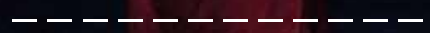




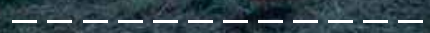
# LUCANOIDI



Game & Culture



Larping in 2019



Giocare con l'arte



Lab a cielo aperto



# Indice

- 04** Heritage Games, nascita di un'idea
- 06** Ogni anno una storia diversa
- 10** Where do we go from here?
- 12** Martel.IA
- 14** Casting a shadows on Matera
- 20** Larp changing you, changing the world
- 24** Giocare e capire
- 28** Peer education
- 31** Storia di una guardia
- 32** Messa in scena: truccare la città e i giocatori
- 34** Vivere il mondo
- 36** Le strane idee della Crew



## Editoriale

Un lungo processo di co-creazione con la scena creativa lucana è stata la scommessa principale del dossier di candidatura a Capitale Europea della Cultura, per lasciare un know-how che sarà prezioso anche in futuro.

Un percorso sartoriale, cucito con ciascun attore coinvolto nella realizzazione del programma, dai cittadini alle istituzioni culturali, e che è andato in scena grazie alla passione e alla professionalità dei 27 project leader lucani ammessi a partecipare a questo processo.

Un intenso lavoro di progettazione che ha consentito loro di imparare a creare insieme, aprire connessioni verso l'Europa e il futuro, lasciarsi trasportare dall'energia creativa, rinnovando

linguaggi e proposte.

I risultati sono stati piccole e grandi meraviglie, che hanno rappresentato più del 50% del programma culturale di Matera 2019. Come nel caso di questo articolato e innovativo progetto. L'auspicio è che i protagonisti di questo come degli altri progetti presentati in occasione di Matera 2019 abbiano sviluppato le giuste competenze per riuscire a guardare oltre e a porsi traguardi sempre più significativi.



# Heritage Games

## NASCITA DI UN'IDEA

di Sergio Fadini

### Come raccontare un progetto articolato di giochi e tecniche narrative durato quasi 3 anni senza stare solo a snocciolare cifre?

Proviamo a partire da cosa abbiamo prodotto: un gioco di ruolo dal vivo di portata internazionale, due urban games ripetuti più volte un exhibition game, una web serie su instagram, tanti laboratori creativi e talk serali. Ma l'aspetto più interessante dell'intero progetto è stato il modo di lavorarci, dalla primavera del 2017.

Innanzitutto la scelta dei partner, effettuata per unire competenze, ragionando per ogni ruolo necessario su quale fosse la realtà più utile e rappresentativa.

Poi il metodo: la proposta è nata da noi vagabondi, con tanto di bozza di business plan per macrovoci e di timeline. Poi, dopo aver vinto la selezione nel giugno 2017 ed essere entrati nell'olimpo dei project leader, grazie alla fondazione matera-basilicata 2019 abbiamo avuto l'opportunità di andare all'estero e incontrare e discutere nuovi possibili partner, con cui si è trovata subito un'intesa

E ancora sempre grazie alla fondazione abbiamo prodotto un nuovo game (klink) testando i partner del progetto e abbiamo avuto modo di collaborare con Matteo Uguzzoni, ideatore di Klink; poi siamo andati a Plovdiv in Bulgaria per confrontarci con game designers di tutta Europa e infine al festival italian dei larp. Un 2017 intenso dunque, cui vanno aggiunti i seminari formativi organizzati dalla fondazione. Abbiamo sempre aggiornato i partner su ogni passo che si stava compiendo e cercato assieme di risolvere le problematiche via via che si presentavano.

Il 2018 è stato l'anno dedicato ai crash test. In primis abbiamo sperimentato la formula del festival (n stories) e al suo interno i primi prodotti: l'urban game Vagaplay e l'exhibition game Martel.IA. oltre ad aver organizzato talk, laboratori creativi, In ottobre invece, dopo che in estate avevamo migliorato e testato nuovamente il vagaplay, ci siamo dedicati alla nostra grande produzione: l'urban game Penombra. In quell'occasione abbiamo anche effettuato le riprese del video trailer del gioco di ruolo dal vivo Trial of the shadowcasters.

Tutti test utili per capire dove poter o dover migliorare, che ci hanno fatto capire che eravamo sulla buona strada.

Infine è arrivato finalmente il 2019, che è stato dedicato al lavoro prevalentemente comunicativo oltre alla messa a punto della scaletta e dei dettagli organizzativi. E così a giugno abbiamo



riproposto tutto quanto elaborato e testato nell'anno precedente, con l'aggiunta di un gioco di ruolo dal vivo di cui troverete sfogliando Lucanoidi tante informazioni suppletive e di un laboratorio ancora più innovativo dei precedenti. C'è da dire che riuscire ad arrivare integri all'evento conclusivo non è stato per niente facile. Alle difficoltà nell'assemblare i vari pezzi del progetto all'interno dei 10 giorni previsti si è aggiunta tutta la difficoltà legata sia alle poca disponibilità delle location, sia alle stringenti norme richieste dalla fondazione per produrre le attività in calendario. E comunque alla fine stanchi ma felici siamo riusciti a organizzare il tutto nel miglior modo possibile.

P.s. i dati ce li abbiamo e ve li presentiamo in estrema sintesi: diverse città coinvolte attorno Matera, tante produzioni originali; oltre un migliaio di persone fra le attività del 2018 e quelle del 2019, sebbene il nostro obiettivo primario non erano le quantità ma il far venire persone anche da lontano per partecipare alle nostre attività. 4 t shirts ideate dalla crew dei creativi. Obiettivo centrato in pieno!





# Ogni anno una storia diversa

N\*Stories è il marchio di un  
progetto sempre nuovo

di Guido Bosticco

Un grande esperimento di co-progettazione, tanti attori del territorio, partner nazionali e internazionali per un evento dalle molte facce e dai molti significati. Questo è stato, prima di tutto, il Festival N\* Stories versione 2019. Non a caso si è svolto a Matera, spostandosi dalla sede tradizionale di Altamura, per aprirsi al mondo nell'anno della Capitale europea della Cultura.

Dal 13 al 23 giugno si sono concentrate la maggior parte delle attività di questo festival, ma il lavoro alle spalle è durato quasi due anni. Un lavoro soprattutto di costruzione del team, sparso fra Basilicata e Puglia, con partner dalla Lombardia e dall'estero, Finlandia e Danimarca e di elaborazione concettuale, attorno a un'idea forte: usare il gioco come strumento di comunicazione del valore di un territorio e per promuovere la filosofia di un turismo attento e responsabile.

E così, nei dieci giorni di giugno si sono visti fra i Sassi personaggi vestiti da antichi Greci, da Bizantini o da borghesi degli Anni Quaranta, tutti impegnati nel gioco di ruolo "The Trial of the Shadowcasters", basato sul mito della caverna di Platone e attualizzato per rendere vivo ed emozionante il tema della libertà di scelta individuale e delle relazioni fra comunità.

Sulla stessa scia, fra costumi sontuosi e argomenti di sensibilizzazione sociale, è stato l'urban game "Penombra", cui hanno partecipato in totale oltre 200 persone, impegnate in un'esperienza ludica di nuova generazione con attori, scenografie e location emozionanti, effetti luce e tecnologia, in giro per tutta la città. Una sorta di caccia al tesoro immersiva, che nascondeva in sé la lotta fra il bene e il male, fra la libertà e la schiavitù in un futuro distopico di una Matera contesa fra diverse fazioni.







