come essere, come trasposizione artistica di un vivo sentimento psichico. Se la superstizione oppure l'eccessiva razionalità portano ad attribuire al mazzo un'eccentrica funzione mistica, un ambiguo valore esoterico, Jodorowsky accantona questa idea, attribuendogli invece un significato esperienziale. Non un irrazionale slancio verso il futuro, non un oggetto di divinazione. Il tarocco è più legato al passato di quanto si possa immaginare: consente un salto indietro, un'indagine più psicologica che mistica.

Indipendente dalla tecnica (croce semplice, croce celtica, il consiglio, schema delle tre carte) con cui si leggano, sono le associazioni fra le carte che permettono riflessioni, aprono porte sul proprio io, indicano una via da percorrere. E non casualmente, nell'introduzione al suo saggio sopra citato, Jodorowsky ripercorre a grandi linee la sua biografia tramite i tarocchi, non mancando di assecondare toni un po' favolistici.

Ne *Il castello dei destini incrociati* Italo Calvino, mescolando il mazzo, indica per i tarocchi una direzione affascinante, forse la più giusta con cui rapportarsi al mazzo, quella del gioco: un gioco che conosce le scoperte strutturaliste e le possibilità combinatorie, ma che a queste unisce fantasia e invenzione poetica, esaltandone il valore artistico. Il tarocco traccia la genesi di un racconto, dischiude per la fantasia un orizzonte euristico, un'ipotesi per tracciare nuove avventure, in cui, voltando la carta, si manifesta una serie di affascinanti polisemie.

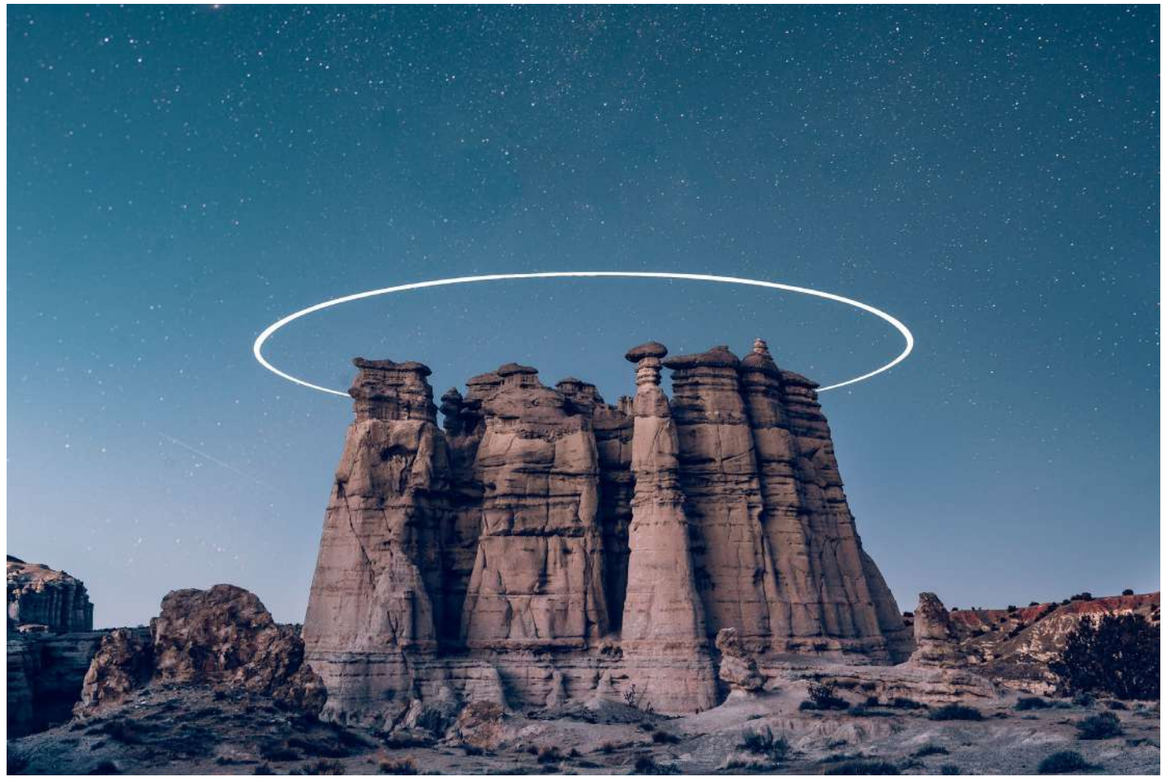
Magica musica: dietro le quinte tra sogno e realtà

