

Librazioni

Rivista di critica antispecista



62 autunno
2025

Liberazioni

Trimestrale Anno XVI n. 62 / Settembre 2025

Associazione Culturale Liberazioni

Viale del Mercato Nuovo 44/G, 36100 Vicenza

C.F. 03606200248

Redazione

Michele Balbinot, Giulia
Barison, Luca Carli,
Matteo Felice Carrassi,
Matilde Cassano, Leda
Maiello, Carlo Salzani,
Marialuce Sarti, Chiara
Stefanoni, Federica
Timeto

Impaginazione e grafica:

Michele Balbinot

Finito di stampare nel
Settembre 2025
presso Yoo Print S.r.l.,
Via G. Mazzini 34, Gessate
(MI)

Autorizzazione del Tribunale di
Vicenza n. 1223 del 16 marzo
2010

Abbonamenti

- Annuale (4 numeri): 20 €
- Annuale simpatizzante: 30 €
- Annuale sostenitore: a partire da 50 €

Abbonamenti per l'Europa

- Annuale (4 numeri):
 - con invio trimestrale: 50 €
 - con invio semestrale: 45 €
 - invio annuale: 40 €
- Annuale sostenitore (4 numeri) con invio trimestrale: a partire da 70 €

Pagamenti

- con bonifico bancario: **IBAN IT52V0760101600001009083229**
- con versamento su conto corrente postale: **CCP 1009083229** intestato a "Associazione Culturale Liberazioni"

Per richieste e informazioni
redazione.liberazioni@gmail.com

Per la copertina, il sommario, le note biografiche, le sezioni e i numeri di pagina il font utilizzato è *Fivo Sans Modern* di Alex Slobzheninov; per i testi il font è *Grazie mille* di Michele Casanova. Tutti i font sono distribuiti con licenza SIL Open Font License.

www.liberazioni.eu - redazione.liberazioni@gmail.com

Liberazioni

Rivista di critica antispecista



LIBERAZIONI

Associazione Culturale

Sommario

OFFICINA DELLA TEORIA

- 6 **Per un femminismo politico vegano. Una confutazione delle critiche di Val Plumwood e Donna Haraway al veganismo etico**
Andrea Natan Feltrin
- 27 **Razzializzazione e animalizzazione. Le implicazioni etiche della necropolitica di Mbembe per i Critical Animal Studies**
Elisa Frati
- 37 **Piani d'azione per la biodiversità: una prospettiva etologico-fenomenologica**
Davide Buda

TERRITORI DELLE PRATICHE

- 46 **Sorvegliare i confini della Natura. La carne coltivata nei discorsi della filiera zootecnica italiana**
Jakub Pichalski
- 57 **Dalla cura alla coalizione: specie, genere e giustizia al VINE Sanctuary**
Giorgia Pagliuca
- 65 **I cani del popolo**
Troglodita Tribe

TRACCE E ATTRAVERSAMENTI

- 76 **Contaminazioni vegetali di un corpo**
Claudia Terragni
- 83 **Desiderata per un antispecismo videoludico**
Bianca Nogara Notarianni
- 92 **Immaginare la complessità animale**
Dario Ali e Vincenzo Grasso

NOTE BIOGRAFICHE

Desiderata per un antispecismo videoludico

Bianca Nogara Notarianni

«Ho un problema coi videogame»¹, scrive Anna Anthropy in apertura al suo *Rise of the videogame zinesters. How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form* (trascrivo con cura il titolo per intero, riconoscendomi con gioia e altrettanto imbarazzo in più voci citate e forse anche in tutte) – e questo non perché, sia chiaro, i videogiochi rendono violent* l*bambin*, come vuole un certo mantra conservatore che appartiene così bene sia alla destra che alla sinistra, e non perché i videogiochi siano ormai realtà onnipersive, anche se la *gamification*, be', quella si potrebbe rappresentare un problema (spero forse di tornarci più avanti). «Il mio problema coi videogame»², scrive Anthropy, è che:

come donna queer e trans* nel 2012 [è l'anno di pubblicazione del testo, ma ciò non lima d'un'unghia i suoi artigli, e la sua presa sulla materia dell'oggi], in una cultura che dai videogame è assediata – una cultura nella quale, anche mentre scrivo al computer, e parlo di un computer su cui non ho installato neppure un gioco, sono comunque a pochi clic da un videogioco digitale –, dovrei e devo comunque sforzarmi non poco per trovare un gioco che parli di una donna queer, per trovare un gioco che racconti una storia che, almeno in qualche misura, somigli alla mia³.

