



**PISCGAME**

Marcatura: un gesto arcaico che accomuna l'essere umano agli altri animali. Il cane, il leone e la tigre urinano per delimitare il territorio. Il gallo canta per rivendicarlo. L'essere umano ha imparato ad adottare ulteriori strumenti e metodi di comunicazione. Al posto dell'urina usa loghi, bandiere, mappe, confini, trattati. Intraprende guerre per appropriarsi di terre marcandole col sangue. Certificando e definendo tramite la scrittura.

Piscgame è un gioco competitivo di dominio, fallocentrico: un arcade a due giocatori in cui viene recuperato l'atto arcaico della marcatura tramite deiezione, rendendolo meccanica di gioco. Portando all'estremo la logica del possesso maschile e territoriale. Una carta mondiale è posta come sfondo di gioco. Obiettivo conquistare più terre dell'avversario, ridisegnandone i confini. Con intento critico viene messa in scena la violenza simbolica e materiale della conquista.

Testo di riferimento: Michel Serres, "Il mal sano - Contaminiamo per possedere?"



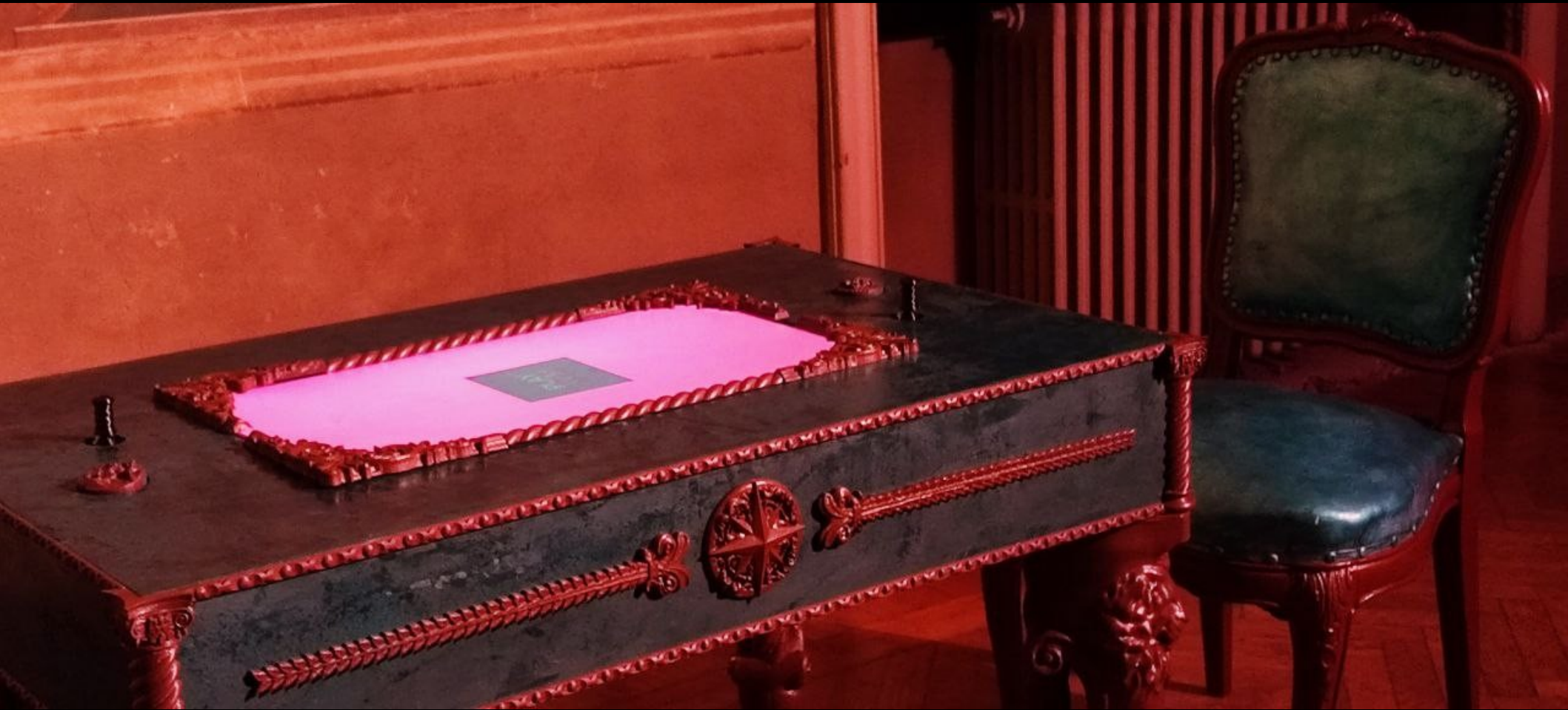


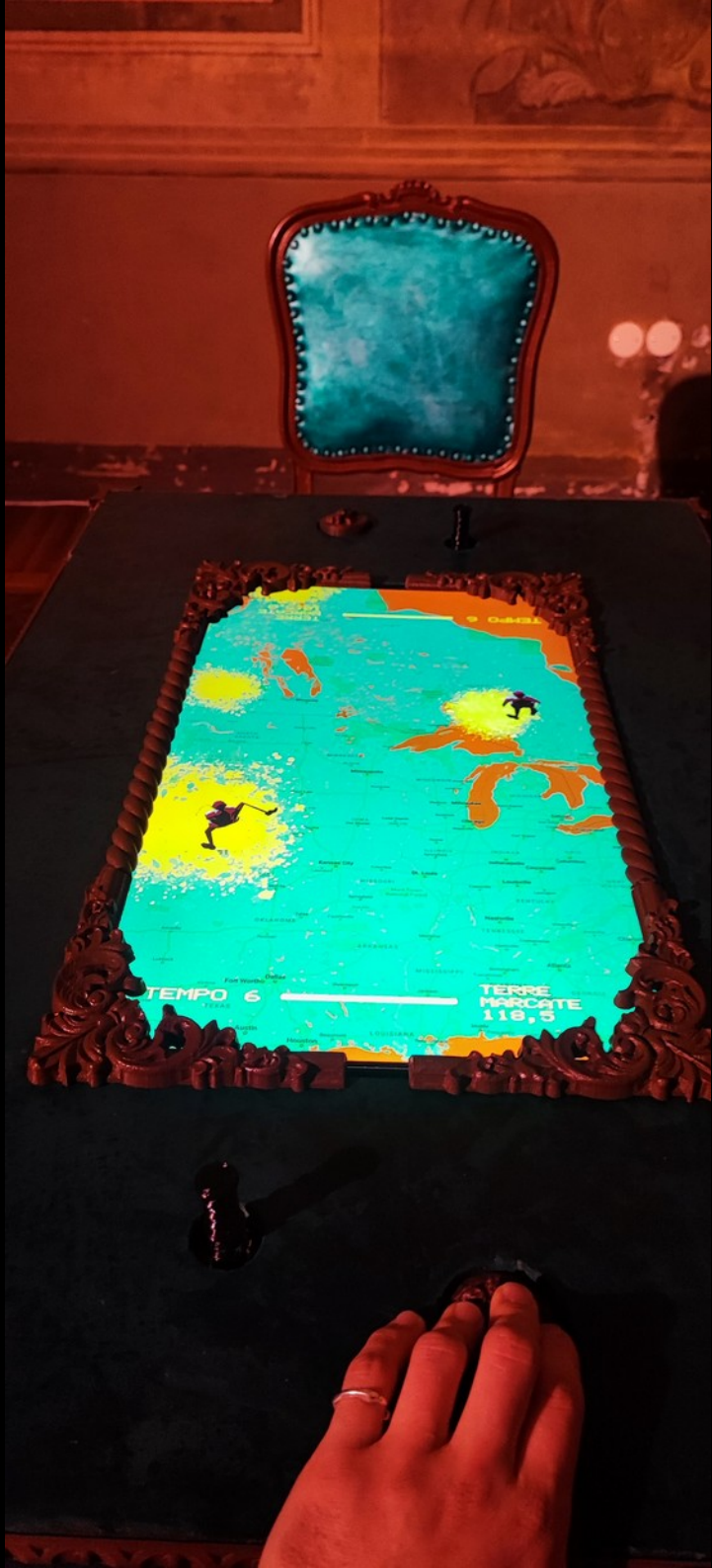
Vignetta satirica del 1905 rielaborata e pubblicata sui canali ufficiali di Donald Trump il 3 gennaio 2026, giorno dell'operazione militare statunitense in Venezuela



