Larp Graffiti
Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo
A cura di Andrea Castellani
Volume pubblicato in occasione del primo Larp Symposium
Trieste 2010

Prima edizione: settembre 2010
Seconda edizione: maggio 2014

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

Autori: Hilde Austlid, Emil Boss, Martin Brodén, Mattia Bulgarelli, Alessandra Farinella, Eirik Fatland, il Flying Circus, Maria Frid, Susanne Gräslund, Alessandro Haag, Henri Hakkarainen, J. Tuomas Harviainen, Nick Huggins, Torgrim Husvik, Taisia Kann, Dominika Kováčová, Sergey Malgin, Frans Mäyrä, Tomas H.V. Mørkrid, Juhana Pettersson, Mike Pohjola, Ana Rajner, Viacheslav Rozhkov, Božo Špoljarić, Ariella Sponza, Jaakko Stenros, Lorenzo Trenti, Gabriel Widing, Lars Wingård, Tobias Wrigstad.

Traduttori: Paolo Albini, Mattia Bulgarelli, Andrea Castellani, Mario di Cintio, Alessandra Farinella, Mauro Ghibaudo, Alessandro Haag, Michele Pupo.

Proofreading (per gli articoli in inglese): Nathan Hook, John H. Kim, Darlene Quayle, Traci Whitehead.

Progetto grafico e immagine di copertina: Michele Pupo.

I diritti relativi ai testi firmati appartengono ai rispettivi autori.

Stampa a cura di Lulu.

Larp Graffiti

Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo

A cura di Andrea Castellani

Volume pubblicato in occasione della prima edizione del Larp Symposium

Trieste 2010

Abbreviazioni in nota:
N.d.A.: nota dell'autore
N.d.C.: nota del curatore
N.d.T.: nota del traduttore

Indice

A. Castellani: La preistoria e il presente. Introduzione a *Larp Graffiti* 7

Graffiti archeologici. 1998-2002: l'Età dei Manifesti

E. Fatland: Il gioco dei fati; ovvero: come rendere legittimo il railroading 17

E. Fatland e L. Wingård: Dogma 99. Un programma per la liberazione del larp 27

M. Pohjola: La scuola di Turku 41

S. Malgin e M. Frid: Le dieci regole del langedok 55

J.T. Harviainen: Regole della scuola post-bjorneborgana 59

E. Boss, M. Brodén, G. Widing e T. Wrigstad: Il manifesto della domenica 63

F. Mäyrä: Gli studi culturali e il role-playing 69

T. Husvik: Vampiri Live in Norvegia. Una mosca bianca nel Mondo di Tenebra? 73

S. Gräslund: Costruire il dramma 77

M. Pohjola: I larper lo fanno *ekstatikoi* 85

H. Austlid: Il manifesto di Angelltrøa 89

T.H.V. Mørkrid: Il manifesto chiave 91

N. Huggins: Giocare senza trama 95

Flying Circus: Un manifesto per il gioco di interpretazione e narrazione 99

J. Stenros e H. Hakkarainen: La scuola di Meilahti. Riflessioni sul role-playing 101

Graffiti moderni. Writing from the Underground

A. Farinella: Il piacere del gioco di ruolo 117

L. Trenti: Scripta volant. Otto anni di manifesto del Flying Circus 119

A. Haag: La mia esperienza a *Dragonbane* 125

J.T. Harviainen: A Brief Introduction to Larp as an Art Form 131

J. Pettersson: Role-Playing and the Mainstream 139

A. Haag: Rite and Larp. Ritual Codes in Live Action Role-Playing Games 147

L. Trenti: Pimp My Murder (Party) 151

A. Sponza: InnerRolePlay 155

M. Bulgarelli: An Elixir of Larp 159

T. Kann & V. Rozhkov: Larp Instead of Communism 167

A. Rajner & B. Špoljarić: The Story of the Unbowed Kingdom 179

D. Kováčová: Heroes in the Heart of Europe 185

Andrea Castellani

La preistoria e il presente

Introduzione a *Larp Graffiti*

L.A.R.P., LARP, larp! L'acronimo di *live action role-playing* è sempre più spesso utilizzato come una parola autonoma, e noi abbiamo scelto di adeguarci a quest'uso, anche nel titolo del volume che avete tra le mani (nonché nel nome del Larp Symposium, il convegno italiano che ne ha permesso la nascita). In Italia però si sente ancora parlare molto spesso di giochi di ruolo dal vivo, o GRV, termine pressoché equivalente; anche se alcuni leggono in "GRV" un significato più strettamente ludico, preferendo riservare il termine "larp" alle forme del nostro hobby che si sono lasciate alle spalle un passato di combattimenti, di intrighi e di investigazioni per avventurarsi verso nuovi lidi. Ma larp o GRV che sia, noi larper, che almeno sul nostro hobby la sappiamo lunga, riteniamo di essere più o meno tutti d'accordo nel definire quello che facciamo: alla fine, il larp è sempre larp, o no?

O no?

In realtà, la mia speranza è che questo libro sia utile a mettere in crisi le nostre certezze, mostrando come esistano infinite concezioni di cosa sia il larp, e come tutte siano degne di rispetto, di interesse e di attenzione.

L'Età dei Manifesti

A volte si sente dire che siamo nell'Età dell'Oro del larp, oppure che l'Età dell'Oro è stata dieci anni fa, o cinque, o venti. Io non sono d'accordo. Credo fermamente, invece, che la maggior parte del mondo del larp sia ancora immersa nell'Età della Pietra: non perché le forme di larp tradizionalmente più praticate siano "brutte" o "sbagliate" (io sono il primo a cui piace indagare su un delitto o scagliare frecce sulla fanteria nemica), ma perché la stragrande maggioranza dei cosiddetti larper pratica *una sola* di queste forme. Certo, esistono infiniti regolamenti per i live fantasy; sappiamo che la creatività degli

autori di murder party non ha limite; e la White Wolf mette a disposizione dei suoi affezionati clienti una vasta gamma di tenebrose ambientazioni: ma se si vanno a guardare bene queste pratiche, e le si confrontano con quello che sta avvenendo ormai da più di un decennio in alcune scene (all'inizio strettamente locali, ma col tempo sempre più coordinate in un unico network internazionale), ci si rende conto che tutte le forme tradizionali di larp non sono altro che modi diversi di scheggiare la stessa selce.

Per questo ho voluto aprire questo libro con 15 articoli fondamentali, originariamente pubblicati tra il 1998 e il 2002, che hanno contribuito a far emergere alcune scene (soprattutto, ma non solo, nei Paesi Nordici) dalle tenebre dell'Età della Pietra per approdare a quella che da molti è stata definita l'Età dei Manifesti: nome giustificato dal fatto che molti autori di live di quel periodo scelsero di far conoscere le proprie proposte di rinnovamento e di cambiamento attraverso l'antica e (quasi) rispettabile forma del manifesto ideologico e programmatico.

Ma attenzione! Non si cada nel tranello di considerare questi autori il Michelangelo, il Leonardo o il Raffaello del larp, e di identificare l'Età dei Manifesti con la mitica Età dell'Oro oppure con il Rinascimento del larp. Ricordiamoci che queste persone agivano e scrivevano immerse fino al collo nell'Età della Pietra: e per quanto potessero essere geniali e innovative, non si passa di colpo dall'Età della Pietra al Rinascimento. Queste persone erano autori di graffiti rupestri, come tutti gli altri: è vero, hanno dipinto persone dove prima c'era un drago (oppure, se preferite, un drago dove prima c'erano persone); ma nel 2002, mentre l'Età dei Manifesti si spegneva lentamente e la preistoria lasciava gradualmente spazio alla storia, eravamo ancora lontani dall'avere tra noi il Giotto o il Fidia del larp. Forse oggi, nel 2010, almeno a Fidia ci siamo arrivati; ma il Rinascimento è ancora di là da venire. Il Rinascimento lo dobbiamo fare noi.

Fatland e Pohjola, lo yin e lo yang

La parte storica di *Larp Graffiti* si apre con "Il gioco dei fati", l'articolo del 1998 con cui Eirik Fatland lancia al di fuori della Norvegia il fateplay, il metodo per «rendere legittimo il railroading» creato due anni prima dalle frange più sperimentali della scena larp di Oslo, inaugurando così la costruzione di un dibattito internazionale sul larp. È sempre Fatland a porre la seconda pietra angolare di questo dibattito l'anno successivo, quando con Lars Wingård (coideatore anche del fateplay) lancia "Dogma 99", il primo manifesto larp nordico che raggiungerà una massiccia diffusione internazionale e che garantirà a Fatland un ruolo di caposcuola all'interno della sempre più influente fazione drammatista, originariamente norvegese ma poi diffusa anche in Svezia e in altri Paesi, che vede nel dramma (cioè nella serie di eventi che si susseguono nel corso del live) l'elemento essenziale del nostro hobby. «Il larp è azione, non letteratura!» proclamano Fatland e Wingård, suscitando le ire della loro futura nemesi: Mike Pohjola, «principale provocatore» della "Scuola di Turku" (venuta alla luce tra

il 1999 e il 2000), che dalla Finlandia non perde occasione di ribadire, con consapevole e programmata pretenziosità, la superiorità dell'immedesimazione e della simulazione rispetto al dramma tanto sostenuto da Fatland. Pohjola vuole vivere davvero le situazioni vissute dai personaggi di un live (ma anche di un gioco di ruolo tabletop), vuole provare le loro emozioni e i loro sentimenti; il drammatismo norvegese gli sembra troppo simile al teatro, e al grido di «La vuota finzione la lascio agli attori!» lancia il suo guanto di sfida a Fatland e cambia per sempre la cultura del role-playing finlandese, dove tuttora, dopo dieci anni, l'influenza delle idee di Pohjola è ancora grande, e l'immedesimazione nel personaggio è considerata l'obiettivo fondamentale di qualsiasi role-player.

Il grande (e oscuro) orso russo

Ma mentre nei Paesi Nordici il dibattito si concentra sulla dicotomia, solo apparentemente insanabile, tra drammatisti e immedesimazionisti, l'ex Unione Sovietica, probabilmente il più grande serbatoio di larper del mondo, non è rimasta a guardare: infatti la giovane scena larp russofona, nata appena nel 1990, si è caratterizzata fin dall'inizio per i numeri spaventosamente alti dei praticanti e per un'abbondantissima produzione teorica scritta. Oggi il *corpus* della teoria larp in russo è probabilmente superiore in quantità (ed è paragonabile in qualità) a quello che noi chiamiamo "internazionale", e che forse dovremmo più modestamente definire "in lingua inglese". Ma purtroppo a ostacolare la diffusione in Europa e nel mondo anglofono delle idee sul larp nate tra vodke e balalaike contribuisce non solo la barriera linguistica, ma anche il gergo tecnico che si è sviluppato in anni di prolificissima elaborazione teorica, e che già alla fine degli anni Novanta rendeva quasi impossibile al profano comprendere (e men che meno tradurre) i più interessanti articoli russi di quel periodo. L'unico modo per far conoscere al pubblico occidentale la produzione teorica russa sarebbe tradurre in inglese non uno o due articoli, ma tutti gli articoli più importanti prodotti in questi vent'anni, in modo da seguire passo passo l'evoluzione della terminologia (che incidentalmente è quello che si propongono di fare questo libro, e i suoi auspicabili successori, proponendo in italiano gli articoli più importanti provenienti da altre parti del mondo). Nell'attesa che qualcuno si accinga all'impresa (e qualcuno ci sta effettivamente pensando), questo libro si limita a presentarvi "Le dieci regole del langedok" di Sergey Malgin e Maria Frid, un semplice vademecum scritto nel 2000 per gli organizzatori di live brevi, che può essere compreso (con relativamente poche note esplicative) anche dai non russi.

Arriva *The Book*

Larp Graffiti continua con altri due manifesti nordici, scritti e pubblicati tra gli ultimi rintocchi del 2000 e le prime settimane del 2001: nelle sue "Regole della scuola post-bjorneborgana" J. Tuomas Harviainen pone le fondamenta dell'esperienzialismo, che cerca di spostare l'attenzione dei larper di scuola finlande-

se dall'immedesimazione nel personaggio (vista non più come obiettivo ma come strumento) all'esperienza del giocatore; mentre nel "Manifesto della domenica" quattro autori con un luminoso futuro davanti (Emil Boss, Martin Brodén, Gabriel Widing e soprattutto Tobias Wrigstad) pongono le basi del narrativismo svedese, che mette al centro dell'attenzione la creazione collettiva di una storia, e che più avanti originerà, tra le altre cose, quel fantastico esperimento a cavallo tra larp e gioco di ruolo tabletop che oggi conosciamo come jeepform.

Questi due manifesti saranno pubblicati in quello che può essere considerato il primo libro dello Knutepunkt, anche se questo fatto è troppo spesso dimenticato. Infatti in occasione dell'edizione 2001 del convegno pan-nordico sui live, ospitato in quell'anno dalla Norvegia, per la prima volta viene rozzamente stampata e distribuita ai partecipanti una raccolta di articoli scritti dai partecipanti stessi (e non solo), sobriamente intitolata *The Book*.[1]

Altri articoli tratti da *The Book* che appaiono in *Larp Graffiti* sono "Gli studi culturali e il role-playing", in cui Frans Mäyrä fa il punto della situazione al 2001 per quanto riguarda la ricerca accademica su larp, giochi di ruolo e affini (e chi può farlo meglio di questo professore finlandese, che insieme con il nostro Luca Giuliano è il decano di questo tipo di studi?); "Vampiri Live in Norvegia", in cui Torgrim Husvik ci ricorda che è possibile, e anzi consigliabile, fare live di Vampiri evitando di utilizzare il sistema Mind's Eye Theatre, che rimane l'adattamento di un sistema pensato per il tabletop e quindi è poco adeguato per la versione larp; e infine "Costruire il dramma", in cui Susanne Gräslund ci dà conto di come le idee drammatiste norvegesi abbiano attecchito bene anche in Svezia, combinandosi con la propensione svedese alle grandi produzioni scenografiche per creare alcuni tra gli eventi più memorabili della tradizione larp nordica.

Aristotele e altri vichinghi

Abbiamo detto che nei Paesi Nordici questi sono gli anni dell'incontro-scontro tra drammatisti e immedesimazionisti: e proprio a dare carburante alla causa di questi ultimi viene l'articolo successivo, sempre del 2001, "I lar-

[1] La tradizione sarà ripresa solo nel 2003 in Danimarca con *As Larp Grows Up* (il primo libro vero e proprio), sancendo il passaggio definitivo della scena cosiddetta *arthaus* nordica dalla preistoria alla storia, e col tempo si diffonderà negli altri convegni sul larp: il tedesco Mittelpunkt (con due libri all'attivo), il ceco Odraz (tre), l'americano LARP Summit (uno), e oggi il Larp Symposium con il libro che avete tra le mani; solo les GNiales, il convegno dei larper di lingua francese, non ha ancora cominciato a mettere per iscritto le numerose (e, ahimé, misconosciute) idee sviluppate durante i suoi dibattiti, laboratori e seminari. Invece un libro, intitolato *Riflessioni appassionate*, è stato edito nel 2010 dalla convention romagnola InterNosCon, pur essendo questa incentrata più sul gioco giocato e meno sulla teoria, e non essendo dedicata al larp ma ai tabletop (e affini) di nuova concezione influenzati dalla Forge Theory americana, nonché dagli stili di design fortemente narrativisti (tra cui il jeepform) nati nelle convention ludiche svedesi e danesi (tra cui colgo l'occasione per ricordare il Fastaval, che si tiene ogni anno nel weekend di Pasqua a Aarhus, in Danimarca) [N.d.A.].

per lo fanno *ekstatikoi*", in cui il solito Mike Pohjola si rifà ad Aristotele per puntualizzare le differenze tra chi vive il proprio personaggio dall'interno e chi lo guida razionalmente dall'esterno. Va detto che questo articolo non era pensato per essere pubblicato in un libro: è infatti tratto da *panclou*, la fanzine «incollata alla fronte del mondo larp nordico» creata nel 1997 da Johanna Koljonen, e che da allora viene stampata in occasione dello Knutepunkt mantenendo uno stile scanzonato e goliardico che rappresenta la vera essenza del convegno pan-nordico molto meglio dei talora seriosi libri ufficiali.

A proposito di goliardia, il brevissimo "Manifesto di Angelltrøa" è stato scritto da Hilde Austild, sempre all'inizio del 2001, per prendere in giro la "febbre del manifesto" che sembrava aver colpito i Paesi Nordici in quegli anni, e ci ammonisce tuttora a non prenderci troppo sul serio. Nello stesso anno "Il manifesto chiave" di Tomas H.V. Mørkrid, pur mantenendo uno stile ironicamente pomposo, pone dei concetti utili e importanti che hanno avuto e tuttora hanno un'influenza notevole sul cosiddetto "stile norvegese", spesso a cavallo tra larp e tabletop, che riconosce in Mørkrid un caposcuola e che oggi vanta autori del calibro di Matthijs Holter.

Gente di Dublino (e di casa nostra)

Finora, a parte la troppo breve parentesi russa, in questa nostra collezione di articoli storici ci siamo mossi solo all'interno della produzione nordica: ed effettivamente questo rispecchia una predominanza assoluta, in quegli anni, degli autori nordici all'interno del dibattito internazionale sul larp. Ma questo non significa che anche al di fuori dei Paesi Nordici non si facessero cose importanti e interessanti, anche se molto peggio documentate: alla scena russofona abbiamo già accennato, ed è noto che anche i larper di lingua francese discutono regolarmente di larp ormai da anni, pur avendo una scarsa propensione a trarre articoli compiuti dalle loro elucubrazioni; ma pochi sanno che nella piccola Irlanda di dieci anni fa Nick Huggins ha dato vita (involontariamente?) a una vera e propria scuola immedesimazionista locale (naturalmente non oltranzista e radicale come quella di origine finlandese). "Giocare senza trama" è l'articolo del 2002, passato per anni inosservato al di fuori della scena irlandese, in cui Huggins racconta delle sue sperimentazioni con live incentrati esclusivamente sull'immedesimazione nei personaggi, iniziate praticamente in contemporanea con quelle di Pohjola. E sempre del 2002 è il "Manifesto per il gioco di interpretazione e narrazione" del Flying Circus, opera di un gruppo di giovani autori di live e tabletop raccolti principalmente intorno a Lorenzo Trenti e all'eredità dei clamorosi esperimenti ludici di Luca Giuliano, che nel 1993 con il gioco di ruolo narrativo *On Stage!* (giocabile ed effettivamente giocatissimo per anni anche dal vivo) e nel 1997 con l'incredibile e interminabile live pervasivo *Pathos* (giocato per anni in ogni momento della giornata da un variegato gruppo di giocatori sparso in tutta Italia) aveva posto per qualche tempo l'Italia all'avanguar-

dia mondiale nel campo del role-playing sperimentale. Il Flying Circus è forse l'entità più importante tra quelle che raccolgono questa straordinaria eredità, e la sfrutterà benissimo dominando e rivoluzionando per anni i programmi delle maggiori convention ludiche del Nord e del Centro Italia.

La fine di un'era, l'inizio di un'altra

L'ultimo articolo della nostra raccolta storica rappresenta un po' l'uscita dall'Età dei Manifesti per entrare nell'era successiva, quella in cui si cerca di descrivere cosa avviene durante un live anziché cercare di insegnare come i live andrebbero fatti. Iniziatrice di questa tendenza è "La scuola di Meilahti" di Jaakko Stenros e Henri Hakkarainen, che nonostante il nome, che fa l'occhiolino ai vari dogmi, scuole e manifesti nati in quegli anni, si differenzia immediatamente dagli altri proclamandosi «descrittiva piuttosto che normativa». C'erano già stati esperimenti in questo senso: per esempio la discussione, nata in ambiente angloamericano nel 1997, sugli intenti di gioco nei GdR tabletop, sintetizzata da John H. Kim nel 1998 (e ripresa e adattata per il larp da Petter Bøckman nel 2002); oppure il modello, per certi versi simile, sviluppato dalla scena russofona nella prima metà degli anni Novanta, e sintetizzato da Gennady Cherepakhin nel 1995. Ma Stenros e Hakkarainen sono i primi a dare una, per quanto primitiva, descrizione onnicomprensiva e coerente dei processi che avvengono durante un evento di role-playing. Non saranno certo gli ultimi: ma questa è un'altra storia, e ne parleremo, auspicabilmente, nel libro del prossimo Larp Symposium.

I nuovi graffitari

Alla parte storica di *Larp Graffiti* segue una parte con dodici articoli originali (tre in italiano e nove in inglese), che marcano l'esordio di diversi italiani nel dibattito internazionale sul larp (ottimo segno!), nonché l'esordio di diversi stranieri su una pubblicazione italiana. Devo ammettere che non speravo che questo progetto suscitasse tanto interesse: ne sono onorato, e come me lo sono senz'altro tutti coloro che hanno lavorato con me a questo libro, e che non ringrazierò mai abbastanza per il loro costante aiuto e per l'entusiasmo che hanno dimostrato nei confronti di *Larp Graffiti*.

Apre la parte dedicata agli articoli "moderni" Alessandra Farinella, che reduce dall'esperienza di traduttrice per diversi articoli destinati alla parte storica ci ammonisce a non perdere di vista "Il piacere del gioco di ruolo". Segue Lorenzo Trenti, che in "Scripta volant" ci racconta come è nato il manifesto del Flying Circus e che influenza ha avuto sul role-playing italiano. Alessandro Haag, invece, ci fa un dettagliato resoconto della sua "Esperienza a *Dragonbane*" (il live del 2006 che, con un budget di più di mezzo milione di euro, è stato probabilmente il più grande kolossal della storia del larp). J. Tuomas Harviainen difende la visione del larp come arte nel suo completissimo saggio "A Brief Introduction to Larp as an Art Form", mentre Juhana Pettersson cerca

di fare un po' di chiarezza sull'annosa questione dei live per il grande pubblico in "Role-Playing and the Mainstream". Torna Alessandro Haag che ci parla delle connessioni tra mito, rituali e larp in "Rite and Larp", mentre Lorenzo Trenti per il suo secondo articolo "Pimp My Murder (Party)" ha scelto di stendere una lista di regole ispirata più alla letteratura gialla che ai manifesti nordici di cui abbonda la parte storica. Ariella Sponza ci propone poi il suo "InnerRolePlay", un metodo che combina giochi di ruolo e role-playing terapeutico, lasciando presto la parola a Mattia Bulgarelli che nel suo "Elixir of Larp" ci racconta degli ormai leggendari live di Vampiri, di cui è stato uno dei principali organizzatori, che si tennero alle convention nazionali dei giocatori ModCon e PadCon tra il 1999 e il 2001. Chiudono il libro tre articoli che, conciliandosi bene con la scelta di Trieste, porta dell'Europa Centrale e Orientale, per ospitare il primo Larp Symposium, ci parlano della storia del larp rispettivamente in Russia ("Larp Instead of Communism", di Taisia Kann e Viacheslav Rozhkov), in Croazia ("The Story of the Unbowed Kingdom", di Ana Rajner e Božo Špoljarić) e in Slovacchia ("Heroes in the Heart of Europe", di Dominika Kováčová).

Questo è tutto, gente! E ora, buona lettura!

Ludografia

Giuliano L. *et al.* (1997-2008), *Pathos*, Italia.

Bibliografia

Alfsvåg A., Hansen E.E., Storrø I. e Finsen T. (a cura di) (2001), *The Book. Knutepunkt 2001*, Knutepunkt, Oslo.

Bøckman P. (2002), *The Three Way Model. Revision of the Threefold Model for Scandinavian larp*, in rete all'indirizzo http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_larp.html; a stampa in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, a cura di M. Gade, L. Thorup e M. Sander, Projektgruppen kp03, Frederiksberg 2003.

Cherepakhin G. (1995), *Теория Игры. Доклад Геннадия Черепахина на семинаре по РИ проходившем в НГУ 27 января 1995 года* (*Teoriâ Igry. Doklad Gennadiâ Čerepahina na seminare po ri prohodivšem v ngu 27 ânvarâ 1995 goda*), atti di un seminario, in rete all'indirizzo http://www.larp.ru/texts/rpg/lections/cherepahin/teorgame.htm.

Giuliano L. (1995), *On Stage!*, DaS Production, Firenze.

Kim J.H. (1998), *The Threefold Model faq*, in rete all'indirizzo http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html.

L'autore

Andrea Castellani dal 2002 scrive e organizza live, spaziando dai murder party ai live da camera, dai jeepform ai live di simulazione di genere, fino ai live a realismo totale. Dal 2002 fa parte del Flying Circus; dal 2007 frequenta i convegni internazionali sul larp; nel 2009 definisce lo Stile Carsico; nel 2010 è uno dei project manager del Larp Symposium. È autore di circa venti live e ne ha organizzati, tradotti, adattati o editati decine di altri. Dopo 35 anni passati tra Milano e il Carso triestino, dal settembre del 2010 abita a Prato, dove lavora nell'editoria scolastica scientifica.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Castellani A. (2010), "La preistoria e il presente. Introduzione a *Larp Graffiti*", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

Graffiti archeologici

1998-2002:
l'Età dei Manifesti

Eirik Fatland

Il gioco dei fati

ovvero: come rendere legittimo il railroading

Traduzione di Mario di Cintio

Prefazione all'edizione italiana

Ho cominciato a scrivere di fateplay nel 1996, l'età della pietra degli studi teorici sul role-playing. Fu prima dell'articolo *The Threefold Model FAQ* di John H. Kim (1998), quando il cosiddetto drammatismo fu identificato come un possibile intento di gioco;[1] prima della nascita della community on-line sui GdR indie The Forge (2001); prima della prima edizione dello Knutepunkt (1997), il convegno in cui i larper *arthaus* nordici avrebbero iniziato a dare forma alle loro idee.

Durante gli anni Novanta, sia in Scandinavia che nel mondo di lingua inglese, era comune affermare che il role-playing riguardasse in qualche modo

[1] Secondo John H. Kim, che nel 1998 sintetizza un modello emerso nel mondo anglofono l'anno precedente, esistono tre possibili intenti di gioco: *drammatista*, per cui è importante che ciò che avviene in gioco formi una storia soddisfacente; *gamista*, per cui è importante che l'evento permetta ai giocatori di competere tra loro in modo equo; e *simulazionista*, per cui è importante che ciò che accade in gioco non sia influenzato da considerazioni esterne al mondo di gioco. Nel 2002 Petter Bøckman, nell'adattare al larp questo modello nato per i tabletop, propone di sostituire l'intento simulazionista con quello *immedesimazionista*, per cui è importante vivere la vita del personaggio e provare ciò che il personaggio prova. Esiste un simile tentativo di classificare gli intenti di gioco anche nel dibattito sul larp in lingua russa: qui gli intenti erano inizialmente due (*deâtel'*, corrispondente al gamista, e *teatral*, per cui esistono cose più importanti della competizione), ma oggi sono comunemente accettate quattro categorie: *model'ŝik*, per cui è importante vincere ma sempre mantenendo la coerenza del mondo di gioco; *teatral*, per cui è importante ottenere la cosiddetta "catarsi" esternando il più possibile le emozioni del personaggio; *atmosferŝik*, per cui è importante essere immerso in una riproduzione il più possibile fedele del mondo di gioco; ed *èkzistencialist*, per cui è importante raccogliere emozioni durante l'evento, allo scopo di trasformarle in arte (poesia, pittura ecc.) a evento concluso [N.d.C.].

la narrazione: la parola magica era *storytelling*, "raccontare storie". La White Wolf, che produceva i giochi di ruolo dal vivo e tabletop più influenti del periodo, aveva persino chiamato le proprie meccaniche di gioco *Storyteller System*, e nel frattempo i larper di casa nostra usavano spesso l'espressione «sperimentare una storia tutti insieme» per spiegare quale fosse il punto fondamentale di quel che facevano.

La mia intuizione chiave fu che mentivano tutti. Gran parte dei live e dei giochi tabletop degli anni Novanta erano stati progettati in modo tale da incoraggiare i giocatori a competere per risolvere enigmi, vincere conflitti e rendere più potenti i propri personaggi. Il design di questi giochi presupponeva che i giocatori si comportassero in modo strategico anziché drammatico: custodire segreti quando rivelarli sarebbe più interessante, massimizzare i vantaggi per il personaggio invece di ritrarre veri esseri umani irrazionali. Si trattava di giochi competitivi, non di mezzi per raccontare storie.

C'era una sola eccezione, e la si poteva vedere nel design dei live scandinavi di allora: gli organizzatori strutturavano le "trame" (enigmi e conflitti) in una sequenza, e risolvendo gli enigmi e vincendo i conflitti uno dopo l'altro i gruppi di giocatori, senza accorgersene, ponevano in essere la storia immaginata dagli autori del live. Nei punti chiave della sequenza, gli organizzatori recitavano scene preparate (*staging*) o mandavano PNG da loro istruiti per aggiungere dramma al live. Quando i giocatori si distaccavano dalla sequenza, gli organizzatori li rimettevano in carreggiata. Questa pratica era nota come *railroading*, ed era universalmente malvista.

Fu qui che entrò in scena "Il gioco dei fati", introducendo l'idea che il railroading non sarebbe poi così male se solo fosse fatto in modo trasparente, dicendo esattamente a ciascun giocatore ciò che ci si aspettava che il suo personaggio facesse durante il live. Se si conosce l'arco narrativo del personaggio, allora sì che ci si può preparare per bene a interpretare una bella tragedia, oppure una commedia farsesca.

Mentre la storia del larp ha largamente confermato l'idea che i live possano in effetti essere orientati al dramma, alla narrazione e all'esperienza, la proposta del fateplay resta controversa. Certamente non attira tutti, nemmeno tutti quelli che si definiscono designer orientati alla storia. Il numero di fateplay puri (di cui io sia a conoscenza) si può contare sulle dita di una mano, e con l'eccezione dell'Italia[2] nessuno è stato tenuto dopo il 2001. Alcuni di questi hanno avuto molto successo, altri meno. Tutti sono stati terribilmente difficili da scrivere.

L'eredità che rimane di questo lavoro sembrano essere invece le tecniche note come "fateplay misto", "suggerimenti" e "meta-tecniche", che sono diven-

[2] Il fateplay ha conosciuto una seconda giovinezza in Italia a partire dal 2004. Da allora in diverse regioni (dal Lazio all'Abruzzo e poi al Nord Italia) sono stati proposti da vari autori fateplay di tutti i generi, sia puri che misti, dalle one-shot di poche ore fino alle campagne lunghe, e il metodo è stato usato anche in mini-campagne di GdR tabletop [N.d.C.].

tate molto più comuni dei fateplay puri. In un live con fateplay misto, alcune cose sono destinate a succedere ad alcuni personaggi, ma la maggior parte sono lasciate alla libera improvvisazione: per esempio si può avere un inizio ricco di eventi predestinati, ma una conclusione aperta. I suggerimenti invece si trovano in fateplay "leggeri", in cui i giocatori sono liberi di deragliare dal percorso prestabilito se ne dovesse emergere uno più interessante. Infine i nostri esperimenti con le meta-tecniche, come per esempio i salti nel tempo e nello spazio, oppure il coro greco di *Moriais Vev*, possono essere visti come precursori dell'attuale jeepform e del larp espressionista. Pertanto, i metodi descritti in questo articolo hanno la funzione di ideali platonici: è utile pensarci su, ma sono effettivamente osservabili per lo più grazie alle ombre che gettano.

Una seconda eredità è il modo in cui il nostro lavoro con il fateplay ci ha incoraggiati (specialmente a me e a Lars Wingård) a pensare alla drammaturgia del larp in modo strutturato, a descrivere e a battezzare le componenti che guidano i personaggi nel corso di un live. Lars ha proseguito i nostri ragionamenti in un lungo articolo (1998) e in una tesina universitaria (2000), pubblicati solo in norvegese. Io ho continuato questo lavoro in articoli successivi, pubblicati sui libri dello Knutepunkt e sul mio blog, http://larpwright.efatland.com.

Oslo, 11 agosto 2010

Introduzione

Questo articolo intende trasmettere al lettore la comprensione del metodo fateplay per la narrazione nei live. Si dà per scontato che il lettore abbia già familiarità con il live action role-playing (larp) in stile nordico, dato che è la base del metodo fateplay. L'autore dell'articolo è responsabile della nascita e della diffusione dell'idea, ed è stato uno degli organizzatori del live *Moirais Vev*, in cui il concetto è stato sperimentato per la prima volta. Tuttavia, altri hanno sviluppato, e stanno ancora sviluppando, il metodo fateplay.

Per una presentazione più completa del metodo e dei suoi recenti sviluppi si dovrebbe consultare l'articolo di Lars Wingård, in lingua norvegese, che tratta dell'argomento: *Skjebnespillet som fortellerteknikk i levende rollespill* (1998). Il presente articolo è ampiamente basato su quello di Wingård ed è stato scritto come introduzione rivolta ai non scandinavi. È stato considerevolmente rivisto e aggiornato nel 2000.

Storia

Il fateplay (in norvegese *skjebnespill* o *lagnadsspel*) è stato sviluppato durante la lavorazione del live *Trojanerkrigen*,[3] un progetto troppo ambizioso che mirava a dare vita all'*Iliade* di Omero sotto forma di live. Il problema affrontato dagli organizzatori era semplice: anche se si poteva ricreare l'atmosfera delle Grandi Battaglie, così come alcuni dei personaggi, non era possibile ricreare la complessa ed epica trama, la cosa che veramente attira nell'*Iliade* e nella mitologia greca in generale. Qualunque tentativo di fare una cosa del genere avrebbe violato la "libertà del giocatore", un assioma tradizionale del larp. Il metodo fateplay è stato sviluppato per permettere al live di seguire la trama dell'*Iliade* senza perdere gli elementi di improvvisazione e sorpresa, che molti ritengono essenziali in un'esperienza di larp.

Trojanerkrigen fu annullato, ma ci lasciò alcune idee su cui si era molto ragionato e un po' di materiale inutilizzato. Così ideammo *Moirais Vev*, un live più piccolo (venti giocatori su tre giorni), in cui si usavano solo gli aspetti più sperimentali dell'idea di base di *Trojanerkrigen*. L'ambientazione era la Tracia del mito di Orfeo, e la storia è stata intessuta attorno al matrimonio di Orfeo ed Euridice. Durante questo live di grande successo i metodi del fateplay sono stati testati nella loro forma più pura. In seguito, il live *Afasias Barn*, organizzato da alcune delle persone coinvolte in *Moirais Vev*, ha applicato anch'esso un modello narrativo fateplay completo, assieme a un'altra caratteristica sperimentale: la rimozione del linguaggio parlato.

Entrambi questi live si sono svolti vicino a Oslo, in Norvegia: *Moirais Vev* nell'estate del 1997 e *Afasias Barn* nel gennaio 1998. Da allora l'uso del metodo si è diffuso, anche se è ancora raro. Live come *Knappnålshuvudet* e *Dance*

[3] In italiano *La guerra di Troia* (N.d.C.).

Macabre hanno mostrato nuovi modi per usare il fateplay, o metodi derivati dal fateplay, nei live.

Concept

Un live "normale", ammesso che esista una cosa del genere, dipende dalla trama o dalla quest affinché si elabori e sviluppi un intreccio narrativo. Una trama individuale può essere qualcosa tipo: «Vendicherai la morte di tuo fratello. Sai che il suo assassino si può riconoscere da una cicatrice sulla mano sinistra». Quando si individua il giocatore con la cicatrice resta la missione di ucciderlo (sebbene in segreto, per non essere puniti per il crimine). Le trame possono essere anche più complesse, e preparate come catene di eventi (si scopre che l'assassino è il capo di una tribù guerriera, e se viene ucciso si scatena una lotta per il potere tra i giovani della tribù). Le trame assicurano che l'azione avvenga durante il live e che il singolo giocatore abbia la sensazione di avere un obiettivo da raggiungere e l'opportunità di essere vittorioso o sconfitto al termine del live. Il loro vantaggio sul fato è l'ampia libertà di cui gode il personaggio. Lo svantaggio sono gli elementi di segretezza, di atteggiamento strategico e di risoluzione di enigmi, che ostacolano seriamente la recitazione: immaginatevi una rappresentazione teatrale in cui tutti gli attori si nascondono negli angoli con facce prive di espressione, sussurrando per l'intera durata della rappresentazione.

Il fato, al contrario, è fornito sotto forma di imperativi, non di obiettivi. Un fato può essere qualcosa come: «Ti innamorerai della donna che ti chiama "ometto". Nel terzo giorno di gioco sfiderai suo marito a un duello da svolgersi la mattina dopo. Perderai questo duello e morirai». Questo non ha senso finché non sappiamo che la dea Era ha ricevuto istruzioni di chiamare il personaggio "ometto". Era è la moglie di Zeus, dio principale del pantheon greco. Ora si vede l'evolversi di una tipica tragedia greca. A parte portare a compimento il proprio fato, si è generalmente liberi di improvvisare comportamenti e azioni, così come di interpretare il personaggio e gli effetti che il fato ha su di esso. Comunque ci sono alcune regole essenziali, come non agire in modo da impedire che si compiano i fati degli altri: solitamente è proibito uccidere o sposare persone diverse da quelle descritte nel proprio fato.

Il fato individuale è la pietra angolare del fateplay. I vari fati individuali vanno a formare una "storyline" (che comprende per esempio i fati di Era e Zeus) e le varie storyline si accordano nella "fateweb" principale del live. La fateweb è la storia principale di un live, le storyline sono le storie minori o sottotrame e i fati individuali sono la "conoscenza minima" necessaria affinché un singolo giocatore realizzi la sua parte nel live. Facile, no? E ora facciamo un esempio più dettagliato.

Immaginando di realizzare un fateplay di ambientazione contemporanea per un ristretto numero di persone, e di voler basare la storia sull'*Amleto* di

Shakespeare, decidiamo di far sì che i personaggi siano persone cardine del settore dei trasporti, chiamiamo il live *Offshore*, e stabiliamo che duri un fine settimana. Procediamo poi a elencare i personaggi principali della storyline dell'*Amleto*:

- Eric Windgraven Senior, il saggio proprietario della Bantam Shipping Ltd.;
- Melissa Windgraven, sua moglie;
- Eric Windgraven Junior, loro figlio (l'eroe della nostra storia);
- Judas Windgraven, il fratello invidioso di Senior.

I personaggi corrispondono a vecchio re, regina, Amleto e nuovo re dell'opera di Shakespeare. Il fato di Senior è abbastanza semplice: «Sarai ucciso da tuo fratello venerdì. Sabato mattina tornerai come fantasma per dire a tuo figlio dell'assassinio e cercare vendetta». Il fato di Melissa: «Quando tuo marito sarà morto sposerai immediatamente suo fratello. Durante la cena di domenica berrai dalla coppa offerta da tuo marito». Il fato di Judas: «Venerdì avvelenerai tuo fratello. Sabato sera manderai suo figlio in un ospedale psichiatrico. Durante la cena di domenica avvelenerai il vino di Junior. Berrai dalla coppa che questi ti darà, e poi ne offrirai a tua moglie». Il fato di Junior: «Sabato fingerai di essere pazzo. Domenica mattina tornerai. Durante la cena di domenica renderai a tuo zio la coppa che ti avrà dato, perché sospetterai che il vino sia avvelenato». Una storyline separata può descrivere come Junior mandi i suoi compagni all'ospedale psichiatrico al suo posto.

Ci si potrebbe ora lamentare del fatto che non è esattamente *Amleto*. Questo è vero, ma affinché un fato funzioni deve essere semplice e facile da memorizzare. Le storyline più complesse (come la faccenda dell'avvelenamento del vino alla fine del nostro live) hanno la brutta abitudine di finire male, e obbligano i fateweaver (cioè i master) a fare correzioni in tempo reale e a istruire nuovamente i giocatori su una cosa o su un'altra. Questo va evitato. La forza di un fateplay ben fatto è che durante il live emerge una storia che fila liscia, pur permettendo agli attori ampie libertà nell'interpretazione dei loro personaggi e nell'improvvisazione delle loro azioni, senza apparenti interferenze dei master.

Ora si capisce quanto facilmente le storie classiche possano essere trasformate in live. *Afasias Barn* era ampiamente basato su *Il signore delle mosche*, mentre *Moirais Vev* includeva variazioni sui miti di Orfeo ed Euridice, di Demetra e Persefone e di Narciso, per citarne alcuni.

Ma questo è larp o cosa?

Il fateplay non è larp in sé, ma è un metodo narrativo che può essere usato per i live, per il role-playing verbale (tabletop) o per l'improvvisazione teatrale. Nei primi due casi, il metodo fateplay rende il mezzo, in un certo senso, più teatrale. Può anche essere utilizzato nei "fateplay sul palco" (un'idea ancora non sperimentata), in cui gli attori si trovano di fronte a un pubblico e l'unità

"giorno" della fateweb del larp è rimpiazzata con la "scena" del normale teatro: «Sfiderai a duello suo marito nella scena 3». Nel caso del "fateplay sul palco" si ha l'opportunità di saltare dei periodi di tempo della storia.

Si noti che un live che usa il *metodo* fateplay viene chiamato "fateplay" esso stesso. *Moirais Vev* perciò *era* un fateplay che *usava* il metodo di narrazione fateplay. C'è stato un dibattito sul fatto che i fateplay fossero o non fossero live, ma si è concluso che lo sono. Anche se il tipico live fateplay è lontano anni luce dalle orge a base di boffer o dai ragazzini che fingono di essere vampiri, il mezzo espressivo è sempre lo stesso.

Nuovi metodi di staging

Parlando di fateplay nel senso di larp arriviamo a nuove forme di staging (cioè messe in scena preparate in precedenza) che sono state rese possibili dal fateplay e sono rimaste associate a esso. Sono il coro greco, i duelli preparati in anticipo, i cambi di scena e la "colonna sonora".

Il coro greco

Come nel teatro dell'antica Grecia, può comparire un coro di diverse persone che pronunciano le stesse parole. Il coro può commentare le azioni dei giocatori, dialogare con loro o declamare poesie. Dato che la tempistica delle scene della storia è conosciuta dagli organizzatori, questi possono apparire in un determinato momento e formare un coro greco. Nell'esempio precedente, gli organizzatori potrebbero apparire nella scena finale e recitare un lamento sincronizzato per i defunti. Durante *Moirais Vev* il coro è stato usato tre volte, e almeno in una di queste ha aiutato a creare un'esperienza toccante e indimenticabile per i partecipanti. In *Afasias Barn* questo metodo non è stato usato, per ovvie ragioni.

I duelli preparati in anticipo

In un live fateplay tutti o quasi tutti i combattimenti sono preparati in anticipo attraverso i fati. Si possono quindi abbandonare le tradizionali armi boffer e usare armi con lame vere, in combattimenti teatrali con coreografie provate prima del live. Tali duelli possono essere o (più spesso) non essere fatali. Lo stesso principio può essere usato in altre scene importanti: i giocatori possono pianificare prima del live come inscenare una singola situazione, oppure possono scrivere e memorizzare discorsi per eventi importanti.

I cambi di scena

A mezzanotte dell'ultima notte di *Moirais Vev*, i giocatori sono stati spostati dalla location normale a una vicina palude, per l'occasione trasformata nel Regno dei Morti della mitologia greca. I giocatori i cui personaggi avevano affari da sbrigare con Ade sono andati, in personaggio, nel Regno. Gli altri si sono spogliati nudi e hanno interpretato le anime dei morti che fluttuavano

attorno a Ade. Le istruzioni su come avrebbe funzionato il Regno dei Morti erano state date prima del live. Questa caratteristica è stata una di quelle di maggior successo in *Moirais Vev*, ed è ancora ricordata con i brividi da alcuni giocatori nostalgici, mentre se ne stanno al caldo nei pub con delle birre fresche in mano.

La "colonna sonora"

Come per il coro greco, gli organizzatori possono far sì che un menestrello (o un lettore CD) con musiche scelte in precedenza sia presente durante alcune scene importanti del live, rendendone così più intensa l'atmosfera.

Terminologia

Con il primo sviluppo del fateplay in Norvegia, si è sentito il bisogno di una terminologia separata per descrivere e discutere il metodo e il suo uso. Allo scopo di scrivere questo articolo, la terminologia è stata tradotta in inglese. Segue una lista dei termini che sono entrati nell'uso comune presso i giocatori norvegesi, con i termini originali norvegesi riportati tra parentesi e in corsivo. Purtroppo le traduzioni inglesi non suonano bene quanto gli originali norvegesi, ma c'è un premio per le migliori traduzioni alternative…

- Fateplay (*skjebnespill* in bokmål e *lagnadsspel* in nynorsk):[4] il metodo stesso, oppure un singolo live, GdR o rappresentazione che usa il metodo.
- Fate (*skjebne*): le istruzioni date a un singolo giocatore, la parte della fateweb che interessa il singolo personaggio. In italiano "fato".[5]
- Fateweb o web (*skjebnevev*): la somma di tutti i fati, la storia principale del live. Indica anche lo schema usato dai weaver per avere una visione generale della fateweb.
- Storypoint (*skjebnepunkt*): un singolo evento determinato dai fati. Nel nostro esempio precedente, l'omicidio di Senior e la cena sarebbero due storypoint distinti.
- Storyline (*skjebnelinje*): una storia composta da diversi singoli storypoint e fati.
- Fateweaver o weaver (*skjebnevever*): un autore di live, una persona che scrive fati.
- Trigger (*utløser*): un evento che innesca un'azione descritta in uno storypoint. I trigger ricadono in due categorie: drammatici e cronologici. I trigger drammatici sono azioni effettuate da altri giocatori (per esempio la donna che ti chiama "ometto"), mentre i trigger cronologici si riferiscono a momenti precisi (per esempio il secondo giorno di gioco).

[4] La lingua norvegese possiede due diverse forme scritte ufficiali, appunto bokmål e nynorsk [N.d.C.].

[5] Ma in Abruzzo si usa la dizione latina "fatum" [N.d.C.].

Conclusioni

Il metodo fateplay ci ha fornito un oceano di possibilità inesplorate, ma anche diversi nuovi problemi e ostacoli da superare in ciascun nuovo live che organizziamo. Né scrivere una fateweb né partecipare a un live sono imprese facili in cui cimentarsi. In qualità di weaver, si deve essere sicuri che tutti i fati siano coerenti e funzionino, e ci si deve assicurare che ogni giocatore si senta una parte importante della web. Come giocatori, si deve avere l'iniziativa necessaria per divertirsi fuori dagli eventi pre-organizzati e l'impeto per recitare con dovizia di particolari tutto ciò che fa parte del fato. Nessuna di queste due cose è facile.

Un live basato sulle trame può resistere facilmente a piccoli errori di trama o ad azioni irrazionali di un giocatore. Un fateplay non può, e questo pone un'enorme responsabilità su tutti i partecipanti e rende la strada per la riuscita di un live davvero difficile.

