

LABORATORIO CREATIVO

Nel larp si incontrano competenze diverse che dialogano, si contaminano, si affinano in un ambiente privo di pregiudizi e aperto alla sperimentazione. Il larp è un contenitore in cui chiunque voglia fare la sua parte ha un suo spazio e le sue opportunità. Un recinto sicuro in cui mettersi alla prova e coltivare talenti spesso inespressi. O dove doti artistiche, artigianali, performative trovano terreno fertile e un'applicazione molto più libera di quanto consenta il mercato dei network o dell'editoria. Perché, soprattutto grazie al crowdfunding, un larp può essere scritto, prodotto e messo in scena senza passare attraverso il collo di bottiglia di chi fa le regole del mercato dell'intrattenimento. Se il larp intercetta un pubblico interessato a sostenerlo e giocarlo, allora quel larp può essere prodotto.

Chi partecipa ad un larp è pronto a studiare, è curioso di conoscere e approfondire il contesto narrativo in cui il larp si svolge. Chi il larp lo scrive dovrà fare ancora di più, esattamente come uno sceneggiatore cinematografico o un romanziere, dovrà avere gli strumenti per raccontare una storia coerente e documentata. Se il larp è *Ultimo covo* [Amantini et al., 2017] allora dovremo documentarci sugli Anni di Piombo in Italia, sulle Brigate Rosse, sul caso Moro, sull'assetto politico. Chi era al governo? Quali erano le correnti della Democrazia Cristiana? Quale il rapporto tra Partito Comunista e le correnti estremiste vicine ai terroristi? Ma anche dettagli: qual era il modello della pistola d'ordinanza della Polizia di Stato? Come si portavano i baffi? Come si vestiva un impiegato statale? Quali erano le parole chiave dell'attivismo politico universitario di Destra e di Sinistra?

Se è vero che per partecipare a un evento di gioco di ruolo dal vivo non serve essere attori e per organizzarlo non è indispensabile essere sceneggiatori, registi, scenografi, costumisti o produttori professionisti, tutte queste figure professionali nel larp trovano non solo una palestra di indiscutibile utilità, ma anche la soddisfazione di mettere in scena soggetti che – per genere o temi trattati – l'industria dell'entertainment tradizionale, soprattutto in Italia, semplicemente non produce. In particolare gli sce-

neggiatori troveranno utile l'esercizio di world building, di costruzione del mondo narrativo che può arrivare fino a concepire un'intera cosmogonia per rendere più sfaccettato e solido il mondo secondario del racconto. Se la serialità multifocale (e la terza persona limitata soggettiva multifocale nella letteratura) ci hanno abituato a scrivere storie da più punti di vista, in un larp il numero di punti di vista è pari a quello dei personaggi interpretati dai partecipanti, personaggi non giocanti inclusi. Questo significa che non solo il mondo narrativo deve essere robusto e coerente, ma che i personaggi che lo popolano devono essere concepiti per muoversi con fluidità in quell'habitat (o per essere inadeguati ad esso se quella è una loro problematica costitutiva) e che l'intreccio delle loro relazioni interpersonali, quando il larp lo contempla, sia a prova di bomba.

A volte, semplicemente, si avverte l'urgenza di raccontare una storia. Se questa urgenza è condivisa da un gruppo di lavoro, magari può prendere la forma di un larp. E se questo larp è particolarmente ispirato, può diventare arte.