

RUOLI VIVI
Il larp tra gioco e vita reale
A cura di Andrea Castellani
Volume pubblicato in occasione del quarto Larp Symposium
Pescara 2013

Prima edizione: settembre 2013
Seconda edizione: settembre 2014

Progetto editoriale, coordinamento, progetto grafico, traduzioni, revisione e proofreading: Andrea Castellani.

Composizione e impaginazione: Lapo Luchini.

Autori: Marco Bielli, Anna Sara D'Aversa, Gabriele Manganello, Andrea Meucci, Francesco Pregliasco, Chiara Tirabasso, Lorenzo Trenti, Pierpaolo Vittoria, Gabriel Widing.

Progetto grafico di copertina: Michele Pupo.

Foto di copertina: Andrea Marchiori.

I diritti relativi ai testi firmati appartengono ai rispettivi autori.

Stampa a cura di Lulu.com

Ruoli vivi

Il larp tra gioco e vita reale

A cura di Andrea Castellani

**Volume pubblicato in occasione
del quarto Larp Symposium**

Pescara 2013

Il vero gioco è lieve, ma anche appassionato e quindi serio; raramente, nella vita, si attende ad altre attività con lo stesso slancio con cui ci si getta nei giochi d'infanzia. Il gioco – quello non ancora pervertito dal mortale e noioso fanatismo agonistico, che distrugge il piacere per conseguire uno stolido primato – è libertà, ironia, consapevolezza delle finzioni di cui è intessuta la vita e partecipazione intensa ma ariosa alla loro giostra; a differenza degli adulti, che così spesso idolatrano la parte che stanno recitando e ne fanno un falso assoluto che li schiaccia, i bambini che giocano a guardie e ladri sanno di non essere né guardie né ladri, ma in quelle corse e in quegli inseguimenti impegnano tutto il loro fervore.

Claudio Magris, da Utopia e disincanto, Garzanti.

Indice

PARTE I: UNO SPUNTO DAL 2007

Gabriel Widing

Il gioco di ruolo che è vivo 13

PARTE II: ARTICOLI BREVI

Lorenzo Trenti

Gli italiani lo fanno... prima 19

Gabriele Manganello

Mangiando di larp 21

Francesco Pregliasco

Un regolamento fantasy senza “Chiamate”? 25

Chiara Tirabasso

Prendersi sul serio 29

Pierpaolo Vittoria

Quando sono i master a scrivere il concept dei personaggi 31

PARTE III: ARTICOLI LUNGI

Chiara Tirabasso e Francesco Pregliasco

Manifesto 2013: La Rivoluzione d'Ottobre 37

Marco Bielli

42 Tesi per la Rivoluzione 43

Lorenzo Trenti

Con un pizzico di coraggio 49

Andrea Meucci

Il larp: radici e prospettive di un mandala 59

Anna Sara D'Aversa

Per una fenomenologia della resistenza ludico-estetica:
oltre lo spazio del Sé nei role-playing games e nel LARP 65

Cari lettori, cari larper, cari amici,

in Abruzzo, regione che ospita il Larp Symposium 2013, i giochi di ruolo dal vivo vengono tradizionalmente chiamati “ruoli vivi”. E Ruoli vivi è anche il titolo del libro che avete tra le mani, pubblicato in occasione di questa quarta edizione della manifestazione italiana dedicata al larp. Ho scelto questo titolo non solo per rendere omaggio alla regione che ci ospita e al suo sorprendente contributo all’evoluzione del larp italiano, ma anche perché, come ci ricorda Gabriel Widing nell’articolo che apre questo volume (originariamente pubblicato in Lifelike,¹ il libro dello Knudepunkt 2007), “ciò che rende il gioco di ruolo dal vivo davvero potente è il fatto che ci permette di vivere”: e “l’esperienza fisica della vita, inquadrata in un contesto estetico o drammatico” di cui parla Widing è un concetto basilare per il nostro hobby a cui si richiamano anche il sottotitolo di questo libro, Il larp tra gioco e vita reale, nonché alcuni dei contributi originali che vi apprestate a leggere.

A proposito, i contributi originali che vi propongo quest’anno sono di due tipi. I primi cinque testi, opera di Lorenzo Trenti, Gabriele Manganello, Francesco Pregliasco, Chiara Tirabasso e Pierpaolo Vittoria, si inseriscono nel solco aperto lo scorso anno, quando il volume Ragionando di larp ha pubblicato una serie di articoletti “molto brevi e dritti al punto” che riportavano “opinioni personali presentate in maniera decisa, in certi casi anche un po’ polemica”. Visto il buon successo di questa iniziativa, ho pensato di riproporla sperando che anche questa tornata di brevissimi saggi sia letta da molte persone e susciti un certo dibattito.

Chiudono il libro altri cinque contributi, stavolta molto più corposi e opera di Marco Bielli, Andrea Meucci, Anna Sara D’Aversa e ancora Chiara Tirabasso, Francesco Pregliasco e Lorenzo Trenti. Questi articoli si prefiggono il compito di analizzare nei dettagli alcuni temi che quest’anno hanno tenuto banco tra i larper italiani (la cosiddetta “Rivoluzione d’Ottobre” di Terre Spezzate e l’opportunità o meno di organizzare live in “contesti culturali”), nonché di proporci alcuni elaborati spunti di riflessione sull’essenza del larp e sul suo significato più profondo. Sono certo che, nonostante la lunghezza, anche questi contributi desteranno l’interesse dei lettori, giacché in essi risaltano tutta l’arguzia, l’intelligenza e la perizia dei loro autori.

Ma non voglio rubare altro spazio al libro e altro tempo a voi, perciò chiudo qui questa mia introduzione, vi saluto e vi auguro una buona lettura.

*Il vostro affezionatissimo curatore,
Andrea Castellani*

¹ *Lifelike*, a cura di Jesper Donnis, Morten Gade e Line Thorup, Projektgruppen KP07 / Landsforeningen for Levende Rollespil, Copenhagen 2007.

Parte I:
Uno spunto dal 2007

Gabriel Widing

Il gioco di ruolo che è vivo

Traduzione di Andrea Castellani

Gioco di ruolo dal vivo. Negli ultimi anni abbiamo parlato e scritto molto della seconda parte di questa espressione: il *gioco di ruolo* è stato al centro dell'attenzione. Si dice che il gioco di ruolo dal vivo deriva dai giochi di ruolo al tavolo, quelli in cui si parla; questo naturalmente è vero, in un certo senso. Ma la forma attiva che pratichiamo noi ha cominciato a esistere anche perché noi siamo vivi. E allora che ne è della parte *dal vivo*? Cosa implica, cosa significa? Cos'è il *vivere* nel gioco di ruolo dal vivo? Visto che possiamo giocare di ruolo senza che sia dal vivo, potremmo anche *vivere* senza giocare di ruolo? Cosa rimarrebbe del nostro mezzo espressivo?

Quando ai partecipanti è stato presentato lo scenario *Limbo*,¹ che parla di “un gruppo di persone dal nostro tempo e dalla nostra società, che si trovano sospesi tra la vita e la morte”, l'organizzatore li ha messi di fronte a una scelta decisiva:

- prendere uno dei personaggi già scritti, *oppure*
- essere sé stessi, o una versione di sé stessi.

Lo scenario era ambientato in “un luogo di attesa in cui riflettere sulla vita com'è stata finora, prima di tornare indietro verso la vita oppure di affrontare l'ignoto dall'altra parte della morte”. Per me è stato ovvio scegliere l'opzione “essere sé stessi”, perché un personaggio non mi avrebbe avvicinato ai temi dello scenario più di quanto avrebbero fatto le mie esperienze e i miei pensieri.

Martine Svanevik racconta la sua esperienza con lo scenario sul forum norvegese laiv.org: “Ho deciso di giocare me stessa, una scelta che poi ho capito che non avrei dovuto fare per forza. [...] D'altro canto ho imparato molto su me stessa

1 Scritto da Tor Kjetil Edland, messo in scena a Oslo e allo Knutepunkt 2006 a Stoccolma.

e sulla mia visione della vita, della morte e dell'aldilà. Sono arrivata al live credendo di avere tutte le risposte, ma me ne sono andata con una serie di risposte completamente diverse. [...] Non sono sicura di volerlo rifare, e certamente non lo rifarei a un live in cui altri partecipanti hanno personaggi. [...] È stata una delle esperienze più forti della mia vita”.² *Limbo* era progettato per una forte interazione emotiva e per un'esperienza, in qualche modo, simile alla vita vera. Certamente ha mostrato una possibile maniera di avvicinarsi al gioco di ruolo dal vivo con meno personaggio e più *vivere*; sono sicuro che ce ne siano anche altre. A volte potremmo ridurre il personaggio a un mero ruolo (o funzione) sociale.

Io considero il personaggio uno strumento per entrare in contatto con una storia o per entrare in un altro mondo. È il nostro biglietto per la diegesi, per la fiction. A volte ne abbiamo davvero bisogno. Quando ho giocato *inside:outside*,³ che piazzava il personaggio in “una prigione in cui alcune persone normali sono costrette ad affrontare dilemmi”, ho amato il mio personaggio. Non sarei sopravvissuto senza di lui. Il live è partito con il dilemma del lupo e i dilemmi del prigioniero, e poi non ha fatto che peggiorare e peggiorare.⁴ Essere sé stessi in quella situazione, insieme con amici veri, avrebbe potuto distruggere amicizie per secoli.

*Futuredrome*⁵ è un esempio interessante di come il giocare di ruolo entra in conflitto con il vivere. Giudicandolo come gioco di ruolo dal vivo, l'evento ha fatto schifo. I partecipanti hanno interagito su una scala discendente dall'estrema immedesimazione nel personaggio fino all'estremo fare festa fuori personaggio. Ma entrambi questi gruppi, e tutto ciò che stava in mezzo, erano assolutamente vivi e vegeti. E in realtà sono spesso riusciti a coesistere in una disarmonica unità. Tutti i partecipanti erano presenti nei loro corpi che agivano, ballavano, giocavano, il che ha creato un terreno comune.

Ciò che rende il gioco di ruolo dal vivo davvero potente è il fatto che ci permette di vivere. Tutto il resto è accessorio. L'esperienza fisica della vita, inquadrata in un contesto estetico o drammatico: è questo che mi esalta.

2 <http://www.laivforum.net/showthread.php?t=12787> (link consultato il 1° dicembre 2006).

3 Scritto da Eirik Fatland e Mike Pohjola, messo in scena in diverse location nei paesi nordici, 2001-2002.

4 Mike Pohjola, “School of Flour. Developing methodology through eight experimental larps”, in Bockman & Hutchison (a cura di), *Dissecting Larp*, 2005.

5 Organizzato da Henrik Wallgren e altri, Kinnekulle, Svezia, 2003.

Parte II: Articoli brevi

Lorenzo Trenti

Gli italiani lo fanno... prima

C'era una volta questo motto che recitava "Italians do it better": gli italiani lo fanno meglio. Nell'ambito del larp questo probabilmente non è vero, o comunque ci interessa secondariamente. Mi preme sottolineare invece che "Italians do it earlier", gli italiani lo fanno prima, e in generale lo hanno già fatto. Nel senso che, limitatamente al mondo dei giochi di ruolo dal vivo e annessi, ci sono molte cose che i giocatori e autori italiani sono stati fra i primi a sperimentare.

Mi occorre fare qualche esempio per chiarire di cosa sto parlando. Per esempio quando sento dell'idea delle Larp Factories sparse per il mondo, ossia di gruppi che organizzano larp singoli a scadenza di qualche settimana l'uno dall'altro – questa sera un horror, fra due weekend un western e poi ancora un live diplomatico – be', è tutto molto bello, ma è un modello che è nato a Milano con la Torre del Naviglio nel 2002, e che poi è stato replicato anche da altre realtà (cito di striscio i Ciuchi sul Po, ancora in attività, l'Associazione Ludica Triestina e i Ciuchi nella Nebbia).

Larp pervasivo? Ossia un gioco che si mescola alla vita reale e prosegue per un tempo molto lungo intrecciando la finzione con la realtà quotidiana? Già fatto, anche troppo, per certi versi. *Pathos* è iniziato nel 1999, quando ancora internet era agli albori di quello che è ora. Un'esperienza troppo vasta per parlarne qui: per approfondirla rimando a due articoli, uno di Luca Giuliano¹ e l'altro del sottoscritto, in inglese.²

Gioco di ruolo teatrale, senza dadi? Magari con pubblico? Magari in un teatro vero? Sai che novità! *On Stage! – Il gioco dell'attore*, sempre di Luca Giuliano, è addirittura del 1995,³ almeno come pubblicazione, perché il gioco era in circolazione per playtesting già da prima. Nasceva come metodo di improvvisazione

1 Luca Giuliano (a cura di), *Il Teatro della Mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Guerini e Associati, Milano 2006, cap. 8, pp. 155-190 (ripubblicato in *Ragionando di larp*, p. 168).

2 Lorenzo Trenti, *Pathos. Dreams of a future past*, in *States of Play*, 2012.

teatrale da giocare seduti, come un normale gioco di ruolo al tavolo, ma ben presto ne sono nate spontaneamente versioni da giocare in piedi, anche davanti a un pubblico che poteva interagire. E tutto questo avveniva ben prima dell'esplosione dei giochi di ruolo *indie*, alternativi alla scena tradizionale, come quelli sviluppati attorno alla comunità di The Forge.

Sono tre esempi, certo non piccoli, ma che non vogliono rappresentare un assoluto. Non intendo affermare che siamo stati i primi in tutto; e d'altronde talvolta chi è venuto dopo ha fatto pure meglio. Tuttavia mi è inevitabile un briciolo di orgoglio nazionale quando vedo che certe intuizioni erano già state sviluppate da noi italiani. In fondo abbiamo già inventato in passato un sacco di cose che poi si sono diffuse nel mondo (non ultime la finanza e la criminalità organizzata... ma sarebbe tanto più bello essere noti per la pizza e per i larp!). Non chiedo che vengano eretti monumenti, e chisseneffrega delle targhe al merito. Ma sarebbe bello – e questo vorrebbe essere in conclusione il senso di questo breve intervento – che ci fosse maggiore consapevolezza di quanto abbiamo fatto e di quanto stiamo facendo. Non per una sterile necessità di vantarsi, sia chiaro, ma almeno per avere un po' più chiara quale sia la “scena” passata e presente del nostro hobby in Italia.

Per ottenere questo occorre lo sforzo di documentare, testimoniare, raccontare tale scena. Da questo punto di vista è lodevole l'esistenza della rubrica Mondo Larp,⁴ che vedo come un costante punto di riferimento di quel accade in Italia e nel mondo, una bella piazza in cui raccontarsi. Ma è uno sforzo che potremmo fare tutti, ognuno nei suoi canali: dai *social media* all'archivio della propria associazione, dalla documentazione fotografica di qualità dei propri eventi a, perché no?, un contatto con la stampa locale. In fondo se amiamo i giochi di ruolo dal vivo dovremmo essere già molto abituati a raccontare, no?