E questo nonostante il gaming sia ormai un'istituzione, e questo nonostante il gaming sia un'industria – da un fatturato previsto, per questo 2025, di 188,9 miliardi di dollari (stando a Reuters⁴). In Europa, l'anno scorso, sono state vendute 188 milioni di copie, fra digitali e fisiche (GSD⁵). I videogiochi si sono presi, si prendono, un sacco di spazio, notava Anthropy – eppure nessuno di essi, o quali, racconta una storia come «la mia, o di gente come me. E allora di che parlano, i videogame?»⁶.

¹ Anna Anthropy, *Rise of the videogame zinesters. How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*, Seven Stories Press, New York 2012, p. 1.

² *Ibidem*.

³ *Ivi*, pp. 1-2.

⁴ <<https://www.reuters.com/business/media-telecom/gta-vi-delay-weighs-global-videogame-market-growth-data-shows-2025-06-17>>

⁵ <<https://www.videogameschronicle.com/news/european-pc-and-console-game-sales-rose-1-in-2024/>>

⁶ A. Anthropy, *Rise of the videogame zinesters*, cit., p. 2.

Parlano di uomini che sparano addosso ad altri uomini, prosegue l'autrice, anche se qualche rara volta anche di donne (*presenting*) che sparano addosso a uomini; a volte, e forse anche più spesso, gli uomini ai quali spariamo addosso sono mostri, orchi, zombie. Ça va sans dire, anche il videogame, così come il cinema o la letteratura, è un dispositivo che incarna e che mette in scena una qualche forma di cultura: drammatizza una tensione fra valori, per esempio, mostra lo svolgimento d'una crisi, ci indica dove sta il bene e dove sta il male, o dove va stanato. O ancora ci pone un problema da risolvere. E, soprattutto, il videogame mette in scena cosa significhi esser sottopost* a una serie (tendenzialmente) definita di regole. Condivide questa sua capacità espressiva (è capace anche nella sua forma letterale, che richiama il latino *capax*: contiene e quindi anche veicola, le idee, le aspettative, le sfide che l* designer, l* sviluppatore* vi ha consegnato) con altre forme d'arte, come la pittura, la musica, e appunto il cinema e la letteratura. Inquadrarlo in quest'ottica, suggerisce Anthropy, ci aiuta a mettere a fuoco le prospettive così marginali che per ora il videogame ha avuto il coraggio d'incarnare: passiamo in rassegna il loro catalogo, non troveremo chissà quante donne che parlano a donne di qualcosa che non sia un uomo⁷, figurarsi delle vere e proprie *dykes*. Ancora poche saranno le storie che provengono da culture marginalizzate, che raccontino una storia che non sia quella del viaggio dell'eroe classicamente inteso e codificato – che diano pieno spazio non solo al* giocatore* e dunque al* protagonista, ma che disegnino un'agency diffusa, un collettivo di attanti⁸. Sotto questo punto di vista, quella del videogioco è un'arte ancora immatura, commenta quindi Anthropy, e lo è perché ci propone troppo spesso storie molto simili, veicolate da azioni molto simili (un sempre uguale contenuto per un sempre eguale *design*), e questo, ancora, perché è proprio ancora troppo piccolo il numero di persone che effettivamente fa i videogame.

