

DIECI SUGGERIMENTI PER IL REGISTA DI LARP

1. Studiare la bibbia. In gergo la bibbia è quel documento che riepiloga quanto c'è da sapere di una serie che ha avuto già degli episodi precedenti. Se siete il regista del secondo episodio dovete sapere tutto quanto c'è da sapere del primo. Non si scappa.

2. Farla breve. Il briefing deve essere sintetico, scegliete bene gli argomenti che volete ricapitolare e esauriteli con poche parole per poter mantenere viva l'attenzione dei partecipanti e fissare nella loro memoria i concetti relativi al larp che considerate più rilevanti.

3. Non perdere il contatto con la realtà (secondaria). Mantenete sempre chiara la visione che è alla base del larp e non lasciate che tecnicismi e eventi contingenti vi facciano perdere la visione generale della messa in scena.

4. Decidere. Il lavoro del regista è quello di prendere decisioni e fare delle scelte. A volte potrete temporeggiare o prendervi il vostro tempo, ma spesso dovrete decidere cosa fare su due piedi e dalla vostra decisione dipenderà l'esito del larp, il divertimento dei partecipanti e la valutazione delle vostre scelte da parte dei collaboratori. Sentite già un po' di pressione? Bene.

5. Equanimità. Il regista di un larp è una figura a cui collaboratori e partecipanti guardano non solo per la sua natura di artista e creativo, ma anche per il suo ruolo "istituzionale" di guida, garante e giudice. Anche se questo avrà un costo per le vostre relazioni personali dovete sempre astenervi da favoritismi e dare a tutti la stessa considerazione.

6. Salvaguardia dei collaboratori. In quanto comandanti della nave non potete permettervi di perdere di vista il benessere dei vostri collaboratori.

Oltre che per le evidenti ragioni di rispetto e considerazione delle persone, non dovete dimenticare che ciascuno di loro dovrà accompagnarvi fino alla fine del viaggio e che avete bisogno del loro aiuto per governare la nave, non riuscirete a farlo da soli. Non sottovalutate segnali di stress e richieste di aiuto silenziose, comprendete quando esortare, quando spalleggiare e quando consolare, cercate di essere empatici.

7. Kill your darlings. Dosate le scene madri scriptate, gli spiegoni e tutte quelle forzature che possano far percepire ai partecipanti il livello formale della narrazione. Al contrario assecondate per quanto possibile le iniziative dei personaggi giocanti anche a prezzo di sacrificare qualcosa a cui siete affezionati.

8. Onorare i morti. La morte di un personaggio in scena, soprattutto quella di un personaggio giocante, è un momento drammaturgicamente molto rilevante che non può e non deve essere mai ignorato. La regia deve fare il possibile per valorizzare la scena e contribuire alla memorabilità del momento.

9. Player's fatigue. Non dimenticate mai che dietro al personaggio c'è sempre un interprete, un essere umano che può soffrire la stanchezza, il freddo, la fame, la sete, la privazione del sonno, oltre che le pressioni psicologiche, anche se queste derivano da una messa in scena e non sono reali. Se in parte queste problematiche contribuiscono a rendere l'interpretazione del personaggio più realistica, portate all'eccesso possono rappresentare un pericolo perché riducono il controllo, la capacità di concentrazione e la lucidità nel prendere decisioni [Koljonen, 2014].

10. Safety first. In generale, lo ripeteremo spesso, la sicurezza viene prima di tutto. Prima di una bella scena, prima della coerenza, prima della timeline. I danni derivanti da un pericolo sottostimato possono essere ingenti e compromettere molto più dell'esito del larp.