



25.11 – 18:30
THE OTHERWORLD
LISTENING SESSION
BY FEDERICO CAMPAGNA
& FRANCESCO FUSARO

26.11 – 18:00
THE PALE
RADIO SHOW
BY ANGELO CARERI

CIRCOLO DEL DESIGN
Via S. Francesco da Paola 17, Torino
curated by ALMARE

WORLDING

Il gameplay del videogioco rpg *Disco Elysium* (2019) è fondato principalmente sull'interazione con le abitanti della città di Revachol. I personaggi sono caratterizzati da una soggettività spesso frammentata che nel corso del gioco attecchisce la giocatrice stessa alle prese con le molteplici voci delle suo io sfaldato. Endurance, che è diverso da "you" è una di queste e subentra, cavalcando i neurotrasmettitori, proprio nel momento in cui il protagonista sente il desiderio di ballare al ritmo della musica anodica performata dall'impianto audio di un gruppo di ravers.

ENDURANCE [Trivial: Success] – With your eyes still closed, the first thing you feel, all the way back in the pivoting darkness of your own torso, is warmth. You have become a triumph of rhythmoplastics – somewhere in a smelly wooden church on the coast of Revachol. The wounds from the war you've waged on your body are healing, twist by twist, turn by turn.

YOU – Open your eyes and dance like you've never danced before².

Il primo incontro con le ravers è avvenuto dentro una tenda piantata nella neve e lì il player character si lascia convincere dalle loro utopie, da una sorta di principio-speranza nei confronti di un futuro beautiful and brave come il nome che prenderà il loro club: Disco Elysium.

"THE PAST IS THE FUTURE, BUT THE FUTURE IS DEAD!" grida uno delle ravers, Egg Head. "No, it's beautiful! Beautiful and brave! Like we want it to be", gli risponde Andre³.

La figura delle ravers agisce come un demiurgo di un cambiamento imminente, un'esperienza trasformativa e comunitaria-comunarda. Trasformativa proprio perché è messa in comune, nella sottomissione della logica e del raziocinio a forme di intelligenza collettiva animate dalla musica, dalle sostanze, dal «senso di fratellanza e camaraderie e unione. Ti puoi connettere alle altre e a tutte le cose a livello molecolare»⁴. È ragionando in questi termini, ad esempio, che l'album *Time Machines* (1998) del gruppo sperimentale inglese *Coil*, deve essere preso alla lettera. Le quattro tracce che compongono l'album e i cui titoli fanno riferimento a diverse sostanze psicotrope, hanno l'ambizione di ricreare le potenzialità allucinogene dei funghi telepathine, DMT, DOET e psilocibina, e

provocare così slittamenti temporali⁵ nella percezione dell'ascoltatore. Il percorso dei *Coil* ha incrociato a più riprese la cultura rave proprio in relazione alle possibilità della musica – e per sineddoche, della festa – di innescare pratiche rituali collettive e processi psicotropo-politici di metabolizzazione del suono.

La performance/radio show *The Pale* presentata da Angelo Careri, ricercatore e caporedattore della rivista di gaming culture *Immersion*, scaturisce da una pratica di fan-fictioning che mixa, letteralmente e narrativamente, i videogiochi *Disco Elysium* e *Kentucky Route Zero* (2013) – una delle fonti di ispirazione dichiarate di *Disco Elysium*. In entrambi è centrale il riferimento alla storia dei videogiochi e in particolare ai primi giochi testuali e radiofonici degli anni '70. Così, sia in *Disco Elysium* che in *Kentucky Route Zero*, la giocatrice si ritrova a prendere parte a dei veri e propri giochi nel gioco, dei fanta-videogiochi che sono reenactment di giochi storici realmente esistiti, ora riproposti, ora completamente trasformati: *Fortress Accident* è un fanta-role-play via rete telefonica che in *Disco Elysium* è ideato dalla programmatrice Soona Luukanen-Kilde; in *Kentucky Route Zero* invece, si fa riferimento alla famosa coppia di informatici e speleologi statunitensi William e Patricia Crowther (delle leggende per gli appassionati del genere) e a *Xanadu*, riscrittura del text game *Colossal Cave Adventure* (1976) basato sulla loro esplorazione della Mammoth Cave nel Kentucky.