3 Andrea Angiolino, *Il Gioco di Ruolo nel Ventesimo Secolo: il Caso On Stage!*, in *Riflessioni appassionate*, Narrattiva, 2010.

4 <http://www.gdrzine.com/gdritalia/mondo-larp>

Gabriele Manganello

Mangiando di larp

Antipasto

Da quando ho conosciuto il mondo del larp qualche anno fa, ho visto molti approcci alla costruzione e alla realizzazione dei live.

Ci sono le scuole di pensiero che puntano sull'immersione del giocatore nella realtà del gioco, altre che riconoscono l'utilità del metagaming; alcune correnti eliminano la figura del narratore, altre la usano come giudice indiscusso della giocata; e così via.

La peculiarità che accomuna tutti i larp è però la voglia di trovarsi insieme e sperimentare esperienze di gioco diverse: un desiderio molto simile a quello del giocatore di GdR da tavolo.

Lo stereotipo vorrebbe che il giocatore di ruolo, tanto live quanto da tavolo, sia talmente immerso nel proprio gioco da trascurare altri aspetti della propria vita, come l'alimentazione: tonnellate di patatine e popcorn, sode, cole e alcool, senza dimenticare pane e "qualsiasi cosa ci si voglia metter sopra", fanno parte dell'immaginario collettivo legato al gioco di ruolo.

Questo stereotipo è, diversamente da altri, piuttosto fondato.

Non che ci sia nulla di male nel consumare voracemente chili di pistacchi o nell'avere la propria scheda del personaggio macchiata d'unto di patatina; ma, volendo, si può cogliere l'opportunità di provare gusti diversi e di intonarli al tema della giocata.

Inoltre il larp può essere sfruttato per mettere alla prova i giocatori non solo sul piano dell'interpretazione, ma anche su quello, più pratico, della cucina.

Portate principali

Per aiutare gli organizzatori e i giocatori in questo compito vado a proporre dei menù a tema, seguendo una sommaria categorizzazione delle possibili ambientazioni.

Ho inserito alcune alternative vegetariane, indicate in *corsivo*, per i giocatori che non possono o non vogliono mangiare alimenti di origine animale.

Medioevale-fantasy

Partiamo dal grande classico dei giochi di ruolo, il medioevale-fantasy.

Abbiamo in mente i banchetti dei re dei film e delle serie televisive, e ci sembrano troppo imponenti? Ma in realtà la cucina medioevale era molto semplice, e la carne e il vino erano un lusso per pochi.

Mi sono concesso l'anacronismo dell'uso della patata, sconosciuta nell'Europa medioevale; per gli organizzatori più medioevali e meno fantasy, propongo in alternativa un piatto di verze in padella.

- Antipasto: Tagliere di formaggi e salumi / *Fagioli borlotti in umido con prezzemolo*
- Primo: Risotto alla birra
- Secondo e contorno: Involtini di manzo e radicchio / *Patate in salsa d'aglio*
- Dessert: Pere allo sciroppo
- Bevande: Vino rosso / Birra

Vampiri

Il tema di un menù per vampiri è il colore rosso, e non poteva essere altrimenti.

- Antipasto: Roastbeef con grana / *Bruschette*
- Primo: *Penne alle barbabietole*
- Secondo e contorno: Fettina di cavallo con peperoni / *Frittata di pomodori e funghi*
- Dessert: Torta di mirtilli
- Bevande: Vino rosso

Steampunk

Come ispirazione per questo menù ho usato le ricette inglesi del periodo vittoriano e dintorni.

In questo caso è fondamentale la presentazione: i vostri commensali saranno di gran lunga più soddisfatti se posate, piatti e bicchieri avranno richiami al genere, come per esempio il color ottone.

- Antipasto: *Muffin salati*
- Primo: Minestra di ortiche alla scozzese / *Zuppa di barbabietola*
- Secondo e contorno: Pasticcio di carne e rognone con patate / *Cavolfiore gratinato*
- Dessert: Torta di mele
- Bevande: Tè alle erbe / Whiskey

Murder party

In un live di questo genere il menù è ancora più importante per il divertimento collettivo, e dipende interamente dal tipo di scenario.

Per realizzare questo particolare menù ho scelto un'ambientazione *hardboiled*, quella tipica dell'investigatore all'americana, sempre al verde e con il frigorifero vuoto. La scelta del dessert è chiaramente ironica.

- Antipasto: *Tramezzini ripieni*
- Primo: *Stufato di fagioli*
- Secondo e contorno: Uova fritte con pancetta / *Pancakes di patate*
- Dessert: Sigarette di cioccolato
- Bevande: Whiskey

Caffè e ammazzacaffè

Considerate quest'articolo un piccolo antipasto di quello che la cucina abbinata al mondo del gioco di ruolo dal vivo possa farvi gustare.

Agli organizzatori suggerisco di informarsi con grande anticipo su numero e gusti dei partecipanti in modo da preparare le porzioni giuste, onde evitare di rimanere con eccessivi avanzi oppure (orrore!) senza cibo.

Potete trovare tutte le ricette proposte in quest'articolo sui siti web indicati di seguito:

- <http://www.giallozafferano.it/> (famoso sito italiano di cucina);
- <http://www.cucinamedievale.it/> (per ambientazioni medioevali);
- <http://recipespastandpresent.org.uk/victoriancooking/> (per ambientazioni vittoriane);
- <http://www.theppk.com/> (per tutto quello che riguarda le alternative vegetariane e vegane).

Per approfondimenti sugli abbinamenti tra cucina e murder party vi rimando all'ottimo libro di Lorenzo Trenti *Aperitivo con delitto*, edito da Delos Books.

Buon appetito!

Francesco Pregliasco

Un regolamento fantasy senza “Chiamate”?

Nell’ottica del nuovo Manifesto di Terre Spezzate, pubblicato più avanti in questo stesso volume, mi sono accorto che il nostro regolamento (e in generale tutti i regolamenti da GRV fantasy di massa) non è solo troppo dettagliato, complicato e quindi da semplificare. Contiene proprio alcuni errori di fondo, cose che semplicemente non aiutano il gioco e andrebbero eliminate per favorire l’immedesimazione.

Per esempio le **Chiamate**. Nella maggior parte dei GRV fantasy si usa una serie di codici verbali prestabiliti detti Chiamate, ciascuna delle quali ha un significato specifico nel gioco. Per esempio se durante il gioco uno Spettro mi indica e dichiara “Fear!”, questo significa che lo Spettro è terrificante e che io devo fuggire da lui per un certo tempo. Oppure se un guerriero dichiara “CRASH” mentre combatte, significa che i suoi colpi sono devastanti e romperanno gli scudi che cercano di pararli.

Indubbiamente le Chiamate sono il sistema più *economico* per rappresentare rapidamente una varietà di poteri magici e cose del genere, ma sono davvero necessarie? Ho fatto un live senza chiamate ed è sorprendente quanto la loro assenza renda il gioco più fluido e naturale. Chi come me è abituato al GRV fantasy è abbastanza assuefatto alle chiamate e non se ne accorge, ma la verità ovviamente è che le chiamate sono un *fastidioso intruso*, un elemento fuori gioco che rende confuse le battaglie, pesanti i dialoghi e rovina l’audio di qualsiasi ripresa video di un live.

Inoltre, ritengo che l’efficacia e il buon funzionamento delle Chiamate siano grandemente sopravvalutate; per abitudine, tendiamo a illuderci che le Chiamate siano un codice condiviso e conosciuto da tutti. Ma la verità è un’altra... pochi giocatori studiano le Chiamate e pochissimi giocatori le apprendono davvero tut-

te e riescono a gestirle in tempo reale nel gioco. Spessissimo le Chiamate generano incomprensioni e rendono necessario interrompere ulteriormente il gioco per dare spiegazioni, oppure lasciar correre e rinunciare a far comprendere all'altro giocatore l'effetto in gioco che si voleva comunicare. Entrambi questi problemi, quando si verificano, rendono sostanzialmente inutile tutto il sistema delle Chiamate, che sulla carta è pensato proprio per sostituire le spiegazioni e per evitare di interrompere il gioco.

Sto lavorando a un **regolamento completamente privo di Chiamate** e in generale completamente privo di codici fuori gioco (come per esempio i cartellini plastificati per identificare gli oggetti speciali). Ho cercato di partire dall'approccio che le Chiamate siano come le scarpe da ginnastica: possono essere comode, ma semplicemente **non sono accettabili** in un gioco di ruolo fantasy. Quando possibile, devono quindi essere sostituite da **codici in gioco**; quando invece è impossibile mantenere la stessa dinamica senza utilizzare le Chiamate, questo probabilmente significa che quella particolare dinamica non è fondamentale e si può tranquillamente rinunciarvi.

Per esempio, a Mythodea e alla Drachenfest, che sono gli eventi live più grandi del mondo, giustamente hanno capito che le Chiamate in combattimento creano solo confusione, e quindi NON vi sono Chiamate per i colpi d'arma: tutte le armi fanno 1 danno, tutte le armi a 2 mani fanno 2 danni, e i guerrieri si differenziano attraverso altre abilità (come la capacità di incassare più colpi).

Naturalmente, se si vogliono rappresentare decine di poteri diversi e si vuole che ciascuno abbia un preciso effetto meccanico stabilito dalle regole, le Chiamate sono probabilmente l'unico modo (benché destinato a fallire, giacché nella pratica i giocatori non le impareranno bene). Tuttavia, la mia opinione è proprio che **non** è strettamente indispensabile stabilire tutti questi effetti per avere un buon gioco di ruolo. Anzi, sono ormai convinto che il contributo che danno al gioco non sia sufficiente a giustificare il *fastidio* e l'interruzione del gioco causato dalle Chiamate. Ridurre le Chiamate all'osso sarebbe senz'altro un passo avanti, ma ancora insufficiente. Le chiamate si possono e si devono eliminare completamente, anche perché sono molti i poteri e gli effetti che si possono rappresentare ricorrendo esclusivamente a *codici in gioco*.

Che cosa sono esattamente i **codici in gioco** e come funzionano? L'argomento meriterebbe un articolo apposito, ma provo a fare qualche esempio.

La **magia** può essere rappresentata semplicemente da un **breve** elenco di formule magiche, più o meno autoesplicative. Ogni formula ha un effetto specifico facile che tutti possono imparare, senza bisogno di aggiungere una Chiamata fuori gioco: in questo caso quindi il codice in gioco è semplicemente la formula magica stessa. Questo ovviamente comporta una riduzione del numero di incan-

tesimi nel gioco, altrimenti diventa impossibile ricordarli tutti; ma già adesso, in qualsiasi associazione fantasy, solo alcuni dei giocatori più esperti sono davvero in grado di reagire correttamente a tutte le Chiamate utilizzate per comunicare gli incantesimi.

Gli eventuali poteri speciali dei **mostri** si possono collegare semplicemente al mostro in sé e al costume che indossa. Cioè anziché scrivere sul regolamento “la chiamata SLAM significa che non puoi parare il colpo / la chiamata THROUGH significa che il colpo ignora l’armatura” e poi “gli Spettri dichiarano SLAM THROUGH”, si può semplificare il tutto dicendo piuttosto: “Tutti sanno che gli Spettri sono incorporei e le loro lame spettrali sono inarrestabili... quando incontrate un mostro vestito così [FOTO degli spettri] ricordate che i suoi colpi ignorano le armature, e che non potete in nessun caso pararli”. Bisogna considerare che a ciascun dato evento saranno presenti solo alcuni mostri e alcuni poteri specifici, quindi bastano un paio di minuti per spiegare questi poteri, nella descrizione dell’evento e poi durante la segreteria e il workshop pre-evento. Di sicuro i costumi dei mostri a Terre Spezzate sono di gran lunga abbastanza belli e caratterizzati da poter funzionare come “codice” per rappresentare diversi poteri e caratteristiche.

Se ci pensate è lo stesso meccanismo che già tutti usiamo per i punti ferita forniti dalle armature... se ho un’armatura pesante non devo dichiarare niente a chi mi colpisce, semplicemente lui vede che indosso una *chain* e questo è il “codice” che gli permette di capire che avrò 3 punti ferita in più.

I codici in gioco possono inoltre essere molto vari. Stiamo pensando a codici verbali (come l’esempio della magia), ma anche a codici visivi (non solo limitati ai costumi come negli esempi precedenti) e addirittura a codici olfattivi, per rappresentare in modo semplice e immediatamente riconoscibile una discreta varietà di effetti magici, veleni, pozioni, poteri, cerimonie di personaggi e mostri.

Ma di questo parleremo in uno dei prossimi articoli pubblicati sul nostro **Diario dello Sviluppatore**, che potete trovare al link:

<http://www.grv.it/rubriche/itemlist/category/36-diario.html>

Publicato originariamente sul sito web di Terre Spezzate, alla pagina <http://www.grv.it/rubriche/item/171-senzachiamate.html>

Chiara Tirabasso

Prendersi sul serio

Questo articolo ha lo scopo di condividere con voi la strada che ho percorso cercando di capire le differenze tra il GRV che noi italiani facciamo e conosciamo e il Nordic Larp. Prende spunto da questo intervento¹ su YouTube di Stefan, un giocatore tedesco che ho conosciuto al live *The Monitor Celestra*, e dal suo stato di Facebook di qualche settimana fa:

The contract is in! I now have my first official larp consulting assignment, starting with a reference visit and meeting in Pretoria next week! I still can't get my head around it, damn excited!

Quando ho cominciato a leggere gli articoli che Andrea Castellani e altri hanno raccolto per i libri del Larp Symposium, la prima cosa che mi ha stupito è stata il tempo che gli autori di manifesti, articoli e addirittura libri avevano speso a scrivere di larp invece di organizzarne e giocarne. La mia prima reazione è stata: si prendono troppo sul serio.

In realtà, a ben vedere, era invece molto interessante leggere di problemi ed esperienze concrete nello stesso hobby che pratico e che ci accomuna: confrontarsi significa esporre gli errori commessi ed evitare che altri perdano tempo a commettere gli stessi errori, o quantomeno errori simili. Significa anche parlare dei propri successi, di quel che funziona e di perché funziona, magari in questo modo ispirando altri a fare di più e di meglio, trovando anche soluzioni migliori.

Avevo in mente di commentare il manifesto di Terre Spezzate già da un po', in modo da confrontarmi con un modo diverso di organizzare e di giocare. Diverse reazioni al manifesto, e agli articoli che gli hanno fatto seguito, hanno generato la stessa reazione che avevo avuto io all'inizio: "Si prendono troppo sul serio".

Ci prendiamo troppo sul serio? Secondo me no. Secondo me non ci prendiamo abbastanza sul serio. Chi organizza live e non dedica un bel po' di tempo a prepa-

¹ <http://www.youtube.com/watch?v=Gu-cgtQjnH0>

rarli e a gestirli non fa buoni live... Non posso però dire che gli organizzatori di mia diretta conoscenza spendano poco tempo a gestire l'associazione, organizzare gli eventi, produrre nuove idee, sceneggiare trame e campagne per poche o tante persone, fare costumi o scenografie *ad hoc*. È una passione impegnativa, un gioco impegnativo; e più impegno ci si mette, più i risultati sono soddisfacenti. E allora perché non parlarne? Il GRV è conosciuto poco e male: la maggior parte dei gruppi che lo fanno ci dedicano più impegno che per uno spettacolo teatrale di medio livello, ma l'appagamento fisico ed emotivo di chi partecipa è più alto, più intenso. Ma il teatro, anche quello fatto male, continua a essere un media e una forma d'arte, conosciuta e universalmente rispettata. Perché non condividere quel che sappiamo di un media che stiamo sviluppando anche noi?

