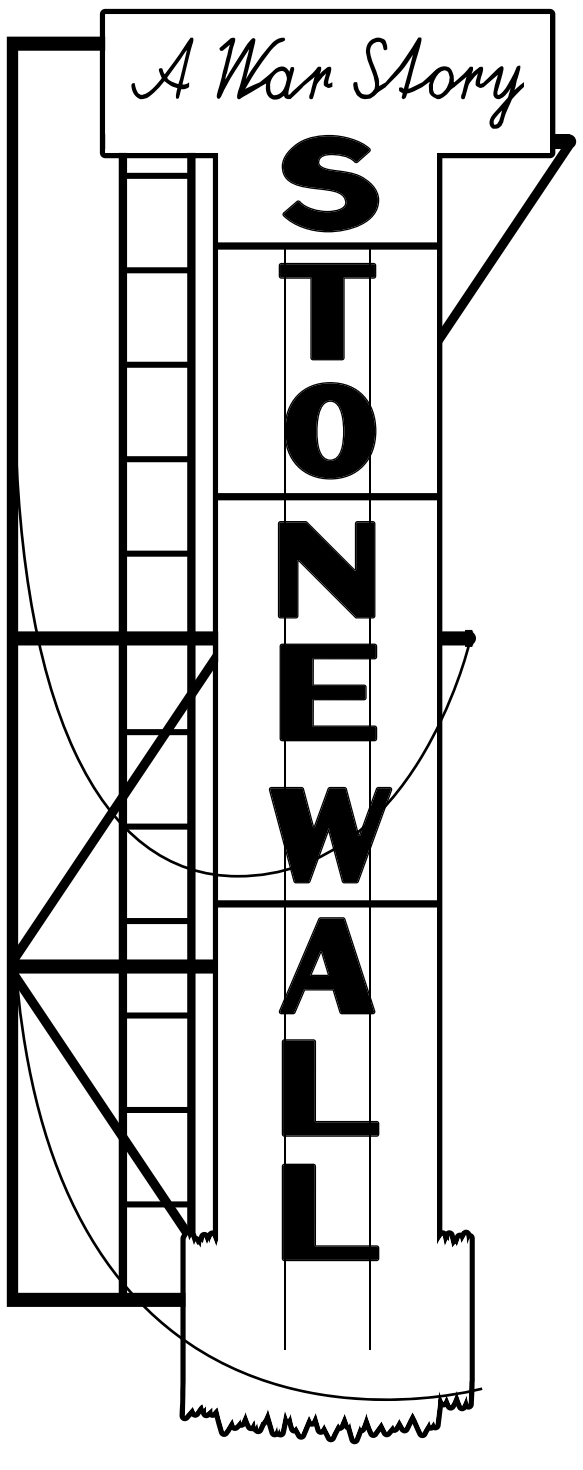


A War Story

**S
T
O
N
E
W
A
L
L**



Una pubblicazione Grumpy Bear
www.Grumpybearstuff.com - info@grumpybearstuff.com
@grumpybearstuffpublishing su Instagram
Facebook.com/grumpybearstuff/

Stonewall 1969 - A War Story
Copyright © 2021-2025 Stefano Burchi
Copyright © 2025 Grumpy Bear S.r.l.

Grumpy Bear e il logo Grumpy Bear Stuff sono marchi di proprietà di Grumpy Bear S.r.l.
Tutti i diritti riservati.

ISBN: 979-12-81213-32-6
Prima edizione Aprile 2025
Stampato in Lituania

Grumpy Bear S.r.l.
Via Mosè Bianchi 71
20149, Milano

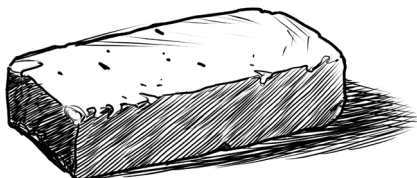
Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata in un sistema di recupero, trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, di fotocopiatura, di registrazione o altro, senza la preventiva autorizzazione dell'editore. Detto questo, se lo fate per uso personale, fatelo pure. Se dovesse sorgere il dubbio mentre volete stampare qualcosa di questo libro in una copisteria, fate leggere questa parte a chi ci lavora: **Questo è un "permesso esplicito"**.

Il testo di Stonewall © 2021-2025 di Stefano Burchi è sotto licenza CC BY 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> .



A War Story
STONEWALL
1969

GIOCO CONSIGLIATO
A UN PUBBLICO MATURO



CREDITS

Testo e Game design: Stefano Burchi

Illustrazioni: Michela Da Sacco, Sonia Grossi

Progetto grafico: Studio Carabas, Noa Vassalli

Progetto editoriale: Marta Palvarini

Produzione: Flavio Mortarino

RINGRAZIAMENTI

Playtester

Mauro Paielli, Simone Micucci, Giulia Cursi, Alexandra Zanasi, Mario Bolzoni, Francesca Da Sacco, Mauro Ghibauda, Laura Brandini, Anna Koprantzelas, Luca Casassa, Nicola Urbinati, Filippo Guaitamacchi, Alessia Bartolacelli, Alessandro Baldaccini, Elisabetta Vandelli, Martina Savigni, Alex Grisafi, Ivan Lania, Daniele Di Rubbo, Michele Gelli, Michela Da Sacco, Davide Falzani, Mattina Dal Zilio, Angela Cacciaguerra, Laura Mazzolini, Katia Davoli, Edoardo Cremaschi, Vanessa Colciago, Filippo Zolesi, Sonia Grossi, Dino Antonio Tappatà, Martina De Angelis, Stefano Ori, Mattia Davolio, Pietro Capurro, Alessia Caviglia, Mattia Belletti, Marco Spelgatti, Francesco Bonifazzi, Claudia Pandolfi, Marco Valenti, Elena M., Aurelio Castro, Marta Palvarini, Saura Effe, Pietro Salmaso, Daniela, Fuoco, Viola Quinn Lodato.

