

# Contagio Creativo

a cura di

Paolo Bosi, Claudia Cangini, Michele Gelli,  
Mauro Ghibaud, Lapo Luchini



InterNosCon2013

A cura di  
**Paolo Bosi, Claudia Cangini, Michele Gelli,  
Mauro Ghibaudo e Lapo Luchini**

# **Contagio Creativo**

**InterNosCon2013**

## Contagio Creativo

- A Cura di: Paolo Bosi, Claudia Cangini, Michele Gelli,  
Mauro Ghibauda e Lapo Luchini
- Revisione Testi: Paolo Bosi, Natascia Cortesi, Marco Costantini,  
Giulia Cursi, Davide Falzani, Lavinia Fantini,  
Mauro Ghibauda, Marco Iotti, Moreno Roncucci
- Grafica e Impaginazione: Lapo Luchini
- Grafica di Copertina: Claudia Cangini
- Immagine di Copertina: *Infection* di Manuela Soriani
- Finito di Stampare: Maggio 2013 presso Digital Print, Rimini
- Copyright: Rispettivi Autori, InterNosCon 2013.  
Tutti i diritti riservati.
- Distribuzione: Narrativa
- Una Pubblicazione: **InterNosCon2013**

Questa pubblicazione utilizza i caratteri *Palatino Linotype* per i testi e *Clarendon* per i titoli ed è stata realizzata utilizzando LibreOffice 3.5.

## **Contenuti**

Cambiare la Tua Micro-Cultura di Meguey Baker, traduzione di Mattia Bulgarelli	5
Infettati dall'entusiasmo di Giulia Corsi	13
Da Talia a Calliope: i trucchi delle arti visive nelle tue descrizioni di Michela Da Sacco e Mattia Bulgarelli	23
Gioco di ruolo, narrazione condivisa e meccanismi socio-culturali di Daniele Di Rubbo	39
UFO: Nemico (meno) Sconosciuto di Michele Gelli	49
Scoprirsi per Scoprirci di Manuela Soriani e Marco Andreetto	59
Giochi di ruolo, Giochi da tavolo, LARP: la paura di imparare e migliorarsi di Luca Veluttini	75
Sitografia	87
Biografie	89

## **Contagio creativo**

## **Cambiare la Tua Micro-Cultura**

**di Meguey Baker, traduzione di Mattia Bulgarelli**

Voglio raccontarvi una storia.

Anni fa, facevo parte di una compagnia di amici. In realtà era una rete flessibile di compagnie interconnesse. Alcuni di noi erano collegati più strettamente di altri, ma quando c'era una festa a casa di Juli e di Brian c'eravamo tutti. A quelle feste, ovviamente, c'erano amici delle altre compagnie, perciò c'era ogni tipo d'interscambio sociale. Nel corso del tempo, durante alcuni anni di ritrovi regolari, notai una cosa: Brian veniva continuamente scavalcato.

Gli si parlava sopra, veniva ignorato, interrotto, o direttamente zittito. La prendeva sempre bene, con un accenno di scrollata di spalle e di sorriso, zittendosi o scivolando via quando era chiaro che nessuno gli stava prestando attenzione. Di continuo. Era molto critico con sé stesso, e cedeva sempre il passo all'aneddoto o al commento di qualcun altro. Se non era d'accordo, lo teneva per sé. Brian è un uomo intelligente, creativo e amichevole, abile nel suo mestiere, entusiasta dell'escursionismo e un buon amico. Sa ascoltare ed è molto affezionato ai suoi amici, che però gli passavano sempre sopra. Ogni singola volta.

La cosa iniziò a darmi fastidio.

Così, ho pensato a cosa avrei voluto che andasse diversamente e a cosa potevo fare affinché succedesse. Ho iniziato ad ascoltarlo, in modo sinceramente attivo, resistendo alle correnti micro-culturali che portavano la conversazione lontano da lui. Per esempio, a una festa, tutti avrebbero parlato del loro gatto, del lavoro, o che so io. Brian avrebbe iniziato il suo aneddoto e invariabilmente qualcuno avrebbe chiesto al gruppo qualcosa, o avrebbe iniziato un altro argomento, o gli avrebbe parlato sopra. Così, ho iniziato a dire: "Un attimo, voglio sentire cos'ha da dire Brian". Se la conversazione virava su qualcosa di cui sapevo che Brian era esperto, mi giravo verso di lui e gli dicevo: "Brian, ma tu non ti sei fatto il percorso di Emerald Brook con le racchette da neve, l'anno

scorso? Com'è andata col ghiaccio?" e ho inflessibilmente aspettato la sua risposta, che è stata sempre utile e dilettevole allo stesso tempo. In fondo, lui sa come si racconta un buon aneddoto, è solo che non ne aveva spesso la possibilità.

L'ho fatto con determinazione per tre anni filati. In ogni occasione sociale in cui Brian, Juli e io eravamo presenti. In gruppi giganteschi con 100 persone alle manifestazioni, e in auto quando eravamo solo noi tre sulla strada di casa.

E qualcosa è successo, un po' alla volta. Anche altre persone hanno iniziato ad ascoltare Brian. La micro-cultura si era spostata. A oggi sono passati anni, e quando ci troviamo a casa di Juli e Brian, Brian partecipa in pieno. Eccellente.

Voglio raccontarvi un'altra storia.

Ero a una conferenza, al PAX East, lo scorso marzo. Eravamo Ben Lehman, Laura Simpson, io, Tracy Hurley e Dev Purkayastha. Parlavamo un po' di tutto, anche di sesso e di genere, di giocare un personaggio decisamente diverso da sé, di com'è essere donne o persone di colore nell'ambiente ludico. La conferenza fu grandiosa, ma la chiacchierata seguente fu anche meglio! La gente veniva da noi e ci raccontava, individualmente, cosa succedeva nelle loro vite, ai loro tavoli, nelle loro micro-culture. Questa storia, però, parla di due persone e di una cosa molto specifica che volevano affrontare.

Questi (li chiamerò Bob e Mitch) giocavano nello stesso gruppo da 15 anni, da quando avevano 14 anni circa. Bob ha descritto il loro gruppo come "piuttosto decerebrato", con un sacco di spensierato macello di orchi, con l'uso del termine "gay" per insultare cose e per insultarsi tra loro, con descrizioni sui dettagli anatomici dei PNG femminili, e in generale con razzismo, sessismo e omofobia nelle partite. Devo riconoscere a Bob una massiccia dose di coraggio per essere venuto da me e dirmi: "Il mio gruppo è stato così per, più o meno, l'ultima quindicina d'anni". Io ho detto: "Ok, questo è il quadro, e tu l'hai definito problematico". Mitch ha annuito, e ha detto "Sì, ci stavamo chiedendo se tu avessi qualche consiglio su come cambiarlo".

Certo che sì! Questi ragazzi stanno cercando di cambiare la loro micro-cultura. È una cosa che succede quando si cresce. Non quando invecchiamo, ma quando cresciamo. Ciò che era soddisfacente e forse appropriato per un giovane adolescente non è più soddisfacente e appropriato per un trentenne (ci sono un sacco di cose di cui parlerò sul comportamento adolescenziale, ma non è il momento. Portate pazienza).

E così ho detto: “Sì, è una cosa che succede. Superiamo i nostri vecchi modi di essere, anche se vogliamo frequentare gli stessi amici. Succede gradualmente, mentre gli interessi delle persone cambiano, o in fretta. Se finora siete stati parte di una micro-cultura pervasa da un gioco stile ‘stupra e saccheggia’, e ora qualcuno ha una relazione con una persona a cui vuole bene...”. Bob sogghigna e dice: “Mi sposo a giugno”. “Ecco, le tue prospettive sono cambiate. Non è più una parte spensierata del gioco, è più: ‘Ehi, possiamo smettere di parlare delle donne in quel modo?’. L’altra grossa cosa che fa spostare in fretta le prospettive è quando qualcuno nel gruppo diventa genitore...” Il sogghigno di Bob si allarga: “Nostro figlio nascerà a novembre”. Io annuisco ancora: “Già. Quindi stai affrontando un grosso cambiamento nella tua vita, e vuoi che questo si rifletta nella tua micro-cultura. Bene. Ottimo. Significa crescere”.

Ora, per dare un consiglio a Bob e a Mitch su come cambiare la loro micro-cultura, ecco cosa gli ho detto:

1. Tieni presente in che direzione vuoi andare. In questo caso, verso un linguaggio e un comportamento più rispettosi verso le donne, nella micro-cultura del gioco e in generale.
2. Trovati un alleato, preferibilmente interno alla micro-cultura, ma se non è possibile anche esterno va bene. Bob e Mitch potevano spalleggiarsi l’un l’altro, il che era ottimo.
3. Bacchetta le persone interne alla micro-cultura sulle cose che vuoi veder cambiare. Potrà suonare spaventoso, ma non vuole essere un’istigazione allo scontro e all’accusa; è una cosa semplice, come non ridere a una battuta che suona offensiva. E poi dire: “Senti, non fa così ridere, amico” quando qualcuno fa una

battuta o un commento del genere. E poi sarà parlare in privato con le persone nella micro-cultura e dirgli "Sai, ho smesso di fare lo stronzetto. È ora che io la smetta di parlare come se pensassi che le donne siano persone di serie B. Perché è una boiata". Non c'è bisogno di essere aggressivo; semplicemente, sii consapevole della tua crescita. Ci potrebbe volere del coraggio, perché alcune persone s'innervosiscono per i cambiamenti, e potresti incontrare delle resistenze attive. Non farti fregare.

4. Insisti. Ci vorrà del tempo, potresti arrivare alla conclusione che alcune delle persone che pensavi fossero amici sono in realtà persone che escono con te per abitudine, e potresti trovare nuove persone che vuoi davvero avere accanto: alla fine, ti sentirai meglio con te stesso e con la tua micro-cultura.

E ora, torniamo a parlare di adolescenti.

Quando siamo adolescenti, ci sono un sacco di cambiamenti in corso nei nostri corpi e nelle nostre micro-culture, tutto insieme. È un delirio! Una parte del motivo per cui affrontiamo i problemi del sessismo, del razzismo, dell'omofobia, ecc., da adulti è che siamo stati in contatto con queste micro-culture da ragazzi. Quello è il momento in cui formiamo le nostre idee su tutte queste cose, su questi aspetti molto importanti della nostra identità: come ci rapportiamo al mondo? Come tratteremo le altre persone? Come vogliamo che gli altri ci vedano?

C'è da stupirsi che gli adolescenti parlino con più intensità e spavalderia, rispetto ai bambini e ai genitori, di sesso, violenza, coraggio e di combattere le forze del male? Non dovrebbe stupire. È il momento in cui cerchiamo di capirci. E quando questi argomenti escono al tavolo da gioco, è facile che la tempestosità interiore venga codificata: ti mostrerò così la mia forza, così ti dimostro che sono coraggioso, così è come voglio essere visto dalle persone che voglio impressionare (sia quelli seduti al tavolo, sia quelli che vorremmo ci vedessero agire in modo così brillante). Ed è qui che reagisco alle cose che non sono parte di ciò che è considerato "normale" dalla micro-cultura.

E va bene così. Fa parte del crescere. Dobbiamo farlo tutti. E a volte significa cambiare la micro-cultura, perché ciò che ci sembrava

d'impatto e astuto a 15 anni non sembra altrettanto d'impatto e astuto quando abbiamo 30 anni.

E sapete cosa? Anche gli adulti sono cambiati! A contatto con la cultura popolare, c'è un'enorme probabilità che qualcuno che è stato adolescente negli ultimi 20 anni abbia incontrato una rappresentazione positiva, nella società e nei media, di donne, omosessuali, persone di colore, persone transgender, persone di tradizioni religiose differenti, diverse per abilità o condizioni socioeconomiche, se confrontato con chi era adolescente 40 anni fa. Quindi, il tuo sforzo di cambiare la tua micro-cultura ha probabilmente un supporto culturale più ampio, il che rende la faccenda più semplice.

Una cosa che è davvero difficile da fare è quando la micro-cultura da cambiare sei tu stesso. Ti sei costruito un ruolo, e le persone si aspettano quel ruolo da te. Se sei la persona che ha sempre fatto doppi sensi, sarà difficile che le persone prendano le tue parole senza cercarci un secondo significato (e parlo per esperienza! Grazie, Me Stessa quindi-cenne. E grazie, Me Stessa diciottenne per aver fatto lo sforzo di cambiare). Se hai costruito una tua identità personale come razzista, ci vorranno tonnellate d'impegno e di supporto (punti 1 e 2).

Veniamo all'ultima storia.

Ai tempi delle superiori, c'era un ragazzo che si era unito a noi per una qualche gitarella. Amico di uno dei regolari della compagnia, è venuto a un'escursione. Andy era un razzista skinhead. Aveva tatuaggi con slogan carichi di odio sulle mani. Era stato coinvolto in reati a sfondo razziale in un altro Stato. Aveva 16 anni. Era un po' estremo per il nostro gruppo, ma avevamo voglia di conoscere gente nuova ed era stato una persona rispettabile durante l'escursione. Perciò, quando ha chiesto se poteva venire con noi in spiaggia la settimana dopo, la risposta fu: "Certo, ci troviamo a mezzogiorno alla chiesa degli UU [Unitariani Universalisti, NdT]". Diventò uno dei regolari del gruppo. Era di compagnia, rideva, aiutava con i piatti, si arrangiava con le sue cose, e due anni dopo parlava alle riunioni riguardo alla sua volontà di farsi togliere quei tatuaggi. Aveva cambiato la sua micro-cultura, ed era

pronto a cambiare il suo corpo di conseguenza. Abbiamo raccolto fondi lavando auto per la rimozione col laser chirurgico.

Perciò, se vuoi vedere un cambiamento nella tua cultura, incomincia con la tua micro-cultura. La cosa inizia da qui. Inizia da me. Inizia da te. Inizia adesso.

Articolo originale: [URL 1.](#)

Traduzione originale: [URL 2.](#)



# **Contagio creativo**

## Infettati dall'entusiasmo

di Giulia Cursi

Ognuno di noi ha interessi, coltivati anche da diversi anni, ed è naturale voler condividere le proprie passioni con altre persone, specialmente con chi ci sta vicino.

Se si è ricettivi, ciò succede anche nel senso opposto, e proprio grazie al consiglio di un amico o a un gioco si scopre di amare alcuni autori di fumetti o determinati registi di film.

Ciò di cui voglio parlare in quest'articolo è l'importanza di trasmettere il proprio entusiasmo, quando parliamo a un'altra persona di qualcosa a cui teniamo, concentrandomi in particolare sui giochi di ruolo.

Ho intenzione inoltre di approfondire, anche con l'aiuto dei commenti di altre persone, quanto – in un gioco di ruolo e anche in altri campi – il seguire i consigli degli altri e il loro amore per determinate attività o aspetti possa farci scoprire una nuova passione e arricchirci.

In questo articolo riporterò dei commenti fatti da altri appassionati di giochi di ruolo, presi in particolare da una discussione sul forum [www.gentechegioca.it](http://www.gentechegioca.it)<sup>1</sup> (URL 3).

Farò riferimento anche a [:::CharStyleName=Name::], il social network di Google, che grazie ai videoritrovi (*hangout*, in inglese) permette di fare videoconferenze e modificare file online in tempo reale. In molti, tra cui io, ormai sfruttano la tecnologia dei videoritrovi per giocare di ruolo con persone lontane.

Il tema di INC 2013 è *Infection*, e da quando è stato annunciato ho iniziato a pensare cosa mi ha "infettata" nell'ultimo anno.

Ho ripensato al mio primo post su GcG, poco dopo la mia prima giocata a *La mia vita col Padrone*,<sup>2</sup> e mi sono resa conto che prima di

---

1 Da adesso in poi mi riferirò al forum chiamandolo GcG.

2 *La mia vita col Padrone*, gioco di ruolo, autore Paul Czege, pubblicato in Italia da Narrativa.

conoscere i giochi di ruolo indie e la community di GcG non avrei mai pensato di saper fare determinate cose, come per esempio il master<sup>3</sup> in un gioco di ruolo.

La prima cosa che mi viene in mente quando penso a tutto questo è la giocata di *KaGAYmatsu*<sup>4</sup> con Manuela Soriani a InterNosCon 2012. Prima di allora avevo giocato una sola volta a *Kagematsu*<sup>5</sup> e devo dire che mi sono trovata in difficoltà a gestire il gioco; vedere il modo in cui Manuela descriveva i gesti di *Kagematsu*, il suo modo di parlare e soprattutto il suo arrivo al villaggio mi ha ispirata. Sono rimasta talmente colpita da questi piccoli accorgimenti che ho “copiato” questo modo di giocare e devo dire che mi ha aiutata a migliorare notevolmente come GM,<sup>6</sup> nel senso che ora so rendere i miei personaggi non giocanti<sup>7</sup> più espressivi e legati ai personaggi degli altri giocatori.

Io tendo a essere insicura ma anche piuttosto precisa in quello che faccio, difatti prima di fare da Maestro di Cerimonie<sup>8</sup> a *Cuori di Mostro*<sup>9</sup> ho atteso un bel po'. Ho aspettato perché per esperienza personale so che è un gioco che ripaga quando metti in ballo le emozioni, quindi volevo avere una conoscenza abbastanza ampia del gioco e una certa confidenza con le meccaniche.

Ho giocato *Cuori di Mostro* con tre MC diversi e devo dire tutti e tre meravigliosi, però io non sono loro e quando è toccato a me essere l'MC ho analizzato le quattro stagioni che ho giocato. Ho guardato cosa mi era piaciuto davvero tanto dei tre MC e l'ho tenuto a mente. Ora faccio

---

3 **Master**, termine utilizzato principalmente in alcuni giochi di ruolo per indicare un giocatore che ha un ruolo diverso dagli altri nel gioco; per maggiori informazioni a riguardo potete visitare questa pagina di Wikipedia: URL 4.

4 *KaGAYmatsu*, hack di *Kagematsu* (gioco di ruolo di Danielle Lewon) realizzato da Manuela Soriani e presentato per la prima volta a InterNosCon 2012.

5 *Kagematsu*, gioco di ruolo, autrice Danielle Lewon, pubblicato in Italia da Narrativa.

6 Abbreviazione di **Game Master**, vedere nota 3.

7 Da adesso in poi li chiamerò **PNG**, per maggiori informazioni a riguardo potete visitare questa pagina di Wikipedia: URL 5.

8 Da adesso in poi lo chiamerò **MC**, che è un altro nome per definire il master; vedere nota 3.

9 *Cuori di Mostro*, gioco di ruolo, autore Joe Mcdaldno, pubblicato in Italia da Narrativa.

da MC in due diversi gruppi e mi sto divertendo un sacco: ciò che mi soddisfa di più è vedere che ci divertiamo tutti e che le mie campagne sono molto diverse da quelle che ho giocato.

Un altro tipo di “infezione” che ho notato è stato quello che io e alcuni altri abbiamo diffuso con il nostro entusiasmo e l’obiettivo di far giocare più persone possibile, facendo dimostrazioni dei giochi o creando modi anche piccoli per dare a tutti la possibilità non solo di giocare di ruolo, ma anche di farsi nuovi amici. Fino a quasi un anno fa non avrei mai nemmeno preso in considerazione l’idea di fare da master in un gioco di ruolo, ma una sera io e altri tre ragazzi ci siamo ritrovati in un videoritrovo di *Google+* senza niente da fare. Due di quei ragazzi non li avevo mai visti né sentiti prima e questo mi metteva un po’ di ansia; non sapevamo a cosa giocare e io mi sono proposta di fare da MC a *Il Mondo dell’Apocalisse*:<sup>10</sup> stavo leggendo il manuale e avevo giocato in due campagne, ma ho comunque messo in chiaro che non avevo esperienza e che quindi avrei potuto fare degli errori.

Loro sono arrivati nel videoritrovo con un entusiasmo contagioso e da lì mi sono resa conto che alla fine molti dei problemi che pensavo avrei avuto non erano dovuti alla difficoltà del ruolo di MC ne *Il Mondo dell’Apocalisse*, ma alla paura di deludere le loro aspettative e non mostrare il meglio del gioco (che io adoro). Di fatto la fiducia che gli altri avevano in me e la voglia di vedere il mio contributo come master mi hanno spinta a provare, e devo dire che è proprio divertente.

Facendo tesoro di questa esperienza ho iniziato ad ascoltare anche i consigli di alcuni amici per quanto riguarda fumetti, libri, film e videogiochi. Ho scoperto così fumetti meravigliosi da cui prendo spesso idee che sfrutto per i miei personaggi<sup>11</sup> nei giochi di ruolo e per i miei PNG.

---

10 *Il Mondo dell’Apocalisse*, gioco di ruolo, autore Vincent Baker, pubblicato in Italia da Narrativa.

11 Da adesso in poi li chiamerò PG, per maggiori informazioni a riguardo potete visitare questa pagina di *Wikipedia*: URL 6.

Come ho già anticipato all'inizio dell'articolo, ho chiesto anche ad altre persone se si sono lasciate contagiare dall'entusiasmo altrui e cosa ne hanno ricavato. Alcuni post mi hanno colpito più di altri, suscitando in me delle riflessioni interessanti. Riporterò solo delle citazioni dei vari post; vi consiglio di leggere l'intera discussione sul forum di GcG (URL 3), se siete interessati all'argomento.

