

L'IMMAGINARIO PER COMPRENDERE LA REALTÀ

La Fantasia è una naturale attività umana, la quale certamente non distrugge e neppure reca offesa alla ragione; né smussa l'appetito per la verità scientifica, di cui non ottunde la percezione. Al contrario: più acuta e chiara è la ragione, migliori fantasie produrrà. [Tolkien, 1947]

Piermaria Maraziti, uno dei pionieri del larp italiano, ritiene che questi mondi immaginari non siano altro che «rappresentazioni della realtà utili a meglio comprenderla o studiarla». Insomma, non ci avventuriamo nelle realtà alternative delle storie immaginate per sfuggire al mondo primario, tutto il contrario.

Eppure una qual certa tentazione di vedere nel larp, come nel videogioco e in altre attività che hanno a che fare con l'immaginazione, un tentativo di escapismo, di fuga dalla realtà, sembra essere sempre nell'aria. Partendo dal presupposto che si possa giocare anche solo per divertirsi e che anzi spesso è così, probabilmente dovremmo metterci d'accordo su cosa intendiamo per "evasione". Non c'è niente di male a dire che una buona storia ci fa pensare, ci fa emozionare, ma ci allontana anche temporaneamente dalle preoccupazioni del quotidiano e ricarica l'energia necessaria ad affrontarle quando usciremo dal cerchio magico.

È un fatto, comunque, che il larp sia tanto utile a comprendere la realtà che spesso viene usato a fini educativi e di formazione, dalla scuola, dalle aziende e perfino dalle forze armate. Perché le storie non sono mai solo storie, ci appassionano e ci consolano, ma ci mettono anche alla prova e ci ispirano e questa ispirazione ce la portiamo nel mondo primario dove quella stessa capacità immaginativa può consentirci di concepire e realizzare progetti che hanno impatto sul reale.