Per avermi aiutato conducendo il gioco ad eventi organizzati

Filippo Zolesi, Mattia Belletti, Marco Spelgatti, Elena M., Marta Palvarini.

Per il supporto e i suggerimenti

Davide Falzani, Daniele Di Rubbo, Mauro Paielli, Mauro Ghibauda, Francesco Ruger-

fred Sedda, Ivan Lania, triex, Aurelio Castro, Elena M., Claudia Pandolfi, Marta Palvarini, Saura Effe, Antonio Amato, Alessandro Giovannucci.

Per le illustrazioni

Michela Da Sacco

Per le illustrazioni dei personaggi

Sonia Grossi

Per la grafica e le illustrazioni aggiuntive

Studio Carabas

Per il supporto al Kickstarter

Morgengabe Crowdfunding (Chiara Listo e Giuseppe Vitale) - Mana Project Studio

Per il supporto di community e per il primo stretch goal

La Gilda del Cassero

Per la consulenza storica e il secondo stretch goal

Ron Edwards

Per l'approfondimento sul linguaggio queer

Donne, Dadi & Dati

Per il supporto editoriale iniziale e lo scenario sui Moti di Sanremo

Asterisco Edizioni

Per il supporto al gioco online

Chaos League

SOMMARIO

Una nota importante	5
INTRODUZIONE	7
COS'È UN GIOCO DI RUOLO	9
PERCHÉ UN GIOCO SUI MOTI DI STONEWALL	10
A CHI È RIVOLTO IL GIOCO	13
GLOSSARIO	14
CONTENUTI PROBLEMATICI	19
COSA SERVE PER GIOCARE	20
PANORAMICA DEL GIOCO	21
Quante persone per giocare	21
Durata	21
In cosa consiste	22
Una nota sul linguaggio e sul genere	23
SCOPRIRE LE STORIE DEI PERSONAGGI	24
STRUTTURA DELLA PARTITA	26
ANACRONISMI STORICI NEL GIOCO	29

REGOLE	31
GLI ELEMENTI DEL GIOCO	31
Il manuale del gioco	31
La Guida del gioco	31
Tabellone	32
Schede del tavolo	32
Schede dei personaggi	33
Schede ambientazione	33
Carte storia	33
Carte spunto	33
COME SI GIOCA A STONEWALL 1969	35
MECCANICHE E APPROCCI DI SICUREZZA	39
“Non ti abbandonerò”	39
L'accordo prima di iniziare a giocare	40
Parole di sicurezza	42
La regola dell'occhio vigile	44
Cosa fare se l'accordo non viene rispettato	45
Giocare a eventi pubblici, fiere o convention	46
IMPOSTARE E GIOCARE LE SCENE	49

Impostare un monologo_____	49
Impostazione di una scena giocata con le altre persone_____	51
<i>ESEMPIO DI IMPOSTAZIONE DI UNA SCENA</i> _____	53
GIOCARE LA SCENA _____	57
Giocare narrando in prima persona o in terza persona?_____	58
Chiusura di una scena_____	59
Presenta, non raccontare_____	60
ESEMPIO DI SCENA GIOCATA _____	61
AUTORITÀ NARRATIVA SULLA SCENA E SUI PERSONAGGI _____	71
Sconfinamento amichevole_____	71
Passaggio dei personaggi_____	73
Come giocare un personaggio principale_____	74
Come giocare un personaggio secondario_____	75
Frasi rituali durante il gioco_____	76
Sottrazione dell'autorità narrativa_____	76
PRINCIPI DEL GIOCO _____	78
Gioca i personaggi come se fossero persone vere_____	78
Mostra cosa provano i personaggi_____	79

Usa i personaggi secondari	80
CONDURRE IL GIOCO	81
CHI CONDUCE IL GIOCO NON È UN GAME MASTER	81
LA PREPARAZIONE È IMPORTANTE	82
CHI CONDUCE IL GIOCO È CUSTODE DELL'ACCORDO AL TAVOLO	83
IL RITMO DEL GIOCO E LA GESTIONE DELLE SCENE	85
GIOCARE CON LA STRUTTURA DEGLI ATTI	98
SE I PERSONAGGI PRINCIPALI RESTANO ISOLATI	88
Strategie per risparmiare tempo	90
Spezzare il gioco in due sessioni	93
GIOCARE ONLINE	97
Premessa dell'autore	97
STRUTTURA DELLA PARTITA ONLINE	102
La divisione del gioco in sessioni	102
MATERIALI DI GIOCO	107
Carte spunto e Carte storia	107
La Scheda di riepilogo	111

La Guida del Gioco	113
Le Schede del Tavolo	114
Il Tabellone di gioco	115
Riepilogo degli strumenti necessari per giocare online	115
ACCORTEZZE PER MIGLIORARE IL GIOCO ONLINE	116
CHECKLIST GIOCO ONLINE	118
APPENDICE	123
VIVERE GLI ANNI '60 <i>di Ron Edwards</i>	124
LINGUAGGIO QUEER E ANNI '60 <i>a cura di Donne, Dadi & Dati</i>	155

UNA NOTA IMPORTANTE

I materiali di gioco fanno spesso uso di parole ed espressioni problematiche e offensive secondo la consapevolezza e la sensibilità di oggi. Questa è una scelta deliberata e non è stata presa alla leggera. Questo gioco è pensato per essere letto e considerato nel suo insieme, perché il contesto è la chiave per giocare il gioco così come inteso. La presenza di parole problematiche e offensive non è un modo per avallare il loro utilizzo. È più un modo per evidenziare come siano uno strumento sottile e pericoloso di oppressione.



INTRODUZIONE

Nel 1969 gli atti omosessuali erano illegali in tutti gli Stati Uniti d'America ad eccezione dell'Illinois.

