

**Andrea Castellani   Michele Pupo   Benjamin Fortini**

# **RITORNO A FOGLIEROSSE**

**Viaggi nel tempo tra la Trieste di oggi e quella dell'Ottocento  
per un live sospeso tra fantasy e fantascienza  
nello stile *Avventure Romanzesche***



**Aurisina (TS), 17-18 ottobre 2009**

**L'avventura non è mai stata così coinvolgente!**

<http://www.geocities.com/radagast1975/raf.htm>

## Di che cosa si tratta?

*Ritorno a Foglierosse* è un'avventura, completamente gratuita, che si svolge nell'autunno 2009 intorno alla Vedetta Liburnia, l'ex torre piezometrica nascosta nei boschi vicino ad Aurisina.

Tre gruppi di persone si aggirano tra i prati e i boschi del Carso, già tinti dei primi colori autunnali. Due di queste compagnie sono composte da personaggi dall'abbigliamento quanto mai stravagante per il 2009: sono infatti viaggiatori del tempo, provenienti dal XIX secolo. Questi primi due gruppi sono mossi però da motivazioni opposte: gli uni da una sete di ricchezza e di potere che non conosce requie né tantomeno scrupoli, e gli altri dalla necessità di salvare l'Impero Austro-Ungarico, e con esso anche il mondo, dalla guerra e dalla tirannia.



E poi c'è un terzo gruppo, dall'aspetto ancora più curioso, che per ora osserva in silenzio, nascosto nella vegetazione... Forse, se prestate attenzione, potrete vedere i loro abiti bianchi e la loro pelle diafana trasparire per un attimo da dietro un rosso cespuglio di sommaco selvatico; ma, appena ve ne sarete resi conto, saranno scomparsi di nuovo.



## Fonti d'ispirazione

Questo live, organizzato nello stile *Avventure Romanzesche*, è ispirato alla letteratura fantastica, fantascientifica e d'avventura di H.G. Wells, Jules Verne, Arthur Conan Doyle e J.R.R. Tolkien, alla letteratura e al fumetto retro-fantascientifici contemporanei (in particolare al genere steampunk) e ad alcuni film d'avventura con queste stesse ispirazioni letterarie, come lo *Sherlock Holmes* di prossima uscita, *La leggenda degli uomini straordinari*, *Ritorno al futuro - Parte III* e *Wild Wild West*.



Inoltre, non possiamo non citare il live di Katri Lassila e Laura Kalli *Imperiumin viholliset (I nemici dell'Impero)* e il film di animazione Disney *Basil l'investigatopo*, che ci hanno suggerito l'intrigo principale.

Naturalmente, molte idee vengono dal live di Andrea Castellani *Crebbi li, a Foglierosse*, di cui questo live può essere ritenuto il seguito. E per i costumi ottocenteschi, a carico dei giocatori, consigliamo di ispirarsi al live del Calynx Team *Die Reise nach Tunguska (Il viaggio verso la Tunguska)*, dal quale sono tratte le fotografie di questa pagina.

## Contatti

Per iscrizioni e informazioni ci potete contattare direttamente:

Andrea Castellani: 348.3607586, [andrea.castellani@gmail.com](mailto:andrea.castellani@gmail.com)

Michele Pupo: 349.5580305, [pupo@camminaresuimonti.org](mailto:pupo@camminaresuimonti.org)

Benjamin Fortini: 334.2411499, [lordtzeentch@msn.com](mailto:lordtzeentch@msn.com)

Sono inoltre a disposizione una sintetica pagina su Internet (<http://www.geocities.com/radagast1975/raf.htm>), dalla quale è possibile scaricare la versione elettronica di questo depliant, e una pagina dedicata all'evento sul social network *facebook*.





## Quando si gioca?

- **Sabato 17 ottobre** 2009, dalle **14.30** alle **18.00**: workshop di preparazione al live.
- **Domenica 18 ottobre** 2009, dalle **11.30** alle **17.00**: il live vero e proprio.

Sabato si terrà un workshop comune per tutti i giocatori, e tre workshop specifici per i tre gruppi. I workshop sono assolutamente indispensabili per riuscire a raggiungere un certo grado di consenso sull'ambientazione, a padroneggiare il sistema di gioco (vedi pagina seguente, il metodo Kalli-Lassila) e ad approfondire i personaggi, che nel caso dei primi due gruppi sono personaggi storici romanzati.

Domenica si terrà il live vero e proprio. I giocatori devono portarsi il pranzo al sacco.

Gli orari sono stati stabiliti per agevolare la partecipazione dei giocatori provenienti da fuori Trieste; perciò si raccomanda a tutti la massima puntualità!