E ancora, sempre in tema di giochi, che è stato il *fil rouge* di tutto il progetto, il “Vagaplay” ha portato i giocatori in una detective-story alla scoperta dei luoghi più curiosi della città, così come l'exhibition game (un gioco all'interno di una mostra) “Martell.ia”, ha accompagnato i visitatori a scoprire la storia del quartiere Martella, attraverso la rilettura di un gruppo di artisti e grafici locali, giocando con una intelligenza artificiale attraverso lo smartphone. Ma non di solo gioco vive N\* Stories, perché il festival ha visto anche tre serate di approfondimento sui modi più innovativi per costruire turismo culturale, promuovere i luoghi e raccontarli, con ospiti da tutta Europa. Insomma, un grande esperimento iniziato due anni fa con un lavoro di co-progettazione che ha visto realtà locali e internazionali coordinarsi e portare ciascuna la propria competenza e la propria creatività. Un percorso che viene da lontano, iniziato dall'associazione Il Vagabondo nel 2012 con il progetto Paesaggi Lucani, e che proseguirà nei prossimi anni, sempre fra Matera e Altamura, dove il Festival N\* Stories è nato.

Fra questi esperimenti, si è svolta la prima edizione di un laboratorio unico in Italia. Lo scopo? Realizzare un serial di 25 puntate per Instagram (di 15 secondi l'una!), che “messo in onda” a ottobre su molti canali contemporane-

amente, ogni giorno alla stessa ora per 25 giorni. L'Instagram Short Serie Lab è stato il primo esperimento di questo tipo in Italia, destinato a fare scuola come punto di incontro fra scrittura, tecnica cinematografica, nuove tecnologie e social network, ideato e condotto dal regista Andrea Canepari.

Dopo il momento *clou* di giugno, a settembre ad Altamura è stata organizzata una vera festa di collegamento fra Matera e la città pugliese, e non poteva svolgersi (trattandosi di collegamento) che nella vecchia Stazione ferroviaria. “Allontanarsi dalla linea gialla!” era il titolo ironicamente scelto dagli organizzatori, ma mai si è vista una festa più seria: dibattiti e approfondimenti hanno anticipato le danze dell'ultima sera. Un'occasione per riflettere sul lavoro fatto e rilanciare per il futuro.

I partner del Festival – che è stata l'attività principale di “Heritage Games”, il progetto di Matera Capitale Europea della Cultura 2019 co-prodotto da Associazione Il Vagabondo e Fondazione Matera Basilicata 2019 – spaziano dagli

**Un grande esperimento iniziato due anni fa con un lavoro di co-progettazione che ha visto realtà locali e internazionali coordinarsi e portare ciascuna la propria competenza e la propria creatività.**



autori dei giochi ai designer, dai comunicatori alle associazioni di sviluppo locale, dagli esperti di turismo alle compagnie teatrali: tutti hanno creato un team che da Matera si allarga su tutto il territorio nazionale, fino nel nord Europa. Infatti, oltre all'associazione Il Vagabondo, Giallo Sassi, Teatro Pat, che sono di area lucana, ai pugliesi Fatti d'Arte e TouPlay, vi sono l'agenzia Epoché di Pavia, la Scuola del Viaggio di Milano e Participation Design Agency e Mythonaut, le due realtà danesi e finlandesi coinvolte.

Il lavoro di co-progettazione e co-creazione, durato appunto due anni, è solo l'inizio di un percorso che questo gruppo di realtà intende intraprendere. L'obiettivo è sempre quello di costruire modi nuovi di vedere e vivere il territorio, nel rispetto dei valori di comunità, incontro, apertura al prossimo. Ecco l'idea di turismo che ispira il lavoro del festival N\* Stories. Un'idea che non finisce con Matera 2019. Appuntamento quindi al 2020. Non si sa che forma avrà questo festival, ma lo scopriremo solo vivendo.



# Where do we go from here?

di Alessandro Ottenga\*

\*Manager culturale e amministratore della ago srl  
Project manager della Fondazione Matera Basilicata 2019  
(giugno 2018 - settembre 2019)

La sollecitazione contenuta nel dossier di candidatura di Matera 2019 a progettare e realizzare azioni sperimentali di *audience engagement* è stata raccolta e concretizzata in modo particolarmente interessante dall'associazione Il Vagabondo, una delle ventisette organizzazioni culturali della scena creativa lucana che ha risposto all'invito della Fondazione Matera Basilicata 2019 a co-creare il 50% del programma culturale di Matera Capitale europea della Cultura e che con il progetto "Heritage Games" ha contribuito ad animare questo straordinario 2019 appena concluso.

Il successo di partecipazione che ha accompagnato le attività di preparazione e di test (2018) e poi nel giugno scorso la realizzazione del larp (*live action role playing*), degli Urban Games e dell'*exhibition game* "martel.IA" ha creato le condizioni migliori per indirizzare le attività future dell'associazione Il Vagabondo e delle organizzazioni partner verso alcuni degli assi strategici prioritari che caratterizzeranno la prossima programmazione culturale europea (2021-2027).

A partire innanzitutto dall'**innovazione digitale** applicata alla fruizione, alla valorizzazione e al racconto del patrimonio culturale del nostro Paese. Il progetto "Heritage Games" ha scelto il gioco (inteso come *serious game*) quale strumento privilegiato per avvicinare il pubblico materano (abitanti culturali e cittadini temporanei) all'arte, alla storia, ai luoghi simbolo e ad alcuni luoghi inediti della città dei Sassi, affrontando al contempo tematiche sociali e culturali in grado di far riflettere sull'importanza delle sfide del mondo contemporaneo e sul valore di ciò che è andato (ormai) perduto. Le esperienze interattive ed emozionali che hanno condotto il pubblico attraverso *storytelling* performativi e interattivi di grande suggestione (come l'*urban game* "Penombra") e interesse storico (come l'esposizione sul borgo olivettiano della Martella), potranno sicuramente essere arricchite, insistendo sul rapporto e la relazione tra esperienza (del) reale e realtà esperienziale aumentata, ovvero con un approccio *digital first* ancora più marcato, più funzionale e più integrato, in particolare rispetto all'utilizzo dei *devices* e delle innovazioni tecnologiche disponibili.

Questo approccio potrà a sua volta trainare l'attivazione di progettualità dedicate ad un target di pubblico strategico come quello dei **giovani**, a partire da un rafforzamento della collaborazione con le **scuole**; rispetto alla progettualità appena conclusa, sarebbe importante coinvolgere gli studenti di ogni ordine e grado già a partire dalla fase di co-creazione dei giochi e implementare tale coinvolgimento con l'offerta di iniziative specifiche di alternanza scuola-lavoro o di mobilità su tutto il territorio europeo. Parallelamente, è auspicabile che venga promossa la creazione di percorsi di *empowerment* destinati al comparto lucano delle **industrie culturali e creative** (*performing arts*, arti visive, videogiochi e *software*), che solo recentemente, grazie alla possibilità di confrontarsi costantemente con l'eccellenza produttiva europea, ha compreso l'importanza di acquisire *in house* abilità e competenze specializzate.