La nascita del videogame è legata a doppio filo all'industria militare⁹, storia che spesso viene occultata dal racconto più carismatico

⁷ L'autrice fa qui riferimento al Bechdel test, banco di prova che prende il nome dalla fumettista americana Alison Bechdel, nella cui striscia a fumetti *Dykes to Watch Out For* (1985) il test appariva – Bechdel ne attribuisce la paternità all'influsso di Virginia Woolf, nonché della propria amica Liz Wallace. Cfr. <<https://dykestowatchoutfor.com/>>

⁸ «La parola "attante", tratta dal lessico della semiotica, consente di ampliare la problematica sociale sino a farvi rientrare tutti gli esseri che interagiscono all'interno di un'associazione e che si scambiano le rispettive proprietà», Bruno Latour, *Una sociologia senza oggetto? Note sull'interoggettività*, in AA. VV., *La società degli oggetti. Problemi di interoggettività*, a cura di Eric Landowski e Gianfranco Marrone, Meltemi, Roma 2002, p. 220 (nota 24).

⁹ Uno dei primi esempi di gioco elettronico è *Tennis for Two*, sviluppato da William Higinbotham, fisico che lavorava al Brookhaven National Laboratory, centro di ricerca nucleare

di Pong, dei cabinati e delle prime console domestiche. I primi giochi elettronici venivano sviluppati da persone che avevano accesso ai grandi calcolatori dell'epoca, condizione che difficilmente si realizzava al di fuori dell'ambito universitario e/o militare: sin qui, siamo ancora a uomini bianchi con competenze tecniche avanzate e ingombranti privilegi di classe. Queste persone sapevano programmare, e avevano tempo, spazio e strumenti adeguati per poter anche insegnare ai loro computer a “giocare” – la creatività, per quanto ancora apparentemente slegata da logiche produttive, era del tutto verticale: un sapere tecnico concentrato nelle mani di pochi, inserito in strutture accademiche e militari che ne definivano i confini, e ne mappavano la sperimentazione individuale. Il gioco smette tra l'altro presto di essere pur sommariamente libero esperimento, per diventare piuttosto merce, inserita in un circuito di produzione e di distribuzione normata. A quel punto non si può più, chiaramente, lasciar “smanettare” ciascun* a casa propria: pubblicare un gioco diventa immetterlo sul mercato, passando quindi obbligatoriamente per un *publisher*, una piattaforma, un'economia che diventa sempre più sistematica e accentratrice. Da qui al circolo vizioso di «case di produzione che consentono la commercializzazione di soli titoli che seguano modelli già consolidati, rivolti a un pubblico anch'esso già consolidato – e solo a quello»¹⁰ il passo è breve, e non ha forse bisogno d'esser riportato qui. Ecco dunque un monopolio sulla pubblicazione, che come ogni monopolio può e deve essere scalzato, rosicchiato, messo in discussione (come ogni forma d'arte, come Sylvia Plath, io credo anche il videogame ci direbbe: io sono verticale, ma vorrei essere orizzontale¹¹...). E quindi Anthropy, mia *killjoy* ed eretica preferita, si chiede, ci chiede, ti chiede: *vuoi* che i videogame raccontino qualcosa di diverso? Raccontalo, raccontacelo, tu. La proposta di Anthropy è quindi il videogioco pensato come erano state pensate le *zine*, ovvero sia come atto creativo accessibile a tutt*, e a tutt* divulgabile, al di là di paywall, siano essi giustificati o meno; il videogioco come gesto personale e come narrazione intima, non come media standardizzato per una platea sempre uguale a sé stessa.

USA. Il gioco, assemblaggio di un computer analogico e di un oscilloscopio, era stato pensato per intrattenere l'* visitor* del centro di ricerca, struttura che era un'ex-base militare ora dedicata allo studio dell'uso, e degli effetti, dell'energia nucleare. Si dice che Higinbotham, che aveva assistito all'esplosione di un primo ordigno atomico, fosse diventato scettico rispetto all'arma nucleare e cercasse di mostrare come questo genere di energia potesse invece essere impiegato per scopi pacifici e socialmente utili – se non appunto ludici.

¹⁰ A. Anthropy, *Rise of the videogame zinesters*, cit., p. 6.

¹¹ Sylvia Plath, *Lady Lazarus e altre poesie*, trad. it. di Giovanni Giudici, Mondadori, Milano 2023, p. 11.