Articolo di Cristal Pascale

Il 19 febbraio 2021 veniva pubblicato l'album *Magica musica* di Venerus, a riprova che il mondo della magia e quello della musica non sono distinti, ma al contrario sono caratteristiche di una stessa dimensione, spesso percepita come onirica. In realtà, anche se la musica può aprire scenari nelle nostre menti al pari di un sogno, il mondo da cui essi si aprono è quello in cui viviamo. Forse, dunque, la magia della musica risiede per lo più nel suo essere una delle più antiche forme di comunicazione sviluppata dall'uomo per esprimersi, comprendere e condividere pensieri ed emozioni.
Nel tempo, c'è chi di quest'arte ha fatto una professione, delineando anche una trasformazione del rapporto tra l'uomo e le sette note. L'industria musicale oggi ci vende esibizioni con effetti che sembrano superare i limiti della fantasia e la vita dei perfomers sembra "da sogno". Ma è davvero così? Cosa accade dietro alle quinte? Dove finiscono i sogni quando i riflettori si spengono?

Molti artisti soffrono lo stress da prestazione e si rifugiano nel pensiero magico, sostituendo i meccanismi mentali logico-razionali con processi irrazionali e scaramantici, che fanno riferimento ad antiche credenze o a personali convinzioni e si fondano sul pensiero magico. Si tratta di un processo mentale tipicamente applicato dai bambini per cercare di comprendere la complessità della realtà: consiste nel creare associazioni che non seguono una relazione causa-effetto, al fine di dare un senso a ciò che è oscuro o confuso. Il nome deriva dai concetti chiave di tale processo: la magia, da intendere come convinzione di poter influenzare "magicamente" la realtà attraverso pensieri e desideri, e l'animismo, ovvero l'attribuzione di un'anima a qualsiasi oggetto.
Secondo le teorie dei ricercatori americani Galinsky e Whitson, alcune persone ricorrono al pensiero magico per non sentirsi responsabili degli eventi, affidandosi all'idea che esista una sfortuna da incriminare, o delle congiunzioni astrali sfavorevoli, quando la vita non segue i piani prefissati.
Per chi vive tra studi e palchi, questo si riflette nell'affrontare le criticità dello stress da lavoro correlato creando rituali scaramantici, o riponendo le proprie speranze in oggetti portafortuna. Le superstizioni più generali vanno dal "toccar ferro" quando qualcuno augura: «Buona fortuna!» alla fobia degli indumenti viola, che deriva dal divieto in epoca medievale di esibirsi durante il periodo di Quaresima, i cui paramenti liturgici hanno colore viola e designavano un periodo di magra per gli artisti.