Riferimento originario una caricatura del 1892 che rappresentava la linea del telegrafo dal nord al sud dell'Africa britannica



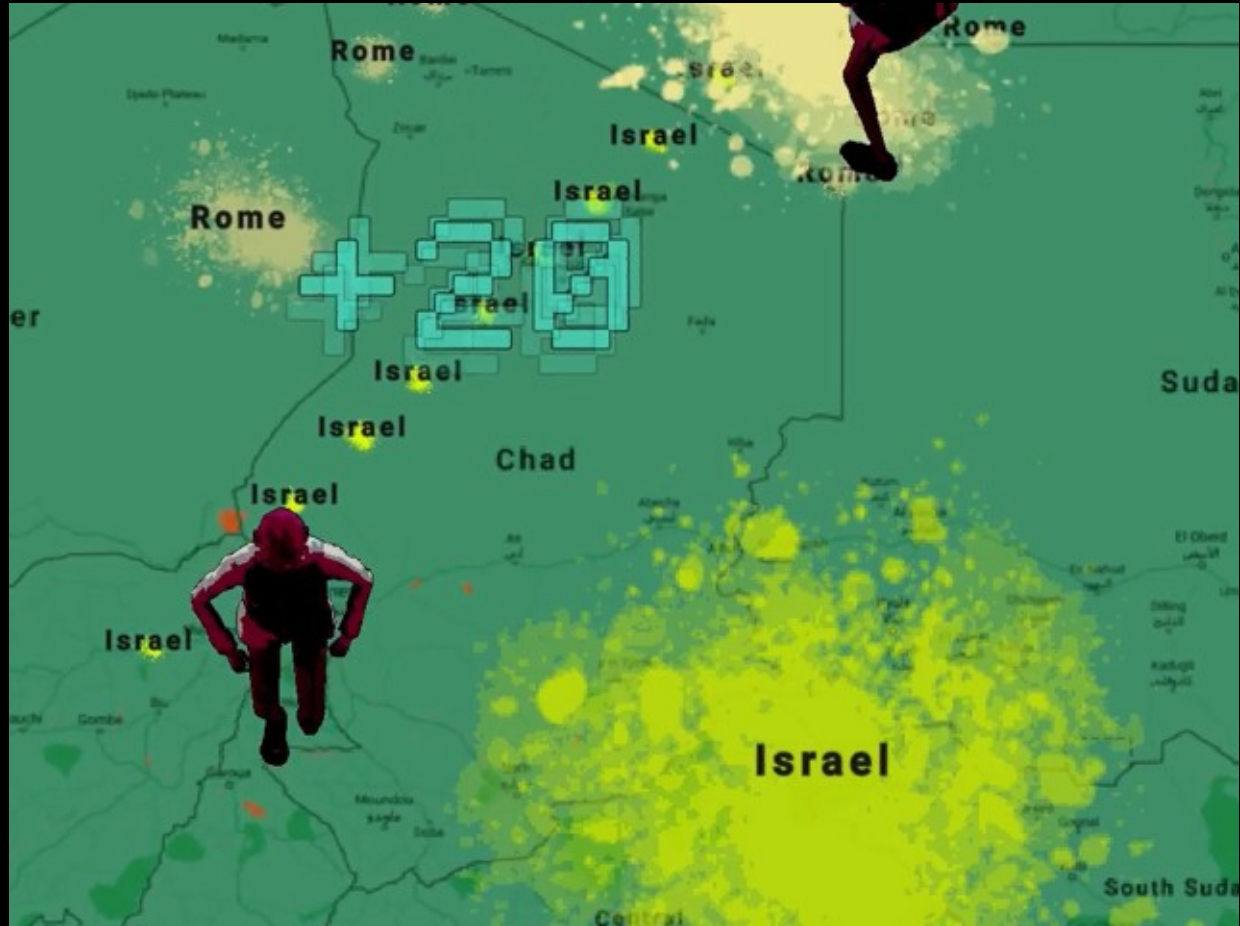


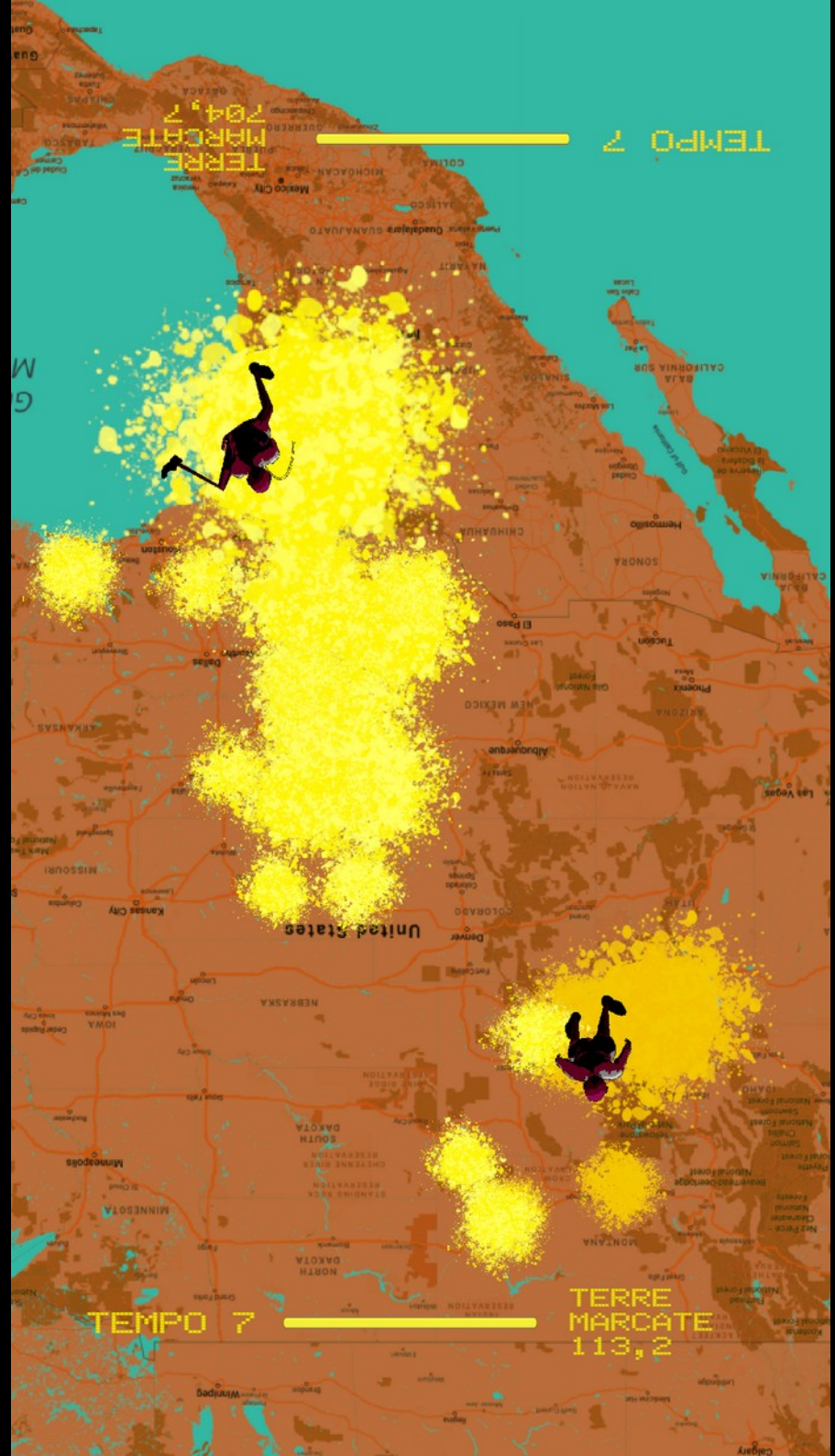
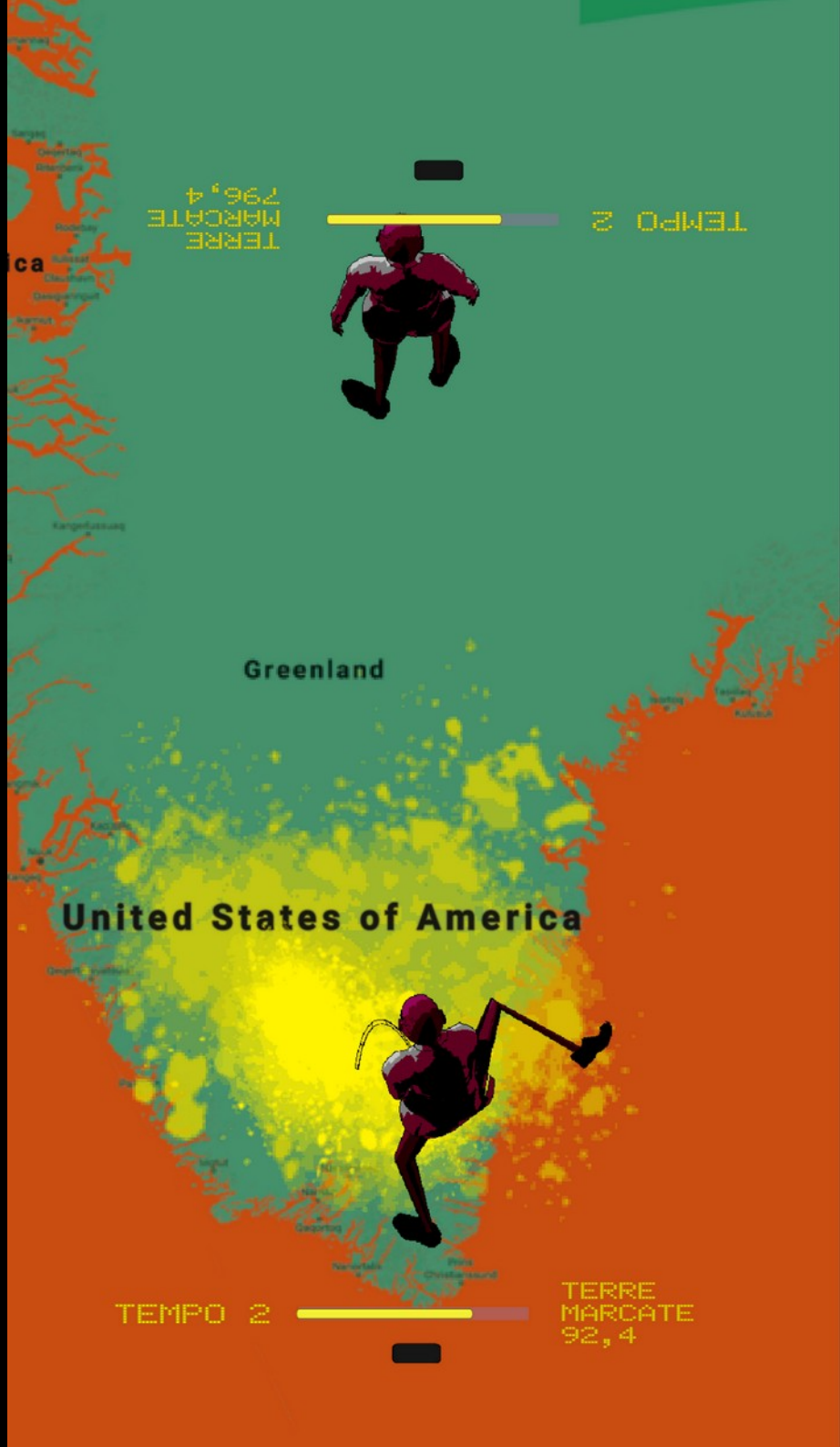