Il videogioco come interazione faccia-a-faccia, anche. Perché no. Il videogioco *come lo vorrei* – no, come lo *voglio*, dice Anthropy, non è chimera ma è possibilità: quindi, semplicemente, vai e prendila (o vai e realizzala, portandocela *di qua*).

Qui forse varrebbe la pena aprire un'altra parentesi, o affrettare il racconto: da quell'energetico manifesto che è *Rise* sono passati 13 anni in cui sono successe tantissime cose. Di cui una, il cosiddetto GamerGate, che ha avuto un peso forse più importante di altre. Quell'apertura a voci minoritarie e minorizzate, varco per una cultura videoludica maggiormente orizzontale e rappresentativa che forse era *Zeitgeist* e che Anthropy chiamava ad apparire ha subito una battuta d'arresto nel 2014, quando diverse sviluppatrici, giornaliste e critiche del settore sono diventate bersaglio di pesanti attacchi e campagne d'odio, con polemiche indirizzate anche a quei giochi in cui le personaggi s'allontanavano a passo spedito da stereotipi tradizionali, per incarnare storie più complesse (e forse più vere, o meglio più *oneste*). Ecosistema ingigantitosi oltre misura, il cosiddetto GamerGate, che ha agito da laboratorio sperimentale e informale di quella guerra digitale che oggi conosciamo così bene, fatta da linciaggi pubblici, molestie online e narrazioni reazionarie, ha significato anche un ritiro, temporaneo o spesso definitivo, dalla scena videoludica di molte delle sue voci più radicali e trasformative. Da un lato si è assistito all'investimento in programmi aziendali di *diversity* e *inclusion*, e dall'altro [che è lo stesso, visto il livello di superficialità e istituzionalizzazione dei programmi aziendali (!) stessi], alla silenziosa rimozione di istanze realmente sovversive, capaci di riformulare il paradigma di chi gioca e di chi crea.

Ma quella è una dimensione che naturalmente non è stata del tutto tacitata, e che, dal basso, continua a rielaborare la propria idea di videogioco. In Italia penso a *owof games*¹², studio indipendente impegnato nella decostruzione e delle narrazioni e delle meccaniche dei giochi tradizionali – per dirne una, spesso *giochiamo a lavorare* (e, tra l'altro, cosa significa lavorare, e come si distingue dal giocare?), facendolo a volte con, a volte senza fatica, spiega per esempio Marco Spelgatti/Queergenia Wolf in una puntata del bellissimo *Frocizziamo i videogiochi*¹³. O spesso *giochiamo a sparare* – e cosa significa sparare?

¹² <<https://www.owof.games/>>

¹³ <<https://queerginiawolf.substack.com/p/giochi-post-lavoristi-e-gioia-di>>

Se la nostra personaggio utilizza *sparare* per colpire chi è già oppresso (persone musulmane, razzializzate, della comunità LGBTQIA, persone non umane) quel verbo ha una funzione repressiva. *Sparo per reprimere*. Ma se *sparare* va contro i sistemi di potere, contro chi opprime, allora *sparo per liberare*. In *Tonight We Riot* la violenza che viene compiuta è per una liberazione dall'oppressione capitalista. È lotta di classe. In *RIOT: Civil Unrest* lotte e proteste sono contro una polizia che è estensione e braccio armato di un governo violento ed elitario (spoiler: è di nuovo lotta di classe)¹⁴.

Sono strade vive, queste, ed è bellissimo seguirle e a volte anche perdersi – e, in questo paesaggio critico, viene anche spontaneo chiedersi che spazio abbia o possa avere l'antispecismo. Domanda che, con Anthropy, forse dovremmo leggere come: che spazio vorrei (!) avesse – che spazio vogliamo (!) abbia? Forse, per ora, poco. In un bellissimo articolo per Stay Nerd (allora era il 2022), Luca Marinelli Brambilla scriveva a ragione che *I videogiochi non sono un hobby per vegani*¹⁵. All'interno del mondo videoludico, in questo ancora piuttosto timido, siamo mess* davanti a una rappresentazione dell'animale non-umano piuttosto standardizzata, immagine che tra l'altro risponde perfettamente alla rappresentazione standardizzata che viviamo, per così dire, *in real life*. Nella maggior parte dei videogiochi gli animali sono cose da cacciare (ne ricavo: carne, pelliccia), da uccidere per conquistare dei bonus (ne ricavo: punti, armi), e così via. E se la violenza contro gli esseri umani è diventata epicentro anche polemico di un discorso critico, che ha richiesto un ripensamento o una revisione¹⁶, lo stesso non sembra avvenire per la violenza contro gli animali non umani – che rimane, tendenzialmente, immotivata e fine a sé stessa, senza per questo risultare elemento di disturbo.