Partendo dall'episodio della tenda delle ravers in *Disco Elysium*, ricostruita all'interno del Circolo del Design come una sorta di *shed* di trasmissione, Careri si fa a sua volta personaggio di un gioco immaginario raccontando, alla maniera di un distopico aedo radiofonico, il possibile incontro tra la programmatrice Soona e la speleologa Patricia e di come insieme siano arrivate a comprendere la natura di *The Pale*, l'antimaterica nebbia micellare che separa le "isolas" di terra emersa nell'universo – mondo – di *Elysium*. Nella misteriosa foschia di *The Pale* le leggi della realtà sembrano svanire e solo grazie al suono si è in grado di indagarne le proprietà di alterazione del tempo e dello spazio. La performance *The Pale* è così un para-reenactment, una continuazione di un'interminabile rete di rimandi, reali o palesemente bastardi, che compongono l'identità del *videogioco* come mezzo di invenzione e parodia del mondo che conosciamo.

Fan-fiction, videogiochi, romanzi di fantascienza, feste, sono tutte *time machines*. Certo, il collasso del tempo lineare al quale fanno riferimento i *Coil* è un'esperienza soggettiva, che ha margine per

collettivizzarsi soltanto nello spazio estemporaneo ed eterotopico della festa – *semel in anno licet insanire*. Ma sono anche ucronie, uchronie, termine coniato dal filosofo Charles Renouvier nel 1876 e che indica un genere narrativo che nasce dalla sostituzione di avvenimenti immaginari a quelli reali di un determinato periodo o fatto storico. «*For the poor people of Revachol, ideology is a blood sport. Everyone must suffer*»⁶: il mondo di Disco Elysium, così come la performance di Angelo Careri, sono il risultato di uno schianto tra diverse ucronie coinvolte in un epocale movimento tettonico, dove diverse ideologie ispirate alla storia contemporanea si affastellano nello scenario di una società attraversata da una guerra rivoluzionaria e dalla successiva repressione contro-rivoluzionaria. Careri si posiziona e ci posiziona in questo worlding in continua mutazione, in continua danza – è il caso di dirlo – tra esperienza personale e politica.

OTHERWORLDING

Costruire mondi non è necessariamente un processo proprio solo all'ambito della narrazione, letteraria, cinematografica o videoludica. Nel corso del talk *World-ing, or: How to Embrace the End of an Era*⁷, il filosofo Federico Campagna ci fa notare che la creazione di mondi è qualcosa che ha interessato le popolazioni a più riprese nel corso della storia; una teoria di mondi diversi in successione, ognuno determinato da uno specifico ordine metafisico: «*quando decidiamo quale ordine dare alla realtà attorno a noi [...] le nostre scelte non possono fondarsi su alcun elemento a priori – una logica a priori, un'etica a priori, perché logica ed etica derivano dalle specifiche modalità con le quali comprendiamo le cose del mondo: si tratta di decisioni assiomatiche*»⁸. Nella visione proposta da Campagna, ogni periodo storico ha un proprio sviluppo temporale interno, un'antichità, un presente e un futuro del tutto peculiare e indipendente. Laddove nel suo ultimo libro *Prophetic Cultures* (Bloomsbury, 2021) Campagna ci pone di fronte alla necessità di prendere coscienza del fatto che potremmo star attraversando un momento di transizione verso la fine di un'epoca e dovremmo interrogarci su come narremo questo mondo agli adolescenti del futuro, nel precedente *Magia e Tecnica* (Bloomsbury, 2018, ed. italiana Tlon, 2021), Campagna delinea l'ordine metafisico del nostro tempo. Un ordine fondato sul linguaggio assoluto della tecnica, di cui il testo propone un contraltare, che scaturisce dalla conoscenza della Magia, un «percorso metafisico / terapeutico che consente di

abbracciare un particolare sistema di realtà alternativo»⁹.

La forza cosmogonica della Magia arriva dal Mediterraneo, qui inteso «più come un luogo di immaginazione che un prodotto della cartografia»¹⁰. La listening session, realizzata in collaborazione con il dj, producer ed etnomusicologo Francesco Fusaro in risposta all'invito di ALMARE, scandaglia proprio questo luogo di immaginazione, un Mediterraneo che, da Alessandro Magno all'odierna tragedia dei naufragi dei migranti nel Canale di Sicilia, può essere proposto all'ascolto soltanto come un otherworld in cui identità, lingue, religioni e idee metafisiche diverse si fondono l'una nell'altra, per dare vita a futuri che non appartengono più a nessun luogo o tempo particolare.