*«E in generale il mio modo di pormi con le persone è questo; considero una conversazione 'utile', interessante, quando ho imparato qualcosa. E il modo migliore in cui lo impari è sentirlo da qualcuno che ci crede, no?» (Fabio Succi Cimentini)*

Come si può pensare di stimolare l'interesse di qualcuno, se noi per primi non siamo attratti da ciò che vogliamo presentare? Naturalmente è importante anche sapere di cosa si sta parlando: ciò ci permette di dare una visione ampia e completa dell'argomento, ma a ogni modo senza la passione il tutto si ridurrebbe a una lezione fredda che non sarebbe mai davvero percepita.

*«Davvero, non saprei da dove cominciare... Forse da quando io e Manu abbiamo conosciuto Michela e Francesca, che ci hanno insegnato come ragiona un artista: ovvero, studiare l'opera finita altrui per cavarne fuori cose utili per il proprio lavoro e per il proprio divertimento (che ogni tanto coincidono, nei lavori artistici, ma non tanto quanto uno potrebbe pensare).» (Mattia Bulgarelli)*

Penso sia molto importante essere aperti alle novità: conoscere cose nuove o fare esperienze diverse ci permette non solo di crescere come persone, ma anche d'imparare a vedere tutto con altri occhi.

Spesso non ci soffermiamo su ciò che crediamo di conoscere bene, fino a quando qualcuno non ci mostra un diverso modo di vederlo, e a quel punto ci rendiamo conto che c'è molto altro.

Il senso critico è molto importante, sia sul proprio lavoro che su quello degli altri. Osservando per esempio il modo in cui altri disegnano ho potuto imparare diverse tecniche per migliorare il mio stile, non copiando e basta, ma rivisitando a modo mio quello che ho apprezzato di più. Sapendo che questo sistema funziona, lo utilizzo anche nel fare il “master” di alcuni giochi, prendendo spunto da come lo gestiscono altri che io ritengo bravi.

*«Alla fine il contagio è una questione di disponibilità e fiducia. Qualcuno deve essere disponibile a “contagiare”, a condividere piccole parti di sé e del proprio tempo, a dedicare questo suo tempo e questa sua esperienza a un altro. E questo qualcun altro deve essere disponibile a “farsi contagiare”, ad accettare i consigli e le esperienze altrui. Se c’è questo rapporto di fiducia reciproca, di pazienza, di disponibilità e di entusiasmo... allora avviene il contagio.» (Simone Micucci)*

Trovo verissima quest’affermazione: se non c’è condivisione il rapporto rimane unilaterale e freddo. Bisogna essere disponibili a offrire le proprie conoscenze e idee, e allo stesso tempo è necessario essere recettivi verso ciò che gli altri ci offrono.

Ritengo che nei giochi di ruolo ciò sia molto importante, perché spesso, come capita con sé stessi, gli altri vedono lati del nostro PG che noi non riusciamo a vedere o che riteniamo di poca importanza. Questo a volte ci impedisce di notare il vero potenziale del nostro PG e ciò in determinati giochi di ruolo è uno svantaggio non da poco, perché potremmo non appassionarci a quello che gli accade e annoiarci. In altri ambiti vale lo stesso: l’opinione di varie persone che siano più o meno competenti ci permette di realizzare un progetto (grande o piccolo) in modo migliore.

Non è detto che il “contagio” debba avvenire con qualcuno che conosciamo bene: io per esempio ho ritrovato la mia passione per la mitologia grazie al fumetto *Sandman*, di Neil Gaiman. Ogni piccolo riferimento a una diversa mitologia (greca, norrena, egiziana, ecc.), mi ha

ricordato di quando da piccola leggevo storie di eroi che affrontavano grandi pericoli per i motivi più disparati. Allo stesso modo, *Kagematsu* mi ha portato a interessarmi maggiormente della mitologia giapponese, e tutto ciò diventava un calderone da cui prendere spunti interessanti da inserire in diverse giocate.

*«Le persone più interessanti che incontri sono quelle che ti contaminano. Ti lasciano qualcosa dentro, rendendoti diverso, mutandoti. Credo che una contaminazione debba essere un po' come una mossa dura de Il Mondo dell'Apocalisse. Bella e terribile, significativa e irrevocabile.»* (Matteo Suppo)

Bisogna fidarsi degli altri; in questo modo non solo si impara qualcosa, ma gli altri lasciano dentro di te qualcosa di loro stessi.

Però oltre che fiducia negli altri servono coraggio e curiosità: la curiosità di provare cose nuove o incontrare nuove persone e conoscerle, più il coraggio di accettare ciò che gli altri ci danno e di dare lo stesso.

A volte però questa contaminazione avviene anche senza accorgersene subito, ma ripensandoci dopo qualche tempo ci rendiamo conto di aver fatto nostri determinati comportamenti o passioni, in maniera talmente naturale da non aver visto il "contagio".

*«A me è capitata la magia con Il Mondo dell'Apocalisse: mi ha dato un'angolatura nuova al filone post-apocalittico, che fino a ora guardavo senza troppo interesse. O era troppo tamarro o troppo plumbeo, e condito con un'estetica o del fetish-tamarro (o della scarsità totale) che mi diceva poco. M'è servito quel maledetto gioco, in sforzo combinato con *Fallout 3*,<sup>12</sup> che giocavo più o meno nello stesso periodo, per vedere tutti i lati della ricostruzione di una società, del rapporto politico/simbolico col passato, della scarsità che costringe il formarsi di nuove soluzioni... insomma, una prospettiva che ora trovo molto preziosa.»* (Fabio Succi Cimentini)

---

12 *Fallout 3*, videogioco action RPG, sviluppato e pubblicato da Bethesda Softworks.

Aprirsi a nuove esperienze ci permette di scoprire interessi che credevamo inesistenti: improvvisamente determinati generi di libri o musica ci appaiono diversi, perché qualcuno o qualcosa ce li hanno fatti vedere sotto un'altra luce. Io ho potuto esprimere il mio amore per i libri gialli di Agatha Christie,<sup>13</sup> quando ho giocato a *Il Gusto del Delitto*,<sup>14</sup> rivedendo la struttura narrativa e le mille possibilità di ricreare quelle stesse atmosfere che nei libri mi avevano affascinato.

Allo stesso modo ho anche cambiato idea su determinati argomenti: non mi sono mai appassionata alle storie western, ma l'anno scorso un mio amico mi ha regalato per il mio compleanno alcuni numeri di *Ken Parker*,<sup>15</sup> un fumetto italiano piuttosto vecchio, e devo dire che ho rivalutato totalmente il concetto di storia western. Tanto che ho deciso di comprare l'intera serie, perché trovo che gli autori abbiano fatto un lavoro favoloso.

Se mi fossi chiusa nelle mie convinzioni dicendo che non mi interessava affatto, non avrei scoperto questo tesoro, e me ne sarei sicuramente pentita in futuro, quando avessi capito il mio errore.

*«L'entusiasmo è in assoluto la cosa che mi ha colpito di più quando ho iniziato a scrivere qui e su G+. Vedere questo enorme amore per i giochi è stato davvero contagioso. Mi ricordo ancora benissimo quanto mi aveva stupito la cosa all'inizio. Io sono diventato nel tempo una persona poco entusiasta perché, per troppe volte, ho scoperto che cose che a me sembravano meravigliose non erano apprezzate dagli altri. E dopo un po' uno comincia a tenersele per sé. Ma non è finita qui. Perché una volta che cominci a dar fiducia agli entusiasti, e a metterci entusiasmo*

---

13 *Agatha Christie*, scrittrice inglese, divenuta famosa per aver dato vita al genere narrativo giallo.

14 *Il Gusto del Delitto*, gioco di ruolo, autore Graham Walmsley, pubblicato in Italia da Narrativa.

15 *Ken Parker*, fumetto, autori Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo, pubblicato da Sergio Bonelli Editore.

*a tua volta, poi ti si apre tutto un nuovo mondo di stimoli.»*  
(Martino Gasparella)

Questo post di Martino riassume bene ciò che io in prima persona ho vissuto, e spiega in poche parole alcuni punti focali che ho cercato di esporre in questo articolo.

Spero che le mie parole vi abbiano fatto scoprire qualcosa di nuovo, o stimolato ad aprirvi agli altri.



# **Contagio creativo**

## **Da Talia a Calliope: i trucchi delle arti visive nelle tue descrizioni**

**di Michela Da Sacco e Mattia Bulgarelli**

*Come rubacchiare alle arti visive alcune tecniche da utilizzare nelle tue partite per rendere le scene e i personaggi più vividi, incisivi, memorabili.*

*Queste tecniche hanno già abbondantemente superato la prova del tempo, e non siamo certo i primi a descriverle: questo articolo, però, vuole darti poche, semplici idee che puoi sfruttare per creare un tuo stile di gioco personale ed efficace.*

“Oh, no: un altro articolo che vuole insegnarmi a giocare!”.

No, no, tranquillo... non è questo il punto.

“Fare una descrizione” è solo una parte delle cose che fai giocando. È però una delle parti più frequenti e più importanti del gioco: è quella che aiuta a far passare un’immagine dalla tua testa a quella degli altri e viceversa. Le tecniche che illustreremo, come detto, non sono nuove e sono facilmente adattabili a diversi stili di gioco e a diversi giochi.

Il Big Model<sup>1</sup> parla, non a caso, di “Spazio Immaginato Condiviso”: ogni scena che avviene durante una partita di GdR è, innanzitutto, immaginata nella testa dei partecipanti al tavolo, che si scambiano descrizioni e costruiscono questo “spazio”, insieme, in tempi e modi regolati dal gioco.

Ma i giocatori, nella loro testa, cosa vedono?

Abbiamo fatto delle domande ad alcuni amici giocatori e ci siamo interrogati su come visualizziamo le scene noi stessi.

I risultati sono stati decisamente variegati: alcuni di noi, a quanto pare, visualizzano la scena descritta con già un punto di vista in soggettiva, come se vi fossero “immersi” o come se fossero testimoni invisibili

---

<sup>1</sup> cfr. Emily Care Boss, “Concetti chiave nelle teorie sviluppate su The Forge”, in *Riflessioni Appassionate*, scaricabile gratuitamente online (URL 7).

degli eventi. Altri “costruiscono” un poco alla volta una scenografia completa in cui immaginano i personaggi. Altri ancora hanno una “mappa” completa di cosa c’è nella scena, accontentandosi della planimetria oppure con una rappresentazione davvero completamente tridimensionale della scena.

Questo discorso meriterebbe un approfondimento, che però esula un po’ dallo scopo di questo articolo e che avrebbe richiesto più tempo e più pagine.

In qualsiasi modo si formi l’immagine di una scena di gioco nella tua mente, ti vogliamo presentare alcune tecniche con cui esprimerla in modo efficace ed efficiente.

Faremo anche un po’ di esempi da film e altre opere, con riferimenti anche alla trama: contiamo che i film citati siano abbastanza famosi e lontani nel tempo, e i nostri riferimenti abbastanza circostanziati, da non rovinarti un’eventuale visione dopo la lettura... anzi, speriamo che t’invoglino alla visione: di certo, non faremmo esempi da film che non pensiamo degni del tuo tempo!

## **TECNICA NUMERO 1: IL DETTAGLIO**

Qualsiasi cosa tu stia descrivendo, personaggio, paesaggio, oggetto o altro, inserisci nella descrizione un dettaglio e sottolinealo.

Il giocatore che riceve una descrizione focalizzata attorno a un dettaglio sarà portato a considerarlo molto importante per l’ambiente o il personaggio.

Provare a remare contro questo effetto non porta a nulla di buono: descrizioni lunghe, verbose, noiose... tanto vale, invece, sfruttare al massimo questo effetto, no?

Sarà molto più facile per i giocatori ricordare una comparsa se è “l’uomo con la zappa”, o un luogo se è “dove avete visto l’albero mezzo bruciato”.

Inoltre, il fatto che quell’uomo porti con sé una zappa, e che il dettaglio sia sottolineato, fa sì che chi ascolta inizi, più o meno consciamente,

a fare delle assunzioni: l'uomo è un contadino? Fa lavori in giardino come parte della sua routine?

Usare solo un nome proprio è molto meno efficace, perché non rimanda all'immagine: con questa tecnica, una parte della descrizione diventa il nome stesso! Se poi il personaggio o il luogo dovessero diventare importanti, sarà facile passare da "l'uomo con la zappa" a "Karl, l'uomo con la zappa" e, solo quando il personaggio sarà diventato memorabile e importante, "Karl" e basta.

Questa tecnica è già stata accennata, tra gli altri, anche in *Dungeons & Dragons 3.0*.<sup>2</sup> *Cani nella Vigna*<sup>3</sup> la usa in modo sottinteso negli esempi del "gruppo di PnG". *Avventure In Prima Serata*<sup>4</sup> suggerisce anche, volendo, di fare un "casting": usare volti di attori famosi come riferimento per l'aspetto dei personaggi.

In altri media è un espediente usato, talvolta, per rendere memorabile un personaggio di cui si sa poco: l'Uomo che Fuma di *X-Files* e il Demone dagli Occhi Gialli di *Supernatural*, ma anche l'Uomo Misterioso (*the Illusive Man*) di *Mass Effect*, per citare un raro esempio dai videogiochi.

Altre volte il dettaglio è tutto ciò che sappiamo del personaggio: tra le decine di film "con il mostro", l'esempio più classico è lo xenomorfo di *Alien*, una creatura che non vediamo (quasi) mai per intero o (figuriamoci!) in piena luce... e, ancora una volta, la mente dello spettatore completa la creatura per analogia, rendendola molto più spaventosa.

## **TECNICA NUMERO 2: NON ESISTE "NORMALE"**

Ossia: non dare per scontato che il tuo "normale" sia identico al "normale" dei tuoi compagni di gioco.

Non esistono persone "alte normali": esistono persone più alte o più basse della media del tempo e del luogo in cui si trovano.

---

2 pagg. 149-150 ed. italiana. Edito da *Wizards of the Coast*, sito ormai non più disponibile, rimpiazzato dalle edizioni successive. Sito del distributore italiano: URL 8.

3 pagg. 112-113, prima ed. italiana. Sito dell'editore italiano: URL 9.

4 Sito dell'editore italiano: URL 10.

Non esistono persone di corporatura “normale”: ci sono corporature massicce, persone smilze, cicciottelle, pelle e ossa. Esistono muscolature voluminose, atleti sottili e scattanti, e persone, sia esili che corpulente, che di muscoli proprio non ne mostrano.<sup>5</sup>

Non esistono facce “normali”: esistono facce tonde, quadrate, ovali, paffute o smunte, con nasi piccoli o grandi, con orecchie diverse per forma e dimensione.

Non esistono persone con la pelle di colore “normale”: esistono pelli chiare o pallide per etnia o per malattia, scure di nascita o annerite dal sole, con moltissimi nei o nessuno.

Non esistono case “normali”: esistono case con colori caldi e ambienti con colori freddi, case piene di quadri e soprammobili oppure spoglie e minimali, arredamenti in legno o ultramoderni con materie plastiche ed esotiche.

Non esistono vestiti “normali”: esistono mode o anche singoli accessori che esprimono appartenenza a un gruppo sociale, a un’etnia, a una cultura. Alcuni sono particolarmente espliciti: spille con simboli, messaggi su una maglietta; altri sono più impliciti: una macchia su un abito può comunicare trascuratezza, una cravatta dal nodo stretto può suggerire una persona ligia alle regole.<sup>6</sup>

Ne *La Casa sul Lago del Tempo* il fulcro del film è (ovviamente) una casa, ma non una casa “normale”: è costruita quasi tutta in vetro, affacciata su un lago, raccolta, piccola, isolata, con bottiglie di forme varie che pendono dai rami di aceri e noccioli.

Le magliette di Sheldon e le fibbie da cintura di Howard in *The Big Bang Theory* indicano chiaramente, a chi sa riconoscerle, che sono geek e fieri di esserlo. I completi dei *Men in Black* dell’eponimo<sup>7</sup> film e degli

---

5 Tra gli sportivi di professione ci sono differenze di corporatura, anche notevoli, specialmente tra chi pratica sport diversi. Per esempio, vedi questa galleria di foto: URL 11.

6 Per una nutrita serie di esempi su come si può usare l’abbigliamento per suggerire la personalità di un personaggio, vedi URL 12.

7 Si dice “eponimo” un personaggio che dà il suo nome al titolo dell’opera di cui è protagonista. In altri campi si usa anche per città, luoghi geografici, una dinastia, periodi storici, movimenti artistici, ecc.

Agenti di *Matrix* sono dei completi con giacca e cravatta, ma sono anonimi, uguali per tutti, e questo descrive una mancanza di individualità.

Riguardo alle produzioni hollywoodiane ci sarebbe da fare un lungo e complesso discorso riguardo al loro vizio di mettere protagonisti invariabilmente (o quasi) e inequivocabilmente maschi, bianchi, etero e “generici” nell’abbigliamento. Ancora peggio: quando una di queste caratteristiche viene a mancare, spesso diventa un punto chiave da evidenziare nella pubblicità del film.

Non vogliamo addentrarci nei motivi sociali ed economici che premiono sulle scelte di sceneggiatura e di casting, ma vorremmo suggerirti l’idea che tu e i tuoi amici, al tavolo, avete un pubblico da soddisfare composto solo da voi stessi. Non ci sono agenzie pubblicitarie che possono diminuire il vostro budget se non fate il massimo possibile al botteghino o come ascolti: un gruppo di gioco può sfruttare una varietà di “tipi” umani molto più ampia, che resterà impressa agli altri giocatori più facilmente, o anche fare scelte molto più personali e “su misura”.

### **TECNICA NUMERO 3: INQUADRA LA SCENA**

Descrivi come se visualizzassi un film.

Il gergo cinematografico ti permette di descrivere un ambiente, dei personaggi, l’atmosfera, in modo chiaro ed efficiente. D’altronde, è nato esattamente per questo scopo, no?

Usando panoramiche, zoom, “dal basso”, “in soggettiva”, primo piano o dettaglio, il giocatore visualizza più chiaramente la scena, gli puoi “dettare” il ritmo della narrazione.

Nel manuale di *Avventure in Prima Serata*<sup>8</sup> si dice chiaramente: “visivo è bello”. Usare la regia funziona particolarmente bene con giochi che fanno riferimento a determinati generi di fiction. Vi consigliamo, per esempio, di provare *Girl X Boy*<sup>9</sup> immaginando pagine e vignette di un

---

8 pag. 65 ed. italiana. Vedi anche nota 4.

9 Sito dell’editore italiano: URL 13.

manga, o scene di un cartone animato giapponese. Ma la regia può essere molto utile anche in altri tipi di gioco.

Prova a pensare alla scena di *Blade Runner* in cui Deckard dà la caccia a Pris e Roy Batty: panoramica sulla stanza in penombra, dettaglio sui giocattoli/robot accatastati nella stanza... noi spettatori sappiamo che Pris è lì, la vediamo in primo piano mentre sorride, prima di attaccare Deckard.

C'è una luce inquietante, arriva da fuori, sono i fari delle navette pubblicitarie.

Anche la luce, infatti, può avere una parte importante nella descrizione di una scena.

Può arrivare da dietro, come nella scena finale di *Aliens – Scontro Finale*, in cui Ripley entra in scena a figura intera in controluce per andare ad affrontare la Regina, o illuminare dettagli importanti mentre una panoramica ci mostra l'interno della scialuppa di salvataggio (ancora *Aliens – Scontro Finale*; stavolta è la scena iniziale).

Termini come Primo Piano, Figura Intera, Particolare ti permettono di presentare un personaggio, di attirare l'attenzione su come appare e cosa attira l'attenzione di chi guarda.

Un'inquadratura dal basso servirà per rendere più minaccioso il mostro appena emerso dalle tenebre, il dettaglio farà notare qualcosa di terribile, mentre un'inquadratura dall'alto (che nei fumetti viene usata per dare al lettore l'idea di essere semplicemente uno spettatore, fuori dagli eventi) può servire a dare nettamente un'idea di perdita, di sconfitta.

Una descrizione seguendo un ordine preciso dall'ambiente generale fino a un dettaglio può simulare uno zoom o una carrellata.

Una veloce descrizione partendo dal basso verso l'alto (dai piedi alla testa) o viceversa può simulare una soggettiva... utile, per esempio, per un personaggio che ne incontra un altro per la prima volta.

In *Vestito per Uccidere*, di Brian De Palma, c'è la bellissima scena del museo,<sup>10</sup> in cui Kate flirta con uno sconosciuto: prima lo segue, poi ne viene seguita, in una lunga ma assolutamente dinamica scena in cui

---

<sup>10</sup> Scena che, con un po' di fortuna, sarà ancora online qui: [URL 14](#).

primi piani, dettagli, panoramiche, soggettive e carrellate si avvicinano, costruendo, grazie anche a un montaggio asciutto e a un'ottima colonna sonora (puoi anche inserirne una nelle tue descrizioni in gioco), un crescendo di tensione che, un paio di scene più avanti, porterà all'omicidio.

Utilizzare diverse inquadrature in sequenza ci porta direttamente alla...

## **TECNICA NUMERO 4: USA IL MONTAGGIO**

Il montaggio è una tecnica utilissima per descrivere azioni ed eventi concatenati.<sup>11</sup>

Prova a visualizzare una scena di combattimento o d'inseguimento: inquadrandola dall'alto avrai un'ottima visuale di quello che avviene, ma i personaggi in scena saranno pedine senza volto. Il montaggio ci permette di "entrare" nell'azione per descrivere anche "dall'interno", passando dinamicamente da un personaggio all'altro, con la possibilità di combinare le azioni di chi è in scena, offrendo a ogni giocatore i suoi momenti "sotto i riflettori".

