Tabelle? No, grazie!

By panik
Published: 07/08/2007 - 17:12

Intervista a Piermaria Maraziti e Marco Perez, autori del gioco di ruolo narrativo ***La Regola del Gioco - Il cinema senza immagini***
di Alberto Panicucci
[pubblicato su RiLL 7, aprile 1995]

Parlano piano, di seguito, cercando d'esser il più possibile chiari, mentre espongono le linee guida del loro originale lavoro, il loro primo gioco di ruolo, *La Regola del Gioco* (RdG, d'ora in avanti, *NdP*). *Marco Perez* e *Piermaria Maraziti*, l'uno quasi logorroico, l'altro - lo sguardo che girovaga nella bella stanza di casa Perez - molto più silenzioso, rispondono alle mie domande partendo da lontano, fin dalle premesse teoriche su cui hanno costruito il tutto.
Sono soddisfatti, è chiaro, dei risultati raggiunti; dalle loro parole traspare quanta fatica e quanto amore hanno dedicato a questo progetto, che li ha portati a profonde riflessioni sulla natura stessa del gioco di ruolo: *RdG* è un gioco diverso, per il quale si possono usare paroloni, di solito destinati ad argomenti più seriosi: "Non è un gioco pensato per un pubblico classico, perchè si fonda su un diverso modo di percepire l'intima essenza del gioco di ruolo, vera e propria forma d'arte popolare, autonoma e non subordinata a nessun altra..." esordisce Marco, sostenuto dalle parole di Piermaria: "Un gioco più di parole che di numeri, un taglio netto col passato".

Ce n'è abbastanza per incuriosirsi o per storcere la bocca, ma andiamo avanti, spiegandoci meglio.
Negli ultimi anni s'è verificata nel campo dei giochi di ruolo una progressiva valorizzazione dell'aspetto interpretativo e narrativo, a scapito di quello simulativo/ realistico. Sono nati così giochi come *Vampiri: la Masquerade*, *Amber* , *Kult* e, in Italia *On Stage!* - *Il gioco dell'attore*, cui si affianca ora *RdG*.

Inserito in un filone oggi assai in voga, il gioco del duo Maraziti - Perez non è però uno squallido tentativo commerciale, né una scopiazzatura: l'idea formicolava già da qualche anno fra le loro creative cellule grigie, in tempi non sospetti.

Oltre a questo, *RdG*, pur essendo simile a tutti gli altri storytelling games sin qui citati, li supera e li arricchisce. Prima di tutto con lo stretto legame col mondo del cinema, ed un regolamento che pone in primo piano le parole, dando grande libertà e responsabilità a Master e giocatori, poi con l'assenza di una precisa ambientazione precostruita, cui viene preferita una semplice rassegna dei più importanti generi cinematografici e relativi approcci narrativi.

RdG non è comunque un gioco per professori di filosofia del linguaggio o per intellettuali che amino le riflessioni ultrateoriche: è un gioco alla portata di tutti, purchè si entri in un preciso ordine di idee, grazie al quale "il gioco di ruolo può essere diverso, davvero narrativo". Marco continua a parlare, gli ho chiesto di entrare nel dettaglio del sistema di gioco. La risposta è lunga, ma chiarificatrice:

"All'inizio i giocatori decidono assieme al Master cosa narrare, scegliendo la storia, il genere, i protagonisti e perfino gli antagonisti. Poi tocca al Master lavorare, e molto, perchè la partita non risulti prevedibile: il fascino del gioco risiede tutto nel come si risolverà la vicenda, cioè come si evolverà la storia.
In questo ambito le capacità espressive e la cultura del Master si potranno esprimere al meglio, volgendosi alla ricerca di una forte struttura drammatica narrativa, dove ogni scena sia la più efficace possibile, in vista della conclusione, e la caratterizzazione degli antagonisti sia talmente completa da renderne chiaro il ruolo nell'economia generale dell'avventura.
Arriviamo così ai legami col cinema e col montaggio: il narratore è gli occhi dei giocatori, capace - come un regista - di modificare la percezione visiva (e non solo), con cambiamenti di scene, atmosfere e ritmi, decisi senza che sia possibile l'intervento dei giocatori e tali da personalizzare ogni luogo, ogni situazione - come un regista che modifica la sceneggiatura durante le riprese - senza però disturbare l'azione dei giocatori.

Superata questa fase, ogni giocatore sceglie il suo personaggio e lo crea, descrivendolo con *tre aggettivi* per ciascuna delle seguenti sfere: emotiva. intellettiva e fisica.