L'ultima considerazione riguarda a mio avviso il tema dell'**internazionalizzazione**, che andrà alimentato attraverso la stabilizzazione e l'implementazione delle reti che si sono costruite durante il progetto, ovvero rivolgendosi prioritariamente a quei programmi (come per esempio Creative Europe, Erasmus+ e Horizon2020) pensati per contribuire allo sviluppo dei pubblici e ad una migliore fruizione del patrimonio culturale europeo. Grazie alla spinta di Matera 2019, "Heritage Games" potrà ambire a diventare una piattaforma sulla quale le istanze di *governance* territoriale e la società civile si incontrano per sviluppare collaborazioni (e co-produzioni) che mettano a sistema metodologie e competenze di alto profilo con le sollecitazioni che vengono da temi di particolare attualità (quali per esempio il dialogo interculturale, l'integrazione sociale dei migranti e dei rifugiati, la comprensione dei valori comuni dell'UE e il rispetto delle altre culture). Proprio come indicato nel dossier di candidatura: una "piattaforma progettuale che rafforzi le cooperazioni culturali del Sud Italia con il resto dell'Europa", attraverso in particolare metodologie di coinvolgimento del pubblico inedite e innovative.



# Martel.IA

di Aldo Campanelli

Picchia forte il sole su Matera.

È giugno e le strade sono animate da un via vai di cittadini effimeri della Capitale della Cultura 2019 dotati di passaporti e occhiali che permettono loro di guardare ogni pagina del racconto della città: sono i temponauti.

Un tuttofare dall'accento toscano commenta il via vai di chi, indeciso se varcare la soglia d'ingresso, si deterge la fronte e cerca ristoro nel sagrato all'ombra della chiesa di San Giuseppe.

Un operatore li invita ad entrare porgendo un tablet e un paio di auricolari da indossare: "I Sassi sono stati abbandonati e i loro abitanti costretti a muoversi in edifici in periferia. Volete saperne il perché?"

Una coppia di temponauti incuriositi indossa le cuffie e parte con la ricerca. La mano che tiene lo smartphone scatta rapida una fotografia ad un codice AR dando il via ad una voce dolce che gli si rivolge in inglese: i loro sguardi si incontrano per lo stupore dando vita ad un sorriso sul volto l'uno dell'altra. Il gioco ha inizio!



Lo smartphone nel gioco diventa la porta di accesso ai contenuti grafici e la voce di un'attrice professionista pone domande che, risposta dopo risposta, portano il viaggiatore a scoprire il pensiero carico di umanità e di responsabilità degli innovatori italiani degli anni dell'urbanizzazione.



**Tou.Play** è un collettivo di inventori di giochi con la voglia di operare al centro di una produzione culturale viva e genuina che abita una scuola abbandonata di Bari. La carica giovanile e la curiosità hanno spinto Il Vagabondo a raggiungere la Puglia con la visione di un gioco legato alla mostra di design sul villaggio rurale inaugurato da Alcide De Gasperi nel 1952: La Martella.

Incontrarsi ha dato vita alla necessità di scrivere un gioco che parlasse di responsabilità sociale della ricchezza, di urbanizzazione e di altri temi che affascinano, confondono e che a volte spaventano perché portatori di pensiero nuovo che sgomita tra le abitudini e talvolta risveglia la coscienza critica dal suo torpore: negli anni 50 a sud si viveva ancora nelle caverne. Il risultato si chiama **#martel.IA** ed è il punto di partenza del **festival N\* stories**, esposto nella

chiesa di San Giuseppe in Via Riscatto, spesso inaccessibile e simbolo di cultura locale. La voce interpreta un'intelligenza artificiale e interagisce grazie ad un chatbot che accompagna il giocatore tra i segni nascosti nei dati e nelle idee di Olivetti e tra i processi dell'innovazione sociale che ha trasformato profondamente il tessuto urbano di Matera, le pratiche delle comunità che la abitavano e il futuro, oggi presente, della Capitale della Cultura d'Europa. Il viaggiatore lascia una traccia tangibile del suo passaggio, permettendoci di raccogliere in moduli di indagine digitali le sensazioni a caldo, i risultati dell'esperienza, la provenienza e l'età, di rilevare il grado del coinvolgimento e dell'immersività raggiunto e di proseguire il lavoro di nuova semina progettando giochi a supporto delle storie da non dimenticare.



A woman in a white dress and headscarf stands in profile, facing right, in a cave. Her shadow is cast onto the rough, textured wall behind her. The lighting is dramatic, highlighting the contours of her dress and the texture of the cave wall.

# Casting a shadow on Matera

by Mike Pohjola

I was shoveling snow in my home in Finland. I had made big piles of snow in my yard, too high for me to shovel more on top of them. But more and more snow kept on falling, and I had to shovel it off the driveway and the small path between the piles of snow that allowed my son to walk to our neighbor's house. The big snow pile was too big and too central in the yard for me to push the new snow around it. I had to move the pile of snow to the corner of the yard in order to build a new pile in the

center. Even though it was quite cold, I had to remove my woolen hat and my coat because all the physical labor was making me hot. That was when I got a call from Sergio from the south of Italy. Apparently they were going through yet another warm winter. He tasked me with an intriguing task: Come up with an idea for a larp to be played in the UNESCO World Heritage Site of Sassi di Matera as part of the EU Capital of Culture 2019. I immediately put down my snow shovel and got to work.





I have found it is good to collaborate with another artist just so that when one of us passes out from the heat, the other can take over. So I contacted the Danish larp designer Bjarke Pedersen and he was on board!

The fiction of the larp would somehow have to be related to the history of Matera and of the whole Basilicata region. Great, I am a bit of a history buff, and am familiar with key moments of Italian history. It was just a matter of seeing what Matera's connection to those events as. I discussed these ideas with the local team. Perhaps the larp could be about the Roman Empire? "They never really came here." What? They conquered half of Europe, what do you mean they never came there? "Well, the roads were quite bad."

Okay, okay. What about the Renaissance? "That was in the rich north. This is the poor south." I was slowly understanding that I knew nothing about the history of southern Italy. But that is where research comes in. I would read a book about the history of Matera! As a UNESCO world heritage site and a regular tourist destination, there has to be several!

Turns out, not really. There is a book in English on the architectural history of the town, that is the one they sell in every souvenir store. It is really good if you want to know what building was built when. But what about the people who lived there? What was their nationality? Were they governed by the Greeks or the Saracens or

the Bourbons or by someone else?

The only other book I found was a children's book on the history of Apulia, the neighboring province. Not exactly what I was looking for, but it gave me some nice pointers on what to research more.

Through painstaking efforts I managed to come up with three key historical periods: Magna Graecia during the Peloponnesian War, the Emirate of Bari in the early Middle Ages, and the Fascist Era. A fourth interesting period would have been the brigandage during the Bourbon rule, but we thought three time periods is enough.

But what is the larp about? Clearly there are caves. But what else?

I had been in Matera before but this was the first time for Bjarke. We went there in May of 2018 to meet the rest of the team, explore locations and get a feel for the place. And to present the idea for the larp. Caves, history, and then what?

It is impossible not to fall in love with Sassi di Matera. The buildings, the hot streets, the cool caves, the food, the wine, the scenery, and of course, the people.

