
A proposito di Scene, Set e Tecniche

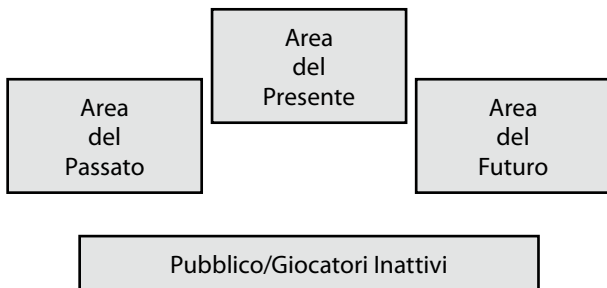
Tutto il gioco avrà luogo in una stanza o giù di lì. Questo non è un gioco che preveda segreti e sorprese, quindi non lasciate l'area di gioco se volete fare una conversazione che, nella storia del gioco, è privata. Noi crediamo che sia più facile interpretare PERSONAGGI che ignorano certe cose se i GIOCATORI sanno tutto.

Per il gioco, abbiamo suddiviso lo spazio a nostra disposizione in tre zone. La zona **centrale** rappresenta il qui e adesso – le riprese del reality show.

Tutto quello che succede nella zona a **sinistra** rappresenta eventi che si sono svolti in passato (o la maniera in cui i personaggi li ricordano), mentre tutto quello che avviene nella zona a **destra** rappresenta il futuro, o, più correttamente, un **possibile futuro** – qualcosa che potrebbe accadere.

Le zone esterne servono a mettere in prospettiva quello che succede al centro – dove si svolge la maggior parte del gioco. Per comodità indicheremo da qui in avanti queste zone come **l'Area del Passato**, **l'Area del Presente** e **l'Area del Futuro**.

In pratica lo spazio di gioco andrebbe organizzato come illustrato qui sotto:



Come iniziare?

Il programma inizierà con un riassunto del primo episodio, in cui si è deciso chi avrebbe frequentato chi attraverso il metodo dello Speed-Dating (sarà spiegato dai Conduttori). Ricordate che il programma sta andando avanti almeno da una settimana, perciò quando giocate nello studio televisivo c'è tutta una storia di avvenimenti passati cui rifarsi – forse avete incontrato l'amore della vostra vita nella scorsa settimana, oppure vi state chiedendo se vostra moglie è stata fedele a voi quanto voi lo siete stati a lei.

NdE: L'importanza dell'ascolto

Il gioco si arricchisce moltissimo se tutti i giocatori prestano attenzione anche quando in scena ci sono gli altri personaggi. Se noi, come giocatori, conosciamo le personalità, i desideri e i più intimi segreti degli altri personaggi ci sarà facile ideare scene che portino in gioco questi interessanti elementi (anche se i nostri personaggi li ignorano del tutto).

Telegraphing (NdE: lett. "telegrafare")

NdE: Preparativi

Una cosa che rende molto più agevole giocare Upgrade! è l'aver a disposizione alcune "attrezzature" minime: qualche sedia o panca, un tavolo, eventualmente qualche bicchiere di carta o altro che possa costituire un oggetto da fare maneggiare ai giocatori in scena per dare al tutto più naturalezza.

Perché il telegraphing è una gran bella cosa, ma stare seduti sul nulla è un po' faticoso...

Un'altra opzione che può essere molto gradevole è avere la possibilità di usare un minimo di colonna sonora. Nulla di sofisticato: un qualsiasi lettore MP3 (o un altro riproduttore che permetta di selezionare la traccia) e una cassa o due andranno più che bene.

Uno dei vantaggi di questo tipo di giochi è che possiamo usare gli stessi spazi fisici per scene e set sempre diversi. Per *The Upgrade!* scoraggiamo vivamente l'uso di arredi o oggetti particolari, perché limiterebbero implicitamente il tipo di situazioni da giocare. Ma la mancanza di arredi rende importante comunicare ai compagni di gioco in quale set ha luogo la scena, quale oggetto è rappresentato dal bicchiere di carta, ecc. Indichiamo questa attività come TELEGRAPHING. Ora permetteteci alcuni esempi.

Il Telegraphing si può fare per esempio affermando esplicitamente qualcosa fuori gioco, oppure trasmettendo l'informazione all'interno del corso del gioco. Se due giocatori, di punto in bianco, vogliono inserire una piccola scena giocata nell'Area del Passato, potrebbero entrare nell'Area e annunciare (rapidamente, per non rallentare il gioco) "Enrico e Rosa, nella cucina di casa loro, 1987". Questo dovrebbe dare agli altri giocatori sufficienti informazioni per decifrare la scena.

