

LA STANZA PERFETTA

di Eothien Nahar

La stanza perfetta per giocare dovrebbe avere a mio avviso i seguenti requisiti.

a) Proprietà. La stanza deve essere di proprietà esclusiva del gruppo, o almeno questi deve godere per la durata della partita una completa indipendenza legislativa da parte di autorità superiori (parenti vari).

b) Isolamento. Questo è il fattore più difficile da ottenere, anche perché spesso sono i giocatori/master stessi a non desiderare di raggiungerlo, vuoi per questioni di sicurezza, praticità, impegni presi, o perché vogliono divertirsi senza fare le cose dannatamente sul serio.

L'isolamento consta di vari fattori:

1-Umano. A parte i giocatori ed il master, nessuno dovrebbe avere accesso alla stanza, nemmeno gli animali domestici di comprovata mansuetudine (gatti, fratellini e sorelline, canarini ecc.). Distraggono, offrono stimoli alternativi, si possono irritare, possono voler uscire ed entrare in continuazione. Altresì sconsigliato è il dare appuntamento durante la partita a qualche amico "outsider" "che tanto sta 5 minuti, vede com'è, fa 2 chiacchiere e poi se ne va". Gli ospiti, a scopo proseliti, sono sempre i benvenuti, ma devono godere di questa speciale qualifica per essere ammessi alla stanza. Come sopra per le mamme e/o eventuali altri soggetti che "vengono a vedere un po' questo gioco strano che fate" giusto per controllare che il figliolo non faccia una strage in un asilo col mitra il giorno dopo. Se vogliono spiegazioni, saremo ben lieti di darle in modo esauriente AL DI FUORI del gioco. Infine la stanza deve avere SOLO 1 PORTA, e quindi non deve essere luogo di transito obbligato o preferenziale per altri locali dello stabile (tipo il bagno, i panni da stirare, il giardino, la centralina del gas ecc...)

Ahimè, devo includere anche cose piacevoli, come la mammina che porta il tè ed i biscotti, et similia.

2-Acustico. Niente rumore di aspirapolvere o martello pneumatico o chitarra elettrica del fratello, niente di niente. Da evitare le zone con cantieri aperti (se giocate in diurna) o con vicini casinisti. A tutti questi inconvenienti si può rimediare con un bel rivestimento in sughero (o contenitori in cartone per le uova, + economici ma meno artistici), o con pareti in gundanio (o equivalente) spesse 1 o 2 pollici (meglio entrambe).

Ovviamente la voce non deve rimbombare o echeggiare.

3-Sociale. E qui vengono le dolenti note! Telefonini e telefono di casa andrebbero banditi (io per primo mi butto nel mucchio dei peccatori). Se si gioca si gioca. Non si mandano Sms, non ti deve chiamare (né a sorpresa né programmato) la / il ragazzo/a o l'amico/a, non importa per cosa, fosse anche questione di 5 minuti. Al limite, se si programma una pausa (per mangiare, evacuare, sgranchirsi le gambe, riposare gli occhi o la voce) si possono portare i telefonini, tenerli spenti, ed usarli solo durante la pausa.

c) Struttura. Deve essere di forma rettangolare, sui 6x3 metri, il tanto da lasciare circa 3.6 mq a testa di spazio. All'aumentare dei componenti del gruppo, la metratura cresce sì, ma in proporzione inferiore. Per 7 componenti, per esempio, bastano poco più di 22 mq, con una porta ed una finestra (o un lucernario) sui due lati corti. Le pareti dovrebbero essere rivestite di un colore uniforme, piacevole, ma non sonnacchioso né dark. Sconsigliati l'arancione ed il nero. Ottimi il legno, il blu, il verde. Colori troppo sparati (giallo canarino es.) sono altresì sconsigliati. Si può interromperne la monotonia con poster (ma MAI calendari), quadri, disegni, pannelli di colore diverso, ecc.

