



LADY E OTTO

Una storia in cui la felicità non è capricciosa,
la gioia non è così maledettamente breve,
l'amore è qualcosa in cui avere fiducia.

...e la vita è tutt'altro che dura e insensata.

*Un racconto per quattro personaggi di
Frederik Berg Olsen*

INTRODUZIONE

Ecco a voi la storia di Lady e Otto. Una storia senza conflitti, drammi, nemici, odio. Una storia sull'amore. Dolce fino alla nausea, da morirci d'invidia.

"Lady e Otto" è un gioco che mette in scena situazioni felici e prive di conflitti, ripetendo più volte lo svolgimento di ciascuna scena. Ci sono due personaggi: la donna, Lady, e l'uomo, Otto.

Idea, testo e grafica:
Frederik Berg Olsen

Foto:
Mark Evans

Traduzione:
Andrea Castellani

Tutto qui, nessun dettaglio in più. Sarà compito dei giocatori approfondire il carattere dei personaggi nel corso del gioco.

Nel gioco sono fornite poche scene appena abbozzate. Vi consiglio di crearvi il vostro set di scene personale: diciamo che tra 4 e 8 scene possono andare.

Il gioco termina o alla fine del tempo prestabilito (per esempio due ore), o quando i giocatori (o voi) ne avranno abbastanza di giocare.

Grazie a Thomas Munkholt, che è stato il primo fan del gioco; a Jacob Schmidt-Madsen, cui il gioco ha fatto schifo; a Dennis Gade Kofod e a Mikkel Baekgaard, che mi hanno sostenuto nel momento più nero.

E a Line.

IDEA E TEMA

"Lady e Otto" è una storia senza trama. Non c'è prologo, non c'è svolgimento, non c'è finale. È una storia che si svolge solo nel presente. Non c'è passato, né futuro.

La trama del gioco è fuori dalla storia, è tra i giocatori: una metatrama. I giocatori si aspettano conflitto, antagonismo, qualcuno da cui essere salvati, da cui essere redenti, o da cui essere uccisi. Ma voi glielo negherete; e loro proveranno a crearselo da soli.

Raccontare storie fa parte della nostra più intima natura. Una storia è definita tale perché contiene dramma e conflitto. Infatti, l'ispirazione per queste storie è data dal mondo in cui viviamo. E, nel mondo in cui viviamo, l'unica cosa di cui puoi essere sicuro è che da qualche parte, in un certo momento, qualcosa andrà storto.

Nulla dura per sempre. Specialmente l'amore.

...e qui veniamo al dunque.

Perché non accettiamo una storia senza conflitti? Perché non possiamo proprio accettare una storia perfettamente felice, una relazione senza problemi? Ci devono essere per forza litigi, tradimenti, incomprensioni...

Perché dobbiamo imitare questa miserabile realtà in una storia, cioè nell'unica cosa in cui siamo veramente liberi di fare ciò che vogliamo?

Ma questa storia è diversa.

Questa storia è buona e bella.

ESECUZIONE

I quattro giocatori sono divisi in due squadre, ognuna con un Otto e una Lady. Le squadre giocano a turno.

L'ordine in cui si interpretano le scene non è importante. L'unica cosa importante è che le scene si interpretino più volte. Deciderete voi se ripetere, saltare o riprendere una scena. Non spiegate ai giocatori come funziona, semplicemente fateli giocare.

Inizierete una scena leggendone il titolo ad alta voce.

«Otto è in bagno. S'è inceppata la serratura.»

Non ci sono suggerimenti di regia, dettagli sull'ambientazione, su come interpretare la scena... Queste informazioni non servono per giocare. Se i giocatori sentiranno il bisogno di informazioni in più, saranno loro a doverle fornire. Saranno i giocatori a decidere anche se vogliono interpretare la scena ogni

volta allo stesso modo o se vogliono introdurre variazioni... anche se, dopo un certo numero di variazioni, la loro creatività finirà. Questo è desiderabile.