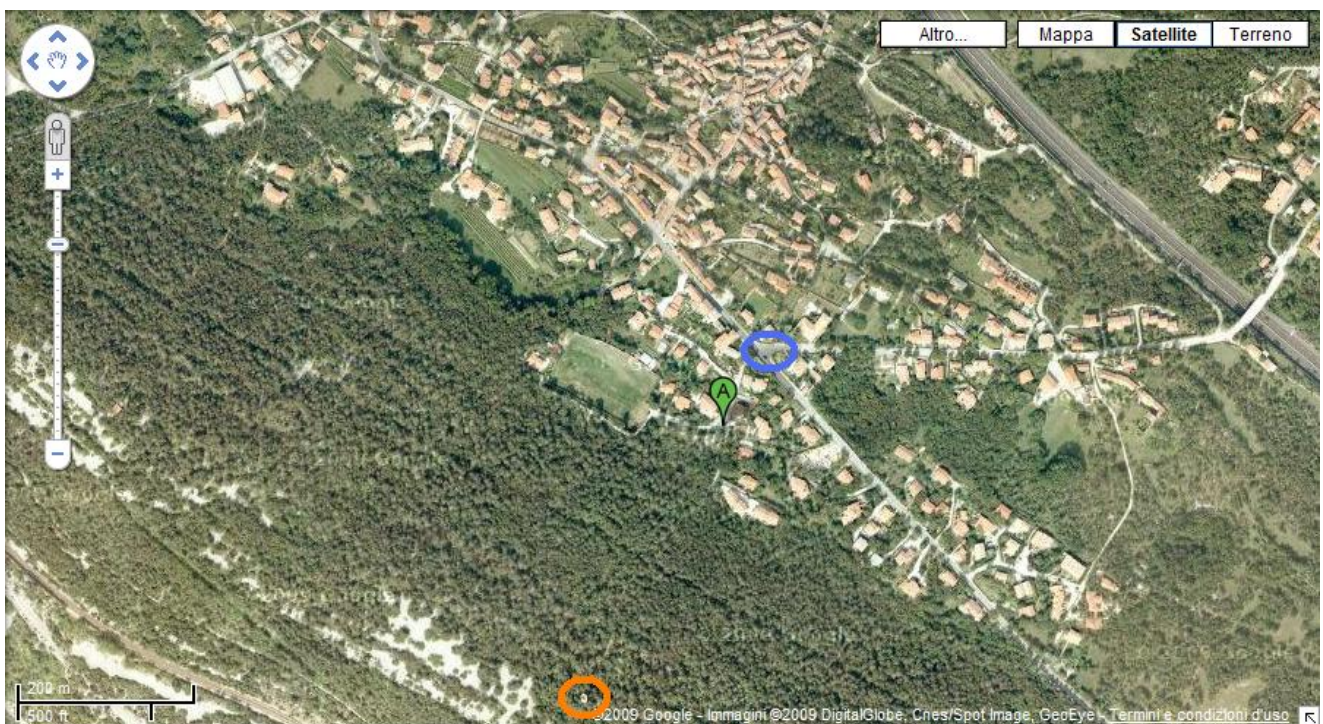
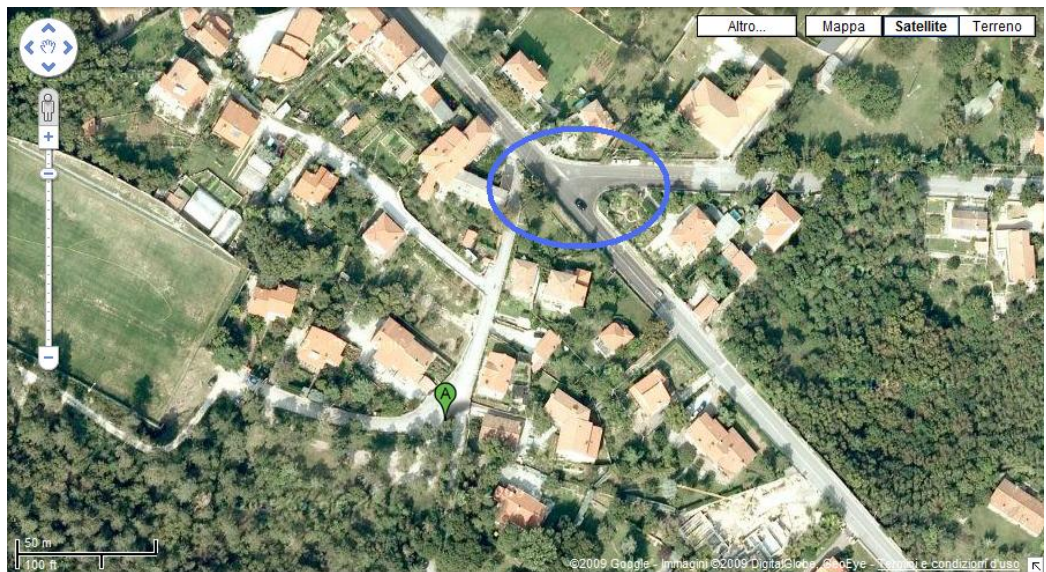
## Dove si gioca?

