

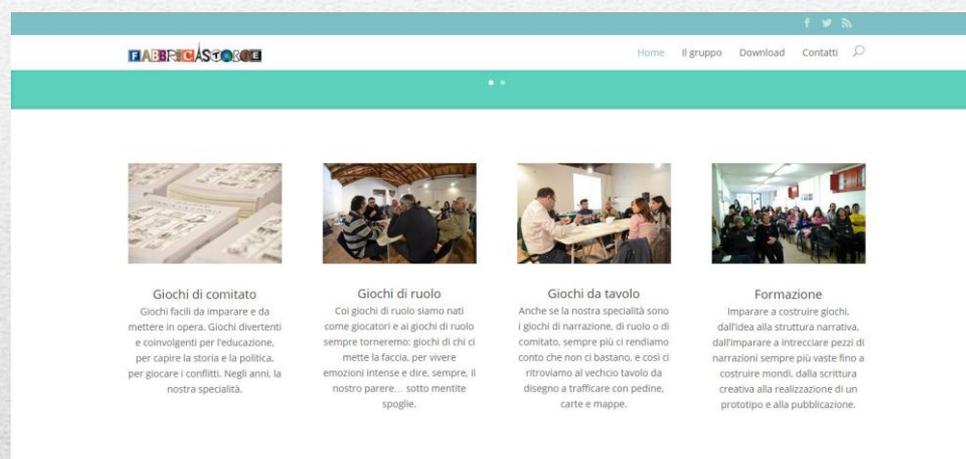
Mondi che funzionano

Dall'*Odissea* a *Game of Thrones*, guida alla scrittura di ambientazioni solide e avvincenti per le vostre storie

UN PO' DI PREMESSE

Chi siamo, chi sono,
cosa facciamo (di solito e oggi)

- Una associazione di autori di giochi
 - di narrazione...
 - ... da tavolo, ...
 - ... di società ...
 - per giovani e adulti
- Una associazione di autori di giochi **interessati a aiutare altri a giocare o a scrivere giochi**



I Fabbricastorie

- Presidente dei *Fabbricastorie*
- Autore di giochi (o quasi)
- Curatore di *Gioca la storia*
- Giocatore e master
- Mastro cazzeggiatore di *Roba da giocatori di ruolo*



Roberto Sedda (io che vi parlo)

F4

I Quattro Fabbricastorie
o i Fantastici Quattro?
(io faccio la Cosa)



Andrea, Tino, Andrea e Roberto

- Abbiamo in testa un'idea: una «scuola a puntate» che insegni a costruire un gioco dalla fase iniziale (l'ideazione, il primo progetto) fino agli aspetti più pratici (come creare le pedine, come contattare l'editore)
- *FabbricarStorie* è un pezzo di questo progetto generale, dedicato ai giochi di narrazione: abbiamo pensato di dividerlo in varie puntate che avranno un ordine variabile: *FS Mondi che funzionano*, *FS Personaggi che funzionano* e così via

Cosa facciamo oggi? (1)

- Di *FabbricarStorie (che funzionano)* fa parte anche il progetto *Mangiastorie*, con la collaborazione di Beniamino Sidoti, che è in preparazione e che è una contaminazione fra costruzione di giochi, scrittura creativa e educazione alla lettura
- Questo per ricordare che i punti di contatto fra chi lavora con le narrazioni sono tanti: e l'incontro di oggi può essere utile per autori di giochi, scrittori, fumettisti, appassionati di lettura

Cosa facciamo oggi? (2)

Mitopoiesi

**Quindi oggi cosa
facciamo?**

- Giocheremo a creare mondi...
- ... precisando come e perché...
- ... secondo una serie di tecniche elaborate dai *Fabbricastorie*



**Si, ma in concreto cosa
facciamo oggi?!**

1. CREARE MONDI

Un bisogno insopprimibile

Il vulcano Blaterotti (da *Insonnie newyorchesi,* Paolo Maccioni)

- «Le storie fantastiche sbocciarono dalla mia predilezione per la creazione di lingue immaginarie. Ho scoperto, come altri, che per condurre queste creazioni a un livello minimo di completezza, una lingua richiede una **abitazione adeguata** e una storia in cui possa svilupparsi»

JRR Tolkien (*La realtà in trasparenza*, lettera 294)

Illustri creatori di mondi

(1)

- **Stevenson** concepì l'idea de *L'isola del tesoro* mentre disegnava per gioco la mappa di un'isola fantastica insieme con il suo figliastro, per trascorrere un pomeriggio piovoso. Insieme cominciarono a dare un nome a tutti i particolari dell'isola e ben presto da questo lavoro nacquero quelli che sarebbero diventati i protagonisti della storia: Long John Silver e gli altri pirati, per non parlare del tesoro sepolto.