«Invece è interessante constatare che esistono anche esempi virtuosi»¹⁷, scrive Marinelli Brambilla, che si rivolge all'interessante caso di *Oddworld* – che, nell'ambito della critica videoludica, anche Andrea Capodimonte ha eviscerato in un'ottica antispecista¹⁸. Abe, la

¹⁴ <<https://queerginiawolf.substack.com/p/pink-pony-dev-club>>

¹⁵ <<https://www.staynerd.com/videogiochi-vegani-antispecismo/>>

¹⁶ Sul concetto di violenza come meccanica fondante del videogioco è interessante lo scambio epistolare fra Cara Ellison e Brendan Keogh, che scalta la domanda del giusto e dello sbagliato per concentrarsi piuttosto sul suo *perché*. Cfr. Cara Ellison, Brendan Keogh, *The Joy of Virtual Violence*, in AA.VV., *The state of Play*, a cura di Daniel Goldberg e Linus Larsson, Seven Stories Press, New York 2015, pp. 141-155. Cara Ellison è giornalista e critica di settore, ha scritto per *The Guardian* e *Kotaku*. Brian Keogh è oggi professore associato della RMIT, Università di Melbourne.

¹⁷ <<https://www.staynerd.com/videogiochi-vegani-antispecismo/>>. Nella scorsa edizione di Zona Warpa a Milano (era il 22 Settembre del 2024), l'autore aveva dedicato un *panel* proprio al tema antispecismo e videogame: <<https://video.zonawarpa.it/w/2iA5E7PTXYz42WrSeLVerG>>

¹⁸ <<https://www.argonline.it/specismo-videoludico-oddworld/>>

creatura protagonista del titolo, è impiegato (se non «il miglior impiegato dell'anno», come del resto è stato insignito) in un mattatoio; nel quale gioca la parte di classe lavoratrice ma anche, come scoprirà durante i primi minuti di *gameplay*, quella di carne da macello. Non proseguo oltre per non togliere la sorpresa a chi vorrà giocarci, ma *Oddworld* si configura sapientemente come esplorazione del concetto di classe lavoratrice e dei suoi confini, di ciò che può essere letto come resistenza dal basso e di alleanze anch'esse un po' *odd*, come il mondo che vi dà nome. E se penso a videogiochi che parlino di *animali in rivolta* mi viene in mente anche *Ape out*, frenetica fuga dalla gabbia in tonalità jazz; e se penso a videogiochi che parlino di animali in maniera onesta penso invece con un po' (o forse tanta, a essere onesta) di commozone a *The Last Guardian*, dove l'animale nostro *companion* non risponde (letteralmente) ai comandi, e chiede al* giocator* di rallentare, di riconoscere una temporalità diversa, che corrisponde a quella del suo desiderio. E penso anche, purtroppo, con un po' d'imbarazzo, ai *browser game* pubblicati da PETA (un assaggio, il loro *Pokémon black and blue*¹⁹), rivisitazione di *franchise* già noti al pubblico come appunto Pokémon o Super Mario. A questo proposito, mi pare, forte anche delle riflessioni sopra citate e di quel che di buono è già stato creato, che il potenziale emancipativo del videogame (genitivo soggettivo e oggettivo assieme, riprendendo l'interrogazione iniziale di Anthropy: che cosa desideri tu dal mondo videoludico?) risieda altrove.