Il locale dovrebbe essere sito agli estremi dello stabile, in punti protetti. Evitare quindi stanze che danno sui vertici della casa. Meglio una soffitta, facile da climatizzare. Meglio ancora una cantina/tavernetta, più difficile da climatizzare in inverno, ma decisamente più isolata (i telefonini non prendono) e piena di retaggi inconsci che scoraggiano gli intrusi a scenderne le scale.

d) Arredamento. Tavolo rettangolare, di materiale non freddo (vietato il laccato, è gelido!). Alto a piacere, basta che non traballi. Sedie comode, ma a cui non si tiene. Si tende a dondolarsi sulle sedie ed è meglio non avere l'assillo di rovinarle o romperle. Comunque non troppo comode, o i giocatori si addormentano. Il master non deve essere lontano da nessuno, per tenere il contatto occhi, ma nemmeno stare addosso al gruppo. La finestra lucernario, oltre a diminuire il senso di claustrofobia, tiene i contatti col mondo esterno e dà il senso del tempo che passa. Deve essere alle spalle del master. La porta, al contrario, deve essere un po' infradimensionata (+ difendibile in un certo senso) e dritta di fronte al master, onde per cui chiunque entri non potrà evitare (nessun TS) lo sguardo del master suddetto, che sarà a seconda del caso benevolo (ospiti graditi) o da basilisco/gorgone (intrusi). Evitare i calendari (ricordano le scadenze e gli esami) ma non gli orologi (si diventa nervosi senza, e si tende a voler sempre saper che ore sono). I mobili extra, qualora lo spazio lo consenta, sono raccomandati. Rendono il luogo + confortevole, il master li può usare per mimare certe scene, e sono utili (potete metterci dentro lo stereo, il computer ecc.). Da evitare come la peste sono le riviste, specializzate o meno. Rischiate di avere nel gruppo l'appassionato di motori, o il pettegolo, o l'esperto di videogiochi, o il porcellone, il fanatico di Gdr o peggio. Sono un'esca irresistibile! Vanno bene molti libri, su vari scaffali, ma che trattino di tutto tranne che di roba interessante e o divertente. L'enciclopedia, l'Opera Omnia di Umberto Eco, TUTTA la produzione in versi dei Cantari Medievali, ma NON gli official files di Star Trek, roba a schede di facile consultazione (enciclopedia degli animali, aerei da guerra, navi, auto d'epoca, bestie feroci). Insomma, molto testo, e scritto in piccolo. Tenetevi vicini i libri (con segnalibro apposito) che vi servono per le citazioni (chessò, Il Signore degli Anelli !)

La luce deve essere costante ma non fredda (vietati i neon, se non giocate a Cyberpunk!). Ne occorrono 2. Una per il tavolo, calda, che non affatichi la vista ma non porti il sonno tra i giocatori, possibilmente in alto (tipo lampadario) ed un + piccola ed intensa, bianca, per il master, tipo abat jour. Occhio ai cavi in giro per la stanza. Vietatissimi i divanetti e le poltroncine (a meno che uno dei vostri non si senta bene) o metà del gruppo giocherà la partita da là, scheda in mano, facendo tirare i dadi allo sfigato che rimane al tavolo.

e) Extra. La porta deve essere allegra dal lato di gioco (poster, disegni, freccette) per dare un senso di sicurezza e non trasmettere l'idea di prigionia. Non va MAI chiusa a chiave. Al contrario il lato esterno deve essere il più possibile simile al Morannon. Nero, di ferro, pieno di punte, ed alla fine di una serie di gradini (a salire o scendere) stretti e scivolosi. La classica lampadina a bulbo ad incandescenza, sui 60W come minimo, è l'ideale da far spenzolare sopra tale porta.

Un bel caminetto è abbastanza utile. Il soffitto non deve essere troppo alto né chiaro (il bianco fa troppo cella). Il pavimento (oltre che pulito), è perfetto se rivestito di moquette (che esclude il caminetto) o in cotto color testa di moro chiaro.

Attenti al riscaldamento (non rumoroso). Deve essere regolabile a piacere. Occhio anche all'umidità. Se avete giocatori con lenti a contatto rischiate un disastro se l'aria si secca troppo. Niente polvere (tappeti puliti ergo) per gli asmatici. Dallo stereo (casse surround, se possibile) ESTRAETE anche con violenza la radio AM/FM (se giocate durante le partite di campionato è la fine) e BANDITE il televisore (v.s.)

Se potete, lasciate una zona rettangolare di 3x2 metri (3 è il lato corto della stanza) verso la porta ed alle vostre spalle, onde potervi alzare in piedi e mimare le scene con maggiore "fisicità".

Banditi i giocattoloni (spade, miniature strafighe, EVANGELIONS ecc...). Via anche i CD Pop (solo roba che faccia "ambient"), o collezioni su cui ci si possa informare e/o curiosare. ("fiiicooo, hai l'ultimo dei REM, mettilo su un attimo!").