In altre circostanze, la fama sembra correlata alla fame. Ad esempio Keith Richards, il chitarrista dei Rolling Stones, mangia sempre la *shepherd's pie* prima di un'esibizione, nella certezza che così «sul palco andrà tutto bene», mentre Alice Cooper mangia Skittles e guarda film di kung fu. Altri artisti preferiscono fare attività, come Enrique Iglesias, che chiede sempre un tavolo da biliardo nel backstage, o i Weezer che giocano a tennis. Jack White esagera, sfogandosi con una mazza da baseball sugli oggetti dietro le quinte, ma c'è chi dimostra che abitudini distruttive possono essere abbandonate, come è accaduto ai Led Zeppelin, che oggi si riuniscono a bere thè o caffè invece di sfasciare stanze di alberghi. A volte, accade che sia la musica stessa a portare fortuna,



come nel caso dei Foo Fighters, che ascoltano e ballano *Off The Wall* di Michael Jackson tra shottini di Jägermeister. Altre volte, al contrario, la musica o gli esibizionisti diventano l'oggetto stesso della sfortuna, a causa di associazioni variamente discutibili.

Il mito più conosciuto è la "maledizione del Club 27", ovvero l'età al momento del decesso di numerosi musicisti famosi, quali Kurt Cobain, Amy Winehouse, Janis Joplin, Jimi Hendrix, Brian Jones, Robert Johnson. Quest'ultimo, secondo alcuni, avrebbe addirittura fatto un patto con il diavolo, incontrato a un incrocio – motivo per cui la sua canzone *Crossroad* è considerata sciagurata, in seguito anche alle tragedie accadute a chi ne ha prodotto una cover. Ne è un esempio Eric Clapton, al quale sono collegate tra l'altro diverse morti che gli valsero una cattiva reputazione. Oltre a Clapton, altri esibizionisti sono stati tacciati di essere perseguitati dalla sfortuna, per motivi eterogenei. La "maledizione dei Fleetwood Mac", ad esempio, riguarda la vita dei suoi componenti – quindici in tutto: il fondatore, Peter Green, schizofrenico consumatore di acidi, finì i suoi giorni in manicomio; e tra i chitarristi, Jeremy Spencer si unì a una setta, Danny Kirwan diventò un senzatetto in seguito a gravi disturbi mentali, Bob Weston morì di aneurisma e Bob Welch si suicidò.

Frequentemente, le maledizioni non sono frutto di auto-sabotaggio o reale sfortuna, ma per lo più di malelingue che hanno ostacolato la vita e la carriera degli artisti. È il caso di Domenica Bertè, in arte Mia Martini, o di Marco Masini. La vera disgrazia di Mia Martini fu un incidente automobilistico dopo un concerto in cui persero la vita due orchestrali. In quell'occasione, l'impresario attribuì la colpa dell'evento alla cantante, e, da quel momento, ogni coincidenza diventò una prova del malocchio. L'ostracismo nel settore determinò il ritiro di Mia Martini dalle scene fino al 1989, anno in cui fu convinta a partecipare a Sanremo, nonostante le numerose critiche. Marco Masini subì una sorte simile, vedendo affibbiare la colpa di un suicidio a una delle sue canzoni ed essendo costretto a interrompere la sua carriera fino alla vincita di Sanremo nel 2004. Più recentemente, Drake sarebbe stato ostacolato poiché ritenuto responsabile di portare sfortuna nel mondo dello sport, tanto che alla squadra di calcio della Roma fu vietato di fare selfie con il rapper.
Come cantava Mina: «la gente è strana / Prima si odia, poi si ama / Cambia idea improvvisamente». Di fronte a tante ipotesi, dovremmo ricordare che siamo tutti uomini, un po' bambini.

Il gesto atletico simulato, tra scaramanzia e ritualità

Articolo di Alessandra Berta

Sono numerosissimi gli sportivi che si servono di scaramanzie di vario genere, che si tratti di un oggetto portafortuna o di una sequenza di gesti da compiere sempre allo stesso modo. Particolarmente divertente è il caso di Pippo Inzaghi: quando era ancora un giocatore l'attuale allenatore del Brescia era solito mangiare dei Plasmon prima di ogni partita, lasciando però sempre due biscotti intatti alla fine di ogni confezione.