Il live sarà giocato nella porzione di bosco intorno alla **Vedetta Liburnia** (ex torre piezometrica di Aurisina), segnata con un cerchietto arancio nelle immagini da satellite.

Il punto d'incontro è un posteggio sito a circa 400 metri dalla torre, segnato con la lettera A.

Per chi viaggia in treno sono comode le stazioni ferroviarie di Monfalcone e di Trieste Centrale, entrambe a 14 km dal posteggio; inoltre, certi treni fermano anche alla stazione di Bivio d'Aurisina, a 1,5 km dal posteggio.

Dalla stazione di Trieste Centrale è possibile arrivare ad Aurisina, a un centinaio di metri dal posteggio, con la linea di autobus 44. La fermata dell'autobus è segnata con un cerchietto azzurro.



## AVVENTURE ROMANZESCHE

*Avventure Romanzesche* è uno stile di live formalizzato dalle organizzatrici finlandesi Katri Lassila e Laura Kalli, che mira a riprodurre nei live lo stile di gioco spontaneo dei bambini che fanno “pretend play” (i giochi simil-live tipici dell’infanzia come *Indiani e cowboys*, *Facciamo che io sono* ecc.) e le emozioni che ne derivano, usando come ispirazione i classici della letteratura e la cultura pop contemporanea.

### Il metodo Kalli-Lassila in venti semplici regole

1. L’obiettivo comune di organizzatori e partecipanti è creare, tutti insieme, un’esperienza emozionante, esaltante, divertente e liberatoria.
2. Al contrario, l’obiettivo **non** è creare una realtà secondaria credibile, né tantomeno cimentarsi in una competizione con gli altri partecipanti.
3. Ogni partecipante deve considerare sé stesso un narratore, il cui obiettivo è generare quanta più azione possibile per gli altri partecipanti.
4. Ciascun personaggio è il protagonista della storia, se guardata dal suo punto di vista.
5. Le azioni di ciascun personaggio **non** devono essere decise con l’obiettivo di simulare il comportamento di una persona reale, né tantomeno di far trionfare il proprio personaggio sugli altri.
6. Al contrario, ciascun partecipante dovrà far fare al proprio personaggio le scelte più utili a rendere coinvolgente e adrenalinica la storia che si sta sviluppando.
7. I partecipanti devono interpretare i loro personaggi nel modo più teatrale ed esagerato possibile.
8. Anche i costumi devono essere i più spettacolari ed esagerati possibili.
9. Non fermatevi mai a ragionare sulla scelta più giusta, più logica o più realistica; fate invece d’istinto la cosa più folle, spericolata e avventata che potete, e non potete sbagliare.
10. Se una situazione sembra pericolosa, infilatevici!
11. Se un’azione vi sembra particolarmente cliché, fatela!
12. I personaggi femminili **non** sono principesse in pericolo o innocue mogliettine, bensì sono tanto maneschi e spericolati quanto quelli maschili (se non di più).
13. Il comic relief è una buona cosa; la farsa **no!**
14. Trappole e inganni, specialmente quelli malvagi e perversi, funzionano sempre: anche se ai partecipanti sembrano evidenti, i personaggi non sono mai in grado di riconoscere un trabocchetto.
15. I buoni non muoiono mai, a parte rarissimi casi in cui la loro morte risulta particolarmente drammatica.
16. Nella prima parte del live i buoni perdono sempre qualunque tipo di conflitto.
17. Nella seconda parte del live (il cui inizio è opportunamente segnalato) i cattivi perdono sempre qualunque tipo di conflitto, e spesso muoiono in modo spettacolare.
18. A proposito di conflitti, non ci sono meccaniche di nessun tipo che obblighino i partecipanti a rispettare quanto sopra, quindi tutto è lasciato al buon senso e alla buona volontà dei partecipanti. Ma il fatto che le regole siano poco stringenti non significa che siano poco importanti. Per questo il live è a inviti: evidentemente riteniamo che voi, che siete stati invitati, siate persone di buon senso e di buona volontà, pronte a dare il meglio per far riuscir bene questo live. Cercate di non farci cambiare idea!
19. L’immedesimazione nel personaggio (ossia provare le stesse emozioni che prova il personaggio e assumere temporaneamente la sua personalità) è una buona cosa, nella misura in cui non impedisce di gestire il proprio personaggio come finora prescritto.
20. Anche se la più alta ambizione dei personaggi è rischiare la vita (o quantomeno farsi malissimo), la stessa cosa **non** vale per i partecipanti! Badate a voi stessi e seguite le indicazioni di sicurezza!