Le leggi che si occupavano dei crimini sessuali, tra cui l'omosessualità, raggiunsero nel corso degli anni Sessanta una severità estrema. Quell'estate la polizia del *New York Police Department* fece un'incursione nello Stonewall Inn, un bar gay molto popolare nel Greenwich Village di New York. Non era la prima volta: gli avventori del locale erano abituati a sopportare ogni genere di sopruso dentro e fuori lo **Stonewall Inn** perché gli omosessuali erano considerati malati, criminali e peccatori, e in quanto tali erano condannati contemporaneamente dalla società, dalla legge e dalla religione.

La rabbia e la frustrazione degli ospiti del locale quella notte esplosero con una furia inaspettata, cogliendo i poliziotti totalmente impreparati.

Gli avventori dello Stonewall Inn e altre persone che si erano unite alla rivolta, attratte da quel che stava accadendo, risposero ai soprusi e alla violenza con altra violenza, respingendo la polizia. Gli scontri durarono per giorni.



Da quella rivolta nacque il movimento di liberazione omosessuale nella sua incarnazione moderna, che ha portato a una lotta costante contro la discriminazione basata sull'orientamento sessuale, sull'identità di genere e al riconoscimento dei diritti civili.

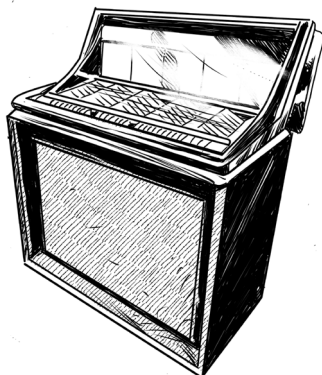
Purtroppo ci sono poche fotografie e pochi documenti che testimoniano direttamente gli avvenimenti di quella notte e delle persone LGBTQ+ che furono coinvolte. Di molte di loro si è persa la memoria pubblica e culturale con il passare dei decenni. In questo gioco andremo ad esplorare la storia, le difficoltà e le scelte di quelle persone.

COS'È UN GIOCO DI RUOLO

Un **gioco di ruolo** può assumere molte forme differenti; nel caso di *Stonewall 1969 - Una storia di guerra*, esso consiste in una **conversazione**. Chi gioca racconta una storia in maniera collaborativa con le altre persone al tavolo, interpretando il ruolo di uno o più personaggi. Nel corso della conversazione, le persone al tavolo creano ed esplorano un **universo narrativo** in cui si svolgono i fatti narrati.

Le regole del gioco spiegano come e in che misura le persone che giocano possono **influenzare** l'universo narrativo, dando ciascuna un suo apporto, e guidano la narrazione affinché la storia di ogni personaggio segua uno sviluppo coerente.

Come ogni buona conversazione, il gioco di ruolo è fatto innanzitutto di **ascolto e rispetto reciproci**. È importante ascoltarsi e, in caso di dubbi, esprimerli, rispettando i tempi e i confini che chi gioca si sente di condividere e chiedere.



PERCHÉ UN GIOCO SUI MOTI DI STONEWALL

I **moti di Stonewall** sono stati un momento cruciale per l'affermazione del **movimento omosessuale moderno**.

Si è trattato di un evento spartiacque nella storia: dopo quel momento la situazione in Occidente è iniziata a cambiare per diverse persone LGBTIQ+. In meno di mezzo secolo in Nord America, in Europa e in diverse altre nazioni del mondo gli atti omosessuali sono stati depenalizzati laddove erano puniti dalla legge; questo processo ha portato col tempo a un pieno riconoscimento dei diritti civili o anche al matrimonio egualitario in diversi stati. Sapere che molte persone giovani che si identificano in qualcuna delle identità LGBTIQ+ non conoscono Stonewall, né sanno cosa abbia rappresentato, è una delle ragioni per cui questo gioco è stato scritto.

È dai moti di Stonewall, infatti, che nasce il **Gay Pride** (oggi solo **Pride**) e che si diffonde il motto “Gay Power”. Molte persone non sanno quali siano state le ragioni che hanno portato alla prima marcia dell'Orgoglio Gay o perché si festeggi in un certo modo e, generalmente, nel mese di giugno.

Non sanno che il Pride non è soltanto un momento di festa, ma anche di celebrazione. Per ricordare chi si è battuto per il diritto di vivere senza dover subire continui soprusi, e lo ha fatto combattendo in prima linea, contribuendo così a dare alle generazioni successive l'opportunità di essere più libere dall'oppressione. Permettendo alle persone queer di vivere in una condizione di maggiore libertà di esprimere se stesse.



È importante ricordare chi è stato protagonista di questa vicenda: drag queen, persone transgender, persone non bianche, lesbiche, gay, bisessuali, ragazzi e ragazze di strada cacciati di casa e dimenticati dalla società: gli ultimi tra gli ultimi della loro generazione, quelli che non avevano davvero più niente da perdere.

Non va inoltre dimenticato che il nostro mondo, purtroppo, è ancora pieno di tante Stonewall di cui non sappiamo quasi nulla, perché fanno notizia solo di rado. Ci sono, a oggi, poco più di settanta paesi in cui essere omosessuale (o in generale queer) è ancora considerato un reato, con pene che vanno dalla detenzione, ai trattamenti sanitari obbligatori e fino anche alla morte. I pregiudizi, le difficoltà e i soprusi subiti da chi vive in quei paesi non sono così diversi da quelli inflitti negli anni Sessanta alle persone LGBTIQ+, seppure il contesto sociale e giuridico sia differente. Rievocare i fatti di Stonewall tramite un gioco di ruolo può servire anche per riflettere sulla vita di chi oggi si trova ancora in una condizione di oppressione, a causa della discriminazione basata sull'orientamento sessuale e sull'identità di genere.