Altra tendenza frequente è la fissazione di un atleta per un determinato numero, ritenuto magico; ad esempio Roger Federer è molto legato all'8, essendo nato l'8 agosto, e pertanto ad ogni match porta sempre con sé 8 racchette e beve da 8 bottiglie diverse.
Altre volte, tuttavia, capita di vedere gli sportivi nell'atto di effettuare dei movimenti ben definiti con mani, braccia, magari dei semplici accenni con espressioni del volto molto concentrate: possiamo pensare, ad esempio, agli scatti con schiena e braccia che eseguono i tuffatori prima di salire sul trampolino, o all'imitazione della rincorsa con le mani tipica del salto in alto. Il fatto che tali gesti siano generalmente ripetitivi e difficili da comprendere per un osservatore esterno potrebbe spingere a ritenere anch'essi una forma di scaramanzia. In realtà, però, non è così: si tratta invece di una precisa tecnica di visualizzazione mentale, chiamata gesto atletico simulato.

Il gesto atletico simulato consiste sostanzialmente in una revisione interiore dei movimenti che il nostro corpo dovrà compiere durante la performance; essa può avvenire del tutto nella propria mente oppure, come abbiamo visto, attraverso l'aiuto di una rigorosa serie di gesti, di solito individuata grazie al supporto di uno psicologo dello sport. La visualizzazione, inoltre, può estendersi anche alla ricreazione delle condizioni sensoriali proprie della gara, immaginando quale sarà la temperatura, il rumore di fondo, la consistenza del terreno...
La differenza principale rispetto alla scaramanzia è l'elemento della consapevolezza: durante l'applicazione del gesto atletico simulato lo sportivo è focalizzato solo su se stesso e ha pieno controllo di quanto sta succedendo, senza affidarsi a qualcosa di esterno (come un oggetto).

L'obiettivo del gesto atletico simulato è ridurre l'ansia prima della performance e preparare il corpo al movimento che dovrà compiere: l'efficacia della tecnica è spiegata da un concetto proprio delle neuroscienze, ovvero i neuroni specchio. In pratica, nel momento in cui noi immaginiamo una certa mossa, queste cellule mandano ai muscoli degli impulsi molto simili a quelli che riceveranno poi durante l'attività concreta, rendendoli quindi pronti e scattanti. Lo stesso si verifica anche quando osserviamo un'altra persona eseguire un gesto che pure noi siamo in grado di fare; è secondo questo principio, ad esempio, che i giocatori di basket riescono ad anticipare le azioni degli avversari: riconoscono i movimenti dell'altro e ne anticipano i passaggi successivi.
In un'intervista per il blog *Trediciflow* Gianmarco Tamberi, medaglia d'oro nel salto in alto alle scorse Olimpiadi di Tokyo, ha sottolineato l'importanza della visualizzazione mentale nella sua preparazione, soprattutto perché essa permette di "automatizzare il salto perfetto, che per ovvi motivi in allenamento non si riesce a perfezionare tanto quanto lo si può fare mentalmente." Ha addirittura rivelato di aver scaricato da Internet, prima dei Giochi Olimpici di Rio 2016, la piantina dello stadio, in modo da studiare la tribuna e la curva del salto in alto e immaginarsi durante la gara in situazioni differenti (dopo aver commesso molti errori o al contrario durante un percorso netto).

Il gesto atletico simulato è soltanto uno degli aspetti che possono rientrare nella preparazione mentale di un atleta, la quale oggi è tenuta in una considerazione sempre maggiore all'interno dei contesti di alto livello. In questo senso sono piuttosto eloquenti le parole di Shannon Miller, campionessa olimpica di ginnastica artistica dell'edizione di Atlanta 1996, per la Fondazione Dana: "L'aspetto mentale è quello che ti spingerà più in là, soprattutto quando si sta parlando del meglio del meglio. Nei Giochi Olimpici tutti sono atleti di talento. Tutti si allenano duramente. Ognuno fa il lavoro che deve fare. Ciò che separa le medaglie d'oro dalle medaglie d'argento è semplicemente il gioco mentale".