Il vostro compito è scegliere, avviare e bloccare la scena come riterrete opportuno, mentre terrete i giocatori concentrati sulla formulazione letterale del titolo della scena. I tempi sono fondamentali. Una scena finisce quando finisce. Ci mette il tempo che ci deve mettere. Trascinatela in lungo. Fateli sudare, i vostri giocatori.

A meno che introducano conflitti. In questo caso, dovete fermare immediatamente la scena e ricominciare da capo. Il conflitto è fuori dalle regole, lo dicono anche le schede personaggio.

Che si fa se le squadre si mettono in competizione? Impediteglielo! E se una cronologia salta fuori dal nulla? Sconvolgetela! E se si concentrano su qualcos'altro che non sia la scena? Fermateli, e fateli concentrare sulla scena!

CREARE SCENE

Prima di iniziare il gioco, dovete spendere del tempo per formulare i titoli delle scene. Qualche esempio:

- *Lady sta andando a letto. Otto non riesce a dormire.*
- *Otto sta aspettando Lady sotto la pioggia. È bagnato fradicio.*
- *Otto è in bagno. S'è inceppata la serratura.*
- *Lady e Otto sono sulla Torre Eiffel. Il panorama è stupendo.*

Usate gli esempi qui sopra come ispirazione; immaginate come i giocatori interpreteranno le scene... dove sbaglieranno?

ESEMPI DI GIOCO

Lady sta andando a letto. Otto non riesce a dormire.

Stanno a letto per un po'. Otto le chiede dove diavolo sia stata. Lady gli rivolge uno sguardo colpevole e Otto la accusa di essere ancora ubriaca. Voi fermate la scena dicendo: «Stop! Un'altra volta, ma stavolta senza conflitti. Ricominciate, per favore».

Otto sta aspettando Lady sotto la pioggia. È bagnato fradicio.

[...] Lady gli propone di andare a Parigi, adesso, subito. Otto accetta. Escono di scena. «Grazie! Un'altra volta, da capo».

Otto è in bagno. S'è inceppata la serratura.

[Otto armeggia con la serratura.] Otto chiama aiuto. Lady giunge in suo soccorso. La porta è ancora chiusa. [Armeggiano con la serratura.] Voi bloccate la scena e dite: «Stop! La scena è sull'amore, non sulle serrature.»

Dedicato a Otto del Netto.



A wooden mannequin is shown from the waist up, crouching with its arms crossed. The mannequin is light-colored wood with visible joints. The background is plain white.

LADY

A wooden mannequin is shown from the waist up, crouching with its arms crossed. The mannequin is light-colored wood with visible joints. The background is plain white.

LADY

Immagina un amore tanto grande da riempire ogni cosa.
Sei sicura che, questa volta, il destino è dalla tua parte.
La senti, la felicità?
La senti?

Lo senti il sorriso sulle tue labbra quando lo vedi... Otto.
La vita nel pieno della sua bellezza.

E tu sei Lady.

REGOLA: NIENTE CONFLITTI

Immagina un amore tanto grande da riempire ogni cosa.
Sei sicura che, questa volta, il destino è dalla tua parte.
La senti, la felicità?
La senti?

Lo senti il sorriso sulle tue labbra quando lo vedi... Otto.
La vita nel pieno della sua bellezza.

E tu sei Lady.

REGOLA: NIENTE CONFLITTI

OTTO



OTTO



Immagina un amore tanto grande da riempire ogni cosa.
Sei sicuro che, questa volta, il destino è dalla tua parte.
La senti, la felicità?
La senti?

Lo senti il sorriso sulle tue labbra quando la vedi... Lady.
La vita nel pieno della sua bellezza.

E tu sei Otto.

REGOLA: NIENTE CONFLITTI

Immagina un amore tanto grande da riempire ogni cosa.
Sei sicuro che, questa volta, il destino è dalla tua parte.
La senti, la felicità?
La senti?

Lo senti il sorriso sulle tue labbra quando la vedi... Lady.
La vita nel pieno della sua bellezza.

E tu sei Otto.

REGOLA: NIENTE CONFLITTI