To them, we introduced an ambitious idea: Plato's Allegory of the Cave - The Larp. The caves would be both concrete and symbolic. On a symbolic level all the characters would be imprisoned in the caves of their ideologies, religion, family, psychology, trauma, relationships. And all the characters would also be pris-

on wardens and shadowcasters to some other character - domineering mother, lying priest, obsessive teacher, demanding noble... And on the concrete level, much of the larp would take place in the caves.

The shadows would be everything we are told to make us obedient: outright lies, religious dogma, state propaganda, fake news...

The idea was approved, we had workshops with producers, light (and shadow) designers, urban game designers, costume and set designers (I am still not sure if their real names were Francisco and Franco, or if they were just really big fans of the Spanish dictator) and many other people we would be working with.

Returning home from Sassi is always a hassle flying through Munich but not Monaco even if Munich is called Monaco in Italian. But eventually we got home and then the real research could begin. There was so much I did not know. And I had to figure out what would connect characters from these historical time periods! I was not familiar with the word "cistern" before I first came to Sassi. I am intimately familiar with it now! And I thought "troglodyte" meant some sort of Neanderthal man, not just a person who lives in a cave.

I also did not know Italy has several different languages. Not just dialects of Italian but languages as old as Italian, such as the local language of Lucano, a dialect of Neapolitan. I tried to learn it, but even my Italian is limited to ask-





ing for water at a table. And now, of course, the ubiquitous "Allora..."

The Wikipedia article on Sassi di Matera mentions that a movie based on Carlo Levi's book *Christ Stopped at Eboli* was filmed there. I found the book and read it, and felt I could finally understand the life of the troglodytes. The book is not set in Matera, but in Eboli, nowadays an hour's drive away. But the mindset of the people seemed to me similar and evocative. According to Levi (like me, a northern outsider and a left-leaning novelist) the people lived as they had always lived. This was the connection I was looking for! Their superstitions, the food, their pains and their pleasures, their attitudes towards state and organized religion... It was all there! Later on I was happy to comment to a transgendered Italian larper that there was even a non-binary character in the book, the gravedigger who was neither man nor woman. There is a chilling chapter in the book where Carlo Levi's sister visits Sassi. She is immediately surrounded by dirty, naked children begging in their indecipherable language. The sister, a medical doctor, assumed these sickly bambinos were asking for money or food. She was horri-



fied to realize that they were asking for quinine, a medicine against malaria. As I slowly learned of Sassi, and we prepared the larp, summer turned to winter, and then to summer again. Trial of the Shadowcasters was getting ready to be played. The locations were rented, the participants signed up, characters were written, props were made. Soon Bjarke and I traveled to Matera once again. This time during the hottest part of the summer. I had read of sirocco, but had never experienced such debilitating heat as I did then. In the mornings and the evenings the tall buildings provided some welcome shade and the nights were cool sleeping in the cellars and stone-walled rooms of Le Monacelle. But the midday sun directly above us was almost too much for us North Europeans to bear. We still thought it would not be too bad for the larp as people could spend a lot of time in the caves which were cool and even cold. We were wrong. On the first day people would step out of the larp to buy cold drinks and gelato. On the second day the heat was even worse, and the participants

were a dismal sight walking the streets huddling next to buildings where there was twenty centimeters of shadow. We had to change our schedules to allow them to spend the hottest part of the day completely inside a cave. The day after the larp there was a seminar on games and storytelling in the evening. I had hoped to use the day for visiting Eboli that had made such an impression on me in the book. But being too exhausted from the larp and the heat, I just used the streetview on Google Maps. Fortunately, there was an exhibition of Carlo Levi's art in Palazzo Lanfranchi, well worth my time. Next time I come, I hope someone will have published a Materan history book in English. I want to know more about the troglodytes! Returning home to the Finnish summer, which did not really feel like summer at all after Matera, I realized Trial of the Shadowcasters missed the one concrete thing that would have made a big difference. We had caves, but we had no shadow!





# larp changing you, changing the world

by Mike Pohjola

**Larp is a medium in the hazy borderland between improvisational theatre and games.**

It is something new and also something that goes back thousands of years. You could say when young children play cops and robbers they are larping: They interact with each other through their fictional characters.

Cops and robbers for adults is a little bit more refined and complicated. For one, the characters are decided upon before the larp starts, typically following guidelines created by the larp designer, or the characters may be completely written by the designer.

A “larp” is used as a word of its own nowadays. But it might help to remember the new word to know that it used to be an abbreviation of Live Action RolePlaying. Nowadays we write it without the capital letters: A larp, to larp, a larper.

It might not be obvious at first, but larps can be a powerful tool for changing the world.



When I tell people about larps, the most common question I hear is, “Sounds great. Can I come and watch?” No, you cannot. Sorry. But you can take part in it.

## The art of participation

If you look at a larp from the outside, it looks like a bunch of people in strange costumes whispering to each other. Boring and odd. If you take part in it, you are not a person in a strange costume, you are a Frankish princess or the captain of a spaceship or a drug dealer in love. Being that other person for an hour or a day or a week, that is the unique power of larp. No other form of art offers that. At least, not anymore.

Film, literature, music, paintings, all those art forms are to a degree mediated. There is the artist and there is the medium (like a film or a book) and then there is the audience. The audience passively experiences what the artist has created.

There are interactive pieces of art that give the audience some agency. Some digital games could be said to be interactive art, but it does not need to be digital. There the audience gets to make choices and have a say in which part of the pre-created art they experience. “Do I open this door or that door?”

A larp is different. It is not mediated, but immediate. The larper does not experience what someone else has created, the larper participates in the act of creation herself.

Therein lies also the weakness of larps. They are ephemeral and cannot be recorded. At best, they can be remembered by the participants. But if the participant tells about their experience, it is no longer a larp. It is a story which the larper tells to their passive audience.

This is why a larp cannot be watched or recorded. To a degree, it can be documented, but it is like trying to convey what an opera is by only showing photographs.





## Learning with larps

Larps have become popular in the past few decades. The new medium has been experimented with in various fields, sometimes to staggering success.

Perhaps the most obvious benefit for larp is in education - everything from teaching elementary school to training business executives. Some things are best taught by sitting in class and practicing with pen and paper. Calculus, for example.

Other things are very difficult to teach like that, as countless teachers have noticed: Interaction skills, thinking outside of the box, coordination, group work.

Likewise, some people are more prone to learn by reading and writing, while others learn easier with pictures, sounds, movement, or stories.

Larp has been very successfully employed in teaching these hard to teach topics and learners. Experiencing something through a narrative and a character leaves a more lasting memory trail than reading about it in a book.

In Denmark there are two schools which use larps and other games as their primary teaching method. The students are teenagers who board at the school for a year, and the school goes through the regular curriculum for schools as mandated by the Danish government.

## Impossible to predict

Larps are written, but they have no script. What the larp designer writes or designs are the setting, the idea, the themes, the characters' motivations and desires and relationships. But what happens in the larp is based on how the participants ("the larpers") interpret their characters and interact with each other.

An idea for a larp could be a meeting of cardinals in the Vatican where they meet to elect a new Pope. Each larper plays the part of a cardinal. They all have their motivations and intrigues and favorites, their allies and their enemies. But which one becomes the Pope? The larp designer has no idea until the larp is over. If that larp were played again the next day with different participants, they might elect a completely different Pope.



