

LAVISA E FELEVENE

Di Fabrizio Botto // Game Chef 2019

Lavisa e Felevene erano due amanti. Il loro amore era così forte e la loro passione così grande che si isolarono dal mondo, lo tagliarono fuori. I loro amici e parenti dapprima non li riconobbero più, poi non li videro proprio più. I due erano così morbosamente uniti che non avevano bisogno di tutti gli altri. Passavano ore sdraiati sull'erba a parlare intimamente; la notte sedevano su rocce bianche illuminate dalla luna e i loro cuori, le loro parole e le loro pelli erano tutte l'una per l'altro. Sognavano in segreto di essere i nuovi Adamo ed Eva, in un Eden tutto per loro.

Un Dio molto potente che li osservava da molto tempo si indignò prima, e si infuriò poi, quando vide che Lavisa e Felevene erano così amalgamati l'uno nell'altra da aver smesso di partecipare alla vita e al mondo. Così li maledisse e trasformò entrambi i loro corpi mortali in un unico corso d'acqua. La sorgente meravigliosa in cima una montagna che incanalandosi tra le rocce forma un fresco torrente, poi una cascata, un laghetto placido, un fiume largo e silenzioso, una foce gentile e imponente che si dona al mare.

Così divvenero uno solo, a coronazione del loro sogno fusionale. Ma così, al contempo, nell'amalgama del loro amore troppo stretto partecipano tutte le vite di coloro che lungo il corso d'acqua vivono. Piante, animali, insediamenti umani.

La maledizione di quel Dio era però acuta e tagliente: permise sì loro di essere una cosa sola nel fiume, ma divise inesorabilmente la loro natura nella dualità.

Lavisa, nel suo essere acqua, fu condannata a esistere nella forza creativa e generatrice del fiume. Lungo il corso d'acqua, quando un lupo placa la sua sete dopo la caccia; quando un neonato viene battezzato; quando un mulino muove una macina spinto dall'acqua; quando gli Uomini riposano le proprie membra trasportati dal fiume, quella è Lavisa.

Felevene, nel suo essere acqua, fu condannato a esistere nella forza distruttiva e implacabile del fiume. Lungo il corso d'acqua, quando lo stesso lupo annega tra le rapide; quando l'acqua diventa veleno per riti malefici; quando le barche degli uomini si capovolgono nella corrente impetuosa; quando un'esondazione rade al suolo un villaggio, quello è Felevene.

Quel Dio, tuttavia, quando maledisse i due amanti rivelò loro che quando avrebbero compreso “*come essere Uno, senza smettere di essere Due*” rimanendo umani, sarebbero stati liberi, avrebbero riacquisito pelle, parole e cuori.

La loro condanna era quella di dovere esprimere ciascuno una natura opposta all'altro per sopravvivere, ma con la speranza di potersi liberare da questa condizione.

Da allora tutte le storie di tutti gli organismi intorno al fiume sono espressione dell'esistenza di Lavisa e Felevene. Dalla sorgente alla foce, la vita si affaccenda nel suo ciclo continuo in una amalgama attorno al corso d'acqua.

-Uno story game per due-

Lavisa e Feleven è uno story game per due giocatori. Entrambi i giocatori sono registi della storia, interpretando ognuno uno dei due amanti amalgamati nell'unico corso d'acqua. Oltre a questi interpreteranno tutti i personaggi le cui vite si snodano lungo il fiume e appariranno nella storia. Il gioco non ha master: i due giocatori si alternano nel raccontare 8 scene ambientate in altrettanti punti differenti del corso d'acqua: Lavisa e Feleven saranno presenti alternatamente, una scena l'uno, quella successiva l'altra; e così a proseguire.

I personaggi (umani, animali, spiriti) che appariranno nella storia lungo il fiume sono suggeriti in ogni scena, ma ogni giocatore è libero di inventare, spaziare e introdurre ciò che desidera se rimane coerente al senso del gioco. Potranno essere semplici comparse o attori importanti che si presenteranno ancora lungo il corso d'acqua.

Ciò che i giocatori dovranno fare è portare avanti una narrazione che comprenda porzioni di vita di coloro che stanno attorno al fiume e l'influenza su queste delle essenze di Lavisa e Feleven che attraverso il corso d'acqua si esprimono.

