

SI - PUÒ - FARE!!

*DAL GIOCO DI RUOLO AL ROMANZO FANTASY:
CRONACA DI UN ESPERIMENTO LUDICO-LETTERARIO*

Publicato sulla e-zine *RiLL-Riflessi di Luce Lunare*
<http://www.rill.it/?q=node/263>
luglio 2009

SI - PUO' - FARE!!

Dal gioco di ruolo al romanzo fantasy: cronaca di un esperimento ludico-letterario

di Francesca Garello e Vania Russo

Le relazioni tra gioco e narrativa sono state più volte al centro di ragionamenti e riflessioni in queste pagine “rilliche”. Pensiamo soprattutto agli articoli di Luca Giuliani, Alberto Panicucci, Paolo Agaraff, Fabrizio Casa.¹

Con questo articolo vogliamo concentrarci su quello che da tanti anni pratichiamo e in qualche modo crediamo di avere, se non proprio inventato, almeno portato ad uno sviluppo concreto mai raggiunto prima: la derivazione di un romanzo fantasy da un gioco di ruolo.

Ci sono stati, è vero, altri esperimenti di derivazione di un romanzo da un gioco di ruolo (un esempio italiano è rappresentato dal già citato Fabrizio Casa), ma in tutti i casi una o più sessioni di gioco “comunitario” sono state *prima* giocate, *poi* raccolte, rielaborate e *riassunte* da un unico scrittore.

Il nostro esperimento, invece, ha prodotto due romanzi in cui tutta l'azione è stata raccontata e giocata *insieme* e *simultaneamente* dal Master e dai giocatori in forma narrativa, in terza persona ma soprattutto *per iscritto fin da principio*. Insomma, un esperimento di ibridazione che mescola gioco di ruolo, narrativa fantasy e scrittura collettiva, teso ad

¹ Luca Giuliano, “*Giocare Scrivendo e Scrivere Giocando*”; Alberto Panicucci, “*Giocchi di Ruolo e Letteratura... in che senso?*”; Paolo Agaraff, “*Quante storie...*”; Fabrizio Casa, “*Metamorfosi di un gioco di ruolo*”, tutti pubblicati su RiLL nel 2004.

ottenere una specie di nuova “creatura”, in possesso però di tutte le caratteristiche dei tre generi di partenza.

Il “giocatore”

Già nel 2004 annunciammo la nascita di una strana creatura ibrida: il *giocatore*.²

Si tratta di un particolare tipo di giocatore di ruolo, allontanatosi dal gioco di ruolo tradizionale (che presuppone per il giocatore un’identificazione con il personaggio, una sorta di recitazione in prima persona della parte) per giungere all’approccio opposto, che prevede invece un punto di vista “esterno”.

Il giocatore gioca per iscritto, attraverso il sistema del play by forum, come ad esempio quello della nostra associazione ludico-letteraria, LiT.³ Le azioni di ogni personaggio, descritte nei *post* del forum, si legano a quelle degli altri e si inseriscono in una trama ideata dal Master, che via via la modifica sulla base delle azioni che i giocatori fanno compiere ai personaggi.

Ecco perché ogni partecipante, contribuendo a creare la trama del gioco assieme al Master man mano che gioca scrivendo, non è solo un giocatore ma, appunto, un *giocatore*.

Genesi dell’esperimento

Avendo preso coscienza dell’esistenza della nuova creatura, in quel 2004 ci chiedevamo se un giorno non sarebbe stato possibile tirar fuori dei veri romanzi dalle sessioni di gioco.

Osservando le campagne di gioco disporsi sulle pagine web, infatti, sembrava già di individuare l’embrione di un libro. E, cosa ancora più importante trattandosi di “quasi libri”, le sequenze di *post* erano divertenti da leggere anche per chi partecipava solo come lettore.