Questi problemi si stanno gradualmente superando. Il numero di autori di live esperti di fateplay sta crescendo, e il numero di giocatori che hanno giocato e apprezzato un fateplay è molto più ampio di quanto fosse quando la prima edizione di questo articolo è stata scritta nel 1998. Live innovativi come *Knappnålshuvudet* e *Dance Macabre* hanno fatto fare alcuni passi avanti ai metodi propri del fateplay o a esso ispirati. *Dance Macabre* ha reso opzionali i suoi "fati", il che ha portato a un miscuglio di fateplay "puro" e istruzioni opzionali. *Knappnålshuvudet* ha sincronizzato i suoi fati con la sua drammaturgia generale di sviluppo individuale, e ha usato gli angeli in combinazione con i fati per rafforzare l'esperienza dei singoli giocatori. Dato che il metodo continua a svilupparsi, la parola "fato" non è sempre usata in modo appropriato.

La prima edizione di questo articolo si chiudeva con queste parole: «Speriamo che questo articolo porterà il nostro concept fuori dal piccolo circuito dei larper di Oslo che lo hanno apprezzato finora, così che in futuro possiamo vedere nuovi sviluppi, nuove esperienze o (forse) innovazioni ancora più bizzarre nella scienza e arte del live action role-playing». Quel sogno si è realizzato.

Prima edizione: Istanbul, 1998
Seconda edizione: Oslo, 2000

Ludografia

Fatland E., Wingård L., Hansen E.E. *et al.* (1997), *Moirais Vev*, Nesodden (Norvegia) [it. *La tela delle Moire*].

Krauklis D., Ericsson M., Gräslund S. *et al.* (1999), *Knappnålshuvudet*, Kviberg (Svezia) [it. *La punta di uno spillo*].

Solberg I. e Bardal E. (2000), *Amaranth II: Dance Macabre*, Østre Toten (Norvegia).

Wingård L. e Tanke I. (1998), *Afasias Barn*, Oslo (Norvegia) [it. *Figli di Afasia*].

Bibliografia

Kim J.H. (1998), *The Threefold Model FAQ*, in rete all'indirizzo http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html.

Wingård L. (1998), *Skjebnespillet som fortellerteknikk i levende rollespill*, in rete all'indirizzo http://fate.laiv.org/fate/no_skjebne_lw.htm.
Wingård L. (2000), *Hvorfor bør man laive, og kan man gjøre det på skolen?*, in rete all'indirizzo http://fate.laiv.org/pub/lw_opp.htm.

L'autore

Eirik Fatland (M.A. in Nuovi Media), di Oslo (Norvegia), è attivo come larper dal 1994 ed è noto come autore di live sperimentali (*Moirais Vev*, *Europa*, *inside:outside*, *PanoptiCorp*) e come studioso di drammaturgia dei live. Tiene un blog all'indirizzo http://larpwright.efatland.com.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:
Fatland E. (1998), *The Play of Fates; or: how to make rail-roading legal*, in rete all'indirizzo http://fate.laiv.org/fate/en_fate_ef.htm [trad. it. "Il gioco dei fati; ovvero: come rendere legittimo il railroading", trad. di M. di Cintio, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Eirik Fatland e Lars Wingård

Dogma 99

Un programma per la liberazione del larp

Traduzione di Paolo Albini, Andrea Castellani e Mauro Ghibaudo

Prefazione all'edizione italiana

Vorrei sfruttare questa opportunità per dissipare un equivoco comune e rivelare un segreto ben tenuto, entrambi riguardanti un certo manifesto la cui "edizione internazionale" è stata pubblicata a Oslo il 13 dicembre 1999.

L'equivoco

Prima di tutto l'equivoco: quello secondo cui il voto di castità di Dogma 99 sarebbe una dichiarazione su come tutti i live (e specialmente quelli creati dai firmatari) dovrebbero essere fatti, ovunque, per sempre.

Non è così. Come potrebbe? Ricordo distintamente l'entusiasmo che abbiamo provato lavorandoci: la sensazione di entrare in un territorio inesplorato, posti emozionanti dove nessun larper era stato prima. Un *manifesto* sul live role-playing? Che idea folle! Una definizione, e principi di design dedotti assiomaticamente da essa? Mai sentita una cosa del genere! Un impegno a creare live senza nessuno degli strumenti e delle pratiche tradizionali? Ma si può anche solo chiamare role-playing il risultato che se ne otterrebbe? Sapevamo di essere su un suolo mai battuto, e lo abbiamo battuto in maniera rumorosa ma cauta, impegnandoci a creare un solo live basato sul voto per ciascuno di noi. Dopodiché avremmo visto cosa avremmo imparato, e magari avremmo trovato nuovi e migliori strumenti di design da seguire.

Il segreto

Il segreto è che il manifesto inizialmente era di natura locale, indirizzato alle scene norvegesi e in particolare a quella di Oslo. L'"edizione internazionale"

in inglese è stata fatta solo dopo che sono cominciate ad apparire traduzioni non autorizzate, e in essa volevamo chiarire alcuni punti del testo originale norvegese, differenziando i nostri obiettivi a breve e a lungo termine. Quelli a breve termine sono stati identificati come il "programma", mentre quelli a lungo termine erano delineati nell'ultimo capitolo, "Il futuro", una chiamata alle armi diretta globalmente a tutti i larper con una mentalità simile alla nostra. Grazie alle e-mail che avevamo iniziato a ricevere (dalla Svezia, dalla Danimarca e da un certo finlandese con idee tutte sue di nome Mike) abbiamo capito che queste persone esistevano. Ma il nostro bersaglio originale era un altro.

Se volete una descrizione di un live tipico della zona di Oslo a metà degli anni Novanta, basta che prendiate il voto di castità e vi mettiate a infrangere ogni singolo voto quanto meglio possiate. Metteteci dei personaggi principali (giocati dai vostri amici) e finanziate il live reclutando montagne di giocatori (non vostri amici) per i personaggi secondari. Riempitelo di segreti, così nessuno prima del live sarà in grado di capire se il suo personaggio è principale o secondario. Sorprendete i giocatori tanto spesso quanto potete, per esempio facendo comparire una tribù di lupi mannari a metà di un live "rigorosamente storico" su una famiglia della tarda Età del Ferro. E infine deridete tutte le critiche, tranne quelle dei vostri amici che hanno giocato i personaggi principali. È «solo un gioco», e chiunque cerchi di *discuterne* è colpevole di poca sportività e di «prendere le cose troppo sul serio».

Questo velenoso complesso di pratiche e attitudini (chiamato "larp convenzionale" nel nostro manifesto) avrebbe potuto essere attaccato in molti modi. Abbiamo scelto di usare come armi la teoria e la magniloquenza, di combattere le idee piuttosto che i loro benintenzionati aderenti, e di impegnarci a mettere in pratica quello che dicevamo, in modo da assicurare che il risultato fosse verificabile e costruttivo. Non eravamo soli: in effetti la prima edizione non aveva nemmeno autori espliciti, era il prodotto di un qualche nebuloso "collettivo Dogma 99" inizialmente identificato con i firmatari. Solo in occasione dell'edizione internazionale Lars e io abbiamo ammesso di aver scritto la maggior parte del testo.

I live Dogma

Ci sono stati parecchi live Dogma, molti più di quelli documentati sul nostro sorpassato sito web, e molti più ancora sono stati i live influenzati da Dogma 99, cioè quelli basati sulle idee più facili da applicare ma non su tutti e dieci i punti del voto. Grezzamente, i live Dogma puri hanno cercato quattro approcci al problema posto dai voti che si contraddicevano a vicenda:

1. Improvvisazione estrema: creare il meno possibile, e lasciare che i giocatori costruiscano il resto in gioco. *13 til Bords* (*13 a tavola*, Hammerås e Malvik 2000) è il miglior esempio di questa soluzione, e questo live ne ha ispirati molti altri sulla stessa linea e perciò conformi a Dogma 99, come per esempio *Happy*

Hour (Castellani 2007a). Hanno in comune di fornire ai giocatori una certa situazione (cena di famiglia, aperitivo con i colleghi, rimpatriata con i vecchi compagni di scuola, riunione in ufficio ecc.) e di sfruttare la familiarità di questa situazione per permettere di fare role-playing libero eppure coerente.

2. Larp pervasivo e hardcore: fare live in posti pubblici piuttosto che fittizi, per evitare la necessità di rappresentare una cosa con un'altra, e/o accettare i rischi per la propria incolumità fisica, per evitare il bisogno di meccaniche. *The White Road* (Munck *et al.* 2006, in cui i giocatori hanno impersonato un gruppo di vagabondi in giro per le strade della Danimarca) e la prima versione di *La ferrovia scarlatta* (Castellani 2007b, un dramma a toni bassi tra profughi di guerra sballottati in treno da una città all'altra) esemplificano questa categoria.

3. Astrazione: eliminare le relazioni tra il live e la realtà a un punto tale che parlare di "rappresentazione" e "simulazione" diventa irrilevante; un esempio è *Black Out* (Grasmo e Hammerås 2000), i cui personaggi sono pensieri nella mente di una donna affetta da amnesia.

4. Framing sociale: definire l'ambientazione e le norme del live in maniera tale che emergerà gioco interessante senza che gli organizzatori debbano armeggiare con i singoli personaggi e con le backstory. I miei personali contributi in stile Dogma, cioè *Europa* (Fatland *et al.* 2001, ambientato in un campo per rifugiati di guerra nordici costretti a fuggire dai loro Paesi in lotta tra loro) e *Den lille Kyrthanilaiven* (Fatland *et al.* 2000, i cui personaggi erano una versione romantica e fantasy dei gitani), sono esempi di questo approccio.

Da quando per la prima volta Dogma 99 ha colpito di sorpresa il web è passato un decennio. Lascio ad altri il compito di speculare sulla grande o piccola influenza che i diversi manifesti hanno avuto nel modellare le scene larp odierne. Io posso solo notare con approvazione che le visioni utopiche della pagina finale del manifesto ora sono una descrizione concreta di come si fa larp in un numero crescente di Paesi. E se reagite al voto di castità con sorpresa («Come si può mai fare un live del genere?»), sappiate che esso è ancora lì per mettere alla prova la vostra creatività, come una tana di coniglio che vi sfida a varcarne la soglia.

Eirik Fatland
Oslo, 11 agosto 2010

Il voto di castità

Con il presente atto mi sottometto alle regole del voto di castità, così com'è stato sviluppato da Dogma 99.

1. È proibito creare azione scrivendola nella storia passata di un personaggio o dell'evento.
2. Non ci sarà nessuna "trama principale".
   La storia dell'evento deve essere creata per il personaggio di ciascun giocatore, non per l'insieme.
3. Nessun personaggio sarà solo una spalla.
4. Ogni segretezza è proibita.
   Qualunque partecipante lo desideri potrà visionare in anticipo tutti i documenti che riguardano l'evento.
5. Dopo che l'evento è iniziato, gli autori non sono autorizzati a influenzarlo.
   È proibito qualunque uso di staging e di personaggi *ad hoc* riservati all'organizzatore.
6. L'uso superficiale dell'azione fisica è proibito.
   Gli autori non possono in alcun modo pianificare o incoraggiare l'uso o la minaccia di violenza come parte dell'evento.
7. I live ispirati ai giochi di ruolo tabletop non sono accettati.
8. Nessun oggetto sarà usato per rappresentare un altro oggetto.
   Tutte le cose saranno quel che appaiono essere.
9. Le meccaniche di gioco sono proibite.
   Non sono permesse regole che simulino per esempio l'uso di violenza o abilità sovrannaturali.
10. Gli autori saranno ritenuti responsabili per la totalità della loro opera.

Inoltre, giuro di considerare me stesso/a un artista, e qualunque live io scriva la mia "opera". Rimango aperto alla critica e al massacro totale delle mie opere, e prometto di scusarmi con i miei giocatori per tutte le imperfezioni dei live che scrivo. La mia più alta aspirazione è sviluppare l'arte e il mezzo espressivo del live action role-playing. Questo, lo prometto, sarà fatto con ogni mezzo disponibile, e a spese del buon gusto, di tutte le convenzioni e di ogni popolarità tra i cosiddetti larper. Così io prendo questo voto di castità,

Lars Wingård
Eirik Fatland
Erlend Eidsem Hansen
Kristin Hammerås
Anita Myhre Andersen
Kalle Toivonen
Hanne Grasmo
Atle Steen-Hansen
Morten B. Gunnerud
Margrethe Raaum
Lars Munck
Pasi Huttunen
Tommy Finsen
Jon Ree Holmøy
Erling Rognli
E. Cath Røsseland
Hilde Bryhn

Il manifesto

Il commento degli autori al voto di castità

Perché Dogma 99?

Il voto di castità di Dogma 99 mira allo sviluppo del larp come mezzo espressivo e forma d'arte. Tentiamo di opporci ai tranelli del larp convenzionale, al dominio dei generi mainstream, e al rifiuto da parte del grande pubblico e di alcuni larper di riconoscere le potenzialità del larp come mezzo espressivo e forma d'arte.

I *metodi del larp convenzionale* di oggi, metodi sviluppati il più delle volte adattando direttamente al larp il mezzo del tabletop role-playing, sono insufficienti per la creazione di larp di qualità. Le convenzioni, i tranelli e i cliché del larp convenzionale sono solo un primo passo, uno stadio infantile che è giunta l'ora di abbandonare. Le *convenzioni* sono gli schemi mentali attuali su cosa sia il larp e su come sia strutturato, ormai incarniti, difficili da vedere e ancora più difficili da evitare. I *cliché* sono le banalità che funzionano e che vengono di conseguenza ripetute all'infinito invece di inventare qualcosa di nuovo. I *tranelli* sono gli errori ovvi che sono ripetuti da organizzatori esperti e inesperti, solitamente perché le cose hanno un aspetto diverso viste dalle stanze degli organizzatori piuttosto che dal live stesso.

Mentre alcune scene e gruppi di larper, specialmente nei Paesi Nordici, sono riusciti a progredire oltre i tranelli del larp convenzionale, la maggior parte non l'ha fatto. Segni di riconoscimento del larp convenzionale sono: enfasi sulle meccaniche di gioco, alto livello di segretezza, strutture che distinguono automaticamente tra personaggi "importanti" e "non importanti", e dipendenza dal controllo e l'intervento del master per il funzionamento del live.

Il larp convenzionale è basato sullo stile di role-playing *gamista*. Lo stile gamista crea strutture che, intenzionalmente o meno, permettono che il live sia vinto da alcuni, e di conseguenza perso da altri. Incoraggia l'uso di meccaniche di gioco, per creare equità, e l'uso di segretezza e combattimento, per creare sfida. Se da una parte non siamo contrari a che il larp venga usato a questo scopo, dall'altra cerchiamo di svilupparne il potenziale come *mezzo di espressione*, non come gioco di strategia amplificato. Osserviamo anche che i metodi del larp convenzionale sono insufficienti per eventi in stile gamista che siano davvero *equi*.

Le somme dimostrazioni delle debolezze del larp convenzionale sono i prodotti commerciali dell'editoria ludica angloamericana. Mirando al minimo comun denominatore, queste pubblicazioni non ottengono nulla oltre lo stadio infantile, che è stato da lungo tempo sorpassato in qualità e varietà dai larper

che hanno innovato indipendentemente. Tuttavia la loro forza sul mercato è così vasta a confronto che rischiamo di vedere il mezzo definito agli occhi del pubblico non dall'artista o artigiano indipendente del larp, ma dall'editoria ludica e dai propositori del larp convenzionale.

Gli attuali *generi di larp mainstream* (i live fantasy e di fantascienza, di combattimento, d'orrore, di mistero e di magia) usano diffusamente metodi convenzionali. Questo, tuttavia, non è necessario. I generi mainstream non dipendono dai metodi convenzionali, e possono essere arricchiti dallo sviluppo di metodi nuovi, privi dei cliché e dei tranelli della convenzione corrente.

Per quanto divertenti e pieni di potenziale, i generi mainstream attuali sono troppo stretti nei propri confini e nelle aspettative dei propri partecipanti per esplorare appieno le potenzialità del larp come mezzo espressivo. Gli sviluppi nella tecnica, nell'adattamento di generi, nelle meccaniche di gioco e nella narrazione non sono abbastanza! Noi cerchiamo di esplorare e di concretizzare il potenziale pieno del larp come forma d'arte, e perché questo sia possibile i confini entro i quali il mezzo finora si è sviluppato vanno trascesi.

Quindi lanciamo il programma del *voto di castità*, che mira a creare una serie di nuovi live che saranno diversi da quanto si sia mai visto prima. Il voto di castità mira a espandere i confini del mezzo escludendo i metodi tradizionali di creazione di un live, e in particolare quelli usati dal larp convenzionale. Per rafforzare il progetto Dogma 99, la lista dei firmatari sarà aperta in modo permanente. Coloro che lo desiderano possono prendere il voto di castità e conseguentemente impegnarsi a organizzare o a collaborare ad almeno un live che ne segua le regole.

Dogma 99 è principalmente un manifesto per autori di live. Gli autori che prendono il voto di castità pongono molta della libertà di formare il live nelle mani dei giocatori. Il voto di castità non dice nulla su cosa i giocatori dovrebbero o non dovrebbero fare con questa libertà.

Mentre certamente non crediamo che il voto di castità sia l'unico modo per sviluppare il mezzo, siamo dell'opinione che ricorrere a metodi tanto radicali sia necessario per accelerare lo sviluppo e la diversificazione del larp.

Oslo, 13 dicembre 1999

Il manifesto di Dogma 99 è copyright © 1999 Lars Wingård ed Eirik Fatland. Si concede il permesso di copiare e distribuire questo manifesto a scopo non di lucro, purché contenga il testo completo, senza modifiche, inclusa questa notifica di copyright.

Maggiori informazioni sul progetto Dogma si possono trovare all'indirizzo http://fate.laiv.org/dogme99.

L'essenza del larp: una definizione

Il larp è spesso definito erroneamente un "genere". Piuttosto è una forma e un metodo di espressione individuale e collettiva: il larp è un mezzo di comunicazione. Come tutti gli altri media (la televisione, il tabletop role-playing, il teatro, internet…), anche il larp opera secondo proprie leggi specifiche. La mancanza di sviluppo del live come mezzo di comunicazione si spiega facilmente con la mancanza di capacità o interesse da parte degli organizzatori nell'usarlo nei termini che gli sono propri. Il live si è perso invece fin troppo spesso nell'ispirazione da altri media, cercando di diventare il più simile possibile al film, all'opera teatrale, al libro o (il più delle volte) al gioco di ruolo tabletop.

Per vedere le possibilità inerenti nel larp, dobbiamo prima trovare queste leggi specifiche: l'essenza del larp. Cosa rende il larp diverso dagli altri media? Proviamo a togliere quello che possiamo senza che il larp cessi di essere larp, e vediamo cosa resta.

Si possono evitare senza problemi mostri, ambientazioni storiche e altre associazioni di questo tipo. Un live può svolgersi nel presente, e senza avvenimenti soprannaturali. Le descrizioni individuali dei personaggi si possono eliminare: il ruolo assegnato può consistere nell'appartenere a un gruppo che si comporta in una certa maniera. Si può fare facilmente a meno dei materiali scritti, e prendere accordi orali su come funzionerà il live. L'organizzatore può scomparire facilmente: ciascun giocatore può scrivere la sua parte. Ci si può liberare delle meccaniche di gioco: può essere tutto improvvisato. Non possiamo tuttavia eliminare il fatto che i partecipanti interpretano personaggi di un mondo immaginario: affinché l'evento sia un live, deve esistere l'accordo che qualunque cosa succeda sia un gioco, e che questo sia altro dalla vita reale. Non si può eliminare l'incontro fisico tra i personaggi: se tutti i giocatori si trovano in luoghi distinti, e non si incontrano mai, non sono a un live insieme, anche se in ogni caso stanno facendo role-playing. Per lo stesso motivo, non si può fare larp da soli. Non è possibile fare larp con qualcuno che non sa che si tratta di un gioco: sarebbe probabilmente molto divertente, ma si tratterebbe di una burla, non di un live. Quello che ci resta è:

> **Un live è un incontro tra persone che, attraverso i rispettivi ruoli, si relazionano tra loro in un mondo immaginario.**

È difficile rendersene conto perché le meccaniche di gioco, gli enigmi, le storie di background, l'azione fisica superficiale e altri elementi spostano l'accento dall'essenza del larp: l'incontro tra i partecipanti. Sulla base di questa definizione minima è facile identificare le convenzioni e i cliché diffusi nel larp.

Che il larp sia un incontro tra persone implica anche che non sia la somma di tutti i manuali e le descrizioni dei personaggi, ma piuttosto la somma di tutto ciò che avviene da quando il live inizia fino a quando finisce. Il larp è azione, non letteratura.

Il voto di castità spiegato

1. È proibito creare azione scrivendola nella storia passata di un personaggio o dell'evento.

Dal punto di vista di un organizzatore, un live può sembrare bello perché ogni personaggio ha una storia emozionante scritta nel background. Questo è un tranello tipico. Dal punto di vista del giocatore, solo quello che accade durante il live esiste davvero. Il larp non è letteratura, il larp è azione. L'uso della retrospettiva nella descrizione del personaggio costringe il giocatore a mettersi in relazione con avvenimenti che non sono reali.

Il voto di castità proibisce di inserire qualsiasi azione al passato nella descrizione scritta del personaggio: tutta l'azione della storia deve avvenire in gioco.

Possibili soluzioni di questo problema sono usare i fati, lasciare ai giocatori il compito di trovare un accordo sui conflitti (e farci sopra role-playing), o usare conflitti *statici* nei background. Non è in contraddizione con questa regola che i giocatori inventino un background più dettagliato, se lo trovano necessario per immedesimarsi nel personaggio.

2. Non ci sarà nessuna "trama principale".

La storia dell'evento deve essere creata per il personaggio di ciascun giocatore, non per l'insieme.

Con "trame principali" qui intendiamo conflitti che sono pensati per riguardare il live nel suo insieme, ma che non coinvolgono direttamente tutti i personaggi. Le trame principali sono un altro tipico tranello: il conflitto è importante per gli organizzatori e per i giocatori direttamente coinvolti, ma riduce al ruolo di pubblico i personaggi che non hanno una parte nella sua trama. L'uso di trame principali porta quasi sempre a una divisione tra personaggi importanti e meno importanti.

Questa convenzione probabilmente viene dal tentativo degli organizzatori di riprodurre il cinema, la letteratura e il teatro. Nei media non interattivi una storia comprende necessariamente un numero limitato di personaggi attivi. Nel larp, forma d'arte interattiva, il numero di storie e di personaggi attivi è teoricamente illimitato.

Esempi di maniere alternative di tenere assieme un live:

- il live può contenere tante piccole trame, i cui intrighi sono connessi tra loro dal punto di vista del tema;
- lo scenario del live può essere una fetta di realtà: nella vita reale non ci sono trame principali.

3. Nessun personaggio sarà solo una spalla.

Non solo ogni personaggio deve essere direttamente coinvolto nei conflitti che lo toccano, ma il personaggio deve anche giocare a modo proprio il ruolo di protagonista del conflitto. Non è quindi permesso scrivere un personaggio

la cui funzione più importante nel live sia prestare aiuto o fare da spalla a un altro personaggio.

4. Ogni segretezza è proibita.
Qualunque partecipante lo desideri potrà visionare in anticipo tutti i documenti che riguardano l'evento.

Nel larp convenzionale gli organizzatori cercano spesso di creare tensione impedendo al giocatore di sapere cosa hanno progettato per il suo personaggio. In realtà, spesso i segreti esistono affinché i giocatori o gli organizzatori possano sentirsi importanti («so qualcosa che tu non sai») o per semplice forza dell'abitudine.

La realtà del larp sono le azioni che vengono compiute, *non* ciò che è mantenuto segreto e diventa noto solo alla fine del live, oppure a una minoranza durante l'evento. Togliendo la segretezza, togliamo anche parte dell'aspetto competitivo. Può darsi che alcuni giocatori vogliano sapere tutto prima che l'evento inizi, mentre altri no. Il dogma n. 4 richiede che tutti i progetti siano resi disponibili ai giocatori che desiderano conoscerli, non che siano resi pubblici per tutti i giocatori.

5. Dopo che l'evento è iniziato, gli autori non sono autorizzati a influenzarlo.
È proibito qualunque uso di staging e di personaggi *ad hoc* riservati all'organizzatore.

Gli organizzatori di live convenzionali usano diversi metodi per influenzare l'evento dopo il suo inizio. Lo fanno per divertire i giocatori e per mantenere la rotta nella direzione "giusta".

Nel momento in cui un live è controllato dagli organizzatori, i giocatori diventano passivi. Questo alla lunga li porta ad abituarsi al controllo degli organizzatori, e addirittura a pretenderlo. Solo un live interamente privo di influenza da parte degli organizzatori porrà davvero l'iniziativa nelle mani dei giocatori, dove dovrebbe stare. Imparando a fare funzionare i live indipendentemente dall'influenza e dal controllo di chi organizza, ci sarà possibile sviluppare metodi di interazione con gli organizzatori più costruttivi e stimolanti.

6. L'uso superficiale dell'azione fisica è proibito.
Gli autori non possono in alcun modo pianificare o incoraggiare l'uso o la minaccia di violenza come parte dell'evento.

Come mezzo espressivo, il larp si presta piuttosto bene a creare tensione tramite la simulazione della violenza. Tuttavia il mezzo può essere usato per molte altre cose, spesso trascurate a favore del combattimento. Nel momento in cui scriviamo, molti larper trovano difficile immaginare un live senza combattimenti. Siamo dell'opinione che sia ora che autori e giocatori imparino a creare live senza usare questi metodi semplicistici per ottenere brivido e suspense.

7. I live ispirati ai giochi di ruolo tabletop non sono accettati.

Il larp e il tabletop role-playing sono media diversi che, a dispetto di alcune somiglianze, operano in maniere differenti. Nel gioco di ruolo tabletop, l'azio-

ne si sviluppa dall'incontro tra i personaggi (i giocatori) e il mondo immaginario (il narratore). Invece al centro di un live ci sono i personaggi (i giocatori) e quello che accade tra loro.

Alcuni dei tranelli che vengono dall'eredità del tabletop:

- l'idea di un equilibrio di gioco (tutti i giocatori devono avere le stesse possibilità di trovare il tesoro);
- l'accento sul risolvere l'enigma o sul completare l'avventura;
- il desiderio da parte degli organizzatori di controllare il gioco;
- la divisione tra personaggi importanti e non importanti (PG e PNG).

La maggioranza dei live convenzionali si ispira sia per forma sia per contenuto ai giochi di ruolo tabletop. Ormai non è più originale trarre un live da un GdR tabletop appena uscito. Prendiamo anche nota del fatto che la maggioranza dei cliché nel larp odierno sono ereditati dai GdR tabletop.

Comunque l'argomentazione più importante a favore di non trarre ispirazione dai giochi di ruolo tabletop è che solo in questo modo saremo in grado di scoprire quali risultati possa raggiungere il larp in quanto mezzo espressivo dotato di una propria individualità.

8. Nessun oggetto sarà usato per rappresentare un altro oggetto.

Tutte le cose saranno quel che appaiono essere.

Nel larp convenzionale e mainstream si usano una serie di simboli e di surrogati: si fanno spade di polistirolo espanso ricoperto di lattice, si finge che lo sciroppo sia vino, si tirano le tende perché nel Medioevo non c'erano finestre, si usano corde per indicare le mura cittadine, tende al posto delle case, trucco e maschere per rappresentare le creature soprannaturali, e così via.

Il più delle volte i simboli sono una soluzione (che ormai si è incarnita, pur restando inadeguata) al problema di trasferire al larp ambientazioni tratte da altri media. Un uso esagerato dei simboli conduce facilmente a riempire il live di assurdità, dato che per i giocatori è difficile ricordare cosa rappresentino i vari simboli. Persa tra questi, la parte importante del live sparisce.

Gli esseri umani, in questo contesto, non sono da considerarsi "oggetti". Resta corretto impiegare un giocatore per rappresentare un personaggio…

Ciò a cui vogliamo porre fine è l'assurda certezza che per esempio bastoni di polistirolo espanso siano spade, e la presunzione che non si possa fare altrimenti. I simboli non sono parte dell'essenza del larp. Per quanto possano tornare comodi ogni tanto, vogliamo imparare a creare live senza farne uso.

9. Le meccaniche di gioco sono proibite.

Non sono permesse regole che simulino per esempio l'uso di violenza o abilità sovrannaturali.

Con "meccaniche di gioco" intendiamo tutte quelle regole utilizzate per simulare quelle situazioni che non si ritiene possibile ricreare dal vero durante i live: violenza, dolore, ebbrezza, magia, avvelenamento e così via.

Il larp si è sviluppato dal tabletop role-playing, che a sua volta si è sviluppato dai giochi di strategia. L'uso di meccaniche di gioco è solo un resto fossile dei giochi di strategia, ed è superfluo e in generale scomodo sia nel larp sia nel tabletop role-playing. Le meccaniche di gioco possono essere facilmente rimpiazzate dalla fiducia nelle capacità di improvvisazione dei giocatori.

Il dogma n. 9 non esclude regole che abbiano scopi diversi dalla simulazione, quali le regole di sicurezza e i fati.

10. Gli autori saranno ritenuti responsabili per la totalità della loro opera.

Il larp è stato spesso percepito come un passatempo. In linea con questo pensiero, i giocatori osannano i propri organizzatori indipendentemente dalla qualità del prodotto, perché trovano che comunque abbiano fatto un buon lavoro per essere dei dilettanti. Le poche critiche apparse dopo certi eventi sono state spesso motivate da questioni eminentemente pratiche: cibo, sicurezza contro gli incendi e cose del genere. Non siamo contrari a che gli hobbisti omaggino così la voglia di fare, ma è di scarso aiuto se si desidera sviluppare il larp come mezzo espressivo e forma d'arte. Secondo quali criteri si debba criticare un live è un altro discorso.

Gli autori di un evento Dogma quindi si rifiutano di indossare "i vestiti nuovi dell'imperatore". Saremo ritenuti responsabili per le nostre produzioni, crocefissi per qualunque cosa sia malriuscita o imperfetta, e accetteremo complimenti solo per ciò che dovesse essere originale, ben fatto e innovativo.

Il futuro

Facciamo appello ai larper che condividono il nostro obiettivo di sviluppare il larp come mezzo di espressione vario e diversificato affinché considerino i seguenti obiettivi di massima per il futuro.

Abbandono del larp convenzionale

Le attuali convenzioni nel larp sono solamente uno stadio infantile e andrebbero abbandonate. In futuro dovrebbe essere impossibile parlare di larp "convenzionale", perché non dovrebbero esistere convenzioni. Ciò che noi nel manifesto di Dogma 99 chiamiamo larp "convenzionale" potrebbe essere detto un giorno larp "primitivo", "decaduto" o "corrotto".

A questo fine, dobbiamo rendere disponibili manuali e occasioni di formazione alle nuove scene e ai nuovi gruppi di autori di live, per evitare che cadano nei tranelli della convenzione.

Varietà

Gli autori e le scene larp devono diversificare i generi e i metodi degli eventi live. Vogliamo *la morte del larp "mainstream"*, nel senso che la varietà degli eventi live dovrebbe essere tanto vasta che nessun singolo genere o gruppo di generi si possa chiamare "mainstream". Chiaramente non vogliamo che i generi che al momento sono mainstream spariscano, ma riteniamo che dovrebbero perdere la loro posizione dominante.

Quindi ci appelliamo agli attuali autori di live mainstream affinché organizzino live nuovi e diversi, sperimentino nuove tecniche, ed esplorino o creino altri generi.

Pubblicità

Il larp deve diventare ben noto al pubblico come un nuovo mezzo di comunicazione che assume diverse forme, non come curiosità. Per portare avanti questo obiettivo, i larper dovrebbero essere consci dell'attenzione che ricevono dai media, e allontanarla dai servizi di costume per portarla verso il giornalismo di approfondimento.

Non bisogna permettere a fondamentalisti e moralizzatori di scegliere il campo di battaglia. Tenere relazioni attive e ben pianificate coi media è il modo migliore per ottenere una copertura buona, stabile e obiettiva.

Diffusione

Il larp deve perdere il suo profilo di attività per giovani bianchi di classe media vagamente *geek*. La diffusione deve puntare a tutti i livelli della società, e in particolar modo a quei gruppi in cui finora è stata scarsa. Dobbiamo abbandonare la concezione erronea secondo la quale il larp convenzionale sarebbe il modo migliore di introdurre al mezzo: non lo è.

Comunicazione

I legami tra le comunità di larper locali, regionali e nazionali vanno rafforzati. Bisogna aprire spazi di confronto (tra cui riviste, internet e convention) per lo scambio di idee e know-how. I larper devono documentare il proprio lavoro, i propri esperimenti e le proprie esperienze, e mettere questa documentazione a disposizione della comunità larp internazionale.

È auspicabile uno scambio di conoscenze coi mezzi espressivi collegati (drammaturgia, teatro, cinema, narrazione, GdR tabletop), per quanto le differenze tra i vari media debbano essere sempre prese in considerazione.

Ludografia

Castellani A. (2007a), *Happy Hour*, Italia, varie repliche.

Castellani A. (2007b), *La ferrovia scarlatta* (versione Dogma 99), ferrovia tra Milano e Bologna (Italia).

Fatland E., Stamnestrø A.M. e Sletten M. (2000), *Den lille Kyrthanilaiven*, Oslo (Norvegia) [it. *Il piccolo live dei Kyrthani*].

Fatland E., Tanke I., Evang A. *et al.* (2001), *Europa*, Oslo (Norvegia).

Grasmo H. e Hammerås K. (2000), *Black Out*, Helsinki (Finlandia).

Hammerås K. e Malvik S.A. (2000), *13 til Bords*, Norvegia, varie repliche [trad. it. *13 a tavola*, trad. di A. Castellani, Italia, 2007, varie repliche].

Munck L., Pedersen B., Hammerås K. *et al.* (2006), *The White Road*, strada tra Copenaghen e Frederikssund (Danimarca) [it. *La strada bianca*].

Gli autori

Eirik Fatland (M.A. in Nuovi Media), di Oslo (Norvegia), è attivo come larper dal 1994 ed è noto come autore di live sperimentali (*Moirais Vev*, *Europa*, *inside:outside*, *PanoptiCorp*) e come studioso di drammaturgia dei live. Tiene un blog all'indirizzo http://larpwright.efatland.com.

Lars Wingård (B.A. in Arti performative), di Porsgrunn (Norvegia), è attivo come larper dal 1992. Uno dei primi a contribuire alla teoria larp nordica (fateplay, Dogma 99) e a organizzare live sperimentali (*Ducktown*, *Moirais Vev*, *Afasias Barn*). Attualmente vive a Turku, in Finlandia, dove lavora in progetti teatrali e studia matematica. http://doktorheartless.net.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Fatland E. e Wingård L. (1999), *Dogme 99. Et program for laivens frigjøring*, in rete all'indirizzo http://fate.laiv.org/dogme99; a stampa come "Dogma 99" in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, a cura di M. Gade, L. Thorup e M. Sander, Projektgruppen kp03, Frederiksberg 2003 [trad. it. "Dogma 99. Un programma per la liberazione del larp", trad. di P. Albini, A. Castellani e M. Ghibaudo, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Mike Pohjola

La scuola di Turku

Traduzione di Alessandra Farinella, Andrea Castellani e Mauro Ghibaudo

Prefazione all'edizione italiana

> *Il manifesto della scuola di Turku era stato pubblicato il giorno prima, e lo stavo vendendo a una convention. Quando ne consegnai una copia a Mika Loponen, le diede fuoco in un posacenere. Tutti guardavano la scena gridando e applaudendo. E io strillai: «Prendetele finché sono calde!».*

Quest'anno segna il decimo anniversario del manifesto della scuola di Turku. È un manifesto sul role-playing che promuove l'immedesimazione nel personaggio come scopo del giocatore, e un'onesta simulazione del mondo come scopo del master.[1] Può darsi che sia la cosa più discussa tra quelle che ho scritto finora.

A quei tempi, la discussione sulla teoria del role-playing era principalmente incentrata attorno a questa domanda: «La teoria del role-playing dovrebbe continuare a esistere, oppure sta rovinando il nostro hobby?». Alcuni cercavano di parlare della teoria e della pratica di ciò che viene ritenuto interessante, e venivano incolpati di rovinare il divertimento di tutti, visto che non si dovrebbero prendere queste cose troppo seriamente ma dovrebbe essere solo divertimento. Ma è davvero divertimento? Cosa si intende con "divertimento"? È divertente interpretare il tuo personaggio mentre gli accade qualcosa di orribile? È divertente se il master tira fuori dal culo tutto quello che succede? Alcuni tipi di divertimento non si sperimentano meglio se si cerca veramente di provare ciò che prova il personaggio, invece di limitarsi a replicarne i movimenti e i gesti?

Nell'estate del 1999 i teorici del role-playing norvegesi Eirik Fatland e Lars Wingård scrissero Dogma 99, un "programma per la liberazione del larp". Ar-

[1] Per la scuola di Turku il master è l'organizzatore e/o l'autore dell'evento, e nei tabletop è anche il mezzo attraverso cui i giocatori interagiscono con il mondo di gioco [N.d.A.].

gomentavano che il larp può essere un mezzo significativo di espressione artistica e che lo si dovrebbe prendere seriamente. Fino a questo punto eravamo d'accordo. Poi continuavano trattando i giochi di ruolo più come recitazione che come immedesimazione nel personaggio, e raffigurando il master come un narratore lineare anziché come un facilitatore interattivo o multilineare. Su questo ovviamente non potevo dirmi d'accordo, così dovetti scrivere la prima parte del manifesto che fino a quel momento era solo ipotetico: questa divenne il voto di castità del larper, pubblicato nell'autunno del 1999.

Dogma 99, come il suo predecessore cinematografico, il manifesto danese Dogma 95, conteneva regole che un master dovrebbe provare per mettere alla prova il suo modo di fare arte. La maggior parte delle persone interpretò le regole come qualcosa cui, secondo gli autori, ci si dovrebbe attenere in tutti i live, e lasciò perdere tutto quanto. Il voto di castità del larper di Turku in effetti conteneva regole del genere, cioè a cui i giocatori dovevano obbedire mentre facevano un live in stile Turku. «Non parlerò fuori personaggio durante un live» e così via. La maggior parte delle persone notò che ci si aspettava anche che il giocatore seguisse la visione del master, ed equivocò completamente la cosa presumendo che questo significasse che i personaggi non dovrebbero avere libero arbitrio all'interno del live. Probabilmente avrei dovuto scrivere meglio quella parte.

Ciononostante il voto causò moltissime discussioni, così decisi di proseguire la scrittura con il manifesto stesso. Quell'anno il convegno nordico annuale sui live, lo Knutepunkt, si teneva a Helsinki, e la sera prima dell'inizio del convegno c'era in programma una festa a casa della madre di quella che oggi è la giornalista VIP Johanna Koljonen. Era mercoledì 23 febbraio 2000. Fu lì che per la prima volta distribuii e vendetti copie del manifesto che avevo scritto nei due giorni precedenti e ritirato dal tipografo quella mattina stessa. Il titolo aveva un errore, perché non sapevo che in inglese "manifest" e "manifesto" sono due cose diverse.

Non c'era ancora una tradizione di riviste da convegno sulla teoria del role-playing, perciò la gente era abbastanza stupefatta, e anche divertita. Una copia del manifesto fu bruciata per protestare contro i suoi orrori. Ci fu un dibattito in cui io ed Eirik Fatland ce le demmo di santa ragione. Poi io ed Eirik diventammo amici intimi e organizzammo insieme molti live, come *inside:outside* e (con Juhana Pettersson) *En kadu mitään*.

L'anno successivo, e quello dopo ancora, alcuni iniziarono a scrivere i propri manifesti in risposta al manifesto di Turku e a Dogma 99, e così ci sono stati il manifesto di Roihuvuori, la scuola di Meilahti, il manifesto di Bristol, il manifesto del manifesto, il manifesto della domenica e dozzine di altri. Alcuni erano sulla teoria del role-playing, altri erano parodie, la maggior parte erano descrizioni degli stili preferiti dall'autore, senza tentativi di forzarli su altri.[2]

[2] Sebbene questi non siano davvero manifesti, se mi posso permettere [N.d.A.].

Il manifesto di Turku riemerge ogni tanto in stupide discussioni online e cose del genere, e persone sempre nuove si arrabbiano a causa sua. Poi, a un certo punto, qualcuno fa notare che qua e là c'è qualche idea carina, e la discussione si trasforma in un dibattito di teoria del role-playing. E qualche volta qualcuno apprezza il testo così tanto da volerlo tradurre nella sua lingua. A oggi abbiamo una traduzione in francese, una in slovacco, una in russo, e ora anche una in italiano.

Da allora ho scritto qualche altro articolo che considero parte del canone della scuola di Turku, e sto lavorando sulle mie tesi di laurea all'Università Aalto di Arte e Design a Helsinki. Affronteranno argomenti familiari, inclusi live, rituali, Aristotele, Nietzsche e immedesimazione nel personaggio. La scuola di Turku continuerà a vivere.

Turku, 23 febbraio 2010

Prefazione alla terza edizione internazionale

Chi non sa ricordare il passato è condannato a ripeterlo.
- George Santayana, "Reason in Common Sense", in *The Life of Reason.*

Il manifesto di Turku fu pubblicato per la prima volta nel 2000 al Solmukohta. È stato pubblicato online un anno dopo. Questa terza edizione è all'incirca uguale a quella seconda edizione online, ma per essere chiari e pretenziosi la chiamiamo terza.

La scuola di Turku apparve per la prima volta alla fine del XX secolo sulla mailing list dell'Associazione finlandese dei Live Action Role-Player, dove la scuola enfatizzava l'importanza di *eläytyminen*[3] e simulazione rispetto a drammatismo e gamismo.

Nel capitolo VI (che, tra parentesi, è copiato senza vergogna dal *Manifesto del partito comunista*) abbiamo chiesto a gran voce una rivoluzione turkuista: «La scuola di Turku sostiene l'intero movimento rivoluzionario dei role-player e ogni sua branca, diretti contro l'attuale predominio dei gamisti e dei drammatisti». Un modo fantasioso di dire che vogliamo che ci si focalizzi sull'*eläytyminen* nel personaggio e sulla simulazione della società.

Dalla sua prima apparizione sulla scena finlandese intorno al 1998, la scuola di Turku ha ottenuto praticamente tutto quello che si era proposta di ottenere. Questo non significa che tutti i role-player si considerino turkuisti, ma che le sue idee siano abbastanza accettate, o almeno considerate prima di venire scartate. Il role-playing è visto come un'arte, e l'importanza dell'*eläytyminen* è stata compresa. Certo, c'è ancora lavoro da fare, ma la Rivoluzione è avviata. E non tutti i ringraziamenti vanno alla scuola di Turku, quanto piuttosto a tutti i manifesti e dogmi sul role-playing che ci sono là fuori.

Non siamo stati soli, nelle nostre lotte. Ci sono stati quelli che sono stati al fianco nostro e dei nostri ideali fin dal principio, e quelli che si sono uniti dopo accorate discussioni (proprio quelle accorate discussioni che lo stile provocatorio è lì per creare). E poi ci sono quelli che sono riusciti a combinare le nostre idee con il gamismo e il drammatismo.

La verità è che, con tutto quello che sta succedendo, la divisione quadripartita originale[4] sta rapidamente perdendo di significato, almeno nell'avanguardia del role-playing. I concetti drammatisti più interessanti si sono evoluti tanto quanto quelli di eläytyjisti e simulazionisti; al punto che stanno tutti trascendendo in qualcosa di molto più grande.

Quale sarà il prossimo passo è ancora difficile da dire. Magari ci focalizzeremo sul rendere il mezzo espressivo del role-playing nuovamente popolare,

[3] Immedesimazione nel personaggio. Questa parola finlandese viene dal verbo *eläytyä*, che significa appunto immedesimarsi in un personaggio, ossia pensare, avere esperienze e provare emozioni tramite il personaggio [N.d.A.].

[4] Drammatismo, gamismo, simulazionismo e immedesimazionismo (qui detto eläytyjismo) [N.d.C.].

ora che possiamo approssimativamente concordare su cosa sia questo mezzo. E sul fatto che sia un mezzo espressivo. O magari il role-playing continuerà a evolversi per un lungo periodo.

Nuvoloso è il futuro. Eppure, appare chiaro che grazie all'"Età dei Manifesti" (1999-2002) questo futuro ci sarà. Qui c'è uno dei documenti che fecero quell'era, forse stampato per l'ultima volta: il manifesto di Turku.

Turku, 19 gennaio 2003

Il voto di castità del larper

In quanto live action role-player, con il presente atto faccio voto di sottomettermi alle seguenti regole, incluse nel voto di castità pubblicato nel manifesto della scuola di Turku.

1. Quando interpreterò un personaggio e mi immedesimerò in esso, il mio scopo principale sarà quello di simulare ciò che avviene nella mente del personaggio, e come questo influenzi il suo comportamento. La vuota finzione la lascio agli attori.
2. Non utilizzerò nessun metodo non-diegetico (cioè esterno al mondo di gioco, per esempio musica di sottofondo o commenti fuori gioco inopportuni) durante l'evento, se esiste un qualsiasi altro modo di interpretare la situazione; per esempio, a meno che il materiale di gioco non specifichi altrimenti, quando il mio personaggio colpisce, io colpisco. Se penserò di vedere qualcosa del genere in un evento, supporrò che si tratti di metodi diegetici, e che il mio personaggio percepisca l'accaduto esattamente come lo percepisco io, a meno che il master non mi abbia dato istruzioni diverse; rimane un dovere del master, comunque, assicurarsi che io sappia che livello di sicurezza, fisica e mentale, e di sospensione dell'incredulità sia in uso nell'evento.
3. Imparerò e comprenderò il carattere del mio personaggio costruendo la sua immagine di sé, la sua personalità, la sua visione del mondo e le altre cose che lo rendono un individuo partendo dal subconscio, per poi elaborarne l'esteriorità (anziché partire, al contrario, dal comportamento o simili). Mi aspetto che gli altri facciano lo stesso.
4. Quando proverò ad apparire e ad agire come il mio personaggio, eviterò di recitare. Sono consapevole che io e il mio personaggio potremmo avere modi diversi di parlare, un comportamento diverso o altre caratteristiche esteriori differenti, senza che queste cose costringano me, giocatore, a strafare o ad attirare in altro modo un'attenzione indesiderata.
5. Mi calerò completamente nell'evento partendo dall'assunto che, se un personaggio o un altro elemento di gioco sembra fuori posto nel mondo di gioco o nel contesto dell'evento (per esempio se sembra comico, esagerato o male interpretato), esso resta comunque una parte del mondo, e non è un'idea stupida venuta al giocatore.
6. Se sarò costretto a improvvisare o ad aggiungere qualcosa al mio personaggio durante l'evento, il mio obiettivo principale sarà di farlo pensando all'immagine generale che ho del personaggio e del mondo di gioco, senza provare ad aggiungere drammaturgia superficiale o metodi teatrali. Duran-

te l'evento mi focalizzerò sull'immedesimarmi nel mio personaggio, senza tentare di migliorare l'esperienza di gioco degli altri giocatori. Cercherò di essere fedele al mio personaggio senza provare a individuare una storia che dovrei recitare. Accetterò il fatto che, in quanto giocatore, il mio ruolo è quello di vedere solo una piccola parte del tutto.

