



Creare una SERIE

«Mi trastullavo con l'idea che se Felicity fosse stata reclutata dalla CIA, all'improvviso ci sarebbe stata una quantità di storie che si sarebbero potute fare, e anche se sapevo che non avrei mai potuto farlo su Felicity, mi venne in mente che poteva essere un altro telefilm. »

J. J. Abrams, Produttore, Alias

Dovresti prevedere di riservare almeno un'ora alla creazione della SERIE che hai intenzione di giocare. È un po' come quando si inizia a progettare una vera serie televisiva. Di solito uno dei giocatori ha un'idea che gli si accende in testa, e fa una veloce descrizione agli altri giocatori: «Hey, ho questa idea per un gioco. Vi andrebbe di giocarci?». Gli altri avranno differenti reazioni: «Non saprei. Può essere ambientata nel 1920? Mi piacciono le storie sugli anni '20.» e così comincia una discussione su come sarà il gioco. Immaginate di essere in una sala conferenze in un qualche studio TV.

Scrivete le idee su una lavagna bianca. Preparate del caffè. Rimboccatevi le maniche.

Non importa chi lo pensa per primo, tutti i giocatori dovrebbero sedersi e parlare di che tipo di gioco vorrebbero che fosse e tirare fuori qualche idea. Questo non è un gioco in cui una persona dice «lo farò XYZ, e voi potete farne parte se accettate le mie condizioni». La SERIE viene creata dal gruppo. È una buona idea presentarsi con qualche proposta, ma non già fissati su qualcosa di molto specifico.



IL PRODUTTORE

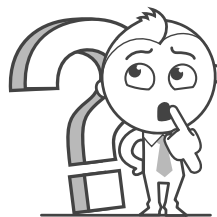
Prima di tutto scegliete chi sarà il PRODUTTORE della serie.

Il ruolo del PRODUTTORE è leggermente differente dagli altri, e una volta che è stato individuato, lui (o lei) agirà come facilitatore per il resto del processo di creazione, ponendo domande agli altri giocatori, mandando avanti la discussione e assicurandosi che tutti stiano giocando il tipo di gioco che avrebbero voluto giocare.

Durante un EPISODIO, il lavoro principale del PRODUTTORE è di procurare avversità ai PROTAGONISTI sotto forma di crisi, dilemmi morali e occasionalmente un sano cattivo “vecchia maniera”. Il PRODUTTORE deve anche lavorare su più fronti, fornendo ARCHI NARRATIVI individuali, incorporando i desideri dei giocatori e giocando la parte di molti personaggi secondari.

Nonostante il PRODUTTORE abbia un’influenza abbastanza estesa sul gioco, questa tende a manifestarsi perlopiù come una serie di discrete pressioni e sottili spinte in una certa direzione narrativa. In certi momenti può influenzare molto decisamente il gioco, ma il PRO-

DUTTORE non deve essere visto come il solo giocatore il cui contributo sia davvero importante.



IL PRODUTTORE? Io?

Tu avrai probabilmente già un’idea se il ruolo di PRODUTTORE sia adatto a te. Se pensi che sia divertente interpretare un sacco di ruoli, essere responsabile di mantenere il ritmo, accertarsi che ognuno partecipi e reagire istantaneamente alle idee più brillanti, allora probabilmente ti piacerà fare il Produttore.

Nota che essere il PRODUTTORE non significa che devi avere tu tutte le idee per la storia o che devi passare molto tempo a preparare il gioco. Santo cielo, no! È pos-

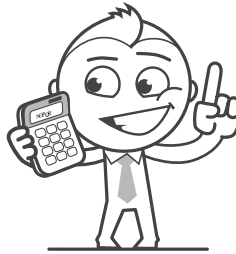
sibile giocare una partita di **AiPS** anche senza nessuna preparazione.

Essere il Produttore deve essere un divertimento, non un lavoro!



L'autorità del PRODUTTORE

AiPS è un gioco molto democratico. Molte delle regole hanno un certo margine



Il Budget

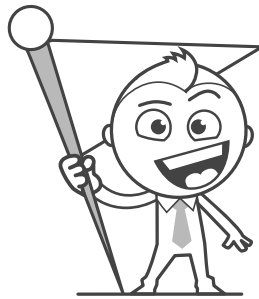
Il quantitativo di BUDGET a cui il PRODUTTORE può attingere dipende dal punteggio corrente di PRESENZA IN SCENA di ogni PROTAGONISTA.