Questa è infatti la più grande differenza tra il gioco di ruolo tradizionale e quello play by forum di LiT. Guardare un gruppo di

² Francesca Garello, “*Gioco e Narrativa: nasce il Giocatore*”, pubblicato su RiLL nel 2004.

³ LiT Associazione Culturale Ludico-Letteraria e Forum di gioco, www.luxintenebra.net.

giocatori mentre giocano non produce alcun divertimento per l’osservatore esterno. Al contrario, il nostro approccio è fruibile anche da chi sceglie un coinvolgimento diverso, volutamente da osservatore esterno.

E in effetti molti dei membri della nostra comunità, anche non partecipanti a campagne di gioco, spesso ci dicevano cose come: “mi sono stampato l’avventura XY e me la sono portata in vacanza, è avvincente come un romanzo”, oppure “quando proseguite con l’avventura XZ, che non vedo l’ora di sapere come va a finire?”. Commenti da lettori di libri, più che da giocatori di ruolo. Insomma, il seme era piantato e abbiamo cominciato a pensare veramente a lanciarci in questo esperimento ludico-letterario. “Si potrebbe fare”....

Difficoltà dell’esperimento

Ma c’era una grande incognita: i nostri giochi avrebbero retto alla trasformazione in romanzi? I risultati letterari dell’operazione non sono così scontati. Le strutture narrative delle avventure non sono immuni dai rischi derivanti dall’esser nate in una comunità virtuale.

Ad esempio, molti personaggi vanno e vengono, riflettendo la presenza o l’assenza del giocatore nella comunità. A volte un personaggio scompare del tutto poiché il giocatore ha abbandonato il forum. Questo tipo di gioco, infatti, richiede molto tempo e le campagne possono protrarsi per diversi mesi (alcune per anni). Nel mondo veloce di Internet alcuni non gradiscono di dover garantire una presenza costante per così tanto tempo, ed “emigrano” all’improvviso, cercando nuovi giochi e nuovi divertimenti.

Altre volte, per contro, nella storia compaiono inaspettatamente nuovi protagonisti, poiché nuovi utenti si sono uniti al gruppo. Ciò determina anche notevoli variazioni negli intrecci. Alcune situazioni si protraggono per molti post pur non essendo molto significative per lo snodo della trama, perché magari i giocatori si divertono a interagire (tipiche le scaramucce tra personaggi che non si trovano reciprocamente simpatici, ma che sono costretti dalla storia a far parte dello stesso gruppo, o gli scambi di battute con affascinanti personaggi non giocatori interpretati dai

Master). Altre volte, al contrario, episodi che un romanziere approfondirebbe vengono superati velocemente, perché i giocatori hanno altro in mente e tralasciano la traccia offerta dal Master. Tutto questo può creare una certa instabilità nella trama.

Anche lo stile narrativo delle storie è molto influenzato dalla sua stesura collettiva. Una delle difficoltà maggiori per la trasformazione in romanzo di un'avventura play by forum sta proprio nella profonda diversità di stile tra un giocatore e l'altro.

Questa caratteristica, secondo noi, è il fondamento della libertà di interpretazione del gioco, e perciò va "difesa". Però, se da un lato arricchisce il gioco e lo rende avvincente (consentendo ai giocatori di operare tutte le scelte possibili per i loro personaggi), dall'altro rischia di nuocere in modo irreparabile all'equilibrio narrativo, alla consistenza della trama, alla strutturazione logica del plot. In un play by forum, infatti, la trama può essere abbastanza vaga e svilupparsi irregolarmente fino, al limite, a non concludersi mai.

Un libro invece deve avere una direzione ben precisa, propria di una consecutio di causa ed effetto, che non può essere solo abbozzata o peggio ancora del tutto stravolta da decisioni personali, slegate dal contesto. Il lettore di un libro ha il diritto di vedere risolti tutti i problemi iniziali, svelati gli intrighi e alla fine collegati tutti i fili narrativi.