Illustri creatori di mondi

(2)

**In realtà ogni narratore
prima o poi deve forgiare
il mondo in cui
ambientare la propria
storia**

- «Il primo anno di lavoro del mio romanzo è stato dedicato alla costruzione del mondo. Lunghi registri di tutti i libri che si potevano trovare in una biblioteca medievale. Elenchi di nomi e schede anagrafiche per molti personaggi, tanti dei quali poi sono stati esclusi dalla storia. Vale a dire che dovevo sapere anche chi erano gli altri monaci che nel libro non appaiono; e non era necessario che il lettore li conoscesse, ma dovevo conoscerli io. Chi ha detto che la narrativa deve fare concorrenza allo Stato Civile? Ma forse deve fare concorrenza anche all'assessorato all'urbanistica. E così lunghe indagini architettoniche, su foto e su piani nell'enciclopedia dell'architettura, per stabilire la pianta dell'abbazia, le distanze, persino il numero degli scalini di una scala a chiocciola»

Umberto Eco (*Postille a il Il nome della rosa*)

Illustri creatori di mondi

(3)

Ricorda:

- Creare il mondo è già compiere un atto narrativo
- Creare mondi e popolarli è una **spinta insopprimibile** dell'animo umano, come inventare storie

- Il «**mondo**» è l'ambiente complessivo in cui si svolge una storia: può essere un pianeta fantascientifico, una terra fantastica, un'isola oltre il confine del mare, ma anche un pezzo del mondo che conosciamo (o crediamo di conoscere). Può essere enorme o piccolo come un quartiere, una strada, una casa

Una prima definizione

2. LA COERENZA

Mondi che funzionano *davvero*

Per esempio...

- «Se Pippo è un cane, perché Pluto è un cane?!»
- Il mondo di Shannara di Terry Brooks (e quello di Nihal di Licia Troisi, e...)
- Il mondo delle storie di Bartimeus di Jonathan Stroud

Un mondo che non funziona è un mondo contraddittorio, non credibile, in cui avvengono cose che negano le premesse poste dal narratore e che, rendendo difficile mantenere la sospensione di incredulità, minano il piacere del lettore, dello spettatore o del giocatore. Sono «incoerenti» anche i mondi la cui rozzezza li rende dal principio non credibili per il lettore/giocatore

Mondi che non funzionano

- Chi vuole avanzi la sua proposta: qual è il mondo di cui ha letto o che ha visto su grande o piccolo schermo o che ha giocato e per il quale si è detto: «Così non può essere...» o per il quale ha pensato che fosse progettato male?

**Mondi incoerenti:
ditemeli voi**

- Qual è il difetto? Ne facciamo un elenco visibile a tutti per ricordarcene
- È davvero un difetto di progettazione del mondo oppure di costruzione della trama o di costruzione della psicologia dei personaggi?
- È davvero un difetto tale da rovinare del tutto il piacere del lettore/giocatore o, come nel caso di Topolinia, è solo un elemento periferico nella visione del mondo che ci è proposta?
- Per una visione diversa vedi sul nostro [sito](#)

Parliamone

- Passiamo dal treno alle macchine volanti, dai *passaporta* al teletrasporto. Alla fine il lettore si chiede: ma con tutta questa roba chi è così stupido da prendere il treno al binario 9¾?
- Nel caso specifico il problema non sono i dettagli, ma il cambio di livello tecnologico del mondo immaginato
- In generale la Rowlings corre il rischio di creare delle scene o delle meccaniche molto forti sul piano della meraviglia ma deboli sul piano della coerenza; e poi, per cavarsela, creare giustificazioni *ad hoc* per risolvere i dubbi del lettore, col rischio che queste spostino i problemi di coerenza a un livello più alto (e più problematico)

