

Riprenditi la città!

di Ivan Lania

Dedicato a Marta Capuzzi, Greta Carrara, Mattia Dal Zilio, Roberto Grassi e Walter Labanchi.

Presentazione:

Riprenditi la città è un gioco da 1 a 4 persone, da fare passeggiando in una città che si conosce decentemente; a seconda delle dimensioni della città, dei suoi trasporti pubblici e della modalità di gioco prescelta, una partita si può risolvere in un paio di ore, in una mattinata o in una serata. Nel corso del gioco voi partecipanti dovete immaginare di essere altre persone, leggermente diverse da voi, recarvi in determinati luoghi e svolgere determinate azioni in determinati modi, comportandovi come se quelle dinamiche, per voi, fossero consuete; così facendo sperimenterete delle routine insolite per voi ma normali per altre persone, oppure vivrete con più consapevolezza le dinamiche cui siete abituati - inoltre, se io autore ho lavorato bene, constaterete che in ogni città coesistono tante realtà diverse, magari a distanza di pochi metri, e che i confini fra di loro sono invisibili ma ben presenti... e, a volte, molto facili da superare.

Questo ebook contiene quattro Itinerari, ciascuno consiste in:

- Una Premessa in corsivo: vi spiegherà che tipo di persona dovete immaginare di essere, e di cosa parlerà il vostro viaggio.
- Le tappe dell'Itinerario, cioè le istruzioni da seguire per giocarlo.

Per giocare, dovete avere con voi l'Itinerario e seguirlo passo passo.

Gli Itinerari:

1. In cerca dell'Eco Urbano (1 Partecipante)

Studi qui in Città, ma sei pendolare. Devi portare a scuola il nuovo numero dell'Eco Urbano, un maledetto giornale che da te non si trova: oggi sei in Città per comprarlo.

1. Parti da casa verso le 10 del mattino, porta con te 20 euro (né più né meno) e uno spuntino veloce, tipo crackers. Vai a una stazione dei treni o degli autobus, mangia lo spuntino sulla banchina, mentre mangi guardati attorno: studia le persone ferme alla banchina con te, se ci sono graffiti fotografa quello che ti piace di più.
2. Vai alla prima edicola che trovi; scorri le riviste e cercane una che ti interessi e sia costosa. Comprala: è quella che cercavi. Compra anche qualcos'altro: una rivista di cruciverba, un fumetto, un quotidiano.
3. Mettiti a passeggiare a vuoto, non guardare mai la rivista. Se vuoi ascolta musica e lasciatì trasportare dalle note, se no ammira la Città che scorre attorno a te.
4. Appena ti viene fame, cerca un posto dove pranzare; prendi la cosa più economica che trovi.
5. Torna verso la stazione per tornare a casa. Se incontri un mendicante, dagli almeno 1 euro.
6. Quando arrivi alla stazione, metti a leggere l'altro giornale che hai comprato.
7. Una volta a casa, fa' quel che ti pare, basta che ignori la rivista che cercavi e te la dimentichi da qualche parte. Quando la riprenderai in mano, conta per quanto tempo l'hai lasciata in giro.

2. La Fabbrica del Filato (1 Partecipante)

In Città è appena aperta la Fabbrica del Filato, un nuovo centro culturale: l'ha creato il comune per riqualificare una vecchia fabbrica fallita. Oggi sei in Città per l'inaugurazione.

1. Parti da casa in mattinata con una macchina fotografica (se non ce l'hai, andrà bene il cellulare), qualcosa da leggere e dai 50 agli 80 euro.
2. Vai alla mostra d'arte contemporanea aperta più di recente; se a pelle non ti interessa è anche meglio. Scattati un selfie prima di entrare e condividilo sui social con gli hashtag #FabbricadelFilato #newopening #cultura #arte. Compra il biglietto e fatti tutta la mostra, senza guida né audioguida.
3. Ogni volta che riesci, origlia le conversazioni di altri visitatori, specialmente quelli che sembrano esperti delle opere esposte.
4. Finita la mostra, vai a mangiare in un locale il più vicino possibile al museo; se questi ha un lounge bar ufficiale, vai lì. Chiedi al personale quale pietanza va per la maggiore e prendi quella. Appena ti viene servita, fotografala e condividi la foto sui social con gli hashtag #Lunchtime #Yummy #Instafood.
5. Finito il pranzo, passeggia attorno al museo, esplora le strade secondarie e fermati nel bar più "all'antica" che trovi: li riconosci perché sono quelli pieni di anziani. Una volta lì siediti, prenditi il caffè e stai un po' a leggere.
6. Quando vuoi, torna a casa.