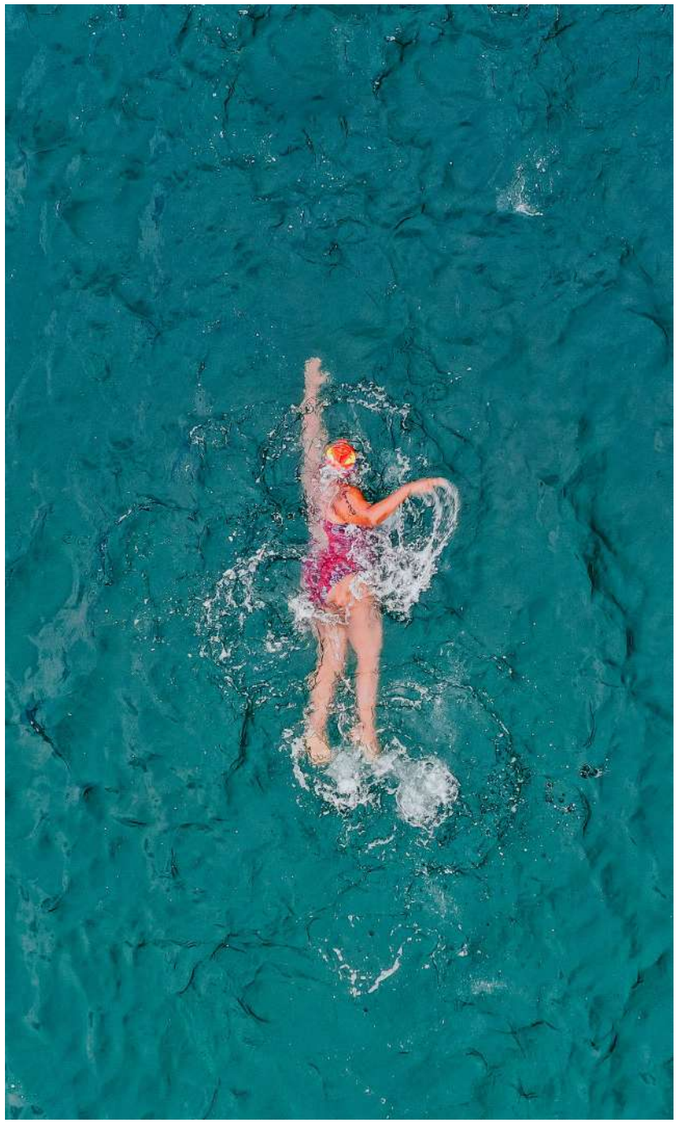


Foto: Sergio Souza

Il paese che poggiava sulla sabbia

Racconto di Irene Lonigro – Primo classificato al concorso letterario "Sogno, superstizione, magia" 2022