A CHI È RIVOLTO IL GIOCO

Questo gioco è pensato per chiunque voglia raccontare una storia di persone che affrontano l'oppressione di un sistema iniquo e lottano per affermare il proprio diritto di esistere e per prendere il controllo del proprio destino, a dispetto delle aspettative e della pressione della società.

Il gioco è rivolto sia alle persone che si riconoscono nella comunità LGBTIQ+, sia a quelle persone che non si riconoscono nella comunità o che si definiscono alleate. È rivolto sia a quelle persone che non conoscono Stonewall e cosa ha significato per la comunità LGBTIQ+, sia a quelle che pur conoscendo le vicende storiche vogliono provare un'esperienza di gioco che ne parli e le affronti.

L'auspicio è che il gioco possa essere un mezzo per mostrare come dietro le etichette e le parole di disprezzo –usate ancora, purtroppo, da una buona parte della società per identificare le persone queer– ci sono in realtà **persone vere e non figure astratte**. Persone con le loro reti di relazioni, i loro problemi e le loro aspirazioni: vittime dirette e indirette di un'ingiustizia sociale intollerabile.

THE FIRST PRIDE WAS A RIOT

GLOSSARIO

Il manuale e i materiali di gioco fanno uso di parole ed espressioni che potrebbero non essere note a chi non ha un vissuto caratterizzato da una esperienza LGBTQI+. I materiali di gioco, in particolare, fanno uso di parole ed espressioni che sono problematiche o non più usate perché offensive. Tuttavia, erano in uso nel momento storico in cui il gioco è ambientato.

Alcune identità non vengono chiamate nei materiali di gioco col nome che hanno oggi, perché al tempo non erano identificate così. Non avere parole per esprimere quello che si è e che si prova è, in effetti, uno degli aspetti su cui il gioco invita a riflettere.

Realizzare un glossario accurato non è scopo di questo manuale. Si tratterebbe di un'operazione complessa e non necessaria all'esperienza di gioco. È inoltre importante tenere in considerazione che le definizioni e le parole da sole non esprimono tutta la complessità di una identità. Le definizioni qui riportate vanno considerate come spunti per orientarsi nei materiali di gioco e porsi eventualmente domande per successivi approfondimenti, se non si ha familiarità con esse.

QUEER – Si tratta di un termine di derivazione anglosassone che in origine significava eccentrico, strano o insolito. È stato usato con accezione negativa per identificare persone con orientamento sessuale e identità di genere difforni dalla norma eterosessuale e *cisgender*. Oggi ha assunto significati differenti all'interno di diverse comunità. Generalmente è un termine ombrello per indicare le persone gay, lesbiche, bisessuali, transgender, asessuali e interessuali. Questa parola è stata rivendicata, nel corso del tempo. Viene

usata con accezione positiva e ha assunto un significato politico, venendo spogliata del suo significato originariamente offensivo.

TRANSGENDER – Questo termine indica le persone la cui identità è differente da quella che il medico ha assegnato loro al momento della nascita, sulla base di come si presentava il corpo (generalmente maschio o femmina). Ci si riferisce a questo come “sesso assegnato alla nascita”.

CISGENDER – Questo termine indica le persone la cui identità di genere è allineata a quella assegnata loro alla nascita.

Transessuale – Si tratta di un termine che indica persone la cui identità di genere è diversa da quella assegnata loro alla nascita. A differenza della parola "transgender", tuttavia, transessuale è un termine più datato che ha avuto origine nel mondo medico e psichiatrico. Nei decenni passati è spesso stato collegato all'indicare persone che si sottoponevano a interventi chirurgici di riassegnazione di genere, per trovare una corrispondenza tra la propria identità di genere e il proprio corpo. Ci sono ancora oggi persone che usano il termine transessuale, ma il termine transgender è generalmente preferibile e meno problematico perché non è collegato all'implicazione che una persona si debba sottoporre a procedure e trattamenti medici per affermare la propria identità di genere.

NON-BINARIO – Questo termine indica persone la cui identità di genere non si conforma alle convenzioni sociali relative al genere, che vedono gli individui come esclusivamente maschi o femmine. Nei materiali di gioco non si fa uso di questo termine, perché non esisteva negli anni Sessanta con questa accezione. I personaggi che rappresentano identità non-binarie si

possono descrivere solo per negazione, cioè per cosa non sono, con tutte le implicazioni che questo comporta.

DEADNAME – Rappresenta il nome di nascita di una persona transgender o non-binaria che non viene più usato, perché generalmente non corrisponde alla propria identità. La pratica di usare il deadname di una persona si definisce deadnaming. Può essere volontaria o involontaria ma è sempre ugualmente problematica, perché ci si riferisce a qualcosa che non esiste più, che è “morto”, appunto.

MISGENDERING – Si tratta della pratica problematica, intenzionale o meno, di riferirsi a una persona transgender o non-binaria tramite il sesso assegnato alla nascita anziché alla sua identità di genere.

TRAVESTITO – Termine offensivo e problematico, usato in modo denigratorio per indicare, solitamente, uomini che si vestono o truccano da donna. Lo stereotipo spesso vuole che lo facciano uomini omosessuali anche con lo scopo di prostituirsi, contribuendo a rendere ancora più problematico il termine. Nonostante l'atto di vestire abiti di un genere diverso dal proprio non sia necessariamente collegato alla propria identità di genere, spesso questo termine veniva usato in maniera offensiva per identificare le persone transgender o le drag queen. Nei materiali di gioco si fa uso di questa parola in questo modo per sottolineare come sia oppressiva. In particolare negli anni Sessanta, i termini drag queen e travestito, da diverse persone venivano usati come sinonimi.