Fino a che starete raccontando una storia che ha questi presupposti starete giocando nel modo in cui questa esperienza è stata pensata.

Ricordate che il fiume è sia il flusso fisico dell'acqua che una metafora delle azioni e delle emozioni di tutti personaggi e gli avvenimenti nella storia che si sta svolgendo. Quando vendetta, odio, violenza e discriminazione si manifesteranno, acque nere e impetuose li sosterranno. Quando perdono, tenerezza, amore e salvezza saranno protagonisti, acque limpide e pacifiche saranno i loro messaggeri.

-Iniziare il gioco, Personaggi e obiettivi-

All'inizio del gioco decidete liberamente chi interpreterà Lavisa e chi Feleven. Lanciate poi un dado a 6 facce. Se il risultato è pari il **Giocatore Lavisa** avrà la prima scena, se è dispari la avrà il **Giocatore Feleven**. **In ogni caso, poi si alternerà sempre: una scena a testa.**

Le otto scene vedranno quindi l'alternarsi della presenza di Lavisa e Feleven, sempre uno alla volta, per un totale che è sempre di 4 scene a testa.

Prendetevi alcuni minuti per immaginare insieme alcune cose riguardo la storia d'amore dei due protagonisti.

Vi consiglio di immaginare alcuni dettagli: luoghi a loro cari; frasi o parole con un significato particolare per l'uno e per l'altra; giochi con cui si intrattenevano. Che sapore aveva la loro intimità? Quali altri personaggi gravitavano intorno a loro?

Chiameremo **Giocatore L** colui che interpreta **LAVISA**.

Immagina Lavisa prima di diventare Fiume,

Com'era?

Cosa amava di più in Feleven e nella vita?

Cosa la feriva di più?

Lavisa, per esistere, deve esprimere la propria essenza fatta di **generatività e forza creatrice**. Quando Lavisa fallisce nell'esprimere la propria essenza, perde **Spirito Vitale** e si avvicina progressivamente alla morte.

Esprimere Lavisa:

lavare una ferita, estinguere il fuoco, placare la sete, trasportare in sicurezza, spostare, navigare, benedire, rafforzare, nutrire, creare energia, rinfrescare, unire, ...

Chiameremo **Giocatore F** colui che interpreta **FELEVENE**.

Immagina Felevene prima di diventare Fiume,

Com'era?

Cosa amava di più in Lavisa e nella vita?

Cosa lo feriva di più?

Felevene, per esistere, deve esprimere la propria essenza fatta di **furia e forza distruttrice**.

Quando Felevene fallisce nell'esprimere la propria essenza, perde **Spirito Vitale** e si avvicina progressivamente alla morte.

Esprimere Felevene:

esonare, distruggere, annegare, avvelenare, schiacciare, colpire duramente, sbattere, gelare, travolgere, separare, ...

Compito di ciascuno dei due giocatori, quindi, è primariamente quello di **preservare lo Spirito Vitale del proprio personaggio**.

Entrambi i Personaggi hanno un valore di **Spirito Vitale inizialmente pari a 2**.

Ogni volta che, nella risoluzione di una scena, esprimono la propria essenza, **aumentano di 1 il proprio valore di Spirito Vitale**.

Ogni volta che, nella risoluzione di una scena, non possono esprimere la propria essenza, **sottraggono 1 al proprio valore di Spirito Vitale**.

Quando uno dei due personaggi raggiunge un valore di **Spirito Vitale pari a zero, il personaggio si dissolve**: la narrazione e il gioco si concludono con quella scena.

Il secondo compito di entrambi i personaggi è quello di **sciogliere la maledizione** e tornare nella propria forma umana.

Per fare questo i giocatori devono completare la narrazione lungo tutte le otto scene, dalla sorgente alla foce, **terminando il gioco con lo stesso valore di Spirito Vitale per Lavisa e Felevene**.

Se c'è una differenza tra i valori di **Spirito Vitale** dei due personaggi, Lavisa e Felevene rimarranno amalgamati nella loro forma di fiume e saranno costretti, ripartendo dalla fonte, a intrecciare nuovamente le proprie essenze con la vita di coloro che si affacceranno al fiume, dalla sorgente alla foce, in un nuovo tentativo di comprendere come *“essere Uno, senza smettere di essere Due”* per sciogliere la maledizione.