E arrivo così alla mia prima esperienza di larp nordico giocato, una produzione internazionale davvero pazzesca, a cui partecipano anche alcuni degli autori degli articoli che avevo letto nei libriccini del Larp Symposium a casa mia. Uno di questi, al pub, mi dice che sta finendo il suo dottorato di ricerca in "larping" e mi parla del suo lavoro sui giochi pervasivi (comprese cose tipo *Ingress*). A colazione lo scenografo dello staff che ha costruito le consolle con cui giocavamo sul Celestra (schermo e tasti con cui dare potenza alla nave, fare i salti, armare i missili, il radar ecc.) mi racconta che queste sono parte di un progetto finanziato dall'Università di Stoccolma sul modo in cui le persone reagiscono (cosa piace e interessa e cosa no) a giochi interattivi di cui devono capire il funzionamento. Il ragazzo danese che interpreta l'affascinante ufficiale di collegamento del Celestra lavora in una scuola privata in Danimarca in cui si insegna quasi esclusivamente tramite il larp, e mi racconta di un larp per bambini ambientato durante l'Impero Romano. Me ne torno a casa pensando che si saranno anche presi troppo sul serio, ma il risultato è stato che altri hanno finito con il prenderli sul serio.

Rimango però dell'opinione che il larp sia difficilmente una vera materia di studio universitaria... ma d'altronde penso lo stesso del design e del giornalismo.

Arriviamo quindi a questo video su YouTube, e al fatto che Stefan ha aggiunto un pezzettino di consapevolezza a quello che so del larp, e che magari può aiutare altri a ragionarci su e a decidere se davvero si prendono troppo sul serio oppure no. E voi, che ne pensate?

Pierpaolo Vittoria

Quando sono i master a scrivere il concept dei personaggi

La totale libertà del giocatore nell'inventarsi un personaggio (seppur nei limiti delle scelte consentite dall'ambientazione) è prassi consolidata in quasi tutte le realtà di GRV che conosco in Italia, al punto da essere frequentemente data per scontata. Sicché, quando gli amici di Terre Spezzate hanno lanciato la loro Rivoluzione d'Ottobre (un progetto-manifesto per innovare il proprio modo di giocare, con diversi riferimenti alla tradizione scandinava) proponendo, tra le altre cose, che i concetti base di ogni personaggio venissero creati dagli autori insieme alla trama stessa in modo da garantire a tutti di essere al centro degli eventi che si dipanano in gioco, più d'un mugugno è giunto dall'uditorio, in alcuni casi paragonabile a una vera e propria levata di scudi a difesa di un "momento creativo individuale" molto apprezzato.

E hanno avuto un bel daffare i "rivoluzionari" a cercar di spiegare che non avrebbero certo presentato ai giocatori un intero copione, ma solo i tratti chiave necessari per inserire il personaggio nella storia, e che i vantaggi in termini d'intensità e coinvolgimento avrebbero di gran lunga sopravanzato la "perdita" di arbitrio: i mugugni, striscianti, sono andati avanti su Internet per settimane. Era piuttosto palese che il discorso stesse diventando speculativo e che solo il confronto con un caso concreto avrebbe permesso di andare oltre. L'occasione si è presentata allorché, finalmente, è stata pubblicata la prima lista dei personaggi "parzialmente pregenerati" (nome, ruolo, impronta caratteriale di massima nonché alcuni trascorsi, obiettivi e legami) per *La fortezza dei vinti*, una tre-giorni speciale *one-shot* destinata a inaugurare questo nuovo corso di Terre Spezzate. A quel punto è stato possibile fare qualche osservazione interessante.

Per cominciare, molti degli iscritti sono rimasti decisamente poco entusiasti alla prima lettura della lista: a certi sembrava non piacere alcun personaggio, altri pur trovandone interessanti diversi non riuscivano ad appassionarsi distintamente a uno di essi. Chi scrive è stato sostenitore del progetto dal principio, eppure (non senza una certa sorpresa) s'è trovato nella stessa condizione. Al che, l'interrogativo è nato spontaneo: che cosa non ci sfagiola? I primi a iscriversi generalmente appoggiavano la "nuova" modalità di creazione e i personaggi erano chiaramente ben scritti, ricchi di possibilità...

Dopo un po' di rimuginio, s'è accesa la proverbiale lampadina: ho concluso che tutti i canovacci avevano qualcosa (un aspetto del carattere, un elemento del ruolo, una relazione) che esulava dalla mia "zona di comfort" (l'insieme dei comportamenti e dei contesti che un individuo vive senza stress), un qualcosa che io avrei scansato se avessi scritto interamente di mio pugno il profilo. Vieppiù, verosimilmente questo qualcosa affondava le radici proprio negli intrecci di trama che erano stati incorporati nel concept del personaggio per renderlo protagonista. Non era forse proprio ciò che stavamo chiedendo a questo sistema? Chiosando un vecchio adagio, era un po' come se, recapitata a casa la nostra prima bicicletta, ci fossimo stupiti che avesse i pedali. Ho rotto dunque gli indugi e scelto il personaggio che mi sembrava rappresentare il miglior compromesso tra sfida interpretativa e risonanza con le mie corde.

A quel punto ho sperimentato interiormente come un clic, un "voltare pagina" (potere della decisione!), e ho percepito tutta l'energia e l'attenzione spostarsi naturalmente verso il passo successivo, che peraltro non era certo una bazzecola: completare la scrittura del personaggio e concertarla insieme agli altri interpreti di riferimento, ossia i soggetti di legami personali, il gruppo di pari, la fazione... insomma, un mondo. *La fortezza dei vinti* prevede infatti diversi intrecci e livelli di aggregazione: ogni personaggio fa parte di un macro-gruppo (castellani, invasori, alleati forzosi, viandanti), di un sottogruppo all'interno della fazione (p.e. "seguito del castellano" o "mercanti del Sud") e ha inoltre una serie di legami diretti, spesso trasversali tra i gruppi. Di conseguenza, un conto è dire "Anselmo è compagno di bevute di Goffredo", altro è concepire tutti i particolari di questo rapporto e i suoi antefatti, necessariamente insieme a chi gioca Goffredo; un conto è premettere che "Adelaide è una donna severa e autoritaria", altro è declinare i suoi comportamenti spiccioli, magari confrontandosi con il proprio gruppo; e così via. Sul forum di Terre Spezzate cominciava a percepirsi uno stacco netto tra chi era rimasto ancora nell'indecisione e chi "aveva fatto il salto": le bacheche dedicate all'evento erano in pieno fermento e i giocatori scambiavano vivamente idee su costumi, tratti di carattere e organizzazione.

Si respirava un'aria frizzante, coinvolgente e lì mi ha raggiunto un'ultima osservazione particolarmente interessante, ossia che tutta questa fase preparatoria ci stava già divertendo e ci avrebbe accompagnato in un processo creativo collet-

tivo fino alla sessione vera e propria: in pratica il live, come esperienza “sociale” e interattiva, era già cominciato.

Che concludere allora? Senza nulla togliere al piacere di inventare un personaggio per intero, la “co-creazione”, con concept degli autori e personalizzazione collettiva dei giocatori, si è rivelata per me una modalità avvincente e ricca di stimoli. Grazie alla dimensione interpersonale (a partire dall’incipit esogeno che difficilmente “ci calza a pennello”), invita a esplorare nuovi spazi, a dare più importanza alle relazioni, e a mio avviso merita senz’altro di essere sperimentata con entusiasmo.

Publicato originariamente sul sito web di Terre Spezzate, alla pagina <http://www.grv.it/rubriche/item/212-masterconcept.html>

Parte III: Articoli lunghi

Chiara Tirabasso e Francesco Pregliasco

Manifesto 2013: La Rivoluzione d'Ottobre

Il Manifesto 2013 in pillole

- *Abbiamo fondato Terre Spezzate 7 anni fa per innovare e migliorare il gioco di ruolo dal vivo che conoscevamo in Italia. Avevamo tante aspirazioni e ne abbiamo realizzate diverse, ma non tutte.*
- *Siamo riusciti a fare eventi coinvolgenti e abbiamo contribuito ad alzare l'asticella del gioco di ruolo dal vivo in Italia, almeno per quanto riguarda i costumi, il realismo, la coerenza e complessità della storia, l'impegno e la bravura di tutti i partecipanti, le scenografie.*
- *Abbiamo invece sbagliato spingendo troppo sulla sfida: volevamo esplorare il conflitto e la crisi tra i personaggi, invece ha preso il sopravvento la competizione, quasi sportiva, tra i giocatori, che pur senza eliminare l'interpretazione del personaggio, la mette in secondo piano.*
- *Ora vogliamo tornare a fare qualcosa di nuovo e di bello, ad alzare ancora l'asticella. Vogliamo un gioco reale, immersivo, che abbandoni completamente le vestigia del gioco da tavolo e del wargame raggiungendo una propria maturità e piena dignità. Vogliamo un gioco godibile al 100% da chi gioca una volta sola. Vogliamo temi più maturi e più coinvolgenti, vogliamo mettere i personaggi e le loro aspirazioni e debolezze al centro della storia.*
- *Per provare a realizzare tutto questo, dopo l'estate inizierà la rivoluzione. Sperimentaremo eventi diversi, nuovi, un nuovo regolamento, proveremo live autoconclusivi. L'ambientazione rimarrà Terre Spezzate ma cambie-*

ranno i personaggi, le storie, tutte le regole, la struttura degli eventi. Come esattamente? Nelle prossime settimane e nei prossimi mesi lo scoprirete.

- *Se vi fiderete di noi, cercheremo di darvi un'esperienza completamente nuova, intensa ed emozionante, qualcosa che non è possibile trovare fra le altre associazioni italiane. Provate a seguirci e (probabilmente) non rimarrete delusi.*

Continua a leggere se vuoi saperne di più!

Breve digressione sugli ultimi sette anni

Il 5 marzo del 2006 iniziavano le avventure delle Terre Spezzate con un minuscolo live *beta*, una trentina di personaggi, 4 PNG più gli organizzatori. Era un progetto nuovo, e noi fondatori avevamo idee molto definite sul tipo di gioco di ruolo dal vivo che avremmo fatto, e perché. Le esponemmo quindi ai nostri potenziali giocatori nel modo più chiaro possibile: con un manifesto programmatico. Non si tratta di una pratica comune in Italia, quasi che la poetica o il progetto artistico non abbiano nulla a che fare con l'esperienza dei live, o larp, o GRV. Da allora sono passati 7 anni di campagna di gioco ininterrotta e ci siamo giustamente interrogati su quali obiettivi avevamo raggiunto, quali intenzioni erano state rispettate, in cosa avevamo fallito.

Naturalmente non esistono risposte univoche a queste domande, ciascuno ha un suo punto di vista leggermente diverso, ma volendo tentare una sintesi...

Volevamo **migliorare l'impatto estetico** degli eventi live, eliminare elementi anacronistici e fuori gioco, a tutto tondo; abbiamo quindi speso molte energie per ottenere: location e costumi molto curati, mostri con costumi sempre riconoscibili, pasti in gioco, tende medievali, oggettistica, l'assoluta abolizione del master fuori gioco con il dito alzato. In parole povere, eravamo stanchi dei "simboli", del fratino bicolore che rappresentava l'armatura dell'orco, del gazebo che rappresentava un padiglione medievale e della voce fuori gioco del narratore che descriveva cattedrali e città quando in realtà si era in mezzo a un bosco. Sognavamo l'immersione in un realismo totale... ma pur curando ogni aspetto sensoriale del gioco (il flauto e la ghironda al posto dello stereo, la zuppa di manzo e rape al posto del panino al prosciutto, la tenda medievale al posto del gazebo in plastica), abbiamo continuato a giocare con un regolamento estremamente simbolico, con CHIAMATE che riempiono gli scontri di "DOUBLE!", "FEAR!" e "STRIKE DOWN" invece che di urla belluine e "Muori fellone!".

Volevamo cambiare il paradigma dei giocatori uniti "contro" il master o l'ambientazione, il PvE (ovvero Player versus Environment), per stimolare **l'imprevedibilità della storia condivisa**, la persistenza del nemico nel gioco,

l'antagonismo e il conflitto come motori di gioco che fossero sempre attivi, anche senza particolari stimoli narrativi da parte dei master. La sfida tra personaggi, con qualche accorgimento per scongiurare i dissapori nella vita reale, ci sembrava una scelta innovativa e foriera di buon gioco. In questo certamente abbiamo fallito. L'antagonismo e il conflitto **sono** i motori del gioco a Terre Spezzate, ma attualmente lo sono nel modo **sbagliato e più banale**: innescano una competizione a squadre del tutto slegata dall'immedesimazione nei personaggi, la vera universale caratteristica del gioco di ruolo.

La situazione attuale

Quali che fossero le nostre intenzioni, negli anni si è instaurata una prassi incentrata sulla **sfida**, anzi sulla competizione tra i giocatori, che a tratti assume caratteri sportivi. La recitazione e l'immedesimazione talvolta sono trascurate o ignorate, altre volte sono propagandate come l'aspetto più nobile del GdR; ma troppo spesso rappresentano al massimo la "veste grafica" di un gioco in cui, bene o male, l'obiettivo sembra essere vincere. Molti dei giocatori più esperti, influenti e considerati, sono giocatori molto competitivi, o in parte competitivi. Finiscono così per essere competitivi anche molti giocatori inesperti, incapaci o disinteressati al roleplay o addirittura scorretti, e questo porta a tensioni tra giocatori o scene rovinare da interruzioni, per ribadire "*Chiamate*" o contestare.

Noi stessi Master, pur cercando di incoraggiare la recitazione e l'immedesimazione, di base diamo per scontata l'inviolabilità di concetti come *l'equità tra le squadre*; un concetto che, a ben vedere, può avere così tanta importanza solo se il gioco è incentrato esclusivamente sulla sfida e la competizione. Scrivendo scenari in cui i conflitti erano tutti incentrati sulla sfida a fazioni, abbiamo limitato moltissimo la nostra creatività per paura di svantaggiare, sia pur minimamente, una delle "squadre colorate", perdendo l'occasione di inserire situazioni, dinamiche o anche solo PNG che avrebbero introdotto una bella storia o aiutato l'immedesimazione dei partecipanti.

In conclusione, rispetto alle intenzioni originali, siamo scivolati troppo nella direzione della "**competizione**" come principale motore e scopo del gioco. Questo è accaduto principalmente a causa nostra: avendo scarsa consapevolezza delle alternative alla competizione e degli effetti collaterali della competizione stessa, abbiamo fatto una proposta di gioco poco chiara e probabilmente incoerente con le nostre stesse aspettative, incentrata principalmente sugli ostacoli da superare e sulle "contese" in gioco tra i vari Principati.