E, se si parla di potenziale emancipativo del videogame, credo inoltre che un'ultima riflessione vada ancora fatta, soprattutto se in questione c'è il rapporto con le altre specie (concetto astruso e vetusto come può esserlo il flogisto o l'etere, d'accordo, tuttavia concetto difficile da scalzare: credo proprio che lo stesso Darwin ci chiedesse di salutarlo e volgergli le spalle) – quello dell'impatto delle tecnologie sull'ambiente²⁰. Benjamin J. Abraham, fondatore di AfterClimate²¹, non esita a denunciare quei videogiochi che scelgano di parlare di ecologia – se

¹⁹ «Il tempo che i Pokémon trascorrono chiusi nelle PokéBall è paragonabile a quello che gli elefanti, trattenuti in catene nei vagoni dei treni, trascorrono in attesa di «esibirsi» nei circhi. La differenza è che, mentre nella realtà queste pratiche sono crudeli e inaccettabili, l'universo dei Pokémon le presenta come normali e persino affascinanti, dipingendo con toni positivi qualcosa che, se ci si riflette, è in realtà profondamente inquietante [...]. Aiuta PETA a liberare Pikachu e i suoi amici pokémon, unendoti a loro nella liberazione pokémon!», cfr. <<https://www.peta.org/features/games/>>.

²⁰ Al tema è dedicato il bellissimo UDO. *Guida ai videogiochi nell'Antropocene* di Matteo Lupetti, per gli altrettanto bellissimi tipi di SIDO, nella sua collana Tebe (2023). Se volete recuperarne un assaggio, rimando a DinamoPress, che ne ospita un estratto: <<https://www.dinamopress.it/news/cosa-si-nasconde-dietro-la-fabbricazione-di-una-console-per-videogiochi/>>.

²¹ <<https://www.afterclimate.com.au/about>>

questo gesto diventa *divertissement* e quindi *diversion* e distrazione (più o meno strategica e diversiva) dal peso reale, materiale, che *hardware* e *software* del gioco stesso comportano. Tavolo che sembra prender vita e danzare sui propri piedini, anche il videogioco (soprattutto il videogioco?) soffre di quel feticismo inferto, tale per cui anche arrischiarsi nella trama di *Avowed*, titolo che drammatizza un equilibrio ecologico già fuori dai cardini, raramente porterà alla mente all'estrazione dei metalli necessari per assemblare la console su cui si gioca. Un report Gitnux²² racconta che l'industria del gaming è responsabile all'incirca del 2,5% delle emissioni di Co2 globali²³ – eppure, dice anche il report, il 65% dell'* giocatore* è preoccupat* dell'impatto del proprio giocare.

E quindi forse ancora è importante tornare a parlare di quei giochi artigianali, mi si passi il termine, pubblicati su piccole piattaforme indipendenti²⁴, giochetti che possono girare senza troppo colpo ferire, ma che possono sì veicolare una narrazione – il videogioco non è forse una delle arti più potenti, se parliamo della capacità di vestire altre *agency*, farci vestire altri panni, altri corpi e altre menti (altre narrazioni distanti dal dualismo cartesiano, piani d'immanenza come li avrebbe immaginati Spinoza, in cui il rapporto tra cause è tutto da scoprire, i gradi di conoscenza tutti da affinare)? E alla domanda che muove un po' questo presente articolo o racconto, si può rispondere – come diceva un saggio uomo bidimensionale innaffiando i suoi cocomeri (io credo, forse un po' nel senso della fede, che *Evangelion* ci parli anche di crisi climatica), che *quanto a te, quanto a quel che puoi fare che tu, per te qualcosa da poter fare dovrebbe esserci*.

Quanto a me, e a quel che potevo fare, dico solo che dopo aver letto Rise avrei tanto voluto creare una breve storia che raccontasse nel modo più semplice possibile del potere pastorale-disciplinare che porta un corpo non-umano a prender la forma, per il corpo invece umano, *più perfetta e utile* (diceva così un'altra magnifica autrice di

²² <<https://gitnux.org/sustainability-in-the-gaming-industry-statistics>>

²³ A oggi, il 20% dei giochi presenti su Steam, altra popolare (ma proprietaria) piattaforma di pubblicazione, sembra essere stato fatto con il contributo di AI generative (cfr. <<https://www.totallyhuman.io/blog/the-surprising-new-number-of-genai-games-on-steam>>), percentuale impressionante se si considera l'ulteriore impatto ambientale comportato dall'addestramento e dal mantenimento di questi modelli, alimentati da server affamati d'energia – e quelle stesse macchine che scrivono dialoghi per NPC o partiture da sottofondo firmano anche editoriali sui quotidiani, ci ricorda fortunatamente Francesco D'Isa.