Naturalmente Enrico potrebbe anche essere appena arrivato in scena rivolgendosi a Rosa con un "Rosa, cara, ti spiacerebbe venire in cucina?", e Rosa potrebbe rispondergli "Ma certo, Enrico", o qualcosa del genere, per trasmettere la stessa informazione. Se è importante indicare l'anno esatto, Enrico, entrando in scena, potrebbe annunciare "1987" o parlare di qualcosa che ci indichi chiaramente in che anno ci troviamo (ma già la scelta dell'Area del Passato indicherebbe una certa collocazione temporale della scena).

In ogni caso, se l'anno in cui si svolge la scena è davvero importante, probabilmente è meglio annunciarlo chiaramente piuttosto che rischiare un fraintendimento pur di evitare un istante di comunicazione fuori dal gioco.

Una situazione in cui è più facile evitare l'attimo di comunicazione fuori personaggio è per esempio quando vuoi offrire fiori alla tua compagna e l'unico oggetto disponibile è, diciamo, una penna. Per essere certi che tutti capiscano che la penna ora rappresenta un mazzo di rose, puoi porgere la penna dicendo "Volevo prenderti delle rose rosse, ma le avevano solo bianche".

NdE: Accettare...

Naturalmente, per fare funzionare il telegraphing (ma, francamente, anche tutto il resto del gioco), è indispensabile che i giocatori accettino gli input forniti dai compagni. Se notate qualche errore, non sottolineatelo, a meno che non sia qualcosa di veramente clamoroso che rovinerebbe il gioco. Se il nome della comparsa che state interpretando non è stato ancora stabilito e qualcuno si volge verso di voi chiamandovi "Mario", probabilmente è il caso che vi chiamate Mario, almeno per questa scena.

NdE: ...E non esagerare!

Alla stessa maniera, è importante fornire input rispettosi delle premesse della fiction che si sta creando e della caratterizzazione dei personaggi altrui. Rivolgersi di punto in bianco a un compagno di gioco con "Ed è un sollievo vedere come ti sei finalmente liberato dalla tossicodipendenza e dall'alcolismo e hai smesso di prostituirti" è probabilmente inappropriato se, fino a quel momento, lui ha scelto di caratterizzare il personaggio che interpreta in maniera molto diversa. Insomma usate buon senso anche nell'uso del telegraphing e fate attenzione a non abusarne prevaricando i compagni di gioco.

I prop simbolici come questo sono potenti: la penna può essere offerta, annusata, deposta in un bicchiere o spezzata con rabbia, proprio come una rosa vera.

Mentre giocate, cercate di pensare a cosa avete bisogno di trasmettere agli altri giocatori. Se siete nuovi a questo stile di gioco, non fatevi intimidire. Anche se non è difficile, qualche piccolo errore è inevitabile all'inizio. Come per tutte le cose, anche questi giochi si imparano con la pratica.

Ricordate sempre che è preferibile usare un Telegraphing più plateale e fuori personaggio, piuttosto che non usarlo per nulla (NdE: e non farsi capire bene dai compagni di gioco).

Scene Supplementari

Le Scene Supplementari vengono giocate nell'Area del Passato o nell'Area del Futuro e servono tutte a mettere in prospettiva quanto sta avvenendo nella zona centrale (l'Area del Presente). Di seguito vi diamo qualche esempio di vari tipi di Scene Supplementari.

Giocare nel Passato

Il modo migliore per spiegarlo è con un esempio. Durante una scena in cui Enrico e Patrizia stanno avendo un appuntamento e fanno una romantica passeggiata su un'alta scogliera, potrebbe essere interessante (sia per i giocatori che per il pubblico) apprendere che Enrico in realtà ha paura delle altezze.

Un giocatore inattivo ha questa idea ed entra nell'Area del Passato portando con sé un altro giocatore inattivo per giocare una scena in cui Enrico e la sua partner abituale Rosa vivono un momento simile, che viene però rovinato dalla sua paura dei luoghi elevati. Il gioco nell'Area del Presente è momentaneamente sospeso per la durata di questa scena.