## Spaceships and refugees

I had a chance to visit the school a few years ago, and the headmaster explained how they taught vectors in math. That week the fictional theme was that the school was a spaceship like in Star Trek or Star Wars, and the students were the crew.

The spaceship was heading into an asteroid cloud and just then the computers broke down! The ship would have to avoid hitting the giant rocks but the only way to do that was if they knew which route each rock was moving on and how fast. Since the computers did not work, every crew member had to take a piece of paper, and calculate as many vectors as fast as they could.

Finally the ship was saved! And the students

had learned how to count with vectors. That is an example of larp teaching a traditional school topic like in a classroom. But they are much more powerful in teaching interpersonal skills, management skills, communication, teamwork, empathy and the like. For example, larp-like methods were used for teaching world leaders at Davos what it feels like to be a refugee. This was an eye-opening experience for those who have always lived in safety. Most people only live one life. Larpers can live several lives, and see the world from a hundred different perspectives. Thus, larps can change the participant in a fundamental way. And by changing the person, they change the world.





# giocare e capire

urban game di nuova generazione

di Sergio Fadini





In Italia non abbiamo una grande tradizione di Urban games, un'esperienza che prende spunto dalle cacce al tesoro di antica memoria ma si adeguano ai tempi che cambiamo e spesso sperimentano intrecci con varie arti e tecnologia. Normalmente si tratta di trovare qualcosa, di risolvere enigmi, di sbrigarsi, insomma delle cacce al tesoro 2.0.

Noi del Vagabondo eravamo poco interessati a questo tipo di esperienze e siamo voluti andare oltre. Abbiamo deciso di miscelare il mondo del teatro con il game design, la forza della narrazione con la tecnologia; il tutto legato ai nostri interessi: promuovere i valori del turismo responsabile.

Purtroppo ogni volta che si vuole inserire qualche elemento valoriale nelle esperienze ludiche è facile che ne venga fuori un noioso gioco educativo, dove la morale è salvifica e tutto è architettato per far trionfare il bene contro il male. Neanche questo volevamo.

Ci siamo concentrati su un'esperienza autenticamente ludica, senza intenti moralisti, dove il divertimento ti pone di fronte a delle situazioni reali magari scomode, ma inserite in una narra-

zione fantasiosa, in un mondo parallelo. Giochi che cercano di non essere scontati o troppo lineari, con un design pensato nei minimi dettagli dopo tanto studio e tanti confronti anche di livello internazionale.

Ne stanno venendo fuori delle esperienze uniche, itineranti, con una trama propria, piena di effetti speciali, di attori in scena, di location mozzafiato. Piccole opere d'arte che coinvolgono i partecipanti facendoli diventare protagonisti.

Siamo partiti gli anni scorsi con Materopatia, grazie alla collaborazione fra gli altri di **Christopher Sandberg**, pioniere svedese di queste esperienze immersive. Un gioco site specific nei Sassi di Matera che ha visto all'opera un bel numero di creativi locali e non.

Abbiamo proseguito producendo **Klink**, un urban game di grande impatto sotto la preziosa supervisione di Matteo Uguzzoni, che in Italia è senza dubbio colui che maggiormente ha impresso un'accelerazione. Un gioco realizzato in collaborazione con Giallo Sassi e UISP.

E poi **Penombra**, una grande produzione anche questa resa possibile dalla collaborazione con

tanti partner appassionati, dove abbiamo rimesso al centro della narrazione i temi a noi cari, quelli del turismo responsabile. Lo strumento dell'urban game rivisitato per permettere a turisti e locali di partecipare alla pari, dove le missioni da compiere riguardano aspetti tipici del turismo e dei suoi impatti. 3 repliche e oltre 500 partecipanti. E chissà in futuro. Una produzione che ha visto coinvolti ancora più realtà, tutti i partner italiani del progetto.

Se Penombra è stata una grande produzione, costosa e quindi riproponibile solo in occasione di grandi eventi, **Vagaplay** è la versione basic di questo tipo di esperienze interattive, volutamente semplificata in ampiezza e durata, per poterla facilmente replicare su richiesta di gruppi, tour operator, enti locali. Il principio resta lo stesso: una narrazione intensa, partecipanti catapultati nella storia, missioni da compiere, interazioni con le popolazioni locali e attori in azione per rendere il tutto credibile e facilitare l'immersione nella storia fino all'ultimo istante. Oltre come sempre a un tocco di tecnologia.

Insomma, i nostri urban games sono dei prodotti di marketing territoriale che intendono far diventare i partecipanti i protagonisti assoluti dell'esperienza, che ognuno personalizza come meglio crede.

Peccato che in italiano la parola gioco abbia di fatto perso la sua originaria etimologia e sia



stata relegata al mondo del ludico e di solito dei piccoli. Nel nostro caso recuperiamo il concetto che pone l'attenzione sul mettersi in gioco e sullo stare al gioco, alias la capacità che chiunque possiede di seguire delle regole e di partecipare da protagonista.

Scegliamo temi seri, come possono essere gli impatti del turismo, e li inseriamo in un'attività ludica ma che non perde di vista la serietà del tema.

Ora stiamo lavorando a una nuova produzione che userà il viaggio come metafora della vita. E al contempo stiamo proponendo le nostre produzioni in giro, proprio come farebbe una compagnia teatrale.

Grazie alla fondazione Matera 2019 siamo stati a Plovdiv, seconda città della Bulgaria.

Il viaggio dei nostri giochi è ancora agli inizi ma contiamo sia intenso!







# PEER di Giovanni Calia EDUCATION

Quando un ragazzo sente nominare le parole storia, immagina subito un vecchio ultracentenario che cammina con una barba lunga fin sotto i piedi con cui rischia di inciampare. Insomma, una cosa davvero noiosa!

I giochi di ruolo educativi (GDRE) sono sempre stati per me e per la mia associazione (APS Giallo Sassi) un modo divertente e accattivante per appassionare un giovane alla storia perché permettono di viverla attraverso occhi diversi.

Infatti nei GDRE il ragazzo è coinvolto in prima persona all'interno dei fatti realmente accaduti, vivendoli come un mistero da risolvere o un giallo storico. Per cui l'uccisione del Conte diventa l'escamotage per indagare sulla Matera del 400 e così via.

La vera mossa vincente è stata inserire la peer education nella modalità organizzativa. Ragazzi che hanno già svolto un gioco di ruolo storico come utenti, diventano infatti veri e propri organizzatori per altri loro coetanei! Così è nato l'History and Fun Festival, un festival dei giochi di ruolo storici organizzato dalla nostra Organizzazione da 5 anni per ragazzi in gita che giungono a Matera da varie parti d'Italia e d'Europa. Avete presente le classi in gita? Una guida con il suo ombrellino cammina per le strade e i vicoli dei Sassi fermandosi qui e lì a raccontare qualcosa o mostrare qualche posto. Praticamente dopo i primi dieci minuti, solo due o tre ra-



gazzi seguono la guida, insieme alla prof che fa delle domande, tutti gli altri stanno già sicuramente facendo altro! E bene nel nostro festival i ragazzi sono divisi in squadre e in ogni squadra ogni ragazzo ha un ruolo (giornalista, storico, geografo ecc) e sono accompagnati in questo viaggio da un ragazzo materano che ha un suo personale punto di vista sui luoghi attraversati. Inoltre nelle varie tappe lungo il percorso incontrano altri ragazzi della città in costume storico: loro lanciano la sfida di una prova da superare per conquistare un punteggio e un indizio. Così facendo i ragazzi sono coinvolti attivamente ed ognuno è chiamato in causa in base alle sue abilità, visto che le prove sono a rotazione di tipo fisico, manuale e intellettuale. Certo organizzare tutto questo per un ragazzo non è facile, ma è un percorso stimolante, divertente e di crescita fatto di vari moduli in cui i ragazzi lavorano sulla gestione delle dinamiche di gruppo, la comunicazione efficace, il senso di orientamento e chiaramente la storia! In 5 anni abbiamo avuto circa 500 ragazzi organizzatori e 8.000 giocatori. Moltissimi insegnanti hanno trovato in questa modalità il modo per rendere accattivante la storia, ma anche su come lavorare su dinamiche di gruppo difficili in alcune classi. Il mettersi alla prova, l'esempio di un coetaneo, gli indizi, rendono tutto educativo tramite una modalità avvincente.

