

RESTO NUDO E MANIFESTO!

Manifesto sullo Stile di Gioco di WHLive A.S.D. - A.S.P

Prefazione: La Metafora del Muratore

*"Siamo i Manovali del GRV, non scordiamocelo mai."
(C. Baronti, Vicepresidente WHLive e Socio Fondatore)*

Come ripeteremo anche più avanti, non scriviamo questo documento perché ci sentiamo degli artisti, dei creativi o dei romanzieri mancati. Affrontiamo il LARP come una squadra di muratori, di manovali, affronta la costruzione di una nuova casa. Ci siamo sempre rimboccati le maniche, caricati i pesi e iniziato a poggiare i mattoni uno sull'altro e, nel farlo, ci abbiamo sempre messo tutto il mestiere e l'umiltà di cui eravamo capaci. La nostra soddisfazione è, e sarà sempre, quella di sederci su di un'impalcatura, guardare giù e mentre tra le mani passa una birra ghiacciata o un panino, osservare con soddisfazione, il frutto del lavoro che prende forma, si consolida e si amplia. Questo è il nostro obiettivo, il resto è sofismo che non ci appartiene ne mai ci apparterrà.

Perché questo Manifesto?

*"Sono fuori dal coro, nettamente diverso
le mode se ne vanno, io resto! e manifesto!"*

In questo breve documento cercheremo di esemplificare quale sia lo stile di gioco e gli obiettivi che WHLive in quanto associazione di LARP si prefigge di ottenere nei propri eventi. Erroneamente, spesso si ritiene che questo tipo di documento sia un semplice *esercizio filosofico* che gli organizzatori redigono per il solo, narcisistico atto, di veder riportate in *parole difficili*, quello che fanno, o per la pretesa di essere considerati *artisti* o *creativi*. Non è questo il nostro caso, in queste poche righe, cercheremo di concretizzare quello che nel nostro statuto viene indicato come *buon gioco*, cercando di essere diretti ed onesti su quale sia l'offerta ludica che vogliamo proporre ai nostri soci, ora e negli eventi a venire.

Introduzione al Manifesto: Familiare è bello, Ripetitivo è brutto.

Guardandoci intorno è sempre più palese che la scena LARP, anche e soprattutto in Italia, sta cambiando e siamo lieti di notare come questa attività stia sempre di più assumendo una dimensione con una propria dignità espressiva, in grado di comunicare concetti anche complessi, fino a essere il motore di riflessioni adulte e impegnate.

Prendendo coscienza di questa nuova posizione ludico sociale del LARP, la nostra intenzione rimane sempre quella di divertirci e divertire. Il mezzo che abbiamo scelto per fare ciò è quello di raccontare grandi storie di *piccole* persone. Lungi da noi affrontare dunque le epiche di eroi immortali e divini, come vedremo più avanti in questo stesso documento. Per fare questo percorso abbiamo scelto un approccio che sia una via di mezzo tra ciò che di buono e *giocosso* ha e ha avuto il LARP fino ad adesso - ovvero la sua componente puramente ludica - e una narrazione più adulta e strutturata, che si apra all'introduzione di nuove tecniche e soluzioni, senza tuttavia snaturare ciò che riteniamo il valore primario di ciò che facciamo.

Vorremmo che ciò che abbiamo da offrire conservasse sempre un gusto che richiami il calore domestico e la familiarità, che trasmetta ai giocatori di trovarsi *a casa loro* senza tuttavia scendere nella reiterazione meccanica di situazioni e soluzioni, che rischierebbe di impoverire e di impoverirci.

Le caratteristiche fondamentali del nostro Stile di Gioco

PVP: L'Epica di *Guardie e Ladri*

Fin da bambini, nei giochi come nascondino o guardie e ladri, veniamo a contatto con la dinamica dello scontro. Noi non rifuggiamo lo scontro ma anzi, riteniamo che sia il motore di una gran parte delle scelte che ci guidano. Vogliamo quindi prendere questo messaggio così potente e familiare ed elevarlo ad una dignità narrativa che lo trascini fuori dalla mera *gara*, fuori dall'assolutismo personale e verso un coinvolgimento emotivo proprio e di gruppo.

