



# **LA CASA ALTROVE**

di Francesco Zani

*Con un ultimo SBAM! della porta di casa sei nuovamente solo. Gli ultimi giorni sono stati un delirio di proporzioni epiche da cui solo tu e queste quattro pareti siete usciti "indenni". Uno ad uno i tuoi coinquilini se ne sono andati in fretta e furia, lasciando te come ultimo residente di questa casa.*

## **INTRO**

La casa altrove parla di una casa e dell'ultima persona rimasta ad abitarla. È un gioco per due giocatori che richiede un paio d'ore, una stampa fronte/retro degli handout relativi alle stanze e qualche matita grigia. La storia che racconterete si trova al confine tra una realtà mondana e una realtà alternativa in cui la mondanità è costantemente spezzata.

## **PREPARAZIONE**

1 - Ritagliate le stanze che avete stampato e disponetele sul tavolo in modo da formare la pianta di un appartamento. Non preoccuparvi del fatto che la disposizione delle stanze sia "realistica" e di dove debbano stare porte e finestre, preoccupatevi solo che la struttura dell'appartamento sia, per voi, sufficientemente credibile e piacevole. Fate anche in modo che le stanze siano

tutte connesse ad almeno un paio delle altre.

2 - Identificate dove si trova la porta d'ingresso e indicatela con un simbolo sulla stanza che la ospita, scrivete anche il nome della stanza "Anticamera".

3 - Nominate ora una ad una le stanze della casa lasciandovi ispirare dalle domande che sono riportate su di ognuna. Anche in questo caso non vi preoccupate di quali stanze dovrebbero esserci in una casa "normale" ma pensate piuttosto alle stanze che potrebbero rendere l'appartamento credibile e interessante ai vostri occhi.

4 - Prendetevi del tempo per illustrare brevemente, anche in maniera estremamente abbozzata, alcuni dei contenuti della casa: mobili, caratteristiche particolari, dettagli che potrebbero attirare l'attenzione di un visitatore esterno. Non complicate eccessivamente le cose in questa sede, preoccupatevi solo di fare brainstorming di qualche elemento interessante da esplorare durante la vostra partita.

## **LE STANZE NUMERATE E LE WHITEROOM**

Le Stanze Numerate sono tutte le stanze posate sul tavolo dopo la preparazione. Quando una Stanza Numerata viene capovolta sul lato bianco e spostata secondo quanto indicato dalle procedure di gioco allora diventa una Whiteroom. Stanze Numerate e Whiteroom dovranno sempre essere raggruppate tra di loro e non mischiate le une con le altre.

## **LA STRUTTURA DEL GIOCO**

Ogni partita della Casa Altrove è divisa in 4 atti, ognuno con un funzionamento leggermente diverso dal precedente. In linea di massima in ogni atto vi troverete a giocare alcune scene, interpretando i due ruoli indicati di seguito. Ogni atto, inoltre, contiene delle specifiche istruzioni su come volgerà al termine.



Esempio di come  
potrebbe risultare  
la casa dopo la  
preparazione

## **LA STRUTTURA DI UNA SCENA**

Ogni scena del gioco avrà la stessa struttura, indipendentemente dall'atto a cui appartiene. Questi sono i passaggi:

### **1 - ASSEGNAZIONE DEI RUOLI**

All'inizio di ogni scena uno dei due giocatori lancia una moneta per determinare il proprio ruolo. Croce è l'Abitante. Testa il Minotauro. L'altro giocatore interpreta l'altro ruolo.

L'Abitante prende immediatamente in mano la moneta. Ha ora il compito di decidere se intende Narrare o Chiudere la Narrazione.

### **2 - IL FUMO NEGLI OCCHI**

L'abitante decide se Narrare o Chiudere la Narrazione: il diritto che sceglie rimane a lui mentre l'altro va al Minotauro. Qualsiasi sia la sua scelta dovrà posare la moneta su una delle stanze dell'appartamento a sua scelta. A quel punto chi detiene il diritto di Narrare racconterà un episodio della vita dell'abitante nella casa. L'episodio dovrebbe essere una breve narrazione ispirata alla domanda/spunto della lista con lo stesso numero rappresentato sulla stanza, e costituire

con essa una piccola memoria di un eco passato.

Nel narrare l'episodio l'Abitante si focalizzerà su ciò che di positivo suscita in lui quel ricordo, qualcosa che gli permetta di superare quell'inerzia, quella mentalità e quelle abitudini che lo tengono ancorato a questa casa. Se l'episodio viene narrato dal Minotauro, invece, il focus sarà proprio su cosa rinforza la resistenza al cambiamento dell'Abitante (quel senso di inerzia, quella mentalità e quelle abitudini che lo bloccano in questa casa).