- Il Fiume e la meccanica di base-

Il **FIUME** ha assegnato un **numero compreso tra 1 e 5**. Questo **inizia** sempre a **3** e **cambia alla fine di ogni scena**. In ogni scena un lancio di un dado da 6 confrontato con il numero del fiume determinerà se il personaggio riesce ad esprimersi o meno.

Il numero del fiume **deve** variare al termine di ogni scena.

Il fiume non può quindi avere lo stesso numero in due punti consecutivi e, in ogni caso, non può mai avere lo stesso numero più di 2 volte lungo tutto il suo percorso.

Lavisa, per esprimere la propria essenza dovrà ottenere un risultato **uguale o inferiore** al numero del fiume tirando un dado a 6 facce nella risoluzione delle proprie scene.

Felevene, per esprimere la propria essenza dovrà ottenere un risultato **maggiore** al numero del fiume tirando un dado a 6 facce nella risoluzione delle proprie scene.

-Schema di svolgimento di una scena-

Chiameremo **Giocatore Attivo** colui che ha il proprio personaggio presente in una determinata scena, e **Giocatore Passivo** colui che non lo ha.

Ogni scena si svolge secondo questa scaletta:

- 1) Il **Giocatore Passivo** **descrive sensorialmente il punto del fiume** in cui è ambientata la scena, presenta gli ambienti dettagliatamente (luci, colori, odori, descrizioni di paesaggi/costruzioni...), ma nessun personaggio.
- 2) Il **Giocatore Attivo** **inserisce i personaggi** all'interno dello sfondo appena descritto, basandosi sui suggerimenti presenti in ogni scena. Deve poi creare una narrazione, fare accadere qualcosa, portando gli avvenimenti a un bivio che richiede una risoluzione: due o più entità entrano in conflitto, Qualcosa può salvarsi se amato, sostenuto. Oppure può essere distrutto, bloccato, ucciso.
Poi **tira un dado a sei facce** e confronta il risultato con il numero assegnato al Fiume in quella scena. Questo determinerà se il suo personaggio si esprimerà o meno. Di conseguenza **aumenterà/diminuirà di 1 il valore di Spirito Vitale** del proprio personaggio a seconda dell'esito e **narrerà lo svolgimento** con cui si conclude la scena.
- 3) Il **Giocatore Passivo** **assegna un nuovo numero al Fiume** per la prossima scena.

La scena successiva si svolgerà nello stesso modo, a ruoli (Passivo e Attivo) invertiti.

-Sigillare un Segreto e Provocare un Fallimento, ulteriori meccaniche-

Dopo il punto 2 (e prima del punto 3) della precedente scaletta, si inseriscono due possibilità che possono modificare il risultato della scena.

Queste dipendono dall'esito del tiro di dadi.

- a) Se il personaggio del Giocatore Attivo si esprime:

Il Giocatore Passivo può Provocare un Fallimento.

Narrativamente il Giocatore Passivo racconta l'intervento straordinario del proprio personaggio nella scena, di come questo ribalti il risultato narrato dal Giocatore Attivo.

Meccanicamente l'unico effetto della scena è che il **Giocatore Attivo sottrae 1 al proprio valore di Spirito Vitale**, proprio come se il risultato del dado fosse stato sfavorevole all'esprimersi del proprio personaggio. **Il Giocatore Passivo mantiene invariato il proprio valore di Spirito Vitale**

- b) Se il personaggio del Giocatore Attivo NON si esprime:

Il Giocatore Attivo può Sigillare un Segreto.

Narrativamente il Giocatore Attivo racconta un evento risalente all'era in cui Lavisa e Felevene erano umani. Deve raccontare qualcosa di inedito, commesso dal proprio personaggio, che avrebbe ferito il partner se questi lo avesse saputo. Un segreto che in questo momento verrà sigillato per non essere mai rivelato al partner, creando una frattura incolmabile tra i due. Nel presente della scena sul Fiume la narrazione rimarrà quella già espressa.

