

# Lost in Redaction

Un gioco con tante idee e troppo poco tempo

**Una sottomissione per** il Game Chef Pummarola Ediscion 2018.

**Tema:** Storie Perdute.

**Ingredienti Usati:** smussare, marcia.

**Autori:** Edoardo Cremaschi, Vanessa Colciago.

**Ringraziamenti:** Francesco Zani, Ivan Lania, Daniele Fusetto, Daniele Di Rubbo, Eugenio Memoni.

***Nota per i revisori:** I capitoli di Appendice, pur essendo accessori al gioco almeno nei nostri intenti, sono da considerarsi parte della sottomissione per il GameChef.*

Questo è un gioco su come un'idea cambia al tempo dei social network e degli strumenti di lavoro condiviso.

Questo è un gioco che si svolge completamente su Google Documents™, a partire dalla sua stesura fino alla sua messa in scena.

Questo è un gioco sincrono: lo giocherete tutti nella stessa sera agendo tutti contemporaneamente.

Questo è un gioco metamodernista (cfr. **Appendice A**) che azzera le distanze ed accetta il punto di vista come uno spettro.

Questo è un gioco dove ci sono dei vincitori e degli sconfitti.

## Impostare il Gioco

Lost in Redaction prevede dai 3 ai 6 giocatori. Uno di loro sarà l'ospite del gioco e dovrà occuparsi dei preparativi; tu che stai leggendo sei di gran lunga il miglior candidato per questo ruolo. Da questo momento il testo si riferirà all'Ospite ogni volta che userà la seconda persona singolare: userà il plurale per indicare un'azione che devono fare tutti i giocatori. Per ulteriori chiarimenti sulle convenzioni del testo consultate l'**Appendice B**.

Scegliete una serata in cui tutti i partecipanti possano avere libera disponibilità di un computer. Per partecipare è necessario un account gmail con accesso a Google Documents™ e la possibilità di prendere parte almeno in audio a due Google Hangout™ di circa 10 minuti, una all'inizio ed una alla fine del gioco.

## Creazione dello Spazio Condiviso

Copia su un Documento Google il testo contenuto nell'**Appendice A**.

In alternativa puoi usare un testo con le seguenti caratteristiche:

- Contiene una dichiarazione di intenti di qualche tipo.
- Ha una lunghezza compresa tra le 300 e le 600 parole

- È preferibilmente diviso in chiari paragrafi filologicamente indipendenti.
- Contiene poca o nessuna formattazione.

Dei buoni esempi di testo con questa struttura sono un manifesto di avanguardia artistica, un programma politico oppure una circolare d'ufficio.

Fornisci a tutti i partecipanti l'accesso in modifica al documento.

## Assegnazione e Presentazione dei Personaggi

Un paio di giorni prima della data concordata per giocare, contatta i partecipanti fornendo loro i fondamenti dei loro personaggi: **determinali casualmente, il tuo incluso.**

I fondamenti di un personaggio constano delle risposte alle tre domande qui di seguito: scegli le risposte dalle tabelle a loro correlate.

- **Che messaggio voglio emerga?**
- **Quale estetica voglio per il documento?**
- **Come certo di perseguire i miei obiettivi?**

Non è un problema se i personaggi hanno punti in comune. L'importante è che abbiano dei chiari punti di controversia: se così non è, effettua nuovamente il sorteggio.

Che messaggio voglio emerga?

<b>Lungimirante</b> , chi legge dovrà intuire quanto lontano va la nostra riflessione.
<b>Celebrativo</b> , chi legge dovrà riconoscere la grandezza dei nostri intenti.
<b>Semplificatore</b> , chi legge dovrà avere l'impressione di aver capito tutto.
<b>Inclusivo</b> , chi legge dovrà sentirsi accolto dal nostro movimento.
<b>Efficiente</b> , a chi legge dovrà saltare all'occhio che non ci perdiamo in ciance inutili.
<b>Tecnico</b> , chi legge dovrà avvertire tutta la nostra competenza in materia.

Che estetica voglio per il documento?