7. Presupporrò che il master mi abbia detto tutto ciò che ho bisogno di sapere sul mondo di gioco e tutto ciò che vuole che i suoi giocatori sappiano sul fare larp. Non cercherò di usare alcuna convenzione generale del larp in nessun evento, ma mi limiterò strettamente alle istruzioni fornitemi dal master: se per esempio è stato deciso un certo simbolo di fuori gioco, non lo sostituirò con nessun altro.
8. Quando parteciperò a un evento, non lo considererò come appartenente a un particolare genere e non considererò ciò che vi accade come trame da live con una determinata soluzione. A meno che il master non mi dica il contrario, considererò ogni evento come un'opera d'arte unica, che dovrebbe essere trattata di conseguenza.
9. Non permetterò che alcun fattore non essenziale esterno al gioco (come divertire gli altri giocatori, portare avanti la trama, indirizzare i neofiti, andare fuori gioco ecc.) influenzi il mio modo di giocare in qualsiasi modo. Durante l'evento queste cose non esistono per me.
10. Come giocatore, non mi sforzerò per ottenere fama o gloria, ma per interpretare il personaggio nel miglior modo possibile, seguendo le indicazioni datemi dal master. Anche se questo significa dover trascorrere l'intero evento da solo dentro un armadio senza che nessuno lo scopra mai.

Inoltre, in quanto role-player faccio voto di astenermi da qualunque stile personale di gioco! Non proverò a recitare, ma a conformarmi ai desideri del master. Non cercherò di creare io una sessione di gioco perfetta o di dare agli altri un piacere effimero, perché ritengo che l'evento nella sua interezza sia molto più importante dell'esperienza di gioco di qualunque partecipante singolo. Il mio obiettivo principale sarà quello di realizzare la visione che il master ha dell'evento, sforzandomi di immedesimarmi nel personaggio il più fedelmente e realisticamente possibile. Giuro di fare questo in tutti i modi che mi siano possibili, a prescindere da ogni concezione di buon gusto e di convenienza degli altri giocatori.

Turku, autunno 1999

Il manifesto della scuola di Turku

La criticata e temuta, acclamata e ammirata scuola di Turku è qui per dire al mondo che cos'è il role-playing, come e perché dovrebbe essere praticato, e perché tutti gli altri si sbagliano. La scuola di Turku prende il nome dalla città di origine dei suoi provocatori principali,[5] ma vivere a Turku non è una garanzia di qualità; né abitare altrove significa che non si possa capire e sostenere il manifesto.

I - GdR e role-playing

Il role-playing è immedesimazione (*eläytyminen*) in una coscienza esterna (un personaggio) e interazione con ciò che la circonda.

La maggior parte dei media tradizionali sono o attivi (la parte del creatore: scrivere, cantare, recitare ecc.) o passivi (la parte del pubblico: leggere, ascoltare, guardare). Il role-playing, invece, è un mezzo espressivo davvero interattivo (nonché il migliore e il più utile di questi media) poiché in esso la parte creativa e la parte ricettiva non sono più separate. L'esperienza del role-playing scaturisce dal contribuirvi. Nessuno può prevedere in anticipo gli avvenimenti di una sessione, o ricrearli in un momento successivo. Inoltre, la maggior parte dell'espressione avviene nelle menti dei partecipanti (nel processo di *eläytyminen*), il che rende i giochi di ruolo (GdR) una forma d'arte estremamente soggettiva.

Interattività e soggettività sono tipiche dei GdR, ma tutto il resto può variare enormemente, a seconda dell'evento. In alcuni tutta l'azione è descritta verbalmente e gli eventi accadono nell'immaginazione dei giocatori, mentre in altri lo scopo è visualizzare ogni cosa nel modo più concreto possibile. In alcuni eventi i giocatori si concentrano sulla storia e sull'azione, in altri lo scopo è di simulare il mondo nel modo più dettagliato possibile.

Esiste un'infinità di modi diversi di fare role-playing, ma uno dei sistemi di classificazione più diffusi è dividere il role-playing tra giochi di ruolo dal vivo (live) e GdR tradizionali o tabletop. Anche se è impossibile tracciare una linea di separazione netta, il tipico live è un evento in cui si prova a fare ogni cosa nel modo più concreto possibile, facendo del proprio meglio per evitare ogni metodo che non sia parte del mondo di gioco ("metodi non diegetici" o "fuori gioco"). In un tipico evento tabletop, invece, il master è il tramite dei giocatori per interagire con il mondo di gioco, e la maggior parte degli eventi sono semplicemente descritti e si svolgono soltanto nell'immaginazione dei giocatori.

Un altro modo per classificare i diversi tipi di gioco è quello di dividerli in quattro gruppi stilistici: gamista, drammatista, simulazionista ed eläytyjista.

[5] Turku, sulla costa sudoccidentale della Finlandia, nota anche con il nome svedese di Åbo [N.d.A.].

I giocatori gamisti (*munchkins*) cercano di vincere in qualche modo il gioco, potenziando i loro personaggi il più possibile; in un certo senso, trasformano il role-playing in un gioco di strategia. I drammatisti non colgono davvero il significato dell'interazione, perché pensano che lo scopo del gioco sia che i master raccontino una storia utilizzando i giocatori come attori… ma senza un pubblico a cui poter raccontare la storia! I simulazionisti provano a creare una società funzionante o perfino un intero mondo simulati attraverso il role-playing. Gli eläytyjisti hanno come obiettivo il diventare i personaggi, avere esperienza di ogni cosa solo attraverso il personaggio.

Mentre la divisione tra i mezzi espressivi (larp e tabletop) non implica alcuna differenza qualitativa, la seconda classificazione una differenza la introduce eccome: non tutti gli stili sopra citati sono altrettanto elaborati. Come appare ovvio alla maggior parte dei role-player, lo stile drammatista e quello gamista sono inferiori a quello simulazionista e a quello eläytyjista. In ogni caso, per mantenere l'obiettività, tutti gli stili verranno presentati qui di seguito.

II - Gli stili: buono e cattivo

I giochi di strategia sono spesso divertenti ed educativi. Possono essere indici di intelligenza, di capacità nel ragionamento strategico e di abilità nello sfruttare le risorse fino in fondo. È divertente provare a vincere la guerra a scacchi. È divertente governare una nazione in *Civilization*. È divertente comandare un'unità dell'esercito in *Necromunda*. Non sarebbe divertente provare a vincere servendosi soltanto di una persona di cui puoi controllare le azioni? No! No, a meno che quella persona non sia un robot privo di personalità che esegue istruzioni precise. Le persone reali non mirano a vincere il "gioco della vita": in effetti, un gioco simile non esiste affatto! Le persone vere mirano a godersi la vita o a raggiungere i propri obiettivi personali, ma hanno anche ogni tipo di dubbi e di debolezze, che li ostacolano nel loro voler fare semplicemente ciò che desiderano fare: «Volevo candidarmi al parlamento perché desidero rendere il mondo un posto migliore, e invece ho incontrato dei vecchi amici e sono andato a bermi una birra». Ecco perché lo stile gamista non funziona.

Le storie sono divertenti e interessanti, e possono avere un enorme impatto sull'umanità. I film spesso sono piacevoli da vedere, e un buon libro ti può davvero far riflettere. E se vuoi raccontare delle storie tu stesso, nessuno ti impedisce di scrivere un racconto, un romanzo, un'opera teatrale o un film. Nessuno ti impedisce di scrivere una canzone, di dirigere una rappresentazione teatrale o di realizzare la coreografia di un balletto. Ma nota che in questi casi tu sei l'autore, il creatore. E quando il lavoro è terminato il pubblico lo vedrà. I GdR non funzionano in questo modo. Se vuoi raccontare una storia (come fanno i drammatisti), i giocatori devono essere il pubblico, oppure gli autori, o entrambe le cose. Se i giocatori sono il pubblico, dovresti in qualche modo impedire loro di interferire con la storia; in questo modo diventerebbe-

ro passivi, e otterresti una forma di teatro o di narrazione. Se i giocatori sono gli autori, non puoi raccontare una storia. Se sono entrambe le cose, come in effetti accade sempre nei GdR, allora la storia viene raccontata dai giocatori, non dal master. E poi ci sono infinite piccole storie, tutte racchiuse nella testa dei giocatori. Non avrai modo di sapere in anticipo che cosa succederà, né di ricrearlo in un secondo momento (questa stessa osservazione si può trovare anche nel punto in cui definivamo il role-playing).

Si dice che l'uomo è un animale sociale. È vero, perché la maggior parte delle persone definiscono sé stesse almeno in parte attraverso vincoli sociali (lavoro, scuola, hobby, nazionalità, classe sociale, religione ecc.). Poiché tutte le società esistenti sono imperfette e fallate, si pone un problema: le persone non conoscono sé stesse, hanno definito l'immagine di sé in una fase precoce dello sviluppo e non riescono a concepire come questa immagine potrebbe essere diversa. Sarebbe molto meglio se potessero provare a vivere per un po' in un mondo diverso, o in una società diversa, e poi cercassero di vedere sé stessi sotto una nuova luce dopo tale esperienza. Be', ma possono farlo! Grazie al metodo di role-playing simulazionista, che è, o può essere, l'applicazione pratica della filosofia sociale e della psicologia comportamentale. Questo può avere molti effetti positivi sui giocatori, ed è anche uno dei due stili che la scuola di Turku promuove.

A parte la società, ciò che più influenza il comportamento di un individuo è la sua personalità (che in parte è un prodotto della società). È facile pensare di conoscere sé stessi quando si vive una vita ultraprotetta e non si ha mai una ragione per uscire dalla propria stanza o, non sia mai, per mettere in discussione il proprio modo di pensare. Per scoprire il vero te stesso (o per verificare se tu sia veramente come vorresti essere) hai bisogno di guardare te stesso dall'esterno, o di conoscere dall'interno qualcun altro. Vivere la vita di un personaggio, con un carattere diverso dal tuo, è semplicemente un espediente per realizzare questo. Un altro modo in cui si può chiamare questa pratica è stile eläytyjista, ed è questo il secondo stile di larp che la scuola di Turku promuove.

Tu, lettore, probabilmente ti sarai già fatto un'idea su quali stili siano accettabili e quali no. Ora continua a leggere, perché spiegheremo più dettagliatamente gli ideali della scuola di Turku.

III - Il role-playing come arte

L'arte può generalmente essere definita come utilizzo di un mezzo di comunicazione con precisione e individualità (che è creatività combinata con personalità). Perciò è possibile creare arte (e allo stesso modo intrattenimento fine a sé stesso) con i GdR. Quando si crea un evento è importante sapere che cosa vuoi trasmettere con esso, e in che modo è differente dagli altri eventi. Se hai difficoltà a trovare una risposta, dovresti riflettere se sia davvero il caso di realizzare l'evento. Se vuoi raccontare una storia, non tentare di raccontarla

con un gioco di ruolo (e assolutamente non con un live); pensa invece ad altri mezzi di comunicazione facilmente accessibili, come per esempio il racconto.

L'arte è una cosa molto delicata, e certamente non tutti i giochi di ruolo dovrebbero essere classificati come arte. E non tutti pretendono di esserlo! Oggi l'arte è soprattutto raccontare storie, in una forma o in un'altra. Ma spesso l'arte non è nella storia stessa, ma nel modo di raccontarla. E, anche se i GdR non hanno una vera e propria trama, il modo in cui tante esperienze personali vengono vissute dipende, in una certa misura, dal master. In effetti, anche se il contenuto non può essere predeterminato, la forma può esserlo. E, poiché la forma influisce sul contenuto (nello stesso modo in cui il contenuto, nei mezzi di comunicazione attivi, influirebbe sulla forma), questo dà al master la possibilità di guidare le esperienze dei giocatori. Questa è l'arte del master.

Il role-playing eläytyjista è il miglior sistema attualmente esistente di creare esperienze ed emozioni, e ti permette di vedere le cose da un punto di vista davvero personale. E anche se, come la televisione, viene spesso utilizzato come un surrogato della vita vera, o per permettere ad alcune persone apatiche di provare almeno qualche emozione, può essere molto di più. Può dare un grande coinvolgimento soggettivo in argomenti difficili, e permettere di vedere le cose da un diverso punto di vista. In questo senso, il role-playing può essere considerato arte.

D'altro canto, il role-playing simulazionista è il miglior sistema attualmente esistente per simulare le azioni di una piccola società in varie situazioni. Per esempio, può essere utilizzato come strumento per sperimentare modelli sociali differenti. Io stesso intendo creare un'utopia funzionante, per poi testarla con alcuni live e sistemarla nei punti in cui non funziona. In questo senso, il role-playing può essere considerato una scienza (o un metodo scientifico).

IV - La causa

Oggigiorno, giochi di ruolo di tutti i tipi vengono organizzati e giocati per le ragioni più oscure. Molte persone vogliono sacrificare il carico di lavoro del master sull'empio altare delle relazioni sociali, giocando solo quando gioco e ritrovo tra amici coincidono. Allo stesso modo, alcune persone scrivono i loro eventi per le stesse ragioni, senza nemmeno chiedersi perché lo stiano facendo.

Buone motivazioni per esprimere sé stessi sono il voler raccontare una storia (o, nel caso dei giochi di ruolo, creare interessanti punti di partenza e ambientazioni per storie possibili), trasmettere un messaggio e sviluppare il mezzo di comunicazione con cui desideri esprimerti. In questo senso, i GdR sono un modo di esprimersi valido tanto quanto gli altri media.

Raccontare storie è sempre stato importante per l'umanità. Quando hai un'idea per una buona storia dovresti pensare a quale sia il mezzo espressivo migliore per supportarla: per esempio una storia sullo sviluppo di un formicaio dalla sua creazione alla sua distruzione potrebbe non funzionare come live,

ma piuttosto come opera in prosa, come videogame o come film d'animazione.[6] Se la storia ha alcuni imprescindibili personaggi principali, ma ne conosci solamente l'inizio (cioè se lo sviluppo e il finale sono, attualmente, aperti), allora potrebbe funzionare come GdR tabletop. Se lo sviluppo della storia e il finale sono aperti, ma sai che concerne una piccola società di persone e che si svolge in un periodo di tempo relativamente breve e movimentato, allora potresti anche utilizzare il larp come suo mezzo di espressione. Nota, comunque, che gli ultimi due metodi non consentono precisamente di raccontare una storia tramite un GdR, ma piuttosto di dare ai giocatori il mondo di gioco e l'inizio della storia e vedere cosa ne viene fuori. *Non è possibile* raccontare una storia predeterminata con un GdR.

Nel trasmettere un messaggio dovresti tenere a mente le stesse regole di quando si racconta una storia. La differenza è che questa volta il punto di partenza dovrebbe essere il tuo messaggio, non l'idea per la storia. Trasmettere un messaggio attraverso i GdR richiede una certa abilità, ma quando ci si riesce dà, grazie alla soggettività dei GdR, una comprensione molto più empirica e precisa di qualsiasi altro mezzo di comunicazione. Ci sono stati relativamente pochi esperimenti in questo campo, ma di sicuro i live sono estremamente adatti a criticare la società, mentre i tabletop sono più adatti ad analizzare il comportamento e la psicologia dell'individuo.

Sviluppare un mezzo di comunicazione non è mai inutile: spesso perfino i tentativi peggio riusciti possono insegnare molto sulla struttura interna del mezzo. Spesso non è consigliabile iniziare pensando a quale tipo di gioco si voglia organizzare, ma in certi casi è necessario farlo. Quando si desidera organizzare qualcosa di bizzarro (come un live in cui la causalità non vale, o un tabletop in cui i giocatori devono tentare di comunicare l'uno con l'altro telepaticamente) si dovrebbe pensare a quale tipo di gioco porterebbe maggior vantaggio a questo esperimento, e creare la situazione di partenza e il mondo fittizio sulla base dell'esperimento; ancora meglio, naturalmente, se una situazione o un messaggio particolari richiedono questo approccio, ma non è nemmeno sbagliato farlo per pura curiosità.

V - Il potere assoluto del master

Un gioco di ruolo è la creazione del master, in cui questi lascia entrare i giocatori. Il mondo di gioco è del master, lo scenario è del master, i personaggi (essendo parte del mondo di gioco) sono del master. La parte dei giocatori consiste nell'entrare nelle menti dei propri personaggi nella situazione in cui comincia l'evento, e tramite l'*eläytyminen* cercare di simulare le loro azioni.

L'obiettivo del giocatore dovrebbe essere obbedire a ogni desiderio del master riguardo allo stile di gioco. Questo non significa che il master dovrebbe dire

[6] Questo capitolo era stato scritto prima che uscisse il film *Z la formica* [N.d.A.].

ai giocatori cosa dovrebbero fare i loro personaggi. Ma quando si parla di ciò che ha a che fare con il gioco, il master ha potere di vita e di morte. Non la godibilità della sessione di gioco, non i cellulari, non la fame né altro. A volte può risultare divertente fare qualcosa che non sia in rigorosa sintonia con il personaggio, ma (a meno che il master lo richieda espressamente) *questo è proibito.*

La posizione del giocatore in una sessione di GdR è ulteriormente analizzata nel voto di castità.

VI - I rapporti tra i turkuisti e le scuole avversarie

Dopo quanto è stato detto sopra, è chiaro quale sia il rapporto tra la scuola di Turku e ogni altra scuola di pensiero o punto di vista; vale a dire, il rapporto tra i turkuisti, i gamisti e i drammatisti.

La scuola di Turku lotta per gli obiettivi immediati e a lungo termine dei role-player eläytyjisti e simulazionisti, ma al momento combatte anche per il futuro del role-playing in generale. In Norvegia i drammatisti stanno provando a reinventare il teatro, ma lì la parola della scuola di Turku porta ancora speranza ai simulazionisti oppressi. Negli Stati Uniti i gamisti stanno tentando di far involvere il role-playing al semplice spostare pedine di plastica su un tabellone, ma perfino in quel mondo di tenebra la scuola di Turku getta un raggio di luce sul movimento eläytyjista.

I membri e gli amici della scuola di Turku stanno diffondendo il punto di vista radicale del manifesto in tutto il mondo, raggiungendo recentemente anche Stoccolma, il New Jersey, Helsinki, Istanbul, Vienna, Oslo e Parigi. A Londra il negozio di giochi del posto si è rifiutato di vendere il manifesto perché non conteneva illustrazioni.

Tuttavia, nonostante i traguardi internazionali, anche nella natia Turku la scuola continua a combattere contro chi ha vedute ristrette, contro i conservatori e, soprattutto, contro le scuole gamista e drammatista.

La scuola di Turku ora volge il suo sguardo soprattutto ai Paesi Nordici, poiché stanno vivendo l'alba della rivoluzione del role-playing. In confronto ai Paesi Nordici dei primi e dei tardi anni Novanta, questa rivoluzione è caratterizzata da una più avanzata comunità di role-player, e specialmente da un numero sempre crescente di neofiti. Perciò questa rivoluzione del role-playing nel Nord Europa non può essere che il preludio di una rivoluzione turkuista.

In poche parole, la scuola di Turku sostiene l'intero movimento rivoluzionario dei role-player e ogni sua branca, diretti contro l'attuale predominio dei gamisti e dei drammatisti.

In tutti questi movimenti i turkuisti pongono la questione dell'*eläytyminen* nel personaggio e della simulazione della società sopra ogni altra.

La scuola di Turku pensa che sia deprecabile nascondere le proprie idee e le proprie intenzioni. I turkuisti ammettono apertamente che i loro obiettivi possono essere raggiunti soltanto abbattendo con la forza l'attuale sistema del

role-playing. Che le classi gamista e drammatista tremino di fronte alla rivoluzione turkuista. I simulazionisti e gli eläytyjisti non hanno niente da perdere tranne le proprie catene. Ma hanno il mondo intero da vincere.

Role-player turkuisti di tutto il mondo, unitevi!

Turku, febbraio 2000

L'autore

Mike Pohjola è romanziere, drammaturgo e designer di giochi di ruolo. Ha pubblicato tre giochi di ruolo tabletop e altri due libri, ed è cofondatore di The company P, azienda dedicata ai media partecipativi vincitrice di un premio Emmy. Quest'anno ha vinto il Kultainen Lohikäärme (Drago d'Oro), premio alla carriera per gli operatori nel settore del role-playing in Finlandia.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Pohjola M. (1999-2000), *The Larper's Vow of Chastity*, Turku 1999, e *The Manifesto of the Turku School*, Turku 2000; rist. insieme come "The Turku School" in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, a cura di M. Gade, L. Thorup e M. Sander, Projektgruppen kp03, Frederiksberg 2003 [in rete all'indirizzo http://www.laivforum.dk/kp03_book/classics/turku.pdf; trad. it. "La scuola di Turku", trad. di A. Farinella, A. Castellani e M. Ghibaudo, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Sergey Malgin e Maria Frid

Le dieci regole del langedok

Traduzione di Andrea Castellani

Siamo soliti chiamare langedok[1] i live da camera di un determinato tipo, e precisamente quelli in cui:

- tutti i personaggi vengono creati dal master prima del live;
- ciascun personaggio ha obiettivi e ostacoli ricavati dalla sua backstory;
- per ciascun personaggio è possibile vincere, ossia raggiungere, totalmente o in parte, i propri obiettivi;
- non è possibile che tutti i personaggi vincano contemporaneamente (ovvero, gli obiettivi si contraddicono l'un l'altro);
- di conseguenza nessun personaggio può raggiungere i propri obiettivi automaticamente, standosene spaparanzato sul divano senza fare nulla;
- esiste un tempo limite entro cui raggiungere gli obiettivi.

Il più delle volte i live di questo tipo sono per un numero di partecipanti che varia da 10 a 25.

Chiunque abbia partecipato almeno una volta a un langedok si è fatto pressappoco un'idea di come si svolga, e anche di come si crei, un live di questo tipo. Però la semplicità esteriore è ingannevole: in realtà, mettere in piedi un bel langedok di qualità è piuttosto difficile. Si fa un errore, e il live va a rotoli. I giocatori non si attengono agli ostacoli e agli incarichi convenuti, e fanno invece qualcosa che il master non aveva assolutamente previsto e a cui non sa come reagire; il master accorre e cerca frettolosamente di rimettere a posto la situazione… E durante il debriefing è il master stesso a rendere evidente che

[1] La parola deriva dal nome russo della regione francese della Linguadoca; probabilmente questi mini-live vengono chiamati così perché i primi eventi russi di questo tipo erano ambientati in Linguadoca all'epoca della crociata albigese contro i catari, che peraltro è un'ambientazione molto frequente nei live russi, non solo nei "live da camera" (*kabinetki*, noti anche come *pavil'onnye igry* ossia "giochi da tenda") ma anche nei molto più diffusi "live da campo" (*polevye igry*) [N.d.C.].

il suo live era un bug unico e che un buon giocatore non ci poteva fare nulla, col bel risultato che il master sarà ricoperto di vari termini poco lusinghieri.

Dunque ecco qui le regole, la base della base della creazione di un langedok. Violarle condurrà quasi certamente al momento in cui il master verrà chiamato con nomi poco piacevoli. Seguirle con attenzione invece vi permetterà di liberarvi di molti problemi, anche se non vi garantirà un risultato perfetto.

1. Se intraprendete la creazione di un mondo complesso non descritto in alcun libro, preparate un'introduzione scritta. Se intraprendete la creazione di una trama intricata, preparate un'introduzione scritta. Se organizzate un langedok ambientato nel futuro, con tanto di dettagli tecnici completi, preparate la documentazione per iscritto, trasformatela in un'introduzione e, anche in questo caso, rendetela disponibile per il live. Violare queste regole in un live con più di tre, quattro o cinque partecipanti causa contraddizioni interne; talvolta questo accade praticamente dall'inizio.
2. Se violate le leggi della fisica fatelo in maniera coerente, e nessuno vi contesterà. Ma se due affermazioni del master si contraddicono reciprocamente, tutto andrà all'aria. Per fare in modo che questa previsione non si avveri, mettete per iscritto lo scenario del langedok, rileggetelo, trovatevi un assistente e fatelo leggere anche a lui. Questa pratica è diventata di uso comune per trovare bug, e si è dimostrata affidabile. Ed è proprio sviluppando questa regola che arriviamo al punto successivo.
3. Se vi inoltrate in un campo di cui non sapete un accidente (per esempio l'organizzazione di spedizioni scientifiche, l'intelligenza artificiale, oppure quanta energia serve per far brillare il fosforo di un monitor), non risparmiatevi di leggere libri e di chiedere informazioni a persone che stimate e che siete in grado di capire. Se un computer, una navicella spaziale, una capsula di salvataggio, un reattore nucleare vi mettono in difficoltà, una situazione in cui un giocatore ne sa più di voi di computer, navicelle, capsule e reattori diverrà del tutto insostenibile. Però, se le vostre decisioni su questi aspetti saranno legate all'ambientazione e saranno dichiarate apertamente prima del live, l'argomentazione che state abusando dei vostri poteri di master si dissolverà completamente. Se invece le prenderete durante il live, i giocatori rimarranno profondamente perplessi e delusi. Se non riuscite a trovare una persona che abbia studiato i computer o le altre cose che vi serve conoscere, non c'è problema: basta che definiate con chiarezza *tutte* le cose che possono essere fatte con l'oggetto in questione, e almeno alcune altre cose che invece *non possono* essere fatte. Per gli inesperti possono essere utili alcuni manuali per giochi di ruolo, per esempio di genere cyberpunk oppure come *Shadowrun*, dove si possono trovare parecchie informazioni sulle ambientazioni.

4. I documenti di gioco non sono una particolarità specifica dei live grandi:[2] in un langedok non ce ne possono essere di meno. Se c'è esigenza di produrre un documento scritto, non lasciatelo in formato simbolico. Ricordate che in un langedok ciascun oggetto simbolico rappresenta per voi, il master, una perdita di tempo, e il tempo non basta mai.
5. Mentre create i personaggi tenete presenti gli ostacoli che si frappongono tra ciascun personaggio e il raggiungimento dei suoi obiettivi, e poi provate a immaginare come potrebbe fare il giocatore a superarli. Se un personaggio è di carattere poco attivo, non deve raggiungere suoi obiettivi specifici o non ha futuro, è meglio dirlo al giocatore prima di assegnargliello, perché qualcuno potrebbe rimanerci male.
6. Ricordatevi che ogni elemento del live comporta delle conseguenze per i giocatori e per voi. Usate il principio di Occam, ossia esaminate ciascun elemento che fa parte del live e poi ponetevi questa domanda: «Ma è proprio necessario che ci sia?». Se aggiungete un elemento, tenetevi pronti a vederlo sfruttare dai giocatori nel solito modo caotico. Se a un certo punto durante il live vi renderete conto che sta andando tutto a rotoli a causa di un bug, vorrà dire che siete stati superficiali: non datene la colpa ai giocatori, ma a voi stessi.
7. Non trascurate la preparazione dei giocatori: assegnate i personaggi prima del live e consegnate le introduzioni prima del live.
8. Fate sì che al live si presenti il cento per cento degli iscritti, e tenete presente che perché questo accada i giocatori devono essere interessati. Non devono vedere l'ora di partecipare al vostro live, devono essere così entusiasti da non riuscire a stare fermi. Certo, queste sono esagerazioni, ma l'idea di fondo è chiara: se invitate un giocatore e questo reagisce in maniera un po' troppo tiepida, o riuscite a ottenere un po' di interesse oppure è meglio che cerchiate un altro candidato per il suo personaggio.
9. Dopo avere scritto uno scenario lasciatelo lì per un po', non annunciatelo subito. Nel momento della frenesia creativa è facile che vi sfugga un errore di cui invece vi accorgereste riguardando la vostra creazione dopo qualche tempo.
10. Un master non dovrebbe giocare nel proprio langedok.[3] Nemmeno nel ruolo di una mente divina aliena o di un supercomputer che ha preso vita. Se il live richiede un essere di questo tipo, questo personaggio non dovrebbe avere obiettivi da perseguire attivamente; inoltre è meglio che stabiliate prima del live tutte le sue manifestazioni e reazioni, proprio come fareste per una qualunque macchina rappresentata in maniera simbolica. Se invece

[2] I *bol'šoj igry* (letteralmente "grandi giochi") sono i live grandi, contrapposti ai mini-live (in russo *MIGi*, contrazione di *malye igry* ossia "piccoli giochi"). Spesso le due categorie si sovrappongono rispettivamente ai "live da campo" e ai "live da camera" [N.d.C.].

[3] Il punto 10 è stato suggerito da E. Tumilo [N.d.A.].

tutto il vostro live ruota attorno a questa entità (o a qualunque situazione in cui il master interpreta un personaggio), anziché fare un langedok provate a pensare a fare una *situacionnaâ vodilka*:[4] forse è molto più adatta a voi.

Bibliografia

Frid M. (2000), "Некоторые правила и типичные ошибки при создании павильонных игр" ("Nekotorye pravila i tipičnye ošibki pri sozdanii pavil'onnyh igr"), *Ork-club journal*, 14 [in rete all'indirizzo http://swartalf.tripod.com/langedok/mfrid1.htm].

Malgin S. (2000), *Краткий список правил, которые делают игру лучше; или: Двенадцать правил Лангедока* (*Kratkij spisok pravil, kotorye delaût igru lučše; ili: Dvenadcat' pravil Langedoka*), in rete all'indirizzo http://swartalf.tripod.com/langedok/12rules.htm.

Gli autori

Sergey Malgin si è laureato presso l'Università statale di Novosibirsk. Ha fatto role-playing per nove anni, cinque dei quali con un impegno costante di sviluppatore e conduttore. Ama costruire modelli ludici in un bel gruppo di lavoro, forse anche più di quanto ami mettere in scena i suoi eventi. È noto soprattutto per due articoli sul sito http://master.larp.ru/theory. Al momento non fa più role-playing.

Maria Frid si è laureata presso il Dipartimento di Matematica dell'Università statale di Novosibirsk. È stata coinvolta attivamente nei giochi di ruolo dal 1994 al 2005. È autrice di più di dieci articoli sul larp, nonché autrice o coautrice di cinque live da camera e di quattro mini-live da campo. Dal 2000 al 2009 è stata una degli editor della rivista dedicata al larp *Ork-club journal*.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Malgin S. e Frid M. (2000), *Десять правил лангедока* (*Desât' pravil langedoka*), in rete all'indirizzo http://master.larp.ru/theory/pavil02.php [trad. it. "Le dieci regole del langedok", trad. di A. Castellani, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

[4] La *situacionnaâ vodilka* o *situacionka* si potrebbe definire come una via di mezzo tra il gioco di ruolo tabletop (*vodilka* o *denžen*) e il langedok [N.d.C.].

J. Tuomas Harviainen

Regole della scuola post-bjorneborgana

Traduzione di Michele Pupo

Prefazione alla seconda edizione

Questo articolo riporta il mio vecchio manifesto sul larp, quello della scuola post-bjorneborgana. Per l'occasione l'ho rivisto e ho aggiunto dei commenti, che trovate scritti più in piccolo tra una regola e l'altra: l'ho fatto perché, pur avendo scritto il manifesto per scherzo alla fine del 2000, esso contiene molte delle idee di base che impiego tuttora nei miei live, sei anni dopo l'uscita dell'articolo originale. L'unica differenza è che oggi il mio tono è un po' meno satirico.

Mentre leggete, tenete a mente che il manifesto è stato scritto per essere un documento del tipo «il mio modo di fare le cose è…», non per pretendere che tutti i live rispettino questo dogma. Per me sarebbe una noia mortale se tutti gli autori di live seguissero le impronte della stessa persona, a prescindere che questa persona sia io o qualcun altro.

Turku, 16 novembre 2006

Regole della scuola post-bjorneborgana

1. Un live è prima di tutto un'esperienza. Non è né una competizione né una forma di espressione teatrale.

I live che creo tendono a seguire questa idea. Voglio che forniscano ai partecipanti esperienze comunitarie: qualcosa di cui avere esperienza assieme (a differenza delle esperienze individuali), ma dalla prospettiva personale del personaggio/giocatore (a differenza delle esperienze collettive). Sono contento però che altri creino live che vadano incontro ad altri interessi, inclusi quelli menzionati nella regola n. 1.

2. La componente cruciale di un buon live è una corretta selezione dei giocatori. Tutto il resto è secondario.

Parzialmente vero. Oggigiorno credo nell'equazione «selezione dei giocatori + buon concept + sufficiente preparazione del live = almeno l'80% del potenziale di riuscita del live». Ma di questi tre fattori, i buoni giocatori sono ancora quello più importante. Anche un live schifoso può riuscire strepitoso con buoni giocatori, mentre con cattivi giocatori tutto va a rotoli, qualunque sia il concept del live.

3. I giocatori vanno scelti usando tre criteri: capacità di immedesimarsi nella personalità del proprio ruolo, bella presenza e disponibilità ad adattare il proprio comportamento alle necessità del live. Ogni giocatore deve soddisfare almeno due di questi criteri; inoltre deve esserci una ragione abbastanza valida per cui non riesce a soddisfare il terzo.

Questo punto è quello che è stato preso più in giro; il che era, ovviamente, in parte intenzionale. Ma, più seriamente, questa regola riguarda sia il riconoscere che un live e i suoi giocatori devono andare d'accordo, sia che le persone sono effettivamente influenzate da preoccupazioni extradiegetiche. Per fornire nuove esperienze al giocatore attraverso le esperienze del personaggio, il rapporto tra il giocatore e il personaggio deve essere abbastanza forte. Oppure, se volete un live più basato sull'azione, abbastanza debole. Ma l'immedesimazione non è lo scopo finale: un immedesimazionista che pensa solo a sé stesso non guadagna nulla per sé e smorza l'impatto per tutti. Per ottenere il gioco esperienziale ottimale serve equilibrio tra l'immedesimazione, la duttilità e l'influenza dei fattori esterni al gioco.

4. Almeno un giocatore famoso va lasciato fuori. Questo viene fatto per dare enfasi allo status elitario del live: «Era così esclusivo che nemmeno X era stato invitato».

Chiaramente questa è pura spazzatura. Tuttavia bisogna riconoscere che la percezione dello status di un live influenzerà sempre sia l'evento effettivamente giocato sia le successive impressioni lasciate dal live, non solo sui giocatori ma anche su chi altri ne sente parlare.

5. Va invitato almeno un novizio promettente, sia per evitare la fama da live «solo per chi è del giro», sia per addestrare una nuova generazione di giocatori di élite.

Ancora una volta, addestrare "élite" è da idioti. Ma la scena larp sperimentale necessita di trovare nuovi giocatori, e necessita di condividere le sue scoperte con il resto della comunità larp; altrimenti entrambe finiranno con l'appassire e morire. Inoltre, non dimentichiamo che fare larp sempre con le stesse poche persone annoia abbastanza presto. Quindi nuove leve vuol dire live migliori per tutti, a prescindere che ai nuovi arrivati il live sia piaciuto oppure no.

6. Un giocatore ammesso a partecipare a un live è un consumatore pagante i cui desideri vanno tenuti in considerazione, se ce n'è anche la minima possibilità. Dare troppa attenzione agli elementi esterni del live togliendola ai personaggi equivale a insultare direttamente i giocatori.

Questa è una regola che, secondo me, ogni creatore di live dovrebbe seguire. Rispettate i vostri giocatori-clienti: se, per esempio, dimenticate di mandare loro del materiale, è vostra responsabilità sistemare il problema, anche se vuol dire comprare loro gli oggetti di scena necessari e così via. E non fate copia-incolla con i

personaggi. Non spendete metà del budget del live su una sola decorazione che sarà vista da un solo partecipante su duecento. I giocatori, essendo sia i vostri clienti sia le risorse più importanti del vostro live, meritano di meglio.

7. I personaggi vanno scritti su una scala adatta al live. Meno si scrive, meglio è. Informazioni eccessive o ridondanti sul personaggio portano solo a ridurre l'esperienza di gioco.

Rimango d'accordo anche con questo. Odio davvero quei cretini che pensano (e predicano pure a gran voce) che la lunghezza del testo scritto equivale a qualità. Non è vero. "Efficienza" è la vera parola chiave per il materiale del personaggio. Ovviamente ha del tutto senso includere materiale proveniente dalle "quattro D" (*dressing*, *decoration*, *decoys*, *distractions*,[1] cioè tutto ciò che va da una piccola e graziosa bizzarria utile a costruire il personaggio fino a un fratello separato dalla nascita che durante il live non compare affatto), ma raccontare fatti irrilevanti sulla famiglia del personaggio non serve a costruirne la personalità. È semplicemente… be', irrilevante. Includere il minimo indispensabile, con qualche piccolo extra dalle "quattro D", è la decisione ottimale. Alcune volte saranno solo tre righe scritte in carattere 10, mentre altre volte saranno quaranta pagine. Semplicemente, metteteci quello che serve.

8. Per ciascun personaggio va selezionato un giocatore, in un modo che si adatti alle caratteristiche del live in questione. Nel fare questo, le necessità del live hanno la precedenza sui desideri dei giocatori. I personaggi sono strumenti dell'esperienza di gioco, non una forma di escapismo personale o un tentativo di realizzare l'immagine ideale che il giocatore ha di sé.

Il creatore dell'evento ha una comprensione dei contenuti del live migliore rispetto a quella di chiunque altro. Perciò sa meglio di chiunque chi dovrebbe interpretare chi. I live non dovrebbero agevolare (tranne forse per sbaglio) i capricci dovuti all'escapismo o al powergaming. Soddisfare anche un solo giocatore egocentrico significa mettere a repentaglio l'esperienza di gioco di tutti gli altri, ossia l'unica cosa per cui stai organizzando l'intero maledetto live. Questa parte si riferisce anche al fatto che una buona assegnazione mirata dei personaggi, finché non diventa una routine che si ripete troppe volte, può fare un bene immenso a un live.

9. Il giocatore crea la raffigurazione del suo personaggio. Un personaggio non può mai essere una raffigurazione del suo giocatore.

Dopo avere assegnato un personaggio a un giocatore, quel personaggio diventa una sua proprietà ma anche una sua responsabilità. Il giocatore non dovrebbe modificare il personaggio, ma questo non vuol dire che potete pilotare le sue azioni, a meno che non siate già d'accordo che si tratti di un PNG. Inoltre, anche una situazione del tipo «interpreti te stesso in queste circostanze particolari» non implica che il giocatore stia effettivamente interpretando sé stesso. Un personaggio dovrebbe essere sempre un'entità separata, anche quando condivide svariati tratti (o anche quasi tutto) con il suo giocatore. Ovviamente esistono aree problematiche: per esempio, che si fa se per il vostro personaggio sarebbe diegeticamente logico insultare il peso di un altro personaggio interpretato da un giocatore che ha seri problemi di peso? Inoltre, questo è un ulteriore avvertimento di non permettere che qualcuno giochi alle sue fantasie di escapismo, sessuali o di powergaming a scapito del vostro live.

[1] Condimenti, addobbi, esche e diversivi [N.d.C.].

10. L'uso della simulazione va minimizzato. Tutte le meccaniche di gioco tolgono qualcosa alla totalità dell'esperienza di gioco.

"Minimizzato". Questo significa che le meccaniche vanno tenute al minimo, non escluse del tutto dal gioco. Buone regole, raffigurazioni e meccaniche sono un *must* per tutto ciò che va dal sesso alle sparatorie e ai duelli alla spada. Chiunque abbia un po' di cervello capisce che le meccaniche tolgono effettivamente qualcosa alla totalità dell'esperienza, ma sono tuttavia necessarie. Inoltre, bisognerebbe anche tenere a mente che non usare regole può essere una scelta voluta, non per forza causata dall'ignoranza degli organizzatori sulle molteplici regole che potrebbero essere adatte. Solo perché nei Paesi Nordici le regole sono spesso tenute al minimo, non bisognerebbe dare per scontato che potenziali meccaniche di gioco quassù non siano state mai testate. In ogni caso, se volete un'esperienza di larp incredibilmente potente, non potete proprio punteggiarla di dozzine di lanci di morra.

11. In ogni live deve essere incluso almeno un demone.

Oh sì, ecco il vero "scherzo intenzionale". Come qualcuno sa, prima della scuola post-bjorneborgana esisteva la scuola bjorneborgana, dal nome della città in cui avevo vissuto in passato[2] (d'altronde non potevo mica fare la scuola di Turku numero due). L'unica differenza tra i due manifesti era che l'originale mancava della regola n. 11. Allora: che c'è di così importante in un demone? Due cose, a dire il vero. La prima, piuttosto banale, è che avevo notato che in tutti quanti i live che avevo creato nei cinque anni precedenti c'era almeno un demone. La seconda, assai più importante, è che la presenza (sospetta, non importa se reale o meno) di un demone imposta il "livello di realtà" del live su un default di *realismo magico* (come in un certo stile letterario sudamericano). In questo modo, ogni volta che i giocatori di un live post-bjorneborgano incontrano qualcosa di inspiegabile lo trattano come qualcosa di veramente strano in gioco, non come un casino combinato dal master. E questo atteggiamento è davvero prezioso, specialmente quando qualcuno (io, per esempio) vuole fare live di genere horror sovrannaturale in tono basso.

L'autore

J. Tuomas Harviainen è uno studioso e designer di live finlandese. I suoi mini-live e jeepform sono stati giocati in undici paesi e tradotti in cinque lingue. È fermamente convinto che i live abbiano il potenziale per essere un potente strumento d'apprendimento, una forma d'arte, un magnifico intrattenimento e, talvolta, tutte queste cose assieme.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Harviainen J.T. (2001), "Rules of the Post-Bjorneborgan School", in *The Book. Knutepunkt 2001*, a cura di A. Alfsvåg, E.E. Hansen, I. Storrø e T. Finsen, Knutepunkt, Oslo [in rete all'indirizzo http://jiituomas.livejournal.com/6829.html; trad. it. "Regole della scuola post-bjorneborgana", trad. di M. Pupo, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

[2] Pori, sulla costa occidentale della Finlandia, nota anche con il nome svedese di Björneborg [N.d.C.].

Emil Boss, Martin Brodén,
Gabriel Widing e Tobias Wrigstad

Il manifesto della domenica

Un programma per la liberazione delle menti dei praticanti di live role-playing

Traduzione di Mattia Bulgarelli

Il live role-playing è narrazione collettiva. La narrazione avviene tramite l'interazione tra i partecipanti. L'interazione richiede più di un attore. Un praticante di live role-playing da solo in una foresta non può fare live role-playing.

Perché il manifesto della domenica?

Immagina di aver radunato i tuoi migliori amici, diciamo dieci o quindici, e di avere tutti davvero voglia d'impegnarvi in un po' di larp.[1] Di certo avete buttato via, tutti quanti e da tempo, tutte le strutture di regole formali, sapete come reagire agli stili di recitazione gli uni degli altri, sapete qual è il limite che potete raggiungere con ognuno degli altri: sapete tutto. In una situazione simile non c'è ragione per volere un qualsiasi tipo di regole, come per esempio Dogma 99, il manifesto di Turku o il manifesto della domenica. Tutto ciò di cui avete bisogno è già dentro il protocollo sociale che avete sviluppato insieme negli anni e al quale aderite tutti.

Ora, immagina che i tuoi quindici amici abbiano invitato, tutti quanti, dei loro amici. Gli amici dei tuoi amici potrebbero non essere il tipo di persone con

[1] In questo documento useremo il termine "live role-playing" per includere anche i GdR simili a quelli fatti dalla scuola svedese di GdR freeform [N.d.A.].

cui ti relazioni normalmente: in caso contrario, molto probabilmente sarebbero già amici del tuo giro. Ciò significa che non riuscirai a leggere lo stile di recitazione di queste persone bene tanto quanto quello dei tuoi amici: nel corso del live ci saranno incomprensioni, perché gli amici dei tuoi amici avranno, con tutta probabilità, un approccio al live role-playing diverso dal tuo.

C'è una certa probabilità che questo evento di live role-playing, a parte il volatile piacere di incontrare nuova gente, sarebbe stato migliore se avessero partecipato solo i tuoi amici. C'è, ovviamente, un beneficio nell'incontrare nuove persone. Nuove idee e diversi punti di vista sono ciò che rende l'attività del live role-playing un'esperienza interessante, anche dopo un paio d'anni. Per creare buoni live, tutti devono collaborare. Ciò è facile quando hai a che fare con persone che conosci bene, persone che conosci come il palmo della tua mano. Quando si ha a che fare con persone al di fuori di questo piccolo gruppo, ci sarà bisogno di un qualche tipo di riferimento comune, come il manifesto della domenica.

È un'immensa sfortuna, per la scena scandinava del live role-playing, che il manifesto della domenica (cioè l'ennesimo manifesto) sia stato creato; ma, chiaramente, alcune cose vanno dette. Non esiste nulla di simile alla cosiddetta "illusione totale": il live role-playing non riguarda il cercare di diventare un personaggio a un punto tale che il giocatore "si dimentichi" di sé stesso e dei suoi normali standard di riferimento. Il punto nodale non è l'usare oggetti per rappresentarne altri: neanche i più alti standard per gli oggetti di scena usati nella realtà riescono a svolgere minimamente il compito impossibile di mostrare i partecipanti come creature completamente diverse o di farti diventare il tuo personaggio o di entrare in un'altra realtà. Al contrario, il punto nodale del live role-playing è la creazione di una storia. È la storia ad avere abbastanza potere da attirare la coscienza, anche se l'illusione totale è, di per sé, un'illusione.

Perciò, il manifesto della domenica si concentra sulla storia. Lo scopo del live role-playing è di narrare collettivamente una storia; per ottenere ciò, tutte le altre parti devono collaborare in questo senso. Questa è la cornice in cui gli amici dei tuoi amici (e i loro amici, e così via) saranno in grado di partecipare senza incomprensioni reciproche. Anche quando sarai andato oltre i confini del contratto sociale con i tuoi amici, avrai ancora il manifesto della domenica su cui contare. In alcuni casi avrai a che fare con degli idioti completi, ma se state tutti seguendo il manifesto della domenica puoi star certo che quegli idioti si prenderanno una parte di responsabilità verso la storia. Il manifesto della domenica non è una scuola di pensiero superaccademica o un dogma, è mero buon senso. Il manifesto della domenica contiene solo verità ovvie. L'attenzione è sempre alla storia. Non si può approvare lo scambio di pacche sulle spalle con l'autoproclamatasi élite del live role-playing se ciò avviene a spese della storia.

In breve, se incollate il manifesto della domenica al vostro frigorifero, non siete sulla strada sbagliata.

Il manifesto della domenica

Il manifesto della domenica[2] è composto dalle seguenti tre parti.

