

LA VALIGIA DEL MAGO: GLI STRUMENTI DELLA REGIA

Il regista ha a disposizione tutta una serie di strumenti da utilizzare sul campo ai fini della messa in scena. Alcuni di questi richiedono una preparazione e spesso delle prove. Quella che segue è una lista della dotazione di base, perché per ogni larp possono essere studiati strumenti specifici.

TEMPO

Saper gestire il tempo della messa in scena è fondamentale. Il larp ha una durata stabilita e tutti gli eventi della storia devono concludersi entro l'ora designata. Ma il tempo è anche uno strumento molto utile ai fini drammaturgici: stabilire quando far esplodere l'ordigno (a salve) piazzato nel ristorante dai terroristi, quante ore far passare fra la richiesta di autopsia e l'esito del coroner, quando far entrare in scena il personaggio che si credeva disperso, dopo quanto far manifestare i sintomi di un contagio, sono tutte decisioni che impattano in modo significativo sullo sviluppo della storia e su come i personaggi possono viverla.

Se in scrittura gli autori possono ipotizzare una serie di *beat* e di *bang* (3.5.4) per dare un ritmo più o meno incalzante allo svolgimento degli eventi, è sul campo quella che è solo una traccia viene messa alla prova ed è il regista che deve decidere in corsa – quando questo non avviene a opera degli altri partecipanti, cosa che avviene nella maggior parte dei casi – come rispondere alle azioni dei personaggi, a quale evento narrativo presente in scenario rinunciare perché superato o negato dall'azione dei partecipanti, quale invece recuperare perché utile e quale modificare alla luce del giocato.

Come nella sceneggiatura audiovisiva, anche nel larp è importante un'alternanza dinamica che dosi climax (che possono essere numerosi e distribuiti in sub-location e storyline diverse) e rilascio della tensione narrativa, sia per motivi drammaturgici che per dosare la *player's fatigue* (*Dieci suggerimenti per il regista di larp*). A volte è utile proprio far re-

spirare la scena, la tentazione di inzeppare lo scenario di eventi narrativi per paura che i partecipanti non sappiano cosa fare va combattuta e razionalizzata. Il design del larp deve puntare sulla qualità dell'offerta narrativa e non sulla quantità. È importante tenere a mente anche il fatto che la percezione del tempo dei partecipanti è differente da quella degli organizzatori, che per ragioni pratiche saltano di continuo dalla scena al Fuori Scena, avendo una visione più obiettiva delle ore che passano. Inoltre una timeline troppo densa rischia di frustrare l'iniziativa dei partecipanti e la possibilità di improvvisare scene, situazioni, eventi spontanei che, quando coerenti con la proposta narrativa generale e con il ritmo suggerito dalla regia, sono il cuore di un larp ben riuscito.

SPAZIO

Già durante i sopralluoghi con la produzione e il reparto scenografia (6.4.4) il regista deve analizzare la location in funzione della scena o meglio pensare la scena in funzione degli spazi e degli ambienti della location. La spaceline (3.5.3) deve contenere un numero di sub-location tale da consentire il movimento dei personaggi e la riunione di piccoli o grandi gruppi. Almeno una di queste, che chiameremo *agorà*, dovrebbe idealmente poterli contenere tutti. Altre sub-location saranno invece luoghi da esplorare, stanze private o segrete, cantine, magazzini, luoghi abbandonati, laboratori protetti da varchi elettronici, etc.

È utile che virtualmente ogni sub-location sia predisposta sia in funzione dello scenario e della timeline sia come una piccola area sandbox di cui i partecipanti possano servirsi per sviluppare la storia individuale dei propri personaggi con scenografie, prop, congegni, effetti, handout e tutto ciò che possa arricchire l'esperienza ed essere interagibile con o senza la mediazione della regia (es.: un computer che contiene dati riservati, uno schedario, il ritratto di un personaggio sconosciuto, l'unico telefono funzionante del villaggio, un armadietto chiuso a chiave pieno di munizioni).

Il numero e la varietà delle sub-location aiuta a offrire nello stesso larp esperienze molto diverse tra loro. In *Stranger Town* era possibile fare la spesa in un market americano degli anni Ottanta e prendere un drink al Becky's Diner mentre la radio suonava *Video killed the radio star*, ascoltare il sermone del reverendo Camden alla St. John Protestant Church e partecipare alle prove del coro gospel o denunciare per schiamazzi i Night Riders all'ufficio dello sceriffo Scott Allen, ma anche entrare di soppiatto nei misteriosi laboratori della Healthcare Inc. o avventurarsi nella foresta alla ricerca del campo base della Bridge Corp nei pressi del vecchio cimitero indiano.

