

IL LARP DEL FUTURO

Il confine del larp è in continua espansione e come il racconto che lo anima ha cambiato pelle nel tempo, anche il larp troverà sempre nuovi aspetti per la sua identità molteplice e creerà nuove enclavi all'interno di altre forme espressive. Già oggi la struttura interattiva delle linee narrative del larp la ritroviamo nel videogioco che, grazie alla *realtà virtuale* a sei gradi di libertà, assume sempre più le caratteristiche di un cinema interattivo che (per ora?) trova il suo futuribile compimento solo nell'immaginario *holodeck* di Star Trek.

A partire da *Star Trek: The Next Generation* [1987] sul ponte ologrammi – o sala ologrammi – i cittadini del XXIV secolo partecipano a larp elaborati supportati dalle tecnologie ancora fantascientifiche come campi di forza, replicatori di materia, raggi traenti e ologrammi molto più sofisticati dei nostri, oltre, ovviamente, all'intelligenza artificiale evoluta dei computer a nanoprocessori FTL (faster than light) del futuro.

Il Ponte Ologrammi utilizza due sottosistemi principali, il sottosistema di creazione delle immagini olografiche e il sottosistema di conversione della materia. La sottosezione di creazione di immagini olografiche crea gli ambienti realistici di sfondo. Il sottosistema di conversione della materia crea invece gli "oggetti di scena", attingendo alle riserve di materia grezza della nave. In condizioni normali un partecipante ad una simulazione olografica non dovrebbe essere in grado di rilevare differenze tra un oggetto reale e uno simulato.

Il Ponte Ologrammi genera anche riproduzioni molto fedeli di umanoidi o di altre forme di vita. Questi personaggi animati sono composti di materia solida creata tramite replicatori basati sul teletrasporto e manipolati da raggi traenti altamente complessi gestiti dal computer. I risultati sono delle "marionette" molto realistiche, che hanno dei comportamenti quasi identici a quelli degli esseri viventi, a seconda dei limiti del software. [Okuda, Sternbach, 1991]

Questa tecnologia futuribile consente ai protagonisti di Star Trek di vivere avventure nel Rinascimento italiano o nel Medioevo romanizzato di Robin

Hood, nella Las Vegas degli anni Settanta o nel selvaggio West del XIX secolo. Nell'episodio *L'autore, l'autore* [2001] di *Star Trek: Voyager*, il Dottore – a sua volta un ologramma – diventa di fatto un larp designer, un autore di “romanzi olografici”. Quindi, per usare le parole di Tolkien, il frutto di una *subcreazione* diventa a sua volta *subcreatore*. Affascinante, direbbe Spock. Già nel 1973 il film *Westworld* (in italiano *Il mondo dei robot*), scritto da Michael Crichton, aveva immaginato un parco dei divertimenti in cui i visitatori potessero vivere dei veri e propri larp immersi in scenografie realistiche e relazionandosi con androidi programmati per interagire con loro interpretando un ruolo assegnato. Il reboot *Westworld – Dove tutto è concesso* del 2016 prodotto da HBO e scritto da Lisa Joy e Jonathan Nolan ha alzato l'asticella e ha trasformato un'intuizione interessante in una lucida e toccante riflessione sull'umanità, sulla coscienza, sulla libertà e sul controllo. L'intrinseca propensione alla violenza e al sopruso dell'essere umano renderà queste macchine prima le vittime e poi, nella loro graduale acquisizione di una coscienza individuale, i ribelli in cerca di libertà e riscatto. L'head writer/larp designer Robert Ford, magistralmente interpretato da Anthony Hopkins, nell'ultimo episodio della prima stagione, *Un nuovo inizio*, sintetizza l'anima della serie e forse, in parte anche l'anima del larp:

Sin da quand'ero bambino ho sempre amato le buone storie. Ho sempre pensato che le storie ci aiutassero a elevarci, a riparare ciò che era rotto dentro di noi e ad aiutarci a diventare le persone che avevamo sognato di essere. Bugie, che ci raccontano una verità più profonda. Ho sempre pensato che avrei potuto avere una parte in questa grandiosa tradizione e per lenire i miei dolori ho fatto tutto questo: una prigione per i nostri peccati. La verità è che noi non vogliamo cambiare. O non possiamo, perché in fondo siamo soltanto esseri umani. Poi però ho capito che c'era qualcuno che voleva farlo, qualcuno che poteva cambiare. Così ho iniziato a dare vita a una nuova storia per loro. Comincia con la nascita di persone nuove, con le scelte che esse sono chiamate a fare e con ciò che decideranno di diventare. E dentro troverete tutte le cose che vi hanno sempre divertito: violenza e sorpresa. [...] Purtroppo questa sarà la mia ultima storia. Una volta un vecchio amico mi raccontò una cosa che mi diede grande conforto. Qualcosa che aveva letto. Disse che Mozart, Beethoven e Chopin non sono mai morti. Semplicemente sono diventati musica. Spero che vi piaccia davvero quest'ultimo mio pezzo.

Quanto allo stato dell'arte, per ora il larp si gioca ancora solo tra esseri umani.