Che Enrico fosse spaventato dalle altezze è tutta un'idea del giocatore inattivo che non interpreta solitamente

Enrico. Ma quando questa scena viene giocata, essa arricchisce il personaggio di Enrico. Naturalmente l'Enrico di oggi potrebbe avere superato questa paura o essere ormai in grado di tenerla sotto controllo. Il punto è di mostrare che in questa scena c'è più di quanto si potrebbe vedere semplicemente giocandola da sola. Inoltre, sperabilmente, l'Enrico nell'Area del Presente può usare l'input ulteriore fornito dalla Scena Supplementare, non appena questa è conclusa.

IMPORTANTE: se Enrico si trova nell'Area del Presente a giocare una scena, dovrebbe evitare di fermare la sua scena e giocare un Passato o un Futuro Possibile. Lasciate questo compito ai giocatori inattivi.

Futuri Possibili

Fondamentalmente i Futuri Possibili funzionano come le scene nel Passato, ma con un diverso impatto sulla storia. Aniché fornire un approfondimento sulla vita passata del personaggio, trasmettono quello che potrebbe avvenire in futuro se una scena va in una particolare direzione, o quello che sta succedendo nella mente di un personaggio.

Per esempio: dopo avere rivelato la paura delle altezze di Enrico come nell'esempio qui sopra, altri giocatori inattivi, che non sono gli interpreti abituali di Enrico e Patrizia, potrebbero voler dare vita a una possibile scena del futuro in cui Enrico e Patrizia stanno insieme già da qualche anno e Patrizia parla di quel giorno sulla scogliera in cui Enrico, a causa della sua paura delle altezze, si rivelò talmente "vulnerabile e sensibile che lei non poté fare a meno di innamorarsene".

Un altro esempio: Enrico e Patrizia hanno un momento di tensione in cui devono decidere se arrivare o no al contatto fisico. Due giocatori inattivi iniziano una scena in cui Enrico e Patrizia sono sposati con tanto di bambini strillanti e battibecchi coniugali, il che può essere percepito come pensato da Enrico o Patrizia.

Dopo che la scena è stata giocata, nell'Area del Presente una Patrizia molto più fredda lentamente si allontana da Enrico.

Inside/Outside (lett. "Dentro/Fuori")

Questa è una tecnica per giocare una storia su due diversi livelli. Permette di interpretare l'esteriorità del proprio personaggio e contemporaneamente di mostrare i suoi più intimi pensieri.

NdE:

La Tecnica per la Voce-Pensiero

Tecniche efficaci per comunicare che si sta parlando con la "voce-pensiero" del vostro personaggio possono essere alzarsi se eravate seduti o fare un passo di lato se eravate in piedi, comunque posizionandovi "accanto a voi stessi".

Lo scopo di questo genere di monologhi è di informare gli altri GIOCATORI di quello che sta succedendo nella testa del vostro personaggio. Se il vostro personaggio davvero non ha nessuna voglia di frequentare la persona che gli siede davanti, e sentite che questo darebbe vita a delle ottime scene, questa è un'informazione fondamentale da trasmettere agli altri giocatori in modo che possano fare sì che questa situazione si verifichi. Non abbiate paura di parlare uscendo dal personaggio pur di condividere i suoi pensieri con gli altri giocatori attraverso dei monologhi. Accertatevi di chiarire che quanto state dicendo è un monologo (per esempio, usando un tono di voce diverso) e non qualcosa che viene effettivamente detto in gioco.

Per esempio, giocando una scena nell'Area del Presente, Enrico improvvisamente si alza in piedi e cambia il tono di voce per sottolineare che quanto sta dicendo è un pensiero del suo personaggio: "Accidenti, ho fatto una stronzata. Non avrei dovuto baciarla. Non volevo baciarla. Solo perché ho visto il desiderio nei suoi occhi mi sono sentito obbligato ad accontentarla. Adesso non me ne libererò più! Accidenti, accidenti, accidenti! Io sono innamorato di Rosa, Santoddio! Perché non riesco a smetterla di pensare con l'uccello?!"

Quindi Enrico si siede nuovamente sul divano e continua a scambiare effusioni con Patrizia.

Comparsa

Pochi giochi possono dirsi completi senza comparse e comprimari. Qualche esempio di comprimario sono lo psichiatra che viene a controllare che i concorrenti stiano bene, i Media Trainer che all'inizio istruiscono i concorrenti perché lavorino bene in TV, qualche occasionale passante