Insomma, era difficile capire in via teorica se tutto questo sarebbe stato un ostacolo insormontabile per una trasposizione in forma di romanzo delle esperienze di gioco di ruolo fatte nel nostro forum. Bisognava provare.

L'esperimento messo in pratica

Ma come si fa trasformare un'avventura in un romanzo? Per prima cosa è necessario operare un'attenta selezione delle storie da inserire nel libro. La selezione avviene non tanto in base alla bravura letteraria dei giocatori, ma soprattutto in relazione a quanto la storia si sia sviluppata in modo compatto e coerente, a quanto il Master (che nei libri normali

sarebbe la voce narrante), sia riuscito a tenere coesa l'azione di personaggi giocanti e non.

Per fare degli esempi pratici analizzeremo di seguito i due romanzi pubblicati da LiT: *L'Erede del Grifo* (2007) e *L'Angelo Nero* (2009).⁴ Abbiamo avuto parte diretta nella genesi delle storie e nel loro sviluppo, nelle vesti di Master (Vania) e di giocatore (Francesca), nonché in quelle di editor (entrambe). Le due storie sono completamente diverse, ed hanno avuto anche genesi differenti e problematiche non sempre coincidenti, il che rende più interessante (pensiamo) il nostro lavoro editoriale.

In realtà dobbiamo precisare che la "confezione" finale di questi due "nostri" libri si avvale anche dell'apporto di altre persone. Una volta messo insieme il testo, infatti, lo abbiamo passato a un gruppo di "lettori critici", cioè persone che non conoscevano la storia poiché non avevano preso parte al gioco, e che dunque la leggevano per la prima volta sotto forma di romanzo. Un ruolo preziosissimo per individuare buchi narrativi, intrecci che non si intrecciano, incongruenze di vario genere (es. ferite che appaiono e scompaiono sul petto di certi protagonisti, carri guidati da tre persone diverse in tre capitoli diversi, viaggi che durano poche ore ma nei quali il sole sorge due volte ecc.).

Nel caso de *L'Angelo Nero*, inoltre, c'è stato un ulteriore anello della catena di montaggio: per la copertina abbiamo avuto la collaborazione di un artista, *Nino Ninotti*, classificatosi al primo posto in un concorso da noi bandito nel 2008 proprio per regalare una degna cornice artistica al romanzo.

Il primo tentativo

L'Erede del Grifo nasce da un'avventura intitolata "Il Labirinto", sviluppatasi in un arco di tempo di quasi cinque anni. In principio aveva un numero cospicuo di giocatori (dieci); alla fine, solo un terzo dei giocatori iniziali era ancora attivo e soprattutto al gruppo si erano aggiunti altri

⁴ LiT, *L'Erede del Grifo*, Edizioni Simple, Macerata, 2007; id., *L'Angelo Nero*, Edizioni Simple, Macerata, 2009

personaggi, con conseguente profonda rielaborazione del plot da parte del Master.



La trama è classica. Un gruppo di avventurieri riunito in una taverna viene ingaggiato per una “cerca”: un giovane principe è scomparso. Da qui inizia un viaggio che porta il gruppo in un dungeon infestato da mostri, in un deserto pieno di predoni, in una fatata foresta elfica.

Anche i personaggi sono molto tipici: avventurieri in cerca di denaro e gloria, chierici devoti, belle ladre regine di seduzioni, elfi altezzosi, stregoni creatori di magiche illusioni.

Il nostro lavoro di editing, su quasi 1.000 pagine di testo scritto, è stato durissimo, e il corpo finale del testo è di circa 400. Difficile è stato individuare le parti da cancellare perché troppo deboli, i brandelli di trama ormai abbandonata per la sparizione di questo o di quel personaggio, e quindi legare le tracce nuove con quelle vecchie senza far fare pericolosi “salti” alla storia. A questo va aggiunto il fatto che nel frattempo l'ambientazione, il “mondo di gioco” del forum di LiT, si era sviluppato in modo notevole, cosa di cui si è dovuto tenere conto nella redazione del romanzo.