In *Avventure in Prima Serata* viene proposta, per i conflitti più complessi, una divisione della risoluzione in Fasi. Queste Fasi permettono più respiro alle descrizioni degli avvenimenti e, se veloci e sobrie, aiuteranno a dare un buon ritmo alla scena. Non viene detto esplicitamente, ma l'esempio<sup>12</sup> sottintende che i giocatori, passandosi la narrazione di cosa succede, vadano a inquadrare le cose che stanno, ognuno, inserendo nel gioco, creando collaborativamente un montaggio.

Un esempio ben riuscito di montaggio che alterna scene di personaggi che agiscono in parallelo è *Blow Out*, di Brian De Palma (sì, ancora lui, è un gran narratore).

Siamo verso la fine del film, l'assassino rapisce Sally, e Jack scatta all'inseguimento.

---

11 Per un po' di storia riguardo l'uso del cinema come mezzo di narrazione vera e propria, vedi: URL 15.

12 pag. 78, ed.italiana. Vedi anche nota 4.

In scene alternate, dal punto di vista dei diversi personaggi coinvolti, assistiamo alla fuga del maniaco con Sally e alla crescente disperazione di Jack.

La narrazione nelle scene dedicate all'assassino sono lente, quasi tranquille, indicano controllo e sicurezza, quelle di Jack sono concitate, frenetiche, piene di ostacoli, emotivamente coinvolgenti: dopotutto, lui è l'eroe.

È interessante come si possono differenziare delle scene che avvengono in contemporanea con pochi semplici accorgimenti: basta variare la quantità di dettagli descritti, inserire un colore dominante in scena, passare velocemente da un personaggio all'altro, usando un montaggio che dia il giusto ritmo agli eventi.<sup>13</sup>

## **TECNICA NUMERO 5: SUGGERISCI LE EMOZIONI**

Usa la scenografia (incluso il clima) per creare atmosfera e descrivere per emozioni.

“Non può piovere per sempre”. La famosa frase da *Il Corvo* ha un doppio senso: si riferisce alla pioggia reale, incessante da giorni sulla città, ma anche alla pioggia simbolica, portatrice di tristezza e afflizione.

Se descrivi una scena come “di giorno” o “di notte” e basta, questa sarà generica e poco incisiva. Il tempo atmosferico e la scenografia, in gioco, hanno moltissime sfumature che possono aumentare la carica emotiva della scena.

Per esempio, una notte di pioggia tra vicoli cittadini crea ombre e mostri, o mette in scena eroi oscuri, un fulmine può rivelare dettagli (magari nel laboratorio di un emulo di Frankenstein!) e la neve nascondere in un bosco silenzioso.

La nebbia genera misteri: non solo per le strade di *Silent Hill*, nei videogiochi della serie così come nei film, ma anche in un supermercato, come in *The Mist*.

---

<sup>13</sup> Dove “giusto” significa “bello per i giocatori al tavolo”, vedi anche le considerazioni di Mattia: URL 16.

Il vento può far volare foglie in una radura e gonfiare lenzuola colorate stese sul tetto, il sole può splendere su una scena leggera o far diventare le cose torride.

Come già detto: non ti serve indugiare in troppi dettagli quando descrivi una zona e un agente atmosferico, piuttosto è importante “evocare”, perché l’immaginazione degli altri giocatori completerà l’immagine secondo la loro sensibilità.

Un esempio è la scena finale dello *Spiderman* di Sam Raimi: giornata ventosa, grigia, invernale, tutto porta tristezza. Tristezza per la morte dello zio Ben e per la decisione difficile che deve prendere Peter.

È grazie all’atmosfera pesante creata dalla location e dal tempo atmosferico che noi spettatori percepiamo il dramma, ancora prima di sentire i dialoghi dei personaggi.

Un altro esempio è la celeberrima scena del giuramento di Rossella (Scarlett) in *Via col Vento*:<sup>14</sup> tramonto, il cielo incendiato, la protagonista a figura intera in silhouette, un albero spoglio, un campo incolto. Non la si vede bene in volto, ma l’ambiente e il colore del cielo creano l’atmosfera per mettere in scena la drammatica crescita del personaggio.

## **TECNICA NUMERO 6: USA RIFERIMENTI CONCRETI**

In *Cloverfield* c’è una famosa scena in cui la testa della Statua della Libertà viene scaraventata in strada. Non vediamo il mostro, non vediamo la scena della decapitazione, vediamo solo la testa crollare in strada.

Il sottinteso è: “Il mostro è talmente grande e grosso da riuscire a raggiungere la testa della Statua della Libertà e sradicarla senza il minimo sforzo”. Il confronto è talmente efficace che anche la locandina del film riporta la statua senza la testa e, per i motivi spiegati nella tecnica 1, non ci fa vedere il mostro.

Può sembrare banale, ma i freddi numeri sono... freddi.

---

14 *I’ll never be hungry again*: URL 17.

Un mostro alto 40 metri, uno alto 60 e uno alto 80 sono più o meno la stessa cosa: sono grandezze troppo astratte perché ci diano un'impressione emotiva.

Anche descrivendo cose e persone più comuni, fare riferimenti a grandezze concrete funziona meglio: descrivere un personaggio alto "un metro e novanta" può dare l'idea, ma è sicuramente più efficace dire che "supera di una testa le persone che gli stanno attorno". Un braccio di un supereroe può essere "grosso e muscoloso", certo, ma resterà più impresso se punterai il dito su uno dei giocatori e dirai che è "grosso come una tua coscia, o anche di più". Se ti limiti a dire che un cunicolo è "stretto", non avrà senso per gli altri giocatori: di' che i personaggi devono abbassare la testa per entrare, o che devono mettersi di lato perché è più stretto delle loro spalle.

La grandezza degli ambienti è sempre quella necessaria a far capire agli spettatori le possibilità dei protagonisti che vi sono immersi.

Pensa a *Guerre Stellari*: il compattatore di rifiuti viene inquadrato quel tanto che basta da far capire che i personaggi sono in trappola prima, e quanto sono in pericolo poi; il deserto di Tatooine è ampio, abbastanza da nascondere predoni e da perdersi; il canyon della Morte Nera è largo a sufficienza perché i caccia possano manovrare e schivare, ma non tanto da rendere l'azione agevole per la squadriglia o rendere le inquadrature dispersive. In nessuno di questi casi servono numeri o misure allo spettatore: l'importante è far vedere quali sono le possibilità, i pericoli, le scelte da prendere.

## **TECNICA NUMERO 7: COLORA LA SCENA**

Usa il colore su ogni cosa sia significativa. Il colore serve a diversificare luoghi, a sottolineare dettagli e a provocare emozioni.

Sui significati simbolici dei colori sono stati spesi fiumi d'inchiostro e siamo sicuri che non vi sarà difficile pensare qualche esempio voi stessi, oltre a quelli qui sotto.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Se cerchi altri esempi, ecco un link utile: [URL 18](#).

Un paesaggio con un colore dominante aiuta molto a far passare una sensazione globale, che domini o avvolga un'intera scena.

Pensate al rosso del tramonto nell'esempio da *Via Col Vento* qui sopra, o a quanto è facile trasformare il bianco di un paesaggio innevato in un rassicurante, familiare candore natalizio oppure, all'opposto, in una fredda, triste e solitaria sera d'inverno.

In *Suspiria*, di Dario Argento, il colore permea intere scene, filtrando la nostra percezione delle immagini: blu intenso per le scene notturne, giallo e arancio per la tensione, rosso carminio per gli efferati omicidi.<sup>16</sup>

Nella parte de *Il Mago di Oz* ambientata in Kansas le tinte sono scialbe, spente, ma diventano brillanti e magnifiche quando Dorothy arriva a Oz, in un'ostentata contrapposizione tra il mondo fantastico e quello reale.

Il colore può servire anche per caratterizzare un personaggio, in vari modi.

Il modo più smaccato è fare in modo che il personaggio indossi un colore che si riferisce al suo carattere.

Tutto il genere "supereroi", a partire dagli anni '30, prevede costumi colorati e simboli per identificare i personaggi con la massima immediatezza.<sup>17</sup>

Anche la cultura popolare giapponese sfrutta quest'idea con i "Super Robot", specialmente quelli pilotati da una squadra, fin dagli anni '70 e '80; nel genere *sentai*, diventato famoso anche in Occidente negli anni '90 a partire da *Power Rangers*; e nel genere *majokko* o "delle maghette", rinnovato nello stesso periodo con *Sailor Moon*.

Tu puoi farne, naturalmente, un uso più "sottile": ne *Il Sesto Senso* è sempre presente un elemento rosso quando entra in scena un fantasma, così come in *Unbreakable* il protagonista (con elementi verdi negli abiti) nota dettagli arancioni in persone che hanno commesso crimini, e in

---

16 Già da questo trailer amatoriale si nota l'uso particolare del colore in ogni scena: URL 19.

17 L'espedito dei colori vividi e dei simboli serve a rendere il personaggio riconoscibile nonostante cambi di disegnatore, passaggi da un medium a un altro e perfino limitazioni di stampa e qualità della carta; questi ultimi erano problemi molto concreti nei primi anni di vita del genere.

*Schindler's List* c'è una "bambina in rosso" che nel film, in bianco e nero, è immediatamente, ovviamente, speciale.

Il colore degli occhi e dei capelli dei personaggi nelle fiction vengono quasi sempre assegnati con un senso...<sup>18</sup> ovviamente anche tu puoi fare altrettanto.

## **COMBINARE LE TECNICHE**

Le varie tecniche qui sopra esposte possono essere mescolate e combinate... al punto che noi stessi ci siamo chiesti se davvero esiste un confine netto tra esse!

Per esempio, è molto facile combinare tecniche di montaggio e di regia descrivendo alternatamente dettagli caratterizzanti e l'ambiente circostante.

Oppure mescolare l'uso del colore con il dettaglio: nei *Peanuts*, la fonte delle pene d'amore di Charlie Brown non viene mai mostrata:<sup>19</sup> è "la ragazzina dai capelli rossi", e tanto basta.

Gli elementi di scena e il modo in cui li si inquadra possono rinforzarsi a vicenda facilmente. Una palestra, con inquadrature ravvicinate su due personaggi che parlano sugli spalti inondati di sole, può suggerire intimità. La stessa palestra, che oggettivamente avrebbe gli stessi identici elementi, con due persone che parlano da una certa distanza e con i colori freddi di una giornata uggiosa, con dettagli su oggetti abbandonati in un angolo, può dare l'idea di essere un enorme camerone gelido in cui si sta consumando una scena triste, di distacco.

Ricorda che tutto quello che avviene in gioco passa per una qualche descrizione, fatta a parole, a gesti, o recitando in prima persona le battute dei personaggi: non cadere nella trappola mentale di dare una descrizione all'inizio della scena e poi pensare di aver "assolto il dovere" e smettere di descrivere.

Il nostro consiglio è di tornare ogni tanto sui dettagli già descritti, o aggiungerne altri durante la scena, magari inframezzando i dialoghi e

---

18 Vedi, per una serie di esempi: URL 20.

19 Almeno nel fumetto. Per approfondire: URL 21.

le azioni: sono anche i piccoli dettagli che rendono grandi i film (e i giochi).

Per esempio, la famosa scena “della scalinata di Odessa” di *La Corazzata Potëmkin* è tutta completamente giocata su un’alternanza tra campi lunghi e dettagli su singoli personaggi, su cui il regista ritorna più volte. I dettagli ci rendono vicina la tragedia del massacro, di cui fanno le spese anche donne e bambini.<sup>20</sup>

I più ricorderanno la scena, scommettiamo, per via de *Il Secondo Tragico Fantozzi*, nella parodia del “cineforum aziendale”. Un’altra scena che, per rappresentare il (fondamentale) momento di rivincita del protagonista, si appoggia a un dettaglio: la memorabile, secca, diretta e incontrovertibile narrazione dalla voce fuori campo: “Novantadue minuti di applausi!”.<sup>21</sup>

## **PER CONCLUDERE**

Per utilizzare al meglio queste tecniche, ti sarà utile sviluppare una cultura visiva e imparare a osservare i dettagli e le tecniche usati nella fiction che assorbiamo ogni giorno.

Non abbiamo la pretesa di aver elencato neanche la metà delle tecniche usate dai professionisti delle arti visive per rafforzare i concetti che vogliono far passare al loro pubblico. Speriamo, però, di averti dato qualche suggerimento utile per le tue partite e di averti indicato dove cercare, se vorrai approfondire da solo.

Se vuoi raccontarci cos’è successo dopo aver provato queste tecniche, se sono state utili o meno, se ne hai altre da suggerire... ci puoi trovare sul forum [www.gentechegioca.it](http://www.gentechegioca.it), o anche su G+.

Nel frattempo, buon gioco.

---

20 Vedi: URL 22.

21 Vedi: URL 23.

## **ABBIAMO PARLATO DI**

### **Serie tv:**

THE BIG BANG THEORY (2007)

POWER RANGERS (1993 – rielaborato da *Kyō ryū Sentai Zyuranger*)

SUPERNATURAL (2005)

X-FILES (*The X-Files*, 1993)

### **Serie animate:**

SAILOR MOON (*Bishōjo Senshi Sailormoon*, 1991)

### **Film:**

ALIEN (id., 1979) di R.Scott

ALIENS – SCONTRO FINALE (*Aliens*, 1986) di J. Cameron

BLOW OUT (id., 1981) di B. De Palma

CLOVERFIELD (id., 2008) di M. Reeves

FRANKENSTEIN (id., 1931) di J. Whale

GUERRE STELLARI (*Star Wars*, 1977) di G. Lucas

LA CASA SUL LAGO DEL TEMPO (*The Lake House*, 2006) di A. Agresti

LA CORAZZATA POTËMKIN (*Bronenosec Potëmkin*, 1925) di S. M. Ejzenštej

IL CORVO (*The Crow*, 1994) di A.Proyas

IL MAGO DI OZ (*The Wizard of Oz*, 1939) di V. Fleming

IL SECONDO TRAGICO FANTOZZI (1976) di L. Salce

IL SESTO SENSO (*The Sixth Sense*, 1999 ) di M. N. Shyamalan

MATRIX (*The Matrix*, 1999) di L. e A. Wachowski

MEN IN BLACK (id., 1996) di B. Sonnenfeld

SCHINDLER'S LIST (id., 1993), di S. Spielberg

SILENT HILL (id., 2006) di C. Gans

SPIDERMAN (id., 2002) di S. Raimi

SUSPIRIA (1977) di D. Argento

THE MIST (id., 2007) di F. Darabont

UNBREAKABLE (id., 2000) di M.N. Shyamalan

VESTITO PER UCCIDERE (*Dressed to Kill*, 1980) di B. De Palma

VIA COL VENTO (*Gone with the Wind*, 1939) di V. Fleming

**Videogiochi:**

MASS EFFECT (2007) BioWare

SILENT HILL (1999) Konami

**Fumetti:**

PEANUTS (1950-2000) di C. M. Schulz

**Giochi di Ruolo:**

AVVENTURE IN PRIMA SERATA (*Primetime Adventures*, 2004) di  
Matt Wilson

CANI NELLA VIGNA (*Dogs in the Vineyard*, 2004) di D. Vincent Baker

DUNGEONS & DRAGONS 3 ed. (id., 2000) di Monte Cook, Jonathan  
Tweet, Skip Williams et al.

GIRL X BOY (id., 2011) di Jake Richmond

## **Contagio creativo**

# Gioco di ruolo, narrazione condivisa e meccanismi socio-culturali

## Il caso *Chronicles of Skin*

di Daniele Di Rubbo

### I.

Dagli anni Settanta, quando sono nati, i giochi di ruolo con finalità ludica (dei quali *Dungeons & Dragons*<sup>1</sup> è diventato il più famoso nella cultura popolare) sono sempre stati una forma di intrattenimento di nicchia, spesso ritenuti frivoli e poco interessanti dal punto di vista culturale. Sebbene questo possa essere vero, ritengo non a torto che negli ultimi anni siano emersi giochi dal profilo culturale più elevato, che meriterebbero maggiori attenzioni. Prenderò come esempio uno di quelli che conosco di prima mano, per averlo giocato, e che ritengo maggiormente rappresentativi: *Chronicles of Skin*.<sup>2</sup>

Si tratta di un gioco emerso dalla temperie culturale del forum americano *The Forge*<sup>3</sup> e presentato dall'autore come concorrente alla competizione *Game Chef*<sup>4</sup> 2010 con le seguenti parole:

---

1 [http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons\\_%26\\_Dragons](http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons).

2 Hickey, Sebastian. *Chronicles of Skin*. Londra: Cobweb Games, 2012.

3 *The Forge Forums*. S.n. 1 giugno 2012. Web. 10 gennaio 2013. <http://www.indie-rpgs.com/forge/index.php>. *The Forge* è stato preceduto dal forum *The Gaming Outpost*, e la sua attività si è svolta dal 1999 al 2012.

4 È una competizione annuale internazionale a tema: gli autori presentano un loro gioco di ruolo, sviluppato in un dato lasso di tempo (solitamente una settimana), basandosi su un tema comune a tutti e scegliendo un certo numero di "ingredienti" da una lista. La competizione è in lingua inglese, a parte l'edizione 2012, a cui è stato possibile partecipare anche in lingua italiana.

L'edizione del 2010 aveva per tema *journey* e per ingredienti *city*, *desert*, *edge* e *skin*. *Chronicles of Skin* è stato uno dei giochi finalisti

«Immagini su pelle registrano la storia di un'antica Guerra civile. Raccontate le storie delle persone di quella guerra e scrivete la vostra storia come vista dai vincitori. *Chronicles of Skin* è un gioco di antiche atrocità e propaganda, che dura sessanta minuti».<sup>5</sup>

Jonathan Walton, il curatore dell'edizione 2010 del *Game Chef*, gli riservò queste parole:

«Sono diviso, perché penso che il gioco potrebbe essere molto migliore della bozza attuale, ma è abbastanza solido da essere giocato così com'è, e non ci sono grandi falle, a parte la più grande: "Perché stiamo combattendo, innanzitutto?". Quindi, Finalista. Che decida il popolo».<sup>6</sup>

Certamente il gioco dovette colpire l'immaginario degli altri recensori se, stando ai voti, fu terzo in quanto a preferenze. Dopo la competizione, Sebastian ha sviluppato e aggiustato il gioco e, dopo averlo testato, ha deciso di finanziarne la pubblicazione attraverso il *crowd funding*, grazie al sito *Indiegogo*,<sup>7</sup> infine riuscendoci.

## II.

*Chronicles of Skin* parla di una guerra tra due culture (Croen e Iho), diverse ma un tempo unite, di come la guerra cambi entrambe le culture e di come la cultura trionfante nella guerra scriva la storia secondo

---

dell'edizione 2010, anche se non ha vinto il *Game Chef*.

<sup>5</sup> *2010 Submissions. Game Chef*. S.n. S.d. Web. 10 gennaio 2013. <http://gamechef.wordpress.com/2010-submissions/>. Traduzione di Mauro Ghibaud.

<sup>6</sup> Traduzione di Mauro Ghibaud.

<sup>7</sup> *Chronicles of Skin. Indiegogo*. Indiegogo Inc. S.d. Web. 10 gennaio 2013. <http://www.indiegogo.com/Chronicles-of-Skin/x/230223>.

i suoi canoni culturali. Ma quali sono le particolarità di *Chronicles of Skin* rispetto ad altri giochi di ruolo?

Innanzitutto l'espedito narrativo usato. In questo gioco non è importante tanto il rapporto che lega il giocatore al singolo personaggio, quanto il rapporto che lega tutto il gruppo di giocatori alla narrazione che viene prodotta attraverso i personaggi emergenti dal gioco come protagonisti, rappresentanti delle due culture. L'espedito narrativo è che i giocatori siano in realtà gli scribi incaricati di redigere la pergamena (*Skin*) che riporta la cronaca della guerra, e che questi, a turno, narrino gli eventi decisivi del conflitto.

Qui arrivo alla seconda particolarità, ossia l'elemento grafico, fondamentale in *Chronicles of Skin*. Tutto il gioco è veicolato da simboli, schizzi, disegni, a partire dal documento fondamentale su cui si registra ogni cosa, man mano che si gioca: la *Skin* (di fatto un semplice foglio di carta con dei riquadri dedicati alle note e ai disegni di gioco). Dall'inizio alla fine, ogni accadimento viene registrato sulla pergamena, secondo le regole del gioco, come se i giocatori fossero veramente gli scribi incaricati di redigere la cronaca della guerra. A questo scopo sono fondamentali le carte che riportano le rune, i glifi di guerra e i temi: tutte raffigurazioni molto pittografiche che devono essere ricopiate e reinterpretate dai giocatori sotto forma di semplici schizzi. Preciso che i disegni non devono e non vogliono essere "belli" (qualunque cosa possa significare questo giudizio in realtà molto soggettivo): lo scopo del gioco non è produrre un bel disegno, e qui – come in molti altri ambiti – non bisogna commettere l'errore di scambiare il messaggio per il messaggero.

Infine l'elemento – permettetemi di dire, per mancanza di termini migliori – socio-culturale, espresso sia nella creazione iniziale delle due culture, che hanno un proprio simbolo identificativo, una specie di totem-geroglifico che ricalca simbolicamente la loro identità culturale; sia nelle scelte che i personaggi protagonisti della cronaca sono chiamati a fare per rimanere coerenti con i tratti della propria cultura o per discostarsene. Già, perché ognuna delle due culture ha tre tratti propri (l'*Aspect* è qualcosa di lampante della cultura, il *Belief* è una supersti-

zione o una profezia caratteristica, la *Rule* è una norma che riguarda un privilegio o un crimine culturale) e un tratto comune di *Unity*, una singola figura umana riconosciuta e rispettata da entrambe le culture.