TEMPO 6

TERRE MARCATE  
118.3









**COMBATTI PER LA PACE**

**LINGUE**

**CREDITI**

**ESCI**



**ESCI**

**CREDITI**

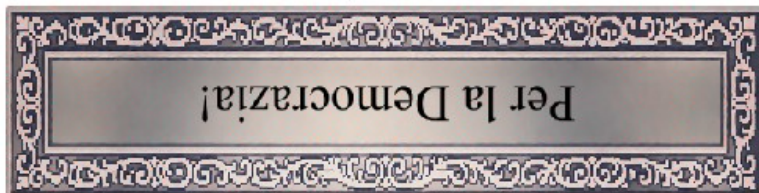
**LINGUE**

**COMBATTI PER LA PACE**

FATTO

INDIETRO

*scorri*



*scorri*

Per cosa combatti?

Costruisci una Causa

SLOGAN

SLOGAN

Costruisci una Causa

Per cosa combatti?

*scorri*



*scorri*

INDIETRO

FATTO

FATTO

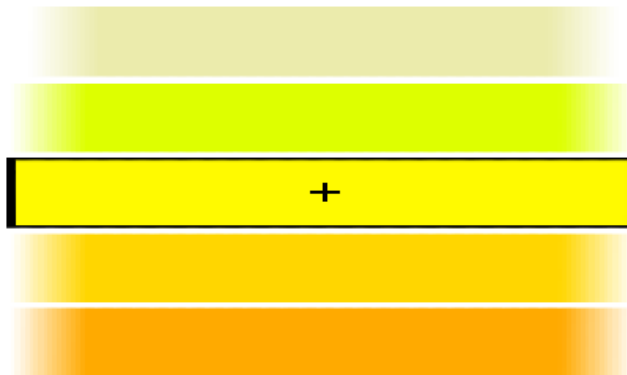
INDIETRO



Scegli il tuo colore

MARK  
MARK

Scegli il tuo colore



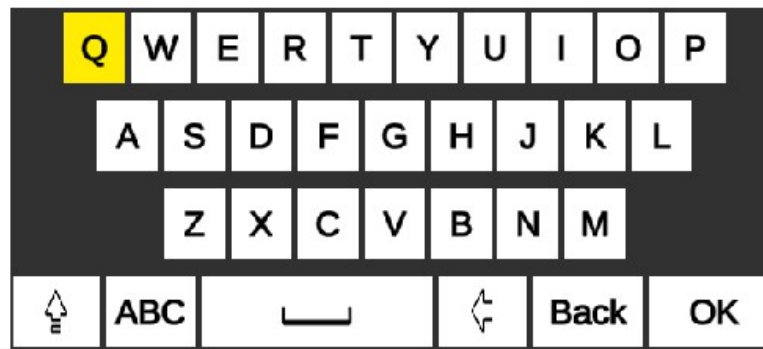
INDIETRO

FATTO

# LAND

Come vuoi battezzare le  
tue terre?