La percezione che l'area di gioco sia vasta e articolata aiuta a perdere la consapevolezza di trovarsi all'interno del recinto del cerchio magico del larp. Per questo spesso il design dà per acquisito che fuori dai confini dell'area di gioco il mondo secondario continui, ma non sia raggiungibile, per ragioni diegetiche (il ponte che porta fuori città è crollato, fuori dal bunker le radiazioni sono letali, le regole della contesa fra bande prevedono che nessuno lasci il borgo ecc.) o semplicemente perché i personaggi *non avrebbero ragione* di lasciare il castello, il bosco o la base sotterranea teatro delle vicende perché altrove *non c'è nulla di interessante*.

A volte può risultare utile servirsi di stratagemmi o trucchi di scena per ingannare la percezione dello spazio e ampliare virtualmente la location. Ad esempio in *Icarus* i personaggi potevano raggiungere la navetta spaziale Artemis attraverso l'uso di una monorotaia che li portava dalla base all'hangar. Non si trattava della cabina di una vera monorotaia, ma di un trucco di scena che dava la percezione che la location (una miniera) fosse più grande e articolata di quanto non era in realtà.

LUCE

Un regista cinematografico può scegliere l'inquadratura, fa vedere allo spettatore solo quello che vuole. Un regista teatrale ha una scena allestita oltre la quarta parete che è ben delimitata, e i suoi protagonisti fanno e dicono quello che è scritto nel copione. In un larp il regista non ha questo tipo di controllo, ma può utilizzare strumenti, come ad esempio la luce, non solo a fini scenografici, per comunicare un'atmosfera o per garantire una chiara lettura della scena, ma anche per guidare l'occhio dello spettatore-partecipante. Una conversazione fra la regina e il duca di Buckingham in un loggiato illuminato non passerà inosservata ai personaggi radunati nel cortile del palazzo.

Inoltre come gli attori di cinema imparano con l'esperienza a *cercare la luce* predisposta dal direttore della fotografia, così gli interpreti dei personaggi di una larp sanno riconoscere le zone della location predisposte per la scena e tenderanno a prediligerele per farne il teatro delle loro azioni.

SUONO E MUSICA

Il sound design di un larp contribuisce a rendere l'esperienza molto immersiva per i partecipanti, a patto che tutto quello che udiamo provenga da una fonte diegetica.

Tappeto sonoro. Se in un laboratorio alchemico inseriamo un tappeto sonoro di pozioni che sobbollono e fuoco che scoppietta, sulla scena do-

vremo avere una rappresentazione fisica di un calderone sulla fiamma o di un alambicco e un camino o una fornace almeno all'apparenza in funzione. *Musica diegetica.* Lo stesso principio vale per la musica. È piuttosto raro che in un larp venga utilizzata musica extradiegetica se non come strumento di ingresso o uscita dal cerchio magico del racconto (inizio e conclusione del larp) o all'interno di blackbox o ambienti con funzioni similari. Per questo ogni traccia musicale registrata deve provenire da una fonte fisicamente presente e rappresentata nella scena: un grammofono, uno stereo boombox anni Ottanta, gli altoparlanti di un supermercato, un televisore acceso.

Musica dal vivo. Un elemento che contribuisce a rendere un larp un'esperienza indimenticabile è certamente la presenza di musica dal vivo. Che siano musicisti e performer ingaggiati dalla produzione, interpreti di personaggi non giocanti o partecipanti con un talento musicale o canoro, la musica dal vivo arricchisce senza dubbio la scena. Spesso è parte del racconto, come è avvenuto per il Gran Ballo di Mezz'Estato di *Torrebruma Campus* [De Angelis et al., 2022] dove studenti e professori della scuola di magia italiana hanno danzato al ritmo dei brani eseguiti dall'Orchestra Multiethnica di Arezzo o durante *Stranger Town: Quarantine* [Meconi et al., 2020] dove The Pheromone Syndicate ha organizzato un concerto e dj set o al Chestnut Club di *Projekt K.L.A.R.A. – Also sprach Zarathustra* dove la cantante Kundry Isolde Reinblume ha intrattenuto gerarchi e pubblico dell'Italia distopica ispirata a *The Man in the High Castle* di Philip K. Dick.