La storia

La storia è centrale in ogni opera. La storia è costituita da un set di eventi non necessariamente consecutivi, con un fine più alto che abbracci tutta l'opera, un messaggio.

Il personaggio

Tutti i personaggi devono essere creati e interpretati con l'intento di servire allo scopo della storia. Il personaggio e l'attore sono entità separate, anche durante la rappresentazione. Ogni singolo input deve essere diretto o al personaggio oppure all'attore.

Le responsabilità

Ogni individuo è responsabile, nei confronti suoi e degli altri partecipanti, delle proprie azioni, sia a livello di personaggio sia a livello di attore. Inoltre, tutti i partecipanti condividono una pari responsabilità verso il progresso della storia, in accordo con il fine più alto. Tutti i partecipanti affronteranno l'opera, e tutte le attività relative a essa, con serietà.

Chiarimenti

Il manifesto della domenica è per tutti i partecipanti, siano essi invitati o organizzatori, dato che entrambe le categorie contribuiscono alla storia. Il manifesto della domenica usa il seguente, semplice modello per descrivere il live role-playing.

Un evento di live role-playing è composto da:

La rappresentazione. Il personaggio in forma verbale (la recitazione) e l'interazione tra partecipanti e personaggi, che danno come risultato la storia.

Gli oggetti di scena usati durante la rappresentazione. Gli oggetti che vengono usati durante la rappresentazione, includendo sia gli oggetti fisici usati dai personaggi, sia cose come le luci d'atmosfera o la musica, usate come stimolo per gli attori.

Le attività correlate alla rappresentazione. Tutto ciò che va dagli incontri o dai piccoli live utilizzati per creare o esplorare i personaggi, fino alla preparazione dell'ambiente di gioco. Tutto il lavoro fisico o creativo svolto prima o dopo l'attività: per esempio costruire un villaggio dedicato al live role-playing, approvare il materiale d'ispirazione, comprendere il concept o il tema della storia, immaginare i modi possibili in cui la storia può essere raccontata, e così via.

[2] In svedese *Söndagsmanifestet* [N.d.A.].

Il materiale d'ispirazione. Per esempio un personaggio o un documento scritto che esprima il mood dell'evento, la musica e così via.

La posizione centrale della storia dovrà riflettersi in tutte le parti delle varie attività che si compiono per fare larp. Ci aspettiamo che il manifesto della domenica svolga questa funzione.

La rappresentazione

Se lo scopo di un evento di live role-playing è che tutti i partecipanti raccontino una storia attraverso le loro interazioni, è di importanza fondamentale che tutti i partecipanti siano completamente consci dello scopo della storia. Ciò non implica che ai partecipanti debbano essere serviti solo eventi prefissati e predisposti, ma che gliene vengano forniti almeno in misura tale da permettergli di dare giudizi corretti quando usano il personaggio al fine della storia. Ciò significa che non si può approvare l'interpretazione di un personaggio a spese della storia. Ripetiamo: non esiste nessuna illusione totale; piuttosto, il live role-playing è una storia collettiva. Per raccontare collettivamente una storia devi stare costantemente a osservare la recitazione degli altri attori (e non, al contrario, dei personaggi). L'interpretazione di un personaggio con un occhio alla storia non è necessariamente il modo in cui si crede che esso dovrebbe essere interpretato di solito.

Gli oggetti di scena usati durante la rappresentazione

I partecipanti devono avere rispetto della relazione che c'è tra gli oggetti di scena e la storia. Gli oggetti di scena con un chiaro ruolo nella storia non devono essere usati male o distrutti nell'interpretazione di un personaggio. Per lo stesso motivo, gli oggetti di scena dovrebbero anche essere rilevanti per la storia, o per lo meno non in conflitto con essa. Dato che lo scopo principale degli oggetti di scena è essere al servizio della storia, non è necessariamente vero che la scelta migliore per un oggetto di scena sia una copia esatta dell'oggetto rappresentato. Questo scopo può essere raggiunto ottimamente tramite oggetti che ne rappresentino altri, purché non vi sia il minimo dubbio per tutti i partecipanti su cosa rappresenti quell'oggetto, e purché l'oggetto contribuisca alla storia. L'attributo più importante di una pistola di scena, per esempio, potrebbe essere la sua capacità di sparare, e non l'esistenza di quel modello all'epoca in cui si mette in scena la rappresentazione.

Le attività correlate alla rappresentazione

Il tipo più importante di attività correlate alla rappresentazione è quello che comprende le attività che contribuiscono alla storia. Dato che l'illusione totale non esiste, anche il lavoro che riguarda l'illusione è secondario. Quel poco di illusione che esiste fa da supporto alla storia, e a essa soltanto. Non ha altro scopo. Un attore che passasse una grandissima parte del tempo dedicato alla preparazione del personaggio al lavoro su una cotta di maglia avrebbe torto

marcio: come può una cotta di maglia contribuire alla storia? In altre parole, le attività più importanti tra quelle correlate alla rappresentazione non sono necessariamente il costruire un intero villaggio dedicato al live role-playing né accumulare montagne di spazzatura, non importa quanto nuovo o rivoluzionario possa essere farlo. Trovarsi al bar per discutere della rappresentazione o incontrare gli altri partecipanti potrebbe benissimo essere più importante. Ovviamente, tutto ciò dipende dalla natura della rappresentazione.

Il materiale d'ispirazione

Lo scopo del materiale d'ispirazione è di trasmettere il fine più alto della storia ai partecipanti e di preparare i partecipanti stessi a usare i loro personaggi. Non c'è bisogno di documenti lunghi e dolorosamente puntigliosi che descrivano mille anni di storia di un qualche regno, né di banali tentativi di racconti scritti da organizzatori dotati di un'ambizione male indirizzata e di una fiducia troppo grande nei benefici dei documenti per il mood. Un approccio migliore, in realtà, è spiegare ai partecipanti, in maniera molto diretta, in che direzione dovrebbe puntare la storia. Il materiale d'ispirazione dovrebbe supportare l'attore nell'interpretare il personaggio, in accordo con la storia o in un modo che supporti la storia. Un organizzatore che cerchi deliberatamente di rendere difficile la narrazione della storia agli attori si sta sparando da solo in un piede.

I personaggi devono essere creati per servire allo scopo della storia. Non c'è spazio per personaggi che non contribuiscano alla storia, né c'è spazio per "comprimari" riservati ai partecipanti dell'ultimo minuto, se questi non possono essere integrati con la storia e contribuire alla storia tanto quanto tutti gli altri personaggi. Avere più personaggi non è necessariamente meglio che avere meno personaggi.

Conclusioni

Il manifesto della domenica non sta dicendo che un evento di live role-playing debba avere una storia fissa, e nemmeno una trama già ben nota agli attori. Il manifesto della domenica non sta dicendo che il materiale d'ispirazione, sotto forma di documenti scritti o oggetti di scena ben fatti (che siano montagne di spazzatura o pistole), sia un inutile sovrappiù. Il manifesto della domenica non è contro un'interpretazione dei personaggi realistica o hardcore. Però il manifesto della domenica sostiene che, qualunque cosa tu faccia, dovresti concentrarti sulla storia e assicurarti che tutte le altre parti siano di supporto alla storia. Una buona storia è molto più importante, e di parecchio, dei tradizionali valori del live role-playing, come l'avere costumi stupendi o oggetti di scena realistici e ben fatti.

Kafferepsgruppen
5 febbraio 2001

Gli autori

Emil Boss è un produttore di giochi, ex attore bambino, organizzatore di live e sindacalista svedese. Vive a Bandhagen, un sobborgo di Stoccolma. Con la sua collega Jennifer Nilsson Hager ha aperto l'Öppen Scen di Engelbrekt, sempre a Stoccolma, ed è uno degli organizzatori dell'Open Fun Club al Kafé 44 di Stoccolma. Ha anche prodotto giochi interattivi di diversi tipi a partire dal 1996.

Martin Brodén fa parte del movimento di autori di freeform Vi åker jeep, ed è l'unico tra questi che non abbia perso neanche una volta la fiducia nell'idea di fidarsi dei giocatori. È l'acclamato vincitore di un premio Emmis per il suo ibrido live-freeform *Innan hösten*, nonché il più entusiasta portavoce della trasparenza completa nei giochi di ruolo. Martin ha vinto anche un premio Emmy (!), nella categoria TV interattiva.

Gabriel Widing è un teorico culturale e designer di giochi, interessato a far convergere l'arte e il gioco, inteso sia come *play* che come *game*. È coautore del libro *Deltagarkultur* (Participatory Arts) ed è membro del collettivo artistico Interacting Arts. Gabriel sviluppa metodi per la partecipazione e per il role-playing, per esempio attraverso la scrittura collaborativa e i reality game. editor@interactingarts.org.

Tobias Wrigstad propugna i freeform ruleslight dal vivo fin dal 1996. È autore di più di trenta scenari da convention e spesso collabora a live da dietro le quinte. È stato ospite d'onore e organizzatore di varie convention ludiche. Tobias è uno dei membri fondatori del collettivo internazionale Vi åker jeep (http://jeepen.org), nominato per il Diana Jones Award nel 2009 e vincitore del premio onorario al Fastaval nel 2010.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Boss E., Brodén M., Widing G. e Wrigstad T. (2001), "The Manifest Sunday", in *The Book. Knutepunkt 2001*, a cura di A. Alfsvåg, E.E. Hansen, I. Storrø e T. Finsen, Knutepunkt, Oslo [trad. it. "Il manifesto della domenica", trad. di M. Bulgarelli, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Frans Mäyrä

Gli studi culturali e il role-playing

Traduzione di Alessandra Farinella

Da circa trent'anni il role-playing è presente in modo continuativo nella mappa culturale dell'Occidente. Tuttavia, il settore non ha ricevuto una dose sostanziale di ricerca o di attenzione accademica. Questo breve scritto è un tentativo di capire quale sia la causa di tale situazione, e di delineare inoltre alcuni punti di partenza per ulteriori studi.

La prima e forse la più importante tra le ragioni della scarsità di approfondimento è la mutabilità dell'oggetto in questione. Il role-playing è un fenomeno molto diversificato, e si può facilmente affermare che non abbia alla sua base un singolo oggetto o una singola attività. Al contrario, stiamo parlando di un intero settore subculturale di fenomeni collegati fra loro. Inoltre, ciascuno di questi fenomeni può essere considerato da diversi punti di vista. Una simile pluralità pone diverse sfide: lo studioso deve essere ben preparato su molteplici dimensioni della cultura popolare, e deve inoltre essere in grado di mettere tali dimensioni in relazione con le teorie e i metodi più rilevanti, selezionati nella giungla interdisciplinare dell'erudizione (post-) moderna. Non esiste lo studio del role-playing come disciplina; attualmente gli studi culturali, in quanto luogo d'incontro generale o bazar della vita accademica, sono il candidato migliore per organizzare le scoperte in questo campo.

Non è necessario che in gioco lo scenario materiale e alcune azioni siano "sé stessi". Sono invece interpretati come surrogati di caratteristiche immaginarie di un altro mondo, il mondo in cui vivono i personaggi giocanti (ma non i giocatori). L'esperienza del role-playing è data da una mescolanza di livelli della realtà, il "reale" e l'"immaginario" (o simulato) che si intrecciano all'interno di un insieme complesso.

La pluralità nel campo del role-playing è collegata alla sua natura e alle sue origini. Nonostante la quantità di manuali di regole che si pubblicizzano come "giochi di ruolo", in realtà non è possibile acquistare un GdR o un live in un negozio. Questi materiali base sono solamente il punto di partenza per i giocatori, che definiscono ed esplorano la propria idea di role-playing un po' alla volta. In termini teorici, il role-playing non è un fenomeno del mondo materiale, quanto piuttosto un fenomeno d'immaginazione e di idee. È anche un processo temporale ed effimero, che tipicamente si cristallizza in un periodo di attività improvvisata da parte di un gruppo di role-player e di master. Una registrazione video di una sessione di questo tipo, per esempio, non necessariamente trasmette gli elementi essenziali così come ne hanno esperienza i partecipanti.

In questo campo il "gioco" è un concetto centrale ma anche contestato. Non tutti i role-player accetterebbero per forza l'idea che ciò che stanno facendo sia giocare un gioco: questa è solo una particolare interpretazione. Tuttavia, le radici storiche del role-playing hanno forti legami con la storia dei giochi. L'aspetto di sospensione dell'incredulità proprio del role-playing e il comportamento costretto da regole proprio dei giochi sono vicini nella mappa culturale.

Le basi del role-playing derivano da almeno tre fonti:

1) i wargame strategici (giochi al tavolo con miniature);

2) la letteratura fantasy e l'assorbimento nei suoi mondi;

3) i "murder party" e altri giochi di società interattivi.

Altri potrebbero porre l'accento sull'antica tradizione della narrazione comunitaria, sullo stile di improvvisazione teatrale popolare proprio della commedia dell'arte o sullo hobby della rievocazione storica, a seconda della particolare forma di role-playing che si ha in mente. Il primo prodotto commerciale, e quello che ha fatto entrare l'espressione "gioco di ruolo" (GdR) nel vocabolario culturale, fu *Dungeons & Dragons* di E. Gary Gygax e Dave Arneson (1974). L'idea base del live action role-playing (larp) era nell'aria negli anni Ottanta e fu "inventata" indipendentemente in diverse parti del mondo, in forme leggermente diverse.

Il gioco si rivelò essere una forte metafora della nuova forma culturale di cui si sentiva il bisogno fin dagli anni Sessanta. I concetti di collaborazione e decentralizzazione facevano parte dell'etica di controcultura e democrazia di quel periodo, e i giochi si sono diffusi tra gli studenti grazie anche al loro spirito libero. La forma e il contenuto del role-playing sono stati creati dal basso e non sono subordinati all'approvazione di alcuna autorità o establishment (come spesso accade per l'arte e l'intrattenimento tradizionali).

Attualmente la cultura sta venendo trasformata a velocità crescente dall'"interattività". Internet e altre forme di media digitali offrono agli utenti nuovi modi per partecipare alla cultura mediatica che prima si basava su trasmissioni unidirezionali. Gli esperimenti e le esperienze di diverse sottoculture di

role-player sono interessanti oggetti di studio, poiché esemplificano l'attività spontanea della società "tribale" tardo-moderna, e allo stesso tempo offrono una visione generale della trasformazione culturale in atto.

L'autore

Frans Mäyrä è professore di Ipermedia, Cultura digitale e Studi ludici all'Università di Tampere, Finlandia. È a capo del Game Research Lab dell'Università di Tampere, e ha insegnato e studiato la cultura digitale e i giochi fin dai primi anni Novanta. I suoi interessi accademici includono le culture ludiche, la creazione di significati attraverso l'interazione giocosa, il gioco sociale online, i casi limite, l'identità e la trasmedialità dei generi fantasy e fantascientifico.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Mäyrä F. (2001), "Cultural Studies and Role-Playing", in *The Book. Knutepunkt 2001*, a cura di A. Alfsvåg, E.E. Hansen, I. Storrø e T. Finsen, Knutepunkt, Oslo [trad. it. "Gli studi culturali e il role-playing", trad. di A. Farinella, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Torgrim Husvik

Vampiri Live in Norvegia

Una mosca bianca nel Mondo di Tenebra?

Traduzione di Mattia Bulgarelli

Prefazione all'edizione italiana

Rileggere questo articolo oggi, più di nove anni dopo averlo scritto, mi dà l'impressione che sia un po' datato: soprattutto perché non ho organizzato né partecipato a live di Vampiri da allora o quasi. Eppure, più rileggo questo documento più mi accorgo di concordare ancora con le mie conclusioni di allora. Non ho idea di che tipo di live di Vampiri si facciano oggi in Norvegia, e nemmeno nel resto della Scandinavia; ma la mia impressione è che ce ne siano di meno che nel 2001. Invece fuori dalla Scandinavia i live sui vampiri, sia ambientati nel Mondo di Tenebra sia in altre ambientazioni, sembrano essere ancora popolari. Forse queste opinioni di inizio secolo potrebbero essere interessanti per chi volesse esplorare questi mondi ancora oggi, ma fosse già disilluso dal sistema Mind's Eye Theatre.

Trondheim, agosto 2010

Vampiri Live in Norvegia

Nel mondo del live action role-playing c'è un genere che spicca sugli altri per essere in qualche modo diverso in almeno un aspetto. Mentre i live fantasy in stile *sword and sorcery* variano abbastanza, per popolarità e contenuti, da Paese a Paese e da continente a continente, c'è una moda che resta simile per molti aspetti, non importa dove si vada: la tendenza a travestirsi da succhiasangue non-morti che di notte vanno a caccia per la città. Uno dei motivi principali è, senza dubbio, l'insieme degli sforzi delle capaci menti del White Wolf Game Studio, che non si sono fermate al classico formato tabletop quando

hanno costruito la loro popolarissima linea *Vampiri: la masquerade*, ma hanno fatto una bella quantità di lavoro per sviluppare un sistema che permettesse di fare i vampiri anche dal vivo.

Nel corso degli anni questo sistema, il Mind's Eye Theatre, è diventato il metodo scelto da molti gruppi di persone desiderose di vestirsi come i loro Dracula e Lestat preferiti; ed è notevole che esista un'organizzazione internazionale per questo gioco. La Camarilla, un'organizzazione che sostiene capitoli ufficiali in tutti gli Stati Uniti e, da ciò che l'autore ha sentito, in molti altri Paesi, ha raggiunto un gran numero di membri. Se ci si prende il tempo di sfogliare le centinaia di pagine web dedicate a questa attività, pare che il consenso generale sia di seguire il sistema Mind's Eye Theatre così com'è stato pubblicato, rendendo possibile, per un giocatore di un live di San Diego, andare a Miami, Montréal, Madrid o Amburgo e trovare una cronaca in corso con giocatori che seguono le stesse regole e le stesse idee generali. E questa potrebbe essere una cosa buona. In ogni caso, c'è perlomeno un luogo in cui molti, tra quelli che vogliono usare l'ambientazione e le idee narrative sviluppate dal White Wolf Game Studio, amano poco il loro sistema larp. Questo luogo è la Norvegia.

Al momento non so quanti, tra i gruppi che fanno live di Vampiri in Scandinavia, usino davvero il sistema Mind's Eye Theatre. Ciò che so è che gli almeno sette gruppi organizzativi di mia conoscenza che organizzano o hanno organizzato in passato live ambientati nel Mondo di Tenebra[1] descritto nel materiale White Wolf hanno lavorato tutti con altri sistemi. E una domanda logica sarebbe «Perché?». Non c'è, che io sappia, alcun gruppo ufficiale Camarilla in Norvegia. Non ne ho notizia nemmeno dal resto della Scandinavia, anche se potrebbero benissimo esistere. Credo che ciò sia correlato in molti modi ad altri filoni della storia complessiva del larp norvegese, e forse scandinavo. Quando esprimo la mia opinione su questi argomenti, lo faccio sulla base delle mie esperienze da giocatore in altre cronache di Vampiri Live, in passato e oggi, e in qualità di co-organizzatore di Dingo Frappe, un gruppo di Vampiri di Trondheim; inoltre, da molto tempo sono anche giocatore e narratore di vari giochi di ruolo tabletop del White Wolf Game Studio, tra cui la maggior parte di quelli della linea Mondo di Tenebra, e ho partecipato a vari tipi di live dal 1995, gran parte dei quali non correlati a Vampiri.

Per cominciare, il sistema Mind's Eye Theatre si basa, a mia conoscenza, su alcuni concetti centrali. Uno di questi è il *no-contact*. I giocatori non si devono toccare l'un l'altro. I conflitti di ogni tipo, siano essi combattimenti, l'uso di poteri soprannaturali o altro, sono gestiti tramite l'uso della morra cinese

[1] "Mondo di Tenebra" è la traduzione italiana di "World of Darkness"; i giochi sono conosciuti in Italia anche con il nome originale in inglese. Nel corso dell'articolo compaiono altri termini tecnici del gioco, che sono stati tradotti con i corrispettivi più usati, cioè quelli della prima edizione disponibile in italiano, edita da Stratelibri [N.d.T.].

(carta, forbice e sasso). Armi o strumenti finti non sono ammessi. Perciò, in questi live la parte "action" del termine "live action" forse non è la stessa cosa che alcuni di noi norvegesi associano con il larp.

Questa è una cosa che ha perfettamente senso se si considera il fatto che il fenomeno Mind's Eye Theatre ha origine negli Stati Uniti. Per un osservatore casuale esterno, gli USA restano un luogo lontano oltre l'orizzonte in cui le persone denunciano e vengono denunciate per qualsiasi cosa. In una terra in cui chi soffre per un parente defunto in un incidente stradale può essere assediato da avvocati che si offrono di citare per danni gli eventuali sopravvissuti, il produttore dell'auto e forse anche l'amministrazione locale per la segnaletica insufficiente (o anche solo per avere una cosa pericolosa come una strada), è ovvio che nessuno vuole essere responsabile per aver fatto uscire un gioco che potrebbe indurre le persone a fare qualcosa che potrebbe teoricamente far sì che alcuni si colpiscano a vicenda (non importa quanto piano, quanto è imbottita l'arma o quanto la cosa è prevista e gestita con attenzione), per il semplice motivo che, nonostante il 99,99% delle persone pensanti *siano in grado* di toccarsi senza farsi del male, quello 0,01% che effettua per davvero un colpo potente con un oggetto pesante o che è abbastanza sfortunato da spingere qualcuno *esattamente* nel momento sbagliato, causando una caduta, può facilmente trasformarsi in una denuncia tale da piegare anche una grande compagnia.

Ma noi non siamo negli Stati Uniti. Le persone non si denunciano a vicenda a ogni piè sospinto. Inoltre il larp norvegese si fonda sul principio di togliere l'interpretazione dei ruoli dal tavolo e di metterla in movimento. Correre nei boschi. Muoversi tra la folla. Parlare alle masse. Riunirsi attorno al fuoco. Bere e cantare nelle taverne. Confortarsi l'un l'altro di fronte all'oppressione e al terrore. *Vivere* la fantasia. Per questo la risoluzione dei conflitti fatta confrontando segni fatti con le mani fallisce miseramente.

Noi di Dingo Frappe usiamo un sistema nostro, sviluppato mescolando concetti del GdR *Vampiri: la masquerade* con soluzioni larp vere e proprie di provata efficacia, più un po' di sperimentazione. Usiamo statistiche di gioco basate su una scheda del personaggio completa, simile a quella del gioco tabletop, modificata per il larp. In caso di combattimento, si usano armi imbottite e testate oppure colpi a mano aperta. Le norme di sicurezza sono conosciute e applicate. Non abbiamo mai avuto infortuni. Per gli oggetti fisici come le armi usiamo rappresentazioni fisiche adeguate e sicure, per esempio le classiche spade da larp in lattice. Usiamo anche rappresentazioni fisiche dei Punti Sangue: però non sono liquidi, ma semplici foglietti di carta. Il nostro sistema è sviluppato in cooperazione con, e prendendo ispirazione da, altri gruppi di larp norvegesi, per esempio Carpe Nocturnem e Sanguis Noctis, di Oslo e della contea di Akershus. Questi gruppi usano i loro sistemi, che in parte sono abbastanza simili ai nostri, e in parte sono piuttosto diversi.

Per fare un esempio di come operiamo, usiamo serie di piccole lampadine colorate per simulare la Disciplina di Ascendente, e cappucci scuri e passamontagna con strisce colorate per mostrare chiaramente chi usa la Disciplina di Oscurazione: in entrambi i casi le braccia e le mani sono libere e possono essere usate, fatto che rispecchia le Discipline originali usate nel gioco da tavolo. Per noi, ha senso fare così.

Seguiamo intenzionalmente una politica di sviluppo continuo della trama. Anche se non organizziamo eventi con la frequenza di altri gruppi, è anche vero che non includiamo grandi gruppi di nuovi giocatori ogni volta. Perciò sappiamo sempre con quanti giocatori abbiamo a che fare, e abbiamo il tempo di assicurarci che tutti sappiano ciò che devono sapere: in personaggio sui loro personaggi, sulle loro statistiche, su come si collegano agli altri personaggi della cronaca; e fuori personaggio sulle norme di sicurezza, sulle limitazioni, sulle linee guida per le aree permesse. Come la maggior parte dei gruppi norvegesi di larp usiamo la regola del "kutt",[2] che permette a qualunque giocatore di porre fine a una situazione, chiamandosi fuori dall'azione, nel caso in cui la percepisse come troppo a rischio, come troppo stressante emotivamente o fisicamente, o come potenzialmente difficile da gestire.

Evidentemente c'è una certa differenza tra il nostro modo di giocare ai nonmorti e quello supportato dal White Wolf Game Studio. Stiamo forse dicendo che il nostro modo è in qualche modo migliore? Non necessariamente. Per noi è la Bibbia, ma altri potrebbero avere delle belle esperienze con il Mind's Eye Theatre, o con un qualsiasi altro sistema. Ci sono anche dei live, là fuori, che parlano di vampiri e che non usano l'ambientazione Mondo di Tenebra. A ciascuno il suo. Questa è l'essenza del larp norvegese, secondo me. Quando i gusti divergono ci organizziamo per fare ciò che vogliamo, invece di conformarci a restrizioni prestabilite o indicazioni ufficiali. Ed è per questo che adoro fare larp qui in Norvegia.

L'autore

Torgrim Husvik non organizza più live di Vampiri, ma dopo avere scritto questo articolo ha lavorato su vari live di cappa e spada, sulla seconda guerra mondiale e sull'era vichinga. Non frequenta spesso Knutepunkt e convegni simili, ma a breve potrebbe essere più coinvolto: si è infatti appena trasferito a Oslo, dove i live sperimentali abbondano.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Husvik T. (2001), "Norwegian Vampire larp. An odd bag of nuts in the World of Darkness?", in *The Book. Knutepunkt 2001*, a cura di A. Alfsvåg, E.E. Hansen, I. Storrø e T. Finsen, Knutepunkt, Oslo [trad. it. "Vampiri Live in Norvegia. Una mosca bianca nel Mondo di Tenebra?", trad. di M. Bulgarelli, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

[2] Norvegese per "taglia" [N.d.T.].

Susanne Gräslund

Costruire il dramma

Traduzione di Mauro Ghibaudo

Per me la pura essenza del larp è il dramma, il corso reale degli eventi. Nei miei anni da larper, ormai più di dieci, ho discusso di questo con molte persone e devo premettere che rispetto completamente quelli che considerano più importanti altri aspetti, come l'atmosfera o l'avventura. Anche a me piacciono quelle cose, ma per me fare larp è prima di tutto l'azione, una storia da narrare tutti insieme, e solo dopo l'ambiente. La maggior parte dei larper concorda che è importante avere una trama, ma troppo spesso il lavoro drammatico è messo da parte perché gli organizzatori non hanno il tempo di affrontare la cosa abbastanza a fondo. Gli aspetti pratici hanno priorità maggiore, e il risultato è semplicemente un altro live senza significati né obiettivi, in cui i partecipanti forse si divertono lo stesso, e forse no.

Credo sia importante che tutti i giocatori siano coinvolti nel corso degli eventi. Come si può quindi costruire il dramma in un live così da garantire o almeno rendere molto probabile che tutti avranno parte attiva nella narrazione comune? In questo articolo citerò ciò che altri hanno detto prima di me su questo argomento, e quindi discuterò come penso che si possa ottenere questo obiettivo. Per prima cosa deve essere creata quella che io chiamo la rete drammatica, cioè l'insieme di tutti i personaggi e delle connessioni tra essi. Poi il fateplay può essere utile se servisse introdurre un tocco di imprevedibilità e dirigere un po' i giocatori. E infine si possono usare molte tecniche narrative per stimolare il gioco mentre si sviluppa.

Il metodo tradizionale

La tradizione svedese fa ripartire i partecipanti in gruppi, come per esempio gli elfi o i contadini del villaggio. Il giocatore singolo non è mai stato molto importante, salvo che a qualcuno venissero dati ruoli di comando. Questo rende il live più stabile, perché è indipendente dalla maggior parte dei gioca-

tori, ma quando si sceglie di non dare responsabilità ai partecipanti essi non si sentiranno nemmeno molto importanti. E un giocatore che non sente di essere importante solitamente non si diverte molto; oppure, ancora peggio, cerca di essere comunque importante e di controllare l'intero evento con qualche azione travolgente. Molti dicono che questa è l'essenza del larp: il fatto che chiunque possa fare qualsiasi cosa voglia, e che non importi come vada a finire tutto quanto. Anche a me piace questo aspetto di libertà, ma solitamente prende più di quanto dia, e spesso si finisce con la maggior parte dei partecipanti sottomessa da pochi giocatori dominanti.

Un'altra tradizione svedese è quella di far scrivere i personaggi dai partecipanti stessi; il materiale è quindi inviato agli autori del live, che cercano di mettere insieme questo ammasso di desideri. Molti giocatori mandano le loro idee troppo tardi o non le mandano affatto: in questo modo gli autori non hanno informazioni su gran parte dei giocatori, cosa che rende difficile mettere in piedi un buon dramma. Questo sistema dà molta libertà ai giocatori, ma lo svantaggio è che solitamente ci si ritrova con un'accozzaglia di personaggi con poche o nessuna connessione tra loro.

Per live molto grossi, con diverse centinaia di partecipanti, credo sia difficile mettere in piedi un buon dramma per tutti, ma questo non significa che non si dovrebbe comunque tentare. Coinvolgere più persone nello scrivere e coordinare i personaggi potrebbe risolvere questo problema.

I problemi

All'inizio della storia del larp gli intrighi erano spesso relativi al ritrovamento di un oggetto o di una persona, o al cercare di vincere una battaglia contro un altro gruppo. Oggi le cose sono cambiate un po' e la maggior parte dei giocatori che conosco vuole avere esperienza di sensazioni e sentimenti, ma ci sono ancora molte possibilità che non sono mai state usate.

Tutte le storie parlano di persone, dei loro problemi e delle loro speranze. Possono farlo in forma di avventura, ma deve essere coinvolto anche il destino delle persone. *Knappnålshuvudet*, di cui ero una degli organizzatori principali, era ambientato nel nostro mondo e nel nostro tempo, e abbiamo usato tematiche come sogni distrutti, tossicodipendenza, dilemmi religiosi e morali: problemi universali da cui tutti siamo toccati. Potrebbero essere usati in ogni ambientazione, ma raramente si possono vedere in altri generi. Nei live fantasy-medioevali i problemi sono spesso molto meno complessi, e non so perché debba essere così. Potrebbe dipendere anche dal fatto che nei live di ambientazione contemporanea deve esserci una storia interessante per far sì che il live sia qualcosa di più della vita normale, mentre in quelli fantasy un'ambientazione accattivante può sopperire a un brutto dramma. Il fantasy, come genere letterario, solitamente parla di bene e male, e i problemi personali sono insignificanti, confrontati con il salvare il mondo. Ma lo sono davvero?

Possiamo veramente relazionarci al problema comune di salvare il mondo? O un problema come quello del tuo migliore amico che sta diventando tossicodipendente sarebbe più coinvolgente? Credo sia anche una questione d'età. Le persone giovani tendono a vedere il mondo bianco o nero, mentre quelle più anziane generalmente apprezzano i toni di grigio.

Tre livelli

Nel libro di Henrik Summanen e Tomas Walch *Saga mot verklighet* è descritto un sistema di tre livelli di dramma. Il primo è quello politico e contiene la trama principale, per esempio un conflitto tra due nazioni, come in *Nyteg*, un live organizzato dagli stessi autori del libro; al secondo livello si trovano gruppi di persone e i loro conflitti sociali; e al terzo ci sono i singoli personaggi e quelli che noi svedesi chiamiamo "intrighi personali". L'idea di Summanen e Walch era che un livello potesse influenzare solo sé stesso e quello adiacente. Il terzo livello, i singoli giocatori, non dovrebbe essere in grado di influenzare la storia principale. La ragione di questo era che gli autori avevano avuto esperienze negative di giocatori dominanti che avevano preso il controllo del gioco e distrutto molte opportunità per gli altri giocatori. Con il loro sistema, il live diventò meno vulnerabile. Per quanto ne so funzionò abbastanza bene, ma quelli che portavano avanti la trama principale spesero più tempo per questa responsabilità che per interpretare i loro personaggi. Un altro risultato fu che i giocatori che avevano poco a che fare coi primi due livelli avevano una necessità di intrighi personali maggiore.

In *Knappnålshuvudet* abbiamo usato anche noi una specie di sistema a tre livelli, ma era un po' diverso. Il primo livello non consisteva in una storia principale, perché abbiamo scelto di non averne nessuna. Invece avevamo una struttura comune, un posto e un corso neutrale di azioni che proseguiva indipendentemente da ciò che capitava. Al secondo livello c'era un paio di gruppi, ma la maggior parte dei personaggi non apparteneva davvero a uno di essi, o almeno non solo a uno. C'erano poi quelli che chiamavamo "quartetti" o "novelle", che erano formati da circa quattro persone: un angelo e gli umani sotto la sua tutela. Questi umani avevano qualcosa in comune, ma non necessariamente connessioni particolarmente ovvie. Abbiamo sempre pensato al dramma come a un insieme di novelle. Non c'era una trama principale, ma circa quindici in parallelo, che a volte si incrociavano e intrecciavano. Al terzo livello c'erano i singoli personaggi, che erano tutti quanti storie essi stessi. Solitamente erano accoppiati molto strettamente alle novelle, quindi queste ultime potrebbero essere collocate da qualche parte tra il secondo e il terzo livello. L'idea usata in *Knappnålshuvudet* ha funzionato bene, tranne le volte in cui l'autore e il giocatore avevano visioni molto diverse. Inoltre non avevamo abbastanza angeli, quindi molti quartetti e altri gruppi ricevevano una minima parte degli stimoli che l'angelo custode avrebbe dovuto dare loro.

Organizzare la rete drammatica in livelli può sembrare noioso, ma è un buon modo di visualizzarla. Renderla più teorica rende anche più facili le discussioni, e finora non ho ancora trovato un modello migliore di questo sistema a livelli. E per addentrarsi maggiormente nello sviluppo del dramma nei live, è importante che sviluppiamo strumenti di discussione comuni.

La prospettiva

I due modelli di rete drammatica citati in precedenza hanno molto in comune, ma c'è una grande differenza se si guarda la struttura dal primo o dal terzo livello: la prospettiva. Molti autori di live tendono a guardare il proprio lavoro dal primo livello, e creano per prima cosa una trama principale. Quindi creano le connessioni tra i gruppi, e alla fine gli intrighi per i singoli giocatori. Spesso non c'è abbastanza tempo per mettere in piedi qualcosa per ogni giocatore, e di conseguenza molti non ricevono nulla che li guidi individualmente. Questo non causa problemi ai giocatori con molta iniziativa, ma ad altri sì.

Una trama principale creerà sempre un paio di personaggi principali e un grosso gruppo di comprimari. Il primo gruppo avrà sulle spalle la responsabilità del corso principale delle azioni, solitamente un fardello pesante, e il secondo crederà sempre che il live vero sia altrove. Si usa dire che ogni larper interpreta il protagonista del suo live, ma per la maggior parte dei larper questo non è vero. Più persone di quante si creda semplicemente bighellonano, spaventate dall'idea di prendere iniziative, guardando gli altri e sperando di essere stimolati in qualche modo. Un tranello comune è la tendenza che hanno molti a creare segreti. Avete certamente presente tutti quei ragazzi vestiti di nero, seduti negli angoli più scuri delle locande, che cercano di sembrare misteriosi. Credo che sia un modo di cercare di essere importanti e interessanti per gli altri giocatori, come ho scritto all'inizio di questo articolo. Sono sicura che molti di questi larper siano completamente soddisfatti da questo, ma io vorrei qualcos'altro, sia come autrice di live sia come giocatrice.

Finora abbiamo guardato la struttura della rete drammatica, ma ora cercherò di focalizzarmi sui singoli nodi (i giocatori) e sulla comunicazione tra loro e gli organizzatori. Il manifesto norvegese Dogma 99 ha molti aspetti, e tra essi sono inclusi molti ragionamenti sulla relazioni tra gli organizzatori e i giocatori.

Dogma 99

Questo programma è stato steso originariamente per sviluppare il larp in nuove direzioni negando le vecchie soluzioni convenzionali. Dogma 99 ha dato contro alla maniera tradizionale competitiva di fare larp e alla gerarchia di personaggi che si sviluppa quando si ha una trama principale di cui si può essere più o meno parte. Per evitare queste due cose, Dogma 99 ha dichiarato che in un live non ci dovrebbero essere segreti. Chiunque ha il diritto di sapere tutto dall'inizio, e quando tutti sono a conoscenza del contesto generale pos-

sono agire insieme verso l'obiettivo. La gerarchia è quindi evitata e gli incontri dei personaggi diventano la cosa importante.

Il tentativo di focalizzare le interazioni tra i personaggi è interessante. Molti autori di live spendono parecchio tempo scrivendo lunghi testi sul loro mondo, definendo quanti più dettagli sia possibile. Questa base scritta, che è la somma di tutto il materiale che è distribuito tra i partecipanti, può dare molte cose da cui partire per improvvisare, ma non sarebbe meglio focalizzarsi fin dal principio sul fare materiale per improvvisare? Secondo me è più importante, per un autore di live. Dimenticate le liste di re e regine, e cercate invece di creare materiale forte per improvvisare. Collegate i personaggi; scrivete testi su cose che le persone possano usare durante il gioco, date loro qualcosa che le guidi. La storia antica è carina come sfondo, ma è solo uno sfondo, e troppi dettagli non faranno che limitare l'improvvisazione dei giocatori.

Tuttavia, non ci si deve dimenticare che uno dei più grandi compiti degli autori di live è comunicare la visione del gioco ai partecipanti, così che tutti siano diretti verso lo stesso obiettivo. La base scritta deve quindi focalizzarsi sia sul trasmettere questa visione, sia sul dare materiale per improvvisare.

Il fateplay

Molti giocatori tendono a rimanere bloccati in certi tipi di personaggio e in uno schema d'azione comune. Il fateplay è un metodo che l'organizzatore può usare per dirigere i giocatori, e quindi sia per rompere le loro abitudini sia per rendere il gioco più imprevedibile. Un giocatore cauto può diventare un po' più coraggioso, e uno generalmente troppo dominante potrebbe essere portato ad agire in modo più moderato. Solitamente i fati ordinano di fare qualcosa, ma possono essere molto diversi. Possono essere qualunque cosa, da «scegli un uomo di cui innamorarti e sii premurosa con lui» a «sii al ponte sul ruscello a mezzanotte». È improbabile che il primo fallisca perché dipende solo dalla giocatrice, mentre l'altro, presumibilmente creato perché il personaggio si incontri con qualcuno, potrebbe facilmente fallire se l'altra persona non si presentasse. Il significato dei fati è di forzare i giocatori a sviluppare il proprio personaggio durante il gioco, a fare cose imprevedibili, a legarsi ad altri personaggi e a incoraggiare i giocatori a prendere iniziative che altrimenti non avrebbero preso.

In *Knappnålshuvudet* abbiamo usato molto i fati e abbiamo imparato che si deve fare molta attenzione nel crearli in modo che non falliscano facilmente. Un fato mancato mette il giocatore a disagio, perché non sa quanto fosse importante. Quindi l'autore del live deve dare in anticipo ai giocatori informazioni su quanto siano importanti i diversi fati e su cosa fare in caso falliscano.

Tecniche narrative

Ora che abbiamo creato la rete drammatica, le fondamenta, è tempo di insaporire le cose con strumenti drammatici per stimolare il live. Non c'è pro-

prio limite a ciò che possiamo usare: oggetti, lettere, telefonate, scenografia, musica in gioco e così via. Oggetti realistici sono stati molto usati, e pochi giocatori hanno qualcosa contro di essi; ma caratteristiche surreali, come musica di sottofondo e videoclip proiettati sui muri, sono sempre state guardate con molto scetticismo, vista la tendenza predominante di cercare di ottenere un maggiore realismo. Tuttavia, credo che in particolare per live di ambientazione non storica ci sia molto da guadagnare da cose di questo tipo. Usare suoni e musica è un modo molto valido di creare un'atmosfera e di aiutare i giocatori a mantenere l'illusione. In *Knappnålshuvudet* abbiamo creato il "grembo", il portale tra il cielo e la terra, dove gli angeli potevano comunicare con Dio attraverso suoni e visioni. Fisicamente, il grembo era situato in un rifugio tra le rocce e costituito da una grande tenda di tessuto opaco bianco. Era illuminato dall'esterno da riflettori colorati ed era sempre pieno di suoni: musica elettronica composta specificamente per questo da due persone dell'Elektronmusikstudion di Stoccolma. Gli effetti sonori e luminosi erano coordinati con ciò che accadeva nel grembo, e solitamente quando gli angeli erano lì c'erano circa sei persone a manovrare le cose dall'esterno, seguendo e rispondendo alle azioni degli angeli.

Abbiamo usato anche molti sogni, che si svolgevano quando gli angeli di notte portavano qualcuno dei loro protetti nell'attico, interpretando scene surreali per e con loro. Non dico che queste cose potrebbero essere usate con successo in ogni live, ma credo che potrebbe valere la pena di provare, se si pensa che potrebbero essere adatte al proprio live. Il surreale è un bene finché lo si può legare al reale. Un sogno dà profondità all'esperienza, quando ci si risveglia.

Conclusioni

Se ci si focalizza sui singoli personaggi e si intessono storie interessanti per ognuno di loro, si creeranno solide fondamenta per il live. Si dovrà fare attenzione a creare un insieme di personaggi che si adattino bene tra di loro, e a disegnare mappe di connessioni per assicurarsi che nessuno sia un estraneo rispetto agli altri. Lavorando in questa maniera si creerà una rete drammatica che coinvolgerà tutti i giocatori, ed è molto probabile che la maggior parte di loro sarà coinvolta nel gioco. Ovviamente si dovrà avere una buona struttura, una buona idea per lo scenario; ma appena la si ha è importante focalizzarsi sui singoli giocatori, perché sono loro quelli che ne avranno esperienza. Come autori, cercate di immaginare di cosa avrà esperienza ciascuno durante il vostro live. Quello che immaginerete non necessariamente alla fine si realizzerà, ma facendolo scoprirete i punti deboli della vostra rete drammatica. Tutti vogliono avere molte possibilità, stimoli e spinte. Se vi assicurerete di dare queste cose ai partecipanti, molto probabilmente saranno felici.

Ci sono molti modi di fare buon dramma nei live. Quelle che ho discusso qui sono solo poche cose che ho sperimentato io stessa. Spero di aver ispirato altri

autori di live a pensare un po' diversamente a cosa stanno creando e per chi. Il larp è appena nella sua infanzia, e c'è ancora molta sperimentazione da fare.

Ludografia

Fatland E., Tanke I., Evang A. *et al.* (2001), *Europa*, Oslo (Norvegia).

Krauklis D., Ericsson M., Gräslund S. *et al.* (1999), *Knappnålshuvudet*, Kviberg (Svezia) [it. *La punta di uno spillo*].

Summanen H. e Walch T. (1997), *Nyteg*, Riddarhyttan (Svezia).

Bibliografia

Brodén M. (2000), "Fëa intervjuar Eirik Fatland", *Fëa Livia*, 30.

Fatland E. (1998), *The Play of Fates; or: how to make rail-roading legal*, in rete all'indirizzo http://fate.laiv.org/fate/en_fate_ef.htm [trad. it "Il gioco dei fati; ovvero: come rendere legittimo il railroading", trad. di M. di Cintio, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Fatland E. e Wingård L. (1999), *Dogme 99. Et program for laivens frigjøring*, in rete all'indirizzo http://fate.laiv.org/dogme99; a stampa come "Dogma 99" in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, a cura di M. Gade, L. Thorup e M. Sander, Projektgruppen kp03, Frederiksberg 2003 [trad. it. "Dogma 99. Un programma per la liberazione del larp", trad. di P. Albini, A. Castellani e M. Ghibaudo, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Fatland E. *et al.* (2000), *Europa: Instructor's handbook*, Weltschmerz, Oslo [in rete all'indirizzo http://weltschmerz.laiv.org/europa].

Summanen H. e Walch T. (1998), *Saga mot verklighet*, Natur och Kultur, Stockholm [in rete all'indirizzo http://www.alternaliv.se].

L'autrice

Susanne Gräslund è una dei pionieri del larp in Svezia, avendo cominciato già nel 1989. Dal 1995 al 1999 è stata nella redazione della rivista sul larp *Fëa Livia*, e nel 1999 ha organizzato il live *Knappnålshuvudet*.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Gräslund S. (2001), "Building Dramatics", in *The Book. Knutepunkt 2001*, a cura di A. Alfsvåg, E.E. Hansen, I. Storrø e T. Finsen, Knutepunkt, Oslo [in rete all'indirizzo http://fate.laiv.org/pub/build_dram.htm; trad. it. "Costruire il dramma", trad. di M. Ghibaudo, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Mike Pohjola

I larper lo fanno *ekstatikoi*

Traduzione di Mauro Ghibaudo

Alcuni artisti (scultori, scrittori, attori) mentre creano entrano in uno stato particolare. In quello stato non devi perdere tempo a pensare a cosa funzionerebbe meglio nell'opera d'arte che stai creando. Lo sai. Sai il risultato logico senza doverci pensare. È come se l'arte fosse viva dentro la tua testa.

Ho cercato nella biblioteca dell'università della mia città un qualunque studio su ispirazione, creatività, estasi, immedesimazione, *eläytyminen*, qualsiasi cosa. E invece niente! Sembra che nessuno abbia studiato il fenomeno, perché nel XX secolo gli studiosi sono stati più interessati al testo e al suo pubblico, piuttosto che all'autore dietro di esso. E se osano menzionare l'autore corrono il rischio di essere chiamati "biografi". Scioccante!

Roll over Aristotle

Uno studioso, tuttavia, ha parlato dell'esperienza dell'artista. Nella *Poetica*, capitolo 17, scrive Aristotele:

> Il poeta deve comporre i racconti e rappresentarli compiutamente con il linguaggio, ponendoseli quanto più è possibile davanti agli occhi, perché così, vedendo nel modo più chiaro quasi egli stesso fosse presente ai fatti, troverà quel che conviene e gli sfuggiranno il meno possibile le contraddizioni. […] Il poeta deve anche, quanto più è possibile, rappresentare compiutamente con i gesti, perché, a parità di natura, i più persuasivi son quelli che si calano nelle passioni, e sconvolge altri chi è lui stesso sconvolto, e fa adirare chi è adirato. E perciò la poesia è propria di chi è naturalmente dotato o di chi è invasato, giacché di questi i primi sono versatili mentre i secondi estatici.