Nei nostri eventi vi ritroverete spesso a scontrarvi con gli altri giocatori, ad avere obiettivi contrastanti che vi costringano ad affrontare e a tener conto di chi sta giocando con voi e contro di voi. È questo il nostro principale motore e a questo vogliamo condurvi. Ogni vostra azione avrà delle conseguenze sugli altri e voi subirete le conseguenze delle azioni altrui, senza alcun filtro da parte nostra, senza alcuna limitazione che non sia quella del buonsenso e delle coerenza di gioco. Dovrete battervi per ottenere quello che volete e nel battervi svilupperete il potenziale che normalmente resta sopito nella paura di *ledere* al gioco altrui.

WYSIWYG: Non chiedere il permesso, Agisci!

È nostro impegno eliminare e dove impossibile ammortizzare, ogni elemento e decisione che possa condurvi a interrompere la vostra esperienza di gioco durante lo svolgersi dell'evento.

L'obiettivo primario è quello di permettervi di toccare, interagire e vivere tutto quello che vi circonda senza sentire la necessità di uscire dai panni del vostro personaggio, senza dover ritornare alla realtà per poi ricominciare il delicato processo mentale dell'immedesimazione.

In questo, abbiamo bisogno del vostro aiuto e della vostra fiducia, abbiamo bisogno che vi affidiate all'illusione che noi, con tanta fatica, cerchiamo di creare attorno a voi e dentro di voi. Non cercate il consenso della Staff quando dovete agire, ma affidatevi invece al buonsenso e alla coerenza narrativa, cercate di toccare e vivere il mondo che noi vi creiamo intorno e, soprattutto, fidatevi dei vostri sensi. Se riusciremo a ingannarli, il traguardo sarà raggiunto.

Low Power & Low Magic: Gli eroi se ne vanno. Io resto!

Tutti noi abbiamo sognato di vivere avventure al limite estremo della fantasia e continueremo a farlo, ma tuttavia i vincoli di ciò che può essere rappresentato o ciò che è verosimile rappresentare, non ci permettono di rendere adeguatamente certe situazioni.

Abbiamo dunque scelto, anche grazie alle peculiarità delle ambientazioni che sceneggiamo, di non narrare le gesta di eroi che possono spostare montagne con uno sguardo, o incenerire boschi con un respiro. Questo anche perché, al di là dei limiti fisici, non troviamo né stimolante né divertente avere a che fare con situazioni di gioco in cui i personaggi hanno il dominio assoluto del contesto, è anzi al centro della nostra visione di gioco poter mantenere sbilanciate le forze *di ambientazione* e quelle in mano ai giocatori, in modo che presentino sempre una sfida interessante. Quello che vogliamo sceneggiare è la tenacia, le vittorie e le sconfitte di uomini e donne molto spesso comuni, che compiono azioni straordinarie o terribili e che si trovano a dover avere a che fare con forze che spesso nemmeno capiscono, ma con cui sono obbligati a confrontarsi. Sarete sempre Davide e mai Golia. Sarete Peter Parker, ma difficilmente riuscirete ad essere Superman.

Sempre in gioco: L'esperienza a 359 gradi

Proprio per rispettare i punti fin qui descritti, l'illusione che cercheremo di creare attorno a voi sarà totale o quasi. Vorremmo che il mondo che vi circonda apparisse ai vostri occhi come dovrebbe davvero essere quello di gioco e che in breve anche voi stessi lo vediate e lo percepiate in questa maniera per tutta la durata dell'evento.