Helen Hindpere, una della creator3 di Disco Elysium, parla di uno specifico sentimento che ricorre per tutta la durata del gioco: la chiama *elytical*: «*la disperazione e la speranza che camminano mano nella mano [...] non sono solo le personaggi ad emanare questo sentimento - è il mondo intero*»¹¹. Un sentimento che non a caso, proseguendo nel rievocare il suono dei tentativi rivoluzionari affastellatisi nel tempo, potrebbe ricordare quella peculiare condizione dell'animo collettivo che Enzo Traverso, riprendendo Wendy Brown¹², ha definito Malinconia di Sinistra. Non si tratta di «nostalgia del socialismo reale», ma: «*[...] l'oggetto perduto può essere la lotta come esperienza storica che suscita ricordi ed emozioni nonostante il suo carattere fragile, precario ed effimero. In questa prospettiva, malinconia significa memoria e consapevolezza delle potenzialità del passato: una fedeltà alle promesse emancipatrici della rivoluzione, non alle sue conseguenze*»¹³.

Da Martinaise ai Dardanelli, da al-Khidr alla pirateria degli Ursocochi, Sound Quests intende porsi come un viaggio cosmogonico e cosmogenetico. Incontriamo le figure di questo labirinto liquido, come Campagna definisce il Mediterraneo, così come potremmo incontrare i personaggi dell'rpg *Disco Elysium*: incontri che ci modificano, che si fanno veicolo della nostra esperienza del mondo, che determinano la forza vitale della quale disporremo per provare ad abbracciare la fine del nostro tempo.

*Due mondi – e io vengo dall'altro.*¹⁴

¹ *I implore you, explore all the people you meet*, dice Sun Ra a John Balance dei Coil, in quella splendida fan-fiction che è il loro brano *Sex with Sun Ra* (2004).

² *Disco Elysium*, pubblicato da ZA/UM, di Robert Kurvitz, Aleksander Rostov, Helen Hindpere e Justin Keenan (2019).

³ *Ibid.*

⁴ Jimi Fritz, *Rave Culture: an Insider's Overview*, Small Fry Pub (2001).

⁵ John Balance, intervistato da David Keenan, "Coil Interview", *The Wire* (1998).

⁶ *Disco Elysium: the Political Alignment System*, pubblicato su Steampowered.com (2019). <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/1611654584240395794>

⁷ Federico Campagna, *World-ing, or: How to Embrace the End of an Era*, RIBOCA2—2nd Riga International Biennial of Contemporary Art 2020, pubblicato su MousseMagazine.it (2020). <https://www.mousseMagazine.it/magazine/world-ing-federico-campagna-riboca2-2nd-riga-international-biennial-of-contemporary-art-2020/>

⁸ *Ibid.*, traduzione ALMARE.

⁹ Federico Campagna, *Magia e Tecnica*, Tlon (2021), ed. originale Bloomsbury (2018), p. 27.

¹⁰ *Ibid.*, p.28.

¹¹ Cit. in Konstantinos Dimopoulos, *Disco Elysium: designing the city of Revachol*, pubblicato su Wireframe.raspberrypi.com (2021) <https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>

¹² Wendy Brown, *Resisting Left Melancholy*, boundary 2, vol. 26 no. 3 (1999).

¹³ Enzo Traverso, *Malinconia di Sinistra*, Feltrinelli (2016).

¹⁴ Cristina Campo, *Diario Bizantino*, 1977.

I implore you, explore all the people you meet¹

WORLDING

The gameplay of RPG *Disco Elysium* (2019), is predominantly based on the interaction with the many inhabitants of the town of Revachol. And almost all the characters we engage with feature some kind of fractured personality that, throughout the game, will eventually affect the player themselves, having to deal with the polyphonic voices of their own crumbled *I. Endurance*, which is different from *You*, is one of these inner voices that arises, literally riding neurotransmitters, as soon as the player character decides to dance to the tune of the anodic music of a group of ravers' sound system.

ENDURANCE [Trivial: Success] – With your eyes still closed, the first thing you feel, all the way back in the pivoting darkness of your own torso, is warmth. You have become a triumph of rhythmoplastics – somewhere in a smelly wooden church on the coast of Revachol. The wounds from the war you've waged on your body are healing, twist by twist, turn by turn.

YOU – Open your eyes and dance like you've never danced before².