²⁴ Piattaforme di pubblicazioni itch.io, a cui Anthropy ha per esempio affidato il suo *Queers in love at the End of the World* o il suo incredibilmente intimo racconto *Dys4ria* (precedentemente pubblicato su Newgrounds, dal quale poi è stato rimosso, anche a motivo di un'attenzione ricevuta che l'autrice ha ritenuto opprimente).

altri magnifici testi²⁵) – un *platform game*, che sono quei giochi in cui si corre e si salta, in cui correre e saltare diventasse sempre più difficile: un tentativo di *avanti veloce* dell'allevamento per come lo conosciamo, che mettesse in scena la sua forza di plasmare, nel corso di poche generazioni, i corpi da reddito in corpi poco conformi alla vita, in corpi disabilitati e ipertrofici. E se ci si deve arrendere davanti ai propri limiti, cosa che ho fatto, non è detto che ci si debba arrendere *tout court*, e allora ho giocato quella frase di Foucault che legge Deleuze e leggendolo ci dice che l'attivismo non è per forza fatto di rabbia nella sua tonalità di tristezza, ma è anche fatto di rabbia nella sua tonalità di gioia²⁶. E ho pensato che potevo raccontare un'altra storia che è piuttosto divertente, un'altra storia anche questa incredibilmente onesta, che è quella di (alcuni) processi agli animali – quelli intentati dall'autorità ecclesiastica e che quindi non prevedevano pene corporali né torture, ma soltanto scomuniche e anatemi per quelle povere bestie che v'incappavano, e che tendenzialmente, nonostante gli accorati appelli della parrocchia, non si presentavano nemmeno alla sbarra²⁷. *Sworm Testimony* è perciò una *visual novel* creata con Ren'py, un motore open source, che racconta dei suddetti processi civili d'epoca premoderna, i cui imputati appartengono a quella categoria d'animale non umano che frettolosamente la lingua anglofona chiama *vermin*, e che noi chiamiamo parassita, animale nocivo. E so bene che è difficile che l'* subatern* ci parli nel modo in cui ce lo aspettiamo, verso cui l'esortiamo, e quindi nel gioco non si gioca certo l'* bruco chiamato a processo ma l'avvocato difensore, che è perlopiù ispirato a Derrida, e che adopera linee difensive (a chi gioca, la scelta) ora più reazionarie e singeriane ora più progressiste (ah! il *progresso*, che parola) ora più visionarie (e credo davvero che di questo avremmo bisogno). E tutto quel che vorrei da un gioco, ho provato a mettercelo dentro – e quindi ci sono riflessioni sulla grammatica egemone e sulla spinta centripeta e assimilazionista che questa comporta, e a cui questa anche chiama quando chiama l'altr* a rispondere; e ci sono pensieri sparsi

²⁵ Benedetta Piazzesi, *Così perfetti e utili. Genealogia dello sfruttamento animale*, Mimesis, Milano 2015, e *Del governo degli animali. Allevamento e biopolitica*, Quodlibet, Macerata 2023.

²⁶ Ne trascivo qui solo un pezzetto, anche se sarebbe da trascrivere tutto, come lo era quel titolo di *Anthropy* dal quale si partiva: «Non immaginate che sia necessario essere tristi per essere militanti, anche se quello che si combatte è abominevole. È il legame del desiderio con la realtà (e non la sua fuga nelle forme della rappresentazione) che possiede una forza rivoluzionaria [...]». Non vi innamorare del potere», Michel Foucault, *Prefazione all'Anti-Edipo*, in *Introduzione alla vita non fascista*, a cura di Deborah Borca, Feltrinelli, Milano 2025, p. 23.