Poi c'è il *provino*: come un attore, il giocatore è chiamato a interpretare il suo personaggio in piccole scene, attraverso le quali il Master può intendere la sfaccettatura dell'aggettivo scelto. Operate questa scelte, ecco che gruppo e Master avranno il metro di confronto per tutti i casi, e a stabilirlo non saranno stati narratore o tiri di dado, ma solo la fantasia dei giocatori.

Giunti a questo punto, tutto si fa più facile, essendosi già inseriti in un contesto narrativo, il cui fine ultimo è la bellezza della storia. Perciò, per quanto riguarda il combattimento, una volta paragonati gli avversari, si procede di conseguenza, anche se - ovviamente - le dinamiche di gioco possono variare proprio per migliorare la storia e aumentare il divertimento (un tiratore scelto difficilmente farà centro al primo colpo nella scena finale... altrimenti che scena finale è?)".

I dubbi, le domande, le critiche a questo sistema restano, a mio parere, molte: troppo vago, troppo dipendente dalla bravura del Master, troppo disorganizzato.
Certo, per giocare occorre una buona dose di sportività e di voglia di divertirsi senza cazzeggiare pericolosamente, per non far cadere la storia e la partita in una rissa incontrollabile. In ogni caso, il percorso di lavoro preposto è interessante, sicuramente all'altezza di altri giochi narrativi non italiani, con buona pace di chi pensa che per scrivere un bel gioco di ruolo occorra il passaporto americano.

Rimangono senza dubbio alcune perplessità sul regolamento nel suo complesso e sull'interesse che saprà suscitare.
Per giudicare, si sa, bisogna provare, o ascoltare ancora le parole dei venerandi autori....

Per cominciare, presentate a me a a tutti i lettori di RiLL il vostro gioco, come se doveste farne una recensione.

(MP) Il nostro gioco nasce come gioco di ruolo innovativo, che non vuole più essere gioco di simulazione, in quanto proprio a livello simulativo il gioco di ruolo rivela tutte le sue carenze.
Vuole essere un gioco quasi esclusivamente narrativo, volto ad una dialettica giocatore-narratore fondata su un sistema linguistico, non più numerico. D'altro canto è un gioco di ruolo legato al cinema, il cui linguaggio, il più semplice e diretto in assoluto, è vicinissimo a quello dei giochi di ruolo, perchè *il gioco di ruolo è cinema*: si è quel che si fa, e da ciò deriva l'importanza dell'interpretazione, con cui si realizza il carattere del personaggio.

Avete detto che i giochi di ruolo sono molto deboli come giochi di simulazione. Spiegatevi meglio.

(PMM) Semplicemente, i giochi sul mercato non sono a nostro parere ottimi giochi di simulazione, proprio perchè giochi di ruolo: non si può interpretare una parte quando devi tirare dadi su dadi, dipendendo da un mucchio di tabelle che tanto nessun esperto ha controllato e che sono state concepite sulla base di una generica ed empirica verosomiglianza. Questo, in fondo, è il messaggio contenuto nel nostro gioco.

Come è nata l'idea?

(PMM) L'occasione è arrivata quando la casa editrice *Devil's Den* mi chiese di fare un gioco di ruolo innovativo. Cominciai a lavorare con Marco, inizialmente su un'ambientazione e su un gioco generico, tenendo però presenti il mio inserto sul *gioco libero* (Piermaria si riferisce all'inserto contenuto nel numero 1 di *Fuori dal Tempo*, la fanzine della *Gilda Anacronisti*, associazione di cui lui e Marco sono membri, *NdP*) ed una conferenza di Marco sul cinema e il teatro, tenuta al Festival del Gioco di Gradara, nel '91, da cui si pensava di trarre un manuale per narratori.
Altre idee sono venute da *Amber* e *On Stage!*, in particolare la scelta dell'assenza dei dadi, che ci piaceva molto.

(MP) Man mano che il lavoro avanzava, i nostri progetti ed obiettivi sono cambiati, profondamente: ci siamo resi conto che *la struttura propria del gioco di ruolo è quella narrativa*, e su di essa abbiamo costruito il gioco. *RdG* è stato un discorso che ci ha sorpreso, che si è sviluppato diversamente dal previsto: le nostre affermazioni, ora così apodittiche, non lo erano affatto al principio.