All'interno del festival, organizzato per il programma della Capitale Europea Matera 2019 per il cluster Heritage Game, abbiamo portato



proprio questa specificità. Nella organizzazione dello Urban Game "Penombra" gli attori professionisti che svolgono i vari personaggi nelle location storiche della città sono affiancati da ragazzi. Alcuni di loro, dopo una apposita preparazione teatrale, diventano la loro "spalla" e in tale affiancamento apprendono i trucchi dell'attore professionista. Altri invece diventano guardie o altri ruoli più logistici entrando direttamente a contatto con le varie dinamiche del gioco e sviluppando così competenze in campo. Durante la revisione del Game, dopo le prove generali del 2018, i ragazzi sono entrati nel vivo del game designer progettando con esperti due prove primarie e una lista di prove secondarie per il gioco, sperimentando sul campo, in prima persona e partendo dall'esperienza già fatta l'anno precedente. Per i ragazzi è stata, secondo i loro commenti, un'esperienza forte e "pazzesca", divertente e accattivante anche perché ogni ragazzo nel suo percorso di crescita ha voglia di confrontarsi con diversi ruoli per capire meglio chi sarà lui da adulto! Sono stati fieri di condurre il gioco al fianco dei protagonisti nella edizione per ragazzi di Penombra ma ancor di più in quella organizzata per adulti.

Per il futuro sarebbe utile continuare in tale direzione rendendo i ragazzi sempre più professionali e coinvolti della ideazione e gestione di grandi giochi come Penombra, dove anche l'aspetto legato alle scenografie, il light designer, i costumi li possa coinvolgere come parte attiva!





## STORIA DI UNA GUARDIA

Il manganello, zuppo di vernice, mi freme fra le mani. La tensione cresce. Vociare di ragazzi dietro l'angolo; basterebbe una parola del caposquadra per trasformare quel vociare in grida di terrore. Giriamo a destra, compatti e severi come ci hanno insegnato; ecco i ribelli, ci danno le spalle, non si sono accorti della nostra presenza. Il Gerarca conta su di noi.

Siamo pronti.

-Salve!- sento gridare da dietro. Ma come "salve"??? Il comando non era "all'attacco"??? E di nuovo:- Heiii, salve!-. Catapultato fuori dai miei pensieri, apro gli occhi e vedo davanti a me una squadra di giocatori. Sono un po' confuso, sarà il caldo. Ah già, il gioco della Penombra. Mi mettono il foglietto delle prove secondarie in mano, facendomi pressione: - EH SI ALLORA ABBIAMO FATTO QUESTE DUE... GUARD IL VIDEO-, sbattendomi in faccia un cellulare con lo schermo in frantumi. Cerco con tutte le mie forze di non rispondergli in malo modo, e denunciarli per "invasione di spazio vitale delle guardie". Il Gerarca si è infatti raccomandato di mantenere un comportamento "amichevole" nei confronti dei partecipanti della Penombra. Sospiro sconsolato, punzano le prove e li faccio passare.

Mentre li guardo salire le scale della sede dei Visibili, mi rimetto nel mio posticino all'ombra e cerco di nuovo rifugio nella mia mente, cercando di non pensare al sudore che mi appiccica la tonaca nera sulla pelle.

È stato un percorso lungo quello che mi ha dato l'onore di star seduto su questo scalino, costruito sui sacrifici e sulla mia forza di volontà. Ho avuto l'occasione di riallacciare rapporti con vecchi amici (come nel caso della guardia EBo2 e MCFB), riscoprire sfaccettature della mia personalità, migliorare con un team di professionisti pronto a supportarmi. E poi, inutile nascondere, l'ho fatto principalmente per un motivo. Organizzare Penombra mi ha fatto divertire. Da pazzi. Dalle tre diverse formazioni al gioco (tra l'altro fra loro molto diverse, ognuna avente le sue peculiarità), fino all'ultima parola del discorso finale del gerarca, mi sono goduto ogni momento di questo percorso. È stato appassionante vedere e vivere in prima persona l'evoluzione di un gioco e una trama incredibili che solo delle menti malate avrebbero potuto partorire (e in effetti).

Penombra è stato pazzesco, e ciò è alla luce del sole.

*Riccardo Strafella (studente quinta superiore)*





# MESSA IN SCENA

*Truccare la città  
e i giocatori*

di Liliana Tangorra

**I**l lavoro per L'Urban game 'Penombra' ha previsto per i componenti della compagnia teatrale Fatti d'Arte, diretti da Raffaele Romita, delle giornate di prove che hanno anticipato l'attività della prima tappa di Penombra avvenuta il 28/10/2018 e creato un precedente per la seconda e terza tappa della stessa realizzate dal 13-15 giugno 2019. Dopo aver definito i ruoli con i sei attori coinvolti, attraverso un sopralluogo fatto negli spazi del gioco 'Penombra', si è letto il testo da mettere in scena, si sono modificate le parti che sembravano troppo dispersive e meno incisive, si è definita la modalità di interazione con il pubblico in maniera preliminare e in collaborazione con i colleghi del Vagabondo, Teatro Pat, Giallo Sassi e di Tou Play.

Per fare questo nelle ore di prove sono stati effettuati dei *training* autogeni di controllo all'uso della voce (per definire l'ampiezza vocale), di movimento del corpo e di *ensemble*. Tutte attività utili sia alla prova singola effettuata da ciascun attore, sia nella prova corale finale che ha coinvolto tutti gli attori. Durante i mesi di agosto, settembre 2018 e aprile, maggio 2019 e grazie alle indicazioni dettate dal regista, si è ripreso il testo, questa volta definitivo da mettere in scena, imparandolo a memoria si sono fatte prove di trucco, parrucco nonché la prova costume. Il 28/10/2018 le attività sono cominciate dal mattino, l'incontro con tutti i partecipanti al gioco, organizzatori, volontari, regista è avvenuto alle ore 15:00 presso le sedi del gioco di Matera, si sono svolte le prove generali con il regista e i volontari. Si è proceduto alla vestizione e alla presa posizione nei luoghi deputati al gioco. la stessa modalità è stata seguita per i giochi effettuati durante i giorni 13 giugno 2019 e 15 giugno 2019.