Cosa vogliamo realizzare

Il precedente manifesto, come spesso accade, era motivato dal bisogno di rottura. Nel nostro caso era nei confronti di un'idea di gioco che ci appariva farraginosa, pasticciata, inelegante e limitata, un gioco che ormai ci stava stretto. Abbiamo innovato moltissimo rispetto a quello che eravamo abituati a organizzare e giocare, abbiamo scommesso e ci piace pensare di aver creato una campagna abbastanza apprezzata e begli eventi nel corso degli anni. Anche questo manifesto è una rottura, giunta dopo una dura autocritica, rispetto a quello che abbiamo fatto finora, e come sette anni fa si prefigge di dare vita a un gioco più adulto, più realistico, più immersivo, più significativo. Vogliamo cambiare rotta, e saremo più audaci stavolta. L'obiettivo è ambizioso:

- Eventi larp che siano parimenti godibili da un veterano del GRV o da un **completo neofita**. Attualmente il livello di vera partecipazione per qualcuno che, anche con buona volontà, si avvicina al gioco è troppo scarso e troppo lento a partire. Occorrono ora numerosi eventi per prendere dimestichezza con regolamento e intrighi in corso, in pratica è troppo complicato. Vogliamo invece che i personaggi, tutti i personaggi, siano il cuore e il motore del gioco.
- **Abbandono della competizione** come meccanismo di gioco. Il conflitto deve essere tra i personaggi, che, come in ogni narrazione che si rispetti, hanno personali obiettivi, opinioni o vere e proprie missioni che sono loro proprie. I personaggi di un live o di una campagna di gioco devono essere intrecciati tra loro, e le loro vicende personali sono il focus della storia. Tutti i personaggi di un live devono essere “veri” e “vivi”, senza nessuna distinzione percepibile tra PG e PNG. Ogni evento, o serie di eventi, ha un tema definito e dei personaggi specifici che affrontano questo tema, lo vivono e gli danno una conclusione.
- Semplificazione del regolamento fino a renderlo **trasparente**. Sia la necessità di aggiungere realismo e immedesimazione al gioco, sia la volontà di renderlo immediatamente fruibile al primo live, spingono ad abbandonare completamente il vecchio approccio, secondo cui il regolamento “descrive” il mondo di gioco e i personaggi; e solo ciò che ha un “potere” o un effetto artificioso previsto dal regolamento è rilevante per il gioco. Il gioco di ruolo dal vivo deve invece essere basato sull'interpretazione e sull'azione diretta dei giocatori; inserendo qualche regola esclusivamente per simulare quei pochi aspetti del gioco che sarebbe troppo pericoloso o difficile interpretare realmente.
- Ambientazione e campagna di gioco. Nel 2006 abbiamo pubblicato un'ambientazione vasta e varia, che in sette anni di campagna si è arricchita.

chita di personaggi, storie, colpi di scena, invenzioni, cambi ai vertici del potere. Continueremo a mantenere l'ambientazione originale di Terre Spezzate e le sue ricche cronache di gioco, ma cercheremo di esplorarla in modo più approfondito, svincolandoci dall'obbligo di seguire l'eterna contesa delle sette corti. Questo aprirà infinite possibilità di restringere o allargare "l'inquadratura" della narrazione, di offrire temi più vari per live e campagne, di ambientare storie nel passato, o proseguire con il corso degli eventi, affrontati in modo più libero e maturo.

Epilogo

Vogliamo ricominciare a sperimentare, con l'entusiasmo degli inizi, un nuovo approccio al gioco. A nostro modo, ci piace pensare di aver fatto qualche passo avanti nella bellezza e nella dignità del gioco di ruolo dal vivo in Italia. Il desiderio di migliorarsi c'è ancora. Per questo tenteremo nuove tecniche, offriremo nuovi stimoli e nuovi spunti.

Ai giocatori che ci seguono già e che magari ci accompagnano da anni, che hanno dato vita all'associazione, chiediamo: fidatevi di noi! Tutto quello che ci prefiggiamo di fare è inteso a farvi vivere ancora più pienamente i personaggi e offrirvi nuove possibilità di gioco e nuove sfide interpretative.

A chi non ha ancora giocato con noi, intendiamo proporre un'esperienza di gioco completamente nuova, qualcosa che non è possibile trovare fra le altre associazioni italiane e che permetta di vivere emozioni e sensazioni molto più intense dell'assaggio che abbiamo offerto sino a ora.

Pubblicato originariamente sul sito web di Terre Spezzate, alla pagina <http://www.grv.it/about/manifesto.html>

Marco Bielli

42 Tesi per la Rivoluzione

La Rivoluzione è alle porte. Il cambiamento non può più essere fermato. I **Giocatori Rivoluzionari**, in ogni dove, escono dai loro nascondigli per gridare al mondo quella voglia di nuovo che da sempre li guida nella lotta. Ogni giorno, atti di rivolta sconvolgono le fondamenta del vecchio regime e sembra che nulla possano fare gli incartapecoriti giocatori di *Dungeons & Dragons* per fermare la marea che avanza. Ormai abbiamo **alzato la testa**, ormai i loro dadi da venti non ci fanno più paura. Dovunque si sentono i motti della rivoluzione, quei canti corsari che parlano di un gioco libero e immersivo, di schede al rogo e di punti ferita impiccati nelle piazze, come **nemici del popolo**.

Ma è nei pressi del castello dove giocheremo *La fortezza dei vinti* che è avvenuto l'atto forse più eclatante. Nella notte, qualche **coraggioso ribelle** ha appeso alle porte del Baluardo alcuni fogli, sui quali si potevano leggere quelle che ormai, nei circoli clandestini, vengono chiamate **Le 42 Tesi di Paderna**.

Ovviamente le forze dell'oppressione hanno distrutto quelle stampe illuminanti ma noi, senza timore di ripercussioni, siamo riusciti a procurarcene una copia che oggi ripubblichiamo in questo libro, perché tutti i Giocatori Rivoluzionari possano conoscere le grandi Tesi della **Rivoluzione**.

1. Il Giocatore Rivoluzionario aspira all'eccellenza e vuole essere il migliore.
2. Il Giocatore Rivoluzionario non vuole però essere solo, il suo scopo è mostrare a tutti come diventare Giocatori Rivoluzionari.
3. Ti stupirà ma il motivo principale per partecipare a un larp è giocare il live. Se pensi che le tue priorità siano altre, come fare campeggio o tentare di avere rapporti sessuali travestito da elfo, forse dovresti cambiare hobby. E consultare un analista.

4. La qualità costa. Se vuoi pagare le tue giornate di larp settemiladuecento lire, sei libero di andare a giocare in parchi pubblici infestati da suonatori di bongo e ricoprirti di carta stagnola per simulare una scintillate armatura di piastre. In questo modo sarai anche protetto dai meccanismi di lettura del pensiero degli Illuminati.
5. Dopo anni di prove ed errori, il Giocatore Rivoluzionario ha imparato alcune tecniche segrete che gli permettono di sopravvivere negli ambienti più ostili. Per esempio, sa che di inverno fa freddo ed è consigliabile portarsi in tenda una coperta in più. Allo stesso modo si è accorto che, all'aria aperta, ogni tanto potrebbe piovere e forse dotarsi di un bel mantello resistente all'acqua non è una brutta idea. Purtroppo, tutti gli altri giocatori sembrano non aver ancora compreso questi insondabili segreti dell'universo.
6. La puntualità non è una cortesia, è un dovere. Se arrivi in ritardo al live non sei elegante, sei stronzo. Eppure sono convinto che tutti i noti ritardatari da larp non si presenterebbero a teatro o al cinema un'ora dopo l'inizio dello spettacolo. Non vedo perché un larp debba essere trattato con meno rispetto di altre attività ricreative. Senza contare che, se arrivi in ritardo alla proiezione di *Star Wars*, George Lucas non ti insegue con un tubo Innocenti, se lo fai al mio live io invece sì.
7. Se bari sei uno sfigato. Qualcuno doveva dirtelo. Sei una persona triste che nutre il suo ego striminzito violando le fragili regole di un gioco basato sulla fiducia. Ora che hai fatto questa scoperta, puoi dedicarti ad attività più adatte a te, come rubare caramelle ai bambini o sfidare dei paralitici a una gara di corsa. Non sentiremo la tua mancanza.
8. Se qualcuno bara davanti a te, ignoralo. Cogli l'occasione per dimostrare le tue superiori capacità di roleplay interpretando una magistrale scena di sconfitta. Con un po' di fortuna, oltre a creare un bel momento di gioco, riuscirai anche a umiliare quel cretino.
9. Giocate per gli altri. I larp sono un'attività di massa che si fonda sull'interazione fra giocatori. Se venite a conoscenza del Grande Segreto, ditelo a qualcuno! Se progettate un coraggioso furto ai danni del bieco Imperatore, coinvolgete altri personaggi nelle vostre macchinazioni. Non vogliamo che le nostre sessioni di gioco di ruolo dal vivo si trasformino in noiosi psicodrammi personali in cui una schiera di sociopatici si guarda con sospetto senza parlarsi, ognuno geloso dei suoi piccoli misteri e del suo inutile background.
10. Le regole servono solo a simulare quelle poche azioni che non è possibile compiere davvero. Non innamoratevi delle regole, non fate castrare il vo-

stro gioco dalle regole. Ogni riga in più nel regolamento è una sconfitta per il nostro coraggio.

11. Se ti spalmi un po' di verde in faccia non sei un orco, sei un idiota. Il trucco e le maschere sono una componente artistica e interessante dei larp, non sputtarla per l'insano desiderio di rappresentare in maniera maldestra qualche razza mostruosa. Se vuoi sembrare esotico e strano, impegnati. La sospensione dell'incredulità non è uno scherzo!
12. Il Giocatore Rivoluzionario sa che esistono decine di associazioni e organizzatori di larp, ognuno con i suoi pregi, i suoi difetti e un suo preciso stile di gioco. Il Giocatore Rivoluzionario partecipa a tutti i live che sollecitano il suo interesse e li vive per quello che sono, senza tentare di trasformarli in altro.
13. Per prepararsi a un larp, non è consigliabile leggere l'ultimo capitolo di saghe come *I bianchi elfi d'argento difendono il bene splendente da Urgoth il rompitore* o *Il Torreggiante Tiranno del Terrore nelle Terribili Terre del Tormento*. La prossima volta, prova con Pirandello.
14. La Rivoluzione porterà temi impegnati nelle storie che andremo a raccontare con le nostre sessioni di gioco di ruolo da vivo. Se non vi va bene, potete continuare a guardare la Melevisione.
15. Nel Medioevo c'era il congiuntivo.
16. I larp possono e devono essere una forma d'arte. Noi li scriveremo con un ben chiaro intento artistico in mente e dai nostri giocatori ci aspettiamo la volontà di collaborare a creare qualcosa di bello.
17. Il Giocatore Rivoluzionario, mentre sta interpretando, non dice mai "occhei". Se dovesse farlo, gli altri Giocatori Rivoluzionari lo picchierebbero con dei nodosi randelli di pruno.
18. Fidati dei Master. Dopo aver lavorato come schiavi egizi per organizzare il live, di certo non ti scriveranno in scheda un fatto brutto e noioso con il solo scopo di rovinare il tuo divertimento, non credi?
19. Il cosplay non basta. A tutti fa piacere interagire con persone che sono vestite in modo appropriato ai loro personaggi. Ma sappi che sprecare il tuo stipendio per comprare il terzo abito ricamato, o la tua seconda armatura di piastre, non ti renderà un giocatore migliore.
20. Se giochi solo con i tuoi amici sei uno sfigato. Gioca con tutti. Quando ti iscrivi a un torneo di briscola non credo ti disturbi se il tuo avversario è un perfetto sconosciuto.

21. Dai conseguenza a ogni azione di gioco. La coerenza è fondamentale per raccontare una bella storia. Se qualcuno ti fa uno sgarbo, non dimenticarlo! Se nel bosco qualcuno ti scanna la sorella, non lasciare che una notte passata in tenda a dormire fuori gioco si porti via tutta la rabbia, il giorno dopo agisci e cerca la tua giusta vendetta!
22. Se ami perdere ore a calcolare incastri di abilità, risolvere complesse equazioni per determinare i tuoi punti vita e il tuo unico scopo è accumulare una scorta di armi magiche in grado di far impallidire l'arsenale nucleare sovietico, forse i larp non sono il gioco per te. Ti consiglio di provare con Diablo.
23. Bisogna avere il coraggio di sperimentare. Sempre. Se nessuno avesse mai sperimentato, non potremmo nemmeno parlare di larp.
24. Non c'è nulla di anticonformista o provocatorio nell'entrare in autogrill con ancora indosso il costume del live. Uno degli scopi della nostra Rivoluzione è quello di rendere il larp un'attività socialmente accettabile; non vanificare i nostri sforzi prendoti di ridicolo.
25. Non cercare sempre la soluzione più comoda o la scelta più conveniente. Quando i personaggi si accordano tra loro per ignorare i conflitti che li dividono, uccidono il gioco di ruolo. Se Ettore e Achille avessero risolto i loro dissapori con una stretta di mano l'epica ne avrebbe risentito parecchio, non trovi?
26. Le scarpe. Sono certo che non andresti mai a giocare a calcetto indossando anfibi degni di un residuo punk anni Settanta. Quindi, per favore, non presentarti a un live con ai piedi degli orrori da ginnastica color verde fluorescente.
27. Il fatto che ti piaccia uno stile di gioco non è una scusa valida per non provarne altri. Provando realtà diverse potrai scoprire molte, molte cose che ti torneranno utili per migliorare il tuo gioco preferito e continuare a giocarlo, ma con più consapevolezza. A meno che tu non sia uno di quei conservatori chiusi e retrogradi che rimpiangono quando si stava peggio. In quel caso, forse non dovresti leggere questa pagina. E nemmeno usare un computer.
28. Le scene concordate sono la morte del gioco di ruolo. Non farle.
29. Un gioco di ruolo dal vivo ha un'identità ben definita e uno suo preciso linguaggio espressivo. Non è un'estensione del gioco da tavolo. Non è il surrogato di un MMORPG. Non è una partita di softair con le armi di gomma. È un larp. Tentare di farlo diventare qualsiasi altra cosa è inutile e insensato.