La *Poetica* è stata scritta in greco, e non è facile da tradurre. Ciò che viene tradotto qui come "invasato"[1] in realtà indica la capacità di essere rapiti dal

[1] Nell'originale greco *manikos* [N.d.C.].

proprio lavoro, di calarsi in esso… di *eläytyä*.[2] Nell'originale greco la parola tradotta con "versatili" è *euplastoi*, che significa pensare logicamente ai personaggi e alle situazioni e *simulare* l'esito basandosi su questi. "Estatici" invece è *ekstatikoi*, che indica lo scrivere spontaneamente, in *inspiratio*.[3]

Inspiratio ovviamente è una parola latina, e significa che uno spirito o un respiro entra in te. L'idea di ispirazione degli antichi Greci implicava che una qualche forza esterna, come uno spirito, una musa o un dio, prendesse possesso della tua mente e in un certo qual modo compisse l'atto creativo al tuo posto. Negli anni Duemila non crediamo nei fantasmi. Crediamo nelle aree inconsce e inesplorate della mente.

La decima musa

Forse c'è qualcosa lì dentro, in mezzo a tutta quella materia grigia inutilizzata. Quando interpretiamo un ruolo in un live o improvvisiamo su un palco teatrale, ci sono certi archetipi che vengono facili e in cui è facile immedesimarsi. Per metterla sul metafisico, questi archetipi sono gli spiriti che si impadroniscono della nostre menti (pur restando sotto il nostro controllo). A volte, quando interpreti un personaggio abbastanza a lungo, esplorando i suoi sentimenti, atteggiamenti e ricordi, questi diventa un individuo "reale", un nuovo ruolo nella tua testa. Puoi richiamare quel personaggio, metterti mentalmente la maschera di quel personaggio, e diventare il personaggio. Non è una coincidenza che in greco antico la parola per "attore", *hypokritēs*, letteralmente significasse "portatore di maschera".

Quando si scrive una scena con molti personaggi in un dramma o in prosa, o quando si fa da master in un gioco di ruolo tabletop, avviene lo stesso fenomeno ma in maniera esagerata. Tutti i personaggi, o i PNG, iniziano a vivere nella tua testa. L'artista non deve ipotizzare coscientemente cosa farà in seguito un certo personaggio, o come qualcuno risponderà a qualcun altro. Queste cose gli vengono naturali. Diversi personaggi sono chiamati a venire "in ispirazione", e poi sono rimandati nel nulla quando non servono più.

Alcuni scrittori passano tutta la vita aspettando l'ispirazione; altri si siedono di fronte a un computer e questa arriva subito. Alcuni giocatori non sono capaci di *eläytyä* nei giochi di ruolo; ad altri viene naturale. Le muse non favoriscono tutti allo stesso modo. Abbiamo un fenomeno sotto gli occhi e non c'è nessuno che lo studi. Che tu sia dannato, modernismo!

Voci nella testa

Quando ci immedesimiamo in un personaggio e iniziamo a interagire nelle sue vesti, stiamo facendo role-playing. Gran parte della scrittura ispirata può

[2] Finlandese per "immedesimarsi" [N.d.C.].

[3] Qui devo inchinarmi all'autorità di Pentti Saarikoski e ai suoi commenti alla sua traduzione finlandese [N.d.A.].

quindi essere vista come fare role-playing nella propria testa, fare da master a sé stessi, e scriverlo su carta.[4]

Cos'è questo fenomeno, allora? Queste persone invisibili che vivono nella nostra testa, che possiamo evocare a volontà e che poi agiscono attraverso di noi, magari interagendo con altre persone invisibili? Posso capire che questo possa apparire "essere invasato". Ma in realtà a me sembra che sia qualcosa di molto simile allo sciamanesimo.

Pensateci. Nei rituali sciamanici si entra in uno stato di estasi in modo da essere posseduti da uno spirito: ispirati. Quindi si diventa quello spirito e si interagisce con altri spiriti. L'interazione può avere luogo sul piano spirituale (ovvero ciò che qualcuno potrebbe chiamare "dentro la propria testa") oppure può essere rappresentata fisicamente con altre persone possedute.

Non importa come si è raggiunto questo stato di ispirazione (solitamente sono coinvolte piante allucinogene e battiti di tamburo), focalizzatevi su ciò che avviene in concreto. Alcune persone che sono altre persone e interagiscono le une con le altre attraverso le personalità che vengono assunte. Il contatto fisico non è simulato in maniera astratta. È un live oppure è un live?

Verso il terzo millennio

I rituali sciamanici sono live applicati alla religione. Abbiamo personaggi dentro le nostre teste. Altri, nuovi personaggi si uniscono a loro quando leggiamo una buona descrizione di un personaggio e interpretiamo quel personaggio per un po'. Non sono persone fisiche, e nemmeno spiriti. Sono individui dentro la nostra testa. Solitamente, per quelli che il mondo moderno considera sani di mente, questi individui non sono tanto dominanti quanto ciò che consideriamo il nostro vero io. A volte però entrano in azione, e riusciamo a intravedere cosa farebbe al nostro posto un nostro personaggio.

Abbiamo persone che vivono dentro la nostra testa. E, in un certo senso, sono reali. In un altro senso, più fisico, non c'è nulla di reale in loro; ma questo non impedisce che influenzino le nostre vite. I seguaci preistorici dello sciamanesimo lo sapevano e le adoravano. Le persone del piano spirituale erano capaci di passare di testa in testa e di crescere in potere mentre le persone del piano fisico raccontavano storie su di loro.

I bambini si sono sempre ricordati delle persone del piano spirituale, sebbene molte di loro oggi siano diverse. A volte i bambini le invocano, quando giocano. «Tu fai Luke Skywalker, io faccio Han Solo». Questo è role-playing, ed è anche possessione sciamanica. Ma poi ai bambini viene detto che non è una cosa da grandi, e visto che i bambini vogliono essere grandi smettono di farla. Si dimenticano delle persone del piano spirituale. Attenzione, non era

[4] E ovviamente questo non è il solo metodo di scrittura, e non è neanche per forza quello migliore, ma è un metodo praticato da molti scrittori… anche se potrebbero non rendersi conto di praticarlo, e sicuramente non lo chiamano role-playing [N.d.A.].

esattamente così prima che ci colpisse il Secolo dei Lumi… ma questa è un'altra storia.

Ci sono alcune persone tuttavia, come gli artisti, i role-player, i new ager, chi fa uso di droghe e così via, che hanno riscoperto la capacità di trovare quelle persone dentro di sé, e di parlarci. Quindi noi siamo gli sciamani del terzo millennio? Be', sì. Non so a cosa porti questo, ma sono abbastanza sicuro che continuare a esplorare il piano spirituale sia una buona idea. Perché chissà cos'altro potrebbe esserci.

Bibliografia

Aristoteles, *Runousoppi*, trad. di Pentti Saarikoski, Otava, Helsinki 1967 [it. *Poetica*].

L'autore

Mike Pohjola è romanziere, drammaturgo e designer di giochi di ruolo. Ha pubblicato tre giochi di ruolo tabletop e altri due libri, ed è cofondatore di The company P, azienda dedicata ai media partecipativi vincitrice di un premio Emmy. Quest'anno ha vinto il Kultainen Lohikäärme (Drago d'Oro), premio alla carriera per gli operatori nel settore del role-playing in Finlandia.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:
Pohjola M. (2001), "Larpers do it *ekstatikoi*", *panclou*, 5; rist. in *The Larper*, 2, 2002 [in rete all'indirizzo http://www2.uiah.fi/~mpohjola/turku/ekstatikoi.html; trad. it. "I larper lo fanno *ekstatikoi*", trad. di M. Ghibaudo, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Hilde Austlid

Il manifesto di Angelltrøa

Traduzione di Alessandra Farinella e Andrea Castellani

Versione 1.0

1. Io ho ragione.

2. Se non siete d'accordo con me, voi avete torto.

Definizioni

a) Dicesi teorico chiunque utilizzi parole che non capisco. Tutti i teorici sono o stupidi (perché non capiscono che dovrebbero usare soltanto parole che io capisca), oppure arroganti (perché capiscono che non li capisco, eppure si ostinano a scrivere in quel modo), oppure entrambe le cose.

b) Il larp è definito come l'insieme di tutti i tipi di larp che mi piacciono. Tutti i tipi di larp che non mi piacciono, o che penso che non mi piacerebbero, per definizione non sono larp.

Ringraziamenti

Sommo discepolo e supereroe: Stein.

Traduttori: LilleMartin (traduttore autorizzato per lo spagnolo), Åslaug (traduttrice autorizzata *in spe* per l'italiano), Soso (traduttore autorizzato per il tedesco), Karita (contatto autorizzato con il traduttore per il finlandese), Egil (traduttore autorizzato per il kolbotnese).[1]

Supporto morale inestimabile: Banan, Eirik, TommyBALL, Alte Böck, Den Onde Korpsmannen, Ingrid, Kristian, Tomas, angelbaby, Arman, Tigergutt e Hutchy.

L'autrice

Hilde Austlid gioca live dal 1990, ma ne ha organizzati solo due (più di 25 anni fa). Progetta bellissimi live immaginari che organizzerà quando avrà un sacco di tempo libero e orde di leccapiedi a cui dare i compiti noiosi. Le piacciono anche i giochi di ruolo tabletop e i giochi da tavolo.

[1] Kolbotn è un villaggio nella contea di Akershus, presso Oslo. Giova ricordare che invece Angelltrøa è un sobborgo di Trondheim [N.d.C.].

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Austlid H. (2001), *Angelltrøamanifestet*, in rete all'indirizzo http://home.online.no/~austlid/manifest [trad. it. "Il manifesto di Angelltrøa", trad. di A. Farinella e A. Castellani, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Tomas H.V. Mørkrid

Il manifesto chiave

Traduzione di Mattia Bulgarelli

Nel *larp*, di *meno* vuol dire di *più*!

La scoperta del larp ha portato a un'onda di piena di energie creative e di partecipazione attiva da parte di persone immerse in una società piagata dall'ideale del consumatore passivo. Fare larp vuol dire nuotare controcorrente, in un trend di passività e di cinica rassegnazione. Siamo animali sociali, e l'interazione attiva tra di noi, reale o nella finzione, è tutto ciò che abbiamo per rivelare il nostro vero potenziale come esseri umani. L'interazione è crescita!

C'è un grande potenziale di crescita e di sviluppo nei live, ma il potenziale deve essere messo in atto, in ognuno di noi. I larper devono maturare tanto quanto la forma di espressione che praticano. Nella situazione attuale, le persone stanno impiegando le loro energie su questa forma, ma senza goderne i pieni benefici. Il larp è un'attività con possibilità d'insegnamento sull'essere umano, noi stessi e gli altri, pressoché infinite. Il modo migliore di liberare questo potenziale è sapere in base a quali princìpi funziona un live e usarli per far raggiungere a ogni partecipante i migliori risultati possibili.

L'arte del larp deve liberarsi dalle catene autoinflitte della ricerca del dettaglio nella fiction. Il modo in cui gli organizzatori preparano un live, le ambientazioni che creano, i personaggi, l'interazione che ne risulta, le teorie che sviluppano: tutto soffre sotto il giogo di un conservatorismo rigido e dettagliato. Il larp tradizionale porta il fardello di compendi di dubbia qualità letteraria, oberati di dettagli che nessun umano normale potrà ricordare quando inizia l'interazione. Per affrontare questo problema essi mettono in piedi dei prologhi, e lasciano ad aleggiare nelle menti dei potenziali organizzatori l'illusione che esistano dei background estremamente dettagliati. I giocatori sviluppano sensi di colpa perché non sono in grado di aderire alle rigide pretese di estremo dettaglio create da fanatici.

C'è un grande bisogno di organizzatori professionisti nello sviluppo del larp, che devono essere supportati da tutti i larper, anche se lavorano in generi meno popolari. Ma, se vogliono essere considerati un bene per lo sviluppo del live action role-playing, devono aderire ai princìpi di questa forma.

L'utilizzo di giocatori professionisti è contrario al potenziale del larp, e deve essere evitato a ogni costo. Nessun tipo di interazione avanzata è possibile all'interno di un contesto simile a quello che vede attori professionisti manipolare il loro pubblico. I giocatori professionisti non fanno altro che impedire di esprimersi ai veri partecipanti. L'effetto a lungo termine è quello di creare una sorta di "teatro avanzato" e di rendere il larp, come forma, impotente.

Questo manifesto è la chiave alla conoscenza dei princìpi dei live, e in quanto tale è la chiave per un futuro con live di più ampia varietà rispetto a oggi, e più vicini al vero potenziale della forma. Ne è la chiave, ma non deve essere considerata *la forma* stessa. Chi aderisce a questo manifesto è un audace, forse è uno stupido, e certamente è sulla rotta per un mondo migliore!

I princìpi

1. Di meno vuol dire di più! Avere poche regole permette maggiore focalizzazione e lascia la soglia più accessibile.
2. La focalizzazione è bene. La libertà è una schifezza. Le menti creative prosperano all'interno dei vincoli.
3. Larp significa interazione tra giocatori. Interazione con il personaggio, e interazioni tra i personaggi.
4. Tutta l'interazione è, e sempre sarà, fisica. Ogni scambio verbale sarà in superficie rispetto all'azione.
5. Si userà ogni mezzo per rafforzare l'interazione e l'uso dei personaggi nell'interazione.
6. Un live non è una recita, né una storia. Recita e storia sono mezzi per rafforzare l'interazione.
7. Nessun mezzo è ovvio, né ha un valore al di là della sua funzione nel live concretamente in atto.
8. Un personaggio deve essere giocato in pieno e liberamente, come se fosse una persona vera, all'interno dei limiti del corpo fisico.
9. Tutti i giocatori usano sé stessi all'interno di un personaggio, e nessuno è sé stesso in una fiction. La fuga dalla realtà non porta da nessuna parte.
10. Quando un live inizia, tutta l'interazione sarà tra i personaggi, e nessun conflitto sarà reale.
11. Ogni singolo partecipante in un live è responsabile dell'esito del live stesso.

Le chiavi, primo gruppo

1. Ci sarà una sola società, e nessuno che vi si opponga.
2. Ci sarà una regola, e solo una, sui rituali da osservare quando le persone

si incontrano.
3. Tutti compiranno i rituali in modo corretto, e i rituali saranno messi in atto con l'intero corpo.
4. Tutto il vestiario sarà in accordo con l'ambientazione, oppure in toni scuri e neutri.
5. Nessun capo di vestiario coprirà il volto dei giocatori.

Le chiavi, secondo gruppo

1. Non ci saranno indicatori visivi dei gruppi nella società.
2. Ci dovrà essere un punto centrale geografico ogni undici giocatori.
3. Ci potrebbe essere una figura di riferimento ogni undici giocatori.
4. Ogni figura di riferimento sarà in grado di mostrare il suo essere di riferimento tramite azioni fisiche.
5. Nessun personaggio sarà fuori dalla società, e ogni personaggio dovrà temere la reazione della società.

Le chiavi, terzo gruppo

1. Il punto focale del live deve essere concordato, si deve aderire a esso, e deve essere comunicato ai giocatori.
2. In nessun momento della pianificazione, nessun organizzatore dovrà essere responsabile per più di undici giocatori o undici personaggi.
3. Nessun background di nessun personaggio e nessuna descrizione di un'ambientazione sarà composta da più di cinque brevi capoversi.
4. Ogni giocatore ha il potenziale perché gli sia affidato un personaggio. La responsabilità di una cattiva interpretazione non è solo del giocatore!
5. Il live sarà pianificato con non più di cinque regole, e ogni regola sarà significativa per tutti i giocatori.

Le chiavi, quarto gruppo

1. I personaggi si concentreranno sulla famiglia, sulle conoscenze (amici e amanti) e sugli estranei, in quest'ordine.
2. Ogni personaggio concentrerà la sua interpretazione sulle azioni fisiche. Considerate importante anche la più stupida serie di azioni!
3. Il contatto fisico positivo è importante, e sarà intrapreso quanto più spesso sia possibile. Il sesso non ne è una parte importante.
4. Sudore e paura sono un bene! Il disagio fisico e sociale sono un bene! L'uso completo di anima e corpo è un bene!
5. Metti alla prova la tua intelligenza, usa la voce, ascolta attentamente, e va' a caccia del punto centrale della tua fiction!

Le chiavi, quinto gruppo

1. Nessun conflitto può mettere in pericolo l'intera ambientazione.
2. Nessun personaggio sarà motivato solo dal conflitto, e nessun personaggio

potrà essere una caricatura.

3. Ogni personaggio avrà forti legami emotivi con almeno un altro personaggio, e dovrà difendere questi legami.
4. Nessun'arma potrà essere usata senza gravi conseguenze e senza la più terribile paura.
5. Nessuna morte potrà essere ignorata, e nessun live continuerà oltre le conseguenze della prima morte.

Conclusioni

Queste chiavi sono strumenti. Devono essere usate fino a logorarle!

Questi princìpi sono sacri. Non devono mai essere infranti!

Nessuno firmerà questo manifesto. Si ergerà solitario. È stato scritto da un personaggio. Non è il prodotto di una persona reale. Chiunque potrà usarlo, tradurlo o svilupparlo, purché le chiavi siano usate e i princìpi siano mantenuti sacri.

Sia dunque il manifesto chiave!

L'autore

Tomas H.V. Mørkrid è nato nel 1962 in Norvegia. Entra nel mondo dei GdR nel 1986 e diventa designer nel 1989. Nel 1990 inizia a fare larp con una serie di live fantasy a Oslo. Nel 2001 la frustrazione per come venivano organizzati molti live tradizionali lo porta a scrivere *Il manifesto chiave*. Dal 1999 si concentra sul design di GdR tabletop, anche se i suoi progetti attuali potrebbero anche essere definiti live.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Mørkrid T.H.V. (2001), *The Key Manifesto*, in rete all'indirizzo http://www.fabula.no/manifest.html [trad. it. "Il manifesto chiave", trad. di M. Bulgarelli, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Nick Huggins

Giocare senza trama

Traduzione di Alessandro Haag

«Proprio non credo nell'importanza dei personaggi nel larp. Togli i personaggi e rimarrà comunque la trama. Ma togli la trama e non esisterà più il live».

Questa è l'opinione che mi spinse a pensare ai live senza trama. Un mio amico aveva esposto questa sua idea in una mailing list; prima di allora avevo scritto solo live politici da camera, il genere che va per la maggiore qui in Irlanda, sviluppatosi principalmente dai live di Vampiri della metà degli anni Novanta, che erano fortemente focalizzati sulla politica. Anche se in questi live è presente una certa interazione fra i personaggi, spesso questa si perde tra gli obiettivi dei personaggi stessi, che sono del tipo «Domina il mondo» o «Uccidi X». Sono sempre stato un sostenitore dell'importanza dell'interazione fra personaggi, e così ho deciso sarebbe stato divertente mettere insieme un live totalmente basato sull'interazione, senza alcuna trama.

Così misi in pratica la mia idea e sviluppai uno stile di gioco diverso, che sta cominciando ad attirare altri giocatori e altri autori di live.

Come funziona? Prendiamo per esempio il mio primo live che funziona in questo modo, *The Elevator*. Volevo un ambiente chiuso, in modo da controllare più facilmente il live una volta che fosse partito. Volevo inoltre che il live fosse piccolo: dopotutto si trattava di un esperimento. Così decisi per l'idea di sei persone chiuse dentro un ascensore. Il live inizia quando la cabina si blocca fra due piani a causa di un blackout, e finisce quando torna la corrente. Non c'è alcun legame fra i personaggi: nessuno di loro conosce nessun altro. Inoltre i personaggi devono essere il centro del live, non essendoci alcuna trama.

Divenni presto piuttosto nervoso: in fondo stavo pianificando un live di almeno tre ore nel quale sei persone avrebbero potuto semplicemente fissarsi l'uno con l'altro e non dire nulla per tutto il tempo, non avendo nulla da fare. Inoltre, compresi anche che il ruolo del master è inutile in questo tipo di si-

tuazione. Cosa avrei fatto? Mi sarei seduto a guardare queste sei persone per l'intera durata del live? Non avrebbe funzionato.

Dopo averci riflettuto un po', decisi che il master avrebbe agito in quanto tale solo in caso di emergenza: forse qualche personaggio sarebbe impazzito e avrebbe cercato di uccidere qualcuno all'interno dell'ascensore (per quanto fosse improbabile). Il master avrebbe anche dovuto giocare un personaggio, in modo da dare il giusto taglio alla conversazione e da salvare il live in caso di arenamento. Fu una decisione difficile da prendere: la maggior parte dei master ammetterà di essere maniaca del controllo, e chi non lo ammette mente. Può un master lasciare che un live scorra in questo modo così "fuori controllo"? Mi ripromisi di mettere un freno alle mie tendenze di controllo e provai.

Così l'idea venne messa a punto; ora tutto quello di cui avevo bisogno erano sei personaggi. E qui iniziarono le mie riflessioni su di loro. Dovevano essere speciali, personaggi nei quali i giocatori di questo live avrebbero potuto davvero affondare i denti. Ho pensato allora a come avrei potuto scriverli e come avrei fatto a dare ai giocatori l'illusione di essere qualcun altro con un'intensità un poco maggiore di quella che si avrebbe normalmente in un live.

Ho risolto in questo modo: ciascun personaggio sarebbe stato presentato prima con un racconto, comprendente un breve schizzo del personaggio stesso e qualche evento della sua vita. Poi sarebbe arrivata la sezione dei "suggerimenti per l'interpretazione", che avrebbe descritto come si comporta il personaggio, cosa gli piace e cosa lo infastidisce. Infine presi in prestito qualcosa dai giochi di ruolo tabletop come *Amber*, della Phage Press, e diedi ai giocatori un questionario sul personaggio. Si trattava di venti domande a cui rispondere in personaggio, del tipo «Descrivi il tuo primo bacio» o «Cosa bevi di solito al bar?». L'idea era far sì i giocatori cominciassero a pensare in personaggio prima che il live iniziasse.

I personaggi che scrissi erano tutti molto confusi e pieni di problemi, e allora mi preoccupai ancora. Cosa sarebbe accaduto se il live fosse stato troppo per qualcuno? Cosa sarebbe accaduto se fosse cominciata una gara di urla impossibile da arrestare? Così feci qualcosa per cui in precedenza avevo deriso altre persone che l'avevano fatta: introdussi una safeword, ovvero una parola che avrebbe fermato l'evento indipendentemente da quello che stava accadendo.

E poi ci fu il live: in un hotel, in una stanza quadrata di due metri e mezzo (che in realtà era un bagno in disuso), con la porta chiusa e con un tubo al neon sopra lo specchio come unica fonte di luce. Il mondo esterno sfumò, e le quattro pareti del bagno e il pannello di controllo dell'ascensore, che avevo fatto in fretta e furia con il cartone e avevo attaccato al muro con il nastro adesivo, divennero per circa quattro ore l'unica realtà esistente.

Perché funzionò? Perché i giocatori divennero davvero i personaggi che avevo dato loro. Certo, ci furono silenzi e pause pesanti, ma mentre questo ac-

cadeva l'"azione" del live continuava nelle menti dei giocatori, mentre pensavano alla situazione in cui si trovavano e alle persone che avevano intorno. L'ambiente di gioco aiutò: è difficile stare appiccicato ad altre sei persone in una stanzetta senza aria fresca, e questo aggiunse davvero qualcosa all'esperienza. Ma il live era incentrato sull'essere un personaggio disturbante e sul pensare come questo personaggio, anziché sull'aggiungere superficialmente un'andatura zoppicante e un accento russo a un insieme di obiettivi e di interrelazioni.

Dopo quell'esperienza organizzai un altro live simile, e funzionò anch'esso. Anche in questo caso con pochi giocatori, un ambiente chiuso, e un'intensità notevole nei personaggi. Adesso ne sto scrivendo un altro, e so che intanto se ne stanno sviluppando altri due che utilizzano lo stesso approccio. Naturalmente il prossimo passo è quello di mantenere questa stessa intensità nei personaggi, tornando però a inserire una trama…

Ludografia

Huggins N. (2000), *The Elevator*, Irlanda, varie repliche [it. *L'ascensore*].

Bibliografia

Wujcik E. (1991), *Amber Diceless Roleplaying Game*, Phage Press.

L'autore

Nick Huggins fa role-playing dal 1983 e scrive live dal 1994. Al 2010 la sua produzione conta oltre cinquanta diversi scenari destinati alle convention ludiche irlandesi, su argomenti dal più serio al più faceto. Nick ama i supereroi, i Pokémon, i mattoncini LEGO e fare larp, ma non contemporaneamente.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:
Huggins N. (2002), "Plotless Gaming", *Time In*, rivista in rete all'indirizzo http://www.lrp-index.org.uk/zine (oggi non più attivo) [trad. it. "Giocare senza trama", trad. di A. Haag, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Flying Circus

Un manifesto per il gioco di interpretazione e narrazione

v. 1.21

Prima di internet, prima degli SMS, prima delle automobili, prima della scrittura e prima delle città… prima di tutto questo, già esistevano le storie.

Era il principio e l'umanità trovava nella narrazione e nel racconto uno dei modi più autentici per incontrare altre persone; lo faceva senza gli schemi e le categorie, spesso troppo asfittici e inconcludenti, con cui ci confrontiamo noi oggi.

Fu un bene: nelle storie raccontate attorno al fuoco venivano mescolate la narrazione orale, l'interpretazione dei ruoli, il gioco di mimesi, il divertimento condiviso, il coinvolgimento degli uditori che da semplice pubblico divenivano protagonisti attivi della storia in una girandola di contributi, di ricordi, di eventi e di intuizioni, di enfasi e ritmo, di espressione e fruizione. Il modo attraverso cui raccontare una storia era oggetto di una sperimentazione continua; d'altra parte lo strumento della narrazione era così nuovo e profondo che valeva la pena scoprirne tutte le potenzialità.

Noi oggi vogliamo proseguire questa tradizione.

Vogliamo raccontare storie grazie a un mezzo contemporaneamente antico e moderno come il gioco di narrazione e interpretazione.

Vogliamo divertire e divertirci, nella consapevolezza che le nostre proposte hanno un senso solo se ci permettono di metterci in relazione con altre persone; non spettatori passivi, ma protagonisti nello sviluppo di una storia sempre nuova, una storia viva perché partecipata.

Vogliamo sperimentare forme nuove per giocare, comunicare emozioni e coinvolgere, perché pensiamo che anche dopo secoli siamo ancora agli inizi di questo viaggio in cui c'è ancora molto da esplorare.

Vogliamo giocare perché ci rende vivi e attivi; ci sfidiamo a stupirci e desideriamo incontrarci, curiosi della nuova avventura che ci aspetta.

Siamo artisti del gioco. Siamo artisti per gioco.

Gli autori

Il **Flying Circus** è un movimento di persone amanti dei giochi di ruolo, di narrazione e di interpretazione, che si riconoscono nel manifesto che avete appena letto. È una comunità di giocatori, autori e appassionati residenti in varie parti d'Italia, che si incontra dal vivo (in manifestazioni, ludoteche e occasioni di gioco più o meno ufficiali) e attraverso i mezzi di comunicazione a distanza. Non è un'associazione formalmente intesa.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Flying Circus (2002), *Un manifesto per il gioco di interpretazione e narrazione*, Modena [in rete all'indirizzo http://www.flyingcircus.it/?page_id=2]; rist. in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010.

Jaakko Stenros e Henri Hakkarainen

La scuola di Meilahti

Riflessioni sul role-playing

Traduzione di Alessandra Farinella

Prefazione all'edizione italiana

La scena nordica ha offerto un terreno fertile per l'avanzamento dell'analisi dei giochi di ruolo. Quando i larper svedesi, norvegesi, finlandesi e danesi si sono trovati a contatto agli annuali Knutepunkt, hanno compreso che i loro stili di gioco erano molto diversi. I primi anni furono spesi sviluppando un *linguaggio comune*, poiché anche elementi base come la durata del live, la creazione dei personaggi e i compiti del master variavano incredibilmente da Paese a Paese, o perfino da un gruppo di giocatori a un altro.

La comprensione che esistono metodi diversi porta naturalmente a una discussione su quale di essi sia il migliore. Questo ha acceso la febbre dei manifesti: i giocatori mettevano per iscritto quello che ritenevano essere l'aspetto più importante del fare larp e il modo migliore per ottenerlo. Questo è il contesto in cui è stato elaborato il modello di Meilahti.

Anche se scritto in modo molto serio, il testo tradisce una certa ingenuità: il modello prende il nome dal quartiere in cui vivevamo a quel tempo, seguendo lo stile che imperava allora in Finlandia per i manifesti, e non sempre coniuga con successo la concezione sistematica e idealistica dei giochi di ruolo con la realtà del gioco vero e proprio. In ogni caso, stavamo sinceramente tentando di dire qualcosa di significativo sui giochi di ruolo, e di costruire le fondamenta per il lavoro futuro.

Riguardandolo ora, otto anni dopo, sembra contenere tre aspetti degni di nota. Per prima cosa, tentava di essere *descrittivo piuttosto che normativo*. Ciò significa che non stavamo cercando di stabilire come si debbano realizzare i

migliori live, o di imporre come avrebbero dovuto essere i giochi di ruolo, ma abbiamo tentato di arrivare a una definizione che li incorporasse in un modo tale da essere funzionale come base per ulteriori analisi. Naturalmente tutte le definizioni sono, per loro natura, politiche: noi consideravamo il fare larp come una parte di un corpo più vasto di giochi di ruolo, qualcosa di affine al tabletop role-playing, mentre escludevamo i giochi per computer per un singolo giocatore, che spesso sono pubblicizzati come giochi di ruolo.

Il secondo aspetto degno di nota è che riconoscevamo che *il potere di definire ciò che è vero* all'interno della cornice diegetica, ovvero ciò che succede in gioco, è fondamentale per i giochi di ruolo. Definizioni precedenti avevano sottolineato l'importanza delle regole, ma in sostanza le regole esistono solamente per distribuire tale potere. La nostra formulazione non era elegante e funzionale come avrebbe potuto essere, ma fortunatamente da allora altri, come Markus Montola nel suo articolo del 2008 *The Invisible Rules of Role-Playing*, hanno sviluppato ulteriormente l'idea.

Terzo, nel modello di Meilahti abbiamo *messo in discussione la separazione tra giocatore e personaggio*. Una delle favole che i role-player si raccontavano all'epoca era che il personaggio e il giocatore fossero due entità separate. Noi non lo accettavamo; optavamo piuttosto per considerare il partecipante alla luce della teoria dell'identità post-moderna, vedendolo più come un costrutto contestuale.

Jaakko Stenros e Henri Hakkarainen
Helsinki, luglio 2010

Prefazione alla seconda edizione internazionale

Questo saggio aggiornato è un tentativo di creare un modello che descriva i giochi di ruolo (GdR). Anche se esistono già alcuni scritti sui GdR, finora non ci sono altri modelli descrittivi seri che tentino di definire cosa siano davvero i GdR e come vengano creati. In questa fase non ci interessa utilizzare strumenti creati per gli studi teatrali, per la comunicazione organizzativa, per la ludologia o per qualsiasi altra disciplina. Prima di poter utilizzare con successo uno strumento proveniente da un altro campo di studi, abbiamo bisogno di sapere che cos'è davvero ciò che stiamo esaminando.

Lo scopo di questo saggio è quello di aiutare a definire una cornice teorica per discutere di role-playing e di giochi di ruolo. Ogni discussione necessita di un linguaggio condiviso dai partecipanti per essere significativa, e purtroppo tale linguaggio comune spesso sembra mancare quando si tenta di discutere di role-playing.

Noi abbiamo provato a definire il role-playing in un modo che includa le diverse forme di gioco che conosciamo ed eviti scelte normative che definiscano i i giusti, o i migliori, modi di giocare. È nostro desiderio incoraggiare ulteriori e più dettagliate discussioni sull'argomento, non dichiarare un metodo di gioco superiore agli altri o provare a limitare gli scopi del role-playing basandoci sulle nostre preferenze personali. Vogliamo includere tutti i giochi, dai classici giochi in stile *Dungeons & Dragons* ai giochi dal vivo post-moderni della scuola di Turku, e dai giochi tabletop a quelli per computer.

È importante osservare, in ogni caso, che questo modello è necessariamente un'astrazione, e in quanto tale si riferisce a un role-playing ideale più che alla cultura del role-playing in generale. Non siamo interessati a esaminare le strutture sociali sottese alle varie situazioni di gioco o le dinamiche di vita reale tra i partecipanti effettivi a un evento.

In breve, il nostro tentativo è stato quello di creare un modello descrittivo che copra e scopra a livello teorico tutti i giochi che chiamiamo intuitivamente giochi di ruolo.

Grazie a Markus Montola, Syksy Räsänen, Taika Helola, Satu Heliö, Toni Sihvonen, Ville Marttila, Topi Pitkänen, Frans Mäyrä, Petri Lankoski, Mike Pohjola, Elge Larsson, Mike Holmes e Fang Langford. Le domande, i commenti, le discussioni e gli incoraggiamenti che ci siamo scambiati con voi hanno reso possibile questo testo.

Henri Hakkarainen e Jaakko Stenros
Helsinki, 15 gennaio 2003

Il modello di Meilahti

Definizione

Un gioco di ruolo è ciò che viene creato nell'interazione tra alcuni giocatori, oppure tra uno o più giocatori e uno o più master, all'interno di una cornice diegetica specifica.

Fare role-playing in un gioco di ruolo richiede quattro elementi: un master, un giocatore, interazione e una cornice diegetica. Con "master" e "giocatore" ci riferiamo ai ruoli assunti dai partecipanti. È possibile passare da un ruolo all'altro durante una sessione di gioco, e può esserci un qualsiasi numero di master e di giocatori, ma almeno uno per ciascun ruolo è necessario.

La diegesi è ciò che è reale all'interno del gioco. Di solito questo significa il mondo di gioco. La cornice diegetica è composta da ciò che è vero nel passato (storia della cornice e dei personaggi), da ciò che è il presente, e dalle aspettative dei personaggi riguardo al futuro. Il master crea la cornice diegetica e la espone nel dettaglio necessario e possibile.

Una volta che la cornice diegetica è stata creata, il master non ha bisogno di partecipare attivamente al gioco, anche se comunque ha (e in effetti deve avere) la possibilità di entrare in esso in qualsiasi momento. Il master ha il controllo totale sulla situazione creata, ma deve cedere parte di tale potere, implicitamente o esplicitamente, al giocatore, in modo che sia possibile un'interazione significativa. Cedere parte del controllo creativo è necessario per creare una distinzione tra fare role-playing e raccontare una storia.

Il master ha l'ultima parola: nulla è reale all'interno della cornice diegetica a meno che il master non lo approvi (di solito i master approvano implicitamente tutto ciò che i giocatori fanno fare ai propri personaggi). Questo significa che non possono essere incorporati nel gioco nuovi elementi senza il consenso del master.

Il giocatore assume un ruolo, una determinata posizione all'interno della cornice diegetica, approvato dal master. Il gioco è creato dall'interazione tra i giocatori o tra il giocatore e il mondo di gioco. Questo processo di interazione viene definito come role-playing.

Ruolo, personaggio e giocatore

Un ruolo è ogni posizione determinata all'interno di una determinata situazione, una limitazione artificiale che inserisce il giocatore all'interno della cornice diegetica dell'evento oppure in una situazione della vita reale. Non è necessario differenziare tra i ruoli che i giocatori assumono all'interno della cornice diegetica e i ruoli assunti al di fuori di essa (di fatto anche quello di

giocatore è un ruolo). Sono tutti allo stesso modo aspetti dell'identità flessibile del partecipante: strumenti specifici per interagire in determinate situazioni seguendo un sistema di regole specifico, e basati su assunti definiti esplicitamente o implicitamente.[1]

Un personaggio è una cornice di ruoli attraverso cui il giocatore interagisce all'interno del gioco, e per il quale costruisce un'illusione di un'identità continua e stabile, una fittizia "storia di sé" che unisce tra loro ruoli disconnessi e separati. È importante osservare che la parola "fittizio" ha un doppio significato in questo caso, riferendosi non solo alla natura fittizia della cornice diegetica, ma anche alla qualità illusoria di ogni nozione di identità fissa e stabile (Hall 1988 e 1996).

Solitamente il personaggio è un'entità antropomorfa, un essere umanoide, ma è possibile che il personaggio sia qualsiasi cosa, da un oggetto inanimato a un gruppo di entità, come un casato, una corporazione o una famiglia. L'unico requisito è che il personaggio deve essere in grado di comunicare in qualche modo: deve avere la possibilità di interagire.

Il termine "personaggio" ha un doppio significato nell'uso comune. "Personaggio" significa non solo la collezione di ruoli interpretati in una determinata situazione, l'interpretazione creata dal giocatore, ma è anche usato spesso in riferimento al testo reale e concreto che descrive la storia e il carattere del personaggio, e che viene fornito dal master al giocatore. In questo testo noi utilizziamo la parola "personaggio" esclusivamente in riferimento alla collezione di ruoli all'interno di una cornice.

Il giocatore è un partecipante che assume i suddetti ruoli all'interno di una cornice diegetica. Di solito interpreta un personaggio alla volta all'interno del mondo di gioco, ma non deve necessariamente essere sempre così. Il giocatore può influenzare e perfino determinare gli eventi di gioco, all'interno dei limiti posti dal master.

Il giocatore ha la propria interpretazione degli eventi di gioco. I processi interni del giocatore sono al di là del controllo del master, ma appena essi vengono espressi, appena diventano rilevanti per il gioco nella sua totalità, il master ha di nuovo il controllo su di essi.

Diegesi

La diegesi è ciò che è vero all'interno del gioco. Una cornice diegetica di solito è costituita dal mondo di gioco, ma poiché un gioco non deve necessariamente svolgersi in un mondo, viene utilizzato il termine "cornice". La cornice diegetica è composta da tutto ciò che è vero all'interno del mondo di gioco (passato, presente, aspettative per il futuro).

[1] Per un'introduzione al pensiero post-moderno sull'identità e sul concetto di sé, la nostra cornice basilare per affrontare il concetto di ruoli, vedere per esempio Hall 1988 e 1996 [N.d.A.].

In pratica questo significa che una descrizione scritta della storia del mondo è diegetica, ma le regole del gioco non lo sono. O per essere più precisi, ciò che è descritto è diegetico, ma la forma della descrizione o l'oggetto su cui la descrizione è registrata possono essere diegetici o non esserlo.

Idealmente i fattori non diegetici non dovrebbero influenzare le possibilità disponibili nella cornice diegetica. Questo implica che il master deve avere la possibilità di influenzare attivamente il gioco mentre esso si svolge, poiché realtà virtuali complete non sono ancora disponibili.

Il giocatore ovviamente ha la propria interpretazione della diegesi (vedi Montola 2003), esattamente come un lettore costruisce la propria concezione di un libro, o un membro del pubblico, o perfino un attore, si crea una propria concezione di un'opera teatrale. In ogni caso, una volta che la sua interpretazione viene espressa e diventa rilevante per la diegesi stessa, essa è soggetta all'approvazione del master. Attraverso questo processo i partecipanti correggono costantemente le proprie concezioni del gioco, e il master funge da custode della diegesi.

Master

Quello del master è il ruolo assunto da un partecipante al momento di definire la cornice diegetica del gioco. Solitamente una sola persona si assume questa responsabilità per l'intera durata del gioco, ma non deve necessariamente essere così. Ci può essere più di un master e i partecipanti possono passare dall'essere giocatori all'essere master e viceversa durante una sessione di gioco, purché non siano tutti master contemporaneamente.

La parola "master" ha una quantità di sinonimi in circolazione: moderatore, narratore, GM, DM ecc. Noi utilizziamo il termine "master" perché è molto diffuso e perché sottolinea giustamente il fatto che questo ruolo dia potere.

Il master ha molti strumenti per creare la cornice diegetica. Quando descrive la cornice, il master non descrive solamente ciò che esiste nella cornice, ma anche ciò che è possibile all'interno di essa. Per questo il master è l'autorità maggiore nel gioco, ma deve anche cedere una parte del suo potere al giocatore.

Il master definisce anche i limiti del potere ceduto ai giocatori. Di solito questo significa definire, implicitamente o esplicitamente, il mezzo (per esempio role-playing oppure live action role-playing), la forma narrativa (per esempio integrativa o dissipativa, vedi Montola 2002 e 2004), il genere (per esempio fantasy o cyberpunk, vedi Stenros 2002 e 2004) e lo stile di gioco (per esempio soap opera o immedesimativo, vedi Stenros 2002 e 2004). Il giocatore ha la possibilità di definire le cose all'interno della cornice diegetica, ma solo nella misura concessa dal master.

Il role-playing nella cornice diegetica

Se il master non concede un certo potere al giocatore, non ci sarà interazione, solamente il master che racconta una storia. Di solito al giocatore è dato il

controllo almeno sulle azioni di un personaggio. Questo controllo è soggetto all'approvazione del master, e se necessario il master può riprendersi indietro tale potere.

Il master è quindi il custode della diegesi. Questo potere è legato al ruolo di master, è di natura arbitraria, e deriva dalle convenzioni dell'interazione. In pratica sottolineare le dinamiche sociali spesso concerne la struttura di potere della situazione di gioco, e un giocatore può scegliere di non partecipare a un evento se non gli piacciono i metodi del master per controllare gli eventi, ma questo è irrilevante nello studio del role-playing a un livello ideale. Perché il role-playing possa avere luogo, il giocatore deve accettare il potere del master sulla cornice diegetica.

Quando un evento ha inizio, il master definisce la cornice diegetica. Questo può essere fatto per esempio stabilendo che la cornice diegetica è simile al mondo reale, oppure riferendosi a un mondo e a regole di gioco in commercio, oppure definendo la cornice partendo da zero.

Quando viene creato un personaggio, esso può essere creato dal giocatore, dal master o come collaborazione di gruppo, ma il master ha l'ultima parola su ciò che è possibile o adatto per i personaggi in una data cornice diegetica.

Mentre il gioco procede il master descrive la cornice diegetica e di solito interpreta la parte di qualunque cosa, tranne il personaggio del giocatore. Se il giocatore trasgredisce alla sua autorità, oppure tenta di fare qualcosa che è impossibile all'interno della cornice diegetica, oppure per qualsiasi altra ragione, il master può prendere il controllo delle azioni del giocatore.

Se c'è un disaccordo, per esempio su come appare l'ambiente circostante, o su che cosa sia successo esattamente, è il master che discute e alla fine decide ciò che è vero. Il gioco di ruolo può essere visto come una serie di eventi che i partecipanti utilizzano come base delle loro concezioni narrative individuali. Se e quando vengono espressi conflitti in queste concezioni, il master stabilisce che cosa sia vero.

Ulteriori riflessioni

Forme di role-playing

Il role-playing può assumere molte forme. Tradizionalmente viene giocato in uno spazio condiviso, in cui la maggior parte della comunicazione è verbale, ma esiste una gran quantità di strumenti possibili e di metodi disponibili. È possibile comunicare tramite e-mail, oppure tramite canali internet relay chat (IRC); la cornice diegetica può essere creata con un gioco per computer; la comunicazione può essere corporale, testuale, verbale o altro ancora. Finché esiste un'interazione attraverso ruoli all'interno di una cornice diegetica, l'attività può essere chiamata gioco di ruolo.

Il metodo di gioco tradizionale, il "gioco tabletop" basato sulla comunicazione verbale e che spesso comprende pesanti meccaniche di gioco e l'utilizzo di dadi come generatori di numeri casuali, ha avuto la tendenza a instaurare una sorta di monopolio sul termine "role-playing" e su tutte le discussioni al riguardo. Secondo noi, le meccaniche utilizzate per la simulazione non sono l'aspetto di importanza determinante nel definire il role-playing. Tentare di limitare l'utilizzo del termine unicamente al tipo di gioco giocato originariamente (o spesso al tipo di gioco giocato dalla persona che definisce i limiti) è un approccio miope che limita estremamente il potenziale per ulteriori progressi con questa forma espressiva.

Un'evidente sottocategoria del role-playing è il live action role-playing (larp). Nei live il livello di astrazione viene diminuito e i ruoli vengono espressi fisicamente (vedi anche Sihvonen 1997). In ogni caso non esiste una precisa linea di demarcazione oltre la quale il role-playing si trasforma in live action role-playing, poiché i giochi dal vivo spesso utilizzano una certa dose di simulazione astratta, e la maggior parte degli altri giochi tendono ad avere almeno una piccola percentuale di espressione corporea al loro interno. Il termine tuttavia è utile per comunicare le aspettative del master ai giocatori, soprattutto perché tradizionalmente c'è stata una forte tendenza a differenziare (o addirittura escludere) il live action role-playing dalle altre forme di role-playing. Ci sono, in ogni caso, differenze piuttosto notevoli nel livello di simulazione usato nei live in diverse parti del mondo. Si sottolinea perciò la distinzione vaga tra live e giochi di ruolo "tradizionali".

Anche i giochi che prevedono in parte o addirittura esclusivamente l'utilizzo del computer hanno avuto la tendenza a essere oggetto di accese discussioni. Questo è dovuto soprattutto alle limitazioni che il computer come mezzo impone alla possibilità di interagire e alla libertà di cui godono i giocatori (o perfino i master) all'interno della cornice diegetica. Secondo noi il gioco che

prevede un certo utilizzo del computer ha un potenziale, ma al momento i limiti tecnici sono di gran lunga troppo severi perché esso diventi una forma davvero interessante di role-playing, anche nel caso in cui esso soddisfi i requisiti per essere definito role-playing (e di solito questo non avviene). Man mano che la tecnologia si svilupperà, si presenterà la necessità di discutere più approfonditamente dei giochi basati sul computer o che lo utilizzano parzialmente.

Definizioni alternative

La nostra definizione di cosa sia il role-playing non è certo la prima. Diversi testi fondamentali sul role-playing hanno tentato di definire cosa sia il role-playing, così come hanno fatto molte diverse scuole di pensiero (Turku, Iirislahti e Roihuvuori per citarne alcune, vedi per esempio Pohjola 2000 e Loponen 2002). Queste definizioni sono state principalmente normative, non descrittive, e di solito si concentravano o sul role-playing tradizionale o sul live action role-playing.

Una definizione vaga è utilizzata dai sostenitori dell'approccio sistematico (Aa. Vv. 2002). La loro definizione di role-playing include la necessità di un sistema di regole, l'identificazione col personaggio e la possibilità di pensare all'interno del contesto. Noi non abbiamo enfatizzato l'importanza di un sistema di regole, poiché un sistema di qualche genere può essere individuato in quasi tutte le attività umane. Naturalmente, la maggior parte dei sistemi di regole che incontriamo nella vita sono impliciti. Il fatto che in alcuni giochi di ruolo esistano regole esplicite non è una base molto buona per dare una definizione, dato che in altri alcune o tutte le regole sono implicite. L'identificazione con il personaggio e il pensare all'interno del contesto sono aspetti quanto meno insoddisfacenti nel dare una definizione, poiché libri, film e teatro forniscono tutti metodi e possibilità di identificazione con il personaggio.

