

The Lighthouse



di Davide Cavalli

The Lighthouse

The Lighthouse è un gioco da 2 a 4 giocatori, scritto in occasione del concorso Game Chef Pummara Ediscion 2017 da Davide Cavalli.

L'immagine di copertina è utilizzata in licenza CC0.

The Lighthouse deve essere giocato esclusivamente dopo il tramonto.

Materiali:

- Candele (almeno una per giocatore)
- Un piatto od un contenitore in cui si possa bruciare la carta
- Accendino (meglio se 2)
- Spago (un colore diverso per ogni giocatore)
- Forbici
- Carta
- Matite o Biro

Introduzione:

I personaggi hanno appena attraversato un confine, compiendo un viaggio reale o metaforico ed ora si trovano in una nuova casa, in un rifugio o in un luogo sicuro. Durante il viaggio sono successe varie cose e per alcune di queste si sentono responsabili, ora devono affrontare i ricordi.

Preparazione, prima parte:

Con sufficiente anticipo rispetto al momento in cui avete deciso che giocherete, dovete accordarvi e rispondere alle seguenti domande:

- Che viaggio avete affrontato?
- Da dove siete partiti?
- Dove siete arrivati?
- Che confine avete superato?
- Perché siete partiti?

Non sentitevi vincolati da luoghi e situazioni reali, siete liberi di scegliere le risposte che preferite.

Una volta risposto alle domande avrete un'idea dei luoghi presenti nel vostro racconto, ora ognuno di voi ha tempo fino al momento in cui giocherete per trovare e stampare alcune immagini, disegni o fotografie, che ritiene significative per il viaggio e per i personaggi che lo hanno intrapreso, ve ne serviranno 12 in totale.

Suggerisco di scegliere, per ogni giocatore, almeno un'immagine di un luogo e di una o più

persone.

Preparazione, seconda parte: da iniziare al tramonto o poco dopo, appena prima di giocare. Ognuno di voi definisce e presenta il proprio personaggio, chi è? come si comporta solitamente? con che spirito ha iniziato il viaggio?

Ora che conoscete i personaggi potete proseguire.

Scegliete un giocatore, tutti gli altri scrivono su un'immagine, o sul retro della stessa, brevi frasi che raccontano o introducono eventi del viaggio.

Le frasi vanno scritte in prima persona, devono contenere l'incipit di una scena vista dagli occhi del personaggio di chi legge, ma devono introdurre nel racconto anche il personaggio di chi scrive; Per esempio, se il mio personaggio fosse *'Alessandra'* potrei scrivere: *'Ero intento a cambiare la ruota del fuoristrada quando Alessandra si mise ad urlare, un elefante solitario si stava preparando a caricarci'*.

Fatto questo praticate un piccolo foro a lato dell'immagine e fateci passare lo spago del colore scelto dal giocatore per cui avete preparato il materiale.

Procedete a turno fino a quando per tutti i giocatori sono stati preparate 3 immagini ciascuno se ci sono 4 partecipanti, 4 se i giocatori sono 3 e 6 se sono solo in 2.

Durante questa fase della preparazione è possibile discutere e scambiarsi idee.

Stabilite quali siano le stanze accessibili e appendete i biglietti che avete preparato, è importante che lo spago sia legato e che il nodo non sia troppo difficile da sciogliere.

Infine, in privato registrate due messaggi vocali, interpretando il vostro personaggio;

- Il primo, inviato la mattina del giorno della partenza, deve esprimere entusiasmo e fiducia.
- Il secondo, inviato al termine del viaggio, poco prima di ritrovarsi nella casa sicura, deve esprimere sconforto, disperazione e/o rassegnazione.

Alla fine del gioco se ne riascolta solo uno e l'altro viene cancellato.

Accendete le candele, sono l'unica luce che potete usare durante il gioco (esclusa quella che proviene dall'esterno).

Prima fase:

Ora siete pronti a cominciare, durante questa parte del gioco vi suggerisco di rimanere in silenzio e di parlare solo durante le vostre scene.

Iniziate a cercare fra le immagini che trovate quelle con lo spago del vostro colore e quando ne individuate una rimuovete lo spago.

Potete farlo bruciandolo, tagliandolo o sciogliendo il nodo. Se lo spago non dovesse bruciare, basta tagliarlo e annerirne una parte.

Se nessun altro giocatore sta parlando, leggete ad alta voce quanto scritto sull'immagine e poi

procedete a raccontare la scena introducendo nuovi elementi, basandovi sull'immagine stessa e su come avete rimosso lo spago.

Se lo spago è stato:

- Sciolto: non sei più quella persona, racconta perché o come questo ti aiuti a ricominciare. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho perso per sempre?
 - Perché ho sofferto?
 - A chi ho fatto del male?
- Bruciato: Luce e fumo si mescolano, racconta come non è o come non era tutto bianco o nero. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Perché voglio dimenticare?
 - Qual è stato il prezzo del miglioramento?
 - Quali cambiamenti ci sono stati?
- Tagliato: Da qualche parte è rimasto un nodo, racconta cosa ti lega al passato e cosa ti rimarrà sempre dentro. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho salvato?
 - Perché ho tirato un sospiro di sollievo?
 - Perché non mi dimenticheranno?