30. I larp sono attività culturali complesse che richiedono una certa preparazione da parte dei giocatori. Per esempio, ti sarei grato se tu conoscessi almeno mille parole di italiano. Altrimenti puoi sempre trovare sollazzo in altri passatempi. “Barbie gira la moda”, per esempio.
31. Se, nelle tue passate esperienze di larp, hai mai detto frasi come “Forza, castagli un Fear”, sei una persona orribile. Bacchettati sulle mani e giura di non farlo mai più!
32. Ogni partecipante di larp deve accettare di subire delle spiacevoli angherie durante il gioco. In particolare sarà picchiato con armi di gomma, spinto, abbracciato, truccato, insultato, baciato su una guancia, esposto a tematiche complesse e potenzialmente offensive. Se pensi di non poter sopportare tutto questo, non lamentarti invocando chissà quale principio di giustizia, semplicemente non giocare. Io soffro di vertigini ma non per questo ho mai preteso che il cielo fosse abbassato per permettermi di fare del paracadutismo.
33. La maggior parte dei giocatori di ruolo dal vivo sono degli sfigati che hanno avuto problemi a superare la pubertà e tentano di rivivere nei larp le semplici emozioni adolescenziali della loro prima campagna di *Dungeons & Dragons*. Noi vogliamo invertire questa tendenza. Puoi aiutarci. Cercando di crescere. O smettendo di venire ai live.
34. Per anni, ai giocatori è stata concessa l’ultima parola sulla scelta del nome per il loro personaggio. Questo ha favorito il verificarsi di eventi curiosi. Pare che una volta, in una locanda, si siano seduti allo stesso tavolo Legolas, Caius Camillus, Black Jack, Goku e DEATH MEGATRON 3000. Alla luce di questi fatti sono certo che comprenderete la nostra decisione di imporre dei nomi sensati ai protagonisti delle nostre storie.
35. Il Giocatore Rivoluzionario è aperto a tutti gli stili ma sa distinguere ciò che è bello da ciò che è orrendo. Per questo tollera poco chi si presenta a un live con una faccina buffa dipinta sullo scudo o chi decide di interpretare un mezzo demone-mezzo angelo-mezzo licantropo etrusco. A meno che, ovviamente, il tema del live in questione non fosse il cattivo gusto in fiera. In quel caso, il Giocatore Rivoluzionario decide di andare al mare.
36. Da tempo immemore le associazioni di gioco di ruolo dal vivo italiane si odiano fra loro. Sono gelose dei propri giocatori e gli organizzatori si disprezzano gli uni con gli altri. Questo ha portato a una stagnazione culturale e a un mancato rinnovamento del nostro modo di giocare. Il Giocatore Rivoluzionario sa che la vera crescita può nascere solo dalla diversità e dal confronto.

37. Il Giocatore Rivoluzionario non ha paura di agire. Non si sa cosa gli conferisca la terribile forza d'animo necessaria a diventare protagonista. Forse si sente un cretino ad aver pagato cento euro per stare fermo su una panca.
38. Se non sai distinguere tra la realtà e la finzione, tra la tua identità e quella del tuo personaggio, forse non dovresti giocare ai larp ma consultare un buon analista. Lo stesso che ha preso in cura quello che ama accoppiarsi travestito da elfo.
39. Gli scudi alti fino al mento sono un aborto del GRV che non trova corrispondenza nella realtà storica ma neanche nei peggiori fumetti. Presto faremo giustizia. Nel frattempo ti consiglio di non comprarne uno. Chi invece già lo possiede, non avrà di sicuro problemi a trovargli un altro utilizzo, magari come paratia di un U-boat tedesco.
40. In Italia, per quanto possa sembrare strano, esistono dei teorici di larp che da molto tempo si occupano del gioco e della sua filosofia. Purtroppo il loro maggior successo, per ora, è stato quello di nascondersi al meglio delle loro possibilità. Pare che si riuniscano una volta ogni anno in una località segreta della Maremma. Secondo altri, invece, il loro centro di ritrovo è una trattoria a poca distanza dall'uscita dell'A1 nei pressi di Casalpusterlengo, dove, stimolati dalle famose fettucine della signora Lucia, i misteriosi sapienti hanno scritto fondamentali testi che nessuno leggerà mai.
41. Se cerchi un gioco con combattimenti bilanciati nei quali puoi vincere dando sfoggio delle tue capacità di schermidore, probabilmente sei nel posto sbagliato. Prova a frequentare una palestra di kendo, ma non tornare piangendo quando avrai preso copiose bastonate sulla schiena.
42. Chiunque può essere un Giocatore Rivoluzionario. Soprattutto se non ha mai giocato. Anche tu sei un Giocatore Rivoluzionario, solo che ancora non lo sai.

Nel caso te lo stessi chiedendo, sì, **42 è la risposta.**

Questo dimostra ampiamente che la Rivoluzione è **nel giusto.**

Pubblicato originariamente sul sito web di Terre Spezzate, alla pagina <http://www.grv.it/rubriche/item/206-rivoluzione42.html>

Lorenzo Trenti

Con un pizzico di coraggio

A maggio 2013 ho avuto l'occasione di assistere a una rappresentazione teatrale delle *Eumenidi* di Eschilo, messa in scena dalla compagnia Archivio Zeta. Si trattava di un allestimento *site specific*, cioè adattato in base alle caratteristiche del luogo che ospitava l'evento: in questo particolare allestimento si trattava del quartiere Pilastro a Bologna, una zona residenziale considerata "difficile" e oggetto di numerosi interventi di riqualificazione, tra cui la presenza di DOM,¹ uno spazio teatrale circolare che fa da presidio culturale in dialogo col territorio. Il bello di queste *Eumenidi* è che lo spettacolo ha attraversato diversi luoghi del quartiere, iniziando in un parco pubblico, proseguendo in una palestra e terminando nel teatro, con gli spettatori chiamati a camminare da un punto all'altro sotto lo sguardo incuriosito dei residenti, e a seguire gli attori nel loro spostarsi dal "tempio di Apollo" all'Areopago ateniese.

Il coinvolgimento del pubblico non si limitava peraltro a muoversi all'interno del quartiere. All'inizio, in una sorta di processione nel parco, è stato consegnato a ogni partecipante un *ostrakon*, cioè un ciottolo bianco per votare; nel finale della rappresentazione la dea Atena chiede al "popolo" di pronunciarsi sulla colpevolezza o sull'innocenza di Oreste, reo di avere ucciso la propria madre. Due attori reggono un sacco nero e un sacco bianco: chi sceglie la colpevolezza pone il suo ciottolo nel sacco nero, chi sceglie l'innocenza lo mette nel sacco bianco.

Non si trattava di un vero voto, nel senso che non era una "storia a bivi" in cui l'autore avesse scritto due finali diversi a seconda della prevalenza dell'uno o dell'altro parere. Il finale è precostituito ed è sempre quello: la dea Atena dichiara un pareggio nella conta dei ciottoli e, come da regolamento giuridico da lei stessa enunciato, il pareggio conta come assoluzione. Il senso del gesto non era tanto quello di vedere quale delle due posizioni avrebbe prevalso, quanto far partecipare il pubblico all'azione scenica e coinvolgerli nel primo processo di giustizia: il

1 DOM La cupola del Pilastro. <http://www.lacupola.bo.it/>

trionfo della ragione e della civiltà contro la spirale istintuale del sangue-chiamasangue, l'affermarsi della luminosa Atena a discapito delle Eumenidi, spiriti ancestrali della vendetta. Il pubblico non solo assiste, ma partecipa esso stesso al sorgere mitico di questa istituzione, interpretando in qualche modo il popolo di Atene; e l'importanza del giudizio pronunciato dal popolo trascende il contenuto del giudizio stesso, se verso l'assoluzione o la colpevolezza.

Nel complesso si è trattato di una rappresentazione molto piacevole e particolare, che ha unito la forza archetipica di un classico (che consiglio a tutti di riscoprire) a un allestimento stimolante. Talmente stimolante, in effetti, che lungo il viaggio di ritorno non ho potuto fare a meno di mettermi a pensare a questo evento alla luce delle mie esperienze di giochi di ruolo dal vivo.

Nessuno ha dei dubbi che queste *Eumenidi* fossero un'opera teatrale in tutto e per tutto. Ma certo c'erano degli elementi che ritroviamo anche in contesti più vicini al larp. Spostarsi all'interno di uno spazio fisico, immaginare che una palestra di quartiere sia un tempio greco, interagire all'interno di una storia esprimendo un voto... sono caratteristiche che mi hanno fatto pensare subito a un gioco di ruolo dal vivo.

Da lì a immaginare un gioco di ruolo vero e proprio che mantenesse tutte queste caratteristiche e spostasse l'evento ancora di più verso il larp, il passo è stato brevissimo. E ancora più breve è stato arrivare alla domanda che mi ha spinto a scrivere questo articolo, e cioè: perché una rappresentazione teatrale delle *Eumenidi* può far parte di una rassegna "seria", e invece un larp delle Eumenidi no? Perché nel contesto culturale del teatro e della sua programmazione c'è posto per una rappresentazione teatrale *site specific* così particolare, mentre sarebbe molto più difficile immaginare nello stesso contesto un evento di poco dissimile, ma chiaramente riconoscibile come larp?

La risposta a questa domanda è complessa e quindi la scompongo in alcune sottodomande. Provo a formularle.

Che cosa intendo con "contesto culturale"?

È vero che un larp non può farne parte?

Soprattutto, perché un larp dovrebbe, o potrebbe, farne parte?

E se potrebbe, quali strategie adottare per muoversi in questa direzione?

1. Che tipo di contesti culturali

In Italia abbiamo fior di occasioni culturali che animano il nostro territorio. Alcune realtà sono ovviamente più attive di altre, e la crisi economica degli ultimi anni non ha certo contribuito ad aiutare le pubbliche amministrazioni a sostenere

questi eventi; eppure non sempre occorrono vagonate di quattrini per inventarsi delle occasioni in cui dare un'offerta culturale di rilievo alla cittadinanza, specie se si riescono a coinvolgere "dal basso" le realtà già presenti sul territorio.

Le forme che possono assumere questi appuntamenti sono le più disparate e non è questa la sede per farne un elenco dettagliato. Ma, giusto per focalizzare il discorso, sto pensando a festival cittadini, cartelloni estivi, fiere tematiche, giornate di sensibilizzazione, celebrazioni per qualche anniversario o avvenimento, o più semplicemente l'attività ordinaria di tutti i luoghi in cui si mastica la cultura – biblioteche, musei, teatri, cinema, ecc.

Alcuni di questi contesti sono (per ora) assolutamente inarrivabili. Non pretendo di fare il *live* del Rigoletto alla Scala, anche se l'idea mi stuzzicherebbe. Ma altre realtà sono certamente più alla portata di un gruppo che organizza larp. E il modo migliore per dimostrarlo è... raccontare in quali occasioni questo sia già avvenuto.

2. Esempi di larp in contesti culturali

Lo ammetto. Nel momento in cui ho domandato perché un larp non possa fare parte di una rassegna culturale, un po' ho barato. Perché in realtà so benissimo che ci sono dei precedenti, e neppure di poco conto. Ma non mi interessa dimostrare che esiste una *rara avis*. Vorrei allevare un'intera voliera e poi aprire la gabbia per far prendere il volo agli uccelli...

Di uno di questi precedenti sono stato diretto responsabile. Si è trattato di un gioco a metà tra una cena con delitto e uno *urban game*, realizzato all'interno del Festival Filosofia che si tiene ogni anno a Modena in settembre. Ho già parlato abbondantemente altrove dell'esperienza de *La materia di cui sono fatti i sogni*, organizzato nel 2008, e quindi rimando alla relativa bibliografia per non ripetermi.² Solo un accenno per dire che lo scenario in questione è stato una risposta ben più ampia della richiesta. Il festival aveva come tema "la fantasia" ed era stato chiesto semplicemente di fare qualcosa di giocoso; sarebbero andati bene anche dei semplici tavoli di *boardgame*. L'occasione però era troppo ghiotta per non tentare qualcosa dal profilo più elevato, degno di stare alla pari degli altri eventi del festival. C'è da dire che nonostante il tema serio del festival – o forse proprio per questo – l'appuntamento modenese è sempre stato molto scanzonato e "pop": ogni anno vengono confezionati dei menù filosofici in tema col festival, e quindi forse aderire con un gioco a un contenitore di questo tipo non è stato così strano.

² Ho scritto un reportage in italiano su ThrillerMagazine (<http://www.thrillermagazine.it/rubriche/7012>) e uno in inglese in *Do Larp*, il libro collegato allo Knudepunkt 2011 (http://nordiclarp.org/wiki/Do_Larp_-_Documentary_Writings_from_KP2011).

Questa esperienza italiana non è, fortunatamente, isolata. Ecco qualche esempio proveniente dall'altra parte dell'oceano: nel 2007 Timothy Hutchings ha condotto diverse repliche dello scenario *All the President's Zombies*³ all'interno della rassegna *25 Years Later: Welcome to Art in General*,⁴ ospitata dalla galleria d'arte newyorchese UBS. Lo scenario, scritto da Mike Beddes, simula la riunione dello staff presidenziale USA alla vigilia di un attacco di zombie. L'organizzatore oltre ad avere allestito una sala ha preparato anche alcuni DVD con servizi giornalistici che mostravano cosa stava accadendo nel paese sottoposto all'attacco dei morti viventi. Timothy Hutchings, come si può vedere dal suo sito,⁵ è una persona che bazzica spesso e a vario titolo all'interno di rassegne d'arte, e non a caso il suo nome compare anche in altri progetti, come *Doomslangers*⁶ del 2010, presso la Allegra LaViola Gallery. Una performance articolata in cui diversi artisti hanno giocato per 5 mesi a *Dungeons & Dragons* via chat e poi si sono trovati di persona per uno happening comune, in cui i visitatori potevano entrare dal vivo dentro al mondo di invenzione creando una scheda del personaggio.

Nel 2011 il performer Brody Condon ha organizzato allo Hammer Museum di Los Angeles *Level Five*, un larp che mira a ricostruire le dinamiche controverse dei seminari di autorealizzazione degli anni Settanta.⁷ In rete si trova anche un bel reportage da parte di un partecipante, C. James Fagan.⁸ In effetti uno dei vantaggi dell'essere parte del programma ufficiale di un contesto culturale è che è molto più facile che qualche giornalista o blogger parli dell'evento.

Si potrebbero fare altri esempi, anche in Italia, ma questa è solo una carrellata e non pretende di essere esaustiva. Solo per brevità non cito esperienze come larp educativi, larp all'interno di rievocazioni storiche, larp per la formazione – tutte attività abbastanza vicine ai casi descritti fino a questo momento. Volutamente non mi dilungo nemmeno sui numerosi larp cosiddetti *arthaus* della scena nordeuropea, che in qualche modo esprimono già nel nome la volontà di configurarsi come evento con uno spessore artistico, e quindi “vivere di vita propria”, nel senso che il contesto culturale spesso se lo creano intorno. Ne riporto giusto tre.

*The Avatar Condition*⁹ di Interacting Arts è una performance interattiva per 18 persone, realizzata nel 2011 assieme al gruppo teatrale UngaTur nel teatro Turteatern di Stoccolma. I partecipanti provano l'esperienza di perdere il controllo e di essere guidati nel loro agire e nel loro parlare da messaggi che ricevono in appo-

3 <http://www.interactivitiesink.com/larps/zombies/zombies.html>

4 <http://artingeneral.org/exhibitions/425>

5 <http://www.timothyhutchings.com/>

6 http://www.allegralaviola.com/Exhibit_Detail.cfm?ShowsID=27

7 <http://www.andfestival.org.uk/events/level-five-brody-condon>

8 <http://confusedguff.blogspot.it/2011/10/level-5.html>

9 <http://interactingarts.org/widing/2011/the-avatar-condition>

siti auricolari di cui sono dotati. L'evento si svolge quindi contemporaneamente nello spazio allestito e nelle teste dei giocatori.