Se necessario, l'abitante interpreta se stesso, il Minotauro interpreta qualsiasi altro personaggio.

### **3 - LO SCAMBIO**

L'abitante o il Minotauro procedono nella narrazione finché l'altro giocatore non prende la moneta dal tavolo. Quando questo succede la narrazione viene interrotta e chi ha preso la moneta racconta la Chiusura della Narrazione.

L'abitante chiuderà la narrazione (quando gli spetta) descrivendo il suo stato di confusione e difficoltà, includendo però un

seme di speranza. Il Minotauro chiuderà la narrazione (quando gli spetta) descrivendo la necessità di un cambiamento e come il quadro precedente è stato incrinato, messo in discussione e infine, di come l'Abitante non abbia una chiara percezione di come affrontare questo cambiamento.

### **4 - ABBANDONO E SPOSTAMENTO**

A questo punto il giocatore che ha narrato la scena ha la possibilità di descrivere come l'abitante abbandona la stanza per sempre, spegnendo le luci, portando qualcosa con sé, abbandonando oggetti, ecc... L'abitante non tornerà mai più in questa stanza abbandonandola. Fatto questo sempre quel giocatore volterà la stanza sul lato bianco e la sposterà in un nuovo punto della casa, attaccata alle altre Whiteroom.

### **5- DESIDERIO E FRATTURA**

Per concludere la scena Abitante e Minotauro scriveranno, rispettivamente, un Desiderio ed una Frattura sull'apposita scheda. Occupate il primo spazio disponibile nella colonna che riguarda il personaggio che state interpretando. Il desiderio è una speranza per il futuro, la frattura è una macchia sul passato.

# Alcuni esempi di Desideri e Fratture:

## ABITANTE

## MINOTAURO

I	Parlare di nuovo con Sarah	L'orrore della tua vita scolastica	I
II	Trovare dei nuovi amici	Il disappunto della tua famiglia	II
III	Scoprire dove porta questa stanza misteriosa	L'ennesimo pomeriggio speso a far nulla	III
IV	Trovare il coraggio di fare coming out	Il continuo senso di smarrimento	IV
V			V
VI			VI
VII			VII
VIII			VIII
IX			IX

## LE DOMANDE

1. L'ultima occasione sociale che si è svolta in casa. Per quale motivo ti sei chiuso in questa stanza?
2. I tuoi vecchi coinquilini e il tempo passato assieme. Com'era il vostro rapporto?
3. Il vuoto rimasto in questa stanza. Da cosa è stato lasciato?
4. Le lunghe giornate spese in questa stanza, speciale ed immutabile. Come passavi il tuo tempo?
5. Qualcosa che hai portato in questa casa. Perché nessuno ci ha mai fatto caso o ha mai dato segno di interessarsene?
6. Qualcosa in questa stanza ti permette di fuggire dalla realtà. Riesci ancora a distinguere cosa è vero e cosa no?
7. Qualcosa in questa stanza non ti permette di concentrarti. Quanto è intricato il labirinto del Minotauro?
8. Un'eco lontana che ti tiene sveglio la notte. Cosa fai nelle lunghe ore notturne?
9. Un flash assordante. Dove ti rifugi per sfuggirti?

## NARRARE UNA SCENA

I contenuti di una scena sono costituiti dal racconto di un particolare evento e da cosa i personaggi fanno, dicono (e se lo desiderate, pensano) in quella situazione.

L'elemento fondamentale, in tutto questo è l'Abitante. Focalizzate la vostra narrazione su ciò che lo riguarda. Questo è il nucleo centrale del gioco, non dimenticartene mai.

Domandati cosa vorresti che avvenisse nella scena. Cosa vorresti raccontare della vita dell'Abitante? Inizia la scena inserendo alcuni spunti che ti portino in quella direzione.

Domandati quali altri personaggi potrebbero apparire, che ruolo potrebbero ricoprire nella scena e qual'è la cosa peggiore/migliore che potrebbe accadere. Quali sensazioni prova l'Abitante e come reagisce a questa situazione? Includi questi spunti nella scena.

Trova modi di esplorare la solitudine, la confusione, l'immobilità, il disagio attraverso il mistero, il soprannaturale,

l'onirico. Facendo questo sfrutta l'Altrove, il Minotauro, le Whiteroom, ecc...

Domandati cosa rimane in sospeso da raccontare, cosa potresti riprendere e sviluppare dalle precedenti narrazioni. Quali fili devono ancora essere intrecciati? Sviluppa la scena o concludila con questi spunti.

Concludi la scena quando non c'è più nulla da dire in questa specifica situazione o quando la stessa ha svolto la sua funzione: l'Abitante se n'è andato, ha raggiunto il proprio obiettivo, non gli rimane nulla da esplorare nell'immediato.

