



Lorenzo Trenti

**Tu, io
e qul che
sta nel mezzo**

Tu, io e quel che sta nel mezzo

di Lorenzo Trenti – v. 1.02, 11.7.2017 – copertina: elaborazione da pexels.com

Premessa

In un corso di comunicazione ho incontrato l'immagine di un omino con sei teste, in cui si diceva che nello scambio tra due individui entrano in gioco sei “persone”, se così vogliamo chiamarle:

- L'immagine che abbiamo di noi
- L'immagine che abbiamo dell'altro
- L'immagine che crediamo l'altro abbia di noi
- L'immagine che l'altro ha di sé
- L'immagine che l'altro ha di noi
- L'immagine che l'altro crede che noi abbiamo di lui

Mi è subito venuto in mente il film di animazione *Inside Out*, con le varie componenti della personalità che interagiscono tra loro, spesso in modo conflittuale; e anche un oscuro esperimento di gioco di ruolo svedese che lessi ormai molti anni e di cui non ho più trovato traccia. Eccovi quindi un semplice “motore narrativo” per mettere in scena un dialogo tra due individui basato su questi assunti, attraverso dinamiche da gioco di ruolo dal vivo. Il sistema è universale e generico; per giocarlo effettivamente gli va abbinato uno scenario

vero e proprio contenente le schede dei 6 personaggi.

Il tema di fondo del GameChef 2017, “confini”, svolge qui una doppia funzione: ci sono confini interni alla personalità a volte più alti di quello che ci aspettiamo, ma anche confini tra un individuo e l'altro più fluidi di quelli che normalmente pensiamo. Il confine tra “tu” e “io” a volte non è una linea ma un territorio dai bordi molto fumosi, e anche nelle manifestazioni esterne dell'io emergono spesso echi di pulsioni più profonde (“fumo” ed “eco” sono due degli ingredienti di questa edizione del contest).

Allestimento del gioco

Il gioco è previsto per esattamente 6 giocatori, con una durata prevista di 30-60 minuti.

Dividetevi in due terzetti, una per le componenti dell'individuo A, l'altra per le componenti dell'individuo B. Da qui in poi chiameremo “personaggi” queste 3+3 componenti, e “individui” i nostri A e B. Distribuitevi le schede dei vari personaggi, a caso o per scelta, e leggetele. La prima volta che giocate lo scenario queste schede sono segrete; se invece almeno uno di voi ha già giocato lo scenario, esse sono pubbliche. Quando tutti hanno letto la propria scheda, ogni terzetto si ritira in una stanza separata

visivamente e acusticamente dall'altra. Ogni stanza ha bisogno di carta e penne, di un oggetto che faccia da segnaturno, e delle Carte azione (vedi dopo).

Ognuna delle due stanze rappresenta la mente di uno dei due individui e quella che state per mettere in scena è la narrazione di un dialogo tra loro. Nella vita reale questo dialogo potrebbe durare solo una manciata di minuti, ma noi lo racconteremo in *slow motion*, concedendo ampio spazio alle dinamiche interne a ogni mente, e costruendo il dialogo un po' per volta.

Svolgimento del gioco

Il gioco è a turni: inizia la stanza dell'individuo A e il primo di turno, cui dare il segnaturno, è il personaggio A1 (“l'immagine che io ho di me”).

Ogni scenario ha un inizio predefinito e noto a tutti, che stabilisce chi sono i personaggi, in che occasione si sono incontrati e su cosa verterà la conversazione.

La stanza di turno parlamenta al proprio interno per decidere cosa dire. Quando il personaggio di turno ha maturato una decisione fa queste cose:

- si allontana dalla propria stanza;
- raggiunge la stanza dell'altro terzetto;
- si ferma sulla soglia (eventualmente bussava o fa in modo di interrompere la conversazione altrui in modo che lo sentano bene);
- interpretando *l'individuo* della propria

stanza, pronuncia una e una sola frase che ha scelto, dopodiché ritorna alla propria stanza e ripete esattamente ciò che ha detto. Se il giocatore lo desidera (o se è italiano) può ovviamente accompagnare la frase con un gesto.

Mentre attende la risposta dell'altro individuo, il terzetto della stanza continua il dibattito interno. Il segnaturno (e con esso la responsabilità di recapitare la prossima battuta nel botta e risposta) passa al giocatore successivo nella stanza (es. da A1 ad A2). Chi lo desidera può prendere appunti con carta e penna per segnarsi i passaggi fondamentali del dialogo.

La manifestazione dell'altro individuo sulla soglia della propria stanza rappresenta un veloce input sensoriale che si affaccia alla soglia d'attenzione del proprio terzetto. Si suppone che il dialogo tra i due individui avvenga di persona (in moda da mantenere anche la parte di gestualità, tono di voce ed espressione facciale), anche se in linea di principio questo dialogo potrebbe avvenire anche per telefono, chat o altro.

Il gioco si conclude quando sono raggiunte le “condizioni di conclusione” definite dallo scenario, per esempio “decidere di comune accordo la meta delle vacanze”, “A ha fatto una dichiarazione d'amore a B o rinuncia a farlo”, e così via.