3. I fumi dell'alcol (3-5 Partecipanti)

È sabato sera, le vie della Città brulicano di vita: hai radunato la solita compagnia e ora cercate un posto dove fare festa; ma che tipo di festaioli siete? Siete discotecari che bevono cocktail raffinati, o cazzari che girano sbronzi per strada?

Questo Itinerario va giocato in due serate diverse: un sabato sera e quello subito successivo. Spiega a chiare lettere la logica del gioco alle persone con cui vuoi provarlo, e accertati che loro partecipino volentieri: **non portarle se non sono davvero convinte.**

Prima Serata - Movida ricca

1. Partite da casa a fine pomeriggio o inizio serata; vestitevi in abiti eleganti e portate almeno 50 euro a testa; qualcuno porti un pacchetto di sigarette (tranquilli, se non siete fumatori non dovrete fumarle davvero).
2. Andate in città e consumate un'apericena al primo bar che trovate. A turno, ciascuno di voi prenda le sigarette e attacchi bottone con un'altra persona nel locale; quando non regge più le chiacchiere, si metta in bocca una sigaretta: è il segnale per farsi portar via dal resto del gruppo con una scusa. Uscite dal bar dopo che tutti hanno attaccato bottone.
3. Spostatevi in una discoteca, separatevi, prendetevi ciascuno (meno chi guida!) una bevanda alcolica che normalmente non provereste, bevete quel che vi va. Fate una foto alla bevanda, caricatela sui social con gli hashtag #crazynight #[nome della bevanda] #balstingdastage; non guardate più il post per tutta la serata. Ogni volta che uno di voi si stufa sia di bere sia di ballare, vada nel foyer e messaggi gli altri per avvertirli. Quando vi siete radunati tutti, andatevene a casa.
4. Il mattino successivo, date un occhio ai commenti sotto la foto della bevanda.

Seconda Serata - Uscita alla buona

1. Partite da casa a fine pomeriggio o inizio serata; vestitevi in abiti casual e portate al massimo 40 euro a testa.
2. Andate in città e cenate in qualche paninoteca, piadineria o altro fast-food molto economico; prendete solo menù scontati del tipo "panino+patatine+bevanda"; se a qualcuno va qualcosa di particolare (tipo il vassoio di alette di pollo piccanti) può prenderlo solo se si divide la spesa fra tutti e si condivide il cibo.

3. Andate a cercare un locale in cui si suoni musica dal vivo e ci sia spazio per ballare, come un pub o uno spazio autogestito; prendetevi ciascuno (meno chi guida!) una bevanda alcolica tranquilla come birra o sidro; chi fra voi regge di meno potrà bere fino a diventare brillo (*brillo*, non ubriaco fradicio!), gli altri dovranno fermarsi finché sono lucidi. Fra un sorso e l'altro, buttatevi a ballare in pista, se volete attaccate bottone con altre persone.
4. Finite le consumazioni, fate due passi fuori e vagabondate per la Città: contemplate le piazze, le strade principali, le zone verdi, i monumenti, e date corda alle divagazioni della persona brilla; chi è rimasto sobrio stia attento a non disturbare altri passanti. Quando volete, tornatevene a casa.

4. Un taglio nuovo al pranzo (2 Giocatori)

È un bel po' che lavori qui in Città, ma non hai mai visto la zona fuori dal tuo ufficio: tanto ci arrivi comodamente con i mezzi e c'è la mensa. Oggi però è un giorno speciale: quella persona speciale viene a trovarti per pranzo e dovete trovare un posto dove mangiare assieme. Cosa vi riserva il quartiere?