### III.

Dunque come si svolge una partita a *Chronicles of Skin*? Cosa emerge durante il gioco? Quali sono i meccanismi di questa storia creata collaborativamente?

Va detto che esistono due modalità di gioco, in realtà piuttosto simili: la modalità *sketch* e la modalità *chronicle*. Nella prima, il gioco è più schematico, presenta passaggi più forzati secondo delle tappe ben definite; nella seconda, il gioco è più fluido e lascia maggiore spazio all'interpretazione dei singoli personaggi da parte dei giocatori, le regole entrano meno prepotentemente e più dilazionate nella narrazione che dà carne allo scheletro fornito dalle regole stesse. Le differenze tra le due modalità di gioco non sono enormi, anzi, ma mi concentrerò solo sulla modalità *sketch*, sia perché ci permette di vedere comunque tutte le caratteristiche salienti del gioco, sia perché è l'unica che conosco per averla giocata direttamente.

Si può giocare da 3 a 5 giocatori. Come prima cosa è necessario procurarsi una copia della *Skin*. In questa fase il disegnatore (Scriba) è uno qualsiasi dei giocatori. I giocatori procedono a creare sia i tratti culturali che gli emblemi di entrambe le culture (Croen e Iho). Si procede a turno estraendo le carte che raffigurano le rune; ciascuna runa rappresenta uno dei quattro tratti culturali (*Aspect*, *Belief*, *Rule* e *Unity*).<sup>8</sup> Ciascuno dei tratti va descritto dal giocatore che ha pescato la runa a esso inerente e, alla fine, tutte le rune devono essere graficamente incluse nell'emblema della cultura (una specie di simbolo totemico/araldico). Oltretutto verranno disegnate tre locazioni importanti, decise dai giocatori, nella cronaca che seguirà. Il gioco si svolgerà in tre "storie", che si terranno in ciascuno di questi tre scenari (perché i grandi eventi storici hanno sempre uno scenario adeguato, nella propaganda storiografica).

---

8 Cfr. § II supra.

Ogni giocatore, all'inizio di ogni storia, riceve dei gettoni (*tokens*) che vengono "spesi" per avere maggiori probabilità di dirigere la narrazione nella direzione da lui desiderata. Dopo aver scelto la locazione nella quale si terrà la prima storia, si estraggono a caso due temi e un glifo di guerra. I temi sono: *Crown: Fame or Profit*, *Heart: Passion or Betrayal*, *People: Ally or Rally*, *Shield: Safeguard or Rescue* e *Swords: Duel or Destroy*, e ciascuno indica chiaramente una possibile direzione da far prendere alla storia attraverso le azioni dei personaggi. Ai giocatori conviene seguire questi temi, poiché, alla fine di ciascuna storia, si ricevono dei gettoni extra per questo, che aumentano il potere di influire sulla narrazione. I glifi di guerra (*Glyphs of War*), invece, rappresentano le atrocità commesse dai popoli in ciascuna storia; essi sono *Army*, *Betray*, *Monster*, *Occult*, *Poison*, *Rage*, *Sneak* e *Trap*, e a ciascuno sono connessi dei verbi-chiave da utilizzare nella narrazione dell'esito della storia.

La prima storia inizia sempre con la morte del Vecchio Re e con la conseguente distruzione dell'armonia tra i due popoli. Viene inquadrata la scena, come sul set di un film, e a turno vengono introdotti i personaggi: ogni giocatore pesca una carta dal mazzo raffigurante uno qualsiasi dei due popoli e segue le indicazioni su di essa. Ciascun personaggio ha un nome vagamente tribale ed esotico, un rango sociale (da 1 – marginale – a 3 – protagonista di primo ordine) e potrà essere o "in linea" (*in line*) o "ai ferri corti" (*at odds*) con uno dei tratti della sua cultura. Questo è un elemento fondamentale del gioco, poiché una parte importante di esso riguarda proprio il far scontrare i personaggi con le proprie culture. Essi sono infatti esponenti di una cultura messa alla prova da una guerra atroce.

Ma come avviene tutto ciò? Abbiamo detto che ogni giocatore, durante una singola storia, interpreta un personaggio principale e porta avanti le sue motivazioni, parlando in sua vece, sia figuratamente che non. Gli altri giocatori hanno due modi per mettere alla prova quel personaggio e portare così avanti la storia: giocare un *Puppet* o un *Event*. Giocare un *Puppet* significa palesare un'azione che si vuole che il personaggio di un altro giocatore intraprenda; giocare un *Event* significa

introdurre un elemento esterno ai personaggi che richiede una risposta da parte degli astanti e, in conseguenza di quello, palesare quale reazione si vuole che abbia il personaggio di un altro giocatore. Così come avviene nella storia, le cose cambiano o perché avviene un'azione da parte di un personaggio (storico) o perché eventi esterni esigono una risposta. In ciascun *Puppet/Event* è necessario investire, per chi lo invoca, un certo numero di gettoni, ai quali il giocatore che lo subisce può rispondere spendendo i propri. I due giocatori coinvolti estraggono casualmente una carta ciascuno e confrontano il valore di quella carta con i gettoni spesi: chi totalizza il valore maggiore può fare sì che la narrazione vada nella direzione da lui desiderata.

Dopo che tutti i giocatori hanno fatto due giri di *Puppet/Event*, la storia volge alla sua conclusione. Tutti i gettoni spesi vanno posizionati nella cosiddetta *Tragedy Pile* della *Skin*. A livello di gioco essi stanno a significare l'investimento narrativo che i giocatori hanno messo nella storia. A livello di fiction andranno a incidere sulla severità della tragedia che investirà una delle due culture (e simbolicamente sul numero di morti che questa tragedia causerà) e, alla fine del gioco, su chi avrà la meglio nella guerra. Per ogni gettone nella *Tragedy Pile* viene disegnata una tomba della fazione corrispondente sulla *Skin*: lo Scriba della storia in corso descriverà come la tragedia descritta dal glifo di guerra sta per investire una o entrambe le culture; a questo punto ciascun giocatore narra come il suo personaggio esce dalla presente storia. Se lo fa in maniera che la tragedia lo investa in qualche modo riceve un gettone; nel caso il suo personaggio morisse o sia già morto riceve comunque un gettone. Tutti i personaggi sopravvissuti possono essere introdotti nuovamente nelle storie successive, anzi è conveniente farlo, poiché si ricevono gettoni extra. In effetti è tipico delle grandi narrazioni del passato avere protagonisti ricorrenti che cambiano fazione, convinzione, rango sociale. *Chronicles of Skin* parla anche di questo.

All'inizio delle storie successive si cambia Scriba. Il nuovo Scriba deve scegliere un'altra locazione per una nuova storia e può decidere se la storia alla quale darà inizio coinvolgerà una o entrambe le culture. Nel primo caso sarà possibile introdurre o ripescare personaggi solo di

quella cultura. In questo modo i giocatori hanno uno strumento per focalizzare l'attenzione e la narrazione su una cultura in particolare, se, per qualche ragione, la ritengono maggiormente interessante, oppure lasciata troppo in disparte finora. La nuova storia avrà un nuovo glifo di guerra e due temi differenti.

Alla fine della terza storia il gioco volge alla fine. Ciascun giocatore vota segretamente quale fazione dovrebbe avere la meglio nella guerra e somma i gettoni che gli sono avanzati al punteggio di quella fazione. Poi si sommano tutte le tombe presenti sulla Skin per ciascuna fazione; la fazione che ne ha di meno riceve la differenza di tombe con la fazione opposta come numero di gettoni da sommare a quelli che i giocatori stanno accatastando. Questo significherà che la fazione che ha ricevuto meno tombe (e quindi ha pagato meno il prezzo della guerra) sarà la favorita alla fine del gioco, come è logico che sia. La fazione che ha più gettoni nel punteggio finale è quella che vince la guerra. I giocatori che hanno votato per la fazione che ha perso, ora, a turno, devono spiegare come ciascuno dei tratti di quella cultura si è dimostrato sfavorevole nella guerra e decisivo per la sua sconfitta. Allo stesso modo, i giocatori dalla parte vittoriosa, descrivono come i tratti della cultura vincente si sono dimostrati risolutivi nella guerra. Il giocatore con più gettoni dalla parte vincente diventa il Grande Scriba, descrive come uno dei tratti della sua fazione porterà prosperità per le generazioni a venire e pone fine alla narrazione della guerra e, con essa, al gioco.

#### **IV.**

*Chronicles of Skin* raggiunge appieno quello che si propone di affrontare: vuole creare collaborativamente una storia che parli di culture in conflitto, della tragedia della guerra, di protagonisti che lottano in quanto esponenti di un popolo, del contenuto propagandistico che gli esiti della guerra può avere su entrambe le culture – vincitori e vinti – e di come la propria storia, la cronaca della guerra, verrà trasmessa alle generazioni future.

Probabilmente, dagli anni Settanta, il gioco di ruolo ha compiuto una sua evoluzione, per quanto parziale, e meriterebbe di essere analizzato con maggiore serietà e strumenti più maturi e completi. Giochi come *Chronicles of Skin*, a mio modesto parere, ne sono la dimostrazione.



# **Contagio creativo**

# UFO: Nemico (meno) Sconosciuto

di Michele Gelli

*In questo articolo metteremo a confronto un videogioco con il suo remake di circa 20 anni posteriore. Vedremo come e dove il gioco è stato migliorato o peggiorato. Quali scelte di design sono state prese. Come hanno impattato sull'esperienza del gioco. Come – e se – queste tecniche possono “contaminare” anche il gioco di ruolo.*

## COS'È UFO

Protagonisti di questo articolo saranno *UFO: Enemy Unknown*<sup>1</sup> (che nel proseguo dell'articolo verrà abbreviato in UFO) e il più recente *X-COM: Enemy Unknown*<sup>2</sup> (che nel proseguo dell'articolo verrà abbreviato in X-COM).

UFO nasce con un grosso debito di gratitudine all'omonimo *UFO*,<sup>3</sup> serial tv di 26 episodi prodotto fra il 1969 e il 1970 da Gerry e Sylvia Anderson (autori, fra i tanti altri, anche di *Stingray*, *Thunderbirds*, *Spazio 1999*, *Dick Spanner*, *P.I.*). Nel telefilm, misteriosi alieni attaccano la Terra: già nelle prime puntate viene svelato che si tratta di una razza morente in grado di sopravvivere solo grazie a trapianti di organi umani, ma ciononostante gli alieni rimangono sempre avvolti da una pesante coltre di mistero. Per contrastarli viene fondata un'organizzazione segreta (la S.H.A.D.O.), che da un lato affronta gli alieni militarmente, dall'altro si imbarca in “progetti” più o meno arditi e spericolati per provare a ottenere informazioni su di loro. Il compito degli eroi è reso più difficile da continui “giochi” politici in campo terrestre, che vedono i militari e la stessa S.H.A.D.O. in continuo attrito per ottenere fondi.

- 
- 1 *UFO Enemy Unknown*: 1993, Mythos Games per MicroProse. In alcuni Stati, per motivi di copyright, fu importato come *X-COM: Ufo Defence*.
  - 2 *X-COM: Enemy Unknown* (2012, Fireaxis Games per 2K Games).
  - 3 Da notare che anche serie più recenti e insospettabili hanno un grosso debito di gratitudine con *UFO* (il telefilm). Per dire, le sigle dello stesso UFO e di *Neon Genesis Evangelion* hanno somiglianze al limite dell'imbarazzante...

Da questo spunto Julian Gollop,<sup>4</sup> designer di UFO, ottiene un gioco con una parte squisitamente gestionale in cui il giocatore è chiamato a raccogliere fondi, ottenere risorse e decidere le priorità dei vari progetti (come sviluppare nuove armi, costruire nuove strutture nelle basi, *reverse engineering* di manufatti alieni, etc.) e una parte tattica, in cui truppe di terra si scontrano con gli alieni. X-COM riprende pedissequamente la stessa struttura di base e, nonostante le differenze col gioco originale siano innumerevoli, riesce a recuperare lo stesso feeling.

Come giocatore che li ha completati entrambi, ho ovviamente una mia opinione (**molto** lunga e articolata) su quale dei due sia il migliore, ma ai fini di questo articolo non è rilevante. Per quello che ci occorre, basti sapere che, mentre UFO è a tutti gli effetti un assoluto capolavoro, X-COM è un bel gioco, che è però inferiore al suo “genitore” per motivi legati fondamentalmente alla trama e alla varietà delle missioni. Questo articolo, però, si concentrerà sulla parte di scontro tattico, che è uscita notevolmente migliorata.

Quello che qui vorrei evidenziare è come, al di là dello scontato miglioramento dell'apparato grafico, siano state trovate alcune soluzioni che hanno “limato” molti degli aspetti meno gratificanti di UFO e abbiano reso X-COM un gioco che mantiene uno spessore tattico analogo a quello del precedente, pur con un sistema di controllo infinitamente più semplice e intuitivo.

L'aspetto su cui vorrei incentrare maggiormente l'attenzione è che nessuna delle miglorie che andremo a evidenziare è conseguenza dell'evoluzione della tecnologia (come invece quella della grafica), ma semplicemente di una migliore qualità di pensiero.

---

4 Attuale *creative director* di *Assassin's Creed III: Liberation*, ma attivo già ai tempi degli 8 bit. Al momento in cui lavorava su *UFO* aveva già dato brillante prova di sé in giochi come *Rebestar* e *Laser Squad* (che avrebbe poi evoluto nel geniale play by e-mail *Laser Squad Nemesis*).

## COMINCIAMO CON LE PALLOTTOLE



In UFO, praticamente tutte le armi (con la sola eccezione di quelle laser)<sup>5</sup> consumano munizioni. I caricatori devono essere acquistati (o prodotti), immagazzinati, equipaggiati e sistemati nello zaino, nella cintura o nelle tasche dei marine.<sup>6</sup> Le munizioni sono più o meno grandi e pesanti a seconda del tipo e possono essere alloggiare solo in alcuni punti e non in altri. Per esempio: le munizioni per il lanciamissili occupano tre caselle e quindi possono trovare posto solo nello zaino (ed essere al massimo tre). Anche avendo altre caselle libere alla cintura, nelle tasche o nella gambe (magari anche più di tre) non le si poteva comunque usare per quelle munizioni.

Lo scopo di tutto ciò era abbastanza chiaro: creare una scarsità di risorse per la squadra in missione e fare sì che il giocatore dovesse pianificare con attenzione come equipaggiare i suoi uomini.

Ma era divertente?

Non molto. La parte delle munizioni in particolare.

Obbligava a una tediosa contabilità per tenere riforniti sia i magazzini sia i cinturoni dei marine. Obbligava anche a un ragguardevole

5 La cosa era talmente consolidata che vari giocatori che conosco sono rimasti malissimo quando, in X-COM, hanno dovuto ricaricare armi laser (nonostante la cosa fosse perfettamente segnalata).

6 Chiameremo genericamente “marine” il soldato che in UFO e X-COM affronta gli alieni nella parte tattica del gioco.

numero di click per le operazioni “manuali” con cui si assegnavano i caricatori ai marine.

Lo scopo tattico dell’avere le munizioni contate nel gioco era uno: obbligare il giocatore di tanto in tanto a ricaricare (e quindi “sprecare” preziosi punti azione),<sup>7</sup> costringendolo quindi a pianificare intelligentemente l’azione e/o creare un momento in cui fosse più vantaggioso attaccare/ricaricare.



Vediamo ora come lo stesso problema è stato affrontato in X-COM. Da un lato è stata ridotta di molto la possibilità di scelta: gli slot per equipaggiare i marine sono solo 4 (o 5 per alcuni personaggi). Uno destinato all’armatura, uno all’arma primaria, uno all’arma secondaria e uno o due a eventuali oggetti (mirini, granate, kit di pronto soccorso, etc.). Peraltro non tutte le armi e le attrezzature sono a disposizione di tutte le “classi” di personaggio<sup>8</sup> (nella figura vediamo un cecchino, ma ci sono anche assaltatori, pesanti e supporto).

Funzionalmente, però, non è cambiato nulla. Semplicemente si è supposto che i marine autonomamente portassero con sé munizioni a sufficienza, e queste non sono più considerate come “oggetto” dal gioco: questo da solo ha eliminato un enorme numero di operazioni

<sup>7</sup> *Action Points* nel gioco originale.

<sup>8</sup> X-COM ha introdotto i concetti di classi e *skill*, che hanno arricchito di nuovi meccanismi il gioco. Qui però analizzeremo solo le migliorie relative a quanto c’è in comune con UFO.

tediose. Tuttavia, esattamente come prima, dopo un certo numero di colpi le armi devono essere ricaricate. Quindi a livello di scontro tattico non è cambiato nulla.

Alcune armi hanno un numero limitato di munizioni e non possono essere ricaricate. Al lato pratico è esattamente come disegnare missili che occupano tre “quadretti” e dare uno zaino che ne può contenere solo un certo numero, ma molto più semplice e raffinato. Tendenzialmente sono state eliminate le “finte scelte” (perché, per esempio, non cambiava nulla mettere un caricatore in cintura o in una tasca nella gamba) per lasciare spazio a un numero più limitato di scelte però tutte significative.

## UN POCO DI SANO MOVIMENTO



Vediamo un altro aspetto del gioco. In UFO i personaggi si muovevano e facevano azioni spendendo punti azione. Era necessario spenderne anche per girarsi e per poter sparare nel turno degli alieni. Le diverse armi necessitavano di diversi punti per fare fuoco. Questo obbligava a una complessa contabilità dei punti azione. Sbagliarsi a calcolare i punti necessari per andare da A a B era estremamente facile, e spesso si finiva col fare un passo in meno piuttosto che un passo in più.



In X-COM i punti azione sono limitati a 2. Girarsi non costa più punti, ma essere sorpresi alle spalle o ai fianchi senza copertura è diventato estremamente penalizzante.

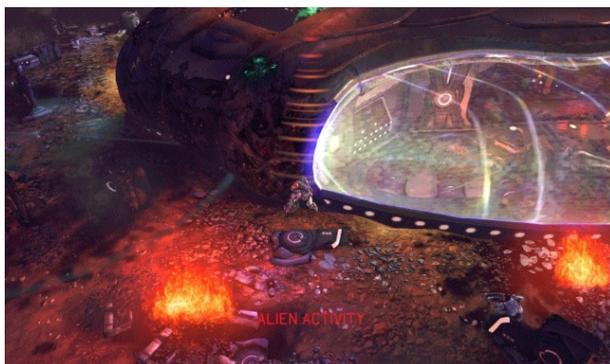
Quando si seleziona un personaggio compare una riga azzurra che mostra fin dove il personaggio può muoversi spendendo un punto, e una gialla che mostra fin dove può spingersi spendendone 2. Con la maggior parte delle armi, restare dentro la riga azzurra dà la possibilità di sparare o di fare un attacco di occasione nel turno degli alieni. Semplicissimo.

Questa miglioria, in particolare, sarebbe stata tecnicamente fattibile anche all'epoca di UFO e avrebbe cambiato (in meglio e di parecchio) l'esperienza complessiva del gioco. Per completare il tutto sono stati aggiunti simboli che indicano chiaramente che tipo di copertura (e in che direzione) è presente nella casella selezionata.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Avere un muro fra sé e i micidiali raggi degli alieni era essenziale anche in UFO, ma la cosa era molto meno formalizzata.

## SENTIRE È VEDERE



Una delle operazioni in assoluto più tediose di UFO era la caccia all'ultimo alieno. Generalmente una missione non poteva essere conclusa senza aver ucciso tutti gli alieni, per cui anche quando i marine avevano evidentemente avuto la meglio, era necessario rastrellare l'intera area per stanare l'ultimo sopravvissuto. Si trattava talvolta di parecchi turni che non potevano essere fatti in maniera disattenta (perché, anche se solo, spesso un alieno era pericoloso), ma non portavano nulla all'esperienza complessiva, anzi appesantivano il gioco con compiti noiosi e poco interessanti (in fondo lo scontro era già vinto, no?).

X-COM ha inventato un'ottima soluzione: durante il turno degli alieni può capitare che un marine faccia segno ai compagni di fermarsi e dica qualcosa tipo: "Avete sentito questo rumore?". Contemporaneamente, sullo schermo appare una serie di "raggi" che indicano graficamente la direzione da cui proverrebbe il rumore. È vero che si dà un piccolo vantaggio ai marine (che ogni tanto fanno in anticipo la posizione degli alieni), ma è anche vero che in questo modo si alza la tensione delle scene e – sul lato pratico – si dà un'indicazione di dove

stanare l'ultimo alieno; peraltro utilizzando uno stratagemma "narrativo" contestuale all'azione e non facendo piovere dall'alto un qualche tipo di *deus ex machina*.

Anche ai tempi di UFO questa sarebbe stata una soluzione tecnicamente praticabile.

## **INQUADRATURE DRAMMATICHE**



Vorrei, prima di arrivare alle conclusioni, sottolineare un altro aspetto interessante di X-COM, molto enfatizzato anche dal team di sviluppo nelle varie interviste. L'intero gioco è progettato per cercare di dare – ove possibile – una struttura drammatica<sup>10</sup> all'esperienza. Alcune azioni, come una corsa particolarmente lunga senza copertura, un colpo sparato durante un attacco d'occasione o un cecchino che prende la mira, vengono mostrate non dall'inquadratura abituale, ma posizionando in maniera "strategica" la telecamera (che cerca con una certa insistenza la faccia dei personaggi). Così vediamo il personaggio che scatta da dietro le spalle o il cecchino che solleva l'arma e prende la mira dalla linea di tiro del fucile.