The first meeting with the ravers took place in a tent pitched in the snow. The player then is moved by their utopian speeches and imperturbable commitment towards a future as beautiful and brave as the name of their club: Disco Elysium. 'THE PAST IS THE FUTURE, BUT THE FUTURE IS DEAD!' shouts one of the ravers, Egg Head. 'No, it's beautiful! Beautiful and brave! Like we want it to be', answers Andre³.

In *Disco Elysium* the ravers appear like a worldly demiurge preaching an imminent change, a transformative and communitarian experience to come. A transformation achievable exactly because it will be a shared one, in the subjugation of logic and reasoning to forms of collective intelligence fueled by music, by substances, by 'a sense of brotherhood and camaraderie and union. You can connect to others and to all things on a molecular level'⁴. The album *Time Machines* (1998) by experimental British band *Coil* is, on these terms, to be taken literally. The four tracks that make up the album, whose titles refer to psychotropic drugs, have the ambition of recreating the hallucinogenic potential of telepathine, DMT, DOET and psilocybin mushrooms, thus provoking temporal shifts⁵ in the listener's perception. *Coil's* path has crossed the rave

culture at various times, precisely in relation to the possibilities of music - and synecdoche, of the party - to enhance collective rituals and psychotropic-political processes of sound metabolism.

The performance/radio show *The Pale* by researcher and editor-in-chief of French gaming culture magazine *Immersion* Angelo Careri, stems out from a fan-fiction practice that mixes, musically and narratively, video games *Disco Elysium* and *Kentucky Route Zero* (2013) - the last being one of the main sources of inspiration of *Disco Elysium* itself. Central to both is the reference to the history of video games and in particular to early text and radio games from the 1970s. Thus, both in *Disco Elysium* and *Kentucky Route Zero*, the player is often trapped in actual games-within-the-game, namely fictional video games that are sheer reenactments of historical games that really existed, or newly transfigured versions of them: *Fortress Accident* is a fully fictional role-play via telephone network that in *Disco Elysium* is designed by coder Soona Luukanen-Kilde; *Kentucky Route Zero*, on the other hand, refers to the legendary American computer scientist and speleologist couple William and Patricia Crowther in *Xanadu*, a rewritten version of their text game *Colossal Cave Adventure* (1976) which was based on the very couple's exploration of the Mammoth Cave, Kentucky, USA.

Starting from the episode of the ravers' tent in *Disco Elysium*, restaged as a sort of airing shed in the rooms of the Circolo del Design, Careri becomes himself a character of his own fan-game. He tells us, in the manner of a dystopian radiophonic aedo, the possible meeting between programmer Soona and speleologist Patricia and how together they have come to understand the nature of *The Pale*, the anti-material micellar fog that separates the many *isolas* of emerged land in the universe - world - of Elysium. In *The Pale's* mysterious mist, the laws of reality seem to vanish and only through sound it is possible to investigate these uncanny alterations of time and space. Careri's performance is thus a para-reenactment, a continuation of that interminable network of references, genuine or unabashedly bastard, that compose the very identity of *video games* as media of invention and parody of the world we know.

Fan-fiction, video games, science fiction novels, raves, can all be considered time machines. Of course, the collapse of linear time, to which *Coils* refers, is a subjective experience, which has room to collectivize only in the extemporaneous and heterotopic duration of the party - *semel in anno licet insanire*. But they could equally be seen as *uchronies*, a term

coined by philosopher Charles Renouvier in 1876, that indicates a narrative genre replacing imaginary events to “real” ones of a given period or of a historical fact. *‘For the poor people of Revachol, ideology is a blood sport. Everyone must suffer’*⁶: the world of Disco Elysium, as well as Angelo Careri's performance, are but the outcome of colliding uchronies, cavorting in epochal tectonic movements where ideologies, somehow grounded in Contemporary History, are jumbled up in the scenario of a society torn by revolutionary wars and by subsequent counter-revolutionary repression. Careri positions himself, and us with him, in this ever-changing worlding, in an endless dance - the ultimate dance - between personal and political experience.

