
La regia di Dubbio

Per scelta, Dubbio lascia molte delle responsabilità ai giocatori. Se i giocatori sono dell'umore sbagliato per giocare con emozioni e relazioni o non sono ispirati, c'è un grosso rischio che il gioco risulti noioso o piatto. Abbiamo deciso di non includere meccanismi di sicurezza o storie alternative per salvare il gioco se i giocatori sono mentalmente nel posto sbagliato. Ma il gioco attribuisce molta responsabilità anche al regista.

Come regista, puoi aiutare i giocatori a capire su cosa verta il gioco, ispirarli e incoraggiarli a costruire la loro storia dalle loro esperienze. Se questo non riesce, non dovresti comunque sobbarcarti il loro compito, piuttosto chiudi il gioco e spiega loro perchè questa ti è parsa la scelta più giusta.

Il compito più importante per il regista è quello di interpretare e chiarire la premessa del gioco, per aiutare i giocatori a restare in tema e sfruttare la premessa e il loro vissuto. Questa non è cosa da poco e il modo in cui lo farai varierà di volta in volta. A parte questo, pensiamo che il tuo compito principale sarà di stabilire le aspettative, il tono (per esempio attraverso l'uso dei tuoi monologhi), aiutare i giocatori a costruire delle buone scene di vita quotidiana, dare inizio e concludere le scene, dare indicazioni, fare domande e salvare i giocatori che si perdono o soffrono un momento di impasse.

Le solite cose, più o meno. Ne parliamo punto per punto qui di seguito.

Monologhi del regista

Vogliamo che ti prepari 5-7 monologhi. Non creare testi dettagliati su cosa dire, ma piuttosto qualcosa di sommario che contenga un messaggio. I monologhi dovrebbero essere le tue personali riflessioni su relazioni, amore, infedeltà, ecc. Argomenti ai quali chiunque possa rapportarsi.

L'idea è che tu, interpretando te stesso, faccia questi monologhi quando è appropriato nella storia - ma non come prima o ultima cosa nel gioco. In questo modo, speriamo che mostrerai ai giocatori quanto è efficace mischiare personaggio e giocatore e come usare le proprie emozioni e sentimenti nel gioco.

Questo dovrebbe anche settare uno standard di un certo livello. Se vuoi, puoi usare i monologhi per mostrare che va bene anche scherzarci un po' su - che le parti più pesanti del gioco sono molto più interessanti in contrasto con quelle più lievi. Se riesci a fare questo è probabile che il gioco risulterà molto migliore.

Guarda i monologhi di Peter e Nicole per prendere esempio e ispirazione. Per esempio, no dei monologhi di Peter è questo:

Cos'è una relazione? È bello o patetico che due persone si aggrappino l'una all'altra nell'attesa che capiti qualcuno di meglio?

Ricorda che leggere ad alta voce da un foglio darà l'impressione che i monologhi li abbiamo scritti noi e non tu. E questo sarebbe sbagliatissimo.

Logistica

Aiutàti da una lista di luoghi e persone, i giocatori costruiranno la loro propria sequenza di scene da giocare. Queste scene saranno aggiunte alla lista delle scene predefinite sulla Plancia di Gioco. L'idea è di dare ai giocatori la libertà di creare la loro propria storia - lasciargli impostare il loro crescendo verso un (possibile) climax.

Preparare questa lista di scene da giocare in anticipo ha lo scopo di stimolare questo processo mentale e creare una storia migliore di quella che riuscirebbe se la scena successiva fosse decisa totalmente a richiesta. Inoltre, fare il lavoro in anticipo eviterà lunghe pause durante il gioco per decidere la direzione in cui proseguire.

I giocatori devono avere ben chiaro chi sono i personaggi nel gioco e quanta libertà hanno per definirli, e che c'è uno scopo nella creazione iniziale delle scene.

Quanto tempo usare?