In linea di principio non dovrebbero essere necessari dei contatempo come clessidre o

cronometri; se però il gioco va per le lunghe meglio farne uso, stabilendo un massimo di 2-3 minuti al massimo per ogni “discussione interna”. Resta inteso comunque che il dialogo, se fosse visto da un osservatore esterno, sarebbe comunque un botta e risposta istantaneo, e che eventuali tempi di attesa costituiscono solo un focus narrativo per esplorare più da vicino i conflitti interni a ogni individuo.

Stile di gioco

Il gioco prevede delle conflittualità anche accese tra personaggi: complessivamente però il gioco si svolge in un contesto di collaborazione fra giocatori per far emergere un quadro narrativamente coerente. Se c'è incoerenza nelle risposte complessive di un individuo, queste dovrebbero derivare dalla complessità delle sue interazioni interiori, e quindi essere frutto di una scelta consapevole dei partecipanti; una tecnica narrativa, insomma, per rappresentare indecisioni, tentennamenti e conflitti interiori.

Pur essendo possibile, in linea di principio, che il personaggio di turno manifesti le proprie intenzioni in un modo e poi si comporti in modo totalmente differente quando va a recapitare la propria battuta, fa comunque parte del fair play del gioco il fatto di parlare apertamente delle proprie intenzioni, almeno per sommi capi. I personaggi sono consapevoli di essere delle funzioni mentali – in questo sono quasi, in tutto e per tutto,

sovrapponibili ai giocatori; parlano del proprio individuo in terza persona (“Alex non può dire questo, dai!”), e delle proprie azioni in prima persona plurale (“Allora, vi va se diciamo così e così?”).

Per quanto riguarda la definizione di elementi esterni a quanto indicato sulle schede dei personaggi, si suppone in generale che tutto quello che viene detto diventi automaticamente vero nella narrazione. Per esempio, se un personaggio dice la frase “ti ricordo che abbiamo l'auto in riparazione”, questo diventa un fatto. In linea di principio però ogni individuo è “provincia narrativa” di se stesso: quindi la stanza dell'individuo A fa tendenzialmente affermazioni circa l'individuo A (sia al proprio interno sia nella comunicazione verso l'esterno) e così fa il B. Se ne avete voglia, per aiutare l'identificazione dello stesso individuo che viene interpretato da tre giocatori diverse, è consigliato dare un semplice elemento costumistico di continuità, che diventa anche l'oggetto segnaturno: per esempio un cappello, una sciarpa, una giacca, una collana e così via.

Le carte azione

Il personaggio di turno, nella fase decisionale all'interno della stanza, deve ascoltare anche gli altri due personaggi e tutto quello che hanno da dire: in definitiva però, per quel turno, ha la più ampia libertà possibile di scegliere cosa dire.

Questo meccanismo rigido può essere oggetto di alcuni cortocircuiti narrativi grazie alle Carte azione descritte qui sotto. Ogni giocatore parte con una identica dotazione di Carte azione, tranne la carta speciale che è

diversa per ogni ruolo. Possono essere giocate in qualsiasi momento (come un *interrupt* di *Magic*), ma al massimo una in tutto per ogni turno.

PREVARICAZIONE

Strappa il segnaturno dal personaggio che ne è attualmente in possesso. Diventi tu il personaggio di turno (il gioco prosegue nel turno successivo con il personaggio che normalmente è di turno dopo di te).

EMOZIONE

Costringi il personaggio di turno a portare la sua battuta con una coloritura emotiva a tua scelta. Ci aspettiamo il massimo fair play!

LAPSUS

Costringi il personaggio di turno a inserire nella battuta una e una sola parola a tua scelta. Consideriamo fair play il fatto di *non* usarla in senso apertamente opposto rispetto alle intenzioni di te che hai giocato la carta (per esempio mettendoci un “non” davanti).

SPECIALE1: COERENZA (in possesso solo ai due personaggi 1: “l'immagine che ho di me”)

Chiedi in anticipo al personaggio di turno quale sarà la sua battuta. Se ti piace, comunicaglielo: sarà costretto a dirla esattamente in questi termini. Se non ti piace puoi eliminare una e una singola parola dalla sua frase e sarà costretto a dirla in quel modo.

SPECIALE2: SILENZIO (in possesso solo ai due personaggi 2: “l'immagine che ho dell'altro”)

Chiedi in anticipo al personaggio di turno quale sarà la sua battuta. Se ti piace, comunicaglielo: sarà costretto a dirla esattamente in questi termini. Se non ti piace lo obblighi a pronunciare una battuta muta (al limite con un'espressione facciale, ma niente gesti).

SPECIALE3: CONFERMA (in possesso solo ai due personaggi 3: “l'immagine che credo l'altro abbia di me”)

Chiedi in anticipo al personaggio di turno quale sarà la sua battuta. Se ti piace, comunicaglielo: sarà costretto a dirla esattamente in questi termini. Se non ti piace puoi sostituire una e una sola parola con un'altra a tua scelta e sarà costretto a dirla in quel modo.