Effetti sonori. I rumori di avvio di un macchinario tecnologico, una sirena d'allarme, il ruggito di una creatura mostruosa nella notte, possono rendere molto reale e coinvolgente una scena a patto di riuscire a portare il suono dove ci serve. L'uso di casse audio bluetooth ricaricabili è ammesso, ma per una maggiore sicurezza – perché deve essere “buona la prima” – è consigliato di servirsi di cavi o USB key per la riproduzione dei file e di essere collegati a una fonte di alimentazione.

ODORI

Non bisogna mai dimenticare che in un larp si usano tutti e cinque i sensi. Esistono aziende – come l'inglese Aroma Prime – specializzate nella produzione di odori artificiali per parchi a tema, musei e esperienze immersive che è possibile emanare attraverso speciali diffusori temporizzabili. L'odore stantio di un'antica catacomba, il sentore metallico del corridoio di un'astronave, l'olezzo della carne putrescente degli zombi rimarranno impressi nelle narici e nella mente dei partecipanti e contribuiranno a rendere il larp ancora più memorabile.

CIBO

Nella maggior parte dei larp si mangia in scena almeno una volta e questi pasti dovrebbero essere sempre parte integrante dell'esperienza, sia perché una scelta accurata degli alimenti aiuta a costruire la credibilità e la tridimensionalità del mondo secondario sia perché il momento conviviale è un'ottima occasione di incontro fra i personaggi. In *Stranger Town* i cittadini di Hamlin erano alloggiati in unità abitative da quattro persone, vere e proprie piccole case con cucina, elettrodomestici, tavolo da pranzo e veranda con barbecue. Dopo aver fatto la spesa all'Ames Market i partecipanti potevano decidere se cucinare macaroni cheese o hot dog, zuppe o hamburger, bere succo d'arancia, birra o Coca Cola, in famiglia o invitando i vicini per una grigliata. Questa autogestione dei pasti è stata fra gli aspetti più apprezzati del larp perché ha contribuito a rendere reale la quotidianità di una cittadina americana degli anni Ottanta.

SFX

L'uso di effetti speciali arricchisce la scena e può suscitare emozione e meraviglia nei partecipanti, ma richiede progettazione, precisione e prove perché tutto funzioni come programmato. Perché un effetto funzioni il trucco è fare in modo che i partecipanti vedano quello che vogliamo, esattamente come in un gioco di prestigio. Mai come in questo caso la scena con effetti speciali deve nascere da una sezione della location che sia adatta a ospitarla. Strumenti utili per questo tipo di effetti sono videoproiettori, macchine del fumo, lampade stroboscopiche, pareti mobili ecc. Per ottenere un buon risultato è necessario resistere alla tentazione di sovraesporre l'effetto incorrendo così nel rischio di pregiudicare sorpresa e mistero a discapito dell'atmosfera e dell'esperienza individuale dei partecipanti. Quindi è utile lavorare sempre sulla scarsità: di spazio, di visibilità, di tempo di esposizione dell'effetto. Lasciate lavorare l'immaginazione dei partecipanti, non è necessario mostrare tutto. Intravedere una figura bestiale che si muove nella foschia tra i vicoli e udire il suo distante ululato funzionerà molto meglio di mostrare un lupo mannaro – per quanto ben realizzato – in mezzo a una piazza dove sono riuniti tutti i partecipanti.

ASSET INFORMATICI

Alcuni larp possono avvalersi di software appositamente creati per arricchire l'esperienza dei partecipanti. Nei laog (larp online) questo si rivela particolarmente utile, ma esistono molti esempi in cui l'utilizzo di asset informatici si è rivelato fondamentale sia per utilità che per l'atmosfera che ha contribuito a creare. Si tratta ad esempio del sistema di naviga-

zione della navetta Artemis di *Icarus*, per il quale è stato utilizzato il simulatore *Artemis: Spaceship Bridge Simulator* creato da Thomas Robertson. Oppure del software vintage di H.I.M., il supercomputer della Bridge Corp. di *Stranger Town*, programmato da Daniele Casotti. O ancora le applicazioni sviluppate da Paolo Gaballo per rendere tecnologico il regime di *Projekt K.L.A.R.A. – Also sprach Zarathustra*: l'app di messaggistica Hermod che consente anche transazioni economiche (simulate), il sistema di identità digitale EDI, l'app Aletheia che permette di segnalare attività sospette al regime, il software Minerva, in uso alla polizia segreta che analizza le segnalazioni e garantisce il monitoraggio delle comunicazioni.

