

JEEPFORM

Per mettere in discussione a loro volta alcuni aspetti dei freeform e continuarne la tradizione con spirito di innovazione, in Scandinavia sono nati i cosiddetti *Jeepform*¹, nei quali ad esempio:

- nella stessa storia lo stesso personaggio può essere interpretato da giocatori diversi;
- il tempo della scena può non essere lineare;
- tutti gli scenari devono avere un tema, che può essere alto e assoluto (“nessuna guerra è giusta”) o intimo e quotidiano (“tornare a casa dopo una lunga assenza”);
- la dicotomia tra buoni e cattivi, eroi e antagonisti, non è necessaria, come non è necessario interpretare i personaggi protagonisti della storia.

Nei *Jeepform* scenografia e prop, per lo più simbolici, sono ridotti all’osso per favorire l’agilità della messa in scena. Il *game master* diventa una voce fuori campo e le comunicazioni extradiegetiche avvengono *telegrafando* sensazioni e informazioni attraverso gesti del corpo (es.: un brivido per il freddo) e parole o frasi descrittive abbastanza brevi da non spezzare la continuità dell’azione. La trasparenza è quasi assoluta, i segreti sono ammessi solo quando strettamente necessari. I giocatori hanno un certo grado di potere e discrezionalità sui personaggi e sulla storia e in alcuni casi possono decidere autonomamente l’esito di scene e azioni [Wrigstad, 2008].

¹ Lo stile prende il nome da Vi åker jeep (Noi andiamo in jeep), un gruppo di giocatori e designer scandinavi