A proposito dei mezzi di trasporto in Harry Potter

- Il problema non è la credibilità in sé dell'oggetto narrato rispetto alle regole del *nostro* mondo: Mary Poppins arriva a cavallo del vento portata da un ombrello e il lettore/spettatore non ha motivi per turbarsi
- Il punto di forza è che il racconto rimane credibile lungo tutto l'arco narrativo, senza negare le **proprie** premesse

Guarda invece Mary Poppins

Harry Potter

- È un mondo inizialmente ben progettato che non riesce a crescere in maniera coerente con le esigenze della serie scaturita dal primo romanzo

Hunger Games

- Propone un mondo incoerente e sostanzialmente poco credibile, ma il prosieguo del romanzo relega sullo sfondo questi difetti

Un confronto

- Giocare con lo spazio: *zoomare* e restringere il campo visuale del lettore alle sole cose realmente rilevanti
- Giocare col tempo: aumentare il ritmo della narrazione e non lasciare al lettore il tempo di ragionare troppo sui difetti di coerenza

**Due trucchi che tornano
sempre utili**

Othello

- La vicenda dipende in maniera cruciale dalla distanza fra Corfù e Venezia e dal flusso di informazioni fra i due luoghi
- La trama va più veloce di quanto sarebbe possibile date le distanze...
- ... così come Jago va più veloce della possibilità di ragionare di Amleto

Hunger Games

- Allo stesso modo la dimensione claustrofobica dell'Arena serve a mascherare i difetti di costruzione del mondo...
- ... ma ha anche una ragione «artistica» nel sottolineare la dimensione distopica del mondo in cui è ambientata la storia

Un altro confronto

- Diffidare dei mondi simmetrici, se non nelle fiabe
- Più dettagli inserisci più alla lunga è difficile mantenere la coerenza del mondo, ma...
- ... il problema non sono i dettagli, ma l'obiettivo che lo scrittore si pone: la prima e più importante coerenza non è quella interna al mondo, ma quella fra i mezzi impiegati dal narratore e i suoi fini
- Chiediti sempre se fra i tuoi spettatori, lettori o giocatori ci sono geologi

Lezioni da ricordare

Geologi??

Chiedetelo a
Leo Ortolani
(la vignetta
viene da [qui](#))



- Ne *L'antiquario* Walter Scott fa tramontare il sole... a est!
- L'episodio segna il passaggio dallo scrittore romantico a cui tutto era permesso (in *Udolpho* ci sono palme in Guascogna) allo scrittore moderno che si confronta con un pubblico che non perdona
- Ma se non ci sono geologi allora... ehm... cioè:
 - La coerenza **interna** di una storia è legata al rispetto delle premesse che il narratore ha posto, quindi dalla capacità di ragionamento del pubblico a cui la narrazione è destinata, ed è *sempre* un vincolo
 - La coerenza di tipo **fattuale** dipende invece dalle *competenze* del pubblico: ciò che non sai non ti può ferire
- Ma è bene ricordare che i «geologi», cioè gli spettatori/lettori competenti, sono sempre di più e più esigenti, quindi: studiate!

Da Walter Scott a Ortolani

Vi chiedo, da soli o in gruppo, di provare a inventare una delle cose scritte a fianco, secondo le istruzioni che vi propongo nelle schede successive.

Poi ne parliamo insieme.

- Inventare:
 - una città
 - una pianta o altro vegetale
 - un animale
 - un mostro

Vediamo se abbiamo capito: un esercizio

- Nome

-
- Descrizione

-
- Note speciali (facoltativo)

Inventare una città

- Nome

-
- Descrizione

-
- Qualità speciali, effetti del frutto, bellezza del fiore, cose così...

Inventare un vegetale

- Nome

-
- Descrizione

-
- Qualità speciali, domestico o selvatico, pelliccia, latte, carne, altro...