*Scegli il nome dei tuoi territori*















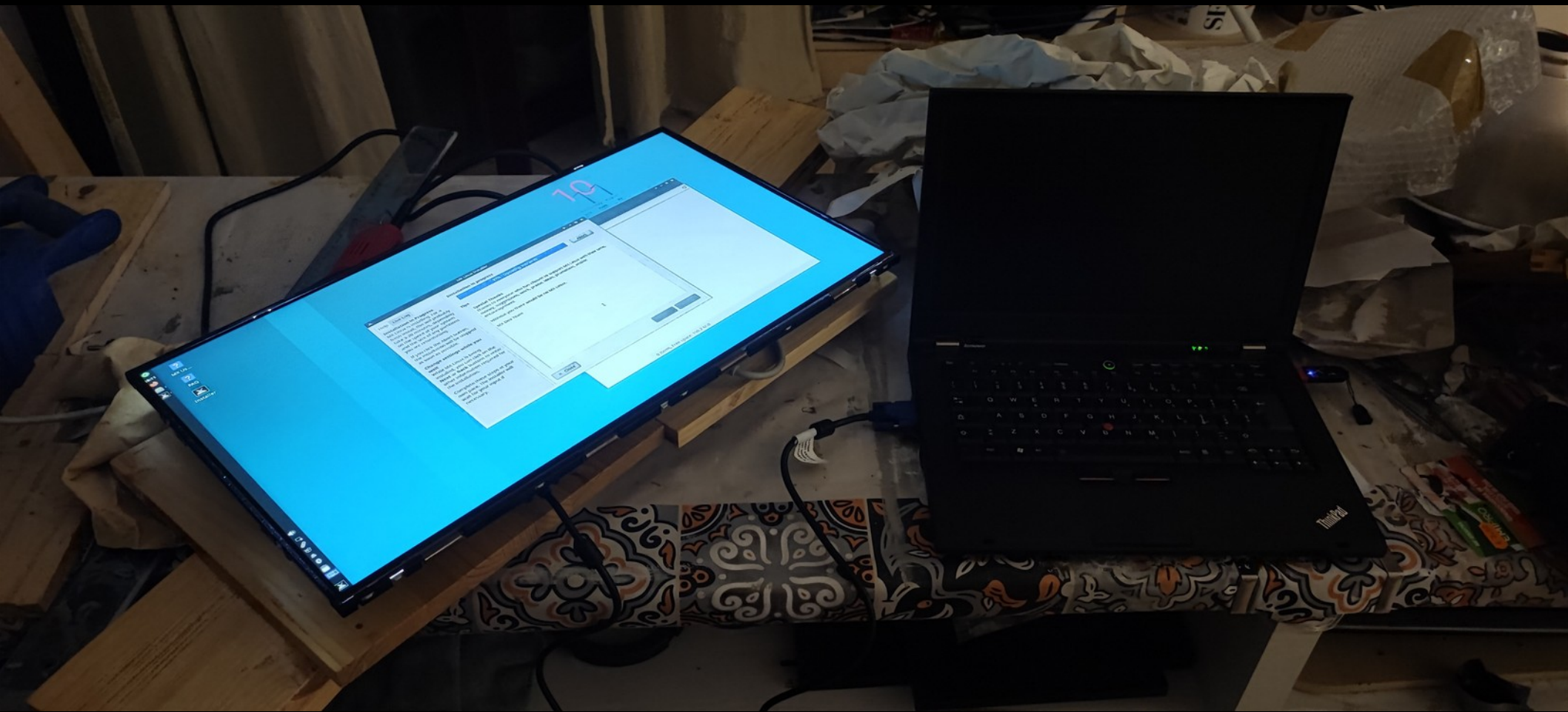
















## LIBRARY MANAGER

piscgame.ino

Filter your search...

Type: All

Topic: All

## AIPlc\_Opta by Arduino

Arduino IDE PLC runtime library  
for Arduino Opta This is the  
runtime library and plugins for...

1.2.0

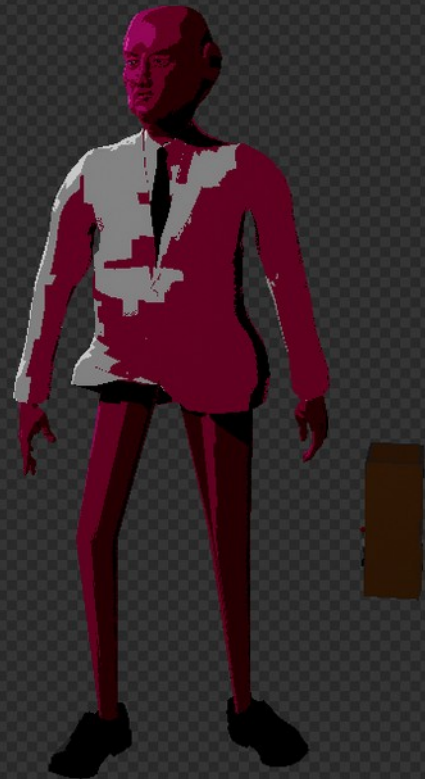
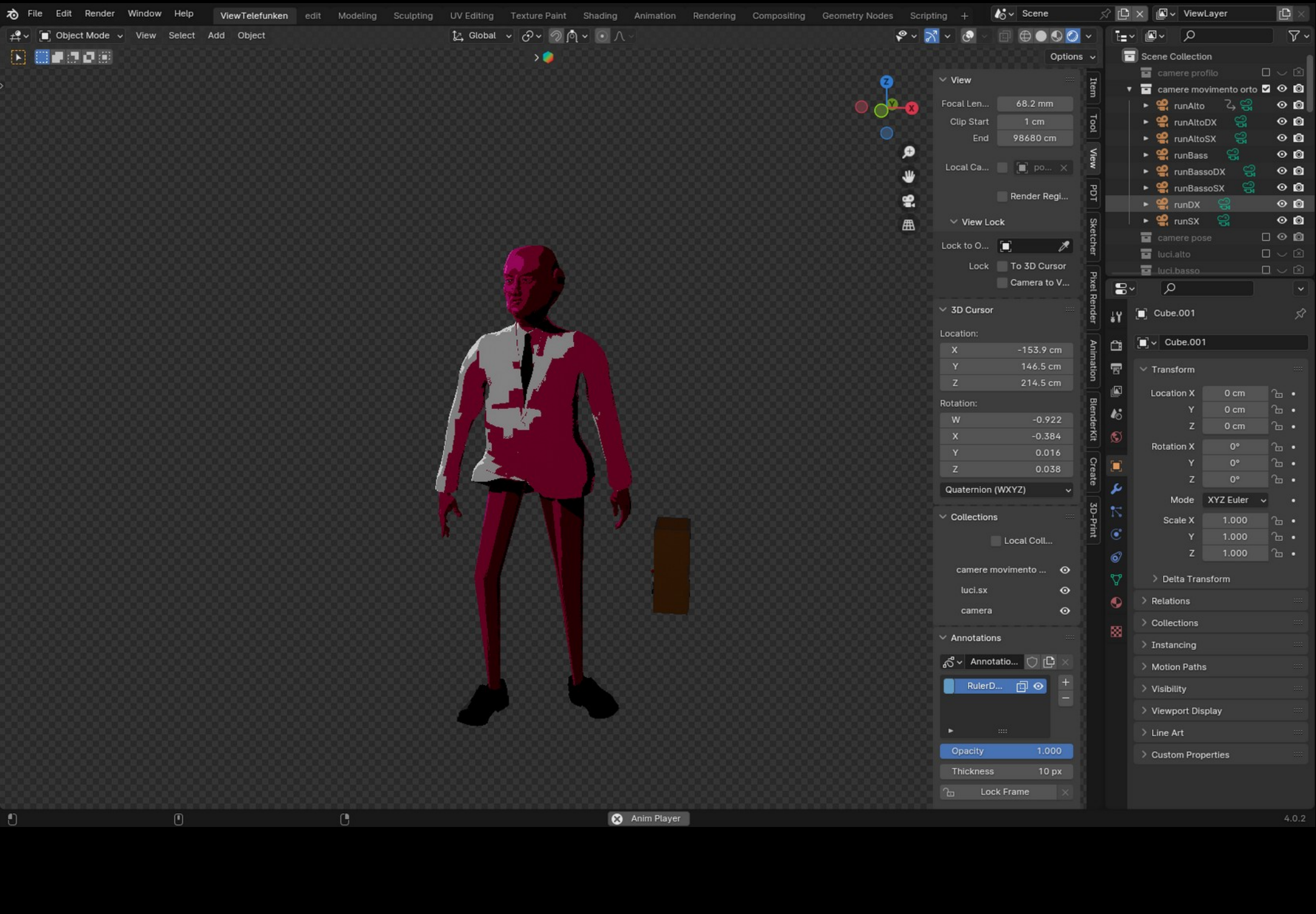
1.2.0

INSTALL

## AIPlc\_PMC by Arduino

Arduino IDE PLC runtime library  
for Arduino Portenta Machine

```
1 // Pin del joystick
2 const int joyX = A0; // asse X
3 const int joyY = A2; // asse Y
4 const int joyButton = 2; // pulsante joystick
5 const int extraButton = 4; // nuovo pulsante
6
7 const int joyX2 = A3; // asse X
8 const int joyY2 = A5; // asse Y
9 const int joyButton2 = 5; // pulsante joystick
10 const int extraButton2 = 9; // nuovo pulsante
11
12 void setup() {
13     Serial.begin(9600);
14     pinMode(joyButton, INPUT_PULLUP); // pulsante attivo basso
15     pinMode(joyButton2, INPUT_PULLUP); // pulsante attivo basso
16     pinMode(extraButton, INPUT_PULLUP); // nuovo pulsante attivo basso
17     pinMode(extraButton2, INPUT_PULLUP); // nuovo pulsante attivo basso
18 }
```



Options

View

Focal Len... 68.2 mm

Clip Start 1 cm

End 98680 cm

Local Ca... po... X

Render Regi...

View Lock

Lock to O... [ ]

Lock  To 3D Cursor  Camera to V...

3D Cursor

Location:

X	-153.9 cm
Y	146.5 cm
Z	214.5 cm

Rotation:

W	-0.922
X	-0.384
Y	0.016
Z	0.038

Quaternion (WXYZ)

Collections

Local Coll...

camere movimento ...

luci.sx

camera

Annotations

Annotatio...