---

<sup>10</sup> Uno dei consigli dati sempre nelle interviste è dare ai vari marine nomi di persone che effettivamente si conoscono. Il gioco peraltro permette di personalizzare facce e voci dei marine abbastanza da creare almeno un qualche tipo di somiglianza. L'effetto emotivo che crea è difficile da credere.

È come vedere una *cutscene* (perché il giocatore perde il controllo all'inizio della scena e lo riottiene alla fine, senza nessuna possibilità di interazione), che però, a differenza di una *cutscene* normale, è estremamente veloce (si parla di pochissimi secondi) e trasferisce anche una serie di informazioni utili al giocatore (il colpo va a segno? Il marine riesce a correre fino alla copertura successiva? Ecc.) e contestuali all'azione (e non precalcolate e utili solo la prima volta, come in una normale *cutscene*).<sup>11</sup>

## CONCLUSIONI

Ora, dove volevo arrivare con questa lunga chiacchierata?

Quello che volevo far notare è quanto sforzo è stato messo in X-COM (un gioco che tendenzialmente dovrebbe essere il trionfo del più arido "gamismo")<sup>12</sup> per rendere la cosa "personale". Per coinvolgere emotivamente il giocatore. Per dare – nei limiti del possibile – una struttura drammaturgica non solo al gioco nel suo complesso (che può avvalersi di una storia predeterminata, che il giocatore va solo a svelare), ma anche ai singoli *skirmish*. Gli sforzi per trasformare i marine da pedine a personaggi sono stati spasmodici e spesso hanno colpito nel segno.

Parallelamente volevo far notare come in parte questo è stato possibile "disancorando" maggiormente il gioco dalla realtà e creando un *Physical Engine* meno complesso e più "astratto" (con un paragone un poco ardito, potremmo vederci almeno parte delle differenze fra *D&D* e *Il Mondo dell'Apocalisse*).

Parecchio di quanto ho descritto è e resterà nell'ambito dei videogiochi. Ma siamo sicuri che alcune tecniche non possano essere importate nei GdR? Che alcune idee non possano avere un loro corrispettivo *Pen & Paper*?

Io credo di sì. E credo anche sia il caso che ci facciamo contaminare...

11 È da notare come queste *cutscene* dei marine, che trasferiscono informazioni (lo colpisco o no), siano più emozionanti e significative di quelle degli alieni, che spesso si limitano a dire "sono qui" (e, come le normali *cutscene*, sono emozionanti le prime volte, poi tendono a diventare noiose).

12 Termine utilizzato nel suo senso più lato, non in quello formalizzato da *The Forge*.

## **Contagio creativo**

# Scoprirti per Scoprirci

## Dialogo pulp

**di Manuela Soriani e Marco Andretto**

Lui è già lì, seduto sulla panchina.

Lei arriva, gli si siede a fianco e dice: “Ancora non riesco a capire come sia potuto succedere. Voglio dire: tutto era perfetto, ci conosciamo così bene; come abbiamo fatto a incagliarci così?!”.

“Penso sia stata tutta colpa mia”, risponde lui a mezza voce. “Ad andare troppo a fondo, certe volte, si rischia di mettere in gioco valori a cui teniamo e che non vogliamo siano cambiati dalle altre persone”.

Si gira a guardarla. “Quando ho messo in gioco ciò che mi portavo dentro, quando ho mostrato ciò che di prezioso avevo raccolto nella vita, non mi rendevo conto di quanto questo avrebbe cambiato me, te, il nostro rapporto. Di quanto diverso sarebbe tornato da me, rispetto a quando lo avevo messo in ballo”.

Lei lo osserva.

“Nell’amicizia, quando c’è un litigio, non è mai colpa solo di una delle parti. Uno dei due deve non aver capito o non aver ascoltato abbastanza quello che faceva soffrire, cambiare o star male l’altro. Sarebbe comodo dare tutta la colpa a te. Farmi consolare e ricominciare da lì. Ma non è quello che voglio. Il gioco ha creato degli attriti e delle incomprensioni nel nostro rapporto: voglio sfruttare questi cambiamenti per migliorarci. Credo che lo meritiamo entrambi”.

Lui riflette, guardandola.

“Quello che ci è successo dovrebbe essere un’occasione per fermarsi a riflettere e costruire qualcosa di migliore. Sicuramente non un momento per arrendersi. Anche se non è semplice.

“Siamo rimasti feriti profondamente, molto profondamente, da qualcuno che stimiamo e amiamo

e dal quale mai ci saremmo aspettati di venire traditi.

“Forse ci siamo sentiti un po’ abbandonati”.

“Va bene”, sbotta lei con aria stanca e frustrata. “Ma perché è successo? Perché non l’abbiamo impedito? >< Voglio dire, tu sai che io adoro giocare con te e adesso non ci riesco più! Bububu”.

“È stato perché... è stato perché... la verità è che non lo so!”. Si alza arrabbiato. “Perché non vuoi giocare con me? Cosa ho fatto di cui non mi sono accorto?”.

Lei è in crisi, non sa bene come spiegare quello che sente dentro.

“Non lo so. È che a un certo punto non siamo più riusciti a comunicare. Qualche anno fa credevo che non sarei mai più riuscita a giocare di ruolo con lo stesso trasporto che, quando avevo quindici anni, mi ha fatto innamorare di questo hobby. Poi ho incontrato delle persone, e tu sei stato uno dei primi, che mi hanno fatto capire che potevo lasciarmi andare e inserire tutte le mie idee nel gioco senza conseguenze negative.

“Mi ero accorta che negli ultimi mesi faticavamo a trovare un’intesa nel gioco! Ma sono stata ingorda e ho voluto continuare a mettere all’interno delle storie quello che mi piaceva, ignorando il fatto che tu non eri sulla mia stessa lunghezza d’onda.

“Ovviamente la situazione è collassata e mi sono ritrovata scottata così in profondità da arrivare a provare sentimenti bruttissimi nei tuoi confronti. Tu non hai idea di come mi sia sentita in colpa, perché l’ultima cosa che voglio è ferirti o perderti”.

Lui lascia che il fiume di parole di lei lo investa.

La lascia sfogare, e la domanda successiva gli esce facilmente.

Semplice, precisa.

“... E perché non me ne hai parlato?”.

Lei stringe i pugni.

Li osserva, ben piantati sulle ginocchia.

“Non lo so, forse pensavo che le cose si sarebbero sistemate da sole, o forse me ne sono accorta troppo tardi. È ancora tutto molto nebuloso.

“Speravo che per magia avremmo ricominciato a giocare con i bolla e risposta appassionati di sempre. Ma non è stato così. Non c’era più nessun bolla e risposta”.

Lui le tocca la mano.

“Ehi, va tutto bene...”.

Le fa sciogliere il pugno, con delicatezza.

“Vorrei sapere in cosa ho sbagliato io. Cosa ho fatto o non fatto. Nel gioco s’interagisce... eppure, in quello che mi hai detto, io non capisco dove ho interrotto lo scambio. Ti ho lasciato troppa libertà, permettendoti di mettere troppo di tuo? È sbagliato inserire troppo nel gioco?”.

Lei scrolla le spalle, un po’ sconsolata.

“Non credo che sia sbagliato in senso proprio e non credo che sia sbagliato influenzare il proprio gioco inserendo il proprio gusto. Ma ho avuto l’impressione, per la prima volta, che gli elementi che stavamo inserendo nel gioco fossero impermeabili tra di loro. Ecco! Non abbiamo mescolato niente. Io sono rimasta sul mio pezzo e tu sei rimasto sul tuo. Fino alla fine.

“Non ci siamo contaminati e questo ha mandato a rotoli le ultime sessioni e, forse, il nostro rapporto”.

Lui cerca un modo per smorzare la tensione.

“Ma in fondo è solo un gioco... I giochi non toccano così tanto le emozioni. Guarda i giochi da tavolo: finisci la partita, chiudi la scatola e al massimo ti resta l’emozione di esserti divertito e di aver vinto”.

Lei lo guarda con aria saccente.

“Intanto, non è vero: ci sono persone che litigano dopo aver giocato a giochi da tavolo. E poi non puoi paragonare un gioco di sentimento con un gioco di strategia, in cui giochi solo per vincere. Il gioco di ruolo è condivisione. Dei propri sentimenti e problemi. Della propria cultura.

“Ora ti farò un esempio calzante: la nostra amicizia. Tu eri amico solo di mio marito, eri un mio conoscente, niente di più. Poi abbiamo giocato a *Kagematsu* e, finita la partita, non eri più un mio conoscente: eri diventato mio amico. Tutta la nostra amicizia è iniziata dal gioco”.

Lui sorride, facendo vagare lo sguardo sul parco, senza vederlo realmente.

“Ricordo ancora quella partita. È stato bellissimo scoprire e innamorarsi del modo di giocare di Mattia e tuo.

“Molte altre volte mi è capitato di scoprire amici meravigliosi attraverso il gioco. Mettere un po' di me in gioco. Scoprirmi, e scoprire gli altri. Legarmi a qualcuno, profondamente.

“Secondo te si influenzano così tanto? Intendo la vita e il gioco... le contaminazioni che nascono dalle interazioni sociali e quelle che nascono dagli spunti che inseriamo nel gioco sono così vicine? Pensa a noi. A noi è successo”.

Lei si ferma un attimo a riflettere, osservando il parco di fronte, dove dei bambini stanno giocando.

Giocano a rincorrersi, minacciandosi, esaltandosi.

Sorridendo.

“Credo che il gioco abbia il potere di catturarci talmente tanto che inseriamo in modo quasi inconscio le nostre passioni più profonde. Credo che sia semplicemente più forte di noi. Se le controllassimo, il gioco ci restituirebbe molto meno in cambio.

“Durante i nostri dialoghi al tavolo, quando questi non ci fanno sentire soddisfatti e ci danno la sensazione di essere ignorati, lì qualcosa si rompe. Si rompe dentro il gioco, e si sente anche fuori. Si diventa diffidenti perché ci si sente traditi”.

Lui apre le braccia e si guarda attorno.

“Immagina: e se questa fosse la scena di un gioco? Se semplicemente tutto questo fosse costruito sulla fantasia di chi lo sta giocando?”

“Un mondo dove puoi osare e metterci dentro quello che nel mondo reale ti è negato. Magia, combattimenti spettacolari, paesaggi fantastici, draghi, amori, odi, sentimenti...”

“Capisco benissimo come il gioco inviti e incoraggi a osare. E, senza accorgertene, metti in gioco un po’ di te. Doni qualcosa di prezioso agli altri che con te condividono quel gioco”.

Chiude gli occhi.

Sospira.

“E capisco che sia facile sentirsi traditi, se quel dono viene ignorato, o deriso, o peggio... E, quando questa parte di te ti torna indietro cambiata o ignorata, può fare male. Anche nella vita reale e nei rapporti con le altre persone”.

Lei lo spia.

“A te piace quello che ti ho offerto nel gioco? Che cosa in particolare?”.

Lui non esita.

“La risposta più banale è anche quella giusta. Tutto.

“Il nostro è un caso particolare, credo. Posso dire che il tuo modo di giocare mi affascina e mi attira. In particolare, come riesci a giocare con sentimento i tuoi personaggi e come inserisci dettagli meravigliosi”.

Tocca con la mano la panchina, segnata dalla pioggia e dal sole.

Le venature del legno. Ruvide sotto le dita.

“Toccala. Senti cosa rende diversa questa panchina da una qualsiasi.

“Tra qualche anno, potrei riconoscerla dai dettagli che sento accarezzandola.

“Oppure riconoscerla come parte del ricordo di noi che parliamo di quello che sentiamo nel profondo del nostro animo.

“Credo che anche il gioco viva di dettagli e di forti sentimenti.

Rivolge lo sguardo verso di lei, uno sguardo sicuro e tranquillo.

“Perché mi piace giocare con te? Perché ciò che amo del gioco di ruolo sono le stesse cose che tu ci metti dentro, senza paura: affascinanti dettagli e intensi sentimenti.

“Mi spiace se speravi che ti dicessi che è perché sei brava a giocare”.

Lei scoppia a ridere.

“Non volevo un complimento gratuito! Scemo!

“Volevo la verità, e grazie per avermela detta...”.

Lei sorride, mentre ricorda le mille storie vissute attorno al tavolo.

“Io, del tuo gioco, apprezzo la spontaneità. Ho giocato con molte persone che vedevano i personaggi solo come delle marionette, delle pedine che attraversavano la storia esclusivamente per scoprire cosa sarebbe successo dopo. Distaccati. Invece ci sono giocatori empatici, come te, che non hanno paura a lasciarsi andare, fidandosi degli spunti delle altre persone al tavolo.

“Questo tipo di approccio arricchisce davvero molto l’esperienza. E un gioco più *individualista*, dopo aver provato questo, mi risulta *sterile*”.

Sospira, calciando un piccolo sasso ai suoi piedi.

“Lo sai qual è il tema dell’InterNosCon di quest’anno?”.

Lui fruga rapido nella memoria.

“Le contaminazioni. Il contagio. Creativo, emotivo. Perché me lo chiedi? Non avrai intenzione di scrivere un articolo? Tu disegnatrice. Io operaio. Sì, ci piace leggere, guardare film, giocare... ma scrivere un articolo?”.

Lei arriccia il naso.

“L’idea di scrivere un articolo mi terrorizza, e lo sai. Non ho un adeguato linguaggio tecnico per andare a insegnare agli altri la teoria. Mi piace godermi i giochi, non analizzarli dall’interno...”.

Improvvisamente si sente un po’ sciocca e resta un attimo in silenzio.

“Però credo che dovremmo parlare di come le contaminazioni nel gioco ci hanno fatto bene e male insieme, e credo che dovremmo farlo

perché potrebbe essere d'aiuto a qualcun altro che si venisse a trovare nella stessa situazione.

“Quando uno dei tuoi migliori amici va in crisi e non se la sente più di giocare con te, la mente va in tilt e i sensi di colpa rischiano di farti perdere di vista tutte le parti belle e positive del rapporto”.

Alza gli occhi a fissarlo, decisa.

“Il gioco rafforza le amicizie, oppure le spezza.

“E credo che questa cosa succeda proprio perché ci si contamina profondamente. Credi che potremmo parlare di questo senza sembrare melodrammatici? O, peggio ancora, stucchevoli? In fondo siamo io e te, che romanziamo anche le istruzioni del dentifricio”.

Lui sorride.

Allunga un dito e tocca la punta del naso di lei. Appena.

“Perché siamo io e te possiamo farlo. Senza paura. Semplicemente noi. Sarà come una chiacchierata tra amici. Hai paura?”.

Lei abbassa lo sguardo.

“Forse, paura di sembrare un po' stupida... È come mettere i fatti propri in piazza. Ma, contemporaneamente, voglio parlare di come si possono mettere le basi per superare un problema tanto spinoso. Credi che sia capitato anche ad altri? Leggo ogni giorno discussioni in cui la gente descrive come si diverte, lasciandosi trascinare dentro le emozioni più vivide, ma leggo raramente dei dolori delle persone. Come mai? Si ha paura a mostrare le proprie debolezze?”

“Quando sono venuta da te e ti ho puntato il dito contro, come ti sei sentito? Quando ti ho detto che in gioco non costruivi abbastanza su quello che ti offrivo e ti ho accusato di essere impermeabile, che cosa hai provato? So di averlo fatto nel peggiore dei modi, ma stavo davvero andando fuori di testa...”.

Lui le carezza la testa.

“Ti ho visto star male. Schiva. Diffidente. E quando sei venuta a dirmi che era colpa mia ho cercato di capire cosa ti faceva soffrire così tanto”.

Stringe i pugni, come se il ricordo fosse ancora troppo vivido e doloroso.

“Certo...”, distoglie lo sguardo, “... una parte di me ti ha odiato. Non posso negarlo oppure sarei un bugiardo. E questa parte si chiedeva che diritto avevi di incolparmi di aver sbagliato...”.

Torna a guardarla, titubante.

“Ma sapevo che era più importante scoprire come guarire quel dolore che provavi piuttosto che cercare il colpevole.

“Quasi sempre le liti e i dolori sono causati da incomprensioni. Bisognerebbe sempre fermarsi un attimo a riflettere. Prendere un bel respiro. Lasciare da parte l’orgoglio e cercare di guarire. E così ho fatto.

“Non è stato facile cercare di capire cosa avevo sbagliato. Hai giocato con tante persone e non mi sembra di essere uno dei più insensibili, freddi o... impermeabili, come dici tu. Perché proprio questa volta? Perché proprio io?”.

Lei lo guarda in cerca di un qualcosa che non riesce a vedere.

“Non so dirti ancora perché sia successo. Forse proprio perché eri tu. Forse proprio perché eravamo noi. Conoscersi a fondo a volte porta con sé aspettative che non dovrebbero nascere. Ci aspettiamo qualcosa che, se viene disatteso, diventa frustrante. Io non saprei dire con certezza dove sia l’errore. So solo che ora sono tutta ammaccata, e faccio fatica a tirar fuori l’entusiasmo per ricominciare. È come se mi sembrasse troppo rischioso”.

Lui le si siede vicino.

“Capisco. È normale avere paura”.

Le prende la mano, per rassicurarla.

“È normale avere paura, ma bisogna vincerla.

“È quella leggera e terribile paura che ci impedisce di metterci in gioco, di dare agli altri quel briciolo della nostra fantasia che i nostri compagni ci aiuteranno a far crescere e sbocciare. Il fiore più bello chiuso nelle prigioni del nostro animo non può fiorire e non può splendere, se non è aiutato dagli altri.

“Io ho sbirciato in quei posti. Mi hai permesso di vedere. Per un attimo.

“Mi chiedo dove tu abbia preso tutte le idee meravigliose che inserisci nelle tue avventure o nei tuoi personaggi...”.

Lei sorride.

“Di solito improvviso. Ed è proprio questo che mi fa finire nei guai! Improvviso talmente tanto che non mi accorgo di quanta passione e quanta energia ci metto dentro. Ho spaventato delle persone, sai, con il mio modo di giocare. Senza filtri. La storia mi cattura a tal punto che posso avere delle reazioni talmente vivide, mentre interpreto, che faccio sembrare i miei personaggi quasi persone reali agli occhi di coloro che giocano con me; ma anche, e soprattutto, ai MIEI occhi.

“Forse avrei bisogno di un *firewall* emotivo. Qualcosa che protegga me e gli altri dal mio modo di giocare così coinvolto”.

Lui la guarda perplesso.

“Che cosa intendi?”.

Lei si appoggia allo schienale della panchina, più rilassata, meno tesa.

“Proviamo a chiarire il punto con un esempio di gioco. È sempre la soluzione migliore.

“Ti ricordi quella volta di *Montsegur*? Faye, il mio personaggio, era perduto innamorate del tuo Garnier. Lui l’ha tenuta sulle spine talmente tanto a lungo da logorarmi. Non ha accettato la sua corte e nemmeno l’ha rifiutata chiaramente. Nel finale, lei è fuggita nella notte, aspettandolo.

“Tu hai deciso di far scegliere a Garnier di morire sul rogo. Questo ha ferito Faye, ma io ero talmente legata a lei, emotivamente parlando, che ti avrei dato una sberla, per quella scelta. Mi è sembrata inutilmente drammatica.

“Ci sono rimasta male”.

Lui si appoggia a sua volta, spalla a spalla con lei.

“Ricordo quella partita e quella storia. Anch’io stavo giocando il mio personaggio con passione e, attraverso di lui, ho sentito i sentimenti di Faye. Ma non tutte le storie belle finiscono bene. Per Garnier era la scelta giusta sacrificarsi perché gli altri potessero salvarsi. Anche per Faye. E io ho amato tantissimo quel finale. A me piacciono anche le storie drammatiche. Anche quando leggo libri o guardo film. Ti ho visto spesso giocare storie di questo tipo; se ti fanno così male, perché lo fai?”.

Lei chiude gli occhi, riordinando i pensieri.

“C’è dolore buono e dolore cattivo. Il dolore buono è un’emozione drammatica che ti entra dentro, ti dà la scossa e poi matura e si fa superare. In molti giochi è la famosa *catarsi*, cioè la possibilità di trasformare il dolore in qualcos’altro, razionalizzando le emozioni. Per esempio, il personaggio potrebbe maturare e crescere, oppure essere aiutato a superare il dramma da un altro personaggio in gioco. Il dolore cattivo è il dolore che ti resta attaccato addosso perché non hai avuto il tempo o la possibilità di superarlo. L’esempio di Faye è calzante. Il tuo finale è venuto dopo il mio, la mia storia era conclusa, e non ho potuto liberarmi dell’amarezza che ho sentito con la morte di Garnier”.

Lui sospira.

“E perché, tu Manuela, non hai detto a me Marco che avresti preferito che Garnier scappasse con Faye?”.

Lei apre gli occhi, ma non lo guarda in volto.

“Ti saresti arrabbiato... forse. Non volevo rischiare di mettere in pericolo la nostra amicizia per una questione di gioco. Non volevo indispettirti, non volevo lamentarmi delle tue scelte sul tuo personaggio e non volevo litigare. Sono stata pavida.

“Forse hai ragione. A volte è difficile capire che si è tutti sulla stessa barca e ci si mette sulla difensiva a prescindere. Sicuramente la strada da percorrere è nel dialogo, dimostrandosi aperti ad accettare i consigli degli amici.