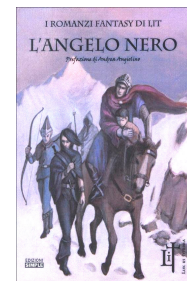
Riassumendo, abbiamo incontrato molte difficoltà nell'assemblaggio dei vari segmenti di testo a causa della scomparsa progressiva di molti protagonisti e del connesso sovvertimento continuo della trama. Per contro, la collaborazione entusiasta dei giocatori rimasti fino alla fine e la loro sensibilità letteraria hanno reso ugualmente la storia ben amalgamata e forse, dal punto di vista del romanzo d'avventura, anche meglio riuscita di quella de *L'Angelo Nero*.

Lo stile dei giocatori variava molto, ma questo non ha nuociuto alla storia perché tutti hanno dimostrato un enorme intuito narrativo e sono

riusciti, pur preservando la propria individualità, a collaborare tra loro e con il Master, scrivendo veramente *insieme* il libro.

Il secondo tentativo

L'Angelo Nero è completamente diverso. L'avventura con lo stesso titolo si è sviluppata in circa due anni di gioco, con cinque personaggi iniziali di cui uno solo perso per strada. È un romanzo con meno azione e più atmosfera, in cui si respira un'aria cupa, intensa, “gotica” per usare un termine forse improprio.



Sotto un cielo quasi sempre notturno o plumbeo, si consumano le vicende di un gruppo di “pellegrini” senza dio o meglio con un nuovo dio, un bimbo misterioso su cui grava un'oscura profezia e che i personaggi hanno deciso di “salvare”.

In questo caso i personaggi sono più originali: un cavaliere decaduto con un atteggiamento nichilista nei confronti della vita, un negromante astuto e manipolatore, un'assassina con una visione estetizzante della morte, un elfo votato al bene ma capace di compromessi. Ma il gruppo non è stato mai veramente coeso. Ogni giocatore ha da subito cercato la sua strada, mettendo in risalto le proprie doti di “autore”, prediligendo uno stile oscuro come la trama, risultato a volte tremendamente ostile al lavoro di amalgama di chi ha lavorato sull'editing.

Ne *L'Angelo Nero* ci siamo trovati davanti a difficoltà diverse e opposte rispetto al precedente romanzo: trama più stabile, personaggi costanti ma meno coesione interna tra loro. I giocatori di questa avventura erano tutti di livello molto alto come narratori, ma la tendenza di alcuni a voler brillare più degli altri, proponendo personaggi molto forti per carisma e storia personale, non ha sempre fatto il bene della storia nel suo insieme, costringendo il Master a pindarici inseguimenti e legature di trama non sempre eleganti.

E andiamo sul tecnico: pubblicare, distribuire, pubblicizzare

È facile comprendere che un editore difficilmente si arrischierebbe a pubblicare un libro con una genesi così particolare ed esiti così variabili. “Non si può fare”, avrebbe detto qualunque editore normale. Così abbiamo deciso di sfruttare le possibilità offerte dalla moderna tecnologia: la stampa *on demand*, che permette di realizzare anche pochissime copie, e a costi accettabili per le tasche di una piccola associazione.

De *L'Erede del Grifo* abbiamo in principio stampato solo 50 copie, temendo di ritrovarcele tutte sul groppone. Invece sono andate via molto in fretta, costringendoci a una ristampa. Con *L'Angelo Nero* abbiamo preso più coraggio e ne abbiamo stampate subito 100, di cui circa 40 vendute la sera stessa della presentazione.

La tecnologia ha aiutato anche a pubblicizzare il nostro esperimento, in una sorta di versione moderna del vecchio “passaparola”. Il mondo del gioco di ruolo si è ormai ampiamente stabilito sulla Rete, e sono molti i siti e le riviste elettroniche specializzati in giochi, letteratura ludica e narrativa sperimentale che segnalano e rimbalzano le nostre iniziative. Inoltre, abbiamo molti amici. Uno di questi è proprio RiLL, che ha fatto molto di più che passare parola: nel 2007 ha ospitato nel suo stand a *Lucca Comics & Games* alcune copie de *L'Erede del Grifo*, tutte puntualmente vendute.