DRAG QUEEN – È un'artista (solitamente assegnato uomo alla nascita, ma non necessariamente) che si esibisce in spettacoli con vestiti da donna,

esibendo trucco e vestiti volutamente appariscenti, che restituiscono un'idea di femminilità eccessiva ed esagerata che a volte assume i toni della parodia.

DRAG KING – È un artista (solitamente una persona assegnata come donna alla nascita) che adotta un vestiario maschile e interpreta un ruolo di genere maschile in spettacoli. Non è esattamente sovrapponibile al concetto di drag queen, pur avendo diversi aspetti in comune.

BISESSUALE – È una persona che sperimenta attrazione sessuale e/o romantica verso più di un genere. Non necessariamente per tutti i generi allo stesso modo o nello stesso momento. Una forma di oppressione che coinvolge le persone bisessuali consiste nel non considerarle come tali, ma come eterosessuali o omosessuali “indecise”, a seconda della relazione o del comportamento che hanno in un dato momento. Oppure, ancora come “in parte” omosessuali e “in parte” eterosessuali. Oltre a essere distante dalla realtà, questo contribuisce a rendere invisibile l'identità bisessuale, e costituisce una forma di oppressione che viene sia da fuori che da dentro la comunità LGBTQI+ stessa.

GAY – Si riferisce a chi prova attrazione sessuale e/o romantica per persone dello stesso genere o di genere simile al proprio. Nel periodo in cui è ambientato il gioco il significato della parola “Gay” era molto più ampio, e indicava in generale diverse realtà e identità queer. È la ragione per cui inizialmente il Pride veniva definito Gay Pride e uno dei motti dei movimenti di liberazione omosessuale di quegli anni era “Gay Power!”. Non ci si riferiva soltanto alle persone identificate come uomini che erano attratte da altri uomini. I concetti di orientamento sessuale e identità di genere erano confusi e sfumati in questa parola, a quel tempo.



LESBICA – Si tratta di una parola che identifica, in generale e semplificando, l'attrazione queer verso persone di genere femminile. Si può identificare come l'attrazione di donne nei confronti di altre donne o di persone non binarie o transgender verso altre persone che esprimono un'identità di genere femminile.

BUTCH – Indica un'identità che descrive principalmente persone lesbiche, tipicamente donne (ma non solo), con una presentazione di genere molto mascolina.

CONTENUTI PROBLEMATICI

In questo gioco vengono riportate situazioni di finzione ispirate a fatti reali ed eventi storici che possono risultare problematiche da leggere e affrontare, in particolare se chi gioca ha avuto esperienze analoghe nel suo vissuto.

I contenuti problematici sono:

- * autolesionismo;
- * suicidio;
- * violenza familiare, medica, psicologica e da parte della polizia;
- * tortura;
- * stupro;
- * omicidio e suicidio;
- * razzismo;
- * omo-lesbo-bi-transfobia;
- * *misgendering*;
- * uso del *deadname*;
- * discriminazioni sessiste e violenza di genere;
- * linguaggio offensivo;
- * discriminazione sul lavoro.

È **tassativo** rendere noto questo elenco alle persone che intendono giocare prima che decidano se essere coinvolte nel gioco, per permettere loro di scegliere consapevolmente se partecipare o meno.

Per mettere in gioco situazioni difficili in maniera consapevole e nel rispetto di tutte le persone presenti al tavolo, leggere il paragrafo **Meccaniche e approcci di sicurezza**.

COSA SERVE PER GIOCARE

Il materiale necessario per il gioco è il seguente:

- 1.** il **Tabellone di gioco**
- 2.** un **segnalino*** per indicare la persona che inizia l'atto (da qui indicato come *primo segnalino*)
- 3.** un **segnalino*** per indicare l'atto corrente sul Tabellone di gioco (da qui indicato come *secondo segnalino*)
- 4.** altri **quattro segnalini*** a piacere per coprire le carte storia usate sul Tabellone
- 5.** il mazzo di **Carte spunto per il primo atto**
- 6.** il mazzo di **Carte spunto** per gli altri atti
- 7.** le **Schede del Tavolo** con le **parole di sicurezza** e le **frasi rituali**
- 8.** le **Schede ambientazione**
- 9.** le **Carte storia**
- 10.** le **Schede dei personaggi**
- 11.** **matite, fogli** per gli appunti e **gomme**
- 12.** la **Guida al gioco**
- 13.** **questo Manuale**

* **NOTA:** *Come segnalini potete utilizzare qualsiasi segnalino a vostra disposizione, anche delle monetine.*

PANORAMICA DEL GIOCO

QUANTE PERSONE PER GIOCARE

Il gioco è pensato per funzionare da un minimo di tre persone a un massimo di quattro. Quattro è il numero ideale per avere un compromesso soddisfacente tra durata del gioco e approfondimento dei personaggi. Tre è il numero ideale per giocare partite dalla durata più contenuta.

DURATA

Il gioco dura poco meno di un'ora per persona, più poco meno di un'ora tra attività di *setup*, *briefing* e *debriefing*.

Si andrà quindi da un minimo di tre ore e mezza a un massimo di cinque ore e mezza circa.

Lo stile di gioco, l'ambiente e il contesto in cui si gioca e l'aver esperienza pregressa sono fattori che contribuiscono in maniera **sostanziale** a variare la durata effettiva dell'esperienza al tavolo. Se è la prima volta che si gioca, può essere utile considerare che si potrebbe sforare rispetto alla durata solita indicata.