Saremo in questo severi, sopprimendo alla radice ogni atteggiamento che possa minare questo obiettivo senza ovviamente mettervi in pericolo reale, ma fornendovi gli strumenti per cui, se vi trovaste a disagio, potrete sospendere l'esperienza quel tanto che basta per poterne poi tornare a godere. Non accetteremo, tuttavia, mediazioni che possano in alcun modo ledere alla costruzione di questa illusione totale, preferendo avere nel caso un minor numero di partecipanti piuttosto che realizzare un evento che sia deliberatamente *ne carne, ne pesce*.

Gli Obiettivi della Narrazione: Brutti, Sporchi e Cattivi

Ora che abbiamo definito qual'è la strada che vogliamo percorrere nella nostra esperienza di giocatori e organizzatori LARP, è necessario chiarire in che direzione vogliamo condurvi e soprattutto, cosa vi chiediamo di fare per far sì che ciò che andremo a narrare insieme risulti gradevole per tutte le parti in campo, sia dal lato della narrazione che da quello dei giocatori.

Abbiamo riassunto queste caratteristiche come segue:

1 - Brutti

Il LARP non è un esercizio di sterile estetica e in un mondo cupo e ruvido, come sono spesso quelli che andiamo a sceneggiare, troverete questo principio esasperato all'ennesima potenza. Non venite ai nostri eventi col solo scopo di sfoggiare il vostro miglior costume, o di essere al centro dell'adorazione degli altri giocatori a prescindere. Questo non significa che ci aspettiamo poca cura nell'aspetto estetico del vostro personaggio, ma semplicemente che non vi è niente di *patinato* ed *edulcorato* in quello che vi proponiamo, questo paragrafo non tratta di come dobbiate apparire, ma di un approccio senza limitazioni e autolimitazioni al mondo di gioco. Siete qui per narrare una storia, non per fare cosplay; sarete al centro delle vicende reali di una narrazione corale di cui siete una parte fondamentale. Potrete e anzi dovrete alle volte *sporcarvi*, mettervi in gioco sia sul piano psicologico che fisico, affrontare delle sfide che potrebbero e anzi dovrebbero portarvi ad esplorare i vostri limiti: se il vostro obiettivo è diverso dal cercare comfort, tranquillità e relax, i nostri eventi fanno per voi.

2 - Sporchi

Il LARP non è una vacanza. Per quanto cercheremo di mettere a vostra disposizione tutto ciò di cui avete bisogno per vivere dignitosamente nei giorni in cui parteciperete ai nostri eventi ed in qualsiasi momento potrete (senza infastidire gli altri partecipanti) decidere di ritirarvi dal gioco; non spenderemo preziose risorse nel rendere meno *duri* o *verosimili* alcuni aspetti del gioco e, anzi, spesso ci auspichiamo che risultino tali. Se amate il confronto (se pur controllato) sul piano fisico, verbale o psicologico e se siete disposti a impegnarvi nel vivere l'esperienza che vi proponiamo e a prendervi i giusti *rischi* ad ogni evento, ovvero a non comportarvi da *clienti* ma a essere parte attiva del contesto in cui vi immergerete, i nostri eventi fanno per voi.

3 - Cattivi

Il LARP non è masturbazione mentale. La narrazione non è qui per esaltare l'ego di nessuno ma deliberatamente il nostro principale scopo è mettervi in difficoltà. Non perché siamo crudeli o sadici ma perché senza conflitto non vi è un racconto interessante. Spenderemo il nostro tempo, principalmente per mettervi gli uni contro gli altri, per creare trame e situazioni che vi spingano a dovervi impegnare per uscire da un brutto momento e che tirino fuori le vostre emozioni, positive e negative. Vogliamo vedervi piangere, ridere, urlare, ma mai semplicemente *vegetare in attesa della prossima trama*. Se volete essere toccati nella vostra sfera emotiva, se accettate di buon grado essere disgustati, spaventati, scossi in tutti i modi che ci verranno in mente, i nostri eventi fanno per voi.