Suggerimenti per la realizzazione di uno scenario

Il gioco parte da una premessa, invero molto novecentesca, che porta con sé una considerazione dell'individuo molto frammentaria, in cui l'unità del soggetto è fortemente messa in discussione. Quello che per secoli è stato un dato di fatto – l'unità del sé – viene mostrato come influenzato da grandi processi esterni e interni, di cui spesso non siamo consapevoli. Il gioco non richiede di sposare in toto questa teoria, ma si diverte – e spero diverta anche voi – a mostrare nella pratica una serie di meccanismi che entrano in azione nella comunicazioni.

Uno scenario dovrebbe quindi basarsi sul conflitto tra i vari personaggi nella testa, e tra l'individuo A e l'individuo B. A tal fine bisogna quindi che ci sia una certa asimmetria sia fra A e B sia fra le varie “visioni del mondo” portate dal terzetto di personaggi. Da

notare che da nessuna parte scriveremo qual è la realtà di fondo: ogni personaggio a modo suo è un po' portatore di verità, e nel gioco ci interessa mettere in scena le dinamiche, non svelare chi aveva ragione. Basare la costruzione dello scenario su alcune aspettative, magari stereotipiche, consente di partire da un bagaglio notevole di materiale di confronto (che poi potrà essere confermato o smentito dinamicamente nel corso del dialogo). L'unica accortezza è scrivere nella parte comune (e non nelle singole schede) eventuali informazioni fattuali incontrovertibili.

Il gioco infine è pensato per essere giocato dentro agli stilemi di un genere narrativo che potremmo definire “commedia *smart*”, ma in linea di principio è pensabile usarne gli strumenti anche per altre coloriture, come dramma romantico o tragedia. Scenari particolari potrebbero anche prevedere Carte azione con poteri specifici per quello scenario o quel genere.

* * *

SCENARIO: Alex e Barbie

Alex ha invitato Barbie a cena. I due si sono conosciuti a un corso di balli latino-americani e si sono piaciuti. Nascerà una storia?

Regola speciale: ogni terzetto gioca seduto a un tavolo e quando l'altro personaggio arriva si siede allo stesso tavolo, inserendo quindi questo elemento nelle possibilità di gestualità.

Condizioni di conclusione: il gioco si conclude se uno dei personaggi fa una dichiarazione d'amore all'altro (deve essere chiaro che si tratta di una dichiarazione esplicita); la battuta immediatamente successiva dell'altro conclude il gioco. In alternativa, il gioco si conclude se uno dei due personaggi manifesta l'intenzione di andarsene pronunciando esplicitamente le parole “me ne vado... buona serata”.

ALEX

Alessandro Barattieri, 29 anni, lavora nelle assicurazioni. Non ha avuto molta fortuna con le donne finora.

A1 – L'immagine che Alex ha di sé

Sei un intellettuale fatto e finito, che fa il lavoro che fa solo perché finora non ha trovato di meglio. Ma verrà il giorno – oh, se verrà! - in cui finalmente potrai far vedere al mondo di che pasta sei fatto, e il tuo animo poetico emergerà con tutta la sua prepotenza. Intanto scrivi poesie e non perdi un'occasione per infilare citazioni dotte e parole auliche nella conversazione.

A2 – L'immagine che Alex ha di Barbie

Davvero una bella donna. Ti è sembrata da subito una persona molto concreta, e questo un po' ti spaventa, ma al tempo stesso ti affascina anche. Sarà vero che gli opposti si attraggono? Speri proprio di sì. Sarà importante non fare passi falsi, anche perché Barbie ha sicuramente avuto altre esperienze in passato e sa benissimo cosa *non* cerca in un uomo.

A3 – L'immagine che Alex pensa Barbie abbia di lui

Sei consapevole di essere solo un nerd un po' rachitico. Appare evidente che uno come te va a un corso di balli latino-americani solo per conoscere nuove compagnie. D'altra parte è stato proprio così! Però sei anche sincero e autentico.

BARBIE

Barbara Ardemagni, 30 anni, ingegnere dei materiali. Ha avuto una relazione lunga, finita da poco, dolorosamente.

B1 – L'immagine che Barbie ha di sé

Sei una persona calma e sicura di sé. Fin da piccola ti è sempre piaciuto giocare con le costruzioni, incollare, segare legno... e da grande ne hai fatto una professione. Sei molto fiera di esserti progettata casa da sola, e anche di esserti costruita quasi tutti i mobili con le tue mani.

B2 – L'immagine che Barbie ha di Alex

Esistono ancora i ragazzi seri? Sembrerebbe di sì. Questo sicuramente non è il tipo di palestrato ignorante con cui finora hai avuto delle relazioni.

Certo, bisogna mettere in conto che probabilmente se viveste insieme saresti tu a dover cambiare una lampadina...

B3 – L'immagine che Barbie pensa Alex abbia di lei

Se c'è un rischio che corri è sicuramente quello di essere la classica donna la cui casa è un cantiere permanente di fiori secchi e decoupage, e quindi perennemente insoddisfatta di quello che si vede intorno tutti i giorni. Questo però ti rende anche una persona molto curata, e sei consapevole del tuo fascino.