L'approssimazione più vicina alla nostra definizione viene dalla Norvegia. Eirik Fatland e Lars Wingård nel loro manifesto Dogma 99 definiscono il live action role-playing come «un incontro tra persone che, attraverso i rispettivi ruoli, si relazionano tra loro in un mondo immaginario» (Fatland e Wingård 1999). Nella tradizione norvegese fare larp è strettamente associato alle arti performative, e viene fatta una precisa distinzione tra il role-playing tradizionale e il live action role-playing. Noi non siamo d'accordo. L'idea dietro entrambe le forme espressive è la stessa, anche se i metodi variano.

Un'altra differenza è che noi consideriamo i master una necessità. Qualcuno deve definire il loro "mondo immaginario" e la nostra cornice diegetica; qualcuno deve decidere cosa è accettabile all'interno della cornice diegetica. La nostra concezione dei ruoli, o meglio la concezione post-moderna, è anche un po' più complicata di quella normalmente adottata nelle discussioni sul role-playing, ma l'idea di base è la stessa.

Critiche e domande

Ci sono alcune domande a proposito del role-playing che tornano spesso a galla nelle discussioni teoriche. È possibile giocare un gioco di ruolo da soli? È possibile fare un gioco di ruolo interamente per computer? Può un computer essere un master? Che cosa distingue i giochi infantili del tipo "facciamo che io sono" dal role-playing? Qual è la differenza tra l'improvvisazione teatrale e il live action role-playing? Che cosa distingue lo storytelling (nel senso narratologico del termine) e il role-playing?

In base alla nostra definizione, non è possibile fare role-playing da soli: un gioco di ruolo viene creato dall'interazione tra giocatori, oppure tra un giocatore e un master. Ciò che uno fa da solo, noi lo chiamiamo sognare a occhi aperti. Con questo non intendiamo implicare che quest'ultimo sia un passatempo in qualche modo inferiore: semplicemente noi non lo consideriamo role-playing.

Inoltre non consideriamo veri giochi di ruolo la maggior parte dei giochi per computer pubblicizzati come giochi di ruolo, perché al momento non siamo a conoscenza dell'esistenza di un computer che possa assumere il ruolo di master in maniera soddisfacente. Ci sono molti giochi per computer che possono essere giocati come giochi di ruolo, esattamente come *Monopoli* o *Risiko!* possono essere giocati come giochi di ruolo se vengono creati gli opportuni personaggi e viene introdotto un master. Questo noi lo chiamiamo role-playing assistito dal computer. Alcuni giochi per computer oggigiorno vengono creati con questo scopo (per esempio *Redemption* o *Neverwinter Nights*). La maggior parte dei *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPG) potrebbero essere giocati molto facilmente come giochi di ruolo, ma di rado questa possibilità viene sfruttata.

La distinzione tra il role-playing e i giochi infantili è la presenza di un master. Lo stesso vale per la distinzione tra improvvisazione teatrale e larp, nonché per quella tra storytelling e role-playing. Inoltre, se ciascun partecipante può essere considerato un master (come avviene, da un altro punto di vista, nell'improvvisazione teatrale), l'attività cessa di essere un gioco di ruolo, in base alla nostra definizione. Perciò un gioco di ruolo può avere un qualsiasi numero di master, purché non tutti i partecipanti siano master per tutto il tempo.

Queste sono scelte consapevoli che noi abbiamo fatto. Anche se ci sforziamo di essere descrittivi anziché normativi, a un certo punto si devono compiere delle scelte. Perché il termine "gioco di ruolo" abbia un significato, esso deve escludere qualcosa. Altrimenti ci ritroveremo in una situazione in cui qualcuno affermerà che la vita non è solo un gioco, ma è anche un gioco di ruolo, mentre noi faremo tutti insieme sì con la testa.

Ecco dove abbiamo deciso di tracciare il confine. Abbiamo creato un modello che include tutte le attività che noi riconosciamo come role-playing e che tuttavia segna una netta distinzione tra il role-playing e altre attività si-

mili. Nel processo abbiamo escluso il role-playing in solitaria e i giochi di narrazione in cui si è tutti master allo stesso tempo.

D'altro canto il nostro modello include alcuni elementi che potrebbero non rientrare nella maggior parte delle miopi definizioni tradizionali dei giochi di ruolo. Per esempio il role-play sadomaso, se sufficientemente avanzato, rientrerebbe nella nostra definizione di gioco di ruolo. Lo stesso vale per alcune forme di terapia: per esempio, certe sessioni di psicoterapia possono probabilmente essere considerate role-playing.

Informazioni di contatto

Se avete commenti o domande, sentitevi liberi di contattarci.

L'edizione internazionale di questo testo può essere trovata all'indirizzo http://www.laivforum.dk/kp03_book/thats_larp/meilahti_school.pdf.

Gli autori possono anche essere contattati direttamente via e-mail: Henri Hakkarainen all'indirizzo henri.hakkarainen@iki.fi e Jaakko Stenros all'indirizzo jaakko.stenros@iki.fi.

Bibliografia

Aa. Vv. (2002), *Defining roleplaying; an alternative approach*, in rete all'indirizzo http://indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=3680.

Fatland E. e Wingård L. (1999), *Dogme 99. Et program for laivens frigjøring*, in rete all'indirizzo http://fate.laiv.org/dogme99; a stampa come "Dogma 99" in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, a cura di M. Gade, L. Thorup e M. Sander, Projektgruppen kp03, Frederiksberg 2003 [trad. it. "Dogma 99. Un programma per la liberazione del larp", trad. di P. Albini, A. Castellani e M. Ghibaudo, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Hall S. (1988), "Minimal Selves", in *Identity: the Real Me* (*ica Documents*, 6), Institute of Contemporary Arts, London.

Hall S. (1996), "Introduction: Who Needs Identity?", in *Questions of Cultural Identity*, a cura di S. Hall e P. Du Gay, Sage, London.

Loponen M. (2002), "The Manifesto of the Roihuvuori School of Role-Playing", *panclou*, 6.

Montola M. (2002), *Roolipeli ja kaaosteoria*, in rete all'indirizzo http://www.hut.fi/mmontola/chaos.html (oggi non più attivo).

Montola M. (2003), "Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses", in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, a cura di M. Gade, L. Thorup e M. Sander, Projektgruppen kp03, Frederiksberg [in rete all'indirizzo http://www.laivforum.dk/kp03_book/thats_larp/construction_of_diegesis.pdf].

Montola M. (2004), "Chaotic Role-Playing. Applying the Chaos Model of Organisations for Role-Playing", in *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, a cura di M. Montola e J. Stenros, Ropecon ry, Helsinki [in rete all'indirizzo http://www.ropecon.fi/brap/ch14.pdf].

Montola M. (2008), "The Invisible Rules of Role-Playing: A Structural Framework of Role-Playing Process", *International Journal of Role-Playing*, I, 1 [in rete all'indirizzo http://marinkacopier.nl/ijrp/wp-content/uploads/2008/12/ijrpissue11.pdf].

Pohjola M. (1999-2000), *The Larper's Vow of Chastity*, Turku 1999, e *The Manifesto of the Turku School*, Turku 2000; rist. insieme come "The Turku School" in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, a cura di M. Gade, L. Thorup e M. Sander, Projektgruppen kp03, Frederiksberg 2003 [in rete all'indirizzo http://www.laivforum.dk/kp03_book/classics/turku.pdf; trad. it. "La scuola di Turku", trad. di A. Farinella, A. Castellani e M. Ghibaudo, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Sihvonen T. (1997), "Pieni johdatus live-roolipelaamisen psykologiaan", in *Larppaajan käsikirja*, a cura di N. Vainio, Suomen live-roolipelaajat ry, Tampere.

Stenros J. (2002), *Genre and Style*, presentazione allo Knutpunkt 2002, Stoccolma.

Stenros J. (2004), "Genre, Style, Method and Focus. Typologies for Role-Playing Games", in *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, a cura di M. Montola e J. Stenros, Ropecon ry, Helsinki [in rete all'indirizzo http://www.ropecon.fi/brap/ch15.pdf].

Gli autori

Jaakko Stenros è un ricercatore che lavora al Game Research Lab dell'Università di Tampere. Ha pubblicato tre libri con Markus Montola: *Beyond Role and Play*, *Playground Worlds* e *Pervasive Games*. Attualmente sta lavorando alla sua tesi.

Henri Hakkarainen è nato nel 1979 e vive a Helsinki, in Finlandia. Fa larp dal 1994, e nei primi tempi ha organizzato diversi live. Si è anche impegnato molto nella gestione di numerose organizzazioni di roleplayer, e in diverse occasioni ha organizzato la Ropecon e il Solmukohta. Oggi preferisce concentrarsi sulla teoria, e partecipare solo ai live davvero grandiosi.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Stenros J. e Hakkarainen H. (2002), *The Meilahti School. Thoughts on Role-playing*, in rete all'indirizzo http://personal.inet.ifi/koti/henri.hakkarainen/meilahti/thoughts.html (oggi non più attivo); a stampa in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, a cura di M. Gade, L. Thorup e M. Sander, Projektgruppen kp03, Frederiksberg 2003 [in rete all'indirizzo http://www.laivforum.dk/kp03_book/thats_larp/meilahti_school.pdf; trad. it. "La scuola di Meilahti. Riflessioni sul role-playing", trad. di A. Farinella, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010].

Graffiti moderni

Writing from the Underground

Alessandra Farinella

Il piacere del gioco di ruolo

Ultimamente ho passato moltissimo tempo a tradurre saggi e articoli che parlano di gioco di ruolo; tutti lavori molto diversi tra loro, che si focalizzano su aspetti diversi del GdR tentando di darne una definizione, di classificarne i partecipanti, di istruirne gli organizzatori. Mi sono dunque resa conto che anche per il GdR, così come presto o tardi accade per ogni forma d'arte, di comunicazione o di intrattenimento, esiste ormai una vasta trattatistica e saggistica, una bibliografia, un glossario, un'ampia serie di manifesti, una sociologia applicata, e la lista potrebbe proseguire ancora a lungo. In quanto studentessa di Lettere, naturalmente non posso che accettare questa inevitabilità e apprezzare gli sforzi, e in alcuni casi i risultati, della nascente critica del GdR. Qui ovviamente la parola "critica" non va intesa in senso negativo, ma in senso letterario: criticare nel nostro caso non significa giudicare, ma invece analizzare, sviscerare, discutere. E in effetti c'è moltissimo da dire sul gioco di ruolo di tutti i generi, sulle sue dinamiche e strutture, sui regolamenti, sulle diverse concezioni e interpretazioni che se ne hanno. L'importante è che non accada quello che si verifica puntualmente nelle scuole, quando si presenta agli alunni un testo non in sé stesso, ma corredato da una serie di osservazioni tematiche, storiche e linguistiche importanti, e spesso pedanti. Quante volte un romanzo o una poesia, disprezzati finché eravamo studenti, vengono invece riscoperti con grande gioia e piacere nel momento in cui se ne possa fruire in modo diretto, senza più apparati critici e analisi di sorta? Altre volte, purtroppo, lo scoglio della deformazione scolastica diventa insuperabile e la repulsione per l'oggetto letterario in questione perdura anche negli anni successivi, impedendo talvolta la fruizione di opere non solo importanti, ma anche appassionanti. Con questo non voglio assolutamente affermare che sia sbagliato analizzare il gioco di ruolo e fornire a esso un apparato teorico: si tratta di un lavoro che, se ben fatto, può condurre a risultati importanti e pregevoli. Ma quello che i giocatori, attuali e futuri, devono essere in grado di fare è scindere la discussione teorica dal piacere, vivo e fisico, di giocare. È infatti questa la motivazione che spinge noi tutti a leggere un libro, a vedere un

film e a giocare di ruolo. Certo, le sensazioni che se ne derivano non devono necessariamente essere gioiose: noi amiamo i libri, o i film, anche quando ci spaventano, ci angosciano, ci commuovono o ci spingono a riflettere. Lo stesso vale per i GdR. L'importante è considerare sempre le emozioni e il coinvolgimento prima di ogni altra cosa, per non intorbidare le sensazioni immediate con altre considerazioni (i presupposti culturali e teorici, l'analisi sociologica o psicologica, le prescrizioni normative ecc.).

A volte le emozioni che il gioco di ruolo, soprattutto quello dal vivo, può dare sono davvero molto intense, tanto che ritornano nei sogni e fungono da stimolo nella vita quotidiana. Per esempio, mentre si sta per sostenere un esame e si è preda del nervosismo, è di grande aiuto ripensare a sé stessi in una situazione di gioco: perfino un esame di critica dantesca sembra ben poca cosa rispetto a un combattimento contro mostri, spada sguainata e armatura indosso. Non c'è pericolo di confondere vita reale e gioco, salvo rare eccezioni. Ma nulla impedisce alla prima di essere arricchita dal secondo. Finché i partecipanti si lasceranno coinvolgere, trasportare ed emozionare dal gioco in tutti i suoi elementi (la trama, i combattimenti, l'interpretazione, un regolamento ben fatto…) avremo sempre eventi di gioco di ruolo, cartaceo e non, assolutamente memorabili e meritevoli di essere vissuti, ricordati e, in seguito, anche studiati.

L'autrice

Alessandra Farinella, 23 anni, vive a Padova ed è laureata in Lettere moderne. Gioca di ruolo da otto anni, e da sei partecipa a eventi di GRV. Autrice di un gioco di ruolo al tavolo ambientato nel mondo del cinema, ha organizzato diversi eventi di GRV in stile *murder mystery*. Attualmente è master dell'associazione di GRV Il Sigillo della Fenice.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

FARINELLA A. (2010), "Il piacere del gioco di ruolo", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

Lorenzo Trenti

Scripta volant

Otto anni di manifesto del Flying Circus

Pubblicato nel 2002, quello del gruppo di "gioc-attori" del Flying Circus è stato uno dei primi manifesti italiani legati al gioco di ruolo. Eccone i retroscena che nessuno aveva mai raccontato prima, assieme a una sua disamina alla luce degli anni che nel frattempo sono trascorsi nel mondo del gioco.

L'anno è il 2002, che a pensarci oggi sembra un sacco di tempo fa, e forse è effettivamente così. È un periodo in cui internet non è affermata come lo è oggi, ma al tempo stesso permette già una diffusione capillare e internazionale di saperi, prassi e idee. Ed è così che il sottoscritto viene a sapere che i Paesi del Nord Europa vantano dei veri e propri manifesti per il gioco di ruolo dal vivo. Manifesti, capite? Come i movimenti artistici, quelli veri. Questi nordici sembrano un po' pretenziosi, d'accordo, ma anche molto convinti di quel che fanno (c'è da dire che all'epoca sembrano fare giochi un po' più seri rispetto a noi italiani scanzonati).

A ogni modo, la cosa è sufficiente a dimostrarmi che una cosa come un manifesto artistico per il gioco di ruolo può esistere. Cominciamo così a parlarne in un gruppo di appassionati di giochi di narrazione, che in quegli anni si stava raccogliendo attorno alla mailing list *amber* e all'edizione italiana della convention AmberCon: entrambe, in teoria, dedicate esclusivamente al primo gioco di ruolo senza dadi (*Amber* di Erick Wujcik, dai romanzi di Roger Zelazny), in realtà rivolte ad ampio spettro a quelli che definiamo "giochi di narrazione e interpretazione".

Questo gruppo a sua volta non nasce dal nulla, ma raccoglie persone provenienti da esperienze precedenti (come il maxi-live pervasivo *Pathos*) e si è raccolto via via attorno al torneo Teatro della Mente. Quest'ultimo è un appuntamento proposto regolarmente alla convention nazionale dei giocatori, costru-

ito in forma di torneo semplicemente per avere più visibilità in palinsesto e fare "massa critica". Il torneo prende il nome dallo storico sito di Luca Giuliano e riesce a far notare al mondo dei GdR non solo che i giochi di narrazione e interpretazione esistono, ma anche che hanno addirittura una comunità di estimatori: piccola, è vero (è una nicchia nella nicchia), ma molto accanita.

Così, è durante AmberCon 2002, negli spazi gentilmente offerti dal Club TreEmme di Modena, che il sottoscritto si trova impegnato in una conversazione estemporanea con Andrea Vigiak e Marzia Possenti. Oggetto del discorso, cercare di immaginare come potremmo chiamarci noi che facciamo parte di questo gruppo che sta andando infoltendosi, e che immaginiamo girare per le convention italiane come un circo che propone spazi dedicati al gioco di narrazione e interpretazione, dai live al gioco di ruolo senza dadi. «Una specie di circo volante del Teatro della Mente» dice qualcuno. «Un… *Theatre of the Mind Flying Circus*» ribatte qualcun altro. Alla fine resta solo "Flying Circus", che fa pure il verso a una pellicola cult dei Monty Python. Il nome si attacca, e rimane, e da un contest semi istantaneo viene fuori anche un logo, ideato da Andrea Guerrieri: un ciuchino alato verde, a sottolineare il volo pindarico della fantasia.

Quanto al manifesto che dovrebbe fare da guida a questo gruppo, anch'esso viene scritto a più mani nel giro di pochi giorni, e lo potete trovare ristampato in questo stesso volume. Sono ancora molto, molto soddisfatto dell'attualità di questo manifesto, delle cose che esprime e della sua lungimiranza. Mi piace proprio e sono contento di quello che abbiamo fatto: perché per me il Flying Circus è solo inizialmente il testo che scrivemmo otto anni fa, ma è soprattutto facce, partite, discussioni, idee, esperimenti, incontri, nonché molte cene ad alto tasso lipidico presso il ristorante La Tramontana di Modena.

Non è un caso se cito anche le cene, perché il Flying Circus si sviluppa appunto come esperienza decisamente conviviale, e se si legge con attenzione il manifesto (al di là dei suoi contenuti più "poetici") si capisce anche perché. A differenza di altri testi dall'impostazione simile, non è un manifesto prettamente operativo. Non stabilisce a priori quali sono i giochi giusti e quelli sbagliati: non dice che i giochi senza dadi sono necessariamente migliori di quelli con i dadi, o che un live è preferibile a un GdR al tavolo.

Il manifesto del Flying Circus parte invece da un assunto profondo, che non mi pare azzardato definire antropologico: i giochi di narrazione sono un modo per raccontare storie, qualcosa che viene da lontano e che si ricollega direttamente a ciò che ci rende *umani*. Partendo da questo punto forte, propone di sperimentare, innovare, giocare. E soprattutto *incontrare altre persone* attraverso il gioco.

Quindi se siete fautori del vecchio motto (ironico solo fino a un certo punto) secondo il quale «siamo qui per giocare, mica per divertirci!», vi trovate

lontani dal manifesto. Ci interessano le storie, ci interessano i giochi che ci permettono di raccontarle, ma ci interessano perché ci consentono di entrare in relazione con altre persone.

Il discorso sul manifesto potrebbe più o meno finire qua. Semmai è interessante capire come questo documento è stato applicato e si è trasformato in realtà, con i suoi punti di forza e i suoi limiti.

Il Flying Circus è stato innanzitutto una rete di persone, di contatti e di amicizie. Oggi si parla di social network, fino a qualche anno fa era in voga il termine "community": io più semplicemente parlo di *comunità*, nel senso più alto del termine. Non è che siano mancati i litigi o i momenti difficili, ma il clima è sempre stato buono e accogliente, e ha permesso di mettere in contatto esperienze differenti, incrociarle e contaminarle.

Il sito del Flying Circus ha svolto inoltre un ruolo chiave nel mettere a disposizione gratuitamente un cospicuo archivio di scenari, copioni, regolamenti, tutti liberamente scaricabili e stampabili. Credo che, in un'ottica di divulgazione di un certo modo di giocare, questo approccio sia stato fondamentale e abbia permesso a molti gruppi di avere a disposizione tanto materiale da cui partire. Ancora oggi continuo a incontrare persone che mi dicono che hanno scaricato gli scenari, li hanno giocati e ne reclamano altri! Trovo inoltre che sia stato un successo quando, seguendo la stessa impostazione, altri autori si sono aggiunti mettendo a disposizione i loro file, secondo una filosofia che precede la formalizzazione dei parametri Creative Commons per la libera diffusione delle opere d'ingegno.

Il Flying Circus è stato anche una fucina di idee organizzative. Le AmberCon, già da prima che il Flying Circus si chiamasse così, ricalcavano il modello delle omonime convention americane, dove non c'è una distinzione netta tra organizzazione e pubblico partecipante, ma tutti i convenuti contribuiscono alla buona resa dell'incontro portando eventi di gioco e partecipando agli eventi altrui. C'è, ovviamente, un'organizzazione che coordina, ma il tutto si sviluppa squisitamente "dal basso" su base volontaria e rafforza il legame della comunità, perché in fondo la convention la si costruisce tutti insieme (anche spostando tavoli e sedie o spazzando dopo la chiusura, operazioni definite rispettivamente *Facchini Live* e *Spazzini Live*). Lo stesso schema di organizzazione partecipata è stato adottato da altre convention e quindi c'è stata una simpatica germinazione di appuntamenti ludici su e giù per lo stivale, da Este in Gioco a GiocaRoma passando per Crociata GdR a Sarzana, NordOvest Con a Torino e Mosquito Games a Ravenna (solo per citarne alcune).

Nato come manifesto ispirato ai suoi omologhi stranieri, il Flying Circus è stato anche tra le prime realtà a mettersi in contatto con la scena internazionale del design ludico, dapprima con la partecipazione di Andrea Castellani e del sottoscritto allo Knudepunkt 2007 in Danimarca, successivamente con

l'invito e l'ospitalità di alcuni autori stranieri alle convention italiane, con un rapporto che poi è continuato e dura tuttora. E non sto contando che i primi a far conoscere in Italia i giochi di ruolo della scena indie americana siamo stati proprio noi.

Ultimo punto che mi sembra importante è l'apertura e l'accoglienza nei confronti di quelli che non conoscono i giochi di narrazione e interpretazione (talvolta definiti maliziosamente "babbani", facendo il verso ai non-maghi della saga di Harry Potter). Alle convention lo sforzo è stato sempre quello di proporre iniziative "a bassa soglia", cui si potesse partecipare senza aver studiato a memoria centinaia di manuali. E quando i giocatori mancavano, li si andava a cercare tirandoli letteralmente per la giacchetta!

Quello che ho tracciato finora potrebbe sembrare un grazioso quadretto oleografico, ma tutto ciò che ho ricordato è vero e lo ritengo importante per la scena italiana del gioco di ruolo (e non solo per quella). Certo, ci sono stati e ci sono anche aspetti negativi e cose che, dal mio punto di vista, il Flying Circus non è riuscito a fare.

Direi innanzitutto che è mancato un approfondimento teorico degno di questo nome. Solo occasionalmente si è riusciti a confrontarsi sul cuore di alcune questioni di game design, che quasi sempre invece sono rimaste implicite o vagamente nell'aria. Alla teoria è stata indubbiamente preferita la pratica artigianale, genuina e spesso geniale, ma altrettanto spesso scarsamente in grado di creare un sedimento teorico successivo.

Non sempre l'obiettivo di divulgazione e apertura ai non giocatori è stato raggiunto con successo. La contropartita dell'essere una comunità, per quanto dai confini porosi e permeabili, è che a volte è molto più divertente giocare tra di noi piuttosto che affacciarsi all'esterno e osare proporsi a persone nuove. Credo invece che i due momenti possano e debbano convivere, e alimentarsi vicendevolmente come la sistole e la diastole del battito cardiaco: sperimentiamo tra di noi e consolidiamo la comunità, poi ci affacciamo al di fuori e facendoci conoscere allarghiamo il giro, quindi torniamo a giocare tra di noi, e così via.

Per quanto riguarda gli scenari, alla generosità con cui i file sono stati messi a disposizione sul sito non sempre è corrisposta una adeguata cura editoriale e una formattazione del testo che fosse agevole per chi legge. Non c'era ancora una cultura sufficiente per comprendere che un conto è mettere a disposizione i propri appunti e un altro è mettere il lettore nelle condizioni di poter replicare da zero lo scenario. D'accordo, i file erano gratuiti e frutto di lavoro volontario e nessuno ha mai preteso niente da nessuno, ma anche in questo caso mi pare che sia mancato un approfondimento pratico-teorico su come scrivere uno scenario in modo utile e comprensibile per chi deve farlo giocare.

Gli ultimi punti critici riguardano la difficoltà di gestire una comunità volutamente priva di strutture associative (il Flying Circus è stato definito

scherzosamente come "una cospirazione open source"): da un lato l'assenza di formalità è stata fonte di una leggerezza davvero circense, dall'altro non è sempre facile mettere assieme pensieri diversi o basarsi sempre e solo sulla "dittatura illuminata" di chi fa le cose.

Se tiro le somme di questi anni mettendo insieme i pro e i contro, comunque, il bilancio del Flying Circus è assolutamente positivo. Se non altro per un motivo molto semplice: non siamo venuti dal nulla e soprattutto non finiamo nel nulla. Molte realtà che vedo ancora oggi nascono più o meno direttamente dalle esperienze del Flying Circus (talvolta le persone sono proprio le stesse!): c'è stata insomma una messa a frutto di questa storia, in termini di convention, forum, case editrici, prodotti editoriali, associazioni, stili di gioco… In ognuno di essi riconosco qualche tratto del Flying Circus, così come nel Flying Circus riconoscevo pezzettini di DNA di esperienze precedenti. E anche se guardo alla scena internazionale degli stessi anni, per una volta possiamo dire fieramente che eravamo assolutamente al passo con i tempi e non c'erano altri «più avanti di noi».

La fiaccola del gioco va avanti e se si trova dov'è ora è anche merito di un buffo ciuco alato di colore verde, che probabilmente non esiste ma… per chi ha fantasia, il mero non esistere non è mai stato un problema reale.

Ludografia

Giuliano L. *et al.* (1997-2008), *Pathos*, Italia.

Bibliografia

Flying Circus (2002), *Un manifesto per il gioco di interpretazione e narrazione*, Modena [in rete all'indirizzo http://www.flyingcircus.it/il_manifesto]; rist. in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010.

Wujcik E. (1991), *Amber Diceless Roleplaying Game*, Phage Press.

L'autore

Lorenzo Trenti (Castelfranco Emilia, 1977), giornalista pubblicista, lavora nel campo della comunicazione ed è tra i fondatori del movimento Flying Circus. Ha curato l'antologia *La legge dei figli* (Meridiano Zero), con Sabina Marchesi, e il finto manuale di autopsichiatria *Frittology* (Perrone), con Chiara Bertazzoni. È autore della raccolta di murder party *Aperitivo con delitto* (Delos Books).

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:

Trenti L. (2010), "Scripta volant. Otto anni di manifesto del Flying Circus", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

Alessandro Haag

La mia esperienza a *Dragonbane*

Il mio primo pensiero è sempre alle mie pecore: ne abbiamo poche, solo nove, ma ci bastano e direi che sono molto importanti qui al villaggio. Normalmente quindi, quando apro gli occhi la mattina presto durante i mesi più caldi dell'anno, il sole è appena sopra l'orizzonte; io mi stiracchio e, senza infilarmi la tunica, esco subito dalla casa comune: prendo l'uscita di sinistra, lateralmente, dove nessuno passa mai e dove ho il recinto con le bestie. Voglio dare subito uno sguardo a come stanno, assicurandomi che non siano scappate, superando inavvertitamente la zona di protezione che ci è assicurata. Ma quella mattina i miei occhi si sono aperti per un'altra ragione, e il riposo già poco tranquillo a causa di quello che era accaduto la notte prima è stato interrotto dalle grida. Le grida di dolore e aiuto dei miei fratelli e delle mie sorelle, ancora provati nel corpo e nell'anima dai fatti tremendi e sconvolgenti della notte: a Cynderhill quel giorno era destinato a entrare nella storia, e poteva forse dirsi l'inizio della fine del sogno nel quale vivevamo…

Questo potrebbe essere il diario ipotetico di Khuzuk, abitante del villaggio di Cynderhill, la mattina dopo i fatti che segnarono il destino suo e dei suoi trecento fratelli e sorelle. Questo potrebbe essere il diario del mio personaggio durante l'evento noto come *Dragonbane*, ma non sarebbe tutto.

Dragonbane, dal 27 luglio al 4 agosto del 2006, è stata prima di tutto un'esperienza fantastica, che mi ha molto impressionato e sicuramente mi ha toccato nel profondo, come giocatore di ruolo e come organizzatore di live. La prima cosa che colpisce di questo evento è sicuramente la durata: cinque giorni di gioco continuo più due giorni per ambientarsi nel villaggio di Cynderhill… Un bel po' di tempo fuori dal mondo, immerso davvero, intendo fisicamente ma soprattutto mentalmente, nelle terre fantastiche dove sorgeva il nostro villaggio.

Una tale durata mi ha permesso di godere di più il mio personaggio, potendo viverne tutti gli aspetti, dai più intimi fino a ogni relazione sociale all'interno del villaggio stesso: questo non è certo possibile in un evento di poche ore, dove le interazioni esterne sono finalizzate a una ben precisa storia e dove l'intimità del proprio personaggio non viene mai affrontata fino in fondo. Ma proseguiamo con ordine nel mio racconto di questa esperienza.

Quello che leggete non è un resoconto a caldo dell'evento, ma il frutto di una lunga meditazione, di una metabolizzazione razionale ed emotiva di quello che è stato questo gioco, anche se il termine "gioco" risulta essere un po' troppo limitante. Non voglio dare numeri e tempi, né voglio parlare della preparazione al gioco (durata, un po' per necessità e un po' per problemi organizzativi, praticamente un anno), né dell'enorme aspettativa che c'era dietro a questo evento (del quale molti giocatori svedesi non hanno parlato in modo lusinghiero): per tutte queste considerazioni rimando al più che esaustivo resoconto finale, *Dragonbane - The Legacy. An evaluation report*, redatto da Johanna Koljonen, Tiina Kuustie e Tiinaliisa Multamäki (per la cronaca, sposatasi al villaggio di Cynderhill al termine dell'evento con il produttore di *Dragonbane*, Timo Multamäki). Ciò di cui voglio parlare è la mia personale esperienza e quello che ho portato a casa, come giocatore e come organizzatore di vecchia data di giochi di ruolo dal vivo fantasy.

Dragonbane è stato il mio primo gioco di ruolo internazionale (vi partecipavano persone da tutta l'area nordica, Norvegia, Svezia, Danimarca e Finlandia, e poi dal resto d'Europa, principalmente Germania, Spagna e Italia, e infine qualche sparuto giocatore dalla Russia, dagli Stati Uniti e da Israele) e, cosa ben più importante, il mio primo "Nordic larp", ovvero un gioco di ruolo dal vivo concepito dai Paesi del Nord Europa, da sempre e storicamente all'avanguardia in questo genere di eventi. Cosa differenzia questo evento da un qualsiasi altro gioco di ruolo dal vivo? La durata è sicuramente importante, ma attualmente anche in Italia si svolgono eventi che durano parecchi giorni. Tuttavia questo non basta a ricreare l'atmosfera che c'era a *Dragonbane*: per giorni e settimane (e alcune volte anche adesso) mi sono chiesto qual era il segreto di quell'alchimia misteriosa che c'era a Cynderhill, per la quale io non pensavo al mio ruolo, ma ero semplicemente e naturalmente il mio personaggio, Khuzuk, allevatore di bestiame.

Un elemento che subito appare evidente è la cura dei particolari (tipica di tutti gli eventi nordici, soprattutto svedesi): il villaggio era perfettamente ricostruito, i vestiti dei suoi abitanti erano fra loro tutti simili (erano stati forniti dei cartamodelli sui quali basarsi), il luogo era isolato e completamente immerso nel verde dei boschi svedesi, senza possibilità di incontrare qualcuno di estraneo al gioco, e infine un corposo manuale sull'ambientazione era stato letto e metabolizzato da (quasi) tutti i giocatori. Attenzione ai particolari, quindi, che

è la base del realismo proprio della categoria di GRV noti come immedesimazionisti (vedi Bøckman 2002). Se vuoi essere il tuo personaggio, senza pensare a cosa dire e a cosa fare, ma agendo in modo naturale e realistico, tutto l'ambiente intorno a te, scenografie e giocatori per capirci, deve essere realistico.

Quando mi trovo a raccontare l'evento *Dragonbane* ai miei amici, giocatori o meno, c'è un aneddoto che colpisce sempre tutti, e riguarda il modo nel quale facevamo i nostri bisogni fisiologici: i bagni erano in comune, ma molto più in comune di quello che si potrebbe pensare. La "casa del bagno" era un grande struttura in legno (rialzata dal terreno come ogni altra struttura del villaggio, in pieno stile svedese), che presentava al suo interno due file di panche, una di fronte all'altra, sulle pareti opposte rispetto all'entrata: queste panche avevano dei buchi ed erano di fatto delle toilette rudimentali dove ognuno di noi, uomo o donna che fosse, si sedeva a fare i propri bisogni, al termine dei quali ci si puliva con della rozza carta, gettando infine della terra nel buco per "igienizzare". Vi assicuro che dopo due giorni non importava davvero più chi ci fosse nella casa del bagno, e anche uno dei momenti più intimi della vita di ognuno di noi diventava un momento comune, da vivere con i propri fratelli del villaggio, in modo naturale e per nulla problematico.

Il realismo deve essere ovviamente supportato anche negli aspetti collaterali, ovvero nel regolamento: l'insieme delle meccaniche di gioco che ha regolato questo grosso evento internazionale non supera, credo, le cinque pagine. Un regolamento snello e agile, privo di decine di chiamate differenti e dove la regola della verosimiglianza vinceva su tutte, ha permesso di orchestrare in modo trasparente e leggero il gioco di circa cinquecento persone, senza che nessun arbitro dovesse mai interrompere un'azione per deciderne gli esiti dubbi, o senza che due o più giocatori si trovassero in disaccordo su come dovesse essere interpretata l'azione di un altro. E questo mi fa pensare a un momento ben preciso prima dell'inizio dell'evento vero proprio, al giorno di preparazione nel quale gli organizzatori ci hanno mostrato, più che spiegato, la loro personale visione del gioco di ruolo dal vivo. Eravamo da poco giunti nell'area di gioco e ovviamente eravamo ancora un po' storditi dall'estenuante viaggio che ci aveva condotti in quella sperduta località della Svezia: quasi per gioco allora gli organizzatori ci hanno proposto dei simpatici eventi preparatori, di diverso tipo. Uno di questi mi ha colpito notevolmente, insieme anche alla riflessione che ne è nata: ci hanno divisi in due squadre e ci hanno detto di giocare al tiro alla fune, il gioco in cui si cerca di tirare una corda dalla propria parte, facendo cadere la squadra avversaria. Unico particolare: non c'era nessuna fune. Il primo turno iniziò nell'incredulità generale: uno dietro all'altro iniziammo a tirare la corda fantasma, senza sapere bene cosa fare, anche se immagino ognuno di noi avesse partecipato almeno una volta a questo gioco nella propria vita. Dopo qualche minuto, l'organizzatore ci ferma

e ci dice che da fuori la corda che stavamo tirando sembrava essere fatta di gomma: ogni squadra tirava senza sentire l'altra, convinta di vincere, e quindi tutto era risultato totalmente inverosimile. A questo punto iniziò il secondo round del tiro alla fune, e come per magia a un certo punto una delle due squadre cadde a terra, trainata dalla forza simulata dall'altra: il tiro alla fune fantasma era perfettamente riuscito!

La riflessione che ne nacque mi colpì ancora di più del gioco appena riuscito: l'organizzatore, dopo i complimenti di circostanza, rivolse a tutti noi una domanda ben precisa. Ci chiese: se un re entra in una sala, da cosa lo si riconosce? Questo piccolo rompicapo ha ovviamente moltissime risposte, dalle più ovvie alle più elaborate, ma solo una è la risposta che fa comprendere lo spirito del gioco di ruolo alla svedese: un re che entra in una sala si riconosce perché tutti quelli presenti si inchinano davanti a lui. Quindi, in un gioco di ruolo dal vivo, il personaggio che interpreto ha senso e, soprattutto, vita solo in virtù delle reazioni degli altri giocatori: semplicemente il gioco di ruolo dal vivo è un evento che emotivamente deve essere collaborativo. Ogni giocatore è un tassello che partecipa alla creazione di un incantesimo globale che agisce per sospendere la normale realtà e farne subentrare una diversa, della quale tutti sono autori e creatori, e della quale tutti godono e partecipano. Questa riflessione può risultare banale, ma la sua applicazione non lo è affatto: in Italia ho partecipato a moltissimi giochi nei quali ciascun giocatore pensava di essere un utente di un servizio fornito dagli organizzatori, e non un coautore del gioco stesso. Questo insieme di semplici regole, di collaborazione emotiva e di dettaglio estremo, mi ha permesso, da giocatore, di essere per (quasi) tutto il tempo di gioco il mio personaggio, senza chiedermi mai cosa fare ora o come agire in una determinata circostanza, arrivando alla fine del gioco, nel momento in cui il dio drago di Cynderhill ci abbandonava per sempre, a piangere vere lacrime di tristezza e di dolore per la sua dipartita. In quel momento l'emozione che provavo mentre stringevo le mani dei miei fratelli era reale, tangibile, tanto che ne serbo ancora il ricordo: non di gioco, ma di vita.

Come organizzatore, oltre ovviamente al realismo di cui ho già parlato, mi ha colpito anche altro di *Dragonbane*. Di fatto si è trattato di un evento continuativo, 24 ore su 24, e una domanda che spesso mi fanno al riguardo è: «Ma che facevi tutto il tempo?». La risposta è semplice: partecipavo alla vita del villaggio e alle circostanze particolari nelle quali si svolgeva il gioco (e delle quali a breve parlerò). Nel momento in cui i giocatori sono membri di un villaggio, nel quale hanno dei ruoli sociali ben precisi, di basso o alto profilo che siano, gli organizzatori non devono preoccuparsi più di tanto a sistemare nella *timeline* di ogni giornata eventi che la rendano particolare. Fare la legna, preparare il cibo, pulire il cortile delle bestie, intrattenere i bambini (che nel villaggio erano circa una quindicina, di età compresa fra i quattro e

i dodici anni), fare il proprio lavoro e occuparsi dei propri effetti, riempiono una giornata esattamente come accade nella realtà: gli sforzi dell'organizzatore quindi si possono indirizzare per gran parte verso il già citato realismo, dedicandosi solo in minima parte all'evento speciale del giorno. Quello che accadeva durante la giornata era quasi completamente frutto dell'azione quotidiana di ogni personaggio, delle conseguenze delle azioni del giorno prima e della reazione a un evento straordinario giornaliero (che poteva essere il soffio rabbioso del nostro drago che copre il villaggio improvvisamente, piuttosto che una delegazione di stregoni che arriva presso di noi). Il ritmo narrativo dell'evento è molto più dilatato, e ritengo che questo possa accadere solo in virtù dell'elevato numero di persone presenti in gioco: con un numero minore tutto questo non sarebbe stato possibile.

Infine, voglio parlare del background dell'evento di gioco di ruolo in sé, ovvero dell'antefatto del gioco. Alla base del gioco c'è stata la scoperta da parte degli abitanti del villaggio che il loro dio drago non era affatto un dio, ma solo una potente creatura magica che poteva essere uccisa. Questo, insieme all'arrivo di cacciatori di mostri (i leggendari *Dragontamers*) e di misteriosi e spaventosi stregoni, creò la base, ovvero l'antefatto, dal quale è partito il gioco stesso: la crisi di valori di un'intera comunità che viveva in un sogno e che vedeva questo stesso sogno incrinarsi. Una decisione doveva essere presa: rimanere al villaggio senza la protezione del drago e lottare per far continuare il sogno, oppure andare via e conoscere il mondo per quello che era in realtà. Questo è un classico esempio di un atteggiamento tipico nel panorama nordico: ogni gioco di ruolo dal vivo di grandi dimensioni, che sia fantasy o meno, ha un messaggio da dare ai suoi partecipanti, una riflessione sociale ed emotiva da proporgli, così da non essere solo un'occasione per indossare vestiti strani, parlando in modo buffo e agitando armi in lattice. Come organizzatore ho sempre trascurato questo aspetto, ma ritengo che sia importante: proporre una riflessione concreta ed emotivamente valida non può che avere effetti positivi sul gioco, assicurando un maggiore trasporto emotivo e quindi un maggiore realismo da parte dei giocatori.

Per la cronaca, Khuzuk rimase nel villaggio di Cynderhill, come circa metà dei suoi fratelli, per far continuare il sogno. Non nego che un po' del mio cuore di giocatore di ruolo è ancora lì, in quel bosco svedese, in quelle case di legno, circondato dal profumo dei mirtilli e dall'odore dello stufato di cipolle, carote e patate.

Ludografia

Multamäki T. *et al.* (2006), *Dragonbane*, Älvdalen (Svezia).

Bibliografia

Bøckman P. (2002), *The Three Way Model. Revision of the Threefold Model for Scandinavian larp*, in rete all'indirizzo http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_larp.html; a stampa

in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, a cura di M. Gade, L. Thorup e M. Sander, Projektgruppen KP03, Frederiksberg 2003.
Koljonen J., Kuustie T. e Multamäki T. (2008), *Dragonbane - The Legacy. An evaluation report*, Dragon Dawn, Sodankylä [in rete all'indirizzo http://stuff.wanderer.org/DB_the_Legacy.pdf].

L'autore

Alessandro Haag è nato a Pescara nel 1976. Laureato in Fisica delle Particelle elementari e appassionato di filosofia e di religione, dedica gran parte del suo tempo libero e delle sue ispirazioni al gioco di ruolo e allo studio della psichedelia. Nel 2006 partecipa a *Dragonbane* e ne rimane fortemente impressionato. Diventa un convinto sostenitore del gioco di ruolo dal vivo come mezzo di espressione artistica e sociale. Attualmente vive e lavora a Roma.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo:
Haag A. (2010), "La mia esperienza a *Dragonbane*", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

J. Tuomas Harviainen

A Brief Introduction to Larp as an Art Form

'Live Action Role Playing is a creative medium of expression. It's not just a game, a sport, a hobby, a fad or a pastime. It's an art form. And a wonderful one at that.' (Vanek 2009)

Live action role-playing can easily be overlooked as just an adult version of child's play, and dismissed as such. Its inherent potential as a new form of art is often denied by larpers and outsiders alike. This is of course partially due to the behaviour of some of its active participants (see Lehrskov 2007 for an excellent example), but also because of ignorance and arrogance from outside parties. This introductory article shows that such views are outdated prejudice.

Larp, a medium

The first misconception is that larp is what it at first glance appears to be: a playful hobby where people pretend to be other people. This is not true. It is *a set of tools* used for that purpose. Larp is a medium, a system for creating personal experiences through fantasy pretence (Pettersson 2006). Just as television can transmit various types of programs, ranging from the cheapest sitcom to the most sophisticated art and documentaries, larp can be used for various purposes of varying qualities. Mostly, it is played just for fun (see Falk & Davenport 2003 for an example), but some larp designers have far more artistic, political and/or educational aspirations.

Larp and drama

Larp is often compared to theatre, by both larpers and laymen alike. This is an apt comparison, as both contain physical role performances. The key differences are in the depth of role and the lack of both an audience and exact scripting in larps. The line, however, is very blurry. Subject matter makes no

real difference: *A Midsummer Night's Dream* and *The Tempest* are, as basic concepts and settings, just as silly as any fantasy larp.

Players of a larp usually immerse into their characters in a manner somewhat different from actors, but this is not necessarily always the case. For example the Stanislavsky system (and the method acting later developed from it by Strasberg), while being directed towards script interpretation and not free action, contains the same sort of character-immersive approach (Morton 2007).

Several forms of acted drama exist that do not use scripts. Improvisational theatre, for instance, rises from some very rough pre-created concepts, not full characters, yet is still considered a valid type of drama-art. The "Theatre Games" invented by Viola Spolin are even closer to larp in form (Flood 2006, Morton 2007).

Likewise, the difference of audiences suddenly vanishes, if we look at experimental theatre. Harviainen (2008) has shown that larp is a close sibling to the Happenings of the 1960's – or, perhaps, an evolved form of the same concept. As Kirby (1987) notes, a performance does not need to have any spectators or audience for it to qualify as performance art. Lancaster (1999), Mackay (2001) and Phillips (2006) see larp as an art performed at the other participants, and thus not in need of anyone outside the play to see it. Szatkowski (2006) speaks of larp as a ritual theatre with a first-person audience formed by the players. Given that a Happening easily qualifies for a work of modern art (see Foster *et al.* 2004 for an example of this view), even if it only has a performer-audience, there is no real basis to exclude an artistic larp which shares the same traits from that category.

Phillips (2006) considers larp to be a part of a wider group of playful forms of pretence, one he calls Interactive Drama, it being in turn a new form of theatre. This form is comparable to other types of drama which do away with traditional theatre structure one way or the other, from experimentation to therapeutic psychodrama. Furthermore, Choy (2004) has observed that the dramatic merits of larp tend to be ignored due to it being associated with "play", which is de-valued by some people. This is both a problem and an advantage – while larp deserves its recognition, it deserves that on its own merits, not as something which it is not, be it theatre or something else.

The question of script

Larps can be, and have been, created with various levels of scripting. This is no different, again, from the limits of traditional theatre, but scripting has been taken further by experimentalists in both fields (Harviainen 2008). Some larps are organised on just random chaos or game-creator controlled plots, but other have used systems such as fate waypoints (Fatland 2005), dramatic build-up levels (Koljonen 2004) or even internal plot manipulation (Harviainen 2005) to produce an emergent "script".

Yet this is not the end-all. Kaprow (1966), for instance, simultaneously speaks of scripts as necessary and as something to be transcended. Even more importantly to larp, he spoke of Chance and Change artworks. These are types of art created for the very purpose of becoming something new and/or getting manipulated by other people during their existence. Larps incorporate both aspects, and they especially embody Kaprow's idea of Chance: that one can make art which develops unpredictably, but when it ends, what became of it is to be considered 'that which it was always meant to become' (Kaprow 1966, Harviainen 2008). Furthermore, just like larps, Happenings too were Chance works which were based on a script (which was sometimes preserved, sometimes not), but in which the main art content was something ephemeral that vanished as it was performed.[1]

Co-creation and recognition

Larp has not just demanded recognition as a new form of theatre and/or art. It has also been seen, and appreciated, as such. For instance, the highly applauded art-larp *Hamlet*, and the interactive theatre piece it was based upon (*Hamlet Inifrån*), were created in co-operation with the Swedish Riksteatern (Koljonen 2004). And the gender-role breaking *Mellan Himmel och Hav* (see Gerge 2004 for details) was implemented on a Riksteatern black box stage. Furthermore, *A Nice Evening with the Family*, run several times in 2007, was an interactive adaptation of highly respected Nordic literature (see Hultman, Westerling & Wrigstad 2008).[2] These sorts of games have also been organised in art museums and performed at art festivals in several countries.[3] If this could be done in the Nordic countries, there is no reason why larps elsewhere could not do the same.