<b>Sobria</b> , cercherò di eliminare ogni fronzolo.
<b>Esplosiva</b> , dovrà letteralmente stupire chi lo guarda.
<b>Ordinata</b> , ricercherò indentature e simmetrie quasi maniacalmente.
<b>Anarchica</b> , pensa ed edita fuori dagli schemi.
<b>Pomposa</b> , renderò la lettura lenta e ampollosa.
<b>Facilitante</b> , guiderò chi legge nella lettura e comprensione del documento.

Come cerco di perseguire i miei obiettivi?

<b>Accademico</b> , citerò fonti ed articoli per supportare le mie argomentazioni.*
<b>Saccente</b> , rifiuterò le premesse alla base delle argomentazioni altrui.
<b>Autoritario</b> , userò il mio status e le mie referenze per difendere le mie argomentazioni.
<b>Politico</b> , cercherò di costruire la mia argomentazione sul compromesso.
<b>Vendicativo</b> , se sarò costretto a cedere agirò di conseguenza in futuro.
<b>Adulatore</b> , otterrò il favore dei collaboratori facendo leva sulle loro vanità.

\* Nota bene: le fonti e gli articoli a cui ci si riferisce possono essere tranquillamente inventati, purché verosimili.

Comunica poi **privatamente** ad ogni altro giocatore le risposte del suo scheletro. Queste risposte saranno note al tuo Personaggio, il quale ha precedentemente collaborato con tutti gli altri oppure ha avuto testimonianze di prima mano riguardo al modo in cui lavorano.

I personaggi sono però chiamati a presentarsi tramite una breve biografia nella quale hanno completa discrezionalità riguardo a quanto divulgare di loro stessi.

Se non lo hai già fatto, condividi con gli altri giocatori anche il link del documento condiviso creato nella fase di preparazione precedente.

Nell'**Appendice B** troverai un template email riassuntivo di tutto ciò che è necessario comunicare ai giocatori.

## Flusso di Gioco

### Contesto Iniziale ( ~ 15 minuti)

Collegatevi tramite una **Chiamata Hangout**: una volta chiusa la chiamata, potete usare la chat hangout qualora siano necessari chiarimenti rispetto alle procedure di gioco.

Stabilite il **Contesto iniziale** rispondendo a queste domande:

- **Perché proprio noi stiamo lavorando al documento?**
- **Per quale motivo il documento deve essere pronto entro stasera?**
- **Cosa ha causato tutto questo ritardo?**
- **Uno di noi è l'autore del testo iniziale? Se sì, chi è?**

Usate il tempo restante per chiarire eventuali dubbi riguardo le procedure di gioco o riguardo l'uso della piattaforma Google Documents™.

## Discussione ( ~ 90 minuti)

Giocate **Tre Atti** da circa 30 minuti l'uno. Ogni atto è costituito da due sotto-fasi, ovvero la *marcia* e lo *smussamento*.

Come ospite hai il compito di scandire il ritmo di gioco e far rispettare le tempistiche: **non avere il tempo di completare tutto quello che si vuole fare è parte dell'esperienza di gioco**.

## Marcia ( ~ 25 minuti )

Dedicatevi a suggerire modifiche al documento utilizzando l'apposita funzione, commentare le modifiche suggerite dagli altri e a rispondere ai commenti sotto le vostre. Non abbiate paura a menzionare gli altri personaggi o a contattarli usando la chat interna al documento.

Passati circa 25 minuti, chiudi la fase di marcia comunicandolo sulla Chat Hangout e passate alla fase di Smussamento.

## Smussamento ( ~ 5 minuti )

In questa fase le modifiche suggerite nella precedente fase di marcia vengono accettate o rifiutate.

Le modifiche che non hanno commenti di risposta vengono automaticamente approvate: questo è un tuo compito come ospite, ma puoi decidere di farti aiutare dagli altri giocatori se è necessario dividere il lavoro.

Le modifiche che invece hanno generato una discussione devono essere **votate dai partecipanti** con un semplice "Approvo" o "Non Approvo". Se la maggioranza approva la modifica viene approvata, in caso contrario viene rifiutata: anche questo, come ospite, è un tuo compito nel quale puoi decidere di farti aiutare.

Procedete poi alla fase di gioco successiva.