Un altro amico a cui dobbiamo riconoscenza è *Andrea Angiolino*, che ha scritto la prefazione al secondo libro e il cui nome ha dato al romanzo un po' di visibilità in più.

Il passaparola degli amici ha fatto sì che l'iniziativa sia stata segnalata anche ad alto livello: entrambi i volumi sono stati oggetto di interviste nel programma *Giocando* di RAI Radio 2 e *L'Erede* ha addirittura avuto un veloce passaggio sul GR2 nazionale.

La vendita dei volumi viene effettuata dal nostro sito, ma il mezzo più efficace di promozione e vendita resta il passaparola degli appassionati e la partecipazione a fiere del gioco e tornei di giochi di ruolo. Il sistema funziona: i libri non sono stati comprati solo dai diretti interessati, i

giocatori e i Master, le loro mamme, eventualmente le fidanzate. Nel primo romanzo i giocautori erano cinque, nel secondo quattro, ma le copie vendute sono state dieci volte tante.

Conclusione

A questo punto la domanda è: ma questi libri come sono? Belli, brutti?

Beh, non sta a noi dirlo. Possiamo però dire che i lettori che hanno comprato e letto i nostri libri ci hanno dato grande soddisfazione, giudicando i romanzi non inferiori a molti “veri” libri in vendita in libreria, scritti da “veri” autori e prodotti con una genesi tradizionale. Persino la differenza di stile tra un giocautore e l'altro è stata apprezzata: alcuni lettori l'hanno presa come una sfida a individuare chi fosse l'autore di questo o quel brano, come in un gioco di scatole cinesi.

Qualcuno ha criticato la trama del primo romanzo, forse percependo i tagli che avevamo fatto nell'editing, lodandone invece molto i personaggi vivaci e capaci di catturare istantaneamente il lettore. Altri hanno gradito l'intreccio avventuroso, disapprovando invece l'instabilità di qualche personaggio partito bene e arrivato male. Qualche lettore ha criticato la trama del secondo romanzo, troppo introspettiva e con poca azione, giudicando però gli autori dei personaggi negativi “così bravi da farli odiare”. Secondo altri i personaggi si prendevano un po' troppo sul serio, ma la storia era intrigante. Insomma, nulla di diverso da ciò che accade con i libri “veri”.

Se il successo si misura con i numeri, pur piccoli come i nostri, allora l'esperimento è riuscito. La prima edizione de *L'Erede* è stata esaurita in poche settimane. *L'Angelo* è sulla stessa strada. Per noi, come artefici dell'esperimento, lavorare alla realizzazione di questi due libri è stato coinvolgente e esaltante. Perché questo è veramente il risultato di uno sforzo collettivo. In principio nessuno si è veramente reso conto della portata dell'esperimento. Sembrava solo un gioco tra pochi appassionati, e invece è diventato una lunga catena che ha coinvolto in questo stesso gioco decine di persone, dai giocautori sino ai lettori.

Ora, guardandoci indietro, siamo consapevoli che riuscire a realizzare questi libri è stata una grande avventura perché, per quanto possa essere complesso arrivare al libro partendo da un'avventura giocata sul play by forum, la via per farlo c'è (lo abbiamo dimostrato!) e la lampadina dell'idea, stavolta, si è veramente accesa grazie all'energia della passione.

Insomma, come avrebbe detto il conte Frankenstein:

“SI - PUO' - FARE!!”

ASSOCIAZIONE CULTURALE LUDICO-LETTERARIA LIT

GIOCO DI RUOLO - SCRITTURA CREATIVA - WEB COMMUNITY

associazione culturale@luxintenebra.net

www.luxintenebra.net