All'edizione 2007 di Fastaval, Tobias diresse un gruppo di giocatori che ha impiegò più di 90 minuti per la preparazione. Tuttavia, successivamente, furono molto veloci ed ebbero ottime trovate. Per quella sessione, la preparazione fu bella tanto quanto il gioco (e il gioco fu ottimo!)

La morale è che la decisione finale è sempre tua.

I giocatori che prolungano infinitamente la discussione vanno sollecitati, e i giocatori che combinano a caso personaggi e luoghi vanno incoraggiati a tratteggiare una storia piuttosto che “finire il lavoro e cominciare a giocare”. Anche questa fase fa parte del gioco.

La creazione della scena dovrebbe essere un processo collettivo - non un paio di scelte a testa buttate lì insieme per arrivare a sette scene. Come regista, sei libero di partecipare, ma ricordati che sei in una posizione delicata dal punto di vista dello status nel gruppo. Sono i giocatori quelli in controllo della vita di tutti i giorni. Tu sei il regista dello spettacolo teatrale.

Tagliare e Annunciare

Quanto è lunga una scena?

*Nel nostro playtest, la lunghezza delle scene è stata molto varia. L'intero gioco ha richiesto poco più di tre ore per essere giocato più un'ora di preparazione e discussione fra le scene. La scena La Festa è durata oltre 20 minuti. Il Maestro di Canto è durata 2 minuti e l'ultima scena dello spettacolo **ALLA PORTA** solo 10 secondi. La maggior parte delle scene è durata fra i 5 e i 7 minuti.*

*I nomi delle scene dello spettacolo teatrale sono scritti **COSÌ**.*

Dovresti annunciare ogni scena in modo appropriato. Alcune scene avranno nomi che potresti volere usare. Altre potrebbero necessitare di una breve introduzione per impostare il tono e quant'altro. A volte, una scena potrebbe abbisognare di una breve discussione prima di essere giocata (torneremo su questo in seguito). In alcuni casi tutto quello che serve è un cenno del capo al giocatore giusto per cominciare.

Come puoi facilmente intuire, il taglio (la conclusione) di una scena è molto importante. Una scena troppo corta o troppo lunga crea una sensazione di insoddisfazione o di avere mancato lo scopo. Nella nostra esperienza, è meglio che una scena sia troppo corta piuttosto che troppo lunga. Cercate di capire cosa i giocatori (o voi) volete dire con la scena e tagliatela di conseguenza. A volte, 15 secondi sono la lunghezza perfetta per una scena, se tutti sanno qual'è il suo scopo.

Sottolineare e Giustapporre

Una cosa che ha funzionato molto bene in play test è stata quando il regista ha cercato di dare ai giocatori una certa prospettiva su quanto stava accadendo, o li ha costretti a compiere delle scelte. Concludere una scena può includere il fare ai giocatori 5 rapide domande a cui rispondere sì o no.

Un'altra tecnica è stata quella di giocare i "nel frattempo". Se Julia e Link si stanno scambiando effusioni in cucina, facciamo una pausa nel gioco e chiediamo: «Cosa sta facendo Tom in questo momento?» Quindi torniamo a Julia in un momento successivo al sesso per evitare di giocare quella parte. Domande inattese come "Stai cercando di portartela a letto stasera?" aiutano i giocatori a comunicarsi i loro obiettivi a vicenda e in questo modo tutti possono contribuire alla loro realizzazione.

Sciogliere i muscoli

Un'altra buona idea, specialmente se non ci si sente a proprio agio in situazioni di vicinanza fisica, è che il regista guidi il gruppo attraverso qualche esercizio per aiutarlo a familiarizzare. Potete usare degli esercizi da improvvisazione teatrale, se ne conoscete.

In alternativa fate semplicemente in modo che tutti si abbraccino, prima un unico abbraccio di gruppo, e quindi individualmente. Questo dovrebbe essere sufficiente a spezzare il primo imbarazzo.