

DIECI SUGGERIMENTI PER IL LARP DESIGNER

1. Scrivere meno, scrivere meglio. La tentazione di scrivere lunghe narrazioni romanzesche e di arricchire i plot e i profili dei personaggi di dettagli è sempre dietro l'angolo. Ricordate però che *"time is a currency"*, per chi scrive, per chi legge e per chi dovrà magari rimettere in scena il larp anche anni dopo. Al tempo stesso fuggite la fuffa come la peste, non scrivete per riempire le righe, ma distillate emozione, divertimento e drama. Nelle sinossi dei personaggi inserite almeno tre elementi di reale interesse e originalità distintiva. Se non vi viene in mente niente di valido, meglio rimetterci le mani il giorno dopo o modificare radicalmente il concept. Mentre scrivete un personaggio chiedetevi sempre: mi piacerebbe interpretarlo? O uno scenario: mi piacerebbe giocarlo?

2. One-shot e miniserie vs. lunga serialità. Una grande e lunga campagna è la casa confortevole in cui molti larper della prima era sono cresciuti e si sono formati, ma la lunga e lunghissima serialità nascondono delle insidie tanto nella gestione narrativa quanto in quella della comunità dei giocatori. L'eccessivo attaccamento a un personaggio e a un'ambientazione portano invariabilmente a un gioco conservativo che appiattisce le potenzialità del larp, a un divario progressivo e insanabile tra vecchi e nuovi personaggi, a una maggiore difficoltà di inserimento dei nuovi giocatori, all'ottimizzazione dei punteggi in chiave eccessivamente gamista e nella maggior parte dei casi all'autolimitazione a una singola esperienza che satura gli slot di tempo libero che ciascun partecipante può dedicare al larp. Le one-shot e le miniserie invece favoriscono la partecipazione a esperienze diversificate, una maggiore attenzione all'interpretazione e alla pratica del play to lose, un ruolo più rilevante all'identità del giocatore più che a quella del personaggio, l'opportunità di conoscere più persone, stili, ambientazioni, insomma esplorare e crescere in un ambiente larpisticamente cosmopolita. Questo non significa che non sia possibile dedicare a un'ambientazione o

a uno stile di gioco un maggiore numero di eventi, l'accortezza in questo caso è servirsi di sequel, prequel e spin-off che garantiscano una cesura sufficientemente netta con l'esperienza precedente da assumere aspetti significativi di novità.

3. Chi semina raccoglie. Non sottovalutate la capacità dei giocatori di raccogliere le semine che avete predisposto per loro nella vostra storia, anche anni prima. La semina consiste nell'inserire nello scenario un avvenimento, un dettaglio, una conversazione che, nel momento in cui viene presentato, all'apparenza può sembrare di scarsa rilevanza, ma che in un secondo tempo diventa la chiave risolutiva di qualcosa o può essere reinterpretato con il senno di poi come una *prefigurazione* (foreshadowing) di quanto avviene nel qui e ora. L'effetto di meraviglia ed eccitazione che una buona semina può generare in un giocatore attento non ha prezzo.

4. Ad ogni azione corrisponde una reazione. L'operato dei personaggi deve avere impatto sul mondo secondario e sugli altri personaggi giocanti e non giocanti. Un'azione senza conseguenze genera frustrazione nel giocatore, mentre uno scenario responsivo contribuisce a consolidare il cerchio magico.

5. Quattro elementi, cinque sensi. Nello scrivere uno scenario ricordate sempre che i partecipanti, oltre alla dimensione razionale e emotiva, mettono in gioco anche quella fisica. Cercate di stimolare ciascuno dei cinque sensi: non solo scenografie ed effetti speciali di luce o musica ed effetti sonori, ma anche un profumo o un odore nauseabondo, una sostanza viscida in cui affondare le mani, un cibo esotico da assaporare. Allo stesso modo sfruttate i quattro elementi naturali – terra, fuoco, aria e acqua – per rendere più vere le vostre scene. Il fango su stivali e abiti di un viandante, vecchie ossa da dissotterrare o un baule da recuperare sotto mezzo metro di sabbia; un braciere, il fuoco nel caminetto, la deflagrazione (controllata) di un ordigno; nebbia e fumo artificiali; un oggetto da ripescare dal fondo di una piscina, una creatura in grado di spruzzare un liquido (fintamente) urticante, un antidoto da bere per avere salva la vita.

6. Mai una sola chiave per risolvere una scena. In un larp molte cose possono andare storte o in maniera difforme a come gli autori le avevano immaginate. L'importante è predisporre in preparazione strumenti che possano rivelarsi risolutivi. Uno di questi è non prevedere mai una sola chiave per risolvere una scena fondamentale. Quando qualcosa impedirà ai giocatori di trovare, comprendere o utilizzare quella chiave,

elaborare una soluzione alternativa sul campo potrebbe essere complicato e soprattutto richiedere molto tempo. Inoltre, come suggerisce Antonello Lotronto, uno dei padri del murder party italiano, evitate enigmi troppo difficili che i giocatori percepiranno dopo come impossibili [Lotronto, 2012].

7. Mai un'informazione importante ad un solo personaggio. I giocatori a volte non leggono a dovere il profilo o il design document o dimenticano o decidono di non dare seguito a un'informazione in loro possesso. Se è importante che quell'informazione venga a galla o che comunque sia utilizzata è sempre bene fornirla a più personaggi.

8. Show, don't tell. Non relegate alla backstory o al profilo del personaggio scene con potenziale drammatico che possono essere inserite in timeline. Quando possibile mettete in scena, non raccontate.

9. Quando parte il prossimo? Evitate l'effetto di attesa della chiamata all'avventura dei personaggi e favorite invece un avvicinarsi di scene causali. Non assecondate inoltre aspettative infondate o basate su incomprensioni. Lo scenario deve essere responsivo solo quando l'operato dei personaggi è indirizzato verso obiettivi plausibili e sviluppi narrativi interessanti.

10. Non ci sono comparse. Distribuite informazioni e risorse fra tutti i partecipanti, non ammassatene solo su alcuni profili perché è coerente diegeticamente che sia così. Se ciascuno detiene una o più risorse necessarie ai fini della storia, aumentano le probabilità di coinvolgimento individuale e si disarmano gli alpha player.