One of my own larps, *Prayers on a Porcelain Altar*, has been run at several gaming conventions and an art festival and used as a teaching tool in both game design and theatre studies. The fact that one piece qualifies for all of this speaks of the versatility of the medium of larp. And larp can even be political art, as examples such as the container-city game *System Danmarc* show (see Opus 2005 for both artistic and political goal details). And in some countries, such as Belarus, playing larp is in itself an act of political significance justified through the artistic medium (Andersen & Aarebrot 2009).

---

[1] This same concept also applies to many other art forms, such as concerts and ballet performances.

[2] It also bears noting that several people involved in the organisation of these games came to larp from a theatre background, meaning that a real connection from experimental drama forms, including Happenings, does exist.

[3] *Katvealue* by Pohjola, Kontusalmi & Tikkaoja, created in collaboration with the Finnish Museum of Contemporary Arts and the Finnish Museum of Fine Arts Ateneum and run at each, is an excellent example of such larps.

Purpose differences

It can of course be argued that the essential purpose of the activity itself makes larp incapable of being an art. It is, after all, a "game". Being a game, however, does not remove the potential of something being art. On the contrary, games of any type can be seen as both containing an innate artistry and carrying with them a secondary set artistry, such as costuming or the crafting of game pieces (see Vartiainen 2010). That games can be art is no longer dismissed by any serious scholar. On the contrary, they are often defined as such (Montola, Stenros & Waern 2009, Salen & Zimmerman 2004, Tavinor 2009).

To deny the artistic potential of larp is like saying that TV can't sometime produce things of significance, based on a quick look at a few Soaps and Reality TV Shows. One needs to look at the potential of the medium, not just the general product, in order to find the obviously artistic works. And if one looks closely enough, it is possible to see a lot of artistry in the generic, dismissed works, too. The level of emergent plot complexity handled by even the most inexperienced larp creator is as staggering as the dialogue of many an esteemed TV show.

As Aaron Vanek says in his excellent essay on why larp is art (2009), it is possible to poke holes at all of these arguments by showing extreme exceptions. And one can endlessly debate what, in general, may be called art. A Pollock painting is simply a splash of paint for one critic, but a masterpiece to another. Yet as far as the common definitions of potential art go, I claim that larp has just as much to be included as any other performative form.

Conclusion

There is no denying that larps suffer from a prejudiced view from both the outside and the inside. Some players want to preserve the "simple fun" aspect of it all. Likewise, people with a limited view of what "art" constitutes want to keep something that to them looks like child's play outside of the potential of being art. The fact, however, is that larp does have the potential to be an art form. It has been demonstrated fulfilling that potential. It has achieved successful co-creation with other art forms, to praised effect, and has been used to teach people in already recognised forms of art.

This means that if things are drawn to their logical conclusion, the burden of proof for claiming larp cannot be art has shifted to the side denying its artistic merits.[4] The common simplicity of the form as it is currently practised is not a sufficient ground for dismissal. As theatre theoretician Martin Esslin stated in 1980 about Happenings, a now accepted experimental art form, a

[4] And since denying larp's artistic side is intended to deny its cultural significance at all, after refuting all artistic merits, opponents should then deny the educational merits presented by Balzer (2009), Henriksen (2009) and the decades of studies on learning simulations published by esteemed journals (see Crookall *et al.* 1987 for an example), if they wish to credibly mark larp as insignificant play.

young type of artistic expression should not be dismissed out of hand just because the first attempts at it are childish or amateurish.

This very much applies to larp: the medium should not be judged by quick glances at what looks like it's just superficial action. Not even if that action is what most people look for in their larping. Larps have taken both the first-person audience ideas, dreamed of by makers of experimental theatre, and Brecht's *Verfremdungseffekt*, to heart, and refined a new form of artistic experimentation. The only thing we can really debate about its potential as art is whether it's a novel creation or not. And even if we do deny the novelty, we will then have to follow the road of Morton (2007) and Montola, Stenros & Waern (2009), and accept larp as a descendant of earlier art forms and thus – again, and in even stronger terms – as something which can produce true art.

Publication note

This article is a revised version of Harviainen J.T. (2009), "Live-Rollenspiel als Kunstform – Eine kurze Einführung", originally published in *Larp: Einblicke. Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2010*, edited by K. Dombrowski, Zauberfeder, Braunschweig.

Ludography

Ericsson M., Ericson A., Sandberg C., Brodén M. *et al.* (2002), *Hamlet*, Stockholm (Sweden).

Ericsson M., Jacobsson H., Krauklis D. *et al.* (2000), *Hamlet Inifrån*, Sweden, several runs [Eng. *Hamlet from Within*].

Harviainen J.T. (2007), *Prayers on a Porcelain Altar*, Finland and other six countries, several runs.

Opus (2005), *System Danmarc*, Copenhagen (Denmark).

Pohjola M., Tikkaoja O. & Kontusalmi H. (2008), *Katvealue*, Helsinki (Finland) [Eng. *Blind Spot*].

Westerling A., Hultman A., Wrigstad T. *et al.* (2007), *A Nice Evening With the Family*, Flen (Sweden).

Wieslander E., Björk K. *et al.* (2003), *Mellan Himmel och Hav*, Stockholm (Sweden) [Eng. *Between Heaven and Sea*].

References

Andersen A.M. & Aarebrot E. (2009), "Larp in Kamensky Forest", in *Larp, the Universe and Everything*, edited by M. Holter, E. Fatland & E. Tømte, Knutepunkt, Oslo [online at http://knutepunkt.laiv.org/2009/book/LarpInKamenskyForest/kp09_LarpInKamenskyForest.pdf].

Balzer M. (2009), *Live Action Role Playing. Die Entwicklung realer Kompetenzen in virtuellen Welten*, Tectum Verlag, Marburg.

Choy E. (2004), "Tilting at Windmills. The Theatricality of Larps", in *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, edited by M. Montola & J. Stenros, Ropecon ry, Helsinki [online at http://www.ropecon.fi/brap/ch5.pdf].

Crookall D., Oxford R. & Saunders D. (1987), "Towards a Reconceptualization of Simulation: From Representation to Reality", *Simulation/Games for Learning*, iv, 17.

Esslin M. (1980), *The Theatre of the Absurd. Revised and enlarged third edition*, Pelcan Books, Harmondsworth.

Falk J. & Davenport G. (2004), "Live Role-Playing Games: Implications for Pervasive Gaming", *Lecture Notes in Computer Science*, 3166, Springer, Berlin.

Fatland E. (2005), "Incentives as Tools of Larp Dramaturgy", in *Dissecting Larp. Collected papers for Knutepunkt 2005*, edited by P. Bøckman & R. Hutchison, Knutepunkt, Oslo [online at http://knutepunkt.laiv.org/kp05/Incentives%20as%20tools%20of%20larp%20dramaturgy..pdf].

Flood K. (2006), "The Theatre Connection", in *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing*, edited by T. Fritzon & T. Wrigstad, Föreningen Knutpunkt, Stockholm [online at http://jeepen.org/kpbook/kp-book-2006.pdf].

Foster H. *et al.* (2004), *Art Since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism*, Thames & Hudson, New York.

Gerge T. (2004), "Temporary Utopias", in *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, edited by M. Montola & J. Stenros, Ropecon ry, Helsinki [online at http://www.ropecon.fi/brap/ch20.pdf].

Harviainen J.T. (2005), "Nothing is True, Everything is Permissible. Using Deception as a Productive Tool", in *Dissecting Larp. Collected papers for Knutepunkt 2005*, edited by P. Bøckman & R. Hutchison, Knutepunkt, Oslo [online at http://knutepunkt.laiv.org/kp05/Nothing%20is%20True,%20Everything%20is%20Permissible.pdf; published under the pseudonym "Markku Jenti"].

Harviainen J.T. (2008), "Kaprow's Scions", in *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*, edited by M. Montola & J. Stenros, Ropecon ry, Helsinki [online at http://www.solmukohta.org/pub/Playground_Worlds_2008.pdf].

Henriksen T.D. (2009), *A Little More Conversation, A Little Less Action. Rethinking Learning Games for Organisation*, doctoral dissertation, Aarhus Universitetet.

Hultman A., Westerling A. & Wrigstad T. (2008), "Behind the Facade of A Nice Evening with the Family", in *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*, edited by M. Montola & J. Stenros, Ropecon ry, Helsinki [online at http://www.solmukohta.org/pub/Playground_Worlds_2008.pdf].

Kaprow A. (1966), *Assemblage, Environments & Happenings. Text and Design by Allan Kaprow. With a Selection of Scenarios by: 9 Japanese of the Gutai Group, Jean-Jacques Lebel, Wolf Vostell, George Brecht, Kenneth Dewey, Milan Knízák and Allan Kaprow*, Harry N. Abrams, New York.

Kirby M. (1987), *A Formalist Theatre*, University of Pennsylvania, Philadelphia.

Koljonen J. (2004), "I Could a Tale Unfold Whose Lightest Word Would Harrow up Thy Soul. Lessons from *Hamlet*", in *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, edited by M. Montola & J. Stenros, Ropecon ry, Helsinki [online at http://www.ropecon.fi/brap/ch18.pdf].

Lancaster K. (1999), *Warlocks and Warpdrive. Contemporary Fantasy Entertainments with Interactive and Virtual Environments*, McFarland, Jefferson.

Lehrskov U. (2007), "My Name is Jimbo the Orc", in *Lifelike*, edited by J. Donnis, M. Gade & L. Thorup, Knudepunkt 2007, Copenhagen [online at http://www.laivforum.dk/kp07book/lifelike_lehrskov.pdf].

Mackay D. (2001), *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*, McFarland, Jefferson.

Montola M., Stenros J. & Waern A. (2009), *Pervasive Games: Theory and Design*, Morgan Kaufmann, San Francisco.

Morton B. (2007), "Larps and Their Cousins Through the Ages", in *Lifelike*, edited by J. Donnis, M. Gade & L. Thorup, Knudepunkt 2007, Copenhagen [online at http://www.laivforum.dk/kp07book/lifelike_morton.pdf].

Opus (2005), "Bagom System Danmarc", in *System Danmarc dvd 2.0 en*, Opus, Copenhagen.

Pettersson J. (2006), "The Art of Experience", in *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing*, edited by T. Fritzon & T. Wrigstad, Föreningen Knutpunkt, Stockholm [online at http://jeepen.org/kpbook/kp-book-2006.pdf].

Phillips B.D. (2006), "Interactive Drama as a Theatre Form", *Journal of Interactive Drama*, i, 2 [online at http://www.interactivedramas.info/archive/IDJ_1_2_2006_10.pdf].

Salen K. & Zimmerman E. (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The mit Press, Cambridge (usa).

Szatkowski J. (2006), "Rollespillets udfordring – udfordring til rollespillet. Elementer af en interaktiv dramaturgi", in *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*, edited by

A.M. Sandvik & K. Waade, Aarhus Universitetsforlag, Aarhus.
Tavinor G. (2009), *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, Chicester.
Vanek A. (2009), *Cooler than You Think. Understanding Live Action Role Playing*, online at http://mysite.verizon.net/res6l997/understandinglarp.pdf.
Vartiainen L. (2010), *Yhteisöllinen käsityö. Verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä*, doctoral dissertation, University of Eastern Finland.

The author

J. Tuomas Harviainen is a Finnish larp researcher and designer. His mini-larps and jeepform games have been run in 11 countries and translated into five languages. He has a strong belief that larps have the potential to be powerful learning tools, a form of art, and wonderful entertainment – sometimes at the same time.

Reference for this article:
Harviainen J.T. (2010), "A Brief Introduction to Larp as an Art Form", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, edited by A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

Juhana Pettersson

Role-Playing and the Mainstream

I started playing role-playing games around 1991. That was the time role-playing games first became popular in Finland following the publication of a Finnish edition of *Dungeons & Dragons* (*D&D*) and other Finnish-language role-playing games. At that point role-playing games were much like porn; ostensibly not part of the cultural mainstream, yet very popular at the same time. They were not well understood or respected and often derided, yet still commanding a mass audience.

In Finland, role-playing has since gained mainstream respectability, but the actual playing of games is now a fringe activity. *D&D* and *RuneQuest* were published in Finnish, but afterwards no game has come close to replicating their success.

Role-playing's newfound respectability has been achieved because many of those who started with *D&D* now work in the media, and because Finnish game designers are often articulate and ambitious enough to act as spokes-persons for the hobby. By contrast in Denmark role-playing has achieved mass appeal in the form of children's larp, but struggles for cultural legitimacy and respect.

Role-playing has always had a strange relationship with the idea of "main-stream". Even at the height of its popularity, it has never been considered a mainstream activity. There was something underground about *D&D*, even when it was played in practically every school in the country. This does rather beg the question of what does it mean to be in the mainstream.

Popular mainstream vs. cultural mainstream

There are two, conflicting ways to look at the idea of the mainstream. Popular mainstream includes everything enjoyed by large groups of people, e.g. movies, football, McDonald's, H&M. It's easy to see if something's in the popular mainstream. Is it enjoyed by a quarter, a half, three quarters of absolutely

everybody in our society? In this sense role-playing is a fringe activity and not part of the mainstream at least in Finland, because there are not enough people playing games.

Yet the rules of the popular mainstream don't express the idea of mainstream in a satisfying way, because there are so many things that are enjoyed by large groups of people, yet seem to remain outside the mainstream. Many of these things are considered morally questionable. An example of this is illegal downloading. Everybody does it, yet it doesn't enjoy the respect of a mainstream activity. Other examples may be found in the realm of sexuality. Porn is universal, yet it remains ostensibly on the borders of our society.

To complete the picture of the mainstream, popular mainstream needs a counterpoint, the idea of the cultural mainstream. Cultural mainstream covers things that may not be very popular at all, yet are still considered legitimate and respectable. Thus, porn is popular mainstream but not cultural mainstream.

Many of the things that are in the cultural mainstream are things that have a lot of status but little popular appeal. Classical music, opera, modern art and ballet are examples of things that are in the cultural mainstream, but not in the popular mainstream. We instinctively understand them to be a part of our culture despite the fact that most of us don't enjoy them.

In a similar manner role-playing in Finland has entered the cultural mainstream, but has lost its hold on the popular mainstream. In Denmark, the opposite is true.

The rarefied realm of high art

In Finland role-playing enjoys greater respect than probably anywhere else in the world, at least in terms of being socially accepted as a new creative medium. Role-playing is regularly discussed in the culture pages of *Helsingin Sanomat*, the biggest newspaper in Finland. New games are reviewed in the pages of the newspaper, and it gives space to 'art larp' projects.

In the Finnish media, role-playing is discussed in two different kinds of articles. *Helsingin Sanomat* and a few other media like to talk about role-playing as a rising new art form. Other magazines and newspapers talk about role-playing as a powerful youth hobby giving rise to a new kind of participatory creativity.

All this media coverage translates into popular respect. It also means that the gatekeepers of culture are familiar with role-playing and have a positive view of it. Consequently, it's possible to fund a role-playing game with grant money targeted to art projects. I've even been told that role-playing is fashionable among arts bureaucrats right now, but that is hearsay of course.

The one thing that Finland does not have is any kind of meaningful commercial role-playing activity. Everything is based on volunteer labour. Widespread media attention is not accompanied by any kind of surge in

the number of role-players. The scene is disorganised, and it's hard for new players to start playing.

Part of the reason for this is probably the fact that Finland is a small country, and making commercial role-playing products for such a small audience is a hard thing to pull off. Because the scene is entirely driven by hobbyists there has historically been no focused effort on finding new players, although in recent years this has been changing.

Thanks to the positive media attention, role-playing has some cultural cachet but it's still marginal in terms of how many people play. You can get money for your project, but finding players is hard.

Bigger than football

Denmark is probably the place where role-playing has gained the biggest mainstream audience in the world, at least relative to the population. This has happened because of the immensely popular Danish children's larps.

Danish children's larp is a relatively new mass phenomenon, rising in popularity after the turn of the millennium. The games are simple fantasy affairs, sometimes for hundreds of kids at a time. For the youngest kids, they have toy swords and teams, and then they fight. Older kids have characters, or at least vague team affiliations, and simple fantasy clothes.

In terms of game design, the Danish children's larp exists somewhere between role-playing and organised sport. The reason for its popularity is simple: kids like to beat other kids with swords.

There is a children's game going on near Copenhagen every weekend. According to a Danish government study, larp is more popular than football among kids and young people. It has become a mainstream activity normal parents can take their kids to.

As an extreme example of the success of role-playing in penetrating mainstream culture, Denmark even boasts a secondary school, Østerskov Efterskole, that employs larp to teach teenagers. It's a boarding school which fulfills the functions of a normal high school.

The vast popular success of role-playing in Denmark is based on the idea of role-playing as a children's activity. People play as kids, and then they grow out of it. Thus, while Denmark boasts a huge, professional role-playing scene, role-playing has failed to achieve a respectable status as an art form. Role-playing has entered the popular mainstream, but not the cultural mainstream. It has an audience, but doesn't have the respect.

Participatory culture

Participation is the essence of role-playing. If you don't participate, you don't play. This makes role-playing more of a hobby than many other media. You can watch movies without being a movie hobbyist, but there's something

about role-playing that resists the idea of casual gaming. People who role-play identify as role-players, and often list role-playing as one of their hobbies when asked.

In my experience, even people who have no background in role-playing start to consider it part of their identity once they start playing regularly.

What this means is that role-playing is somehow more involving than books, movies or comics. It becomes a part of you. The reason for this is simple: you cannot role-play without creative participation, and once you participate there's a part of you in the game as well. It has become your creation.

This focus on creative participation is one of the greatest strengths of role-playing, but it also makes role-playing intimidating to many people. I've found that after people try role-playing, they're generally very enthusiastic about it, but getting them to try it is difficult. I fund many of my projects with arts grants, and a typical reaction is that people are happy to give me money even when they don't want to play in the games.

In a sense, participation is the reason people don't want to role-play. Not everyone wants to participate.

Following the changes in society after the advent of the internet, one of the big things that is supposed to be happening is the rise of participatory culture. The idea of "Web 2.0" is that the audience contributes content, making new media into participatory media. Thus the passive spectators of old have suddenly been transformed into the participating creative supermen and women of today.

World of Warcraft is a great success story of participatory culture. It's a supremely popular mainstream phenomenon that seems to encourage people to make the game their own. It can be used as a platform for role-playing, and many people play the social aspects of the game in character.

Despite this, I'm not convinced that *World of Warcraft* is the hugely popular, participatory creative exercise it often seems to be. For many, possibly even most players it's a "massively single-player" game, in which the other players and their characters are mere window-dressing in a game that can in large part be played with little social or creative aspect. The renaissance of participatory culture is in part an illusion.

In the same way, "Web 2.0" often just means Azathoth666 commenting that your article sucks because 'youre a goatsucker LOL'.

In practice people resist role-playing because they have to give something of themselves to play. They have to take a risk, and that's something many (adult) people are unwilling to do.

There's strength in participation, as well as weakness. People often identify as role-players even when they haven't been playing in years. Many older people remember the games they played as kids fondly. The creative

participation of role-playing means that people take role-playing personally. Often 'once a role-player, always a role-player.'

Get them while they're young

How to enter the popular mainstream? How to win the love of the multitudes?

Role-playing is not the only art form looking for bigger audiences. Many established art forms face the same problem. Dance and theatre companies have the recognition and respect befitting institutions of high culture, but they are often lacking in audiences actually willing to come to see a show. Often they have programs of audience education and community outreach programs designed to teach people to come to see dance and theatre.

A role-playing equivalent would be running games in schools and other such institutions. Running demo games for politicians and bureaucrats might not be a bad idea. Something like this is already happening in the form of educational games where larp is used in teaching. In this case the game is but an instrument, not something to be appreciated for itself, yet people who play these games still learn how to play.

The Danish miracle of popular role-playing exists because they have successfully hit the biggest, least resistant audience for organised make-believe: kids. Children are more willing to participate creatively than adults, and are less inhibited in their play. Once they learn to play role-playing games as kids, people will be more receptive to them as adults.

Copying the Danish model is not a terrible, thankless responsibility. It's a business opportunity. Role-playing games are a wonderful experience, and selling them to children is like selling ice-cream on a hot sunny day. You can make a living out of it, and serve the role-playing community at the same time.

The only way to reach adult players I've found is to introduce them to the hobby personally. This is not really practical as a mass exercise.

I demand respect

How to get respect for role-playing as an art form?

In Finland there have been many reasons for the newfound respect role-playing enjoys. Finnish culture is friendly towards pursuits that are seen as geeky. Because of this the kind of situations you seen in American teen movies with the jocks beating up the nerds are not really part of the Finnish cultural landscape. There is no shame in admitting you are or have been a role-player.

This is an important factor in the sense that it's easier for people to understand role-playing if they don't have strong negative preconceptions about it. I have had discussions about role-playing games in the strangest places. There's a role-playing club in the Helsinki Municipal Theatre. A producer at Finland's main hipster station Radio Helsinki wanted to tell me about his halfling character.

These cultural factors go so deep that I don't know what you can do to change them. Fortunately there are two things that you can do; either you can infiltrate the media, or you can make better games.

In large part the positive image role-playing enjoys in the Finnish media is because the most influential newspaper in Finland *Helsingin Sanomat* has one journalist who understands role-playing. Sometimes, one guy is all it takes. He's written positive, knowledgeable articles about role-playing in the paper's culture section for years now, and all those articles have had an effect.

In my experience, the only way to get proper media coverage is to have journalists who are role-players. This often is the case with journalists in Finland, especially with younger ones. This has been enormously important to the way role-playing is portrayed in the media.

I've also personally written a number of articles about role-playing in *Helsingin Sanomat* and other big Finnish publications. The journalist is the gatekeeper of culture. If you want to get respect for role-playing, you have to have a gatekeeper who's a role-player.

Of course, if you say that games are smart, sophisticated and culturally worthy, they better be good. I remember when I tried to convince my parents about the greatness of *D&D* when I was a kid. It was pretty hard, because *D&D* doesn't look serious. Art is serious. Even if you're not a proponent of art games, they are immensely useful in getting role-playing some respect. A game that looks like art communicates the idea that role-playing can be something to be taken seriously. This respect trickles down to other games as well.

When I talk about role-playing to people who don't play, I use several different concepts to make sure they understand the whole breadth of expression role-playing offers. I talk about popular games and art games. Popular games are like action movies. *D&D* and *Die Hard*. Art games are like art movies. Tobias Wrigstad and Jean-Luc Godard. I also talk about games for children and games for adults. The idea behind these concepts is to communicate the idea that role-playing is an adult, expansive medium with many different kinds of games for different people.

Probably the best known game I made is *Luminescence* (with Mike Pohjola). It was expressly designed to look like an art game, to be instantly recognizable as "art" for propaganda reasons. I wanted to have a role-playing game I could point to and say 'This is art.'

So, your role-playing friend works at a newspaper. You made a fancy game. Your friend writes an article about it. People become interested. You get respect.

One of the funny things about this process is that the person giving the interviews and the person writing the articles have a lot of power to shape the public perception of role-playing. Many in the role-playing community might not agree with what you're doing, but as long as they don't do their

own media work, they remain voiceless. Of course, if people get so angry they actually start voicing their opinions in newspapers that's a good thing too. One of the signs of an adult creative scene is constant disagreement.

Worst enemy

In writing this essay I started from the assumption that popular success and cultural recognition are desirable goals. I believe that role-playing will be best served by a future in which it is such a common activity that the role-playing subculture as we know it now will die. In such a future role-playing will be just one of many activities normal people partake in, along with movies, books, sports and travel. Role-playing would cease to be a meaningful signifier of identity, because everyone could do it.

Role-playing would be respected as a part of the cultural and popular mainstream.

I'm not sure if this future will ever come, but I think it's a worthwhile goal. In my experience, one of the great obstacles to taking role-playing to the mainstream is the role-playing community itself. For many people the role-playing community is a comfortable clubhouse. They like the inside jokes and the incomprehensible games, and resist the idea of outside acceptance.

In Finland, I often encounter the idea that role-playing and geek culture are underground phenomena ill understood by "normal people". This is bullshit. Thanks to movies such as *The Lord of the Rings* trilogy, fantasy has become part of normal pop culture. According to the latest studies, video games are played by slightly over half of the Finnish population. The new *Star Trek* movie was a popular, mainstream success. *World of Warcraft* is one of the most successful works in the entire history of art and entertainment.

The idea of role-playing is not quite so alien and strange anymore than many role-players believe. When I was a kid, I believed that you had to be special to role-play. As an adult, I know that anyone can learn it and enjoy it. Once you forget the rules and the costumes, the basic idea is easy to grasp. If there's one thing that will take role-playing into the mainstream it's the fact that in its most basic form, the appeal of role-playing is universal.

The author

Juhana Pettersson (born 1980) is a Finnish journalist, TV producer, media artist and game designer. He studied art at the Studio national des arts contemporains le Fresnoy and wrote a book about role-playing games called *Roolipelimanifesti* (Like, 2005). He has published one role-playing game, *Ikuisuuden laakso* (Pohjoismaisen roolipelaamisen seura, 2009).

Reference for this article:
Pettersson J. (2010), "Role-Playing and the Mainstream", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, edited by A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

Alessandro Haag

Rite and Larp

Ritual Codes in Live Action Role-Playing Games

In this article, I would like to show the connection between rite and larp; in particular I would like to show how ritual codes are used largely inside larp and that a good result in a larp experience is connected to how many and how ritual codes are shown and used during a larp. I would examine codes of the rite and correspondences with larp.

A word about practicality: I do not, in the present article, formulate a practical model for game design or play. It is only my personal idea and my intent to show connections and analogies between ritual codes and larps. I do not intend to propose a ritual model for larp, but only expose my thoughts based upon recent understandings of ritual within the academic discourses of anthropology and philosophy of religions. This view would appear to fall straight into the usual discourse of analogy as theory, of proposing that larps are *like* something else in order to help show a point otherwise unclear. Such analogical reasoning is founded on an essential methodological principle: the analogy is not identity.

An obvious first step in proposing my idea is the formulation of a definition of ritual. Unfortunately, perhaps, such definitions have been the focus of extensive debate for more than a century now, with no clear end in sight. More models have been proposed of what ritual *is* than many readers might believe. I have no intention of summarizing this whole history; I will instead simply propose a starting point. Of course, this is only my own starting point.

What is a ritual?

The term ritual (or rite) means any act, or set of acts, which is performed according to coded standards: usually, but not always, the rituals are closely associated with religion, myth (it is said that the rite summarises and re-

actualises the myth) and the sphere of the sacred. Religious rites held the function of making tangible and repeatable religious experiences, freed from the degree of private mysticism. Through the ritual, especially in the celebration of a feast, the various components as religious myths, prescriptions, formulas, become real and regulations for all participants. This is the common definition, but in anthropology there is more: the sociologist Émile Durkheim (1996) has instead highlighted the social component of the rite, which allows the establishment or strengthening of bonds within the community. Furthermore, Jungian psychoanalysis also showed the presence of a largely unconscious ritual of everyday human behaviour. Whether you have a social purpose or it is strictly personal, ritual needs a deep emotional involvement, without which it ceases to exist. For this reason, ritual is necessary in an aesthetic, which evolves in different cultures and different times: the ritual itself should evolve to lose meaning.

It is therefore clear the connection between ritual and myth: as the word itself says (the word derives from the Greek *mythos* which means word, speech and tale), the myth is primarily a story where there is a story to submit, which has a terrible side, but often emotional aspects where there are characters in action and a plot that unfolds. The myths belong to the oral tradition of an ancient people and groups of people were told as they did not know writing and only later collected and transcribed.

Another important aspect of both the myth and the rite is their personal concept of time: to easily understand, the time of the myth and ritual is very close to that of the fairy tale. In fact, they begin with their 'once upon a time', so very often the myths begin with phrases such as '*in illo tempore*', 'originally', 'when there was still time'. And the same is for the ritual, which is located in divine time.

The *illo tempore* is not an "any time", which lies at some specific, though distant, historical time, but the *illo tempore* is a sacred moment, embracing the most distant ages, the present world and future: for the mythical world, there is only one time, "time", precisely what happened on that myth. This is the first characteristic of the mythical and ritual time: it is eternally present.

What is a larp?

Obviously, this question is addressed in view of my reflection and then I will give a definition that serves to show the following contact points: as with ritual, there is no single definition of larp, but I want to use views from two articles to address my thoughts.

In the first article, "Larp as a Way to Enlightenment", Elge Larsson (2003) argues that in a larp the players experience something emotionally very strong. They are creators of a reality that exists only during the event, by the aesthetic and emotional action that all players feel during the game. Very

strong but I believe very well-fitting is when he said that 'What you actually do when you're larping is that you create new reality. Creating reality is not the same as playing God; it is the same as being God'. This carries the game into a dimension that is more than social: it becomes myth that expresses itself, created by the narration of the same players.

The second article I would like to quote is "Zen, Roleplay and Personal Expansion", by Denkyu Sebastian Gundel (2003): he places at the centre of the larp the concept of improvisation, which makes the game experience similar to meditation, which exists only in the here and now (the eternal present of myth). Thus, according to him, the game becomes a direct experience of spontaneity and inspiration. I find it very attractive and appropriate to quote Louis Armstrong in the article: 'you are what you play'.

Thus, in agreement with these positions, the game can be defined as an experience of spontaneous creation of a divine reality in which all players participate and whose success can only be ensured if this use is actually common in one direction.

Conclusion

Now my reflection can come to a conclusion which, I repeat, does not purport to be a model at all, neither practical nor theoretical. What I show is only a "cross-connection" (already highlighted in some way by other items) that exists between ritual (and myth) and larp.

The contact points, based on what I highlighted, are therefore:

1. Creation: larp, as well as the myth and the rite, is a collective creation of a part of society, in which all players have a precise role (divine) and are involved in the collective tale, creating a story that survives beyond the moment of the game-rite (like a myth).
2. Time: game time is similar to the myth, the divine time of the ancient tales of Greek myths, a circular time that ensures the placement of the game itself in a dimension different from that of everyday life, just as the ceremony created a moment outside of time near the deity and for this forever.
3. Believing: behind the ritual and the game is this suspension of reality, which no longer believes in the rational laws which use in everyday life, but we enter a dimension in which the mechanism of cause and effect transcends our mind. In this dimension we believe that reality is another, whether the game world, rather than ritual.

To paraphrase Bronisław Malinowski (2007), the game is not an explanation which satisfies a scientific interest, but the narrative and collective creation in the form of a primeval reality, which is lived to satisfy deep needs of contact with the irrational part of ourselves. The game is therefore a vital ingredient of human civilisation, not futile tale, but active force built up over time.

References

Durkheim É. (1996), *La scienza sociale e l'azione*, Est, Milano [fr. *La science sociale et l'action*].

Gundel D.S. (2003), "Zen, Roleplay and Personal Expansion", in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, edited by M. Gade, L. Thorup & M. Sander, Projektgruppen kp03, Frederiksberg [online at http://www.laivforum.dk/kp03_book/real_world/zen.pdf].

Larsson E. (2003), "Larp as a Way to Enlightenment", in *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, edited by M. Gade, L. Thorup & M. Sander, Projektgruppen kp03, Frederiksberg [online at http://www.laivforum.dk/kp03_book/real_world/way_to_enlightment.pdf].

Malinowski B., cited in Maestri C. (2007), *Cassandra*, Ibiskos Editrice Risolo, Empoli.

The author

Alessandro Haag was born in Pescara in 1976. He has a degree in Elementary Particle Physics and is passionate about philosophy and religion. He devotes much of his leisure time and inspiration to role-play and the study of the psychedelic. In 2006 he participated in *Dragonbane* and remaining highly impressed by it he became a supporter of larp as an artistic and social medium. He lives and works in Rome.

Reference for this article:

Haag A. (2010), "Rite and Larp. Ritual Codes in Live Action Role-Playing Games", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, edited by A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

Lorenzo Trenti

Pimp My Murder (Party)

Ten things to do (and seven absolutely not to do) to create your murder mystery party and make it a unique gaming experience – all of this in the honourable tradition of the "rules list" from mystery writers like S.S. Van Dine.

So you've decided to write and organise your own murder mystery party. That's good news. They are very funny, entertaining and are a kind of larp that even non-gamers can enjoy, in the same fashion as a crime novel is accessible to everyone.

Dozens of classical mystery writers have formalised their own rules for crime novels. S.S. Van Dine's are the most famous and I think that many of them can equally apply to a murder mystery party; google them and you'll easily find them – the list is very intelligent reading even if you disagree (as I do) with some of the rules. In the same vein, here is my personal list of ten things to do when writing/organizing your murder mystery party.

1. Play honestly

It's a game. The players will try to discover who the culprit is, so don't cheat. As in a crime novel, you have to give the players all the evidence they need to solve the crime. Of course, none of this evidence needs to be plainly overt. At the end of the game, you should reconstruct the backstory and give every participant the feeling that the clues were just there at hand.

2. Create interesting characters

Even if you have a lot of characters (and this means you won't write a lot for each of their character sheets), try to breathe life into them. Stereotypes are good and help the players to immediately grab the characters. But you don't need two-dimensioned cardboard silhouettes: you'll want characters *human enough to kill someone*. So fill the sheet with events, emotions and secrets not immediately connected to the stereotype. Make them real, try to think like

them, and most of all love every single character that you write. Every crime must have a compelling story behind it.

3. Be consistent

The backstory must be strong and solid. Every timing has to be the same in every sheet, and all the characters involved in an event must remember it. However different characters can also remember different sides and different details of the same event. Double-check the character sheets with a chronological list of the events (the last one just for the organiser's eyes). It can help if you make a map and use buttons or little cards to take notes of who was where at a given time in the backstory.

4. Define things that have to be told

In writing the character sheets, you'll want to clearly distinguish between secrets (things that the character doesn't want to be discovered) and things that must be told in public, sooner or later. These are usually vital clues for the game: they can be used to trigger discussion, interrogations, and so on and are very powerful tools.

5. Cast the players

Writing down the character sheets is just a little part of the game. Your real 'gaming stuff' is the players, so cast them appropriately, particularly bearing in mind their speaking skills. If there is one single talkative player, don't give him the role of the killer. Instead, make him a strong suspect that the other players will love to interact with and give the part of the killer to a shy but intelligent person.

6. Send invites

Make sure everyone receives his invite in advance. Sending the character sheet helps remember vital information, particularly if the text is long and full of clues. The invite is also strategically setting the tone of the game. Make sure that everyone that is participating *wants* to play in your game. In addition always keep some quick add-on character and be prepared to last minute players who won't be there for any reason (illness etc.).

7. Ask for costumes

Even if your game is set in present time, you should ask the players to wear costumes and/or peculiar dresses, or maybe give them just a hat or a necklace. This strongly helps to distance from everyday's reality (particularly for inexperienced gamers) and to put it simply is always great fun.

8. The world has moved on; follow it

If you are like me a big fan of classical crime novels, you know that the detective job has been enormously advanced. Think of CSI and all the ways

that forensic science helps the police. In writing a murder mystery, you have to keep in mind all these advancements. The players will immediately ask for scientific details of the crime scene. You can give simply *some* pieces of evidence (explaining that the full analysis is slow and will come after the gaming time), and/or you can give very complex details keeping in mind that the real job of the players will be to *connect* those details and understand the characters' motives, not just collecting scientific facts. So there is Indian pollen present at the crime scene, but *why* is it there?

9. Give players physical clues

Train timetables, letters, last wills, newspapers, diaries, cipher codes… give the players physical clues which are as diegetic as possible (i.e., close to resembling "the real thing"). Players just adore this kind of things – and that's because it's much more immediate, putting them in the same situation (on a 1:1 scale) with real investigators. If you have the possibility you can even reconstruct the crime scene and give the players the opportunity to explore it.

10. Have a meal

Be it a complete dinner or some drink, make sure to have something the players can eat during the game. This can act as a social helper for shy gamers and provide a nice filler for the evening.

There we are. Now for seven things you shouldn't do in your murder mystery party.

A. No aliens, please

It's a murder mystery, right? Don't cheat by mixing with other genres. We'd be very disappointed if the killer turns out to be an alien, or a vampire. Obviously you can fake some unexplainable event and hint at some sort of supernatural origin for it (John Dickson Carr was a master of this kind of stories), but in the end everything must have a logical explanation.

B. No geometrics

Life is chaos and vice versa. So please don't create characters that are too geometrical in their relations. Don't give every character a secret identity (one or two is good, while if in a group no one is really who he declares to be… it's silly and completely unrealistic). Do not make every character "balanced". Instead, create characters who are really different from each other in status, connections and motives. The best stories come from differences between characters.

C. No overkill

One murder is ok. Two is a lot. Do not add other killings to your story or the players will have to discover too many mysteries and the game will become confuse. Keep the other homicides for your next game.

D. No 'whom are you speaking of?!?'

It's always disappointing if, at the end of a murder mystery, the killer is someone no one knows or no one really remembers. In a murder mystery party this can be figured out to be a lesser problem, since every character is in game, portrayed by someone. Nonetheless, it can happen that the killer is someone no one ever suspected of. The solution is giving the players some clue sooner or later so they can at least suspect the real killer.

E. No 'everyone wins'

If the solution to the murder party is plain too simple, there's no challenge. Everyone will guess who the killer is and this can spoil the fun at the end of the game.

F. No 'no one wins'

On the other hand if the murder is impossible to guess because it's too difficult, no one will enjoy the game. The ideal end is when just some of the investigators guess correctly. This gives the players the feeling that the solution was at hand, and they will be determined to be more perceptive at the next game.

G. No rules

These rules are simply guidelines, my own guidelines. Feel free to break them for artistic reasons, i.e. if you have a purpose for doing so and not just for the sake of it. In fact in the past I've sometimes broken my own rules and the result was quite good. Better yet, go make your own rules and have fun with them!

The author

Lorenzo Trenti (Castelfranco Emilia, 1977) works in communication and journalism. He is co-founder of the Flying Circus gaming manifesto and has collected the narrative anthologies *La legge dei figli* with Sabina Marchesi and *Frittology* with Chiara Bertazzoni, the latter disguised as a fake self-help manual. He has published *Aperitivo con delitto*, gaming manual for murder mystery parties.

Reference for this article:

Trenti L. (2010), "Pimp My Murder (Party)", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, edited by A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

Ariella Sponza

InnerRolePlay

Hiiisssssshh!

If, walking down the paths of your lives, you have come to a spot wondering about the sense of all of it – where you come from, whom you are sharing your time with, or where (hoooopsss!) you're going, then the time for you to test yourselves into play has arrived: InnerRolePlay (IRP)![1]

All the strange Characters you are going to meet here, in fact, are built on the basis of the inner needs emerged from each Player. Each Character[2] can only trust his/her own resources and the equipment he/she has. The World you find yourself in will be the *Gestalt* sum of the participants'[3] inner worlds, all of which should be strange to you.

Is anyone of you able to help yourself by looking inside, reaching personal enlightenment by solving problems? Do you like to have fun at the same time as you are working for yourself?

Well! Hiiisssssshh! Hiiisssssshh! Hiiisssssshh!

On to the Adventure!

Adventure in the Canyon's World

The sky is dark. In the middle of volcanic events, with vapours, flames and dust, among rocks and terrifying cracks, some strange Characters arrive a few at a time. From the canyon's central crack a *She-Warrior*[4] appears. She

[1] InnerRolePlay (IRP): Dynamic interior strategy based on the use of the Inner Needs in Role-Playing. All rights reserved to the Author, Dr Ariella Sponza.

[2] The Character is each inner individual aspect emerging in human, fantastic, or mythical shapes from the psychic needs of each Player during the elaboration of the Characters Files.

[3] The Player is each IRP participant as an individual that brings him/herself into play to better understand him/herself, and heals enjoying the Problem Solving unconsciously opened up by facing the different situations of the IRP with one's own inner demands.

[4] During this particular Adventure, She-Warrior is the Non-Playing Character (NPC) with whom the Psycho Master (see note #5) follows each and every Character in the special Inner Word they are in.

holds a sword as a gesture of salutation, but she proves her good intentions by describing each newcomer, as her extremely deep sensitivity allows her to sense people, places, and situations. Rising above all, she welcomes a flying aerial person: 'You, subtle and dynamic, you are a *Ghost* that came here over the edges of the canyon, from a landing strip at the borders of the desert.' Turning to the others, she goes on: 'You are humans and I will call you with the names that better describe you: versatile, intelligent, strong, *Ernest*, you are lame so that you cannot keep your balance; *Scarletman*, you are filled with resources, but you are unable to control either fury or emotional involvement; *Teodora*, beautiful, strong, made for dance, but you have many difficulties breathing.' She adds more: 'An *Angel* landed here, by his potent flying, scratched in his different appearances; and one presence I will evoke, recalling her from her home-place, the world of dreams: the *Dragon*, a mute, sympathetic and compassionate female.' She-Warrior then explains she has felt a true task of making herself available to those who would meet together in that hostile spot, filled with danger: going together with all of them, wherever they decide to go.

As such, the heterogeneous group unites, and values both risks and possibilities about the contingent situation. It chooses the chance to experience the Adventure, trying to get the best from the circumstances, deciding all together to focus their will into a COMMON AIM:

Reaching a better condition by sharing a way

We can see two towns from afar: they are on both canyon's edges, and while the Angel is flying above it, he has recognised the disturbing structure of a nearby castle. Where they are now, the ground is volcanic, it's rough and dangerous, as the Humans and the Ghost know very well; so it will be important for each to find resources to escape trouble. She-Warrior puts herself in the forefront, the Ghost flying her around, checking the ground; the Angel finds a bridge of Tibetan rope, but when trying to walk across it, the Dragon and Scarletman fall into the canyon; while Ernest, who held onto the swinging ropes together with Teodora, is able to climb up, and so rescues himself and his mate. Immediately, She-Warrior, as the Psycho Master,[5] asks the Angel to fly down and verify the situation, however…

The *Angel* is attracted by a sparkling on the ground of the light blue line flowing down the canyon and leads there without taking anything else into consideration.

Scarletman cannot move, he's hurt and confused, and he realises how the creek waters touching him are hot and full of ambiguous small creatures (NPCS).

[5] The Psycho Master is the impartial coordinator monitoring each Player's inner safety, the impartiality of InnerRolePlay, and the respect of the rules.

The *Dragon* is seriously wounded on the canyon's ground.

Teodora, without reason, rushes for help in the falling night, but she can't breathe, falls down, and a venomous reptile (NPC) bites her…

The *Ghost* tries pathetically to get some help flying towards the town, finding NPCs…

Ernest, the only one who has the right equipment, stays on the canyon's edge to make a camp, but…

She-Warrior tries to coordinate the different free ideas of the Characters and the potential rescue and/or fights of the Non-Playing Characters (NPCs).[6]

Meanwhile a lot of questions… why an Angel, or a Ghost, or a Dragon…?

Why these specific names of Ernest, or Scarletman, or Teodora?

Why are they playing the way they play?

And, most of all, what happenssssssss to you?

It may be that this kind of world seems flat to you, as… as-sssh a 'tabletop'?

Hiisssh hiisssh hiissssh! It may be that Characters – or youuu… – didn't dare to sail too high or too deep for fear of falling off that tabletop's surface?

Hiisssh hiisssh hiissssh!

Hoooow do you feel? Hooooow are youuuu? What do you fancy to do?

And are you able to do it?

Yesssssss?

Fine! Sssso, starting with tabletop and then moving to larp, we shall meet nowadays at *InnerRolePlay!*

Sssssseeee you there!

InnerRolePlay © 2010 A. Sponza

The author

Ariella Sponza is a psychologist living in Trieste, Italy. A traveller and writer for 'deep passion and inner need', she created a project in social aid: St. Nicholas in Puri, India. She has published scientific works, a novel, and poetic collections for which she won various awards. Fond of role-playing for a long time, Dr Sponza presents now to you a new form of larp: InnerRolePlay.

Reference for this article:

SPONZA A. (2010), "InnerRolePlay", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, edited by A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

[6] The Non-Playing Characters (NPCs) are: monsters, animals, humans, fantastic creatures revealing unconscious fears, instincts, expectations and/or affective estrangements emerging as each Player's expression of depths.

Mattia Bulgarelli

An Elixir of Larp

Sucking Out the Best Parts of Vampire Larp and Tossing Away the Empty Husk of Problems

A self-analysis in retrospective of three larp events held in the national Italian conventions ModCon 1999, ModCon 2000 and PadCon 2001. These larps were set up by some friends and me and based on the setting of Vampire: The Masquerade. *Rules were heavily inspired by the Mind's Eye Theatre rules but the purpose of this essay is to point out how and why they were changed and what kinds of effects were achieved.*

Introduction: This essay's point of view

First of all I have to say this is a self-analysis. No one is the best judge of himself, even if speaking of ten years ago.

Most of these events are here summarised from my memory and from some comments you can still find on the Usenet group it.hobby.giochi.gdr (in Italian, of course): that's why there's no bibliography at the end of this essay.

My memories are filtered and biased by time. The point of this issue is not to tell myself how good we were to design a good larp event and pat myself on my own back.

The point is to try to focus on what we did and what worked for players' fun. I will point out the design principles my friends and I followed in a very naïve way, and what were the main successes and failures in these larps. I'll be using the word "feel" and its derivatives a lot in this essay. We were not game designers. I don't feel myself one today even if I like to do such activities as tinker with games rules. Most of our work was half conscious and half not: we felt we had the right (!) to make up our rules, since it was the way we'd have shown the players what kind of game we would have liked to see.

I'm realizing just now while reviewing this essay that actually I've always believed in the 'System Does Matter' concept of rules as ways to mediate among different points of view. Forge theory, the Big Model, Jeep Truths, or any other design method or set of beliefs are difficult to accept or even understand if you don't believe that rules are a way to enforce one "vision" of the game for all players' sake.

If you firmly believe there should be a person (whip in hand) who has to keep other people away from doing troubles, you will never understand what a good system of rules can do for a gaming group.

The numbers: How many, when, where

In these events we knew we could expect a certain number of players.

In ModCon 1999 we went for 50 pre-made character sheets. Given the huge hype we had from players' feedback, in ModCon 2000 we went for 80 pre-made characters. In PadCon 2001 we only went for 60 character sheets because we were a smaller group of writers.

In 1999 we had 70 final players in booking list, while in 2000 we had 145 people asking us to play. That was quite shocking to us, and every time we wrote on the fly a few more character sheets (half a dozen, more or less) to let some more people in, for example someone who had nothing else to do but wait for a friend already listed in our larp… you know the deal.

Maybe in Northern Europe these numbers might look fairly common (so I heard) but in Italy they aren't, and certainly weren't at that time.

At that time we were a small group of boys and girls, just four to seven people aged 16 to 20 and we were making something that looked big to our eyes. This was the biggest event in terms of players of the biggest con of Italy, three years in a row. We felt great.

First we managed booking of players during the day, asking them which was their favourite clan. Then at a certain time (9:00 p.m., if I remember correctly) we had a pre-game briefing explaining the rules and, if needed, some details of the setting. One of the rules was about setting a "game over" time: players were asked to gather again to tell others what they did during the game, in a sort of debriefing. See below for more on this.