Questo Itinerario si divide in due sezioni, una per ciascun partecipante: li chiameremo l'**Impiegato** e il **Visitatore**. Leggetele entrambe e assegnatevi i ruoli a seconda delle rispettive esigenze.

L'Impiegato

1. Prima di giocare, scegli una zona della città accessibile con i mezzi pubblici e trova al suo interno un Internet caffè, una biblioteca o uno spazio simile: un posto in cui si possa lavorare in pace per un tempo indeterminato. Comunica al **Visitatore** l'indirizzo di quel luogo, il percorso per arrivarci con i mezzi (meglio se richiede uno o due cambi) e l'ora in cui pranzerai (una finestra di 45-60 minuti).
2. Parti da casa la mattina presto e recati nel luogo prescelto, senza fare attenzione alla zona circostante; porta con te del materiale e mettiti a lavorare: puoi svolgere da casa la tua professione oppure studiare e fare i compiti.
3. Aspetta che arrivi il **Visitatore** e assecondalo.
4. Dopo pranzo, torna nel luogo di lavoro e continua almeno fino al pieno pomeriggio.
5. Da quel momento in poi, puoi tornare a casa quando ti pare.

Il Visitatore

1. Parti per il luogo indicato dall'**Impiegato**. Goditi il viaggio sui mezzi: contempla i luoghi per cui passi, osserva gli altri passeggeri, se ti va scatta foto agli scorci interessanti. Assicurati di arrivare con un buon anticipo, un'ora o un'ora e mezza.
2. Quando scendi dai mezzi, mettiti in marcia verso l'Internet caffè o la biblioteca: strada facendo osserva in che tipo di zona ti trovi, se ci sono differenze architettoniche nette fra un isolato e l'altro, se ci sono zone verdi.
3. Una volta trovato l'Internet caffè, prendilo a riferimento per esplorare il quartiere: vagabonda in cerca di ristoranti, pizzerie e tavole calde, e valuta in quale mangiare. Entra pure nei locali per chiedere prezzi e menù d'asporto.
4. Una volta finita l'esplorazione, chiama l'**Impiegato** ed esponigli le opzioni; accordatevi su dove mangiare, poi provvedi a prenotare un tavolo od ordinare d'asporto.
5. All'ora convenuta, torna alla biblioteca o Internet caffè, prendi l'**Impiegato** e conducilo al ristorante, oppure ritira tu il cibo d'asporto e consumatelo su una panchina, in una zona verde, seduti sul marciapiede o simili.
6. Nel corso del pasto, racconta all'**Impiegato** del tuo viaggio e della tua esplorazione, e chiedigli com'è il suo lavoro.
7. Quando l'**Impiegato** deve tornare al lavoro, rimettiti in viaggio per casa.

Note di design

L'impianto di *Riprenditi la città* deriva da quello di *A walk down memory lane*, il mio elaborato per la 200 Word RPG Challenge 2017, che a sua volta deriva da *Retail Therapy* di Daniele Di Rubbo, Francesco Rugerfred Sedda e Francesco Zani. Ho scelto questa struttura per realizzare un gioco il più accessibile possibile, su consiglio della mia amica Marta Capuzzi.

Il soggetto del gioco viene dalla mia autobiografia. Avrei voluto scrivere anche degli Itinerari sugli spazi della droga, sulla ghettizzazione degli immigrati e sul mercato immobiliare, ma ci ho rinunciato perché non ne ho esperienza di prima mano; se qualcuno vuole lavorarci, mi scriva a ilania95@gmail.com e li aggiungerò a un'edizione espansa del gioco.

Se questo gioco fosse una canzone, sarebbe *La mia città* di Luca Carboni e *Skankin' in the ghetto* dei Los Fastidios; se fosse un romanzo grafico, sarebbe *Al sole come i gatti* di Marta Baroni e *Il suono del mondo a memoria* di Giacomo K. Bevilacqua.