UNA CONSIDERAZIONE ONESTA SUL TEMPO DI GIOCO

Imparare a gestire il tempo di gioco, come persona che conduce *Stonewall 1969 - Una storia di guerra*, è forse una delle parti più impegnative del gioco. È molto facile che il controllo del tempo sfugga di mano, in particolare se si gioca in situazioni dove il tempo è ben definito e non si può sforare e magari ci sono molte fonti di distrazione o interruzioni indipendenti dal gruppo,

come capita sovente a una convention di gioco di ruolo. Se è la prima volta che conduci il gioco **è assolutamente possibile che il controllo del tempo ti sfugga di mano**. Va bene così ed è giusto parlarne prima di iniziare a giocare col resto del gruppo: soltanto giocando e provando sul campo si possono prendere le misure col gioco. Se hai vincoli di tempo stringenti ed è la tua prima volta come persona che facilita il gioco o se hai persone al tavolo che non hanno mai giocato prima a giochi ad autorità narrativa condivisa come questo, **gioca una partita con solo tre persone e non quattro**. Ti aiuterà molto a prendere confidenza con la gestione del tempo di gioco. Nella sezione del manuale **“Condurre il gioco”** troverai inoltre indicazioni specifiche per il ruolo di chi facilita la partita.

IN COSA CONSISTE

Lo scopo del gioco consiste nel raccontare la storia dei personaggi che si sceglie di giocare insieme alle altre persone al tavolo. I personaggi sono i protagonisti della storia e il gruppo seguirà le loro vite e come vengono influenzate, nel bene e nel male, dagli eventi che porteranno ai moti di Stonewall. Quegli eventi e la rivolta che ne è seguita lasceranno un segno indelebile nei personaggi, che li condurrà a scegliere cosa fare della loro vita da quel momento in poi.

All'inizio del gioco, tutti i personaggi si presentano come malati, perché quello è ciò che nel 1969 la società, la religione e la legge vedono in loro e in quello che rappresentano.

Nel finale, al momento dell'epilogo, ogni persona al tavolo dovrà decidere se il suo personaggio:

✳ *è guarito*, cioè se ha preso coscienza di quello che è e vivrà la sua vita lottando per affermare con orgoglio il suo diritto a esistere e decidere del proprio destino in autonomia;

✳ *sta guarendo*, cioè ha preso coscienza di quello che è. Non farà della lotta la sua ragione di vita, vivrà con discrezione scendendo anche a compromessi, ma non tornerà più indietro a come stava prima;

✳ *è malato*, cioè gli eventi e le situazioni lo hanno segnato troppo in negativo o gli hanno confermato, nella sofferenza, che l'unica strada è l'omologazione col resto della società, per alto che sia il prezzo da pagare.

UNA NOTA SUL LINGUAGGIO E SUL GENERE

Nei materiali di gioco l'uso dei pronomi per i personaggi è generalmente legato al sesso assegnato alla nascita e non alla loro identità di genere. Si tratta di una scelta voluta: negli anni Sessanta non c'era la consapevolezza diffusa di oggi su questo tema.

L'influenza del linguaggio sulla percezione di noi stessi è uno dei temi emergenti del gioco. Tutti i personaggi transgender, non-binari o più generalmente di genere non conforme nel corso della partita affronteranno questa situazione, così come i personaggi cisgender non eterosessuali. Le identità LGBTIQ+ si sono costruite nel corso del tempo e in quell'epoca con "gay" la società chiamava tante situazioni diverse tra loro che oggi

identifichiamo in maniera più precisa. Come, per esempio, l'idea che essere un uomo gay implicasse il voler essere come una donna; così come l'idea che il sesso assegnato alla nascita e l'identità di genere non potessero essere diverse in una stessa persona, perché si riteneva che un individuo nascesse maschio o femmina.

In forza di questo pregiudizio, per esempio, gli individui nati intersessuali sono stati a lungo forzatamente assegnati alla nascita a un genere specifico, con conseguenze non di rado devastanti sulla loro salute fisica e mentale per tutto il corso della loro vita.

SCOPRIRE LE STORIE DEI PERSONAGGI

Ogni personaggio è rappresentato da un'immagine, una presentazione e alcune domande. Mettendo in gioco il personaggio, la persona al tavolo dovrebbe mettersi nei suoi panni e agire come ritiene che in quella situazione quella persona avrebbe agito.

Descrizione e domande sono gli strumenti attraverso i quali le persone al tavolo scoprono chi sono i personaggi, cosa vogliono, chi amano, di cosa hanno paura, quali sono i loro sogni, le loro aspirazioni e qual è la loro rete sociale. Le domande e le relazioni con gli altri personaggi sono la traccia che, scontrandosi con gli eventi che in ogni atto di gioco vengono presentati, conduce il gruppo a esplorare i conflitti che i protagonisti affrontano.



La parte importante, in questo, è ricordarsi sempre di **interpretare i personaggi come se fossero persone vere**: i protagonisti sono tutti persone comuni che si trovano ad affrontare situazioni più grandi di loro coi mezzi che hanno, perciò in ogni momento avranno dei desideri e degli obiettivi da perseguire, dei sentimenti da esprimere e dei problemi esterni che li ostacolano e persone vicine che li sostengono. Giocando a Stonewall si dovrebbero mettere in gioco queste sfaccettature, e non appiattire i personaggi in macchiette prive di spessore, nel bene o nel male.

STRUTTURA DELLA PARTITA

Una partita a Stonewall 1969 si suddivide diverse fasi:

1. PREPARAZIONE DEL GIOCO

In questa fase si discute delle aspettative, dei temi e dell'impegno che il gioco richiede. Si introducono gli strumenti di sicurezza e sostegno all'espressione del consenso in gioco; si scelgono i personaggi protagonisti e si assegnano i personaggi secondari

2. PROLOGO

Apertura *in medias res* la notte della rivolta

3. FLASHBACK

Come siamo arrivati alla situazione del prologo?

PRIMO ATTO: Presentazione dei protagonisti e della situazione di quiete iniziale

SECONDO ATTO: Rottura della situazione iniziale, ricerca di un nuovo equilibrio precario

TERZO ATTO: Inasprimento della rottura, l'equilibrio trovato non è sostenibile

4. QUARTO ATTO

Fine del flashback, la narrazione torna al momento del prologo. Questo è il momento di massima tensione, con lo scoppio della rivolta.