COMUNICAZIONE

Mantenere la squadra di regia in continua comunicazione reciproca è tanto più importante quanto più estesa è la location del larp. Per questa ragione è diffuso l'utilizzo di radio walkie talkie e auricolari che consentano al regista di essere aggiornato sugli sviluppi di quanto accade in tutte le sub-location dove sia presente un collaboratore, di impartire direttive o di informare prontamente il safety team o la produzione in casi di problemi o emergenza. A questo scopo sono sempre attive anche chat di messaggistica, che però in scarsità o assenza di campo e wifi possono risultare inutilizzabili.

PERSONAGGI DI SUPPORTO

Nel teatro greco tre attori potevano interpretavano tutti i personaggi indossando maschere diverse. Questo accadeva in qualche modo anche nel larp old school e succede in alcune tipologie di larp ancora esistenti dove gli organizzatori, i collaboratori e a volte anche i partecipanti possono vestire i panni di personaggi diversi all'interno della stessa storia, anche durante lo stesso evento. A volte il numero esiguo di personaggi non giocanti rispetto alla richiesta tipica nel design cosiddetto PvE (*Player versus Environment*, 3.3.5) poteva ingenerare situazioni paradossali in cui gli eserciti nemici erano costituiti da un numero troppo limitato di avversari rispetto ai personaggi giocanti, e a questo scopo i punteggi dei primi erano ritoccati verso l'alto per garantire un sufficiente livello di sfida. Inoltre come in un videogioco vintage i nemici effettuavano un *respawn* e tornavano a combattere, anche se innegabilmente avevano lo stesso aspetto degli avversari della precedente ondata.

Nella *new wave* questa pratica è caduta in disuso e in generale l'utilizzo dei personaggi non giocanti è più moderato. Certamente i png sono strumenti molto utili per la regia di un larp che prevede un design con una componente di railroading. Una prassi abbastanza diffusa è che, ad ecce-

zione di personaggi che già da scenario è utile siano interpretati da un organizzatore (perché ad esempio garanti di un meccanismo narrativo, 3.5.5), siano impiegati come png quei personaggi che non sono stati scelti dai partecipanti e che però sarebbe utile avere in scena.

Un personaggio non giocante può assolvere a molti incarichi utili alla scena, ai partecipanti e alla buona riuscita generale del larp. Anzitutto rappresenta una rete di sicurezza che può intervenire quando l'energia sulla scena si sta abbassando o quando qualcosa sta andando in una direzione poco interessante o verso un vicolo cieco narrativo che potrebbe rivelarsi frustrante per i partecipanti. Il png può essere un esempio di interpretazione per i larper neofiti, aiutarli a prendere confidenza con il loro ruolo, diventare la spalla per le loro scene (play to lift, 2.3.6). Inoltre il png può osservare e riferire in regia quello che succede nei luoghi meno accessibili del larp, durante conciliaboli segreti o nelle stanze private di questo o quel personaggio. Ecco perché molto spesso i membri della squadra di regia, regista compreso, interpretano anche un personaggio non giocante, meglio se uno che possa sfilarsi facilmente dalla scena.

A volte i png, che definiremo *speciali*, possono anche fornire agli altri partecipanti un momento di spettacolo, grazie alla loro competenza di musicisti, cantanti, ballerini, giocolieri, falconieri, prestigiatori, stuntman o quant'altro. Oppure offrire scene di particolare pathos attoriale, con l'accortezza di rendere questi momenti sempre interagibili dai personaggi e mai delle bolle sigillate di spettacolo in cui nessuno deve intromettersi.

IL FINALE

Nella maggior parte dei larp, come nella maggior parte delle storie, la conclusione è piuttosto importante. È il momento che probabilmente sarà più facile ricordare e l'ultima emozione da regalare ai partecipanti. Decidere la forma del finale può dipendere certamente dal formato, cioè se si tratta di un larp autoconclusivo, di una serie di episodi o di una campagna. In tutti i casi la scelta più classica è tra chiudere in *battere* o in *levare*. Prendiamo in prestito questi termini musicali che ben rappresentano il concetto di un finale con un grande *bang* – in *battere* appunto – cioè una rivelazione, un avvenimento importante, una decisione che definirà un futuro ben preciso per i personaggi e forse anche per il loro mondo e una conclusione in *levare*, cioè sospesa, con un rilascio breve o lungo, solitamente a seguito di un climax. In entrambi i casi è possibile che il finale presenti un cliffhanger e che questo abbia un seguito effettivo in un episodio successivo o che semplicemente lasci prefigurare ciò che accadrà nel mondo secondario dopo che i partecipanti avranno lasciato andare i loro personaggi.