RulerD... [ ]

Opacity 1.000

Thickness 10 px

Lock Frame [ ]

Scene Collection

- camere profilo
- camere movimento orto
  - runAlto
  - runAltoDX
  - runAltoSX
  - runBass
  - runBassoDX
  - runBassoSX
  - runDX
  - runSX
- camere pose
- luci.alto
- luci.basso

Cube.001

Transform

Location X	0 cm
Y	0 cm
Z	0 cm
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°

Mode XYZ Euler

Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Delta Transform

Relations

Collections

Instancing

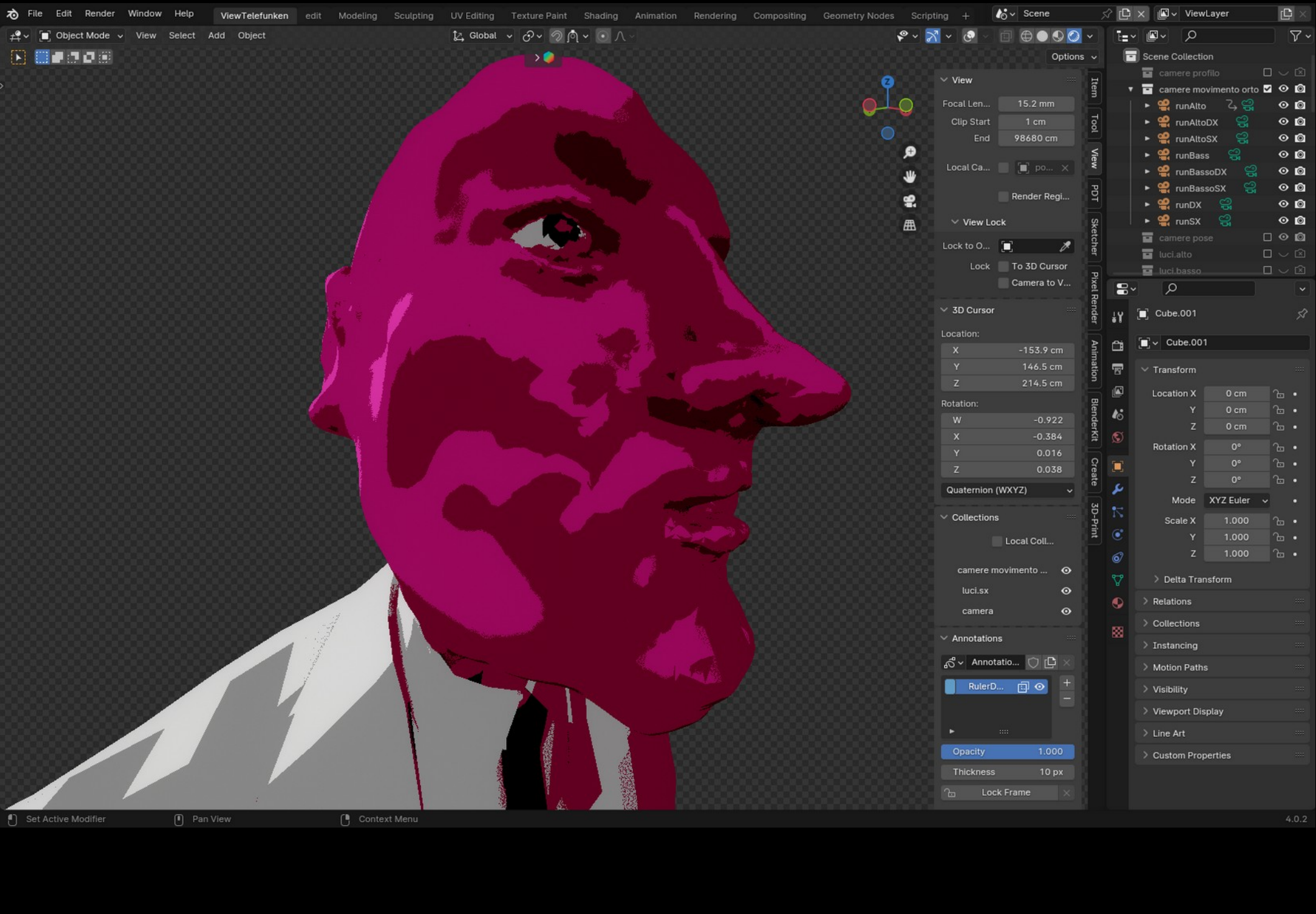
Motion Paths

Visibility

Viewport Display

Line Art

Custom Properties



View: Focal Len... 15.2 mm, Clip Start 1 cm, End 98680 cm, Local Ca... po..., Render Regi... View Lock: Lock To 3D Cursor, Camera to V... 3D Cursor: Location X -153.9 cm, Y 146.5 cm, Z 214.5 cm, Rotation W -0.922, X -0.384, Y 0.016, Z 0.038, Quaternion (WXYZ) Collections: Local Coll... camera movimento ..., luci.sx, camera Annotations: Annotatio..., RulerD..., Opacity 1.000, Thickness 10 px, Lock Frame





\_0914183329\_generate [/home/gbm/Scrivania/decorazioni-tavolo-piscgame/p]

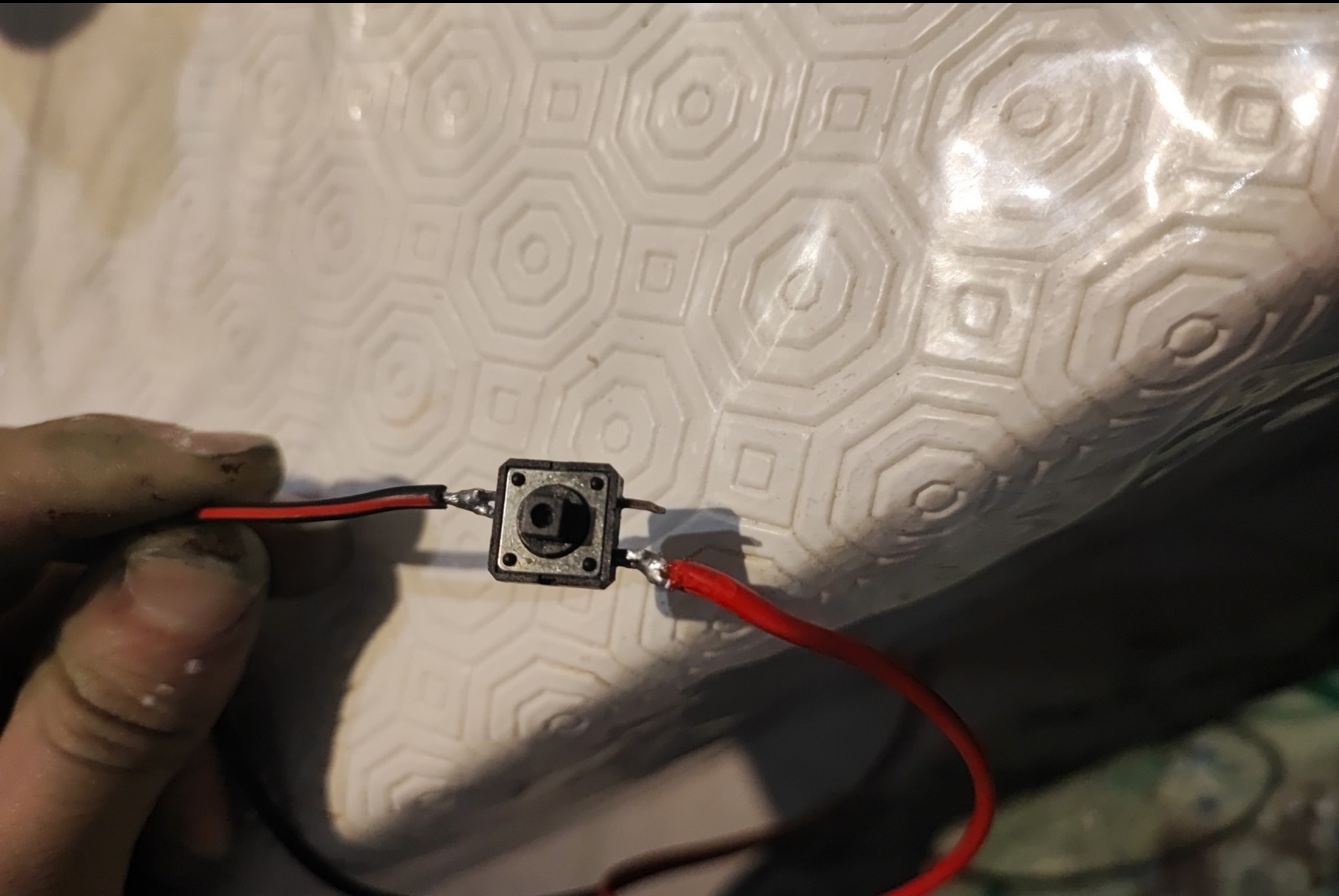
elling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes

length 0.400 Brush Texture Stroke Falloff Cursor Color Attributes

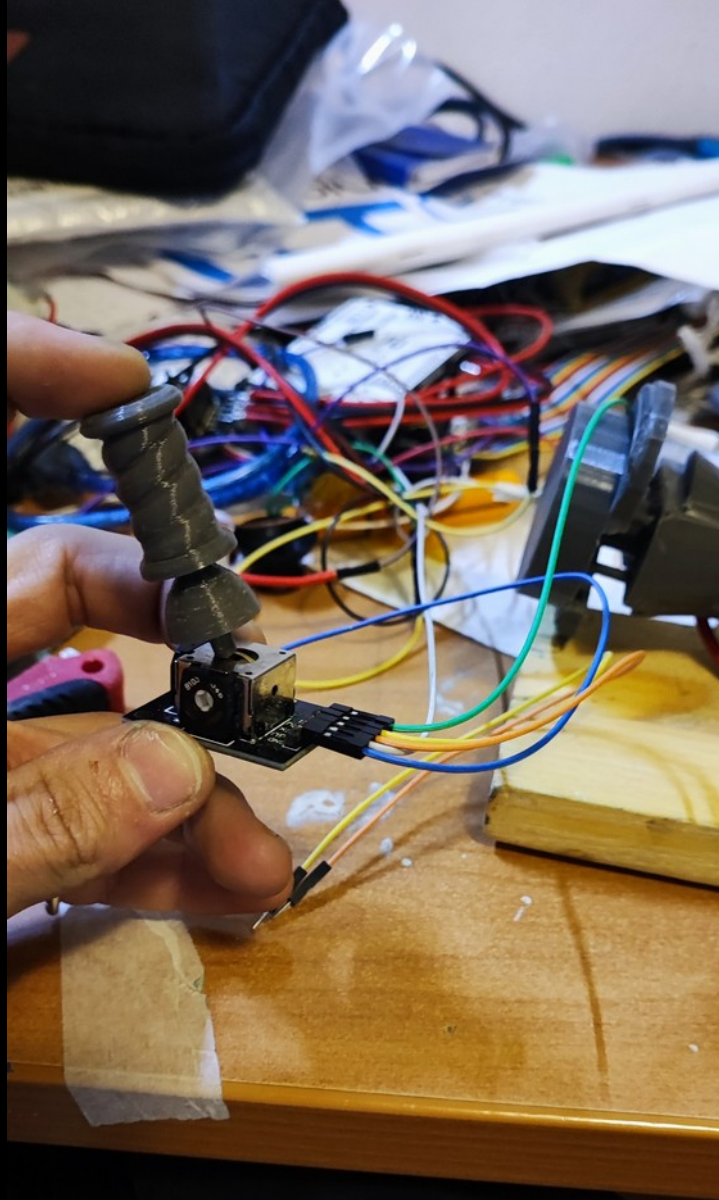


Context Menu







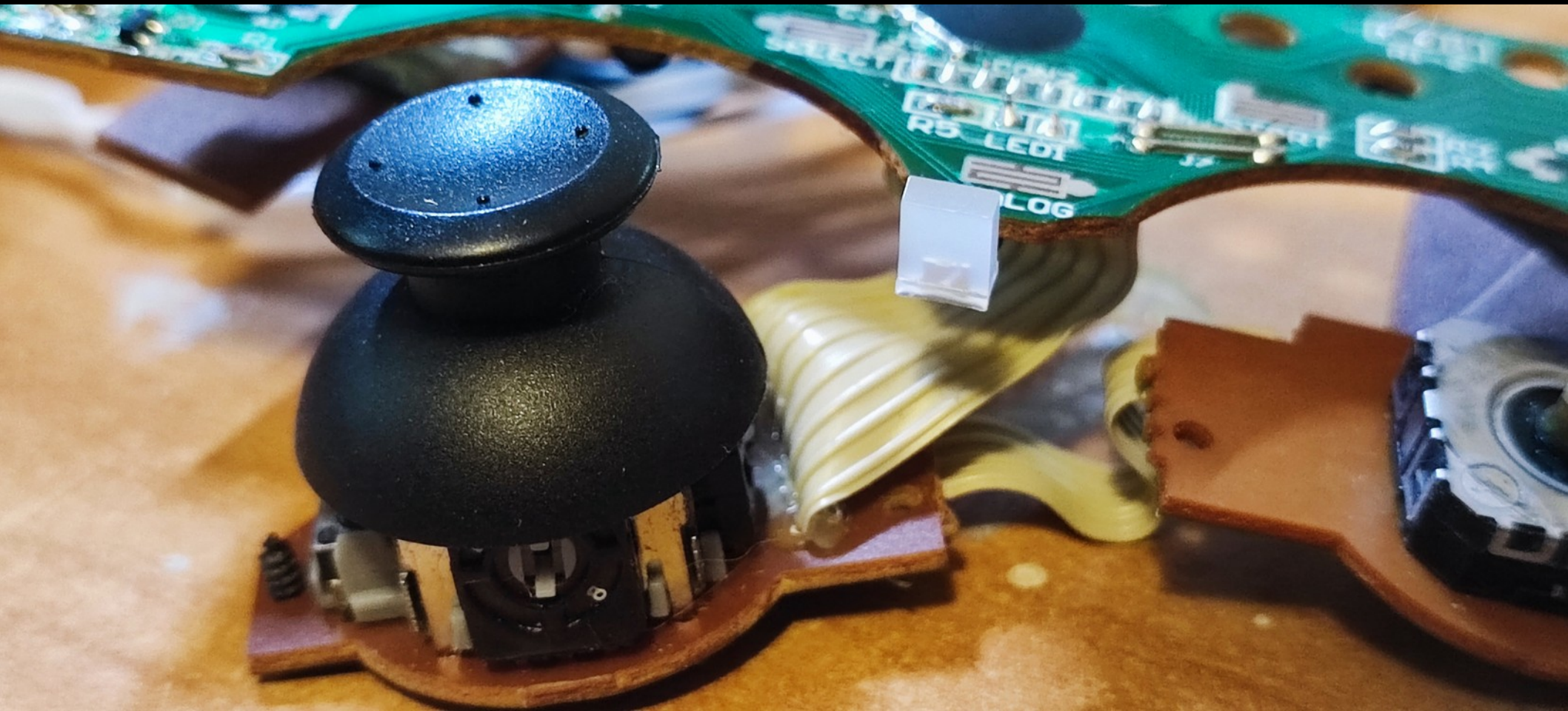


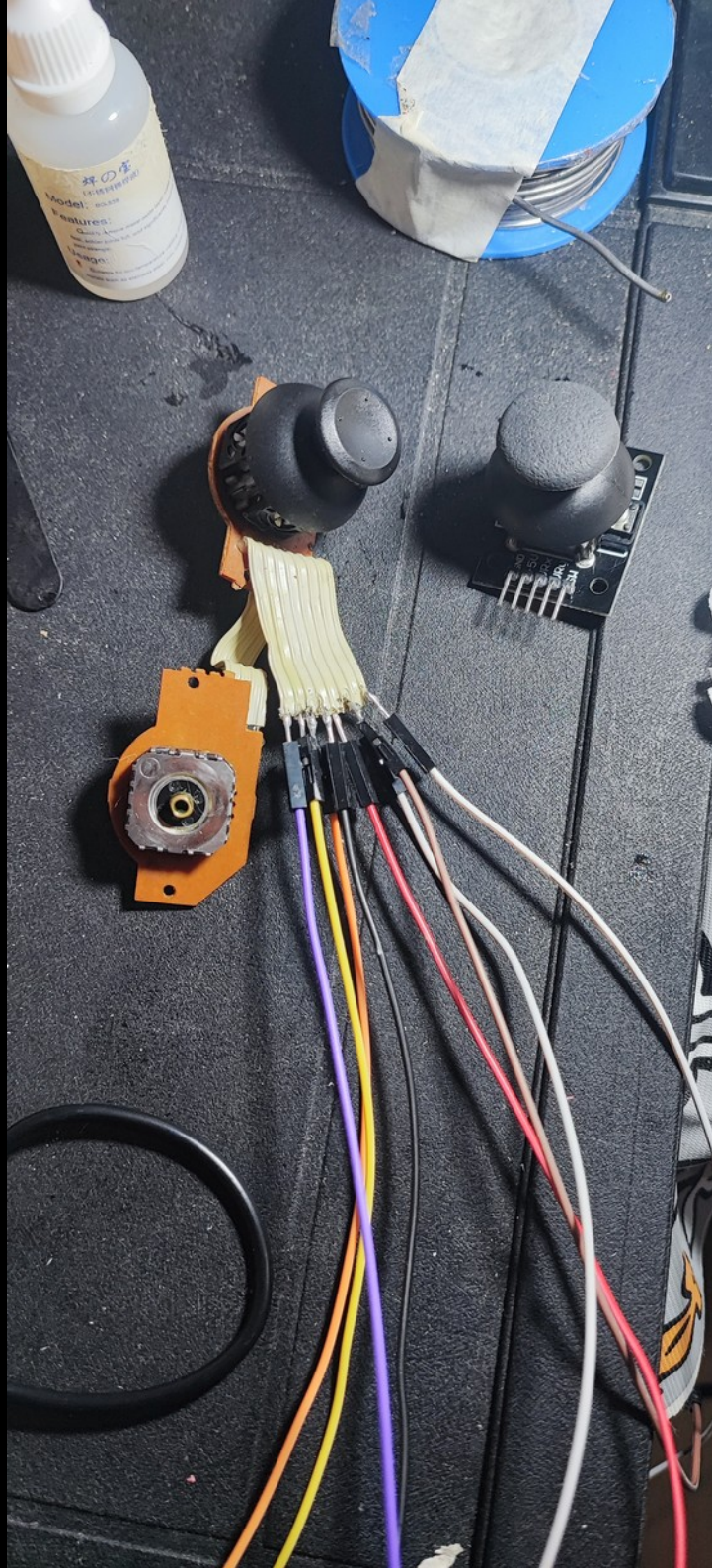




NO  
SU  
IRX  
IRY  
SW

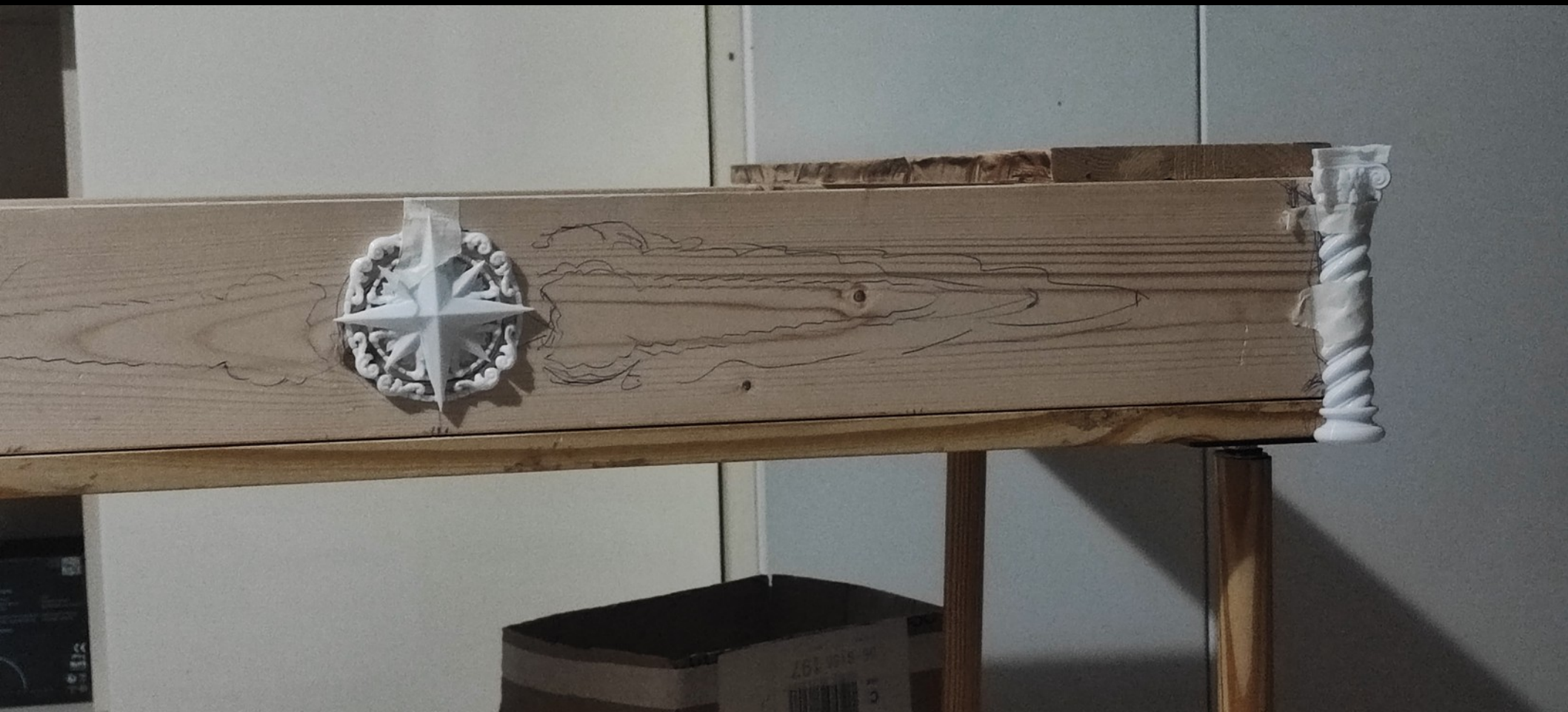
PS











Asta rettangola  
decoro greca 1

**2.99**

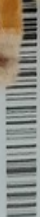


Stock: 36

82053371

A-2-02

8057968110052





**START**

Qualità **2/5**

**STANDARD**

Qualità **3/5**

**STANDARD**

Qualità **4/5**

Tondo zigrinato faggio 6,8 m,  
Sp 6 mm  
★★★★★  
**1 €**  
1,49

Asta rettangolare in pino scottino  
Secchio intaglio a spirale o corda  
1000 x 14 x 7 mm  
★★★★★  
**3 €**  
3,90

Asta rettangolare in pino scottino  
decoro palline e dadi 1000 x 14 x  
8 mm  
**3 €**  
3,90