Importante:

- Mentre leggete e raccontate parlate a voce alta, ma come se non ci fossero interlocutori, il vostro è un monologo. Se lo desiderate potete enunciare la domanda a cui volete rispondere, ma sempre come se fosse rivolta a voi stessi.
- Quando raccontate qualcosa non negate mai quanto detto in precedenza da voi o dagli altri giocatori .
- Potete raccontare qualsiasi cosa, ma non la morte dei personaggi dei giocatori.
- Non è necessario che le scene seguano un ordine cronologico.
- Se, mentre un altro giocatore racconta, qualcosa vi disturba, o vi mette a disagio, dite 'Fermati' ad alta voce.
- Se qualcuno dice 'Fermati' ad alta voce mentre stai raccontando, chiedi quale sia il problema e poi cambia argomento e tema e ricomincia a raccontare. In seguito state attenti ad evitare l'argomento indicato.

Seconda fase:

Questa parte del gioco ha inizio quando tutte le immagini sono state recuperate.

Ogni giocatore, a turno, dovrà distribuire le proprie immagini fra gli altri giocatori, che saranno incaricati di decidere se e quante restituirne o bruciarne. L'ultima rimasta di queste immagini non deve mai essere bruciata. Le immagini scelte per essere distrutte devono essere bruciate tutte nello stesso contenitore dal giocatore che le ha distribuite.

Successivamente, il giocatore scelto conta le immagini con lo spago tagliato e con lo spago

integro rimaste, quindi soffia le ceneri fuori da una finestra e spegne la propria candela.

Se le immagini con lo spago tagliato rimaste sono più delle immagini con lo spago integro, deve riprodurre il secondo messaggio, il personaggio non è riuscito a lasciarsi il viaggio alle spalle.

Viceversa, se gli spaghi intatti sono più di quelli tagliati, il messaggio da riprodurre è il primo, il personaggio è pronto (o quasi) ad affrontare una nuova vita.

Note:

- La distribuzione delle immagini può non essere equa, è possibile darle tutte ad un solo giocatore se così si desidera, ma, in ogni caso, tutte devono essere consegnate.
- In caso di pareggio nel conteggio degli spaghi è il giocatore a decidere quale messaggio riprodurre.
- Gli spaghi bruciati non vengono contati, se rimangono solo quelli è il giocatore a decidere quale messaggio riprodurre.

Finita questa parte inizia quella conclusiva.

Conclusione:

Ognuno di voi deve esprimere ad alta voce i propri pensieri sul futuro del personaggio interpretato, terminata questa fase il gioco ha termine.

Scenari proposti:

Di seguito trovate una serie di possibili scenari di viaggio e alcune domande che potrebbero esservi aiutarvi a svilupparli, traetene liberamente ispirazione.

- Fuga dalla guerra; avete viaggiato con pochi averi e pochi amici per fuggire dal vostro luogo natio. Dove siete arrivati? chi non ce l'ha fatta?
- Safari; siete tornati da un viaggio lontano dalla civiltà e dall'influenza dell'uomo. Cosa non è andato come previsto? cosa avete imparato?
- Trasferimento in un nuovo paese; la città dove siete nati è ormai molto lontana, vi trovate in un luogo completamente nuovo. Perché ve ne siete andati? Cosa vi mancherà?
- Percorso universitario; Gli studi sono terminati e con essi una parte particolare della vostra vita. In che modo questo percorso vi ha cambiati? Chi avete conosciuto?
- Viaggio di esplorazione; L'antartide era terra di nessuno e voi siete tornati indietro per raccontarne le meraviglie. Cosa avete affrontato? Cosa vi ha spaventati?
- Viaggio nel tempo; Meraviglie indescrivibili e situazioni straordinarie, tutto senza un prima e un dopo. 'Quando' vi siete fermati? Cosa avete manomesso?
- Viaggio interplanetario; Per mesi, forse anni avete vagato nell'oscurità dello spazio, adesso potete riposare. Quali mondi avete visitato? Quale parte di voi è rimasta fra le stelle?

Tema e ingredienti del concorso:

La prima idea del gioco si basava sulla domanda ‘cosa siamo disposti a fare per attraversare un confine?’ e prevedeva l'introduzione di un atto che i personaggi non riuscissero a perdonarsi. Poi mi sono reso conto che sono tantissimi i confini che attraversiamo senza affrontare nulla di così drastico. Nella versione finale del gioco il confine è presente in diverse forme: i personaggi ne hanno attraversato uno, reale o metaforico, che porterà la loro vita a cambiare; i giocatori invece ne incontrano diversi, quello della casa in cui si svolge il gioco, quello della luce limitata delle candele, quello del non poter influenzare i racconti degli altri dopo l'inizio del gioco e quello del silenzio durante il gioco stesso.

Gli ingredienti utilizzati sono i fili (*filato*) con cui vengono appese le immagini, che rappresentano il legame con il passato dei personaggi e l'eco rappresentato dai ricordi, che devono essere raccontati ad alta voce e sono le uniche parole che si sentono durante il gioco.

Taglio e *fumo* sono inclusi nelle meccaniche del gioco, nei modi che i giocatori hanno di agire sui fili, tagliandoli, slegandoli o bruciandoli. Da *fumo* ho preso l'idea di inserire la possibilità di raccontare qualcosa di ambivalente.