Dicono che l'uomo abbia imparato a contare usando il proprio corpo. E che abbia interiorizzato quest'arte a tal punto da costruire opere miracolose di matematica e di scienza.
Se è vero quello che dicono, dovete considerare però che la distesa di cui parliamo era molto grande. Troppo vasta e inestimabile da calcolare.
Quanta sabbia ci fosse non è dato dirlo, perché nessuno l'aveva mai contata fino in fondo. Di questo non si parla mai. Mai si parla di quel paese che sorge là dove l'uomo ha fallito.
Tutti avevano provato, senza raggiungere la cifra esatta. La scaramanzia o la superbia li ammoniva a ostinarsi nel folle lavoro. Solo se fossero riusciti a contare tutti i granelli, avrebbero potuto dominare, almeno con la mente, quella terra selvaggia.
Qualcuno ci era arrivato molto vicino, ma proprio verso la fine gli ultimi granelli erano stati portati via da un improvviso sbuffo di vento. Benché la natura provasse in tutti i modi a sabotare l'impresa, la bestia più temibile che gli abitanti dovevano affrontare era la loro memoria. Ciascuna famiglia aveva così escogitato nei secoli tecniche proprie, che i figli avevano imparato dai padri e i padri dai padri.
Josè sceglieva per prima cosa una giornata senza vento. Lo capiva la notte se il mattino non c'era vento perché sentiva venire da fuori un suono preciso. Era come un crepitio di carta bruciata, sempre più lento. Come se il fuoco, invece di disfare la carta, di accartocciarla, la aprisse come si apre il pugno di una mano. Riconosceva quel rumore familiare, apriva gli occhi e ancora addormentato guardava fuori. Allora la vista gli confermava quello che già sapeva. Il vento stava calando e i granelli si posavano graziosi a terra come fiocchi di neve. Dopo qualche ora, verso l'alba, tutto si sarebbe fermato. Quindi Josè tornava a dormire. A godersi ancora un po' il caldo delle coperte, quel profumo di pelle sudata che aveva sua moglie sul finire della notte e che gli faceva dire che dopo poco sarebbe arrivato il giorno.
In questo paese il giorno non nasceva né a Oriente né a Occidente, ma nasceva dalla sabbia. Nasceva dal basso, polveroso, simile alla terra quando è calciata da zoccoli pesanti.
Josè si alzava, si impastava il viso di acqua e farina per proteggersi dal sole e si metteva al lavoro. Accucciato con le ginocchia dentro la sabbia, ascoltava che tutto fosse immobile. Poi apriva finalmente gli occhi, che finora aveva lasciato riposare e fissava tutta la distesa. Teneva due minuscoli specchi, ognuno al bordo di ciascun occhio, come gli aveva insegnato suo padre, per avere una visuale completa. Stava così, senza muovere le palpebre, per un tempo interminabile, contando.
Alla fine di ogni giorno, prima che si levasse il vento notturno, tornava a casa. La moglie gli tamponava gli occhi con cotone imbevuto di latte. "Perché ti fai del male?" gli chiedeva ogni notte la moglie, "lo vedi quanta sofferenza ti costa". Ma Josè non rispondeva, si faceva medicare come una bestia mansueta e accoglieva calmo le lacrime scure e pesanti.
Per tutto il lungo periodo di lavoro, Josè non abbandonava mai quell'immagine, neanche quando andava a dormire. Al mattino la riprendeva, ma per lui non c'erano interruzioni. La sua vita era, per tutto il periodo del conteggio, un unico fotogramma, senza salti. Qualunque distrazione era pericolosa. Avrebbe rovinato l'immagine che conteneva i granelli finora numerati.