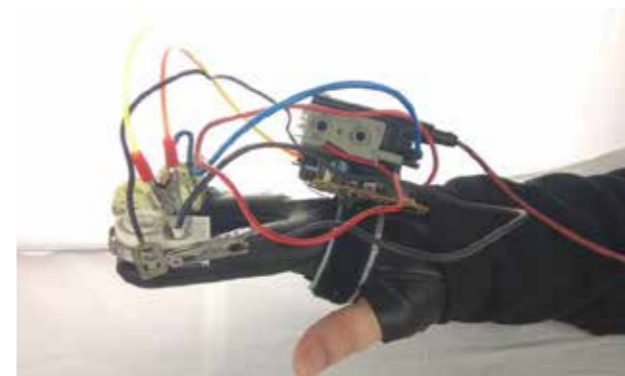
La compagnia Fatti d'Arte ha altresì provveduto alla realizzazione e gestione del comparto costumi e scenografie. Il lavoro sui costumi e sulle scenografie effettuato è partito da un confronto con i Larp designer Mike e Bjarke, con i quali è stato effettuato un sopralluogo il 15 giugno 2018, per individuare le possibili location da utilizzare nei vari giochi. I teli utilizzati sono stati scenografati con i colori della terra. I marroni, la terra di Siena bruciata e il noce scuro sono stati mischiati per ottenere le giuste nuance. Le strutture a X, ispirate ad antichi altari, hanno ospitato delle moderne Kilyx intrecciate in vimini di colore scuro che contenevano spighe di grano e ceri di varie altezze.

Il reparto scenografia, che ha operato sostanzialmente nei mesi di settembre e ottobre 2018, è composto da 3 addetti al settore Franco Colamorea, il quale ha diretto i lavori, Francesco Moretti e Natascia Zaccaria, nonché di una pittrice di scena Cecilia Cariello, la quale si è occupata di immaginare e realizzare *in loco* gli invecchiamenti nelle *location* che rievocavano una Matera ormai lontana e post fiorente. *Totem* invecchiati, blocchi di volantini e giornali, oggetti *vintage* con un sapore *retrò* hanno completato l'ambientazione. Tutti gli allestimenti sono stati realizzati con oggetti accuratamente studiati e acquistati presso mercati e/o aziende che forniscono in affitto tale materiale. Alcuni costumi sono stati noleggiati per l'intero periodo di realizzazione dei Props che li hanno adornati, gli altri sono stati realizzati per il progetto secondo i bozzetti forniti.

Dieci giorni per un totale di 80 ore lavorative sono state impiegate per la costruzione dei costumi e i relativi accessori che completano tutti gli *outfit*.

Cavi elettrici, pulsanti, schede elettroniche e circuiti integrati sono stati assemblati singolarmente seguendo i progetti forniti, come deducibile dalle foto allegate.

Un lavoro corale che ha coinvolto i componenti della compagnia nella loro totalità di competenze, in un network di partner colorato e variegato.





# VIVERE IL MONDO

**Turismo esperienziale:  
cosa c'è di vero**

di Valeria Lamanna e Ilaria Ciancamerla

Solo qualche anno fa le ricchezze culturali e storiche di una destinazione erano sufficienti per attrarre turisti curiosi. Oggi la situazione è decisamente cambiata. Il moderno viaggiatore è un esploratore che sempre meno si interessa alla mera ricerca di un luogo dove andare ed è invece sempre più attratto da una destinazione in cui fare. Il turismo esperienziale è quindi un movimento globale in costante crescita che coinvolge non semplici turisti ma veri e propri viaggiatori alla ricerca di una serie di attività indimenticabili con un forte impatto personale. Attività che colpiscono tutti i sensi e che creano connessioni a livello fisico, emotivo, spirituale, sociale ed intellettuale interagendo con le persone, la storia e le tradizioni del luogo. Il viaggiatore non si accontenta più di ricordare il proprio viaggio semplicemente scattando una foto, ma desidera autentiche esperienze che possa poi condividere e raccontare agli altri. Purtroppo, oggi il turismo esperienziale è divenuto un vero e proprio mantra tra gli addetti ai lavori del settore turistico i quali, pur di vendere i propri prodotti, ne abusano indiscutibilmente. Al netto degli slogan affabulatori, che smerciano al turista ignaro qualunque banalità travestita da imperdibile esperienza, cosa contraddistingue il vero turismo esperienziale? Certamente l'offerta di attività che spingono il moderno viaggiatore ad uscire dalla propria

zona di comfort, immergendosi completamente nel luogo come "uno del posto". In che modo? Attraverso attività creative, partecipando a corsi e laboratori, creando con le proprie mani insieme agli artigiani e artisti locali, esibendosi nel campo delle arti performative. Così turismo esperienziale e creativo si intrecciano col turismo responsabile, ponendo al centro dell'attenzione il rapporto tra il viaggiatore e la popolazione locale, privilegiando percorsi al di fuori dei luoghi comuni del turismo di massa e permettendo la destagionalizzazione turistica poiché le "esperienze" possono essere fruite in diversi periodi dell'anno.

In quest'ottica si muove l'Associazione Il Vagabondo che da anni organizza, propone e promuove attività creative alla scoperta responsabile del territorio, dalle "vacanze narrative" ai laboratori sulle tecniche di racconto di viaggio, dalle passeggiate creative ai giochi urbani incentrati sul procedere lento, non frettoloso, organizzati in modo da favorire l'interazione con artigiani, ristoratori, artisti locali, fino ad arrivare al larp "Trial of the Shadowcasters", l'esperienza che più di tutte ha permesso un'immersione totale non solo nella storia, ma anche nei luoghi della città di Matera e che ha richiamato partecipanti provenienti da ogni parte del mondo e che, senza dubbio, hanno vissuto un'esperienza che difficilmente dimenticheranno.

Wighton & South Coast Railway  
Hayling Island to  
Bournemouth Central  
(L. & S.W. Via HAVANT)





# Le strane idee della Crew

di Tommaso Carli

La Crew, ossia il gruppo, la cricca, la cumpa, gli amici, il team. Chiamatela come volete ma è l'anima di questa rivista, del Festival N\*Stories, di uno dei progetti vincenti di Matera 2019 e di mille altre iniziative che animano la Lucania da qualche anno a questa parte. Si tratta del gruppo di creativi che l'associazione Il Vagabondo ha riunito per lavorare su progetti di turismo responsabile che avessero ogni volta un tocco artistico e creativo in grado di distinguerli da tutti gli altri. E sul versante della comunicazione, la Crew si è giocata alcune delle sue carte. Il gruppo, tanto per capirsi, è formato da artisti visuali (pittori, grafici, designer), da architetti, giornalisti, scrittori, social media expert, videomaker, fotografi, docenti universitari, esperti di turismo responsabile. Un gruppo eterogeneo anche per la provenienza, dal nord al sud d'Italia, ma con una idea chiara: creare un sistema di comunicazione coerente con i propri valori e non "usa e getta". Qualcosa che possa colpire nel segno, ma anche