## **ATTO I (OUVERTURE)**

*Ti aggiri tra le stanze, rivangando  
memorie, eco di un tempo passato,  
incapace di attraversare quella porta e  
andartene tu stesso.*

Abitante: la casa intorno a te è una miniera di ricordi. Includi elementi degli avvenimenti, delle relazioni e degli oggetti nella narrazione delle scene, evidenziandone l'influenza positiva che hanno su di te. Non menzionare e non esplorare l'Altrove, non è ancora il momento.

Minotauro: la casa è una miniera di ricordi. Includi elementi degli avvenimenti, delle relazioni e degli oggetti nella narrazione delle scene, evidenziandone l'influenza positiva che hanno sull'abitante.

Fine dell'atto: l'atto si conclude quando da 3 a 5 stanze sono state voltate e trasformate in Whiteroom.

## **ATTO II**

*La Casa sembrava cambiare come  
conseguenza e manifestazione dei  
pensieri, delle memorie, delle paure e  
delle percezioni dell'Abitante*

Abitante: Includi dettagli su come la casa sta cambiando intorno a te e come ciò ti inquieti e ti faccia dubitare di ciò che ti circonda. Parti con piccoli dettagli sfocati o subliminali e aggiungi lentamente particolari sempre più evidenti e vividi.

Minotauro: Includi dettagli su come la casa sta cambiando intorno all'Abitante e come ciò lo disorienti. Parti con piccoli dettagli sfocati o subliminali e aggiungi lentamente particolari sempre più evidenti e vividi.

Fine dell'atto: l'atto si conclude quando l'abitante entra per la prima volta nell'Altrove.

## **ATTO III**

*Io e te siamo uno, non puoi fuggire. Io e  
te siamo uguali, non puoi cambiare. So  
tutto di te, non c'è nulla che puoi  
nascondere.*

Abitante: Imposta le scene nell'Altrove e narra le eventuali risposte in luce di ciò che incontri in questo luogo.

Minotauro: Imposta le scene nella Casa e narra le eventuali risposte mostrando

come il Minotauro è parte dell'Abitante e visibile in ogni sua azione. Cerca il prezzo che l'Abitante dovrà pagare per attraversare la porta di casa.

Fine dell'atto: l'atto si conclude quando il Minotauro e l'Abitante trovano un accordo sul prezzo necessario ad attraversare la porta di casa.

## **ATTO IV (CONCLUSIONE)**

*La casa scompare sotto i tuoi piedi, le  
pareti si scuriscono intorno a te, dentro e  
fuori non hanno più significato mentre  
vieni trascinato Altrove.*

Abitante Minotauro: Includi dettagli su come le pareti perdono significato, su come Altrove e realtà si mischiano e su come

Fine dell'atto: l'atto, e il gioco, si concludono quando l'ultima stanza numerata è stata voltata e l'Abitante Minotauro si perde per sempre nell'Altrove o quando attraversa la porta di Casa lasciandosi alle spalle tutto questo.

## **L'ALTROVE**

Ciò che giace nell'Altrove va ben oltre ciò che è mondano, ciò che è normale e ciò che è semplice. Ad ogni inizio scena l'Abitante ha la possibilità di posare la moneta su una Whiteroom anziché su una stanza numerata della casa.

Quando cominci una scena nell'Altrove gli avvenimenti della stessa avranno alcune particolari caratteristiche e richiederanno alcuni accorgimenti specifici.

## **LA FORMA E GLI AVVENIMENTI ALTROVE**

Nell'altrove si Desideri, Fratture, paure e allucinazioni si mischiano tra loro in un labirintico intreccio di stanze e corridoi. Le Whiteroom non sono nient'altro che una rappresentazione molto limitata, a beneficio dei giocatori, di ciò che potrebbe trovarsi in questo luogo misterioso.

Smettete di guardare le stanze come una rappresentazione fisica, ma pensate a ciò che di metaforico l'Abitante potrebbe trovare tra le enormi pareti bianche, le infinite scalinate rivolte in tutte le direzioni, gli archi, le corti, gli stretti vicoli e le gallerie contorte. Non rinunciate alla

descrizione degli ambienti ma siate ben consapevoli del fatto che questi non sono nient'altro che una rappresentazione di ciò che normalmente si potrebbe trovare solamente nell'animo dell'Abitante. Anche il tempo funziona secondo regole diverse rispetto a quelle della "realtà". Eventi che normalmente sarebbero a distanza di giorni o anni paiono accadere in maniera consequenziale, in risposta ad una qualche volontà superiore.