Just a Little Lovin',¹⁰ replicato nel 2011, 2012 e 2013, è un larp sul tema dell'AIDS che ha ricevuto finanziamenti pubblici, è stato presentato alla Oslo Central Station per la Giornata Mondiale dell'AIDS e ha pure scatenato una piccola polemica su un quotidiano circa la liceità del “giocare” su un tema così delicato.

*Dublin2 Stockholm*¹¹ è infine un “reality game” lungo un fine settimana, sul tema dell'immigrazione in Europa dal punto di vista di chi richiede asilo politico. L'evento ha mescolato una mostra d'arte a un gioco di ruolo dal vivo, i cui partecipanti – circa un centinaio – vestivano i panni di poliziotti di frontiera o richiedenti asilo provenienti dall'Asia e dall'Africa. Particolare interessante, i personaggi – grazie a un lungo lavoro di ricerca – sono stati costruiti sulla biografia di persone realmente esistenti. Dopo una “prima” all'*URB11-festival* del Kiasma Theater e del Finnish Museum of Contemporary Art Kiasma, il progetto è stato replicato anche a Stoccolma.

Un'ulteriore casistica davvero troppo vasta per essere riassunta qui è quella degli spettacoli interattivi a metà strada fra la performance teatrale e il larp. Uno su tutti il caso di *Sleep No More*:¹² una specie di MacBeth anni Quaranta in cui i partecipanti si muovono all'interno di un hotel newyorchese decadente e scoprono diversi aspetti della trama a seconda del luogo e dell'ora in cui si vengono a trovare. Anche per questa casistica di evento ci sono parecchie realtà da scoprire, basta indagare con un motore di ricerca e un po' di tempo.

Penso comunque sia chiaro un punto: che, citando il dott. Frankenstein Jr dell'omonima pellicola, “si... può... faaareee!”.

3. Orizzontale e verticale. Perché inserirsi in contesti culturali

Se avete letto fin qui, forse c'è una domanda che ha continuato ad aleggiarvi in testa: perché accidenti dovrei fare la fatica di organizzare un gioco all'interno di un contesto culturale? Perché devo rischiare porte chiuse in faccia, screzi con pubbliche amministrazioni, lungaggini nello spiegare un regolamento a gente che non ha mai fatto giochi di ruolo? Solo per potermi fregiare di avere fatto qualcosa di “artistico”?

10 <http://just-a-little-lovin.blogspot.it/>

11 <http://www.dublin2.fi/>

12 <http://sleepnomorenyc.com/> Segnalo anche un report su io9 all'indirizzo <http://io9.com/5859100/sleep-no-more--larp-%252B-shakespeare-%252B-absinthe-%252B-orgy-masks>

Ecco qualche motivo per cui credo che **non** sia interessante organizzare un larp in un contesto culturale.

- **Prestigiosità del contenitore.** D'accordo, fare cose in posti fighi dà molta soddisfazione. Può essere un benefit collaterale, e magari è anche la chiave per accedere a quella favolosa location per la quale sbavate da anni. Ma probabilmente se è l'unica motivazione non vale, da sola, la fatica necessaria. E poi va bene che forma e contenuto si mescolano sempre, ma il contesto da solo non basta: se quello che sto organizzando è un brutto evento, resterà un brutto evento anche se si tiene all'Arena di Verona o al MoMA di New York.
- **Proselitismo.** Il larp non è una religione e nessuno ci ha dato il comandamento di andare in tutto il mondo a fare nuovi discepoli, men che meno in luoghi dove potremmo intercettare nuove platee di giocatori. Discorso diverso è invece quello dell'accoglienza verso tutti, specie chi non ha mai giocato prima. A mio avviso dovrebbe essere uno stile che permea ogni attività sociale e quindi a maggior ragione anche il larp.
- **Finanziamenti pubblici.** Scordatevi. Non siamo i paesi scandinavi. In Italia non ci sono soldi nemmeno per il teatro serio, figuriamoci per un gioco di ruolo dal vivo. Sicuramente ci saranno delle eccezioni, ma se volete buttarvi in questo campo con l'idea di intercettare fondi... ci sono modi più rapidi per fare quattrini.

Ed ecco invece, a mio modesto avviso, qualche motivo per cui invece sarebbe interessante provare a organizzare un larp in un contesto culturale.

- **Allargare (espansione in orizzontale).** Il gioco è *già di per sé* un evento culturale e non ha bisogno di essere fatto in un determinato contesto perché gli venga appiccicato sopra un bollino. Noi che giochiamo dovremmo saperlo da sempre; l'opinione pubblica non lo sa o, se lo sa, se ne rende conto solo subliminalmente. Comparire a fianco di un reading, di una mostra, di un concerto o di una *pièce* teatrale ci mette allo stesso livello di queste attività decisamente più consolidate. Juhana Pettersson ha affermato che il gioco di ruolo (dal vivo o meno) ha le potenzialità per entrare nel "mainstream culturale", cioè in quella categoria percepita di attività umane che, anche se non praticate dalla maggioranza della popolazione, sono comunque *riconosciute* da questa stessa maggioranza come accessibili e pregne di significato. Basta pensare all'opera, al balletto, all'arte contemporanea... ecco, i larp possono diventare qualcosa che forse non è praticato da tutti, ma che tutti riconoscono come praticabile. E in questo processo un larp all'interno di un contesto culturale potrebbe

aiutare. “*Dungeons & Dragons* non appare serio. L’arte invece è seria. Anche se non siete organizzatori di giochi artistici, questi ultimi sono immensamente utili per conferire un po’ di rispetto al gioco di ruolo. Un gioco che appare come arte comunica l’idea che il gioco di ruolo può essere qualcosa da prendere sul serio. E questo rispetto ricade anche su altri giochi”.¹³ Forse un tentativo di espansione “in orizzontale” per il gioco di ruolo non è quello di far entrare più persone nel recinto della tribù (quello che poco più sopra chiamavo proselitismo): è quello di abbattere questo recinto, o perlomeno ricavarvi delle aperture in cui da fuori si possa guardare dentro, e al limite anche passare. Ma siamo noi che dobbiamo uscire, non altri che devono entrare.

- **Approfondire (espansione in verticale).** Con il larp e i giochi di ruolo in generale abbiamo a disposizione un mezzo di espressione molto potente. Qualcosa che esiste da pochi decenni e che è ancora tutto da esplorare. Noi siamo gli esploratori; i nostri fratelli Lumière ci sono già stati, hanno inventato la lanterna magica e ce l’hanno messa in mano. Adesso sta a noi diventare i George Méliès della situazione e scoprire tutto quello che si può raccontare con questo strumento, facendolo crescere. Sono convinto che a volte siamo noi giocatori stessi a doverci ricordare che quello che facciamo ha un contenuto culturale. Abbiamo bisogno di un po’ di autoconsapevolezza in più. Abbiamo bisogno di *pensarci culturali*. E organizzare eventi a fianco di arti più consolidate potrebbe darci la spinta necessaria per scoprire delle cose interessanti sul nostro hobby. Sia chiaro che in nessuna parte di questo articolo intendo dare una definizione di cosa è arte e cosa no, né affermare che un evento presunto “artistico” sia più degno di uno al quale non venga riconosciuta questa qualifica. Va benissimo continuare a fare le cose che abbiamo sempre fatto: le orecchie da elfo hanno la stessa dignità culturale del larp sull’AIDS, posto che il nostro personaggio elfo ci racconti qualcosa di significativo per il nostro essere umani (o, il che è lo stesso, il tema dell’AIDS non sia tirato in mezzo solo perché “fa serio”). Potremmo parlare insomma di una crescita “in verticale” – decidete voi se in altezza o in profondità – con cui l’hobby nel suo complesso si arricchisce di strumenti, contenuti e idee. E organizzare larp in un contesto culturale potrebbe essere il primo passo per darci da fare.

13 Pettersson Juhana, “Role-Playing and the Mainstream”, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di Andrea Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010.

4. Strategie di accesso a un contesto culturale

Posto dunque che si voglia provare a organizzare un larp in un contesto culturale, come si fa? Credo che una ricetta sicura non esista, ma se guardiamo ai casi citati al paragrafo 2 emergono sicuramente alcune caratteristiche che ritroviamo in più di una esperienza.

In primo luogo l'**accreditamento** del soggetto che propone. Un conto è andare dal gestore di un museo da perfetti sconosciuti, e un conto è andarci con una storia, un'esperienza e – perché no – una fama. Un'associazione (magari legalmente riconosciuta in qualche forma), che opera sul territorio da diversi anni, che è nota per le sue qualità, che si dà da fare, che ha un sito curato, magari con una piccola rassegna stampa, costituisce un soggetto cui forse non si apriranno tutte le porte, ma al quale perlomeno sarà più facile essere ricevuti la prima volta da chi deve prendere delle decisioni. Chiaramente anche **conoscere già l'interlocutore** aiuta: come in tutte le relazioni, anche in quelle professionali, la frequentazione pregressa consente almeno di non dover rompere il ghiaccio. Se avete fatto i volontari al festival per degli anni e vi siete fatti vedere e conoscere siete già parte dell'organizzazione, e muoversi da dentro una struttura è in genere più facile che muoversi da fuori.

Poi ci vuole un **progetto** ben preciso, che metta in chiaro cosa dovete fare voi, cosa deve fare il contesto che vi ospita, e che dev'essere a prova di bomba per cautela del vostro interlocutore ma anche e soprattutto vostra. Non vorrete scoprire il giorno dell'evento che dovevate pagare la SIAE, né che non è possibile portare cibo all'interno del teatro e che quindi il vostro live dell'Ultima Cena non può avere luogo.

Potrebbe rivelarsi utile, anche se non strettamente indispensabile, **offrire ciò di cui il contesto ha bisogno**. Può essere che quel teatro di quartiere sia vuoto per la maggior parte dell'anno, e l'associazione che lo gestisce sia alla disperata ricerca di eventi pubblici per riempirlo di date. Può essere che quel museo abbia un'utenza costituita esclusivamente di anziani, e che stia cercando di organizzare attività in grado di attirare un pubblico più giovane. Può essere che l'assessore del paesino confinante stia cercando proposte per un cartellone estivo diverso dal solito e possa mettere a disposizione un palazzo storico al quale normalmente sarebbe impossibile accedere. In questi casi non posso garantire che vi accoglieranno a braccia aperte, ma sicuramente darsi da fare per rispondere a un bisogno del territorio è un ottimo modo per essere considerati e apprezzati.

Ultima considerazione, ma forse la più importante: **non bisogna avere paura di contaminarsi**. Nel momento in cui usciamo dall'alveo rassicurante dell'abitudinario, delle prassi consolidate dei nostri gruppi e associazioni che tanto abbiamo faticato a instaurare, bisogna deporre la paura del nuovo. Può essere che

ci toccherà di fare un gioco un po' diverso dal solito, con schede del personaggio quando siamo abituati a farli senza, o viceversa; può essere che dovremo sforzarci di immaginare un format talmente semplice da essere in grado di essere capito da tutti, ma al tempo stesso di caricarlo di contenuti talmente di qualità da lasciare piacevolmente stupefatto qualsiasi partecipante; può essere che dovremo esplorare un tema assolutamente inedito per le nostre corde. E infine ricordiamoci che tanto abbiamo da imparare, ma altrettanto abbiamo da insegnare; e dunque non bisogna nemmeno avere paura di contaminare a nostra volta, portando tutte le qualità intrinseche del gioco di ruolo in un contesto inusitato e a un pubblico che non lo conosce ancora.

Riflessioni conclusive

Con questo articolo ho toccato numerosi temi che mi stanno a cuore. Vorrei ribadire un'ultima volta un concetto: questa proposta di organizzare larp in contesti culturali non è un'operazione di facciata. Non mi interessa il marketing del gioco di ruolo, e al gioco di ruolo che mi interessa non occorre marketing. Vorrei invece che scopriessimo che quello che facciamo è già cultura. Vorrei che ci pensassimo culturali, che ce lo ricordassimo vicendevolmente, e che quindi ci progettassimo culturali. Da qui, portare il larp in un contesto culturale è solo uno strumento, un approdo e una conseguenza, non certo la finalità. Auguro tutto il bene possibile a chi ci proverà, io l'ho fatto e ne è valsa la pena!

Un grazie a Ole Peder e alla community di Story Games per l'aiuto bibliografico.

Andrea Meucci

Il larp: radici e prospettive di un mandala

Come storico e studioso di folclore sono persuaso, nel mio piccolo, del fatto che la religione sia nata quando il primo uomo inventò una storia.

La religione nasce, insomma, come narrazione: se è vero che agli albori dell'umanità la tecnica non esisteva, possiamo solo immaginare quanto potere avessero quei "pochi" uomini capaci di astrarre la realtà per creare fiabe e storie. Forse sono i primi sacerdoti, i primi dèi stessi: il potere della narrazione ha spalancato le porte della mitologia e migliaia di anni fa chi deteneva il controllo della mitologia forse ha creato la religione spingendo il popolo a credere che le loro narrazioni, una volta per tutte, fossero vere.

Una delle tendenze umane più radicate è quella di raccontare storie e ascoltarle. C'è chi si è spinto a viverle. In generale credo che la narrazione orale sia all'origine di quell'attività che comunemente chiamiamo gioco di ruolo. Dai filò nelle stalle, dai conti snocciolati durante le veglie invernali, si è passati a una società legata ad altri ritmi e che si nutre di racconti principalmente visivi (cinema) e scritti o disegnati (letteratura, fumetti).

La narrazione orale era il modo più antico di inventare storie interattive, storie durante le quali gli ascoltatori potevano dire la loro, porre domande, integrare la narrazione. Essa era le fiabe vere, vive, mutevoli e continuamente riadattate prima che morissero su carta divenendo "letteratura": non più prodotto sociale bensì prodotto individuale, fino a divenire prodotto commerciale.

La tradizione orale, in questo senso, sembrava destinata a rivivere soltanto negli asili, ai bordi dei lettini o nelle feste popolari commerciali che si moltiplicano nel periodo primaverile; ma, evidentemente, così non è.

La volontà di raccontare a voce è rimasta negli interstizi e uno di questi anfratti è proprio il gioco di ruolo: da questo, il processo creativo non si è mai fermato, ed è dalla necessità di conciliare il teatro dal vivo con la narrazione orale che è nato il gioco di ruolo cosiddetto “dal vivo” (GRV, o alternativamente, larp).

In realtà non è propriamente qualcosa di nuovo se non nelle dinamiche proposte: il teatro interattivo è forse una delle più antiche forme di teatro esistenti, priva di battute scritte, spesso priva di un canovaccio, in cui i figuranti interagiscono col “pubblico” che non è pubblico ma parte integrante della narrazione, della storia. Una forma di teatro fra le più popolari e informali, senza palcoscenico, senza paganti, senza regole. Un’alternativa naturale alla narrazione orale, che a sua volta esiste (quasi) da sempre.

