

## ARTE O INTRATTENIMENTO?

Il professor Luca Giuliano ha osservato come il larp possa essere ritenuto una forma di “teatro interattivo” [Giuliano, 1997]. È naturale, in questa fase in cui il gioco di ruolo dal vivo sta attestando la propria identità, inquadrare un ibrido paragonandolo alle forme espressive già affermate. Lo ha fatto la fotografia con la pittura. Il cinema con la fotografia e il teatro.

Potremmo affrontare allo stesso modo il dibattito se il larp sia arte o intrattenimento. Certamente il larp, che è un *medium* esattamente come il teatro, il cinema e la letteratura, è *anche* intrattenimento. Il “cinematografo” per anni è stato considerato *semplice* intrattenimento, poi arte “minore”. Oggi probabilmente nessuno potrebbe sostenere che il cinema non sia (o non possa essere) arte. Sta succedendo anche con il videogioco, che produce titoli sempre più raffinati, sia in termini figurativi che sul piano del racconto e dei contenuti.

Il larp accoglie in sé arti diverse che concorrono alla costituzione di un soggetto nuovo che ha caratteri abbastanza indipendenti e denotativi da garantirgli un’identità propria. Sebbene il larp sia un’arte giovane – nonostante i prodromi illustri (App. 1) – e ancora non *mainstream*, la *new wave* iniziata nei primi anni Duemila lo ha portato a maturazione facendone una forma espressiva sempre più affascinante e dal grande potenziale.

Questo fermento diffuso ormai a livello globale, concorre a stimolare una sperimentazione continua di nuovi strumenti e nuove tecniche, tanto nel design quanto nella messa in scena. Si moltiplicano gli scenari, gli eventi, le pubblicazioni, i convegni universitari, le comunità di organizzatori, autori e partecipanti. Le occasioni di confronto contribuiscono al consolidamento di pratiche, format e standard.

Il larp è un’opera d’arte collettiva partecipativa, come il cinema o il teatro nasce dal contributo di talenti e maestranze diversi, ma diversamente da questi coinvolge tutti i partecipanti – in diversa misura, ma senza esclusione – nel processo creativo.