restare, portare emozione e pensiero, empatia e riflessione. Ultimo dettaglio, questo gruppo di creativi si fa chiamare "i Lucanoidi", proprio come questa rivista. E proprio la rivista è il primo degli strumenti di comunicazione che porta la firma della Crew, raccontando gli eventi anno per anno, con una formula che a volte è laboratoriale (gli articoli vengono realizzati all'interno di un workshop di scrittura), a volte è online, ma sempre si muove fra il serio e il faceto. Anche i taccuini da viaggio e le matite sono in linea con la filosofia del gruppo, tutto rigorosamente green e adatto a sviluppare la creatività: il taccuino di viaggio è infatti il simbolo per eccellenza di un turismo attento e riflessivo, che guarda i luoghi con gli occhi del narratore, cercando le storie e i vissuti che li compongono. E infatti, alcuni membri della Crew sono anche autori di libri su questi temi, come il best seller "A Matera si va, si torna, si resta" di Sergio Fadini o il manuale di scrittura "Raccontare il

viaggio" di Guido Bosticco e Andrea Bocconi. E ancora, il laboratorio video per Instagram è l'occasione per coinvolgere i giovanissimi e raccontare Matera attraverso una storia stralunata di supereroi che volano e fake news sulla stampa. Ma i social sono anche presi sul loro versante più classico, con i profili Facebook e Instagram che hanno raccontato prima le storie degli abitanti di Matera, dei loro sogni e delle loro idee e poi hanno seguito gli eventi del festival e lo strano mondo dei giochi urbani e dei larp. Dulcis in fundo, le "magliette gemelle". Una serie di t-shirt pensate per far incontrare le persone. Ogni maglietta infatti contiene una frase di senso compiuto e una illustrazione, sempre legate al viaggio e all'incontro con l'altro. Ma se la maglietta, appunto, incontra la sua gemella, ecco che si compone una frase nuova e il disegno trova il suo naturale completamento. Meglio vederle nelle foto qui accanto che raccontarle a parole. Ovviamente sono in vendita, attraverso i canali social del festival N\*Stories. Un must anche per il 2020.





## Credits

Heritage Games è un progetto di Matera Capitale Europea della Cultura 2019 coprodotto da Associazione Il Vagabondo e Fondazione Matera Basilicata 2019.

## Il chi e il cosa

### Progettazione e coordinamento

Sergio Fadini

### Aiuto progettazione

Angela Masi

### Segreteria di produzione

Valeria Lamanna

### Comunicazione

Guido Bosticco

### Logistica

Giovanni Calia  
Stefania Persia

### Grafica

Giuseppe Incampo

### Larp designers

Bjarke Pedersen  
Mike Pohjola

### Larp character writers

Freja Gyldenstrøm  
Sara Kannasvuo  
Juhana Pettersson  
Kaisa Kangas

### Game designers

Sergio Fadini  
Giovanni Calia  
Lucrezia Stella  
Giuseppe Frega  
Andrea Natale  
Francesco Greco

### Scripts

Marco Bileddo

### Light designing

Be Sound  
(Carlo Juorno)

### Scenografie, allestimenti, costumi, trucco

Franco Colamorea  
Cecilia Cariello  
Francesco Moretti  
Elisa Saracino  
Natascia Zaccaria

### Exhibition game

Andrea Natale  
Aldo Campanelli  
Giacomo Carlucci  
Ermelinda Granato  
Cosimo Nicolazzo  
Francesco Lapenna  
Vito Triggiani  
Maria Lanciano  
Davide Busetto

### Regia video

Andrea Canepari

### Interprete

Lucrezia Stella

### Traduttore

Alberto Corbino

### Allestimento mostre

Elena Dambrosio

### Attori

Liliana Tangorra  
Raffaele Romita  
Mariantonia Capriglione  
Thomas Depinto  
Emanuele Noviello  
Filippo Michele Modugno  
Francesco Cotugno  
Savino Somma  
Luigi Di Schiena

### Altre riprese video

Diego Maragno

### Fotografie

Ciriaca Coretti  
Francesca Zito  
Vincenzo Cammarata  
Marcello Altamura

### Foto di copertina

Federica Danzi

### Social media

Stefania Clemente  
Ilaria Ciancamerla

### Collaboratori 2018-2019

Federica Debernardis  
Ivan Losacco  
Alessandro Giovannucci  
Carla La Torre  
Lorenza Casamassima  
Annarita Carlucci  
Annarita Nicoletti  
Rosalba Carlucci  
Irene de Nicola  
Annalisa Montemurno

### Gli altri PNG:

Chiara Capiello  
Laura Dolla  
Daria Romanova  
Carla Saccullo  
Mikahil Sustersic

### I ragazzi del liceo classico e scienze applicate in Asl con Giallo Sassi

Emanuele Bruno  
Marco Carlucci  
Annachiara Clementelli  
Raffaello Colotta  
Felice Lamacchia  
Martina Liuni  
Valentina Loreto  
Giusy Rotondò  
Giuseppe Scandiffio  
Clara Spagnuolo  
Giuseppe Stigliani  
Riccardo Strafella  
Nicoletta Fiumi (non più studentessa ma giovane dentro)

### Le splendide location (private)

Le Monacelle  
Palazzo Bernardini  
Fondazione Sassi  
Matera sum  
Residence San Giorgio

### Musma

Sede polifonica materana Pierluigi da Palestrina

### Le splendide location (pubbliche)

Polo museale della Basilicata  
Santa Maria de Armenis (Comune di matera)  
Il casale, della Fondazione Matera-Basilicata 2019

### Gli altri project leader, con cui abbiamo collaborato

La luna al quinzaglio  
Uisp Basilicata

### Quelli della Fondazione Matera Basilicata 2019

Ariane Bieou  
Alessandro Ottenga  
Domenico Bruno  
Rita Orlando e tutto l'open design school  
Serafino Paternoster  
Elga Melucci  
Caterina Venece  
Raffaella Pontrandolfi  
Rosa Carbone

### Tutti i volontari che ci hanno aiutato durante il festival (grazie!)

### Le altre voci delle serate del Festival N\* Stories

Maria Antonietta Amoroso  
Laura Montemurro  
Danilo Barbarinaldi  
Antonio Blandi  
Gino Marchionna

Grazie a tutti i fornitori di servizi, consulenze, materiali e a tutti coloro che ci hanno aiutato con la loro professionalità: un festival, ma ancor più un progetto così ampio e complesso, è sempre il frutto della collaborazione di molte menti e di molti spiriti.

# FESTIVAL N\* STORIES le vie del racconto

— Matera  
dal 12 al 21 Giugno 2019

— Le Monacelle  
ex Convento San Giuseppe  
Via Riscatto, 15

GIOCHI URBANI  
GIOCHI DI RUOLO  
CONFERENZE  
MOSTRE  
LABORATORI

[www.festivalnstories.it](http://www.festivalnstories.it)

HERITAGE GAMES

### Noi, proprio noi

Il Vagabondo  
Participation Design Agency  
Mythonaut  
Epoché  
Scuola del Viaggio  
Giallo Sassi  
Fatti d'Arte  
Tou Play  
Teatro PAT  
Agreement

### I nostri amici (grazie!)

A Banca Etica un grazie supplementare per l'aiuto e la comprensione. In particolare a: Michele Gravina, Daniela Freda, Gabriella Perrone e Vincenzo Noia.  
Palazzo Bernardini  
Fondazione Le Monacelle  
Besound



I luoghi sono fatti da persone.  
E le persone raccontano storie.  
Le storie ci commuovono, ci divertono, ci aiutano  
a capire il mondo.  
Ecco perché vale la pena incontrarsi e raccontarle.



CON IL SOSTEGNO DI



CON IL PATROCINIO DI



MAIN PARTNER



GOLD PARTNER