Si trattava talvolta di riti religiosi e iniziatici propri delle società animiste, ma anche di siparietti festivi di società come la nostra: in generale a partire dalla classicità per arrivare al Medioevo e in certo modo fino al teatro elisabettiano (che assieme al teatro borghese pose pesanti limitazioni all’interattività fra i partecipanti e una rigorosa divisione pubblico-attori) si mettevano in scena, senza distinzione di spazi e funzioni, tutta una serie di processioni carnevalesche o danze macabre, *charivari* o feste dei folli, in cui tutti erano personaggi attivi, si celebravano riti di fertilità corali, siparietti di demoni selvatici che venivano a far scherzi alla gente che non assisteva passivamente ma reagiva alle storie inscenate. Riti talvolta sopravvissuti fino a noi, magari un po’ ingessati, come quello dell’Uomo Cervo negli Abruzzi o dei Krampus in Tirolo. Erano occasioni di vero teatro interattivo, in cui si scoprono e si mettono “in gioco” tutte le caratteristiche, le categorie, le forme d’azione e interazione che noi eredi di queste tradizioni riversiamo più o meno consapevolmente nei larp.

Viene aggiunta una sola componente in questo processo di aggiornamento, ovvero quella meramente ludica o se vogliamo meccanico-regolistica, che però anche nei GRV, talvolta, è sacrificata sull’altare dell’esperienza emotiva, del coinvolgimento interpretativo, insomma dell’aspetto squisitamente coreografico dell’attività.

Col teatro interattivo medievale e la narrazione orale apparentemente morta assieme alla società contadina, gli organizzatori e i giocatori di larp forse non si pongono nemmeno il problema di essere gli eredi di un retaggio antico e, a suo modo, sacro.

Senza scendere in considerazioni misticheggianti, tuttavia l’arte del gioco di ruolo dal vivo, la creazione di un contesto narrativo e il calarsi in una realtà altra, ha molto di archetipico e in fondo di umanamente necessario.

È un atto che Jodorowsky assimilerebbe alla psicomagia, Jacob Levi Moreno allo psicodramma e che Jung considererebbe un processo creativo di identificazio-

ne o quantomeno un atto liberatorio e vitale antico come l'uomo. Come ogni atto spontaneo di narrazione e identificazione esso ha molto di sacro anche in un mondo poco sacro come il nostro.

Il larp, però, è notoriamente un gioco. Lo dice il nome stesso e tanto basterebbe per spolverarne via qualunque primato o superiorità rispetto agli altri "giochi". L'*homo ludens* gioca per definizione e sembra che anche il "ruolare dal vivo" si fermi al soddisfacimento del bisogno, appunto, di giocare. Ma il larp, ripeto, non è un *boardgame*: è un atto che recupera archetipi umani sepolti e fa risorgere la volontà creativa più antica dell'uomo (e in certo modo la più divertente), che è quella della narrazione.

E come ogni narrazione orale o spettacolo teatrale privo di canovaccio, anche quello del larp è un mandala che scompare all'alba. Una volta concluso l'atto, proprio come un mandala, si estingue per sempre, e non si tratta di una forma d'arte destinata a restare nel tempo e tanto meno a essere replicata o venduta.

Il larp non è *mainstream* per sua natura: è popolare come concetto, ma non appena lo si imbriglia in un sistema massificato diviene un prodotto e come tale muore.

Il larp è quel tipo magnifico di mandala che viene cancellato all'apice della sua bellezza.

C'è del sacro anche in questo: in un mondo dominato dall'arte replicabile e commerciale riusciamo ancora a proporre una forma di creazione che svanisce non appena viene recitato l'ultimo granello di trama.

Con questo, adesso, non voglio concludere che i larp debbano riconvertirsi in un fenomeno religioso, ci mancherebbe altro: ma la mia proposta d'indagine, di riflessione, serve nelle intenzioni primariamente a spalancare e soppesare alcune prospettive utili alla sopravvivenza di questa attività. Per concepire delle prospettive, al di là dei tecnicismi, delle categorizzazioni e dei riduzionismi, è forse utile astrarre e, in fondo, sapere anche da dove veniamo e perché "facciamo i GRV".

Li facciamo per gli amici, per la birra a fine live, per sentirci cose che non siamo, perché ci hanno convinto coi volantini, per stare con persone come noi, perché possiamo fingere di essere liberi per qualche ora: per tutti questi e altri mille motivi.

Ma li facciamo perché la nostra natura, antica, mai perduta, ci obbliga in certo modo a raccontare storie, ascoltarle e viverle.

Il larp si occupa specificamente di quest'ultima parte, e con "vivere una storia" intendo esattamente ciò che intendevano gli antichi sciamani che, nelle pratiche

descritte da Propp nel suo *Le radici storiche dei racconti di magia*, compivano riti di narrazione, creavano scene, eventi con costumi e magia per provocare una risposta nei protagonisti della storia, che erano gli iniziandi, i fanciulli che entravano nell'età adulta e dovevano "giocarsela", vivere un'esperienza viscerale e interpretare la propria parte nel sopravvivere a un'avventura iniziatica imbastita per loro. Noi, spesso, nell'età adulta ci siamo entrati, ahimè, da anni, ma i riti di passaggio, di identificazione, di crescita, sono ancora presenti e continuiamo a sentirli come parte integrante della nostra esistenza.

Se ammettiamo l'esistenza dei GRV come evoluzione di una necessità umana, potremmo a questo punto pensare che non moriranno mai, così come le necessità umane non muoiono.

In realtà dobbiamo stare molto attenti perché nel tempo siamo riusciti ad anientare e reprimere molte necessità, semplicemente non riconoscendole come tali.

Del resto è anche vero che il cinema, i fumetti, i romanzi, forse sono sufficienti a soddisfare i nostri bisogni narrativi. Eppure ci sono persone come noi, gli eredi dei bardi e degli sciamani, che non si accontentano di fruire passivamente di quelle forme d'arte che nascono per durare ma che permangono immutabili su carta, pellicola, DVD, intoccabili e partorite già morte. D'altro canto non possiamo neanche semplicemente credere che il larp vivrà in eterno in quanto funzionale ai bisogni di socialità e narritività umani, se non senza un contributo attivo e duraturo di chi si occupa di questo settore.

La società odierna, come dice Bauman, è liquida come lo sono gli interessi, il livello d'attenzione è basso, le mode sono fin troppo passeggere.

Magari i larp non moriranno mai ma la domanda è: cosa possiamo fare per alimentare la fiamma e non lasciare che si spenga?

Abbiamo il potere delle storie e *da un grande potere derivano grandi responsabilità*.

La nostra è quella di alimentare il fuoco finché ne siamo capaci.

Io ho gestito GRV per oltre sei anni e per oltre tre ne ho gestito uno, *Fèerie*, molto sperimentale, alla stregua di una vera e propria installazione e che attingeva alla mia cultura personale come a un pozzo, arricchendosi allo stesso tempo col contributo di tutti in una sorta di costruzione sfavillante, pericolante, arrogante e forse un po' narrativamente logorroica, ma con ben chiara la volontà programmatica di produrre una visione autoriale genuina a scapito della volontà di piacere a tutti e in tutto o solo di divertire. Tanto è vero che *Fèerie* ha trovato la sua naturale conclusione per motivi narrativi, cosa che avviene raramente, ho no-

tato, nell'ambito delle lunghe cronache dal vivo che spesso tirano avanti "finché ce n'è".

Fèerie era un gioco ma era anche altro: rammentiamoci sempre che facciamo arte e non serviamo nessuno se non la nostra arte.

Il problema dei mandala è che scompaiono, e se non li sostituisci con altri mandala la memoria non è sufficiente a conservarli. Il larp deve andare avanti, in qualche modo, col suo retaggio millenario, i suoi protagonisti, le sue storie, e in quest'ottica ritengo debbano essere essenzialmente due le linee guida da osservare: quella della non massificazione e quella della conservazione della sua natura originaria.

Ho visto fin troppa gente che gioca larp senza rispetto, come si gioca ai videogiochi scaricati da internet: se non è *Vampiri la Masquerade* o un fantasy con le spade e il resto, a loro dire, non vale la pena nemmeno di essere preso in considerazione.

C'è chi non ha mai giocato a un GRV e prova diffidenza verso la novità, c'è chi ci gioca da tempo ma ha ugualmente ostilità verso il cambiamento.

Tutti finiscono con l'accontentarsi, spesso, di cose già provate e già viste e che gratificano solo i più basilari appetiti: quale per esempio quello di rilassarsi o picchiare con spade in lattice per un paio d'ore.

Ma nel momento in cui i larp diventassero prodotti *mainstream* morirebbero così come sono morti i bei libri e il buon cinema di genere (salvo eccezioni, come sempre).

I GRV possono anche morire per altri motivi ma tenerli in vita con terapia farmacologica solo per farli morire nella massificazione significherebbe compiere un atto contro i nostri padri-bardi: il peccato di averli tenuti in vita per trasformarli dai mandala che erano in souvenir da mercatino, stampati e replicati all'infinito.

L'invito, si evince da quanto appena scritto, è a osare.

Creare nuove ambientazioni, storie, sistemi di gioco, esperienze: questo è il futuro che vogliamo e non il futuro che vuole il mercato.

Per la stessa ragione credo che trasformare i GRV in qualcosa di meno sacro di un mandala, vendendoli e cercando di lucrarci sopra, potrebbe rappresentare a sua volta un attentato alla loro sacra purezza.

Se siamo sciamani e bardi ci faremo pagare coi complimenti. Se lo siamo davvero la storia stessa che raccontiamo ci ripagherà con la sua bellezza, ci ringrazieranno e chi vorrà farà un'offerta.

Qualcuno dirà che questo discorso si applica solo ad alcuni eventi di gioco, ad alcuni gruppi di giocatori, o solo ai giochi con forte impronta narrativa, con forte centralità dell'autore, o a quelli con un sistema *langedok*.

Nascono scuole, manifesti, dogmi; va bene diversificare teorie e finalità, ma a patto di ricordarsi in maniera imperitura che veniamo tutti dalle grandi narrazioni dei trovieri e dei teatranti e che un larp dovrebbe sempre avere rispetto per la sua stessa natura e vantare dunque una forte impronta narrativa: non necessariamente pilotata o prescriptata, ma senz'altro, per essere tale e per essere antico e sacro, il GRV deve essere un rito di narrazione corale e un atto di identità e di scoperta del proprio sé narrativo.

Se non lo è, allora si tratta di un esperimento psicologico da baraccone o di un imbroglio, perché non rispetta il retaggio dal quale proviene: quello dei narratori, delle storie, dei creatori di riti iniziatici e della mitologia.

Non serve avere la bella scenografia, i bei costumi, la musica, il regolamento funzionale, se manca l'anima narrativa. Un larp può essere come il teatro d'avanguardia: con una sedia al centro, uno sfondo nero e su quello sfondo verranno comunque proiettate tutte le idee della storia umana se solo qualcuno avrà il coraggio di immaginarselo e raccontarle.

Nelle antiche messe in scena sciamaniche non serviva la computer grafica per trascinare la gente in un mondo di magia e di eventi: era sufficiente far leva sulla mente genuina e lasciare agli altri un po' di lavoro di creazione.

Invito tutti a mettere davanti a ogni bella resa estetica una valida narrazione, che renderebbe orgogliosi i nostri cari padri-cantastorie senza palco, poveri, sgualciti, itineranti, senza quinte meravigliose e sofisticate.

Bastano una voce e idee concrete: riportiamo le idee e la storia al centro delle nostre esperienze.

Prendete queste considerazioni, volutamente un po' provocatorie, come un sentito augurio di buon lavoro a chi si occupava, si occupa o si occuperà di larp da qui in avanti.

Rispettiamo il nostro retaggio e continuiamo a raccontare e a divertirci.

Anna Sara D'Aversa

Per una fenomenologia della resistenza ludico-estetica: oltre lo spazio del Sé nei role-playing games e nel LARP

Lo spazio mentale del gioco è uno spazio virtuale, transitorio e multipercettivo, è una dimensione drammaturgica deflagrata in una molteplicità di *plateaux* dove chi gioca agisce per-formativamente. L'esperienza ludica avviene su un piano mentale liquido, decostruito e polivalente, dove l'essere umano si fa mondo autonomo, governato da "altre" pragmatiche spaziali. Si tratta di una sfera di relazioni in cui si creano oggetti dialettici, lontani dalla coordinazione tradizionale egemonica e dall'ordine del *logos*, che viene ecceduto.

In riferimento alle teorie più generali sul gioco, l'antropologo Gregory Bateson, nei suoi storici capolavori *Verso un'ecologia della mente*¹ e *Questo è un gioco*,² intende il gioco come forma di metalinguaggio (che coopera alla costruzione di questo nuovo spazio tipicamente ludico). Johan Huizinga,³ l'olandese storico e teorico del gioco per eccellenza, considera il fenomeno ludico scollegato dal grado di civilizzazione e dalla visione del mondo di una determinata dimensione culturale; il gioco è, infatti, innegabile, è sovrabbondanza, è esternalità debordante,

1 Bateson Gregory, *Steps to an ecology of mind*, University of Chicago Press, Chicago 2000.

2 Bateson Gregory, *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca"!*, Raffaele Cortina Editore, Milano 1996.

3 Huizinga Johan, *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Burg-Verlag, Basel 1957 [trad. ing. *Homo Ludens, a study of the play element in culture*, Beacon Press, Boston 1955].

radicale ed estrema. L'esperienza ludica è includente, e conduce nella curiosità nascosta di dimensioni alternative *reali*, nella *paidia*, teorizzata da Roger Caillois:

Games can also be placed on a continuum between two opposite poles. At one extreme an almost indivisible principle, common to diversion, turbulence, free improvisation, and carefree gaiety is dominant. It manifests a kind of uncontrollable fantasy that can be designated by the term paidia. At the opposite extreme, this frolicsome and impulsive exuberance is almost entirely absorbed or disciplined by a complimentary, and in some respects inverse, tendency to its anarchic and capricious nature... I call this second component ludus.⁴

Nello specifico, una delle dimensioni ludiche che più di altre necessitano un passaggio oltre, un tra-passaggio delle abitudini e una esautorazione del monolitismo del soggetto, è quella del role-playing game, comunemente abbreviato nell'acronimo RPG. Questo tipo di attività creativa è stato teorizzato dal medico e sociologo viennese Jacob Levy Moreno, inventore del termine "role-play", coniato nel 1934 dopo aver sperimentato il "teatro della spontaneità"⁵ nel 1921. L'approccio di Moreno al RPG era piuttosto terapeutico, a differenza di come oggi è inteso il RPG (nella sua esistenza più tecnicamente ludica, legata ai nomi di Gary Gygax e Dave Arneson, i celeberrimi inventori di *Dungeon & Dragons*,⁶ il primo RPG della storia, la cui prima edizione risale al 1974). Il RPG tradizionale prevede un Master, colui o colei che narra (il demiurgo), mentre i giocatori e le giocatrici intervengono a interpretare i ruoli, i personaggi e le loro psicologie più o meno complesse, che performeranno ai fini della narrazione collettiva. In questa maniera si mette in moto una certa mobilità mentale che traspone il giocatore e la giocatrice in un mondo virtuale "altro" in cui l'essere umano / essere giocante / umano giocante, nella sua essenza caleidoscopica, deve disegnare una nuova identità.