Inventare un animale

- Nome

-
- Descrizione

-
- Note speciali (facoltativo)

Inventare un mostro

**Qual è il mondo adatto in
cui inserire ciò che
abbiamo creato?**

3. MONDI DIVERSI

Quattro diversi processi creativi per quattro tipi di ambientazioni

1. Creazioni realistiche, ambientate esattamente nel nostro mondo o nel suo passato
 2. All'estremo opposto, creazioni totalmente immaginarie, in mondi del tutto fantastici e futuribili
- In mezzo, due situazioni di compromesso:
 3. l'ucronia
 4. l'ambientazione che ha elementi del nostro mondo insieme con elementi «alieni»
 - Ovviamente tracciare i confini non è semplice

Quattro tipi di creazioni

- Nessuna creazione di narrativa è mai del tutto realistica, altrimenti sarebbe un documentario, un libro di storia, un trattato di geografia o sociologia, non un'opera di **finzione**
- Ciò che qui intendiamo è che il mondo in cui la storia è ambientata è facilmente riconoscibile dallo spettatore/lettore/giocatore come il nostro, e si dà per scontato che vengano tutte le regole che siamo soliti ammettere per la nostra realtà: dalla fisica alla geografia, dalle lingue alla tecnologia, alla storia del passato, a...

Ambientazioni realistiche

- Rientrano in questa categoria *noir*, gialli e *thriller*, narrazioni a sfondo storico, storie di avventura...
- Consente al narratore di concentrarsi sull'enigma o sull'intreccio, oppure di usare elementi ben conosciuti dal lettore/spettatore come punti di forza del racconto senza avere bisogno di spiegarli
- «Creare il mondo» in questi casi equivale sostanzialmente a popolarlo, concentrandosi sui comprimari e sulle relazioni fra loro e i protagonisti

Esempi di ambientazioni realistiche

- Seguitemi mentre vi racconto la mattinata di Peter Iannaccone di New York
- Man mano aiutatemi a riempire i particolari della storia

Un gioco sulle ambientazioni realistiche

- «Ucronia» è un'espressione che indica uno sviluppo della storia dell'umanità diverso da quello effettivamente realizzatosi
- Si suppone cioè che fino a un certo punto la storia sia stata uguale a quella che conosciamo, salvo poi, per qualche motivo, prendere una piega inaspettata
- Rientra in questa categoria lo *steampunk*, tutti quei casi in cui si suppone che qualcuno abbia vinto una guerra che nella realtà ha perso e mille altri casi simili (il «what if...»)

L'ucronia

- Ambientazione facilmente riconoscibile dal lettore/spettatore/giocatore
- Immediato *sense of wonder*, infinite possibilità di satira, di scherzi, di sorprese improvvise

Vantaggi dell'ucronia

- Cautela! Devi sapere quello che stai facendo: è alta la possibilità che fra i destinatari del tuo lavoro ci siano geol... ehm, storici dilettanti che possano non avere la tua stessa idea
- C'è un certo rischio di banalizzazione o di didascalismo che va sempre tenuto presente
- Si deve lavorare sul dare realtà e consistenza all'ucronia, e quindi insistere sulla definizione iperrealistica della realtà, giocando sulla continua proposta di particolari caratteristici

Per giocare con l'ucronia

- Facciamo un esempio: supponiamo che l'8 settembre del 1943 Vittorio Emanuele III, Re d'Italia, invece di fuggire ignominiosamente, abbia detto sdegnoso al Comando tedesco «vate a caté 'n casul». Lui è stato fucilato ma la reputazione di Casa Savoia è stata salvata, cosicché nel 1946 i monarchici hanno vinto a mani basse il referendum fra repubblica e Monarchia. Oggi, 2014, il Re è perciò Emanuele Filiberto – esattamente il *nostro* Emanuele Filiberto di *Ballando con le stelle* – e l'Italia una Monarchia.

Quando il Re è Emanuele Filiberto (1)

- Proviamo a dettagliare: quando si fanno cose normali e quotidiane, cosa succede?
- Qual è la prima cosa che si nota entrando, per esempio, in un ufficio postale? A scuola? Quando si guarda un telegiornale? Quando...