Meccanicamente l'unico effetto della scena è che il **Giocatore Passivo sottrae 1 al proprio valore di Spirito Vitale**, anche se il suo personaggio non era attivo nella scena, mentre il **Giocatore Attivo mantiene invariato il proprio valore di Spirito Vitale** (esce dalla scena con lo stesso valore con cui era entrato).

-Terminare il gioco-

Il gioco termina in due casi:

- 1) Uno dei due personaggi raggiunge un valore di Spirito Vitale pari a zero.

In questo caso la scena in cui questo avviene è l'ultima. Il personaggio scompare, con lui la sua essenza: il giocatore responsabile di questo personaggio narra come questo avviene. Il giocatore il cui personaggio rimane in vita racconterà brevemente quale sarà il destino del Fiume e delle vite intorno ad esso, basandosi sulla sola essenza del proprio personaggio, non più amalgamata con quella del proprio amante.

- 2) Vengono giocate tutte e 8 le scene, arrivando alla foce.

In questo caso i due giocatori confrontano i valori di Spirito Vitale dei propri personaggi: se questi coincidono, la maledizione è sciolta, Lavisa e Felevene torneranno nella propria forma umana. Se invece c'è una differenza, le cose rimarranno esattamente come all'inizio e i due amanti saranno costretti a un nuovo ciclo dalla sorgente alla foce per tentare di liberarsi.

LE 8 SCENE

Di seguito sono riportate le 8 scene lungo il fiume. Ognuna di queste contiene le indicazioni per il Giocatore Attivo per l'introduzione dei personaggi le cui vite si incrociano lungo il fiume e il cui destino dipende dall'esprimersi di Lavisia e Felevene.

1) -La Sorgente-

Qualcuno è arrivato fin quassù. Solo. Chi è? Le mani nella sorgente stringono un oggetto microscopico. Cos'è? A chi appartiene? Lo sta prendendo o lasciando? Un conflitto potente anima questa persona.

Lealtà e Tradimento;
Egoismo e Altruismo;
Perdono e Vendetta;
Accoglienza e Rifiuto;
Speranza e Disperazione;
...

2) -Il Rio-

Due animali, forse erano insieme e questa è una separazione; forse è la prima volta che si incontrano. Cosa accade fra loro?

Predatore e preda;
Madre e cucciolo;
Femmina e maschio;
Maschi / femmine della stessa specie;
Fratelli o sorelle;
Specie differenti
...

3) -Il Torrente nel Villaggio-

Due persone: c'è qualcosa in sospeso tra loro? Qualcuno aveva pianificato qualcosa che ora inizia? È una interruzione nella loro routine? Un primo incontro o forse il rivedersi dopo molto tempo? Qualcuno inizierà un viaggio?

Assassino e bersaglio;
Vecchio padre e figlio;
Sciamano e apprendista;
Marito e moglie incinta;
Ricattatore e ricattato;
...

4) -La Cascata-

Un essere umano, forse più di uno, incontrano un animale, forse più di uno. Forse sono già tutti apparsi nella storia. Che succede?

Mors tua vita mea;
Vogliamo la stessa cosa;
Se solo tu potessi capire;
Cercavo proprio te;
Si trova proprio dietro la cascata;
...

5) -Il Ponte sul Canyon-

Altre due persone: è un incontro segreto o si trovano nello stesso posto per caso?

Rivali mortali;
Cerimoniere e Vittima sacrificale;
Musicista ambulante e bambino sperduto;
Contrabbandiere e compratore;
Amanti segreti;
...

6) -Il Lago-

Uno Spirito incontra uno o più persone, forse già apparse nella vostra storia? Come si manifesterà questo incontro? Quali conseguenze avrà?

Un sogno;
Un ricordo antico ritorna attraverso un flashback;
Allucinazioni causate da psicoattivi;
Una previsione del futuro;
Una manifestazione ultraterrena;
...

7) -Il Fiume nella Città-

Due o più persone, forse sono già apparse nella vostra storia, assistono ad un evento drammatico.

Scossa di terremoto;
Peste;
Edifici in fiamme;
Invasione;
Carestia;
...

8) -La Foce, il Porto, il Mare-

Almeno due tra persone e animali, forse già comparsi nella vostra storia, scegli un epilogo.