Ogni giocatore-giocatrice interpreta un ruolo specifico, adottando una maniera "altra" di essere, cosicché sorga uno spazio virtuale "secondario" reale, concettualmente definito e pulsante, che esiste in maniera speciale in ognuna delle dimensioni mentali speciali di chi gioca.

L'originale esautorazione del soggetto dominante dà vita alla supposizione e consapevolezza umana delle diverse "alterità" e diversi possibili "ruoli" latenti (che Moreno chiamava ruoli psicodrammatici).

Nel RPG, la nuova identità, il nuovo "ruolo", generano questa mobilità mentale, questo passaggio transitorio attraverso nuove manifeste soggettività, necessarie

4 Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris 1958 [trad. ing. *Man, Plays and Games*, University of Illinois Press, Champaign 2001, p. 216].

5 Moreno Jacob Levy, *The Theatre of Spontaneity*, Beacon House, New York 1973.

6 Gygax Gary, Arneson Dave, *Dungeons & Dragons*, Tactical Studies Rules, Lake Geneva 1974.

per l'intellezione e la rilevazione delle relazioni latenti all'interno del sistema dilatato che assorbe l'essere umano giocante.

Una recente e più complessa declinazione del RPG è il live action role-playing, normalmente contratto nell'acronimo LARP. In questa evoluzione alternativa del RPG, i giocatori e le giocatrici sono condotti in un'esperienza ludica più elaborata e immersiva. I loro corpi sono direttamente coinvolti in un *fictional setting* per un determinato periodo di tempo (tempo di gioco) che può estendersi per qualche ora o per qualche giorno, con o senza interruzioni o segnali di sospensione temporanea. La ri-creazione di un certo tipo di spazio di gioco non prevede alcun tipo di pubblico, alcuna forma di auditorio passivo, né elementi anacronistici che possano, in qualche maniera, contaminare la verità fantastica di questo spazio ricreato. In questo caso, la mobilità mentale e la gestione e fortificazione della nuova identità sono assistite da elementi di gioco reali come costumi, spazi allestiti, oggetti di scena, delimitazione dell'area di gioco, in pratica una reale *mise-en-scène*. Una personale visione estrema del LARP consente di affermare che i giocatori e le giocatrici non sono più semplicemente immersi in un *landscape* drammatico ma sono loro stessi e loro stesse dimensioni drammatiche alternative, ri-costruite con nuovi oggetti dialettici, in una sorta di spazio d'amore, uno spazio che sia "come anche",⁷ in cui ciò che accade non è un'occupazione del vuoto, ma scambio reciproco di spazio, rizomatico, universale.

Sia il RPG sia il LARP immergono chi gioca in una molteplicità di vite possibili, un'infinità di mondi coerenti, plausibili e abitabili: la dimensione del gioco è matrice di possibilità che avvengono in campi d'azione circoscritti ma spiralizzati. La mobilità mentale nel transito identitario richiesto dal "ruolo" lotta per l'interminabilità, per l'esistibile, inglobando nel suo movimento una ricchezza geometrica di punti che comprendono incessantemente le due estremità del divenire temporale (inizio e fine del gioco), generando così l'intensività temporale e spaziale. In riferimento a questa specifica e possibilistica mobilità mentale incoraggiata da questo tipo di gioco, potremmo intendere con il gioco di "ruoli" un fenomeno trans-ludico. Il bisogno dell'altrove dell'essere umano è veicolato da questa mobilità mentale tipica dell'*homo ludens*, che concede il transito oltre l'esistenza fisica e i limiti della vita ordinaria. Il fenomeno transludico del RPG e del LARP esonda dalla vita "ordinata" e "ordinaria" per entrare in un nuovo spazio anti-identitario, espanso, disinteressato, che:

*non essendo "la vita ordinaria" sta al di fuori del processo di immediata soddisfazione di bisogni e desideri. Interrompe quel processo. Vi s'introduce come un'azione provvisoria che ha fine in sé, ed è eseguita per amore della soddisfazione che sta in quell'esecuzione stessa.*⁸

7 Perniola Mario, *Il Sex Appeal dell'Inorganico*, Einaudi, Torino 2004, p. 90.

8 Huizinga Johan, *op. cit.*, p. 12.

Moreno afferma che l'uomo e la donna siano sempre in ruolo, in un unico ruolo in uno specifico momento, ma che, tuttavia, esso o essa siano effettivamente un polimero di ruoli, non rigidi ma proteici. Questa polimerizzazione dei ruoli consente di discernere e di evidenziare, grazie al complesso sistema psicologico umano, le strutture automatizzate e congelate dall'interiorizzazione dei sistemi culturali. In questa maniera, chi gioca di "ruolo" può rintracciare l'importanza dell'urgenza di un'idea alternativa che guardi in direzione della sperimentazione, dell'esplorazione e della ricerca di un cambiamento.

Cornelius Castoriadis afferma:

*È in ogni caso fondamentale, [...] che resti salvaguardato il valore dell'alterità, che sia una differenza di interessi, di opinioni, di passioni, oppure una diversità che si manifesta nella distanza di altre società o individui, che ci provocano per il semplice fatto di esserci. La facoltà di immaginare può diventare un alleato prezioso per la condivisione di un mondo di differenze e trasformazioni, e un antidoto per ogni pensiero totalizzante e totalitario che voglia impedire a ogni carica innovativa di esprimersi nella società.*⁹

La mobilità mentale alla quale il RPG e il LARP ci invitano è una nuova forma di socialità, di sperimentazione di possibilità, ma anche di scelte condivise in relazione con gli altri; essa è una de-individualizzazione attraverso aperture ai mille possibili "noi", contro la separazione e la conservazione identitaria.

In accordo con la citazione di Castoriadis, il concetto di mondo immaginario può essere integrato con quello di identificazione, come fondamento ultimo dell'individuo e della società, e con quello di creatività, intesa come capacità di creare forme e figure che non esistevano prima. Da tutto ciò deriva il concetto di *imaginary visual culture*, tutto ciò che esiste in potenza quando l'essere deborda dallo spazio del sé. Lo spazio del sé è, infatti, una zona pericolosa, i cui rischi maggiori sono il blocco e il congelamento identitari, che escludono qualsiasi tipo di espansione egologica, ovvero la mobilità necessaria per penetrare negli interstizi, nelle zone-tra. L'esplorazione di queste zone d'ombra, non consumabili, generate nel profondo dalle affezioni umane e dal sistema di intellesione, incoraggiano, usando parole dell'antropologo e filosofo italiano Massimo Canevacci: "la scoperta di enigmatici spiragli: e lo spiraglio è la frattura, l'orifizio frastagliato, la cavità oscena, la convessità arrogante, sezione trasparente, angolazione opaca, slacciamento di legami".¹⁰

Hans Georg Gadamer, nel suo *Zur Problematik des Selbstverständnisses*,¹¹ teorizza come nella dimensione ludica si assista a una esautorazione del soggetto, che

9 Castoriadis Cornelius, *Fenêtre sur le chaos*, Seuil, Paris 2007.

10 Canevacci Massimo, *Una stupita fatticità*, Costa&Nolan, Milano 2007, p. 21.

11 Gadamer Hans, *Zur Problematik des Selbstverständnisses*, *Gesammelte Werke* vol.2, Mohr Tübingen 1986.

depone se stesso in favore dei rapporti molteplici sovrasoggettivi che intercorrono nel fenomeno ludico vero e proprio, rinunciando al proprio *humanissimo* potere di volontà, in favore di un accoglimento e un lasciarsi accogliere dal movimento liquido dell'azione libera del gioco; l'accoglimento è definito anche come "affiatamento" (*sich einspielen*) a un sistema poroso in cui le regole e gli spazi esistono ma mutano secondo la scelta del possibile tra l'infinito, secondo il potere ipercinetico delle sovrastrutture del gioco: "la categoria del gioco ha il potere di rendere sensibile la capricciosa libertà e il fascino che animano i movimenti di un pensiero sovrano, non asservito alla necessità".¹² In questa prospettiva ludosofica, dunque, il giocare è forza destabilizzante che si contrappone contro ogni volontà assoluta di definizione delle cose: "L'uomo può giocare soltanto con qualcosa che pure gioca con lui".

Martin Heidegger, altresì, aggiunge che non è il soggetto che subisce un'auto-destituzione in favore di un essere-nel-gioco, ma è il gioco stesso "ad assumere il significato di giocare l'essere, il rendere giocato (*erspielen*) l'essere nel dargli continuamente forma (*erbilden*) nel gioco".¹³ Il gioco è tensione (*spiel von spannungen*) che tende alla distensione, alla concentrazione, è una lotta per e contro qualcosa. Il movimento di tensione ludica, quindi, è un poroso transitare, un passaggio in direzione dell'alterità attraverso una zona transustanziale composta da più parti interrelate da loro, cosicché il risultato non sia semplicemente la somma delle parti.

L'esperienza ludica del RPG e del LARP è lotta contro i limiti cutanei degli oggetti e delle persone: è un atto di legittimazione della molteplicità. La fenomenologia trans-ludica non è un'immagine, né un riflesso di qualcosa, ma è incessante creazione di un mondo immaginativo sociale che persegue una funzione per-formativa e non solo in-formativa. La funzione fondante resiste contro la funzione fondata, proiezione di un mondo manipolato e passivo-passivizzante.

Giocare di "ruolo", mobilitando il materiale identitario, attua una complessa serie di costruzioni, negoziazioni: ci si perde e ci si ritrova, ci si distrugge e ci si ricostruisce nei personaggi, i possibili sé. Ha luogo una reale necessità di condividere la pluralità con i giocatori e le giocatrici, di modo da perseguire insieme uno stato di "realtà" alternativa. Il *ludus* dei ruoli garantisce la consapevolezza della moltiplicazione e moltiplicabilità dell'Ego. In un certo senso, si tratta di spirito di Resistenza Estetica, di sopravvivenza, attraverso la creazione, all'annichimento.

Georges Bataille, a questo proposito, vede nel gioco un'esperienza di assenza di moralità, di assenza di Dio:

12 Bataille George, Papparo Felice, *L'aldilà del serio e altri saggi*, Guida Editori, Napoli 2000, p. 331.

13 Moltmann Jürgen, *Sul Gioco*, Queriniana, Brescia 1971, p. 217.

The starry night is the game table on which existence is played out: cast across this field of fleeting possibilities, I fall from on high, disabled, like an insect on his back. There is no reason to judge the unfortunate situation; it pleases me, stimulates me, and excites me. If I were of a 'static and determined nature', I would be limited by fixed laws, having to groan in some cases, scream out with pleasure in others. Playing with me, nature rejects me beyond itself... beyond the limits and laws which the humble make it take on. Due to being played, I am a possibility which did not exist. I exceed the whole given of the universe and place nature at stake. I am the heart of immensity, the most, the exuberance. The universe was able to do without me. My strength and my impudence flow from this superfluous character. By abandoning myself to what surrounds me, interpreting, changing the night into a fable for children, I would renounce this character. Inserted into the order of things, I would have to justify my life – on the mingled levels of comedy, tragedy and utility. But by refusing, by rebelling, I do not have to lose my head.¹⁴

Infine, J.R.R. Tolkien, nella sua opera *The Monster and the Critics*, teorizza la nozione di Fantasia e della sua mobilità: essa è motrice dell'allontanamento dell'essere umano dalle costrizioni categoriche psico-sociali nelle quali la sua mente è stata forzata a stanziarsi. Lo stato di assoggettamento operato dalla realtà descrivibile, sensibile e fattuale, ha ingenerato l'urgenza di un "mondo secondario" (*secondary world*),¹⁵ il mondo dei rifiuti prodotti dalla cultura istituzionale, il mondo delle subcreazioni nel quale opera la Fantasia:

The human mind is capable of forming mental images of things not actually present. The faculty of conceiving the images is (or was) naturally called Imagination. But in recent times, in technical not normal language, Imagination has often been held to be something higher than the mere image-making, ascribed to the operation of Fancy (a reduced and deprecatory form of the older word Fantasy); an attempt is thus made to restrict, I should say misapply, Imagination to the 'power of giving to ideal creations the inner consistency of reality'. [...] The mental power of image-making is one thing, or aspect; and it should appropriately be called Imagination. The perception of the image, the grasp of its implications, and the control, which are necessary to a successful expression, may vary in vividness and strength: but this is a difference of degree in Imagination, not a difference in kind. The achievement of the expression, which gives (or seems to give) 'the inner consistency of reality', is indeed another thing, or aspect, needing another name: Art, the operative link between imagination and the final result, Sub-creation. For my present purpose I require a word which shall embrace both the Sub-creative Art in itself and a quality of strangeness and wonder in the Expression, derived from the Image: a quality essential to fairy-story. I propose, therefore, to arrogate myself the power of Humpty-Dumpty, and to use Fantasy for this purpose: in a sense, that is, which combines with its older and higher use as an equivalent of Imagination the derived notion of 'unreality' (that is, of unlikeness to the Primary World), of freedom from

14 Richardson Michael, *Georges Bataille: Essential Writings*, SAGE Editions, Thousands Oaks CA 1998, p. 215.

15 Tolkien J.R.R., *The Monsters and the Critics and Other Essays*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston 1983.

*the domination of observed 'fact', in short of the fantastic. [...] Fantasy (in this sense) is, I think, not a lower but a higher form of Art, indeed the most nearly pure form, and so (when achieved) the most potent.*¹⁶

La mobilità mentale operata dalla Fantasia nella declinazione specifica del RPG e del LARP, all'interno di quella che Gilles Deleuze ha chiamato "società del controllo",¹⁷ è un'importante conquista da perseguire, in direzione di un certo tipo di perseveranza estetica rivoluzionaria, per la rinuncia all'imitazione e la legittimazione della pluralità del mondo umano. Giocare di ruolo significa vivere in un mondo proteico dove l'essere può moltiplicarsi ed essere a proprio agio nella sua mobilità mentale, luogo di lotta e di resistenza contro il Sé prescritto: "poiché essere solo se stessi, identici a ciò che eravamo ieri, immutabili e immobili, significa non essere, o piuttosto non essere più, cioè essere morti".¹⁸

Questo articolo è stato tratto dalla relazione Fantasy, mental mobility and imaginary visual culture: role-playing games and L.a.r.p. Secondary World, presentata il 21 maggio 2011 in occasione del Primo Simposio Mobility and Fantasy in Visual Culture presso la Bahçeşehir Üniversitesi di Istanbul.

16 *Ivi*, p. 6.

17 Deleuze Gilles, *Pourparlers*, Éditions Minuit, Paris 1990.

18 Laplantine François, *Identità e Métissage. Umani al di là delle apparenze*, Elèuthera, Milano 2004, p. 44.