“Bisogna lasciar trascorrere il tempo necessario per essere pronti a parlare del problema serenamente, oppure non si riesce a superarlo davvero. La fiducia che deriva dall’amicizia ci deve dare la pazienza di saper aspettare senza allontanarci.

“Se ci si allontana, nascondendo il problema, il rapporto si raffredda e difficilmente si arriverà a una soluzione”.

Lui si fa triste.

“Ma nel gioco ci sono solo emozioni tristi e dolorose?”.

Lei gli passa il braccio attorno alle spalle e lo strizza amichevolmente, sorridendo in modo aperto.

“Ma no! I sentimenti positivi sono quelli che prevalgono per la maggior parte del tempo.

“Proviamo un immenso spettro di emozioni bellissime come l’amore, l’amicizia, il calore della famiglia, mentre imbastiamo le vite dei nostri personaggi. Le loro storie crescono, diventando tridimensionali ai nostri occhi e facendoci vedere le passioni dei nostri compagni di gioco in modo vivido e reale! Ed è per quello che attraverso le storie si può diventare amici di quelli che prima consideravi soltanto degli sconosciuti!

“È il gioco stesso a fare la magia! L’esempio più adatto che mi viene in mente è *Kagematsu*.

“Nel gioco, le donne del villaggio devono conquistare l’amore di Kagematsu perché lui le difenda dalla minaccia incombente. Ma quando la partita giunge all’apice, e devono chiedere la promessa al ronin perché metta a rischio la sua vita nel farlo, i giocatori tentennano. L’ho visto succedere sempre. Questo accade perché i sentimenti sono diventati talmente forti che passano dai loro personaggi direttamente dentro di loro, senza filtri, e a quel punto amano *davvero* il ronin e non vogliono perderlo.

“In partite così cariche dal punto di vista emotivo, a un certo punto capisci che i tuoi compagni di gioco stanno condividendo qualcosa di veramente personale, e ti viene spontaneo farlo a tua volta. Ed è questa

spontaneità emotiva a far crescere rapidamente il rapporto. Ci si siede al tavolo da conoscenti e ci si rialza da amici, perché tutti erano fiduciosi di non essere abbandonati in questo investimento emotivo.

“E l’amicizia non è forse questo?”.

Lui la guarda con aria di sfida.

“Ma sapendo questo, sei ancora sicura di voler mettere quel fantomatico *firewall* emotivo?”

Lei riflette, messa all’angolo.

“Effettivamente il *firewall* ci impedirebbe di rendere le sessioni tanto vivide, vero? E allora dov’è il confine del campo minato? Cioè, ti spiego... come facciamo a capire quando fermarci? È giusto che i miei personaggi mi sembrano quasi persone vere che mi vivono dentro?”.

Lui le sorride.

“Non sono uno psicologo. Non saprei qual è la risposta giusta.

“Penso sia splendido lasciarsi affascinare così tanto dal gioco e dai personaggi fino a sentirli vivi. È vero che ci sono confini pericolosi, ma questi variano da persona a persona, non esiste una risposta unica alla tua domanda.

“Guarda i film. Anche loro ti fanno appassionare alla storia e ai personaggi. Vivi e lotti con loro. Sorridi e piangi con loro. Nel gioco questo coinvolgimento è più forte ma non dovrebbe mai superare certi limiti.

“Credo dipenda anche dalla sensibilità del giocatore. Noi due abbiamo un diverso modo di farci coinvolgere dalla storia che giochiamo. Tu fai parte di quella schiera di persone che si lasciano emozionare e trascinare in un modo che mi affascina, ma tutto questo richiede un prezzo da pagare: il rischio che, se il tuo personaggio soffre, tu soffra con lui.

“E io non vorrei mai vederti soffrire. Tantomeno per un gioco”.

Lei tentenna.

“Forse basterebbe fermare per un attimo la partita e parlarne ‘fuori dal gioco’, così io potrei avere tutti gli strumenti per decidere come comportarmi, senza paranoie. Paranoie né mie né tue, intendo”.

Lui non la guarda.

“Non è così facile. Lo sai bene. Noi non ce l’abbiamo fatta”.

Lei lo incalza.

“Proprio perché noi siamo stati così sciocchi da caderci dentro dovremmo fare in modo che ad altri non accada. Parlare della nostra esperienza potrebbe aiutare altre persone. Anche se non capisco ancora bene come faremo a sistemare questa situazione ingarbugliata”.

Lui si gratta la barba.

“Forse la soluzione al problema non è nel passato. Forse dovremmo guardare quello che possiamo fare adesso”.

Lei ha un velo d’indecisione nello sguardo. Poi si fa coraggio, e lascia che le parole scivolino fuori, senza le paure a vincolarle.

“Il problema è che adesso io ho paura di giocare con te. Perché gli attriti nati in gioco sono esplosi, facendoci litigare anche nella vita reale. E non voglio che succeda più. Sei il mio migliore amico, e non voglio più soffrire per una cosa del genere.

“Ma è difficile capire da dove ripartire... È un po’ come se vedessi il gioco con te come una *palla di frammenti di vetro*, bella, piena di trasparenze, ma terribilmente difficile da tenere in mano. E tu come ci vedi? Ci vedi anche tu come una palla di vetri?”.

Allunga le mani in avanti come se la reggesse davanti a sé.

Lui allunga le dita per toccare la sfera immaginaria.

“No, io non vedo il nostro rapporto come una palla di frammenti di vetro. Lo vedo, piuttosto, come uno scambio di doni. E quando regali qualcosa a qualcuno non puoi pretendere sempre qualcosa in cambio. E

devi anche essere conscio del fatto che non sempre si accorgeranno della bellezza del dono stesso.

“Vorrei che tu provassi a lasciare cadere la palla...

“Devi fidarti e non avere paura”.

Lei scrolla le spalle.

“Ma abbiamo già la fiducia necessaria per lasciar cadere la palla e vedere cosa succede?

“Credo che mi serva un po' di tempo per rimettermi emotivamente in ordine. E credo di avere bisogno della tua pazienza, se vorrai aspettarci nel frattempo... E spero davvero di non averti deluso, come amica e come persona”.

Lui si alza in piedi.

“Puoi stare tranquilla. Non potresti mai deludermi per così poco. Quello che abbiamo costruito io, te e Mattia è più forte di così. Certo, non sarà semplice giocare ancora assieme come prima. La mia paura è che tu possa farti male di nuovo. Ma di sicuro ci impegneremo perché non succeda”.

Lei lo guarda con aria soddisfatta.

“Credo che siamo stati bravi a riuscire a parlarne in questo modo. Ora ci conosciamo meglio anche grazie a questa incomprensione. Aspetterai i miei tempi?”.

Anche lei si alza in piedi e gli sorride, per fare coraggio a entrambi.

Lui accenna un sì con la testa e sorride.

“Certo che aspetterò. Il piacere di giocare con te vale già da solo quest'attesa. E poi siamo amici prima di tutto. E gli amici non si abbandonano mai.

“Tu prenditi tutto il tempo che ti sarà necessario”.

Lei si incammina e lo invita a seguirlo con un cenno.

“Allora, cosa ne dici della mia idea di scrivere un articolo per l’INCbook?”.

Alla fine l’abbiamo scritto l’articolo, visto che lo stai leggendo. La situazione è inventata, ma quello che ci abbiamo messo dentro è vero e vogliamo condividerlo con te.

È quello che è successo veramente a noi: Marco Andreetto e Manuela Soriani, e alla nostra amicizia ludica.

Abbiamo deciso di scriverlo perché giocare è bellissimo e vorremmo che tutti potessero capirlo e provarlo. Ma a volte succedono degli imprevisti, quando ci si contamina attraverso il gioco.

Non aver paura, vale la pena di rischiare per poter vivere avventure meravigliose conoscendo persone meravigliose. E i problemi si risolvono, assieme.

A noi è successo.

## **Contagio creativo**

# **Giochi di ruolo, Giochi da tavolo, LARP: la paura di imparare e migliorarsi**

**di Luca Veluttini**

*Questo articolo vuole essere un'analisi personale di esperienze in questi tre campi e di come in ognuno io abbia sempre percepito una tremenda paura di imparare da uno degli altri hobby.*

## **PREMESSA**

Questo articolo non vuole minimamente essere un dogma o un piano quinquennale di sviluppo. Vuole semplicemente essere una riflessione sulle esperienze che ho avuto nei seguenti campi: giochi da tavolo, giochi di ruolo e LARP. Ho visto e provato dei giochi, ho toccato pregi e difetti dei tre “mondi” e soprattutto ho notato che spesso si ha paura di imparare dagli altri.

Si pensa sempre che all'interno del proprio habitat ci si possa evolvere e migliorare all'infinito. Inoltre, si pensa che gli “altri” siano diversi e soprattutto inferiori, per cui è inutile analizzarli e cercare di imparare qualcosa.

Eppure, anche se in mondi diversi, di fronte a problemi simili si è arrivati a una risoluzione formale simile... ma di questo parleremo più avanti.

## **ESPERIENZE DI GIOCO E NON SOLO**

Non ho iniziato a giocare ieri, ma non voglio redigere un inutile curriculum ludico, come molti “esperti” fanno solo per dire che hanno giocato a più di cento giochi. Non mi definisco né sommo saggio né grande edotto ludico, sono semplicemente un appassionato a cui piace anche ragionare sul “motore” dei giochi.

Ai fini di questo articolo non conta il numero, ma solo che mi piace sperimentare sempre cose nuove, e credo che non si debba mai smettere d'imparare.

Detto questo, in ognuno dei tre hobby ho conosciuto molte persone, discusso molteplici punti di vista differenti, trovato punti in comune, imparato a evitare i "disturbatori", ecc.

Gioco regolarmente di ruolo e da tavolo, ho organizzato (nel bene e nel male) un LARP di *Vampiri: la Masquerade* per tre anni, mi piacciono i jeepform e da poco ho iniziato una sorta di avventura con l'associazione ludica di cui sono presidente (NoFerPlei Club di Reggio Emilia) nell'ambito delle cene con delitto.

## **GIOCO DA TAVOLO: LE REGOLE E LA COMPONENTISTICA**

La componentistica è la prima cosa che colpisce sempre di un gioco da tavolo.

Da questo punto di vista c'è un motivo per cui il gioco da tavolo sta continuando ad avere successo soprattutto tra i giocatori occasionali: il colpo d'occhio che quasi tutti offrono è senza dubbio vincente, per quanto si possano avere solo cubi e dischi di legno colorati (che di per sé possono non voler dire molto).

Non solo: c'è anche il colpo d'occhio sulla plancia, sempre più spesso oggetto di affinamento grafico e abbellimento, rispetto a dieci anni fa.

Il colpo d'occhio globale del prodotto è di sicuro l'approccio migliore per far incuriosire le persone.

Passiamo alla parte fondamentale: le regole. Qualsiasi gioco da tavolo mangia vivo un gioco di ruolo, da questo punto di vista. Stiamo parlando di un hobby che si è preoccupato di organizzare i prodotti secondo generi e all'interno dei generi stabilire delle convenzioni (come per esempio cubetti di legno e *German Game*). Secondo alcuni, quest'eccessiva organizzazione potrebbe settorializzare troppo l'hobby e limitarne la diffusione, eppure è un punto di forza del gioco da tavolo.

Se prendi un *German Game* sai cosa aspettarti dal gioco, anche a scatola chiusa. Stesso dicasi per un *wargame*.

All'interno di questo troviamo infatti dei manuali snelli, fruibili, razionalmente organizzati e spesso anche graficamente accattivanti, con regole scritte sempre abbastanza bene, che lasciano spazio a ben pochi dubbi o ripensamenti durante il gioco. Stiamo parlando di giochi che hanno manuali di una decina di pagine in A4, con esempi di gioco e illustrazioni (perché, visto che hanno una bella componentistica, viene usata intelligentemente anche per farti apprendere meglio il gioco) e che occupano sempre più spesso poco tempo per essere giocati (tipicamente meno di tre ore, per la maggior parte dei titoli).

Se a componentistica e fruibilità delle regole affianchiamo il prezzo abbordabile, abbiamo ottenuto tre comodi ingredienti per il successo.

Ora, le note dolenti: il gioco da tavolo fa sviluppare processi logico-matematici, non ha nulla di creativo e soprattutto non prevede input del singolo per migliorare l'esperienza di gioco del tavolo. Inoltre, tutto l'impianto di regole è teso verso la vittoria di un singolo individuo.

Ci sono anche i cosiddetti giochi collaborativi, dove tutti devono cercare di battere il "gioco", ma hanno un enorme difetto dal punto di vista sociale: spesso chi conosce il gioco e/o chi è bravo a imporsi come leader comanda tutti, e quindi più che una collaborazione diventa un "Fate quello che vi dico che ho ragione io".

## **GIOCO DI RUOLO: LA CREATIVITÀ E L'INPUT PERSONALE**

Il gioco di ruolo ha forse una storia più travagliata e complicata del gioco da tavolo. E forse è proprio questo passato burrascoso il suo principale difetto.

Parlando genericamente, il gioco di ruolo premia e incentiva da sempre l'input personale, la possibilità di inserire idee al tavolo e sfruttarle per dare vita a un processo creativo di cui tutti fruiscono. A differenza

dei giochi da tavolo, generalmente in un gioco di ruolo lo scopo non è la vittoria individuale, ma il divertimento di tutti nel costruire e nel vivere una storia funzionale nella quale possiamo mettere le mani.

Detta così sembra a dir poco semplicistica, ma non siamo qui a sindacare sulle virgole.

Le note dolenti arrivano molto presto, perché sono purtroppo numerose. Premetto solamente che non voglio demonizzare un hobby, né auto-denunciarmi come praticante di una perdita di tempo. Per quanto mi piaccia giocare di ruolo, non posso essere cieco e negare che abbia dei difetti.

Partiamo dal più plateale: sono dei libri decisamente cari, ma soprattutto sono dei libri. Non c'è altro. Potranno avere anche una copertina accattivante, ma si presentano come un insieme di fogli rilegato con una copertina.

Mettete su un tavolo un manuale di un gioco di ruolo e di fianco una scatola di un gioco da tavolo chiusa (sì, non apritela, che altrimenti andate a vincere facile) e provate a indovinare da quale delle due il passante occasionale sarà più incuriosito.

Come si fa a voler diffondere un hobby se la prima cosa che si fa è fare di tutto per non rendere interessante il prodotto?

Nella storia del gioco di ruolo, il dividere in categorie il genere di processo creativo o il genere di storia che si va a creare è sempre stato visto come un anatema. È, purtroppo, sempre passato il concetto che è meglio un gioco "tuttologo", che faccia tutto, piuttosto che un gioco che faccia solo una cosa.

Se pensiamo a "gioco di ruolo", non ci viene in mente niente da mettere dopo per identificare qualcosa. Se pensiamo a "gioco da tavolo", invece, abbiamo quasi sempre in mente un genere.

Se visitiamo un negozio online molto fornito di entrambi, vedremo che l'unica classificazione dietro ai giochi di ruolo è per ordine alfabe-

tico, mentre dietro ai giochi da tavolo potrete trovare generi, sottogeneri, periodi storici, ecc.

Pensate ancora che non aver creato per tempo una cultura di indicizzazione sia stato un atto di fede contro un'inenarrabile eresia?

Poi arriviamo a un altro tasto dolente, un po' figlio del difetto precedente: le regole.

Non ho mai visto manuali scritti più irrazionalmente (e lo dico avendo scritto *L'Amore al Tempo della Guerra* assieme a Mario Bolzoni): non c'è uno sviluppo comune, chiunque cerca sempre soluzioni nuove, non so se per strabiliare di più o per complicarsi la vita ulteriormente, manca una vaga idea di come gestire le eccezioni alle regole principali (spesso la soluzione più utilizzata è quella di metterle alla rinfusa nel testo). Una cosa che non manca sono gli esempi di gioco, che almeno dovrebbero mettere chiarezza nel caos appena letto, ma che purtroppo ogni tanto finiscono per contenere le eccezioni delle regole, o addirittura le regole stesse.

A tutto questo aggiungiamo anche manuali particolarmente lunghi, che disincentivano un occasionale passante e che hanno formato col tempo una vera e propria classe di "esperti", che non fanno altro che leggere manuali, e una ancora più nutrita classe di giocatori che pende dalle labbra degli "esperti" e non si azzarda neanche a toccarlo, un manuale di 300 pagine (e che forse ha anche un po' ragione).

Più si aggiungono meccaniche e procedure, più durante il playtest ci si accorge di eccezioni da dover poi inserire nel testo finale. Eccezioni su eccezioni senza una minima idea di organizzazione.

E basterebbe solamente sfogliare e giocare dei *wargame*, per capire come far uscire regolamenti razionali usando il minor spazio possibile e la massima chiarezza.

## **LARP: LA STRUTTURA E LA MASSA**

In questo particolare hobby ho veramente poca esperienza e questo forse farà nascere un paragrafo più piccolo, rispetto ai precedenti.

Però c'è una cosa che mi ha sempre colpito, dei LARP: la struttura del *gameplay*. Una giocata di anche cinque/sei ore sta tranquillamente su poche facciate (se rapportiamo il tutto agli altri due ambiti) e soprattutto è efficacemente organizzata, con tempi e modi di gioco.

Non c'è un sistema di risoluzione casuale per stabilire come uscire dalle eventuali "crisi", per cui non troviamo eccezioni a regole ed eccezioni di contro-eccezioni.

Inoltre, dalla mia recente piccola esperienza nelle cene con delitto, mi colpisce sempre la quantità di pubblico e persone che si possono coinvolgere. Tutte persone che si sono ritrovate a giocare e a competere sportivamente per indovinare un assassino. E tutte che si sono divertite molto e hanno chiesto di ripetere l'esperienza.

Un'altra "piccola" cosa, non però meno importante: in molti LARP esiste il concetto di "crisi iniziale", ovvero di una situazione tesa che mette da subito in moto il gioco.

Di contro, però, devo sempre sottolineare come molte persone in questo ambito si considerino dei super-uomini e tendano a creare un'élite di prescelti (succede anche negli altri ambiti, ma qui ho sempre percepito degli eccessi smodatamente negativi). È un atteggiamento che credo porti inesorabilmente alla fine dell'hobby, o per lo meno a una sua chiusura su sé stesso a nicchia settaria.

Inoltre, in Italia, c'è una strana tendenza: la quasi necessità della serialità del gioco, per poter considerare "serio" un LARP. Un alto numero di giocatori va a giocare un gioco a lungo termine per avere soddisfazione dal gioco stesso. Anzi, più un LARP è duraturo nel tempo, più viene considerato "serio" e "punto di riferimento", anche se non c'è soddisfazione, soprattutto per eventuali nuovi arrivati, che spesso sono vittima del nonnismo da parte dei veterani autoproclamatisi "saggi esperti". Appunto, soddisfazione dal gioco stesso e non dall'interazione con altri giocatori e partecipanti.

## **PARALLELISMI? VOLI PINDARICI? FORZATURE? COINCIDENZE?**

Al momento abbiamo per le mani una visione generale dei tre hobby. Ora vorrei scendere un pochino, andare vicino al motore e vedere quali ingranaggi sono già stranamente simili.

Sto parlando di soluzioni a eventuali problemi che sono così simili, come filosofia di fondo e prodotto finale, da risultare quasi delle... "coincidenze?"

Mi riferisco in particolare a quello strano fenomeno (passatemi il parallelismo) della storia umana che fa sì che spesso popolazioni mai entrate in contatto tra di loro, di fronte a uno stesso problema e con stesse risorse di partenza, producano delle soluzioni simili, pur avendo un patrimonio culturale totalmente differente.

Tutti e tre gli ambiti hanno avuto degli "strani" sviluppi simili, pur essendo stati in dialogo tra loro, almeno nel passato. In effetti forse oggi si parlano di più tra di loro, ma di questo ne parleremo dopo.

Veniamo al primo parallelismo: **l'eliminazione di un annoso problema.**

Nel passato i giochi da tavolo hanno spesso risentito del problema della troppa aleatorietà, in particolare di come il risultato di una giocata fosse vincolato più ai tiri di dado che non alla propria abilità di creare quella giocata, quella mossa; e nel contempo hanno risentito di come ci fosse troppa interazione al tavolo, per cui chi era indietro poteva effettivamente decidere chi vinceva tra i giocatori nei primi posti. Allo stesso modo, i giochi di ruolo avevano il grosso e deturpante problema del Master onnipotente e socialmente plenipotenziario. Per quanto ci siano effettivamente gruppi che abbiano trovato un equilibrio, ce ne sono sicuramente altrettanti che o sono esplosi dal punto di vista sociale, o hanno smesso di giocare.

Com'è stato affrontato questo problema?

I giochi da tavolo hanno sviluppato un impianto cosiddetto *German*, che ha portato a dei giochi innanzitutto privi di meccaniche casuali (uno su tutti, *Caylus*) e soprattutto che avessero ben poca interazione al

tavolo tra i partecipanti, trasformando il tutto in un solitario multigiocatore.

Il gioco di ruolo ha completamente annientato la figura del Master, redistribuendo ai giocatori i suoi compiti e decentrando completamente tutte le procedure (penso che *Polaris* rappresenti in maniera esemplare questa categoria, ma anche tutti gli innumerevoli giochi GM-full/GM-less nati di conseguenza).

Nell'ambiente LARP invece è successa una cosa singolare: in Italia, gran parte dei Live fantasy hanno praticamente lo stesso regolamento (soprattutto in termini di procedure) e differiscono solamente nella componente matematica. Quando anche il LARP basato su *Vampiri: la Masquerade* iniziò a diffondersi, gran parte di questi regolamenti eliminarono la parte fisica delle armi, e spesso anche quella delle statistiche di armi e poteri, in favore di uno svolgimento solamente "parlato", che doveva far immergere di più nell'ambientazione.