OTHERWORLDING

World building is not necessarily a process peculiar to the sphere of narrative, be it literary, cinematographic or video games. In the talk *Worlding, or: How to Embrace the End of an Era?*, philosopher Federico Campagna points out that the creation of worlds is something that has interested countless populations all over the history; a theory of different worlds in succession, each determined by a specific metaphysical scheme: *‘when we decide how to order reality around ourselves [...] we cannot base our decision on anything prior - on prior logic or prior ethics, because ethics and logic derive from the particular way in which we understand the stuff of the world: they are axiomatic decisions’*⁸. In Campagna's vision, each historical era has its own inner temporal development: ancient times, present times, and an independent future. While in his latest book *Prophetic Cultures* (Bloomsbury, 2021) Campagna confronts us with the need to become aware of the fact that we may be passing through a moment of transition towards the end of an era and that we should wonder how we shall retell this world to future teenagers, in his previous book *Technic and Magic* (Bloomsbury, 2018), Campagna outlines the metaphysical order of our time. An order based on the absolute language of Technics, of which the text proposes a counterbalance, arising from the knowledge of Magic defined as *‘the therapeutic path of embracing a particular, alternative reality-system’*⁹.

The cosmogonic power of Magic comes from the Mediterranean, here understood more as a ‘vast

area of the spirit’¹⁰ rather than a geographical site. The listening session, realised in collaboration with dj, producer and ethnomusicologist Francesco Fusaro in response to ALMARE's invitation, explores this place of imagination, a Mediterranean that, from Alexander the Great to today's tragedy of migrant shipwrecks in the Strait of Sicily, can only be proposed to the listener as an *otherworld* in which different identities, languages, religions and metaphysical ideas merge into one another, to give life to futures that no longer belong to any particular place or time.

Helen Hindpere, one of the creators of Disco Elysium, talks about a specific feeling recurring in the game that she calls *elytical*: *‘It's despair and hope walking hand in hand [...] It's not just characters that are emanating this feeling - it's the entire world.’*¹¹ And by keeping mentioning here sounds from revolutionary attempts piled up over time, it is no coincidence that this feeling reminds us of that specific condition of the ‘collective soul’ that Enzo Traverso, quoting Wendy Brown¹², has defined as *Leftist Melancholy*. It is not a question of ‘nostalgia for real socialism’, but: *‘[...] the lost object may be the struggle as a historical experience that arouses memories and emotions despite its fragile, precarious and ephemeral character. In this perspective, melancholy means memory and awareness of the potential of the past: a loyalty to the emancipatory promises of revolution, not to its consequences’*.¹³

From *Martinaise* to the *Dardanelles* campaign, from *al-Khidr* to the *Uskoks* piracy, *Sound Quests* aims to be a cosmogonic and cosmogenetic journey. We meet the host of figures of this ‘liquid labyrinth’, as Campagna defines the Mediterranean, just as *RPG Disco Elysium* characters: encounters that change us, as vehicles for our own experience of the world that determine the necessary life force to attempt embracing the end of our time.

*Two worlds – and I come from the other one.*¹⁴

¹ *I implore you, explore all the people you meet*, says Sun Ra to John Balance of Coil in that stunning fan-fiction which is their song *Sex with Sun Ra* (2004).

² *Disco Elysium*, released by ZA/UM, by Robert Kurvitz, Aleksander Rostov, Helen Hindpere and Justin Keenan (2019).

³ *Ibid.*

⁴ Jimi Fritz, *Rave Culture: an Insider's Overview*, Small Fry Pub (2001).

⁵ John Balance, interview with David Keenan, "Coil Interview", *The Wire* (1998).

⁶ *Disco Elysium: the Political Alignment System*, Steampowered.com (2019).
<https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/1611654584240395794>

⁷ Federico Campagna, *World-ing, or: How to Embrace the End of an Era, RIBOCA2—2nd*, Riga International Biennial of Contemporary Art 2020, Mousse magazine.it (2020). <https://www.moussemagazine.it/magazine/world-ing-federico-campagna-riboca2-2nd-riga-international-biennial-of-contemporary-art-2020/>

⁸ *Ibid.*, translation by ALMARE.

⁹ Federico Campagna, *Technic and Magic*, Bloomsbury (2018), p. 27.

¹⁰ *Ibid.*, p. 28.

¹¹ Konstantinos Dimopoulos, *Disco Elysium: designing the city of Revachol*, Wireframe.raspberrypi.com (2021)
<https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>

¹² Wendy Brown, *Resisting Left Melancholy*, *boundary 2*, vol. 26 no. 3 (1999).

¹³ Enzo Traverso, *Malinconia di Sinistra*, Feltrinelli (2016).

¹⁴ Cristina Campo, *Diario Bizantino*, 1977.