Come in tutti gli storytelling games, il regolamento di RdG non è mastodontico, anzi, è molto breve. Ritenete che sia abbastanza semplice da risultare universale e sempre d'aiuto, o credete che l'abilità del Master sia assolutamente fondamentale?

(MP) Il narratore deve essere bravo a prescindere; in più *RdG* chiede soltanto impegno. Si devono creare storie, non giocare a tris. Pasolini chiedeva al pubblico che guardava i suoi film la stessa fatica che lui stesso ci aveva messo a realizzarlo, egualmente si deve entrare in questo ordine di idee giocando il nostro gioco.
Il giocatore ha grande libertà e grandi responsabilità. In primis perchè non c'è gusto a giocare con supereroi perfetti, inoltre perchè non si deve mai tradire la parte andando al di là del possibile. È una sfida molto interessante questa e, dopotutto, non è

poi così penalizzante: Oliver Hardy, nonostante la sua stazza si impegnava tranquillamente in scene di inseguimenti e scene d'azione (naturalmente con esiti diversi da Mel Gibson).
Per quanto concerne la figura del narratore, non vedo problemi: nei playtest si creava una complicità tra il narratore e il gruppo, fondata su una fiducia reciproca, proprio perchè l'obiettivo comune era divertirsi narrando storie.

Che pubblico volete raggiungere con RdG?

(MP) Il nostro tentativo è quello di coinvolgere fasce di pubblico nuove, che non hanno esperienza di gioco di ruolo alle spalle. Il giocatore medio di giochi di ruolo, crediamo, non è interessato a prodotti come *RdG*: cerca qualcos'altro e non desidera giocare così. Viceversa, un pubblico inesperto è più curioso, più reattivo davanti a proposte simili, perchè vuole uscire dagli schemi e lo fa, creando dal nulla una storia.

(PMM) Per assurdo, alle volte basta dire: "il mio personaggio trova questo", per andare avanti. Se l'affermazione è logica, non c'è problema.

Non temete che RdG non consenta di effettuare campagne e che le avventure risultino troppo slegate tra loro?

(MP) Se per "campagna" si intende una lunga grande storia, come quella de *Il Signore degli Anelli*, non c'è problema. Stesso discorso se si vuole giocare sempre con gli stessi personaggi.
Intendendo invece come campagna una serie di avventure autoconclusive con personaggi che vanno e vengono, credo che i risultati siano più deludenti: in generale il gioco è stato pensato per storie ad ampio respiro narrativo o per racconti con personaggi adatti alle situazioni.

Avete in mente un preciso programma d'uscite, di espansioni?

(MP) Abbiamo inserito nel manuale un'analisi di approcci e modelli narrativi legati ai generi cinematografici. Più che imporre dall'alto, preferiamo proporre un metodo di lavoro che dia il via, ma in maniera aperta, all'ispirazione e ai contributi dei giocatori.
Nei playtest abbiamo notato che un'ambientazione solo abbozzata può far divertire molto, perchè viene da subito modificata e quindi fatta propria dai giocatori... questa dovrebbe essere la nostra strada, ma non abbiamo ancora deciso nulla.

Infine un' ultima domanda: che consigli dareste a un Master prima di cominciare a giocare a RdG?

(PMM) Prima di tutto dare priorità assoluta alla storia, non alla verosomiglianza, che deve venire dopo. Poi leggere tanto e vedere moltissimi film, per avere competenza e, insieme, un ampio bacino di idee, per essere in grado di rendere più complessa la storia. Infine cercare di essere il più sciolti e fantasiosi possibile dinanzi alle azioni dei personaggi...
....un'ultima cosa: compratelo!

L'invito è stato fatto, l'intervista pure; non posso far altro che associarmi alle parole dei due creatori di *RdG*.

Nota dell'autore (gennaio 2008):
Quest'intervista è stata pubblicata su RiLL7 (aprile '95). In essa si indicava come casa editrice dell'uscendo gioco la Devil's Den.
Successivamente, la Devil's Den ha chiuso, e *La Regola del Gioco* ha visto la luce - in versione ridotta - nel marzo '96, nella collana *I Giochi del Duemila* della *Quality Game*.
Qualche anno dopo anche la Quality ha chiuso (le cose belle, si sa, durano poco...), e da allora *RdG* è un titolo esaurito e non più reperibile. Ciò non toglie che fosse una delle proposte più coraggiose e innovative mai comparse sul mercato italiano dei giochi di ruolo.
...se qualche editore fosse interessato a scommetterci di nuovo faccia un fischio: sarei davvero lieto di metterlo in contatto con gli autori.