5. QUINTO ATTO

I protagonisti si ritrovano e affrontano le conseguenze immediate della rivolta.

6. EPILOGO

Confronto col sé del primo atto e conseguenze a lungo termine delle vicende vissute.

7. DECOMPRESSIONE E DEBRIEFING

In questa fase le persone che hanno partecipato alla partita condividono un momento di confronto per elaborare l'esperienza giocata.

All'interno di ciascuna fase compresa tra i punti 2 e 6, ogni persona al tavolo assumerà il ruolo di *Regista* in una o due scene. In questo gioco, una scena è un'unità minima affine alla scena cinematografica: una precisa situazione spazio-temporale nella quale determinati personaggi interagiscono (fra loro e con l'ambiente) in vista di determinati scopi, dettati dagli obiettivi dei personaggi in quel momento della storia.

Quando chi gioca è *Regista*, deve inquadrare una scena imperniata sul suo protagonista, vale a dire una scena in cui il motore degli eventi sono le azioni del protagonista, atte a perseguire i suoi scopi, o quelle rivolte a suo danno da personaggi a lui legati, o una combinazione delle due cose.

Per iniziare una scena, chi è *Regista* deve dichiarare:

- ✱ **quale sarà il conflitto potenziale della scena**, vale a dire la situazione problematica (di intensità e natura variabile) su cui la scena stessa si focalizzerà.
- ✱ **Quali sono i personaggi in scena**: uno di essi è necessariamente il protagonista del regista, gli altri sono o altri protagonisti o personaggi secondari o comprimari senza scheda che, in base a quanto emerso sinora nella partita, hanno interessi contrapposti a quelli del protagonista in scena, e pertanto, se messi nella stessa situazione, possono produrre conflitto potenziale.
- ✱ **Qual è lo spazio-tempo della scena**; ciò contribuisce innanzitutto a livello di atmosfera emotiva (per esempio, un contesto diurno e allegro rispetto a uno notturno e inquietante) e inoltre condiziona, ponendo dei confini, le possibili interazioni dei personaggi con il mondo inanimato: per esempio, essere inseguiti dalla polizia per strada o messi all'angolo dentro lo Stonewall Inn.