Qui il problema dell'uso "violento" delle armi è stato rimosso in favore dell'immersione, perché non era opportuno che si facesse quello.

Come conseguenza di ciò ho avuto sentore del seguente ulteriore parallelismo: **la reintroduzione dell'annoso problema (rivisitato e corretto).**

Ebbene sì, tanto ci è voluto per lasciarlo alle spalle, tanto ci è voluto per inserirlo nuovamente nel motore. Stavolta però si è ben imparato dal passato e l'annoso problema ha avuto una soluzione tanto elegante quanto forse scontata.

Nei giochi da tavolo, l'eliminazione della casualità aumenta la qualità e la complessità del ragionamento, tanto da precludere agli utenti occasionali l'accesso a certi giochi. Al contempo, l'eliminazione del Master nei giochi di ruolo richiede che il gioco abbia una forte "rete di sicurezza", per evitare che le giocate deviino in qualcosa che va troppo lontano dalle premesse (cosa che può succedere nel momento in cui manca un riferimento per mantenere tutto coerente).

Dopo un periodo di assenza dalle scene, ecco che sulla scena del gioco da tavolo (soprattutto *German*) torna l'eresia aleatoria: dadi, carte, ecc. Però stavolta in un mix controllabile dal giocatore, non fuori controllo. Il tutto per rendere, nella mia opinione, più abordabili certi generi altrimenti forse troppo dedicati a un target "matematico".

Stesso dicasi per il gioco di ruolo, con la ricomparsa del nemico di sempre: il Master. Però stavolta con poteri quasi illimitati in compiti specifici, non onnipotente.

Nel LARP con i vampiri, invece, ecco che tornano prepotentemente i poteri e soprattutto le armi, senza il lato "violento", ma solo con dichiarazioni urlate in modo da limitare il più possibile i contatti fisici. Semplicemente, i giocatori, soprattutto quelli "anziani", si annoiavano a parlare per quattro ore *in-character*, e quindi è stata introdotta nuovamente l'unica interazione che conoscevano dal "regolamento" base da cui il loro era disceso. Per quanto rivisitata e corretta.

Questi sono solamente alcuni esempi, per quanto semplicistici e banali, che però mostrano che la capacità di ragionamento e di risoluzione dei problemi non rende gli hobby poi tanto diversi.

## **LE "COPIATURE"**

Ebbene sì, alla fine ci siamo arrivati: secondo me ci sono già state delle osservazioni reciproche per ampliare un po' il target di pubblico. Ultimamente, anzi, le contaminazioni si fanno vedere sempre più spesso.

Iniziamo anche qui con qualche esempio: primo fra tutti mi sentirei di segnalare il gioco di ruolo *Montsegur 1244*. È di fatto un LARP. Ne ha la struttura, ne mostra i principi. Si gioca però da seduti. Ha un impianto regolistico minimo, dove non ci sono dadi o carte per risolvere casualmente le situazioni tese. È pieno di tecniche e procedure per giocare e produrre una storia.

Stesso dicasi per tutti i giochi *Norwegian Style* (come *Archipelago*): consenso al tavolo e implementazione delle idee e dei contributi di tutti. Praticamente quello che avviene in un LARP.

Vediamo un altro esempio: oggi ci sono molti più giochi di ruolo con uno specifico setting e con uno spazio immaginario di manovra molto ristretto. Non abbiamo più il “con questo ci puoi fare di tutto”, ma il “con questo ci giochi solo così”; evoluzione che mi ricorda molto quello che si è sempre fatto con i giochi da tavolo e anche con i LARP.

Continuiamo: ci sono alcuni giochi di ruolo che hanno fatto della struttura un cavallo di battaglia, come per esempio *Fables of Camelot*. Attraverso un impianto rodato di gioco (come succede nei LARP o nei *wargame*), restituisce un’esperienza unica. Tanti più vincoli vengono messi, tanta più libertà all’interno e nel rispetto di quei vincoli si ha.

Ci sono dei giochi da tavolo che hanno preso ambientazioni fantasy più o meno ricorrenti e hanno creato dei cosiddetti *adventure game*, dove i giocatori sono eroi che uccidono mostri su una mappa utilizzando tattica e strategia, senza produrre fiction. I più acculturati direbbero che hanno creato delle avventure sandbox che funzionano perfettamente. Mi verrebbe da dire malignamente: non c’è un Master a gestirle, tutti a tavolo sono d’accordo a priori su cosa e come giocare e soprattutto nessuno al tavolo può barare per il bene della storia che si è preparato a casa.

Se all’interno dei manuali di questi giochi ci fossero delle procedure per creare fiction, saremmo davanti a dei giochi di ruolo che vengono giocati in poco tempo.

## **CONCLUSIONI: ESPERIENZE DIVERSE E PUNTI DI VISTA DIVERSI FANNO EVOLVERE**

Il gioco da tavolo è sempre stato decisamente pragmatico a riguardo: nel momento in cui raggiunge una soluzione ottimale e non si evolve

più dopo qualche bel tentativo, si guarda attorno e assorbe come una spugna. Ci sarà un motivo per cui molti giocatori di ruolo sono andati verso il mondo dei giochi da tavolo, invece che andare verso i LARP o la coltivazione dei bonsai?

Al contrario per i giochi di ruolo, con il loro insaziabile e stupido modo di continuare ostinatamente a produrre dei libri, invece di, che so, qualcosa di accattivante con un manuale intelligibile, piccolo e fruibile.

Tutto questo dando per scontato che ormai un'indicizzazione dei generi che metta d'accordo tutti sia pura e fallace utopia.

L'unico consiglio che secondo me è opportuno dare in chiusura di questo lungo e annoiante articolo è: fate esperienze diverse. Smettetela di dire: "Non gioco da tavolo perché non si produce fiction", oppure: "I giochi di ruolo hanno solo dei libri e sono noiosi", o ancora: "Non mi voglio travestire ogni volta che voglio fare un LARP".

Sono tutte balle. Da nessuna parte ho detto che tutto deve piacervi; soprattutto, se volete contribuire con vostre produzioni a un hobby, non limitatevi a fare "la mia versione di...", ma guardatevi attorno, provate esperienze diverse, guardate da altri punti di vista e soprattutto imparate. Imparate da chi ha qualche secolo di esperienza alle spalle (come per esempio il gioco da tavolo), o anche da chi è riuscito ad appassionare tante persone (come il LARP), o da chi vi permette di passare del tempo a creare storie dense di emozioni con la collaborazione di tutti (come il gioco di ruolo).

Un hobby non viene arricchito producendo una serie infinita di cloni con poche virgole di differenza, ma creando qualcosa di potenzialmente nuovo e diverso, un nuovo punto di vista, un prodotto che ampli il target e faccia conoscere quell'hobby a più persone, per mantenerlo vivo e soprattutto per dare un futuro a qualcosa che, a forza di isolazionismi ed elitarismi, scomparirà inesorabilmente col tempo.

## **Contagio creativo**

## Sitografia

#	URL breve	URL originale
1	<a href="http://goo.gl/QkFF0">goo.gl/QkFF0</a>	<a href="http://www.gamingaswomen.com/posts/2012/06/changing-your-micro-culture/">http://www.gamingaswomen.com/posts/2012/06/changing-your-micro-culture/</a>
2	<a href="http://goo.gl/SntPb">goo.gl/SntPb</a>	<a href="http://www.gentechegioca.it/smf/index.php?topic=7434">http://www.gentechegioca.it/smf/index.php?topic=7434</a>
3	<a href="http://goo.gl/nGuZV">goo.gl/nGuZV</a>	<a href="http://www.gentechegioca.it/smf/index.php?topic=8460">http://www.gentechegioca.it/smf/index.php?topic=8460</a>
4	<a href="http://goo.gl/vp0Ng">goo.gl/vp0Ng</a>	<a href="http://it.wikipedia.org/wiki/Game_master">http://it.wikipedia.org/wiki/Game_master</a>
5	<a href="http://goo.gl/ZH4s9">goo.gl/ZH4s9</a>	<a href="http://it.wikipedia.org/wiki/Personaggio_non_giocante">http://it.wikipedia.org/wiki/Personaggio_non_giocante</a>
6	<a href="http://goo.gl/oWTt5">goo.gl/oWTt5</a>	<a href="http://it.wikipedia.org/wiki/Personaggio_giocante">http://it.wikipedia.org/wiki/Personaggio_giocante</a>
7	<a href="http://goo.gl/ihu7z">goo.gl/ihu7z</a>	<a href="http://www.internoscon.it/2011/pdf/INC_Book_2010.pdf">http://www.internoscon.it/2011/pdf/INC_Book_2010.pdf</a>
8	<a href="http://goo.gl/ReayX">goo.gl/ReayX</a>	<a href="http://www.mm25.it/catalogo/prodotti.aspx?game=15&amp;set=177">http://www.mm25.it/catalogo/prodotti.aspx?game=15&amp;set=177</a>
9	<a href="http://goo.gl/fSvi2">goo.gl/fSvi2</a>	<a href="http://www.narrattiva.it/giochi/cani-nella-vigna">http://www.narrattiva.it/giochi/cani-nella-vigna</a>
10	<a href="http://goo.gl/RZv58">goo.gl/RZv58</a>	<a href="http://www.narrattiva.it/giochi/avventure-in-primaserata">http://www.narrattiva.it/giochi/avventure-in-primaserata</a>
11	<a href="http://goo.gl/PnfRR">goo.gl/PnfRR</a>	<a href="http://espn.go.com/espn/photos/gallery/_/id/8136693/">http://espn.go.com/espn/photos/gallery/_/id/8136693/</a>
12	<a href="http://goo.gl/xYaHK">goo.gl/xYaHK</a>	<a href="http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ClothingReflectsPersonality">http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ClothingReflectsPersonality</a>
13	<a href="http://goo.gl/bL1aM">goo.gl/bL1aM</a>	<a href="http://www.coyote-press.it/shop/?wpsc-product=girl-x-boy">http://www.coyote-press.it/shop/?wpsc-product=girl-x-boy</a>
14	<a href="http://goo.gl/W3juN">goo.gl/W3juN</a>	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=UqBG2sd7xD8">http://www.youtube.com/watch?v=UqBG2sd7xD8</a>
15	<a href="http://goo.gl/oy5b2">goo.gl/oy5b2</a>	<a href="http://it.wikipedia.org/wiki/Origini_del_cinema_narrativo">http://it.wikipedia.org/wiki/Origini_del_cinema_narrativo</a>
16	<a href="http://goo.gl/iJg4j">goo.gl/iJg4j</a>	<a href="http://www.gentechegioca.it/smf/index.php?topic=1785">http://www.gentechegioca.it/smf/index.php?topic=1785</a>
17	<a href="http://goo.gl/6Et1Z">goo.gl/6Et1Z</a>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=gn26pEDEhyY">https://www.youtube.com/watch?v=gn26pEDEhyY</a>
18	<a href="http://goo.gl/BZS2F">goo.gl/BZS2F</a>	<a href="http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ColorMotif">http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ColorMotif</a>
19	<a href="http://goo.gl/72Dwg">goo.gl/72Dwg</a>	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=aDRGMgDxHHY">http://www.youtube.com/watch?v=aDRGMgDxHHY</a>
20	<a href="http://goo.gl/mcffN">goo.gl/mcffN</a>	<a href="http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HairColors">http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HairColors</a>
21	<a href="http://goo.gl/neH4t">goo.gl/neH4t</a>	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Little_Red-Haired_Girl">http://en.wikipedia.org/wiki/Little_Red-Haired_Girl</a>
22	<a href="http://goo.gl/zeBtQ">goo.gl/zeBtQ</a>	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=0yYcZmAvd3k">http://www.youtube.com/watch?v=0yYcZmAvd3k</a>
23	<a href="http://goo.gl/iY9av">goo.gl/iY9av</a>	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=Ib_qqj6Pc2Q">http://www.youtube.com/watch?v=Ib_qqj6Pc2Q</a>

## **Contagio creativo**

## Biografie

**Marco Andretto** nasce a Legnago (VR) il lontano 22 aprile 1976.

Ragioniere pentito, ingegnere mancato, tra lavoro e volontariato trova sempre modo di non avere tempo libero. In campo ludico, dopo anni di gioco saltuario e non organizzato con vari gruppi e varie associazioni, con altri giocatori del luogo decide di fondare nel 2007 la “Taverna del Vecchio Veggente – ludoteca del basso veronese”, un’associazione legalmente non riconosciuta, senza scopo di lucro, che cerca di promuovere il buon gioco in ogni sua forma.

Nel 2010 si sposa con Francesca che sarà fatta santa vista la pazienza che deve portare.

Attualmente è al lavoro sul gioco di narrazione Dilemma, progetto in corso da un anno a questa parte.

Per contattarlo lasciate ogni speranza di trovarlo a casa e provate con [eijin.funabashi@gmail.com](mailto:eijin.funabashi@gmail.com).

**Meguey Baker** ha iniziato a giocare D&D da giovanissima nel 1978. Da allora, è stata attivamente coinvolta nel gioco, giocando, creando, pubblicando e discutendo. I suoi giochi includono Mille e Una Notte (2006, 2012), *PsiRun* (2012) e *Fantasmia Assassini* (con D. Vincent Baker, 2012). Ha appena rilasciato *Valiant Girls*, un mini-gioco per partite brevi. Tra i suoi giochi preferiti ci sono *Shadowrun* (per ragioni puramente sentimentali), *Ars Magica* (PG multipli! co-master!), *Il Mondo dell’Apocalisse* (mosse! fronti! affronta la sessualità!) e *L’Amore al Tempo della Guerra/Novanta Minuti* (amore! perdita! pathos! giochi italiani!).

Meguey e suo marito crescono i loro tre figli nelle colline del New England, dove lei insegna educazione sessuale e lavora al museo locale occupandosi di conservazione tessile. Stanno collaborando sempre di più in progetti di design.

**Mattia Bulgarelli** (1979) scopre cos’è un gdr con D&D “scatola rossa” nel 1993.

I giochi che gli hanno cambiato la vita (ludica) sono stati GURPS 3a ed. nel 1996, *Cani Nella Vigna* e *Avventure in Prima Serata* nel 2007.

È Facilitatore di GenteCheGioca: <http://www.gentechegioca.it/>

Attualmente è al lavoro sul gioco di narrazione *Dilemma*, progetto in corso da un anno a questa parte.

Ama l'arte, la scienza, provare giochi diversi e Manuela, che nel 2012 è diventata prima sua moglie e poi la sua socia: illustrano libri per bambini e ragazzi (carta e formati elettronici). Lo potete contattare via G+ oppure qui: [korinduval@gmail.com](mailto:korinduval@gmail.com).

**Claudia Cangini** è da molti anni un'appassionata di gioco di ruolo. Più recentemente, si è appassionata all'improvvisazione teatrale e, nel 2012, ha fondato, con altri amici, la compagnia On The Fly Theatre. Trova che queste sue due passioni abbiano moto in comune.

Le sue attività principali sono illustrazione e grafica. Oltre a fare la freelancer, dal 2006 collabora con l'editore di giochi Narrattiva (<http://www.narrattiva.it/>) occupandosi anche di *licensing*, dimostrazioni di giochi e chi più ne ha più ne metta.

Dal 2008 organizza con Michele Gelli la convention InterNosCon e con lui ha dato vita alla serie degli INCbook nel 2010.

Alcuni suoi lavori sono visibili su <http://www.claudiacangini.com/> e <http://claudiacangini.deviantart.com/>.

**Giulia Cursi** (Urbino, 1987) da diversi anni è appassionata di giochi di ruolo e giochi da tavolo. Per diversi anni passa tante serate con D&D, *Sine Requie*, *Vampiri: la Masquerade* live e altri giochi tradizionali. Un pomeriggio prova *Annalise* e ne rimane davvero colpita, però la vera svolta arriva dopo *Trollbabe* e *La Mia Vita col Padrone*, con i quali finalmente ottiene l'esperienza che ha sempre cercato nei giochi di ruolo, ma che fino a quel momento non era mai riuscita a ottenere.

Adora disegnare e spera di poter migliorare sempre di più. Le sue passioni comprendono anche libri, fumetti e natura. Se desiderate contattarla la potete trovare su Google+ o su <http://www.gentechegioca.it/> (nickname Nenhiril).

**Michela Da Sacco** ha scoperto i giochi di ruolo giocando *Advanced Dungeon&Dragons* negli anni '90, ma la risposta alle sue domande (ludiche) è arrivata con *Avventure in Prima Serata* e, ultimamente, con *Il Mostro della Settimana*.

Nella vita fa la fumettista per Sergio Bonelli Editore e l'illustratrice part time.

È grande appassionata di cinema, fumetto e, in generale, tutto ciò che è narrativa.

Alcuni suoi lavori sono su <http://micheladasacco.deviantart.com/>.

**Daniele di Rubbo** (Benevento, 1986) vive da sempre a Cremona, in Lombardia. Si interessa di giochi di ruolo fin dal 1997, quando il suo amico Davide lo "inizia" al mitico *Guerre Stellari – Il Gioco di Ruolo* (quello con i d6). Nel 1999 compra la scatola introduttiva del *Silver Anniversary* di *Dungeons & Dragons*, e da lì è l'inizio della fine. Nel 2007 legge il suo primo gioco "indie", *Avventure in Prima Serata*, e lo trova in qualche modo geniale. Nel 2012 entra nel vivo della sperimentazione e prova più giochi in un anno di quanti ne abbia mai provati nei quattordici precedenti. Si interessa di letteratura, storia e cultura. Milita in politica (dal 2009 svolge il ruolo di Consigliere comunale). È laureato in Civiltà letterarie e storia delle civiltà e sta conseguendo la laurea magistrale in Civiltà antiche e archeologia. Nel frattempo si diletta a creare e diffondere giochi che non vedranno mai la luce tramite il suo blog <http://argonauticagames.blogspot.it/>.

**Michele Gelli** si è laureato in Informatica all'Università di Bologna con la tesi *Un Nuovo Approccio Basato sulla Grafica Bitmap ai Film Interattivi*; si occupa professionalmente di informatica e comunicazione, con oltre vent'anni di esperienza in editoria e licensing. È stato uno dei protagonisti nell'arrivo dei manga in Italia e ha collaborato con tutti i principali editori del settore. È fondatore e proprietario di Shadow (<http://www.studioshadow.it/>) e Narrattiva (<http://www.narrattiva.it/>), un'etichetta che ha già pubblicato in Italia diciannove tra giochi di ruolo

da tavolo e live. Ha fondato e tutt'ora organizza *InterNosCon* (<http://www.internoscon.it/>).

**Mauro Ghibaud** (Cuneo, 1982) incontra il gioco di ruolo nel 1994, con *La Storia Ancestrale*; continua con giochi tradizionali, passando per live di vario tipo, fino al 2007, anno in cui acquista *Cani nella Vigna*. Inizia nel Maggio dell'anno seguente una serie di città e la sua esperienza con i giochi indie, esperienza che continua tutt'ora.

**Lapo Luchini** (Firenze, 1977) è sempre stato un programmatore e un giocatore di ruolo fin da tenera età (almeno fin dal 1990) ma sempre all'interno di cerchie abbastanza omogenee, e solo quando è approdato su GenteCheGioca ha scoperto che il panorama dei giocatori di ruolo (e, ovviamente, anche quello dei giochi) è molto più vario di quanto avesse fino a quel momento creduto.

**Manuela Soriani** (1979) è stata, in quest'ordine, studentessa, segretaria, fumettista, e ora è a tempo pieno (pienissimo!) illustratrice di libri, eBook e App, principalmente per bambini e ragazzi.

Ludicamente, è al lavoro sul gioco di narrazione *Dilemma*, progetto in corso da un anno a questa parte.

Ama i gatti, i colori (in particolare il rosa), cucinare dolci, ballare, i giochi di ruolo e da tavolo, i videogiochi e tutte le forme d'arte... e Mattia, che l'ha accompagnata per tutta la sua vita privata, lavorativa e ludica, dividendo ogni gioia e ogni problema.

Per contattarla, cercatela su G+ oppure qui: [manuelasoriani@gmail.com](mailto:manuelasoriani@gmail.com) o qui: [http://donanza.me/Manuela\\_Soriani/](http://donanza.me/Manuela_Soriani/).

**Luca Veluttini** nasce a Ravenna nel 1982. Nel 2005 subisce il primo aggiornamento da Ingegnere, successivamente implementato nel 2007.

Nel 1996 inizia a giocare a D&D "Scatola Rossa" e successivamente a *Vampiri: la Masquerade*, per poi vilmente abbandonarli e dedicarsi al mondo dei GdR Indie. Dal 2008 è anche attivo nel mondo dei *Board*

*Games* e nel 2012 diventa Presidente dell'Associazione Ludica *NoFerPlei* di Reggio Emilia.

Il resto è storia.

**Partner**

# Bertinoro

Già il nome riassume le tradizioni, i sapori, i colori di questa terra. Il vino si chiama e be', il bere, e l'oro è il colore del suo vino più famoso, l'Albana, ma è anche il colore dei vigneti in autunno. Ed è un territorio che ha fatto della sua storia millenaria il proprio tesoro più prezioso.