Quando il Re è Emanuele Filiberto (2)

- Scegliete uno dei personaggi elencati qui di seguito e ditemi cosa fa oggi in questa realtà alternativa, nella vita della Monarchia Italiana, oppure come mai è venuto a mancare nel passato:
 - Matteo Renzi, Sergio Marchionne, Dolce & Gabbana, Lorenzo Jovanotti, Nicola di Bari, Emilio Fede, Daniela Santanché, Renato Soru, Simona Ventura, Fabio Fazio, Francesco Schettino, Vasco Rossi, Bruno Vespa, Carlo Rubbia, Dario Fo, Mario Monti, Monica Bellucci, Maria De Filippi, lo *chef* Cracco, Elisabetta Canalis, don Ciotti, Alessandro Baricco o Serena Dandini

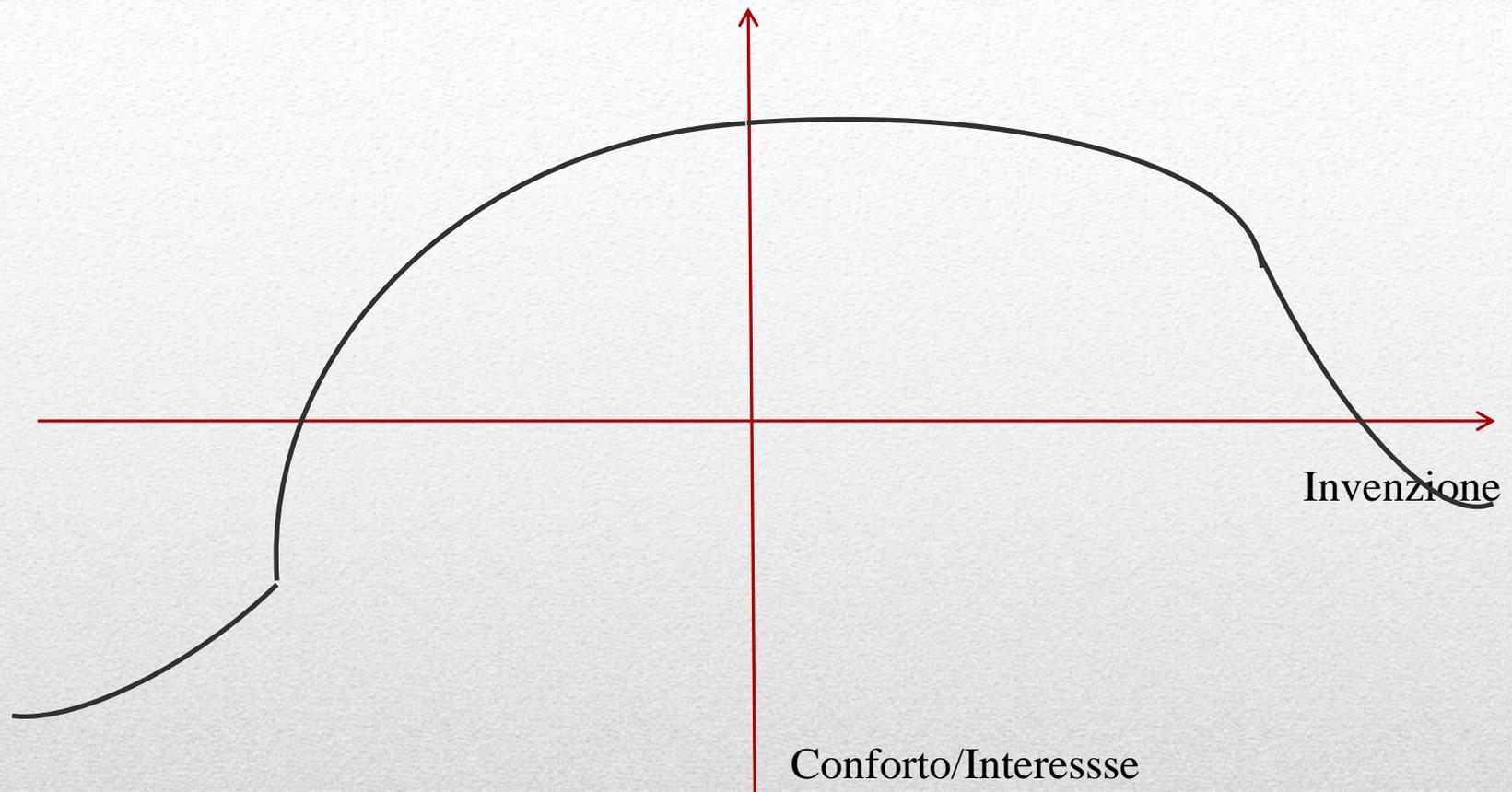
Quando il Re è Emanuele Filiberto (3)