*La nave sta per salpare;
La direzione è verso la fonte, sulla cima della montagna;
Non lasceremo che accada;
È negli abissi;
C'è una terra tranquilla e fertile al di là del mare;
...*

-Alcuni consigli-

Lavisa e Felevene sono immaginati in questo gioco come uomo e donna. Se lo desiderate, invece, esplorate l'amore e l'amalgama tra loro come entrambi maschi o entrambe femmine.

Vi invito a cercare di collegare le storie di coloro che vivono sul fiume con la storia di Lavisa e Felevene. I temi, i conflitti, le questioni che tutti questi personaggi vivono in ogni scena possono essere gli stessi di quelli dei due amanti; possono riverberarli; possono fondarsi su paure, ferite, questioni sospese dei due protagonisti. I personaggi lungo il fiume possono anche essere persone che hanno conosciuto Lavisa e Felevene, che hanno incrociato la propria storia con la loro quando erano umani.

Cercate di amalgamare le storie, i bisogni, gli avvenimenti, i conflitti. Ripescate elementi, particolari, personaggi dalle scene precedenti. Fatelo senza la pretesa che tutto abbia un proprio posto preciso e ordinato. Sentitevi liberi di lasciare in sospeso... ma miscelate, amalgamate.

Quando **Sigillate un Segreto** provate a creare un ricordo che abbia un collegamento con quello che sta succedendo nella scena: con quel conflitto, quel tema, quell'emozione che lì si esprime. Sigillate il Segreto narrando ad alta voce non solo il ricordo, ma anche la decisione del personaggio di seppellirlo, di non rivelarlo mai al partner. Perché lo decide? Come si sente a farlo?

Quando **Provocate un Fallimento** dettagliate la presenza del personaggio della scena. Ricordate: questo è anche l'unico momento in cui, in presenza di altri personaggi, su un preciso punto del fiume, sono presenti entrambi i due amanti. Potete farli dialogare. Perché uno dei due interviene ora a fare fallire l'altro? Cosa di ciò che stava accadendo lo ha chiamato? Come si sente a farlo?

Ricordate che Lavisa e Felevene sono sì costretti a esprimersi quali istanze opposte e complementari amalgamate nel fiume, come lo yin e lo yang, ma hanno ricordo della propria umanità, dell'essere divisi, multifaccettati, complessi. Hanno ricordo del mondo e del proprio amore l'uno per l'altra.

GIOCARE UNA SCENA

Immaginiamo di giocare la 5 scena, Il Ponte sul Canyon.

Lavisa è il Giocatore Attivo, Felevene il Giocatore Passivo. Il numero assegnato al fiume è 4.

Giocatore Passivo:

È una mattina umida e gelida. Il cielo è bianco e una nebbia leggera sosta a mezz'aria. Si vede una strada bianca apparire da dietro un bastione di roccia imponente. Da un lato il precipizio, dall'altra la parete nuda. La strada prosegue dritta per una ventina di metri e poi rimane sospesa sopra un enorme e stretta gola. Il ponte è fino e corto, con alti muri laterali dal profilo di una V rovesciata. Ci sono delle fenditure a destra e a sinistra. Se si vince la vertigine si può sporgere la testa e vedere il corso d'acqua sul fondo del canyon, forse 60 metri più sotto. Dalle pareti strette della gola altra acqua affluisce verso il fondo. Rigagnoli, torrentelli; getti più potenti sgorgano da fenditure carsiche nelle due pareti di roccia nuda.

Giocatore Attivo:

In mezzo al ponte c'è una donna dall'aria consumata. Asciutta, con lunghi capelli grigi, indossa un vestito color cenere con una gonna lunga e morbida. Braccia e gambe spuntano come rami nodosi dalla pelle scura. Qualche metro più avanti di fronte a lei, a ridosso di una delle fenditure, c'è una ragazzina, forse 13 anni. È accasciata a terra, legata. Ha l'aria disperata di chi ha lottato con tutte le proprie forze. La donna in piedi non ha mai avuto figli. La natura, Dio, gli Spiriti non glie ne hanno mai concessi. Uno Stregone le ha rivelato che se avesse donato una vergine al Fiume, questo l'avrebbe ricompensata con un bambino.

La donna nodosa ora si avvicina alla ragazzina con passo lento. Uno spruzzo d'acqua attraversa la feritoia e si riversa sul ponte.