Nel cuore dell'antico borgo medievale, accanto al trecentesco Palazzo Comunale, si trova la **Colonna dell'Ospitalità**. Eretta nel Duecento per volere di due nobili bertinoresi, *Guido del Duca e Arrigo Mainardi*, per pacificare le famiglie di Bertinoro in lite per offrire ospitalità ai viandanti che sostavano nella città, unico mezzo per sapere cosa accadeva nel resto del mondo. Legando il proprio cavallo ad uno dei 12 anelli, incastonati appena al di sopra della base, il pellegrino individuava la famiglia che lo avrebbe ospitato. Ogni anno, la prima domenica di settembre, Bertinoro rievoca l'antico rito dell'Ospitalità con ospiti ufficiali e semplici visitatori: tutti sono invitati a staccare una delle tante buste appese agli anelli per l'occasione e sono così accolti da ristoratori e famiglie bertinoresi per il pranzo.

Sulla sommità del colle la **Rocca**, che fu all'origine della tradizione dell'ospitalità di Bertinoro, poiché nel 995 ospitò il "Placito Generale", un incontro tra i potenti della Romagna per porre rimedio ai conflitti che gravavano sul territorio. Qui nella convivialità e nel dialogo trovarono un accordo.

Oggi è sede di corsi, seminari convegni e, mantenendo il suo legame con la storia, ha accolto al suo interno il **Museo Interreligioso**, un *unicum* assoluto in Italia, dove ammirare sale dedicate ai luoghi, ai gesti e agli oggetti che legano l'uomo e la sua storia ai culti delle tre religioni monoteiste: Cristianesimo, Ebraismo e Islam.

Bertinoro è anche vigneto prelibato di Romagna, offrendo vini eccellenti, fra cui l'**Albana** da assaporare con la tipica ciambella e il **Sangiovese** rosso rubino intenso e dal carattere potente e longevo da accompagnare a formaggio squacquerone, salumi e piadina.

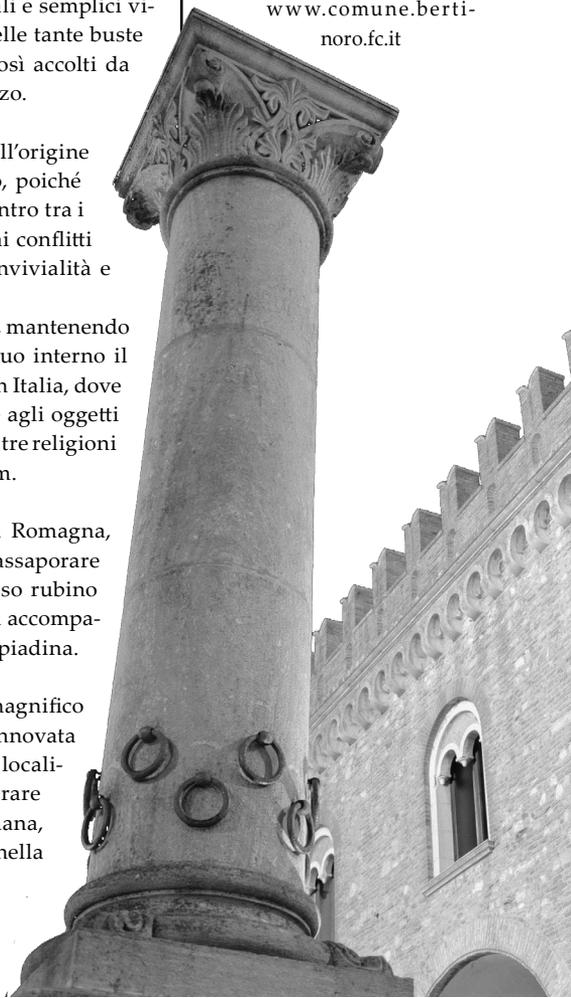
Infine Bertinoro è anche località per un magnifico soggiorno salute e benessere grazie alla rinnovata qualità del centro termale e beauty farm in località **Fratte Terme**, nel cui parco si può ammirare ancora l'antica fonte che risale all'epoca romana, e agli innumerevoli agriturismi immersi nella pace delle verdi colline bertinoresi.



## Ufficio informazioni turistiche

Piazza della Libertà, 3  
47032 Bertinoro (FC)  
Tel. +39 (0)543 469213  
Fax +39 (0)543 444588

[www.comune.bertinoro.fc.it](http://www.comune.bertinoro.fc.it)





## Consorzio "Vini di Bertinoro"

Piazza della Libertà, 1  
47032 Bertinoro (FC)

Tel. +39 (0)543 469266  
Skype: bertinorowines  
info@bertinorowines.it  
(Ms Stefania Mazza)  
www.bertinorowines.it

## Vini di Bertinoro

Bertinoro... Il solo nome evoca le tradizioni, i sapori, i colori di questa terra. Bertinoro è "Città del Vino", i suoi vigneti producono vini bianchi e rossi. È la terra d'incontro d'oro e rubino.

Il vino viene chiamato 'e be' (il bere), e l'oro è il colore del suo vino più tipico l'Albana, ma è anche il colore dei vigneti in autunno. Non solo i vitigni si tingono d'oro in un territorio ricco di storia, arte e cultura.

La leggenda narra che Galla Placidia, figlia dell'imperatore Teodosio, di passaggio in questi luoghi, una volta assaggiato un vino servito in un'umile coppa di terracotta, disse "sei degno di berti in oro". Di qui il nome della città.

Bertinoro, una città che ha fatto del suo passato il proprio bene più prezioso.

Il Consorzio "VINI DI BERTINORO" è un progetto ambizioso ha da poco visto la luce e punta a promuovere le eccellenze territoriali.



## Le Aziende

### **Azienda Agricola Bissoni**

via Colecchio, 280  
47032 Bertinoro (FC)  
Tel. +39 (0)543 460382 - Fax +39 (0)543 461014  
[www.vinibissoni.com](http://www.vinibissoni.com)

### **Campodelsole SRL**

Via Cellaimo 850  
47032 Bertinoro (FC)  
Tel. +30 (0)543 444562 - Fax +39 (0)543 446007  
[www.campodelsole.it](http://www.campodelsole.it)

### **CELLI snc**

Viale Carducci, 5  
47032 Bertinoro (FC)  
Tel. +39 (0)543 445183 Fax +39 (0)543 445118  
[www.cellii-vini.com](http://www.cellii-vini.com)

### **Fattoria Paradiso**

Via Palmeggiana, 285  
47032 Bertinoro (FC)  
Tel. +39 (0)543 445044 - Fax. +39 (0)543 444224  
[www.fattoriaparadiso.it](http://www.fattoriaparadiso.it)

### **Villa Madonia**

Via De' Cappuccini, 130  
47032 Bertinoro (FC)  
Tel. e Fax +39 (0)543.444361

### **Tenuta La Viola**

Via Colombarone, 888  
47032 Bertinoro (FC)  
Tel. e Fax +39 (0)543 445496  
[www.tenutalaviola.it](http://www.tenutalaviola.it)

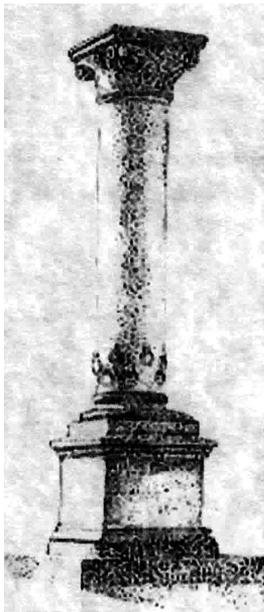
### **Tenuta Villa Trentola**

Via Molino Bratti, 1305  
47032 Capocolle di Bertinoro (FC)  
Tel. +39 (0)543 741389 - Fax +39 (0)543 744536  
[www.villatrentola.it](http://www.villatrentola.it)

### **Azienda Agricola Uve Delle Mura**

via Ca' Gnano 231  
47032 Bertinoro (FC)  
Tel. +39 (0)543 743700 - Fax +39 (0)547 368231  
[www.uvedellemura.it](http://www.uvedellemura.it)





## Da Nonna Rina

La piadineria Da Nonna Rina mantiene viva la tradizione romagnola della piadina, sia la più famosa versione salata che la oramai introvabile variante dolce.

Ma Da Nonna Rina non è solo piadina. Potete trovare anche crescioni, rotoli, piadizze e pasta fresca, tutto prodotto artigianalmente nel loro laboratorio.

E inoltre, da quest'anno, Da Nonna Rina ha ampliato i locali, con una saletta interna molto accogliente, pronta ad offrire servizio ristorante a pranzo e a cena.

**Da Nonna Rina**  
**di Francesconi Morena**  
*pasta fresca,*  
*piadina, rosticceria*

P.za Guido del Duca, 13/14  
47032 Berinoro (FC)

Tel. +39 0543 444181

Aperto anche la domenica  
Chiuso il lunedì



# Birra Artigianale Cajun

Birra uguale bere.

Dal verbo latino "bibere" deriva il nome della bevanda fermentata più diffusa al mondo, portata in Europa dagli Etruschi. Nata in Mesopotamia 6000 anni fa, quando l'umanità scoprì la coltivazione dei cereali, venne usata come moneta, offerta in tributo agli dei, celebrata con inni poetici.

Questa nobile tradizione continua oggi con la birra artigianale: un alimento liquido, genuino, poco gasato. E soprattutto, non filtrato e non pastorizzato (per questo crudo, non bollito alla fine del processo di maturazione). Un mondo di sapori ancora sconosciuti, minacciati dal successo dei prodotti standard, le piatte bionde dei birrifici divenuti industrie multinazionali.

Le forbici del nostro marchio rappresentano il taglio netto che ci separa dall'industria, simboleggiano la necessaria sapienza manuale e artigianale, alludono al gusto per i prodotti selezionati. E il nome? Colpa di un amico. «Sembrate due Cajun» ci disse. Eravamo seduti su un muretto durante la pausa pranzo, con le nostre facce da indiani metropolitani, barba incolta e sigaro in bocca. Stavamo pensando in quei giorni al progetto del nostro birrificio, che sembrava allora soltanto un sogno.

Questo nome esotico ci piacque subito. Un pugno di Ugonotti cacciati dalla Francia nel '500, dopo il massacro di San Bartolomeo, attraversarono l'oceano e si stabilirono in Nuova Scozia. Gli inglesi pretendevano che cambiasero lingua, costumi, tradizioni. Migrarono allora in Louisiana. Il tutto per restare fedeli a sé stessi, alle loro radici francofone, al loro credo considerato eretico.

Cajun. Un nome che parla anche di noi. Il nostro birrificio è a Marradi, nel cuore dell'Appennino, dove scorre una delle migliori acque delle terre di Firenze. Lavoriamo perché la birra torni a vivere nell'Etruria dove nacque. Usiamo lieviti ad alta fermentazione che facciamo poi rifermentare in bottiglia, seguendo metodi tradizionali. Due anni di ricerca e sperimentazione ci hanno portati alla LOM, nel 2006: abbiamo sposato la birra artigianale al "Marron Buono" di Marradi. Oggi la nostra gamma comprende otto prodotti. Non sempre sono tutti disponibili. Non produciamo più di 600 litri al giorno. Il processo di fermentazione naturale richiede, a seconda del tipo di birra, dai trenta ai novanta giorni.

Crediamo sia bene non avere fretta. Almeno a tavola..



**Cajun snc**  
*Produzione Birre  
Artigianali*

Via Faentina,18  
50034 Popolano  
Marradi (FI)

Tel. +39 (0)55 8044284  
Fax +39 (0)55 8044284  
Mobile +39 340 9581787  
Mobile +39 340 9581789  
info@birracajun.it  
www.birracajun.it





## **L'Antica Cascina**

*Formaggi e Prodotti  
Caseari della Romagna*

Via Campo dei Fiori, 2  
47122 Forlì (FC)

Tel. +39 (0)543 722442  
Fax +39 (0)543 796721  
info@anticacascina.com  
www.anticacascina.com

Orari apertura:

Lunedì: 15:45 - 18:45

Martedì: 8:30 - 12:30

15:45 - 18:45

Mercoledì: 8:30 - 12:30

Giovedì: 8:30 - 12:30

15:45 - 18:45

Venerdì: 8:30 - 12:30

15:45 - 18:45

Sabato: 9:00 - 12:30

## **L'Antica Cascina**

L'Antica Cascina produce formaggi da quasi quindici anni ponendosi come priorità assoluta la stagionatura e l'affinatura naturale.

Solamente utilizzando prodotti naturali, ambienti diversificati, nessun trattamento chimico o plastico L'Antica Cascina prepara ogni sua specialità. Ogni passaggio viene curato nei minimi dettagli, dalla raccolta del latte alla cura del packaging.

Dalla settecentesca grotta di Villa Corte alle storiche Fosse di Sogliano. Così l'Antica Cascina valorizza ulteriormente l'antico e nobile mestiere del casaro.

### **Squacquerone Romagnolo**

*Formaggio molle vaccino*

Formaggio molle fresco ottenuto da latte intero dal sapore dolce e delicato. Pasta morbida e cremosa. Formaggio da tavola ideale da spalmare o da abbinare a insalate fresche. È per eccellenza il compagno della piadina romagnola.

### **Il Vero Formaggio Scoparolo**

*Formaggio di pecora*

"Il Vero Formaggio Scoparolo" è il frutto prezioso di una lavorazione artigianale con ingredienti genuini. È un formaggio a pasta gessata e bianchissima. Profumo intenso, sapore deciso.

### **La Tenerina di Pecora**

*Formaggio di pecora semi stagionato a pasta morbida*

Formaggio di forma quadrata, pasta bianco paglierino, morbida e cremosa. Sapore delicato e gustoso. La Tenerina di Pecora si è qualificata con il GOLD nella sua categoria tra 2629 formaggi concorrenti al prestigioso concorso internazionale "WORLD CHEESE AWARD".

# Narrattiva

**Narrattiva** è un'etichetta di Shadow di Michele Gelli, azienda che si occupa di comunicazione dal 1996. Dall'unione tra lunghi anni di esperienza in campo editoriale e da una passione per il gioco coltivata da sempre, nasce Narrattiva.

A ispirare questa iniziativa editoriale è stata l'uscita, nei primi anni del 2000 di alcuni giochi statunitensi che potremmo definire "l'evoluzione della specie" del gioco di ruolo. Narrattiva non solo è il pioniere che per primo ha creduto in questi nuovi giochi, ma diventa da subito anche l'editore di riferimento per quantità di materiale prodotto e qualità delle licenze. Narrattiva pubblica tutti i "mostri sacri" del settore, da Paul Czege a Ron Edwards, da Vincent Baker a Matt Wilson.

Non solo i giochi pubblicati sono immediati e accessibili, ma stimolano anche il coinvolgimento emotivo dei giocatori. Sono giochi fatti per creare storie emozionanti, per esercitare cuore e cervello e condividere qualcosa di se con gli amici seduti allo stesso tavolo.

Ogni regolamento propone un tema e prende per mano i giocatori supportandoli e stimolandoli ad esprimere la loro creatività. Al tempo stesso le interazioni sono regolate in modo che ciascuno abbia garantito un proprio spazio per contribuire alla narrazione che si va creando.

Sul web si può trovare chi chiama questi giochi New Wave o Indie. Sinceramente, noi non abbiamo una posizione precisa sul nome da dargli (anche se troviamo assai simpatica la proposta di un amico e appassionato di battezzarli "bomboloni alla crema"). Se avete voglia di parlare un po' di questi giochi o farvi consigliare da altri appassionati consigliamo senz'altro il forum GenteCheGioca.

## INDIE RPG AWARD 2004:

- Gioco dell'Anno
- Gioco più Innovativo dell'Anno



## Narrattiva

*Crea la TUA storia!*

Via Nicola Sacco, 39  
47122 Forlì (FC)

Mobile +39 335 5670586  
Fax +39 (0)543 579934  
info@narrattiva.it  
www.narrattiva.it  
www.studioshadow.it

Forum:  
www.gentechegioca.it





## Saponi Tipici

*Tesori della Romagna*

Saponi-Tipici.it  
Via del Ciliegio, 19  
47034 Forlimpopoli  
(FC)

Per ordini:  
Fax: 0543-579922  
ordini@saponi-tipici.it  
www.saponi-tipici.it



## Saponi Tipici

Saponi-Tipici.it insieme ad altre aziende agricole del territorio locale ha deciso di offrire la possibilità ai propri clienti di ricevere comodamente a casa propria la frutta e la verdura appena raccolta senza passare dalla catena distributiva. Questo ci ha permesso quindi di proporre i nostri prodotti a prezzi veramente convenienti ed allo stesso tempo più equi per chi ha fatto della coltivazione della terra una ragione di vita.

Le coltivazioni di ortaggi e frutta di queste aziende rispettano tutte i principi produttivi per garantire ai nostri clienti una alimentazione sana e genuina. La presenza, nel nostro gruppo, di aziende biologiche certificate è una ulteriore conferma della qualità che siamo in grado di portare sulle vostre tavole.

Vi faremo riscoprire il gusto di mangiare la migliore frutta e la migliore verdura delle vostre campagne, unite, a richiesta, anche dai migliori prodotti tipici del territorio grazie alle collaborazioni attivate anche con aziende artigiane di trasformazione e vitivinicole.

Infatti dietro al progetto Saponi-Tipici.it c'è tutta la qualità dei prodotti di Romagna caratteristici di un tempo ormai passato.ù

Con nostra immensa soddisfazione che quindi oggi proponiamo alla nostra gentile e ricercata clientela la possibilità di ricevere direttamente a casa propria, attraverso [www.saponi-tipici.it](http://www.saponi-tipici.it) tutta la bontà che questa terra può regalarci.

Il nostro intento è quello di portare la vera Romagna con i propri sapori, i propri gusti e le proprie tradizioni a casa di ognuno di Voi affinché possiate entrare intimamente a contatto con una regione fatta di non solo "Riviera" ma fatta di tanti agricoltori, tanti artigiani che nella conservazione delle usanze e tradizioni di un tempo ne hanno fatto in primo luogo una ragione di Vita.



## Credits

# InterNosCon2013

# INFECTION

## **Un'idea di**

Claudia Cangini & Michele Gelli

## **Organizzazione**

Mario Bolzoni, Paolo Bosi, Claudia Cangini, Michele Gelli, Mauro Ghibaudo, Lapo Luchini.

## **Segreteria**

Marco "MrMac" Andreetto, Ezio Melega, Malinka, Hasimir Alessandro Piroddi,  
Lavinia Fantini, Paolo Cecchetto, Francesca Hemmady, Will Twillyght,  
Andrea "aka Beppe" Bruna, Francesca Da Sacco, Giulia Cursi "Nenhiril", Ing. Luca Veluttini

## **Panel: Contagio Creativo**

Rafael Chandler, Meguey Baker

## **Workshop di Impovvisazione Teatrale: Le Maschere**

Fabio Ambrosini

## **Licaoni: i terroristi del crossmedia**

I Licaoni

## **Dreamwake**

Alessandro "Hasimir" Piroddi

## **FIASCO**

Areiele Agostini

## **Il Mostro della Settimana • Durance • Dungeon World**

Daniele Di Rubbo

## **The Quiet Year • Sagas of the Icelander**

Ezio Melega

## **Il Gusto del Delitto • Montsegur 1244**

Francesca Da Sacco

## **KaGAYmatsu • Chronicles of Skin • Trollbabe CLASH!**

Giulia Cursi "Nenhiril"

## **Bliss Stage**

Ing. Luca Veluttini

**Thou Art But a Warrior • Under My Skin • Terribili Cose - Playtest**

Lavinia Fantini

**Dilemma • Girl X Boy X Boy X Jeep**

Manuela Soriani

**Dilemma • Girl X Boy X Boy X Jeep**

Mattia Bulgarelli

**Dilemma • Witch - The Road to Lindisfarne**

Marco "MrMac" Andreetto

**Cuori di Corsa • The Quiet Year • Chiedi & Gioca**

Matteo Suppoh

**Mist-Robed Gate**

Mauro

**SUPERNALIA (Playtest)**

Mauro Adorna (A.M.)

**Il Mostro della Settimana**

Michela Da Sacco

**The Quiet Year • Sporchi Segreti • Hot Guys Making Out • Bacchanalia**

Michele Gelli

**Dubbio**

Moreno Roncucci

**Sporchi Segreti • The Dreaming Crucible • Chiedi & Gioca**

Mr. Mario Bolzoni

**Bacchanalia HACKs • Executive Decisions**

Paolo Bosi

**Terribili Cose - Playtest**

Paolo Cecchetto

**La Mia Vita col Padrone**

Simone -Spiegel- Micucci, Giulia Cursi "Nenhiril"

**Chiedi & Gioca: Le Mille e Una Notte/Montsegur 1244 • Bacchanalia**

Claudia Cangini

**La Porchetta • ... e altri eventi**

Davide "Khana" Losito

## Si ringraziano

Comune di Bertinoro, Mirko Capuano, Arianna Pivi

## Partner



[WWW.INTERNOSCON.IT](http://WWW.INTERNOSCON.IT)

[WWW.GENTECHEGIOCA.IT](http://WWW.GENTECHEGIOCA.IT)



Cos'hanno i giochi di ruolo da offrire ad altri media e settori? E cosa possono invece imparare da altri ambiti? Con il gioco contagiamo le persone al tavolo con le nostre emozioni ed esperienze, e ci lasciamo contagiare dalle loro.

Vediamo comunità ludiche nascere e diffondersi di continuo, scoprire e usare nuovi mezzi, espandersi e dividersi, per coprire tutti i gusti. E questo è naturale in un'attività che offre esperienze così squisitamente creative ed emozionali.

Impossibile non lasciarsi contagiare dall'esperienza offerta da questa appassionante attività.

Una pubblicazione  
**InterNosCon2013**  
WWW.INTERNOSCON.IT

€ 9,90