- Sono la maggioranza dei mondi *fantasy* della narrativa (e della fantascienza, in parte)
- In sé hanno un difetto **enorme** di coerenza: perché in un mondo fantastico dovrebbero esserci le stesse razze, animali o altro del nostro mondo?
 - Si salvano quei mondi che intendono farci vedere un aspetto nascosto o imprevisto del nostro mondo (esempio: *Nessundove* di Neil Gaiman...)
 - Non si salvano **mai** quei mondi che pensano di cavarsela coi sotterfugi: «cavalli spaziali», «spade spaziali» finiscono in ... «balle spaziali»
- Hanno però il vantaggio che sono facilmente **riconoscibili** da giocatori e lettori: paladini, gilde dei ladri, astronavi a velocità curvatura, imperi galattici... sono tutti «mattoni base» delle narrazioni ben conosciuti e sperimentati

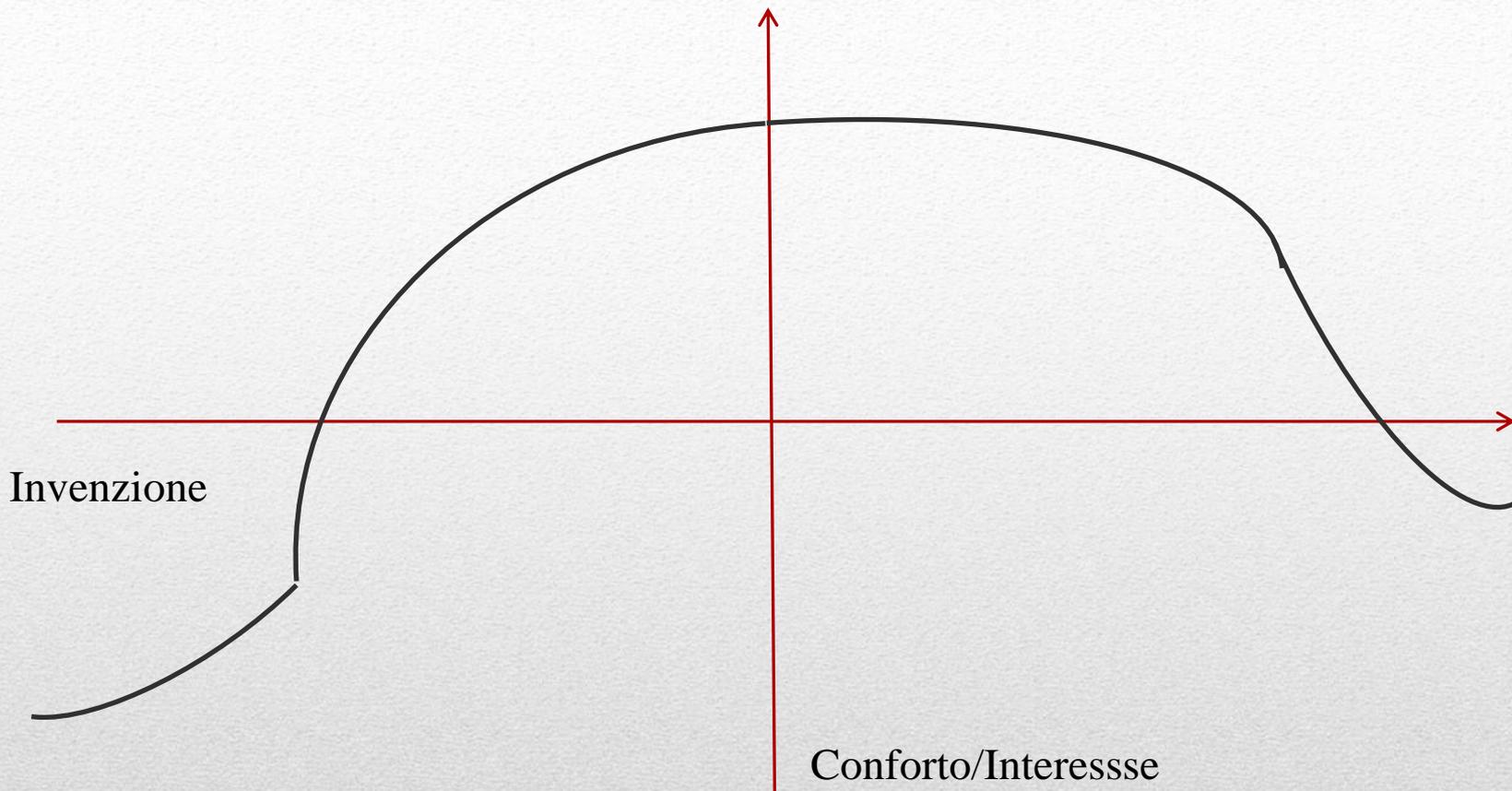
I mondi ibridi

- Per parlare dei mondi totalmente inventati presentiamo un *set* di tecniche specifico, e quindi gli dedichiamo integralmente la sezione successiva
- In realtà però ci sono evidentemente delle sovrapposizioni: e quindi alcune delle tecniche proposte sinora potrebbero essere utili anche per quei mondi, e viceversa

I mondi fantastici



Un problema



**Dove posizioniamo i mondi
che conosciamo?**

- Un romanzo *fantasy* o di fantascienza è figo se dentro ci sono più cose possibili che lo scrittore considera fighe (e se i gusti dello scrittore corrispondono a quelli del pubblico...
- ... a condizione che «**riesci a farcele stare**»
- Una posizione meno ingenua di quanto sembri a prima vista

La regola di Steven Brust

- Supponiamo che ciò che racconta Omero del suo mondo sia vero: dei, mostri, ninfe eccetera
- Ma supponiamo anche che ciò che sappiamo del nostro mondo attuale sia altrettanto vero
- Come combiniamo le due cose?

Un altro esercizio

Ucronia

- Speculative fiction
- Rischio di banalità