Ma una notte Adelita era così tiepida e morbida e lo accarezzava così bene, che Josè provò a rischiare e si inoltrò nel corpo di lei, ad occhi chiusi. Nell'atto d'amore l'immagine sfumava, si aprivano squarci, e dalla sabbia affioravano i seni olivastri di lei, e i suoi occhi viola. Gli squarci crescevano man mano che l'amore cresceva. E all'apice, l'immagine della distesa si ruppe come un telo spezzato e tutta la sabbia gli colò giù dagli occhi. Ma Josè non se ne accorse, perché era assorto nel respiro di lei.
Cèsar aveva messo a punto una tecnica più fisica e forse più efficace. Il suo metodo consisteva nel dividere la sabbia già contata da quella non ancora numerata. La sabbia già contata, attraverso una catena umana che consisteva nella moglie Alegria, nel figlio Julio, nel padre Diego, nel fratello Eduardo
e nella cognata Alejandra andava a finire dritta in casa. Ogni giorno le donne cucivano un centinaio di sacchi per contenerla tutta. Ma con gli anni la sabbia contata era diventata troppa. Allora Cèsar decise di mettere quella in eccesso nelle fessure tra un sacco e l'altro. Comandò di stiparla anche sotto i letti e nelle mensole se necessario.
La famiglia, invecchiando, si muoveva sempre più lenta, perché la sabbia aveva preso a incrostare le loro membra. L'unico giovane e in salute era Julio, che lavorava da solo per tutti. Ma crescendo maturava in lui il desiderio di vedere altre cose del mondo, oltre i quintali di sabbia che gli affollavano le mani.
Un giorno, mentre lavorava, vide la fronte del padre ombreggiarsi. Guardò più in alto: il cielo era coperto da una nuvola enorme che oscurava il sole. Julio, così giovane, aveva già visto le nuvole. Di solito non stavano più di qualche istante. Ma quel giorno più la guardava più gli sembrava che volesse davvero fare parte del paesaggio. La fronte del padre era sempre più scura e Julio ebbe il dubbio che non fosse un'ombra, ma una macchia permanente. A macchiarsi ora non era più solo il padre, ma anche la distesa di sabbia, le case, i volti. E tutti sembravano non accorgersi di quel buio che li avvolgeva. "Padre" e fece per toccargli la fronte, "ma sei sudato". Si guardò la mano ed era come bagnata di inchiostro. "Tranquillo Julio, è soltanto pioggia" gli sorrise il padre "continua a lavorare".
Julio non aveva mai conosciuto la pioggia e voleva vedere come scende dal cielo. Disubbidì al padre, e fu l'unica volta, e corse fuori a guardare la pioggia del colore dell'inchiostro.
Jacinto se ne andava dal villaggio per lunghi periodi e nessuno lo cercava.

Foto: Hugo Sykes

Quella volta, però, Jacinto si era alzato felice e ispirato, non si sa se ispirato perché felice o felice perché ispirato. Sentiva nell'aria una vaga brezza che gli ricordava la sua infanzia. Jacinto era nato con l'orecchio assoluto, ma non aveva mai sfruttato questa dote, perché non sapeva suonare nessuno strumento. E comunque, anche se fosse stato, era impossibile suonare in un paese immerso nella sabbia. Questo Jacinto se lo ripeteva ogni volta per consolarsi. Però gli piaceva ascoltare la sabbia che, secondo lui, aveva un suono e stava ore disteso con l'orecchio teso al vento come ascoltasse un disco molto lungo.
Quel giorno, quindi, si mise in cammino più presto del solito e superò il villaggio. Quando ebbe raggiunto un bel punto decise questa volta di sdraiarsi sotto la sabbia, per sentire meglio. Così creò una buca piuttosto ampia, si spogliò, ci si mise dentro e si coprì con un bello strato di sabbia, perché a quell'ora del mattino faceva ancora freddo. Si accoccolò e, lì rannicchiato, si mise ad ascoltare il suono potente della sabbia che sembrava quello che si sente nei fondali marini. Pian piano il suo fiato caldo lo scaldava. Stava veramente bene, tanto che non si sarebbe più mosso. Scivolò nel sonno e nel sogno la sabbia gli parlava, gli si accostava all'orecchio e Jacinto, senza saper contare, capì. Capì finalmente quanto era grande quella distesa.
Quando tornò al paese, quel giorno, non era arrabbiato, sorrideva.
"Oggi sei contento, Jacinto, si?" gli dicevano.
"Si, perché ho capito".
"Cosa hai capito, povero matto?"
Tutti lo guardavano, nudo e impolverato davanti a loro, chi con misericordia, chi con sospetto.
"Ha trovato il numero!"
gridavano alcuni incantati, Julio in testa:
"Fatelo parlare!".
"Ti ascoltiamo" decise infine Josè, la cui opinione era tenuta in grande considerazione.
Ma Jacinto non seppe rispondere. Non gli avevano mai insegnato i numeri. Eppure era l'unico che aveva contato fino alla fine.

Foto: Movoyagee

Federica Berti

Irene Piazza

Il giornale degli studenti dell'Università di Pavia

in.

N.166