Hai sempre desiderato poter dire a tuo fratello che gli volevi bene prima che volasse dall'altra parte del mondo per lavoro? Potresti incontrarlo nell'Altrove e avere la tua occasione. Tuo fratello potrebbe non essere della stessa idea e reagire in modo inaspettato.

Cosa si nasconde nell'Altrove? Dove sta conducendo l'Abitante? Cosa vuole da lui?

## **L'IMPOSTAZIONE DELLA SCENA NELL'ALTROVE**

Quando all'inizio di una nuova scena l'Abitante posa la moneta su una Whiteroom anziché su una stanza numerata la scena si svolge nell'Altrove.

Sforzatevi, inizialmente, di introdurre l'Altrove come qualcosa di assolutamente alieno e inconoscibile. Man mano che le vostre incursioni "oltre il confine" aumenteranno così aumenterà anche la confidenza dell'Abitante nello spingersi più a fondo nel labirinto, nella possibilità di conoscere di più di questo posto.

Allo stesso modo, però, dovrebbe aumentare anche ciò che di spaventoso si trova nel labirinto. Questo è compito, in particolare, del Minotauro, che dovrebbe sforzarsi di trovare modi per premere l'acceleratore sull'inconoscibile, l'orrorifico, il misterioso, il labirintico, senza eccedere.

La narrazione della scena girerà attorno a due elementi, scelti da chi ha il diritto di narrazione: un Desiderio e una Frattura. Non importa l'ordine in cui sono scritti sulla scheda: chi sceglie ne depenna due tra quelli disponibili, li scrive sulla Whiteroom prescelta e li include nella scena che sta per narrare.

Se non ci sono elementi disponibili da depennare allora è il momento di tornare a giocare una scena nelle stanze numerate.





## ISPIRAZIONI

- House of Leaves di Danielewski
- Pantone 432 C
- Hikikomori - <https://www.wikiwand.com/en/Hikikomori>
- Minotauro - <https://www.wikiwand.com/it/Minotaur>
- Kishōtenketsu - <https://www.wikiwand.com/en/Kishōtenketsu>
- La casa di Asterione di Jorge Luis Borges

## NOTE FINALI

La casa altrove è stato scritto nel corso del concorso Game Chef 2017, come parte della track italiana "Pummarola Edition". Le regole del concorso prevedono l'utilizzo di un tema e di alcuni ingredienti per creare un prototipo di gioco. Il tema del 2017 è "Confini" e gli ingredienti sono "filato, eco, fumo e taglio".

In questo gioco si parla di "Confini" in quanto pareti fisiche di una casa e in quanto barriere invisibili di una situazione problematica che formano un confine più ampio e concreto. L'approccio al tema non

vuole essere realistico ma un pretesto per esplorare immagini ed emozioni peculiari.

Le meccaniche del gioco sono basate sui concetti di taglia/incolla delle stanze da un lato all'altro della casa e della realtà dell'abitante, e dall'eco dei ricordi, che risuonano tra le pareti della casa e danno consistenza alla storia.

L'ispirazione a House of Leaves è stato il punto di partenza per questo lavoro e deriva da un fascino che ho da lungo tempo per la letteratura ergodica. Spero che le informazioni che potrete trovare in merito vi incuriosiscano ed ispirino tanto quanto hanno fatto per il sottoscritto.

Il concetto del Minotauro è arrivato dopo, grazie ai consigli di altri partecipanti al concorso, ed è stato utilizzato per rappresentare la separazione tra la percezione dell'Abitante e quella che potrebbe essere l'effettiva realtà. La testa di bestia, di mostro, è il simbolo di come la mente possa ingannare, tradire, mettere in difficoltà. Tutto ciò applicato al fenomeno hikikomori, solamente sfiorato in questo gioco. Una stanza, un regno soffocante, una

realtà distorta che fa da contrappunto al disagio interiore.

Spero che nonostante, o proprio per, le tematiche complesse che il gioco propone abbiate voglia di attraversare la porta de "La Casa Altrove". Vi lascio con una citazione de "La casa di Asterione" di Jorge Luis Borges

***"...non ho soltanto immaginato giuochi; ho anche meditato sulla casa. Tutte le parti della casa si ripetono, qualunque luogo di essa è un altro luogo. Non ci sono una cisterna, un cortile, una fontana, una stalla; sono infinite le stalle, le fontane, i cortili, le cisterne. La casa è grande come il mondo"***

Buon gioco a tutti!

## RINGRAZIAMENTI

Grazie tutti coloro che hanno visitato e popolato la "GC Unofficial Lounge" e la community G+ del "Game Chef Pummarola Edition", agli amici di GDR Unplugged e a tutta la Cabala. Senza di voi tutto questo non avrebbe senso, vi voglio bene. E poi un grazie a Giada <3.