- Attenzione alle relazioni
- Attenzione ai particolari caratterizzanti
- Regola drammatica di Hawks

Mondi ibridi

- Speculative fiction
- Rischio di banalità
- Attenzione alle relazioni
- Attenzione alla coerenza
- Regola drammatica di Hawks

Somiglianze e differenze

Il regista Howard Hawks è stato forse il più grande fra i registi versatili dell'epoca d'oro di Hollywood. A lui si deve la definizione di bel film come «tre grandi scene e nessuna brutta» «e che non annoi»

**Dov'è il dramma?
Vivrà? Morirà?
Quello è il dramma**

Regola di Hawks

- L'ultima categoria di mondi è così importante che merita una trattazione a parte
- Ma prima, ricordiamoci che le categorie che stiamo utilizzando sono flessibili: trucchi e tecniche che valgono per l'una possono valere anche per le altre

I mondi fantastici

4. MONDI IN CONDOMINIO

Mondi che creiamo insieme

- Quando si creano mondi totalmente fantastici, soprattutto a fini di gioco, si ha il problema che si suppone che i personaggi sappiano cose del *proprio* mondo che invece i giocatori (e i lettori) non sanno
- Il rischio è quello, per recuperare, di fare *info dumping*, cioè rovesciare sui giocatori dei flussi infiniti di informazioni, in maniera estremamente arida
- Un esempio della fantascienza classica: le introduzioni dei capitoli tratte dall'«Enciclopedia Galattica» o simili

Il rischio di *info dumping*

- In generale: «Show, don't tell!» (più o meno)
- Una soluzione interessante è assumere un punto di vista esterno: lo straniero, l'alieno (es. *La mano sinistra delle tenebre* di Ursula K. LeGuin)
 - Vedi anche la giornata di Peter Iannaccone come esempio
- In termini di gioco: anche senza essere alieni, scoprire il mondo in maniera naturale, ad esempio una campagna in cui i giocatori iniziano come bambini e man mano che crescono come personaggi cresce anche la loro conoscenza del mondo