²⁷ Alcune storie le si ritrova in Carlo d'Addosio, *Bestie delinquenti*, Le Lucerne, Milano 2022; una più vasta disamina del tema, invece, è presentata nel testo di Edward Payson Evans, *The Criminal Prosecution and Capital Punishment of Animals*, William Heinemann, London 1906.

sulla parola poetica che forse, forse, è davvero *critter* del linguaggio²⁸ e può sgranocchiarsi via qualche vittoria che non è nuova restaurazione d'un ordine sempre diverso, sempre nuovo. Materiale anche d'archivio, naturalmente, perché le arringhe di difesa di Chassenè²⁹ e dei suoi proseliti sono magnifiche e non hanno bisogno di tirata a lucido alcuna. E tantissime, troppe parole (ché, qui ormai è chiaro, non so mai bene quando fermarmi). Spero quindi che *Sworm Testimony*, che pesa solo 110 MB e penso possa essere giocato anche sulla calcolatrice, passi il test SIMBA³⁰, che pure mi ha fatto molto ridere. Ma soprattutto spero che vi possa piacere, e che possa essere spunto per far parlare i videogame di queste cose (e delle altre che vorremo). Lo trovate, se volete, qui³¹:



²⁸ «Ma che significato ha la parola *poesia*, la parola *arte* [...]? Me lo ha suggerito qualche giorno fa Susi Chen, durante un seminario Zoom all'Hunter College, dove mi aveva invitato Daniel Bozhkov. La poesia, suggerisce Susi, sono i *critters* del linguaggio. Illuminante: [...] ecco allora che si mettono in moto (se ne siamo capaci) delle particelle linguistiche dissolutive – *critters*, come dice Donna Haraway: “Dobbiamo fare la staffetta, ricevere il problema, e reinventare le condizioni per la prosperità multispecie”, Franco Berardi (Bifo), *Fenomenologia della fine*, Nero, Roma 2020, p. 200. Non sono riuscita purtroppo a trovare riferimento alla proposta di Susi Chen.

²⁹ Che la storia ci ha consegnato come miglior difensore di animali infestanti, fossero questi sciami d'insetti o colonie di topi. cfr. Barthélemy Chasseneuz, *Consilia D. Bartholomaei a Chasseneo Burgundi Iurisconsulti praestantissimi*, Giunta, Venezia 1581.

³⁰ «E se esistesse un equivalente del test di Bechdel per la rappresentazione degli animali nelle opere di finzione? La fumettista svizzera Fanny Vaucher ne ha proposto uno», disponibile online all'indirizzo: <<https://observatoiredu-specisme.ch/articles/bechdel-test-speciesism-simba/>>.

³¹ <<https://bianot.itch.io/sworm-testimony>>.

Era l'estate più arida a memoria di chiunque, almeno in Nord Italia. Sembrava non dovesse piovere più. I media paventavano razionamenti, rubinetti aperti invano nelle nostre case. Io pensavo ai pesci. Cosa capita ai pesci quando un fiume striminzisce e agonizza? Dove vanno?

- Wu Ming 1, *Gli Uomini Pesce*

Indice

Andrea Natan Feltrin

Per un femminismo politico vegano. Una confutazione delle critiche di Val Plumwood e Donna Haraway al veganismo etico

Elisa Frati

Razzializzazione e animalizzazione. Le implicazioni etiche della necropolitica di Mbembe per i Critical Animal Studies

Davide Buda

Piani d'azione per la biodiversità: una prospettiva etologico-fenomenologica

Jakub Pichalski

Sorvegliare i confini della Natura. La carne coltivata nei discorsi della filiera zootecnica italiana

Giorgia Pagliuca

Dalla cura alla coalizione: specie, genere e giustizia al VINE Sanctuary

Troglodita Tribe

I cani del popolo

Claudia Terragni

Contaminazioni vegetali di un corpo

Bianca Nogara Notarianni

Desiderata per un antispecismo videoludico

Dario Ali e Vincenzo Grasso

Immaginare la complessità animale



€6.00