What we wanted, part one: The mood vs. the rules… or is it? (duh-du-duhn!)

To start with we took the Mind's Eye Theatre system – *The Masquerade Character Book* (1993) and some other related source material.

Why did we choose it? Well, it was the only one we knew!

Also, we had access to some printed material of it in a time when we barely had a 56k connection in our small town. We tore apart the rules keeping only the bare-bone structure.

I was the main designer of these events. My mind was the hub through which all ideas were filtered and put together. This felt natural since I was the only game master (then; this isn't true anymore) in our tabletop games; a role bearing some kind of social authority in a gaming group as well as some curiosity about game mechanics.

Having tried some other Vampire larps, our first concern in designing was to make the game accessible for newbies. The rules were to be explained in 20 minutes of briefing to dozens of people, plus distribution of character sheets and organizing groups which took another 15 to 20 minutes.

However we wanted to keep the feel of the World of Darkness. I'm positive many readers already know parts of that setting. There are vampires divided into clans, and they have their personal and clan agendas. There are also occasional other creatures, such as werewolves, mages etc.

The main resolution system was through the rock-paper-scissors system, the one that John Kovalic mocks so often in his *Dork Tower* comics.

Yes, we felt that this system broke up the mood, so we aimed to make it as smooth as possible. At that time we believed in making the system as light as possible, but at the same time we had the ideal that rules should allow a big variety of actions.

We kept the scoring system in the three main categories of Physical, Social, and Mental, plus the Willpower points, to be used to cause a retest or to deny a retest.

We cut down the list of supernatural powers, keeping the ones we felt easier to put in rules (e.g. Potence / super-strength, which required only a note about damage in fights) or the ones more colourful and typical of the setting (e.g. Auspex / supernatural perception). In later years powers got more streamlined, while adding a few other ones.

We also cut out all the powers that interacted with items or anything we just believed to be silly, such as the Nosferatu Clan's "fair escape" rules we got from another book. These stated that a Nosferatu could escape from a fight by easily reaching the sewage system. While this may make sense for a big American city it certainly doesn't for an Italian setting, where sewage systems are made of very small pipes!

Speaking of American rules, safety rules were kept on a very, very strict no-touch basis. I was pointed to the article "Norwegian Vampire Larp" by Torgrim Husvik where he stated that this no-touch policy has a very American flavour, given their paranoid attitude to law issues. I agree with that vision. However we wanted to keep problems at a minimum considering there were minors of age (including ourselves!), so we explained to players in a very cheerful way to be responsible and not to touch unless given permission. Everything went fine, for the records.

In 1999 we had rules for skills and rules for items as well, but we dropped them in 2000 and 2001. We felt they added very little value to the game and a lot of complexity.

We also mercilessly cut the use of adjectives for main attributes, influence, status, experience points and other rules, while we heavily streamlined the rules about blood pool (how much blood a vampire has available to fuel powers, heal etc.), health levels, the combat sequence, and conventional gestures (e.g. a finger pointing up for 'I'm invisible, you can't see me unless you have an appropriate power'). We also toned down a lot of the vampire weaknesses; each clan had one in the setting and some in our judgement were quite crippling.

An original thought we came up with was to use character sheets numbered with a code. The first two digits were a flag for us telling the clan or sub-group the character belonged to. This allowed players to give the character they received a name of their choice. This number was also used in the written backgrounds of the characters to refer to each other. As part of the rules players had the right to ask and the duty to give (if asked) their sheet number. A certain sheet could say, for example: 'You have suspicions on [1004] to be a traitor, but your maker [0603] doesn't believe you.'

Characters who were supposed to know each other were taken aside immediately after briefing and acquainted with each other. In this way they had the chance to exchange and to cross-check their information before the actual game.

In the 2000 event we also gave clan sheets with a review of the clan's theme, background and current situation. In 2001 we dropped the idea and instead all clan members were acquainted with each other in the briefing, then all Primogens / clan heads were acquainted and given a sheet with information on an inter-clan plotline.

This leads to the second design principle we had in mind.

What we wanted, part two: Something to do

Most of us were playing twice a month a quite dysfunctional Vampire larp chronicle in the city of Ferrara, where we had the usual troubles, such as:

- players had to guess the right choice to advance in the story without making powerful enemies;

- fights and invasions thrown against us every single game so that big bruisers had something to do;

- some character way more powerful that others just because the player was a cousin of one of the Game Masters;

- the Game Masters knew the right and holy way to play the game, and a strong character for a trusted person was both a way to enforce a certain vision and a reward for their loyalty.

We strongly wanted to avoid all of this because we were the main ones suffering from it. Making these larp events different was to me some kind of emotional vengeance, some kind of 'now I'll show you how it's done,' some kind of catharsis by proving to myself I wasn't the one playing the game wrong. Of course I didn't realise then the logical trap of making up a different game to show how the first game should be played.

High on our priority list was making sure that each player had something to do, as opposed as merely to see, to follow or to watch but also as opposed to 'use powers to get out of troubles we throw at you.' We tried to make the pre-made characters into 'something like a half-character,' to use the words I recall using at the time. Now I'd say that we set up in the few lines of background we provided for each character a situation and a problem. We made sure in the 2001 event that backgrounds had these points answered:

- what you know;
- why you are here (that is: what you want to achieve).

We were writing characters in advance for people we wouldn't have met until the day of the game. This forced us to leave a lot of room for the single player to complete the character. We had no idea on how all of this would have helped a lot on making the game fun!

Why we had fun: *Do*s and *don't*s

Now a couple of actual play examples to show how well this approach worked out.

A character (played by one of us authors of the event; the character was of the Assamite Clan) had to sell three trucks carrying highly illegal military weaponry to the best offer. In the pre-game briefing, I just told the players than their characters had seen three trucks outside the meeting place. No one but the Assamite character knew what was inside them. Another player managed (his character was of the trickster Ravnos Clan) to sell them to an unrelated character in a 'buy the Eiffel Tower' scam. Another character even started his own rumour about being trucks full of illegal immigrant prostitutes.

This was great: their characters took a piece of information not related to their starting, pre-made motives and made up by themselves their side quests and agreements. I consider this a huge success in delivering the right feeling to the players about taking initiative.

In the same game the main plotline we set up for the Gangrel Clan (half vampires, half beasts) was that they had a spy in their ranks. What they didn't know was that the spy was instead a werewolf in love with one of them. By the source materials of White Wolf games and in contrast to many legends (Ms Meyer should have done more homework on this), vampires and werewolves hate each other. During the game the werewolf girl's cover was blown, but the actual result was that she was adopted as a pack-mate by the Gangrel

Clan: they saw her *bona fide* and all went well. This is a huge success, too: players cared much more about their characters and about making their story than to obey the conventions of the setting. By us not providing a correct answer and making sure people know there isn't one, players are enabled to give their own creative contribution.

Knowing there would be very few narrators (i.e. Game Masters and referees or vice-game masters), we knew we couldn't enforce any kind of plot on so many players. Events able to alter the whole game were also not viable for us even if we experienced that in smaller larps, such as 'at 11:00 p.m. a werewolf attacks,' for the same reason; we had too many players on a too wide space. This is a very important issue to think about, one which forced us to trust more in rules and players rather than in a pre-set plot. Without these conditions we would have probably fell in the trap of trying to enforce a plot on the players.

We fell however into the trap of making some GM characters more powerful than the others, but we were all focused on providing the players some room to make their decisions, so it was a safety device we never had to use.

To compensate we actively tried to put the less powerful (in game terms) characters in key roles of the plot lines. More powerful characters needed to communicate with them, and they needed to be backed up by the most influential characters to reach their goals. This of course is a total inversion of one of the bases of vampire society as I got it from the books, where there are more powerful undead, both in money or influence and superpowers, and the younger, less powerful ones don't stand a chance.

We learnt a good way to make character sheets and plots. Proceed as if you are writing a simple starting point for three to six players. This can be a whole Clan or an inter-clan situation. Be sure there will be conflict in them: people who want the same things and someone who'll have to judge another is a good starting point. It's so good that it's the actual point behind *Dogs In The Vineyard*, but we would have played it only eight years later. Then do it again and again until you reach the desired number of players. Then add a final situation that connects all the groups you created. In 2001 for example we went for situations (we improperly called them "plots") by clan, then we added a situation for the Primogens as noted above. That way Primogens had to deploy their interests but also to listen and help their clan members, who could in turn get interested in their Primogen's business.

Another safety device we set up was a narrative device to bring back to life a few characters in particularly risky positions (such as a human with no powers), but we didn't have to use it. I don't remember the details, but it had something to do with rare soul-conjuring powers. Such a player could still play with reduced means as a ghost or something like that. Players were just

informed that they should ask one of us if their character died, but no other details were given.

I don't actually know if I would set up now a larp with the death of any character as a possible outcome, but I am sure I never wanted one in which death was a likely outcome in early or mid-game, because to die in a game can be boring!

We know we had a best selection of players; Vampire was the game then and there and people were willing to play it, to act out characters (some had very nice costumes too) and play with other people without any need or will to cause troubles. This is of course a basis for being able to make satisfactory even a mediocre game. Positive, active players are always a boom if the game is open to their intervention. If the game is closed and pre-set however positive players are a trouble and get bored easily.

Some critiques and troubles

The people we made these games for were happy of it and we had a lot of fun, but of course you can't make every single player happy.

I found out an old post on a newsgroup where I summarised the critiques I received in the debriefing after the ModCon 2000 larp.

- There wasn't a single, main plot. My answer then was that it was too hard to write one for so many players. My answer now is: who needs one with so many people. It would have been a wasted effort. It's better to have many main characters in small stories rather than a big story with many useless characters (you don't want to be one).

- The rules were too hard.

- The rules were too light and generic. Oh, well.

- The power levels were too scaled down. That is, an old vampire is supposed to be able to crush a newborn vampire with ease. For fun and simplicity's sake we knew we were breaking this canon assumption. That was a feature we actually and consciously pushed forward to avoid frustrating players.

- In the tabletop game you couldn't access certain powers without having some other. In our game this wasn't the case and we took some shortcuts for simplicity (imagine a newbie with eight different powers learning rules for all of them). Some players complained this wasn't canon. I didn't care then, I wouldn't care now.

- This is quite fun, now. I was verbally assaulted by a player. He was mad, and I mean almost literally, at me because the information he had in his character sheet was outright false. My answer then was that this was required to create contrast (I'd say conflict now) and his character could go to investigate into it. I really hoped not to see that player again, especially in a dark alley. The following year we wrote the sheets more on the 'I think…' side as opposed to 'I know…' and I warned people that the content of the character sheets was

what their character knew, not an absolute truth or a view from above. That worked fine.

All of this was a very big work. The preparation time was not measured but I'm positive it's somewhere in the dozens of hours of work. This is not something you can pull off a week before the event. Should I do it again, and I'm not sure I would, I'd go for extra cuts to the rules and character sheets.

Some final words

In the end I'm very happy of all of it. We somehow built a small and short-lasting fan-base and we inspired at least one gaming association (in Imola) to do a couple of larp events based on our techniques.

Most of all I'll never forget the sound of 80 people at 2:00 a.m. asking for more time to play when they had started playing at 9:30 p.m. Talk about gratification!

I hope this can be of help to someone when designing a larp event.

My final advice for a fun game is:

- focus on the players and leave them with real choices to make;
- use few and simple rules, and cut away all rules that even smell of being unnecessary;
- characters should have a starting point and something to do, not 'right choices or get a penalty';
- think in terms of small groups of players.

Acknowledgments

I wish to thank Michela Da Sacco, Manuela Soriani and Ronny Negrelli for their help in writing and reviewing this article.

The author

Mattia Bulgarelli (1979) started playing tabletop games with *D&D* in 1993. Since then his gaming life went through two epiphanies: in 1996 with GURPS 3rd ed., and in 2007 with *Dogs in the Vineyard* and *Primetime Adventures*. He has some limited larp experience, and is part of a gaming association in Northern Italy. He loves art, science, trying new games, and his fiancée.

Reference for this article:

Bulgarelli M. (2010), "An Elixir of Larp. Sucking Out the Best Parts of Vampire Larp and Tossing Away the Empty Husk of Problems", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, edited by A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

Taisia Kann & Viacheslav Rozhkov

Larp Instead of Communism

History and Evolution of Live Action Role-Playing in Russia

Introduction

It is necessary to start with the point that Russia is a country with huge territory. It is quite hard, if even possible, to talk about larps in the country in general. The distance between east and west is so enormous that larpers mostly do not have a possibility to go to games on the other side of the country. That is why even when the authors of this article are able to say that larps exist, for example, in Vladivostok, it is not really possible to say what they are like.

Larps are played everywhere in Russia from Kamchatka to Kaliningrad. In 76 of the 89 Russian regions there are larp societies and larps take regularly place. Around 300 larps are listed in the Russian larp calendar, and those are only the larps with more than 50 players and which are open for everyone willing to participate.

Once a year a traditional big larp called Hobbit Games takes place in central Russia, where the representatives of different larp societies from all over the country play together.

Another meeting possibility for the larpers from different regions is at the numerous larp conventions. The biggest conventions are Zilantkon, which takes place in November in the city of Kazan and is visited by larpers from the European part of Russia, the Ural region and the CIS countries, as well as Sibkon, that takes place in February and gathers representatives from Ural, Siberia and the Far East region. Besides, there are a number of large regional conventions with between 400 and 1500 participants. There are also some special game master conventions that emphasise theory and practice of game design.

As the most popular type of larps in Russia are open-air games, which are normally played outside the cities in the forests, this article will mostly refer to this type of larps. If not, the opposite is mentioned.

And so it began...

The start of the larp scene in Russia was among official clubs of science fiction fans that existed in the 80s in the Soviet Union. In the Soviet Union there was quite a rich choice of native and sometimes translated science fiction literature, but the genre of fantasy was absolutely unknown. In 1982 the first creepy translated edition of J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings* was published in the Soviet Union. It was just one small book, and the story was three times smaller because of cuts, but it was enough to start the Tolkien-fever. In 1988, the full translation was published. Almost at the same time, in different cities of the Soviet Union a non-official community of Tolkien fans, based on these clubs of science fiction fans, sprang up. From 1987 to 1989, small games were sometimes organised by Tolkien fans. These games were tiny, and quite creepy, but they could have been already called larps.

Another source of larp culture in Russia was a movement of new-generation teachers, which was a pedagogical trend emphasising non-traditional teaching methodology. These non-traditional teachers started to use role-playing games in the middle of the 80s and had collected some experience before the larp scene appeared.

In the summer of 1990 the first so-called Hobbit Games gathered Tolkien fans from all over the Soviet Union in the wood near the city of Krasnoyarsk. About 130 players were involved in this larp. This larp is usually counted as a zero point of larp history in the former Soviet Union countries. As a side note, it is interesting to mention that most of the participants of this very first Russian larp still stay in the larp community.

Development of larps in Russia

From 1991 to 1992, local larp communities in different cities appeared. Soon game masters started to use not only books by Tolkien as the background in organizing local larps, but also made larps based on other books, movies, history situations. In some cities future game masters had a bit of information on what the larps in other regions were like and then made their own games, with this inventing their own style.

In the first years the usual style of larps was that of a medieval-like war. The usual sources for plots were books by Tolkien, and stories like Robin Hood's and other plots with strong dual-sided conflict. The normal final of the games at that time was a last battle or an Armageddon. All main battle systems used in Russia were developed and tested at that time. The armours usually used back then were an approximate re-enactment of medieval styles,

for example chain mails and plate armours. Wooden swords and spikes were used as weapons.

This style of game had limitations since it was very battle-oriented and the world logic often did not allow other types of conflict solutions, as it is rather difficult for example to play diplomacy between orcs and elves. Starting with 1994, larps emphasising religious conflicts first appeared. *Siege of Montsegur 1242* was a historical turning point of development in larp methodology. The priority was transferred from winning the battle to immersion or "catharsis" (deep emotional experience of a player), as it is referred to in Russian theoretical discussion. The focus switched from team actions to individual role-play. In this period, larp plots made active use of religious ideas and historical subjects.

Starting in 1995, a new approach that regarded a larp as a model was in trend. The larps of that time emphasised complex economic models, trading balance and optimal management, whereas the medieval or fantasy environment was used as a background. In this period, games were not focused on emotions, being rather very much mechanical. However, this kind of games is able to stimulate players to act actively. Therefore, if new players are involved, this style is seen to be the most suitable. As a player is seen much more as a mathematical function playing a certain algorithm rather than a person, in model-style larps it is easier to involve players into the plot.

Concerning the popular backgrounds of that period, world history from ancient Egypt and China to 18th century Europe was brightly in use. In the late 90s, larps based on medieval Japan and Ireland got to be really trendy. The Japanese style has not lost its popularity through present times.

At the end of the 90s the re-enactment community, which appeared in Russia as a movement within the larpers' community, started to separate itself from larpers. Re-enactors are much more concentrated on historical authenticity of their props than on the character play. At present, re-enactors organise tournaments and festivals across the country. They are still counted as a part of the larpers' community in Russia.

The next turning point in the development of Russian larps was in the year 2000, as inexpensive soft-air guns and other corresponding equipment started to be available. Besides, the easy availability of mobile phones allowed playing future technologies. New genres such as cyberpunk, post-apocalyptic and historical games based on local conflicts of the 20th century were established then. The style that stayed popular till today is that of *Star Wars* larps.

The invention of new genres does not mean that medieval or fantasy larps grew out of fashion. Russian larp history is not linear, it rather reminds that of a tree with branches growing in different directions simultaneously, as larp theory and technologies are developing.

In the late 90s, model theory was dominating. In the 2000s, the main emphasis in larp research switched to plot building techniques, the so-called algorithms. The model school of larping was succeeded by the theatrical school and the stimulus school. In the early 2000s, the methods of organisation and management of large-scaled games were the popular discussion topic. The number of players of larps increased dramatically from 150-300 players to 500-1000. It required some larp management, larp logistics and plot stimulating techniques to be developed.

In 2004, the focus of many larps switched to culture. In the period from 1990 to 1993 Russian larpers played war; in the period from 2004 to 2007 larpers started to be more interested in playing cultural life. Historical games based on the environment of the 19th and early 20th century were in fashion. As a part of that trend, the larp society presented some amateur theatre productions and musicals to the general public. Also the popularity of historical dances was a trend of that time. In addition to the larp conventions a number of historical dance balls exist across the country. It is important to mention that Russian larp culture includes and integrates historical dances, larp photography and videos, larp music and surely fashion.

Since 2007, decorative fire arms such as cannons and muskets have been actively in use in larps. At the same time Russian larps adapted some elements of airsoft games. In 2009, the larp *16th Century: Step to Immortality* took place in the Central region, whereas the navigation on the boats for 20 to 30 players each was the active part of the game.

As future and technology related games are the biggest trend nowadays, the most perspective development direction is the use of microprocessor-based electronics in larps.

Larp conventions in Russia started to develop in 1990. Convention culture was inherited from science fiction fan clubs. In fact, it is a demonstration of the achievements of Russian larp culture, where the representatives of different regions come together. Traditionally a convention's programme includes theory and practice of larping, a presentation of next season's projects, a ball, a medieval fashion show and a cosplay show (usually based on anime or techno style), a video festival and a photo exhibition, theatre and concerts, awards for the games of previous season, and chamber larps.

Larps and commercial game industry

For a long time no commercial game company was officially working on the Russian market. Commercial tabletop and pen-and-paper games did not exist in Russia when larps started. Self-made or self-translated systems appeared in the mid 90s. The first official *AD&D* rulebook in Russian was published in the year 2000. The commercial game industry products never became really popular among Russian larpers. For example, Vampire games

appeared just in the mid 2000s and never were a big success. The lack of influence of the official game industry on the development of larps in Russia can be considered as a reason for Russian larps mostly not having plots that remind tabletops. Mixed fantasy backgrounds are also not used at Russian larps; every larp is based on a specific world, mostly taken from a published book or a movie, with its specific situation, characters, races etc. For example, in a larp the situation of a Viking meeting a high fantasy elf is not probable, because they are 'from different fairytales.'

In recent times the commercial tabletop producers realised that larpers can become their target audience and are trying to increase the popularity of tabletops among larpers.

Campaigns vs. one character – one game

In Russia no long-lasting larp campaigns exist in any considerable numbers. The attempts to set one up cannot be called successful. Russian larp campaigns mostly die after the second or third game.

The only exception to this rule is the campaign *Hogwarts Seasons* which is based on the Harry Potter stories and has lasted for six years, and it is going to end after the plot of the last book is played.

The traditional yearly Hobbit Games larps that have been taking place for 20 years already are not a campaign, as the game master groups are changed yearly and the plots are not connected. These larps are more often based on *The Silmarillion* than on *The Lord of the Rings*.

The absolute majority of larps have their own unique background that is not connected to any larp before. Characters are created and played only for one larp that lasts several days. There is no possibility for characters to grow and to develop from larp to larp. In a situation when a character has been killed, most larps allow to get another role after spending several hours in the so-called "land of death".

Location

Based on the location Russian larps can be divided in three groups: chamber games, city games and open-air games.

Chamber larps are not mass. These larps mostly run for not longer than one day and rarely gather more than 20 players. These are mostly so-called "elite games", where game masters and players know each other personally. This kind of larp can have very stylish ambience and deep psychological play. In recent years there is a trend to use chamber larps intensively to prepare larper groups for the big open-air games of a coming season. Besides there is a convention, LangCon, in Novosibirsk in Siberia, that is dedicated to this type of games.

City larps are not particularly popular. These larps are basically played using the city as their playground and have anything from the Nine Princes

of Amber to the Mafia clans' wars as a plot. Players just live their normal city lives, but when they meet each other they behave in-game. City larps are more playable in smaller cities where a big percentage of larpers know each other personally and have fixed places to meet. This kind of larps involves up to 50 players and can last for months. Nowadays a game called *Patrol*, which is a kind of extreme competition in city terrain orientation, is getting more and more popular and there are many larpers that are actively participating in this hobby. It is rather probable that city games will experience a renaissance in some years by combining the best methods of the *Patrol* game with plots and characters.

The absolute majority of larps in Russia are open-air larps. In Russia there are not so many castles and fortresses as in Europe. And those that exist are used by the state and are under state protection. That is why it is almost impossible to rent them. Though there are 18th-19th century palaces in older cities, and some of them are available for rent, they are mostly too expensive for larpers. Fortunately there are hundreds and thousands of square kilometres of free forests surrounding inhabited areas. By law, forests are state property and most of them are available for camping. However, in recent years larpers have started to experience difficulties with local authorities that prohibit holding larps on the territory that is under their control. In the Moscow region a considerable number of larps were cancelled or moved to the nearby regions because of problems with local authorities.

Frequency of larps

The forest locations and the climate are definitely the reasons for most open-air larps to take place during the summer period. Chamber and city larps are played during the other seasons and are taken rather as an ersatz of open-air larps. In the big cities like Saint Petersburg, Moscow and Yekaterinburg several larps take place every weekend from May till September. Larps in there last rarely longer than a weekend. In smaller cities the situation is different. There are only two to five larps taking place every summer. However, most of them are almost one week long. So every larp becomes a long-awaited event and larpers get prepared more carefully.

During the "low-season", larpers meet on larp conventions, tournaments and balls and use the time to prepare for the upcoming summer.

The making of an open-air larp usually takes a year. However, the larger projects are promoted up to two years in advance.

Number of players

Open-air larps differ greatly in the number of players. The small larps, that concentrate on ambience, drama and deep psychological play, can involve

approximately 50 to 70 players. The biggest larps gather more than 3000 players. Usual size larps involve 150-350 players.

Genre

There are quite a variety of larp genres in Russia.

The first invented and still the most popular genre is fantasy – starting with larps based on Tolkien's world, continuing through the worlds described in Russian or foreign fantasy books, movies, sometimes even computer games, and ending with worlds created from the start by game masters. Fantasy larps make up about 50% of the larps played in Russia.

Historical larps (anything from ancient Egypt to the Vietnam War) are a particularly popular alternative to fantasy. The background for historical larps is inspired by a historical situation. Usually some players use the biographies of real people as the characters' background. Of course the historical background influences the choice of costumes and props. Historical larps are not a re-enactment of the historical situation; players get their characters and game background and are free to act as they want. The most common mass historical larps backgrounds are Middle Ages and Renaissance. However, the history of the 19th century and the wars of the 20th century are also popular.

Cyberpunk and post-apocalyptic larps form the third popular genre. There is a countable number of players who prefer only this kind of larp. This genre becomes more and more popular.

Rules systems

There are no unified systems of game rules in Russia. Every game has its own rulebook. Some fixed game masters' groups use their own rules systems that do not change much from one game to another. There are also certain "unwritten" rules that are known by the majority of larpers. These rules differ from region to region. In recent years there is a trend of making games based on common sense and the logic of the world that is used as a background, instead of a rules system.

Ways of setting up the plot

Russian larps are variable according to how much a plot is influenced by game masters. The number of games where the game masters set up a tough plot with lots of quests is not big. Russian larpers mostly prefer to have a lot of freedom in their in-game actions and often are quite irritated with game masters who constantly influence the game situation. Some larps are made completely free from prewritten plots, where the game masters do not constantly supervise the game process. In this kind of larp, the game masters set up the background and control the characters stories, but they interfere in the larp process only if something completely absurd happens. An example

of an absurd situation that forces the game masters to interfere would be a larp on 15th century England where the Irish Republican Army is formed and starts to act actively. These "free from game masters' control" larps are especially popular in the Northwest region of Russia. Nevertheless, a large number of Russian larps make use of prewritten plots and NPCs.

Setting up the character

In most situations players in Russia are free to invent their characters' background by themselves. Game masters have to be informed about the characters that are going to be on their larp. Fairly often game masters provide help or sometimes even control setting up the character. Situations when the game masters set up all the characters' backgrounds by themselves are relatively rare.

Weapons

Concerning swords and other fantasy-medieval weapons, it is necessary to mention that in Russia latex weapons (boffers) are not used. Larp weapons are mostly made out of hard plastic (textolite), aluminium or titanium. The older technology still used in some areas is to make weapons out of wood covered with tape or thermoplastic. Game armour is designed not only to look nice, but also to provide a real protection for the body. This forces gamers to produce armours that are very close to the historical prototypes. There are also a few larps where re-enactment steel weapons are used for playing. Relatively hard weapons and a mass of historical larps make the number of female larpers who fight very small. In larps based on a background that implies the usage of guns, soft-air guns with plastic ammunition are used. The use of weapons that are less safe than the weapons commonly used in Europe is possible partly because the game masters are not really legally liable for what happens in their larps. Some years ago several game masters' groups started to insist that players make special short-term insurance contracts before the larp.

Living conditions at larps

As was mentioned already, open-air larps take place in the woods out of the city areas. That determines the living conditions at larps. Players use tents for sleeping, survive without hot showers and stationary toilets and use wood to build in-game castles. Some larp locations are out of reach of car roads, so it is impossible to transport many props. Furthermore, the percentage of Russian larpers who own cars is much lower than those in Europe. So players often use normal tourist tents and are mostly not able to transport furniture or other big props.

The usual prices for a Russian larp are much lower than prices in Europe. The normal price is between 3 and 10 euro depending on the larp. However,

food is not included in the price and players should take care of catering on their own. In-game, all goods and services can be bought only with larp currency that cannot be exchanged to real money. In this way, the larp economy is made independent from the real economical situation of a player.

Demography

There are no studies on the amount of larpers in Russia due to unofficial status of larpers in the country. But to make the situation understandable, it could be said that in the city of Murmansk, with a population of 327,000, there are approximately 200 active larpers. The average Russian larper is in his or her mid-20s. Underage players are not rare, because some players start to larp when they are 15 or 16 years old. There are not many players older than 30-35 years old, since larping in Russia has the image of a youth's and student's hobby. The gender ratio in general is 50-50. However, in the Northwest region it comes to 40 females to 60 males, whereas in Central Russia, on the opposite, it comes to 60 females to 40 males.

Organisation and public relations

Though a number of larp societies and membership organisations exist in the country, they are absolutely not a requirement. There are an observable number of larpers who are not members of any larp organisation. The most common kind of larp organisation is a fixed groups of larp organisers who produce larps together year after year.

Concerning players, it is necessary to mention temporary teams that are often formed for going on a larp. Players in a team camp together, take care of their food and props together off-game, and they represent an in-game community: for example a village or a royal court or a tavern etc. The background character stories of the team members are often connected, but this does not force the players to act together in-game. They are free to kill and betray each other – or entertain themselves in any other way. However, these teams are not mandatory, and quite a lot of players prefer to go to larps on their own.

Contact between larpers is usually maintained through the Internet, by personal relations or through institutions like the "larper beer on Wednesdays". Larp conventions are also quite a popular means of information transfer.

Larp press has existed in Russia for more than 15 years. The numerous magazines have mostly very low quality of print and are sold within the larp community – avoiding official channels of press distribution. Larp press has never become really popular among the Russian larpers, most probably because of the competition with such a mighty media as the Internet.

Larping in Russia is not a widely known hobby. The general public has only a vague idea of larping. A number of negative press issues in the 90s

and early 2000s did not really contribute to the positive image of larp as a hobby. The relations with the local authorities and press differ greatly from one region of the country to another. Whereas in some regions official larp societies receive funding from the state youth committees, in the others larps are almost banned and are seen as a dangerous underground movement. Most often, larpers are simply ignored by authorities and general public.

However, starting with 2007, the acceptance of larps by the general public has been increasing. For example, larpers are working together with universities and are organising larps for students that aim to train and assess certain skills. A larp project based on a new concept of meta-game in cooperation with several universities has been successfully working for three years. The main goals of the project are assessing skills like analytical and organisational talents that are hard to assess in normal examination situations, and forming an interdisciplinary team of people with different mental structures, where students studying business administration and different technical issues are brought together to learn to solve common problems.

Contacts with foreign larpers

The larp scenes of Russia and some former Soviet Union republics like Ukraine and Belarus are not really divided. Open borders, the common language and the common larp history that started in 1990 in the Soviet Union can be considered as the main factors for this deep connection. In spite of the modern political situation, there are also good contacts with the larpers from Latvia, Lithuania and Estonia. There are also close contacts with larpers from Israel, because of the large number of immigrants from the former Soviet Union among Israeli larpers. Contact with larpers from the European Union is still rare. The language barrier can be counted as the main reason, since there are few Russians who are fluent in foreign languages.

Additional information

In Russia there are a number of Internet larp resources. Each project has its own site or, at least, community or forum. The most popular larp community at LiveJournal.com can be found here: http://community.livejournal.com/ru_lrpg.

The historically oldest and best-managed site about larping is http://larp.ru. In this archive of larp materials in Novosibirsk, a lot of articles, photos and larp music can be found. The collection contains the materials that originate from the very beginning of Russian larp history.

Another larp portal, which provides a calendar, the geography of the community, a collection of videos from larps and a huge collection of links to other resources, is accessible at http://www.rpg.ru. On this page some information in English can be found.

One should be aware that the information on Russian larp web resources is normally provided in Russian. Google Translate can help foreign researchers to understand the content.

The collection of larp videos at http://video.rpg.ru can be interesting for the foreign public in spite of language barrier.

References

Kann T. (2006), *The larps in Russia*, online at http://www.mittellande.de/lager/mp2006/russia.pdf [as T. Gelikh].

Rozhkov V. (2010), *History and evolution of Live-action roleplaying games in Russia*, online at http://www.rpg.ru/rpg/204968.

Semenov A. (2010), "Russian Larp History. The View from Saint Petersburg", translated by O. Chestnokova, in *Playing Reality*, edited by E. Larsson, Knutpunkt 2010 - Interacting Arts, Stockholm [online at http://www.interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20(2010).pdf].

The authors

Taisia Kann started to larp in Murmansk (Russia) in 1998. She participated in larps in different regions of Russia and co-organised several events. Living in Germany since 2005, she collected experience by larping in various European countries and took part in numerous international larp conventions.

Viacheslav Rozhkov graduated at the Department of Applied Mathematics of Moscow State University. He is actively larping since 1992. Co-editor of the larp portal http://www.rpg.ru, co-editor of the magazine *My Kingdom*. Author of more than fifty articles about role-playing games. E-mail: rojkov@icl.ru.

Reference for this article:

Kann T. & Rozhkov V. (2010), "Larp Instead of Communism. History and Evolution of Live Action Role-Playing in Russia", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, edited by A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

Ana Rajner & Božo Špoljarić

The Story of the Unbowed Kingdom

Past, Present and Future of Larp in Croatia

Introduction

Along with larping in everyday life, people in our small country really do larps. Not very massive, nor spectacular, but definitely larps. Most of them are fantasy larps. Well, all of them. There is a legend about some Vampire larps, and one post-apocalyptic, but they didn't make a revolution. However, no matter how small, we exist.

History of larp in Croatia

Memories (freely interpreted) of Ozram Nogosjeka, ex Warrior, ex Captain of the City Guards, V. D. Mayor of Grad pod Brijegom Medvjeđim, cousin of Oiram the Barbarian, Brother of the City Judge, probably the oldest larper in Croatia etc. (you don't want to know all his titles, do you?).

In the distant past, 1994 A.D., in the fortress of Garić near Kutina, during the Summer Session, a few players of RPGs and TCGs (the trading card games of that time were Magic the Gathering), after they had consumed all known games (and some alcohol), started to shyly whisper about a new kind of game. An idea was born.

Next year, during the 2nd Summer Session (this was already a tradition, we don't need to do things for a hundred years to call them "tradition"), the few players of RPGs and TCGs mentioned above told their idea to a wider population of RPGs and TCGs players. It was accepted. Moreover, during July of the same year the first known Croatian larp was born. It was played according to the Amtgard rules (which are still around today, with modifications). We don't have any relevant information about larps before that. Today, late at night, you can hear old larpers lament about old VHS evidence of it. No one is certain

of the location of this evidence, some claim that it is in the possession of an old, senile mage (who is probably unaware that he possesses it), but others swear that manuscript was irretrievably lost in the fogs of upcoming wars.

We don't take any sides, but we are sure that year *Nepokoreno kraljevsto* ("Unbowed Kingdom") was founded, ruled by the monarch Baron Vodonoša Lednik (literally: "Watercarrier Glacier"). Naturally, he immediately proclaimed some knights to protect his Kingdom.

As with everything young, the Kingdom grew. Two years later, two cities were established. One of them was Grad pod Brijegom Medvjeđim, with built walls, gates, sentry guards, a blacksmith and, of course, an inn. Clans were born, too, such as the first one, the barbarian Raven clan.

In 1998 A.D. the playground was shifted to Katoličke Čaire near Kutina (don't ask, we had to google it too...), and everything was perfectly set for the beginning of the Golden Age of Croatian larp. Thus, it began. Players made workshops, meetings, exercises. In the following years, more and more people started to larp, more clans were raised, and more fun was produced. Larp was promoted at various science fiction and fantasy conventions (Sferakon, Istrakon, Rikon...), and even more in oral tradition. 2006 A.D. saw the last big larp in Croatia (to make things clearer, a big larp in Croatia is a larp with approximately 150 participants). The year before that the first larp association, Regnum Phantasie, was established. Its establishment is the only trace that it ever existed.

Larp was at its peak. There is only one way to go from there. Various factors contributed to the end of the Golden Age. The larp population grew older and stopped playing, a lot of people wanted to be kings, organisation of events got worse, events were shifted to worse locations, etc. Unfortunately, the year after the biggest larp, the stage for the last larp in Kutina was set. During the early 2000s, a few smaller larps began. All of them, except the larp near Motovun in Istria, are still around today.

State of art

As we mention above, we had one big larp and now we have a few small larps. But don't bother with this fact, we did that with the state, too.

Larps in Croatia are weekend games. People gather usually on Friday evenings, and stay until Sunday, mostly until noon. Most of the game is played during the night, while the day is for sleeping, resting and other off-game activities. All locations are camping locations, so you have to bring your own house with you. People do not spend much time preparing for games. Everything is done in just a few days before the event. They make weapons and clothing by hand, and use boffer weapons.

The number of players in each larp is between 15 and 30. The games are managed with one or maybe two game masters. People play their characters

for many years and work on them. There is no character death, and characters are shifted between larps. In-game stories are shared between three of the larps, but there are ongoing efforts to make the stories connected among all Croatian fantasy larps. Along with larping, there are also various games and tournaments.

We have four small larps now. Each of them is worth spending some words on, and not just because we don't have anything else to say.

In the north, in the mountains of Žumberak, there is the home of the dwarf Baron Zlatko Kramparić. He established a city there after the wreck of Kutina's Kingdom, and he named it Paradise Peaks. His reign is righteous and gentle. With the grace of the Baron, here is the only known home of the barbarian Raven clan (there are other beings there too, but they enjoy less of the Baron's grace).

This larp is run twice per year, at the beginning of June and at the end of August. The place is located about 50 km west of Zagreb. This larp is famous for the Night Hunt. Besides that, Žumberak larp is the main promoter of Amtgard rules and it is present on the Amtgard Map of the World.

In the east, in the lowlands of Slavonia, near Osijek, there is the Fortress of Light. It is the capital of the Eastern Monarchy. The monarch God-King is a firm and cruel king. It's not clear if he has some real power, or whether that power belongs to collectives behind him. Also, there was some gossip about his immortality. At least until barbarians killed him.

The game there is played once per year, in the middle of July. It is a hot place in the summer, but probably most suited for playing, because of the fortress which is a real, historical powder mill.

Sword of Flames is at present the only larp organisation in Croatia. And it demonstrates its organisational skills at the 3rd location we mention here – Jaska larp. The in-game name of the location is Bergamot. Most of the players are younger than at other larps and they don't share the same passion for beer as the players do at the other larps.

This larp is located near Donja Kupčina, near Jastrebarsko, a city near Zagreb. But they do most larps through the year, as many as three or four. They are four-day events.

In the middle, there is a small place called Lubena. It is about 40 km from Zagreb, near Vrbovec. This is the youngest larp in Croatia, this year is its second year. It is played once per year (actually, last year there were three larps there, and this year there is only one).

There is the home of Ilija Majčin, who is not completely sure of who he is. It is located in the wilderness between Paradise Peaks and the Fortress of Light. This place became a hangout for many strange people, creatures and powers, about whose nature we're not yet completely sure.

Along with these four larps, we randomly organise tournaments, one-day events and feasts. The most common one is a one-day event at Maksimir Park in Zagreb, organised by Sword of Flames. In general, this is a tournament or fight exercise, although some quests are played, too. Recently, some feasts have been organised. These are one-night events and are held indoors; their nature is mostly narrative.

Future efforts

Do larpers dream of costumed sheep?

Currently there are efforts to unify the story between all four Croatian larps. So far we have mainly done it for three of the four, although some minor stories and some players are present in all larps. The larp in Lubena is aiming to be the missing link between the stories, monsters and worlds in all four larps. Game masters are trying to make a knowledge base of characters, items and quests.

Along with that, we have regular meetings on an almost weekly basis. This is a casual gathering during which we share ideas, stories and desires (and some beers, too).

We try to be present at all sci-fi and fantasy conventions in Croatia and to do presentations about larp. This means that we talk about the basics of larp for potential players who don't actually know what it is all about, and we have some advanced meetings for improving the organisation and logistics of larps.

Furthermore, connections with the larp communities in neighbouring countries are being made. This means that we try to visit larps in Serbia, and Serbian larpers come to visit us. Recently we held a presentation about larp in Bosnia and Herzegovina, a country where larp has not been played so far.

On the other hand, we are trying to make connections with larpers in other European countries; particularly those who are more experienced concerning larps. This means that we try to participate in larp conventions, workshops and maybe some ongoing projects among European larpers.

So far some academic approach to larp has also occurred, aiming to present larp to some other parts of society, since it seems that the only people who are familiar with larp are those who play it. Along with that, we are trying to improve our presence on the Internet. You can check some Internet corners like www.larp.hr or the facebook groups LARP Hrvatska and LARP Hrvatska (yes, both alive and kicking) for some information. They are in Croatian, but some photos will speak for themselves.

Conclusion?

We don't have any. In progress.

Somehow, we do believe that Croatian larp has set a good stage to bring together some nice people to do some nice games. And that some better times are yet to come.

The authors

Ana Rajner is a soon-to-be anthropologist and ethnologist. She is active at conventions and trying to add larp to academic circles. She is a fantasy fan and has been active in the Croatian larp scene for four years.

Božo Špoljarić is into information technology. He is a fan of science fiction and fantasy and he has been participating in science fiction and fantasy conventions in Croatia for years now. He has eight years of larp experience (as a player, as a game master and as an NPC).

Reference for this article:

Rajner A. & Špoljarić B. (2010), "The Story of the Unbowed Kingdom. Past, Present and Future of Larp in Croatia", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, edited by A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

Dominika Kováčová

Heroes in the Heart of Europe

A Nostalgic History of Larp in Slovakia

I'm buried deep in nostalgia every time I think of the brave fathers of our larp community – the ancestors so great and famous that many of us, their followers, don't even remember their names. I feel we have turned away from their heritage in order to adapt to the modern world. These honourable gentlemen whose names should never be forgotten fought to death in the untouched forests in the heart of Europe, not caring about the wounds caused to them by the mighty wooden swords. Many of them believed themselves to be the only ones spreading the rule of wood in their country, and they might have never learned of their mistake.

Others strived to pass their experience on to the younger generations. Being careful folks, they decided to substitute the dangerous wood for less dangerous paper rolls (because nothing can be safer than a tough, heavy roll of paper sometimes even reinforced by starch or the wet environment), and later for even less dangerous duct packing. As a result, hordes of feisty immortal kids appeared, chasing each other in the forests, banging anyone they met with mighty (yet very safe, of course) plastic dildos. Why wouldn't you bump your friend on the head, if it is so safe?

Then, after some time, you realise that it's not only the kids with the dildos: also the Methuselahs suddenly feel the urge not to kill their fellows (enemies if you wish), whilst they are also unwilling to admit that the disinterest in being careful of others' limbs and heads may be their own fault. Long live the soft PVC! And those who still promote wood are definitely barbarians, because civilised people quit those manners a very, very long time ago – didn't they?

Somewhere in this process, the great phenomenon called the Internet became a very powerful tool. It enabled us to argue about the local specifics of games without the risk of being immediately banged to death by the

baka-hammer of our opponent. Now all the neverending discussions could take place, and we could dauntlessly champion our side in the arguments of swords vs. hammers, warriors vs. mages and whether is it better to die from bleeding to death as your important arteries are open, or because the other chap managed to hit you six times while you have only five lives.[1]

Another advantage (really?) resulting from public communication on web portals accessible to everyone was the step from the very deep underground to a bit more shallow underground, which was of course followed by the almost immediate arrival of more hordes of kids believing it is soooo cool to pretend you are Aragorn or Legolas slaying the evil orcs.

We always tried to escape into these worlds, no matter if we called it *The Last Alliance*[2] or *Adventurous Fantasy Game*.[3] We lived in fantasy worlds, as well as believing we were re-discovering our history. But suddenly we realised there are more ways of manifesting our thoughts and beliefs: some of us started to think that boffer fights were childish and they were too old for the games in the woods, some just realised that they weren't fond of the fantasy-medieval-whatever setting anymore.

Many of us now tend to turn away from heroic tales and untouched nature. We have come up with more modern and progressive ways of role-playing and storytelling. We no longer care about the fantasy-medieval-whatever worlds and their heroes. We don't want to choke by eating too many biscuits in too short a time, or to throw tennis balls around in order to cast the spells as quickly and effectively as possible. We think that the borders of our country

[1] But honestly, one of the fiercest discussions was about the combat systems. First it was real-time vs. turn-based system, and later something called Šatrh appeared. The turn-based combat system, promoted mainly by larpers from Eastern Slovakia, was based on… well, on turns. Every turn of the combat lasted until one of the combatants was hit, and only after the end of the turn could you decide to use any ability (if you were able to do so), to escape from the combat or to continue fighting. This system caused many discussions even among its followers; they could argue forever on questions that were raised, such as 'what happens if we hit each other in the same moment?' The defenders of the system usually stressed the tactics and safety offered by the turns, claiming that real time combats were way too quick and sometimes too drastic. After quite a short time, the fiercely vindicated turn-based system almost disappeared and remained only in Vampire games, as the real time combats were used in games made by organisers who never heard about other systems. Now about Šatrh, nobody can say what it is about and how we came to that name. Some people remember the Czech larpers who called themselves "Šatrhaj", and many would describe the so-called Šatrh system as realtime 'role-play your wounds rather than count your lives'. However, the connection between the original term Šatrh (used to mean different things even by Czechs – ranging from the name of an event to the name of a rule system trying to eliminate meta-game e.g. by banning magic unless you are able to do it in-game, even though no one would call it meta-game at those times) and the current trend in Slovak games (often with the connotation of 'no rules at all') is mysterious.

[2] *Posledné spojenectvo*, inspired by J.R.R. Tolkien's works, started in 2004.

[3] *Dobrodružná Fantasy Hra*, often shortened as *DobroFantH*, started in 1989.

are too limiting, we seek inspiration elsewhere without admitting that we aren't original, and sometimes without attempting to create something new of our very own. We believe we're doing art. We have traded swords for guns and horses for jeeps. And some of us believe we are doing the right thing.

I know a story like this isn't anything special. We all had to undergo a certain process. But when history happens, it takes some time that differs from case to case. In something less than ten years we got the amazing result of moving from "barbarian" wood to "civilised" PVC, from a hundred players scattered across the country to a thousand people gathered on one platform (and many of them actually trying to be cool by violently ignoring this platform)[4] – it took us less than ten years to reject one of the few things that is somehow connected with larping in the eyes of the wider public while we claim we want to move from the underground. But do we have the tools to promote our hobby – and sometimes our work – from a different point of view?

Here, at this place, I want to bow to our brave fathers without whom our history might have been different. Even though most of us don't remember them (and sadly enough, many of us even don't care), I am grateful to those people who unwittingly wrote the history of larping in Slovakia. Many of them are no longer active and perhaps the names of many of them are lost forever (yes, the Internet is way too young to remember them), yet their deeds shall never be forgotten. And long live the Internet: may our knowledge and wisdom pass onto the younger generations, as many of us are quite unwilling to do it ourselves.

P.S.: No, we haven't discovered latex… yet.

Acknowledgments

Special thanks to J. Pšenák for input.

The author

Dominika Kováčová is an undergraduate student at Masaryk University in Brno. Having no clue how she got to larping, she is only seldom seen playing. Since 2008 she has been trying to promote larp at the Central European festivals Istrocon and Game Expo. Dedicated her life to dance and fire – sometimes even role-play.

Reference for this article:

Kováčová D. (2010), "Heroes in the Heart of Europe. A Nostalgic History of Larp in Slovakia", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, edited by A. Castellani, Larp Symposium, Trieste.

[4] I have always been under the impression that it is normal and natural to have players gathered on one website as a platform. Later I found out that there are countries that have many players and many websites, but nothing centralised – or that the attempts to make a central portal have been unsuccessful. Even though I now may start thinking it is definitely not normal, it still comes to me as something natural…