## Pausa (~ 15 minuti)

Dopo tre cicli di *Marcia* e *Smussamento* prendetevi tutti una pausa, possibilmente lontano dal computer e che preveda qualche attività di routine come bere qualcosa o andare a rinfrescarsi. Nel frattempo, pensate al testo finale:

- **Siete soddisfatti del risultato finale?**
- **C'è qualcosa che proprio non riuscite a tollerare?**
- **C'è qualcosa che non avreste mai incluso ed invece vi piace?**
- **Come vi spiegate le decisioni prese dal gruppo?**

## Diffusione (~ 20 minuti)

É il momento di diffondere il testo al pubblico. Rendi il documento visibile a tutti e precedi al testo un chiaro disclaimer:

QUESTO DOCUMENTO RAPPRESENTA IL FRUTTO DI FANTASIA DI UN GIOCO DI RUOLO. IN NESSUN MODO RISPECCHIA LE REALI OPINIONI DEI

PARTECIPANTI ED OGNI RIFERIMENTO A FATTI O PERSONE REALMENTE ESISTENTI È DA RITENERSI PURAMENTE CASUALE.

Ogni personaggio decide in autonomia come diffondere il testo.

*Sarà un post sul proprio blog o su uno dei propri account social? una mail ad una testata giornalistica o a qualche importante istituzione coinvolta nel settore? Un video di commento? Qualche altro metodo, non convenzionale oppure culturalmente superato?*

All'interno dello strumento di condivisione designato assicuratevi di esprimere le vostre opinioni in merito al prodotto finale ed al processo di creazione partendo dalle domande su cui vi siete interrogati nella fase precedente.

*Sarà un invito ad informarsi? Una celebrazione di se stessi o degli altri partecipanti? Un rant, con o senza una patina di cortesia a mascherarlo? oppure proprio nessun commento?*

Se la vostra condivisione può essere messa in atto, fatelo. Altrimenti replicatela in modo fittizio, ma facendo in modo che tutti i partecipanti possano consultarla. A titolo esemplificativo: se la condivisione del vostro personaggio è un post su un social network, potete effettivamente condividere il documento tramite i vostri account; se invece la condivisione riguarda inviare una email ad un quotidiano nazionale, consigliamo piuttosto di preparare una email fittizia e girarla ai partecipanti.

In entrambi i casi includete nella vostra condivisione un segnale che la identifichi inequivocabilmente come parte di un gioco di fantasia - ad esempio l'hashtag **#lostinredaction** e qualche riga di spiegazione.

## Conclusione ( ~ 10 minuti)

Riprendete la Chiamata Hangout che avete utilizzato per la fase di Contesto Iniziale e intavolate una discussione sul gioco. Assicuratevi che ogni partecipante abbia almeno:

- un feedback da un altro partecipante sul suo migliore contributo;
- una domanda sul perché il suo personaggio abbia scritto e fatto qualcosa;
- un'impressione sulla sua conclusione.

Terminata la discussione, votate rispondendo sì o no alla domanda: **Il testo originale potrebbe essere riconoscibile senza contesto?**

Se la maggioranza è NO, significa che il vostro intervento ha fatto perdere la storia originale: siete tutti vincitori.

## Appendice A: Testo Iniziale

**Disclaimer:** *il presente testo è una traduzione amatoriale del manifesto del metamodernismo, che potete trovare nella versione inglese all'indirizzo <http://www.metamodernism.org/> : sentitevi liberi di ripartire dalla versione originale nella maniera che preferite.*