È questione di fiducia!

Ad ultimo, ma non meno importante, vi chiediamo con il cuore in mano l'unico grande sforzo che davvero è necessario per fruire in maniera corretta dei nostri eventi: avere fiducia in noi organizzatori.

La vostra esperienza sarà tanto più soddisfacente, quanto più vi lascerete andare e vi affiderete alle mani dello Staff e della narrazione. Quello che vogliamo fare insieme a voi, è scrivere una storia, la vostra, con tutti i dettagli, la forza e l'epica di cui siamo capaci. Non siete clienti, non ne vogliamo. Non siete al cinema, qui la storia va avanti solo se voi decidete di farla andare avanti. Vogliamo che voi siate il nostro socio nella realizzazione di questa grande opera corale che stiamo narrando.

"...e quindi tiro avanti e non mi svesto dei panni che son solito portare: ho tante cose ancora da raccontare per chi vuole ascoltare e a culo tutto il resto!"

Con Affetto,
Il Consiglio Direttivo di WHLive

Appendice: Lo Stile della Campagna Fantasy di WhLive

Whlive è una campagna *Low Power*, i personaggi non raggiungeranno mai vette di potere tali da renderli praticamente invincibili. Questa scelta di regolamento ci permette di creare scontri impegnativi senza dover coinvolgere elementi di estrema potenza.

Whlive è una campagna *Low Magic* e la componente mondana è decisamente più presente di quella mistica, ad esempio gli oggetti magici sono molto rari e normalmente rappresentano reliquie e cimeli di grande importanza.

I responsabili della narrazione lasciano totale libertà di azione ai giocatori e non ne forzano in alcun modo le scelte di gioco.

Questi, inoltre, sviluppano la trama principale secondo il frutto delle scelte dei personaggi durante gli eventi e secondo la coerenza dell'ambientazione che va via via modificandosi.

Il nostro stile di gioco è incentrato sul PVP (Player versus Player) e solo in minor parte sul PVE (Player versus Environment).

Il tipo di PVP adottato è prevalentemente di tipo sociale, ove le varie fazioni in gioco sono in competizione sul raggiungimento dei medesimi obiettivi.

Durante i nostri eventi, l'area di gioco è sempre completamente esplorabile e interattiva. E' obiettivo dell'associazione creare un gioco senza interruzioni e ove in location non ci siano elementi fuori gioco (secondo il principio What You See Is What You Get).

Whlive è un gioco adulto quindi durante gli eventi possono presentarsi simulazioni di scene di violenza o a carattere sessuale.

Durante il gioco è assolutamente vietato parlare o compiere azioni fuori dal gioco **se non per motivi di estrema gravità.**

I nostri eventi sono ad azione ininterrotta e mantenere questo principio viene prima di ogni altra cosa, anche del regolamento di gioco stesso!

Lo stile di gioco di Whlive non pretende di essere realistico, ma tuttavia cerca di essere, nei limiti del rappresentabile, quanto più verosimile possibile. Questo significa che nei nostri eventi, chiederemo ai giocatori di cercare di essere credibili in ogni azione che compiono e di interpretare i propri PG spingendo fortemente le loro reazioni su una patina di realismo. Tuttavia siamo consci che per loro natura, certi temi, propri di molte ambientazioni fantasy, impongono di sacrificare parte del realismo stesso per rendere il gioco fruibile (ad esempio, siamo consci che un cerusico medioevale, non era in grado di far camminare nuovamente un uomo con gravi ferite dopo pochi minuti, ma il compromesso è necessario per accresce l'accessibilità dell'offerta ludica).

E' **ASSOLUTAMENTE** vietato importunare i membri dello Staff durante lo svolgimento degli eventi con richieste o domande stupide e/o obsolete.

Sono invece legittime le domande sul gioco, ove vi sia bisogno di chiarimenti.