

LA RESPONSABILITÀ DELLA LETTERATURA

XXIX Congresso Nazionale dell'Associazione degli Italianisti

TRENTO-ROVERETO 10-12 settembre 2025

PANEL / COME PARTECIPARE

Soci/e e Associati/e dell'AdI, regolarmente iscritti per il 2026 (**entro il 30 aprile**), possono presentare una proposta di comunicazione entro il 31 marzo 2026 all'indirizzo di posta elettronica dei proponenti del panel e in copia all'indirizzo della segreteria organizzativa del Congresso (aditrentorovereto2026@gmail.com).

Ogni proposta deve essere accompagnata da un abstract in italiano (massimo 1000 caratteri, spazi inclusi) e una breve nota biografica (massimo 500 caratteri, spazi inclusi). Nell'abstract dovrà essere indicato chiaramente il panel a cui si intende partecipare insieme a nome e cognome, eventuale istituzione di afferenza e titolo dell'intervento proposto.

75. GIOCA RESPONSABILMENTE. LA LETTERATURA LUDICO-COMBINATORIA COME FORMA DI CONOSCENZA DEL MONDO

Proponenti:

Davide Savio (Università di Chieti-Pescara G. d'Annunzio) (davide.savio@unich.it)

Roberta Colombo (Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano) (roberta.colombo@unicatt.it)

Il panel si propone di indagare la dimensione ludico-combinatoria della letteratura italiana contemporanea come strumento di conoscenza della realtà. Il gioco letterario non è pura evasione o esercizio stilistico, ma si rivela spesso una modalità responsabile con cui esplorare la complessità del mondo. La letteratura ludico-combinatoria permette infatti di esercitare una forma di impegno intellettuale attraverso regole, procedimenti algoritmici e strutture permutazionali che moltiplicano gli schemi interrogando i limiti della rappresentazione. In questi testi, il gioco diventa un metodo per pensare: smonta le abitudini percettive, producendo uno straniamento che rende visibili i fondamenti su cui si organizza l'esperienza. L'opera letteraria risulta un laboratorio ricreativo, che sfrutta l'elemento ludico come porta di accesso al sapere, con la consapevolezza del valore sociale e conoscitivo, prima

ancora che estetico, delle proprie norme.

Il panel accoglie proposte che prendano in considerazione, nella letteratura italiana dal secondo Novecento a oggi, le diverse declinazioni del rapporto tra gioco, stile e conoscenza. A titolo esemplificativo, si indicano di seguito alcune tipologie pertinenti:

- Scritture a vincolo (o *contrainte*), nel solco dell'Oulipo: dal Castello dei destini incrociati di Italo Calvino ai libri di Raffaele Aragona e Paolo Albani;
- Libri modulari, scacchiere, tabelloni, tavoli o campi da gioco, sul modello di testi come *Rayuela* (Il gioco del mondo) di Julio Cortázar, *La vita, istruzioni per l'uso* di Georges Perec e *Il giuoco dell'oca* di Edoardo Sanguineti;
- Pseudo-atlanti, manuali e storie della letteratura, come *Letteratura latina inesistente* di Stefano Tonietto;
- Libri-game, puzzle, rompicapi, come *La mascella di Caino* di Torquemada (Edward Powys Mathers): si pensi al recente *Bozze non corrette* di Stefano Bartezzaghi e Pier Mauro Tamburini;
- Giochi citazionistici di impronta postmoderna, come le opere di Umberto Eco, Michele Mari, Stefano Benni, ecc.