Il Giocatore attivo tira il dado: il risultato è 3 (Lavisa si esprime)

La donna è di fronte alla ragazzina, i loro occhi dello stesso blu si incontrano, le afferra le spalle con dita strette come radici, la spinge con forza. Il corpo della ragazzina vola nel vuoto della gola, la donna nodosa sporge la testa dalla fenditura e quello che vede la lascia senza fiato: dove prima c'erano rocce appuntite ora c'è uno stagno placido. Il corpo della ragazzina buca l'acqua piatta, riemerge, supino. Acque tiepide le riscaldano le membra gelate; correnti dolci e improvvise le sostengono il capo permettendole di respirare e la trasportano verso valle. Dopo pochi secondi tutto è finito.

Giocatore Passivo: "Provoco un Fallimento, lo faccio perchè la differenza tra i nostri valori Spirito Vitale è già troppo alta".

"Lavisa!" Tuona improvvisamente una voce maschile che rimbalza tra le pareti della gola. "Lavisa, mia adorata, la tua compassione e il tuo amore per i deboli finiranno per tenerci bloccati qui, nella forma impalpabile in cui siamo. Non desideri che le nostre pelli possano ancora percepire l'una l'altra? Forse non lo accetterai, forse ti ferirà, ma non posso lasciare che questo accada!" La voce sembra provenire dall'interno della roccia, rimbomba sempre più forte, accompagnata dal frastuono di acqua che spacca la pietra. Improvvisamente, poi, un'esplosione. Getti d'acqua bucano le pareti della gola e detriti enormi

si riversano sul fondo. La donna nodosa ha il terrore negli occhi, tenta di scappare, ma il ponte le crolla sotto i piedi, come sta crollando tutto. Qualche istante dopo la valle è nel silenzio. Il ponte, la gola, non esistono più. C'è solo un ghiaione fatto di migliaia di rocce appuntite, sul quale placidamente ricomincia a scorrere l'acqua. Due corpi femminili senza vita sono sommersi sotto metri cubi di detriti.

A questo punto il Giocatore Attivo riduce di 1 il suo Valore di Spirito Vitale, assegna un nuovo numero al Fiume e la scena si conclude.

Nella propria narrazione il giocatore L sarebbe stato libero di “salvare” anche la donna che non aveva mai avuto figli, se lo avesse desiderato. L'essenza generatrice di Lavisa si manifesta anche nel perdono. Oltre a questo il “salvataggio” non deve per forza essere opera dell'acqua. Certo, Lavisa è Fiume e si manifesta nell'acqua, ma ci sono molti modi per fare questo.

Ad esempio le lacrime avrebbero potuto velare gli occhi della ragazza, diventare gocce di fiume. Poi la ragazza avrebbe parlato con la voce di Lavisa, avrebbe parlato alla donna malvagia guardandola negli occhi e... vi lascio liberi di immaginare.

Se il Giocatore Attivo avesse tirato un 5 o un 6 sul dado Lavisa non si sarebbe potuta esprimere. Il Giocatore Attivo avrebbe allora dovuto narrare lo svolgersi della scena senza l'intervento dall'essenza del proprio personaggio. Probabilmente avrebbe narrato la morte della ragazzina (ma forse anche quella dell'altra donna), in ogni caso non sarebbero intervenute forze salvatrici.

Avrebbe però potuto sigillare un ricordo. Avrebbe potuto narrare di come ciò che Lavisa non aveva mai accettato in Felovene era stato il rifiuto di fare un figlio. Lei aveva continuato ad amarlo, aveva sacrificato il proprio desiderio personale per poter stare con lui, ma per fare questo l'aveva dovuto anche odiare. E ora quell'odio e quel ricordo sono sepolti e sigillati.

-Due canzoni e una serata hanno ispirato la scrittura di questo gioco-

Sinnerman - Nina Simone

River - Ibeyi

Una serata con Alessandro e Patrizio. 2,5 kg di pomodori bruschettati e una lunga passeggiata notturna lungo l'argine del torrente Avisio in cui, con naturalezza e senza intenzione, è stato il Fiume a scegliere noi per esprimersi (e non noi a scegliere lui).

Per le meccaniche: *Lasers & Feelings* di John Harper.