Alternative all' *info dumping*

Mitopoiesi

Una soluzione radicale

- Una creazione condivisa del mondo fin dalla base, in cui il master non racconta il mondo ai giocatori, ma si limita a condividere, arbitrare e facilitare il loro processo di creazione dell'ambientazione

Mitopoiesi

- Abolizione del rischio di *info dumping*: le caratteristiche del mondo, la sua storia, i suoi abitanti eccetera sono note a tutti fin dall'inizio
- Maggiore coerenza: il mondo è stato già «testato» nella discussione e nel processo di creazione comune, e si spera che gli elementi di debolezza siano stati scoperti e scartati
- Il secondo vantaggio fa consigliare il metodo, per quanto possa sembrare strano, anche agli scrittori, fumettisti...

Vantaggi

- Vi chiedo di creare un Dio, secondo la scheda riportata di seguito

La guerra degli Dei

- Nome

- Sfera di influenza (es. acqua, caos, animali)

- Forma fisica o aspetto

- Poteri speciali

- Obiettivi e finalità

Il Dio da creare

- I vostri Dei giungono dallo spazio a una nuova Terra, ancora informe
- Come la creeranno? Che forma le daranno? Come la popoleranno? Come proteggeranno e promuoveranno i propri popoli creazioni?

Dallo spazio profondo

- *Pet project*: l'inserimento nel mondo della città, animale, pianta eccetera creata dai giocatori, come abbiamo fatto prima
- *Passa la mano*: a turno un giocatore crea un episodio, personaggio storico eccetera, e un altro giocatore prosegue la narrazione da quel punto (adatto anche per lavorare non in contemporanea e non in presenza)
- *Mini partite*: determinati momenti storici molto importanti possono essere giocati con altri giochi, dal gioco da tavolo al gioco di ruolo, dal gioco di comitato a *On stage!*
- *Aste toste*: determinati altri momenti di contrasto fra i giocatori possono essere risolti facendo loro «spendere» un numero limitato di risorse, non rimpiazzabili, facendo sì che spendano i loro «punti creazione» solo per cose a cui tengono davvero

Altre tecniche partecipate

(1) – sono solo esempi!!

- *La banda*: dettagliare, giocando e usando alcune delle tecniche precedenti, un gruppo di potenziali oppositori dei giocatori/protagonisti (una fazione nemica, una *gang*, l'armata degli orchi, il Senato Imperiale...). I giocatori si ritroveranno poi a essere antagonisti della loro stessa creazione
- *La stirpe*: presi due antenati (oppure un Principe della Camarilla, il fondatore di un ordine religioso, ...) si gioca, con le tecniche precedenti, lo sviluppo della famiglia/organizzazione fino ai giorni in cui si ambienterà la narrazione/campagna
- *Concorrenti*: a turno o in altro modo il ruolo di antagonisti o concorrenti è affidato ai giocatori, con la creazione di narrazioni tangenziali rispetto a quella precedente

Altre tecniche partecipate

[2]

UN'ULTIMA AVVERTENZA

Sui frutti inaspettati dei mondi

- I mondi sono generosi e capienti
- Avere lavorato in profondità (spazio, tempo, coerenza, narrazioni) ha creato, per forza, una ricchezza di ambientazione che è forse sprecata se usata per una sola narrazione
- E questo metodo continua a arricchire il mondo e a dargli ancora maggiore continuità

Fateci infinite campagne

Game of Thrones (o la Marvel)

- Autore singolo
- Colpi di scena
- *Reboot* (reali o mascherati)
- Invenzione
- ...

I mondi condivisi

- Autori multipli
- Profondità
- Continuità (diverso da *continuity*)
- Coerenza
- ...

L'ultimo confronto

e infine...

Grazie!!

- <http://www.robortosedda.it>
- [Facebook](#), [Twitter](#), [Anobii](#), [LinkedIn](#), [Google+](#), [YouTube](#)
- rседda@tiscali.it

- <http://www.fabbricastorie.it>
- info@fabbricastorie.it
- direttivo@fabbricastorie.it

Come trovarmi
