

LETTERATURA SPIONISTICA: “LA SPIA CONTRO L’UOMO”

Le spie sono intrinsecamente affascinanti. In parte, l’interesse sorge da una identificazione con loro, forse con un pizzico di senso di colpa (dopotutto, sono furtivi e ingannatori). Ma è coinvolta anche una componente di desiderio di onnipotenza: conoscere cose che gli altri non fanno, fare cose di cui nessuno è a conoscenza, ottenere informazioni importanti, quale che ne sia il motivo, non reperibili in alcun altro modo. Assistere a una storia di spionaggio è come assistere a una storia ambientata in prigione; fin dall’inizio l’eroe ha un background oscuro, e scoprire come mai si trova lì è importante tanto quanto vedere cosa farà.

Le storie di spionaggio alla base dei contenuti di questo libro non rientrano in un genere con un nome proprio. A volte vengono identificate da cosa si sottolinea: **romanzi** di spie piuttosto che romanzi **di spie**. Ma non tutte le storie di spionaggio ne fanno parte.

Molte storie di spionaggio sono dei semplici *Thriller*, in cui il conflitto principale è semplicemente uno scontro tra la Spia e un Nemico dello Stato, in cui l’eroe rappresenta la nobile cultura locale e gli sforzi dello stato per proteggerla. I *Thriller* possono spaziare dalla più stolido propaganda a storie veramente divertenti, ma non sono ciò di cui si occupa questo libro.

Le **storie** di spie possono essere chiamate “narrativa della Spia contro l’Uomo”, in riferimento alle crisi psicologiche che un singolo personaggio è costretto ad affrontare. I conflitti principali non sono contro un qualche nemico là fuori, ma piuttosto hanno luogo nella testa del protagonista.

L’aspetto-spia ha un lavoro da svolgere senza discussioni, e l’aspetto-uomo è un essere umano con legami personali e qualcosa da perdere.

In racconti simili le agenzie sono veramente strane, la spia è o fin troppo normale o nevrotica, generalmente intrappolata in qualche modo, e il conflitto tra gli stati è incomprensibile e profondamente inumano. In questo contesto, le scelte dei protagonisti forniscono un forte impatto drammatico, invece di limitarsi alla suspense che introduce il solito combattimento finale. Fanno sorgere questioni sull'identità, sul tradimento, e sulla politica, e turbano i presupposti della Guerra Fredda, anziché celebrarli.

In altre parole, queste storie incoraggiano un dissenso politico: non nel senso del portare il lettore da una linea di pensiero a un'altra, ma nel senso del sollevare dubbi, del porre sempre nuove domande dal punto di vista ideologico e del chiedere *cosa* sia la Guerra Fredda?

Per riportare la citazione da le Carré con cui comincia questo capitolo:

...le menzogne che sono state fatte circolare sono così tante e così persistenti che si può dire che la narrativa sia l'unico modo per raccontare la verità.

Questa idea viene interpretata qui in questo senso: che, quando cerchiamo di parlare di questi argomenti, ripetiamo le menzogne che ci sono state instillate, pensando che *siano* i nostri valori. Ma quando creiamo storie a cui teniamo, per il piacere nostro e di altri, accade anche *qualcos'altro*, senza farlo apposta. Il nostro io più profondo, più critico e più onesto, emerge con forza nelle storie.

Questo è esattamente il motivo per cui la fine della Guerra Fredda non significò la fine della narrativa spionistica. Al contrario, fornì un'infinita *fonte* di racconti sul tema "Spia contro Uomo" strettamente storici, che sembrano diventare sempre più intensi, finanche dolorosi e politicamente brutali, e che non accennano a diminuire.

Come ambientazione, Berlino e la relativa cultura tedesca sono perfette per questo scopo, soprattutto come punto di contatto fra così tante persone che crebbero in diversi ambienti e centri ideologici della Guerra Fredda.

Story Now viene quindi proposto come mezzo espressivo e come un nuovo media per la creazione di narrativa, di storie tendenti a questo scopo.

STORY NOW: PANORAMICA

Tutte le storie di *SPIONE* condividono la stessa premessa: due *Personaggi Principali*, spie, sono attive in una data decade nella Berlino della Guerra Fredda, e le persone che sono loro vicine sono messe a rischio. In termini di regole, due persone nel gruppo devono "guidare" le spie, cioè, assumersi la responsabilità delle loro decisioni chiave, una per ogni personaggio principale.

Come menzionato in precedenza, la storia viene creata tramite un dialogo organizzato fra tutte le persone partecipanti. Le interazioni nel gioco sono divise in *Manovre* e *Crisi*, per tutto il gruppo.

Durante le *Manovre*, si iniziano scene immaginarie e diversi personaggi e argomenti sono portati in scena, finché entrambi i *Personaggi Principali* non vengono impegnati in conflitti, insieme o separatamente.

Durante la fase di *Crisi*, i conflitti in corso vengono risolti.

Le *Manovre* sono condotte tramite turni individuali, a rotazione fra i membri del gruppo, procedendo verso sinistra. Ogni persona contribuisce elementi alle scene immaginate, che includono o quanto meno riguardano i *Personaggi Principali*. Mentre le *Manovre* procedono, i più oscuri segreti dei personaggi principali vengono incorporati nella storia che si sta sviluppando. A prescindere da questo, ciascuno dei due alla fine entra in uno status chiamato *Crisi*. Le *Manovre* possono proseguire attorno al gruppo diverse volte, e i *Personaggi Principali* possono entrare in uno status *Crisi* in momenti differenti: in ogni caso, la fase di *Crisi* inizia solo quando lo sono entrambi.

Durante le *Crisi* si procede linearmente e non più a rotazione. Questa fase è organizzata mediante l'estrazione di carte da gioco. Prima le carte sono disposte in una fila e,

successivamente, sono eventualmente mosse in nuove posizioni secondo regole specifiche. Una volta raggiunta la loro disposizione finale, si inizia la narrazione degli esiti del conflitto, con le carte che indicano chi parla e chi può modificare le narrazioni. Durante questa fase, all'interno della storia creata, avvengono varie cose drammatiche e cariche di conseguenze, inclusi, a volte, esiti finali permanenti per vari personaggi (i *Comprimari*).

Al termine della fase di Crisi, ricominciano le Manovre, partendo stavolta dalla persona a sinistra di chi aveva iniziato le Manovre precedenti. Ancora una volta, il numero di "giri" attorno al gruppo prima della successiva fase di Crisi può variare, così come può variare il numero globale di fasi di Crisi e Manovre in una sessione di gioco.

Questa sequenza è ripetuta fino a quando tutti i *Comprimari* di ciascun Personaggio Principale non siano stati eliminati dal gioco, e a quel punto la storia si conclude.

ALCUNI CONSIGLI DI CARATTERE SOCIALE SULLA NARRAZIONE

Quando in queste regole si descrivono "turni", in cui si narra, non si deve pensare che questo implichi che tutti gli altri debbano stare zitti ad ascoltare. In ogni momento, tutti sono liberi di parlare e contribuire. Però, la persona di turno ha l'ultima parola su quali suggerimenti o contributi incorporare nella storia condivisa.

In pratica, la procedura opera creando un vibrante "spazio" verbale fra tutte le persone presenti, in ogni momento di gioco. La persona che parla dovrebbe essere disponibile ad accogliere i commenti e pronta a passare il turno.