Per ogni episodio il BUDGET è uguale al doppio della somma di tutte le PRESENZE IN SCENA dei PROTAGONISTI più tre.

In questo modo, se ci sono tre protagonisti i cui punteggi di PRESENZA IN SCENA sono 2, 3 e 1, il Budget del Produttore sarà: $2 \times (2 + 1 + 3) + 3 = 15$

di interpretazione e spesso, quando delle ambiguità sorgono nel corso del gioco, è meglio risolverle con una decisione di gruppo.

Tuttavia, nel caso in cui la partita cominciasse a trascinarsi, il PRODUTTORE ha l'autorità di prendere una decisione veloce e tornare a far muovere la storia. Va bene anche discutere successivamente la posizione presa dal PRODUTTORE ma, in gioco, la sua decisione è, come dire, decisiva.



La Premessa

Ogni telefilm tratta qualche argomento. Dovreste essere in grado di spiegare quello della vostra serie più o meno in una frase. I personaggi sono agenti dell’FBI che scoprono una cospirazione aliena?

Sono l’equipaggio di un’astronave che trasporta merce illegale in giro per la galassia? Sono gangster degli anni ’20?

Questa è la premessa del telefilm, e trovare esattamente quale sia può essere il primo passo nella preparazione del gioco. Qualcuno potrà arrivare portando specifiche idee al tavolo, ma tutti devono avere voce in capitolo nella decisione finale.

Una stagione di **AiPS** si compone di 5 o 9 episodi (lo so, ancora numeri bizzarri, ma funziona bene così). La maggior parte dei gruppi sembra preferirne 5, ma bisognerebbe considerare la serie che andrete a giocare unitamente a quanti giocatori ci sono e a che tipo di telefilm volete creare.

Più piccolo è il rapporto fra personaggi e numero di episodi, più l’azione sarà incentrata sui personaggi.



Cara, John, Meredith, Pete e Wil si stanno preparando a giocare una partita di **AiPS**. Pete ha acconsentito a fare il **PRODUTTORE**.

Decidono che il loro telefilm sarà chiamato **Bootleggers**, sarà un dramma ambientato nella Milwaukee del 1920, e parlerà di una famiglia coinvolta nel contrabbando di alcolici attraverso la frontiera col Canada. I giocatori sono cinque, e decidono di giocare una **STAGIONE** di cinque **EPISODI**.

È un rapporto giocatori / Episodi 1:1 che dovrebbe permettere una maggiore attenzione verso i personaggi, che è esattamente quello che vogliono.

di quello che volete voi. Potrebbe non comprendere proprio tutto ciò che volete, ma si dovrebbe raggiungere un compromesso.

Stabilire le convenzioni

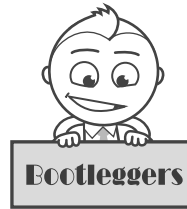
Ogni telefilm ha un setting, che solitamente include un luogo e un'epoca. Il Selvaggio West? La Parigi del primo 1600? Una stazione spaziale nel futuro?

Se avete già in mente una premessa, questa parte è probabilmente abbastanza facile da definire. Ma prima che procediate oltre, tutti dovrebbero prendere alcune note e parlare di ogni dettaglio importante che vogliono o non vogliono avere nella serie.

Non preoccupatevi delle minuzie, ma fatevi una buona idea del disegno complessivo. Se questi sono gli anni '20, ci sono aspetti specifici di questo decennio che volete esplorare in gioco? Magari il Jazz, o il Proibizionismo (se l'azione si svolge negli Stati Uniti), o forse anche la mentalità del dopoguerra.

Altrettanto importante è rendere chiaro quello di cui non volete si parli in gioco. Magari, se è un western, avete paura di come potrebbero essere rappresentati gli indiani. Oppure non vi piace l'idea di includere elementi soprannaturali.

Accertatevi di esprimere la vostra opinione. Questo gioco dovrebbe parlare



Il gruppo concorda che *Bootleggers* avrà contenuti appropriati per un network televisivo generalista: si gioca a casa di Wil e i suoi bambini potrebbero essere presenti, per cui lui non vuole che si usi un certo tipo di linguaggio.

Meredith vuole anche che i problemi razziali dell'epoca siano trattati con una certa sensibilità. John vuole essere sicuro che la violenza rappresentata nella serie non sia gratuita, così da trasmettere la brutalità del crimine organizzato durante il proibizionismo.