1. Riconosciamo come l'oscillazione sia l'ordine naturale del mondo.
2. Dobbiamo liberarci dall'inerzia risultante da un secolo di ingenuità ideologica modernista e dalla cinica insincerità del suo antonimo figlio illegittimo.
3. D'ora in poi il movimento sarà alimentato da un'oscillazione tra posizioni, con idee diametralmente opposte operanti come polarità pulsanti di una colossale macchina elettrica, spingendo il mondo all'azione.
4. Riconosciamo le limitazioni inerenti a tutti i movimenti e le esperienze, e l'inutilità di ogni tentativo di superare i confini ivi stabiliti. L'essenziale incompletezza di un sistema dovrebbe richiedere una partecipazione, non per raggiungere un dato fine o essere schiavi del suo corso, ma piuttosto per la possibilità di intravedere di riflesso qualche exteriorità nascosta. L'esistenza è arricchita se ci accingiamo a svolgere il nostro compito come se quei limiti potessero essere superati, poiché tale azione rivela il mondo.
5. Tutte le cose sono catturate all'interno dell'irrevocabile diapositiva verso uno stato di massima disgregazione entropica. La creazione artistica è contingente all'origine o alla rivelazione della differenza in essa. Influenza al suo apice è l'esperienza non mediata della differenza *in sé*. Deve essere il ruolo dell'arte esplorare la promessa della propria ambizione paradossale costringendo l'eccesso verso la presenza.
6. Il presente è un sintomo della nascita gemellare dell'immediatezza e dell'obsolescenza. Oggi siamo nostalgici tanto quanto futuristi. La nuova tecnologia consente la simultanea esperienza ed attuazione di eventi da una molteplicità di posizioni. Lungi dal segnalare la loro fine, queste reti emergenti facilitano la democratizzazione della storia, illuminando i bivi lungo i quali le sue grandi narrazioni possono navigare il qui e ora.
7. Proprio come la scienza ricerca l'eleganza poetica, gli artisti potrebbero intraprendere una ricerca della verità. Tutte le informazioni sono terreni di conoscenza, sia empirica che aforistica, indipendentemente dal suo valore di verità. Dovremmo abbracciare la sintesi scientifico-poetica e la consapevole ingenuità di un realismo magico. L'errore nutre il senso.
8. Proponiamo un romanticismo pragmatico non ostacolato da un ancoraggio ideologico. Quindi, il metamodernismo deve essere definito come la condizione mercuriale tra e oltre l'ironia e la sincerità, l'ingenuità e la conoscenza, il relativismo e la verità, l'ottimismo e il dubbio, nel perseguimento di una pluralità di orizzonti disparati e inafferrabili. Dobbiamo andare avanti e oscillare!

# Appendice B: Strumenti per l'Ospite

## Regole di formattazione del regolamento

Il regolamento utilizza le seguenti regole di formattazione:

- La seconda persona singolare viene usata per indicare azioni in carico all'ospite, mentre la seconda persona plurale per azioni che devono compiere tutti i giocatori.
- Il sottolineato viene usato per indicare tutte le azioni proprie della piattaforma Google Documents™.
- Il grassetto ed il corsivo sono utilizzati per dare enfasi ad alcuni passaggi delle procedure di gioco particolarmente salienti.

## Utilizzo della piattaforma Google Documents™

Si rimanda alla guida ufficiale di Google Documents™. Di seguito, alcuni dei link che potrebbero esservi più utili.

- [Guida base all'uso della piattaforma;](#)
- [Creare, modificare e formattare un documento;](#)
- [Condivisione di un File Google Document ed utilizzo della Chat;](#)
- [Guida all'uso dei commenti;](#)
- [Guida all'accessibilità per Google Documents.](#)

## Template Email per i Personaggi

Ciao {nome},  
di seguito trovi il tuo scheletro del personaggio che ho estratto casualmente.

**Che messaggio voglio emerga?** {inserire risposta}

**Che estetica voglio per il documento?** {inserire risposta}

**Come cerco di perseguire i miei obiettivi?** {inserire risposta}

Queste risposte non sono necessariamente note agli altri personaggi eccetto che al mio, con il quale il tuo personaggio ha precedentemente collaborato - oppure il mio personaggio ha avuto testimonianze di prima mano sull'operato del tuo.

Scrivi una breve biografia di presentazione del tuo personaggio basandoti sullo scheletro e condividila con tutti i giocatori me incluso prima della sera della giocata: assicurati di includere il nome con cui gli altri conoscono il tuo personaggio, perché questa descrizione sarà tutto quello che gli altri giocatori sanno di te.

Inizieremo a giocare con un Google Hangout™ dove stabiliremo il contesto iniziale ed avremo modo di ripassare le regole: trovi il regolamento del gioco in allegato, in modo che tu possa consultarlo se serve o leggerlo integralmente se preferisci. Finiremo la partita con un altro Google Hangout™ dove discuteremo di quanto successo in gioco e determineremo i vincitori.

*{Allegati: Regolamento del Gioco}*