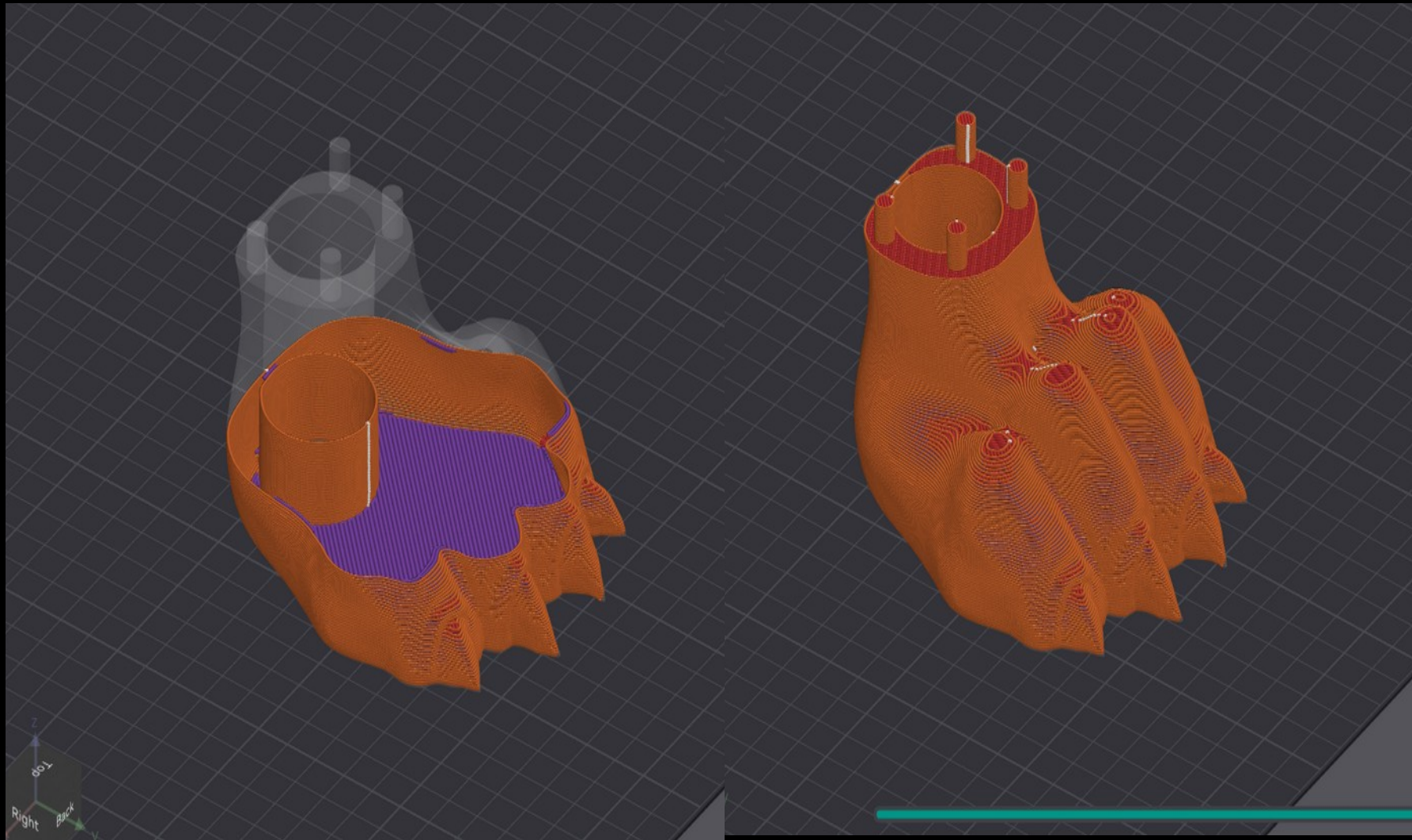
Astello piano  
mm, Sp 24 mm  
★★★★★  
**3 €**  
3,40















1stdibs.com  
2988 x 2988

Visualizza file



leardiniluperio.com  
556 x 1024

Visualizza file



alamy

17:49

0.21 KB/s 56% 70%

gamba leone tavolo









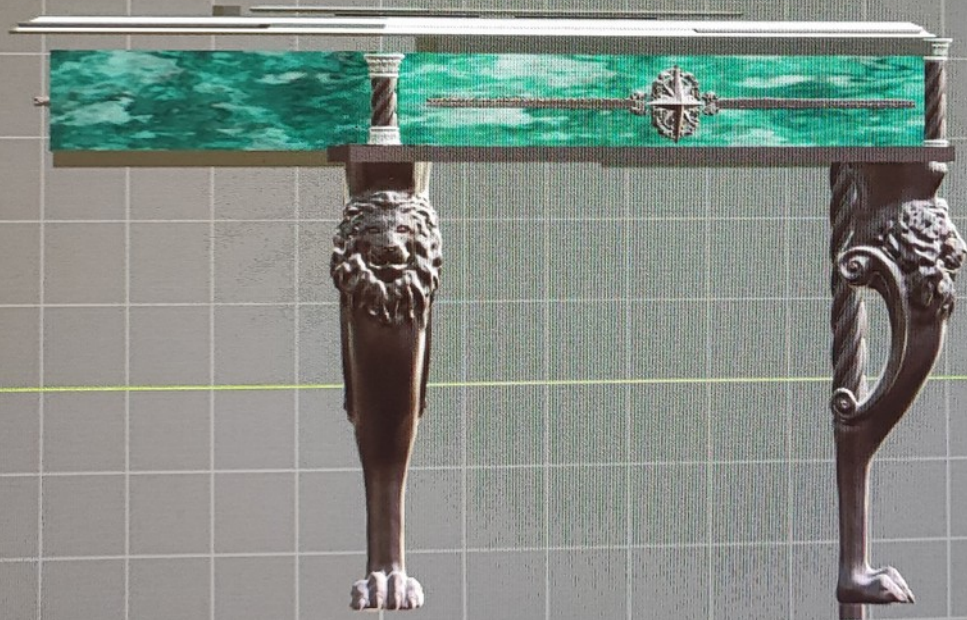






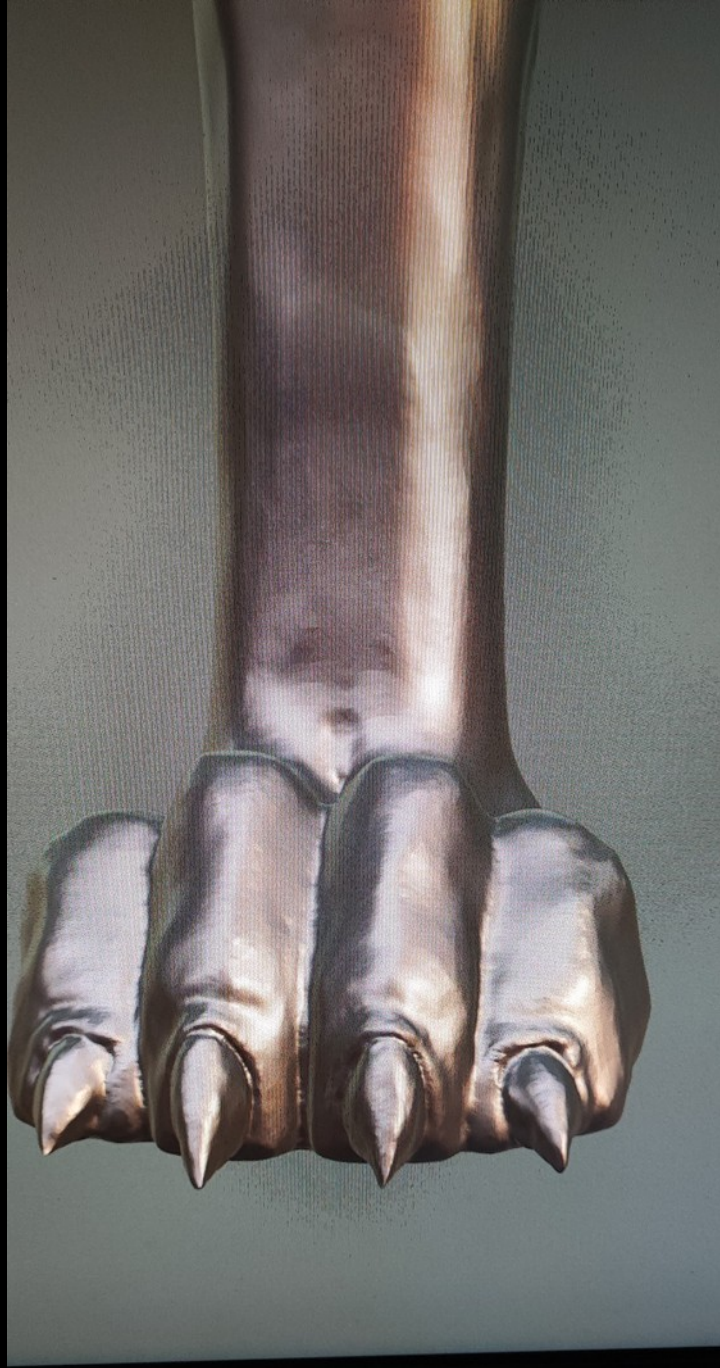












LG



\* gambaLeonina [/home/gbm/Scrivania/decorazioni-tavolo-piscgame/ga  
Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting



Object















































# GRAZIE!

sito web:

[manuelghidini.it](http://manuelghidini.it)

mail:

[gbm@tracciabi.li](mailto:gbm@tracciabi.li)

mastodon:

[@gbm@mastodon.bida](https://mstdn.bida/@gbm)

instagram:

[gbm\\_cortex\\_entertainment](https://www.instagram.com/gbm_cortex_entertainment)

itch.io:

[gbm-cortex.itch.io](https://gbm-cortex.itch.io)