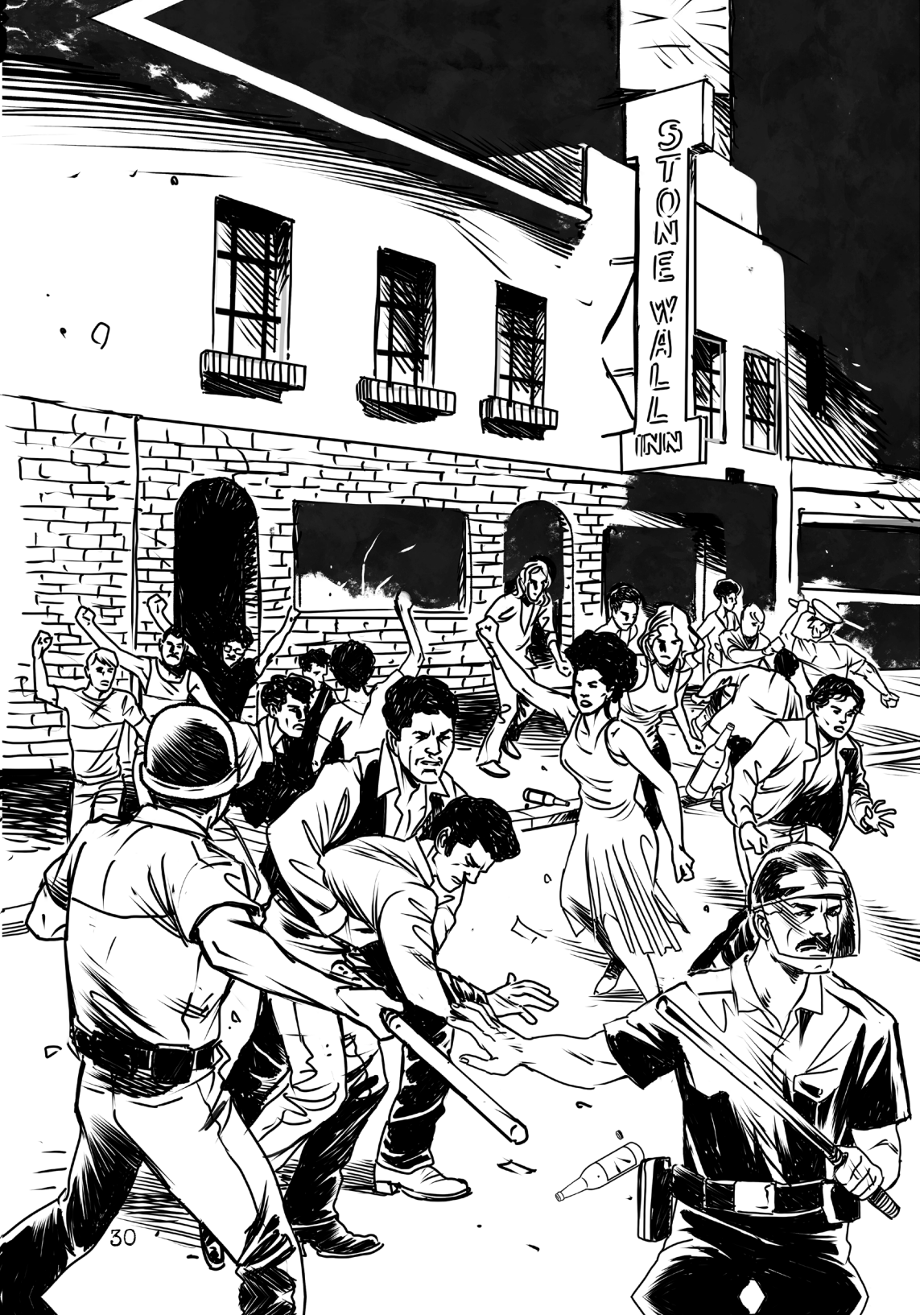
ANACRONISMI STORICI NEL GIOCO

Una partita a *Stonewall 1969* è simile, concettualmente, a un romanzo o a un film a sfondo storico. Non è un'opera che vuole essere storicamente accurata in ogni singolo dettaglio: si prende un momento e un luogo storicamente esistiti, con le loro peculiarità, e vi si ambienta una narrazione fittizia ma verosimile che tiene conto di quegli elementi veri. Diventa necessario prendersi delle licenze nella ricostruzione storica, sacrificando l'accuratezza di aspetti secondari a beneficio di quella degli elementi tematici principali.

Eventi che si sono verificati nell'arco di poco meno di una decina di anni, per esempio, nei tempi drammatici del gioco sono stati condensati in un tempo di alcuni mesi.

Non è importante che l'immagine collettiva e condivisa che si crea al tavolo durante una sessione di gioco sia storicamente impeccabile nella moda, nei costumi e nel vissuto quotidiano: quello che conta è che siano rispettati con attenzione i vincoli e i limiti rappresentati nei testi introduttivi, nelle Schede ambientazione e storia e nel resto del materiale informativo, perché sono legati ai temi portanti che definiscono l'esperienza attraverso cui i personaggi dovranno passare.





REGOLE

GLI ELEMENTI DEL GIOCO

Il gioco è composto da diversi elementi, qui di seguito elencati.

IL MANUALE DEL GIOCO

Si tratta di questo volume. Il manuale è pensato per dare gli strumenti necessari a gestire la partita a chi intende condurre il gioco. Contiene le regole, le procedure e le indicazioni necessarie a non perdere il controllo del tempo e del gioco.

LA GUIDA AL GIOCO

Tutte le fasi del gioco vengono introdotte dalla Guida al gioco, che il gruppo legge e consulta durante tutti i momenti della partita. Per giocare è necessario usare la Guida: chi conduce la partita ci troverà riassunto tutto quello che serve sapere per giocare, i testi che devono essere letti dal gruppo e indicazioni su cosa si deve fare in ogni momento della partita.

Non si può, tuttavia, condurre il gioco senza aver prima letto e compreso i contenuti del manuale del gioco.

TABELLONE

Si tratta di un tabellone sul quale vengono posizionati alcuni elementi del gioco (carte e altro) e che permette, tramite segnalini, di tenere traccia delle fasi di gioco man mano che si avvanza. **Come segnalini potete utilizzare qualsiasi segnalino a vostra disposizione, anche delle monetine.**

SCHEDE DEL TAVOLO

Sono schede da tenere sempre visibili sul tavolo, a beneficio di tutte le persone che stanno giocando. Contengono:

- 1. Parole di sicurezza**, cioè parole codificate che servono a regolare l'intensità emotiva della sessione di gioco;
- 2. Frasi rituali**, cioè strumenti che permettono alle persone che giocano di essere più chiare e costruire meglio insieme le scene;
- 3. Principi del gioco**, cioè le indicazioni fondamentali che tutte le persone che giocano devono conoscere al fine di mettere in scena la vita dei propri personaggi protagonisti e secondari;
- 4. Azioni del turno**, contiene le indicazioni su cosa fare quando si ricopre il ruolo di *Regista* o giocatore.
- 5. Monologo e Scena giocata**, contengono le indicazioni su come giocare monologhi e scene giocate, oltre che l'indicazione dei tempi massimi per scene giocate e monologhi;
- 6. Planimetria dello Stonewall Inn**, da usare come riferimento.

SCHEDE DEI PERSONAGGI

Si tratta delle schede dei personaggi giocabili. Ogni scheda è composta da un'immagine, un testo introduttivo e una serie di domande. In ogni partita tre o quattro personaggi saranno i personaggi protagonisti, mentre quelli a essi collegati saranno divisi tra chi gioca come personaggi secondari.

SCHEDE AMBIENTAZIONE

Contengono le informazioni minime che è necessario condividere al tavolo al momento dell'avvio del gioco, seguendo le indicazioni nella *Guida al gioco*. Sulle Schede dei personaggi sono indicate le Schede ambientazione che devono essere lette per la partita.

CARTE STORIA

Introducono informazioni su situazioni, personaggi, eventi o luoghi che integrano e approfondiscono contenuti presenti nelle *Schede ambientazione*. Se giocate, innescano situazioni che coinvolgono alcuni personaggi (protagonisti o secondari).

CARTE SPUNTO

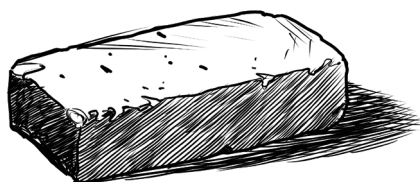
Sono divise in due mazzi: **Carte spunto** e **Carte spunto per il Primo Atto**. Hanno una doppia funzione: appena pescate, servono per introdurre un elemento nella scena che rimandi, tematicamente ed esteticamente, alle situazioni che vengono giocate. Successivamente, diventano gettoni che permettono di sottrarre l'autorità narrativa alla persona che ha in quel momento il ruolo di *Regista*.

COME SI GIOCA A “STONEWALL 1969”

Prima di iniziare, la **Guida al gioco** introduce tutte le persone al tavolo ai temi che il gioco propone di affrontare e una introduzione che indica quali sono l'impegno e l'accordo di gruppo richiesti per giocare.

PREPARAZIONE DEL TAVOLO DA GIOCO

- 1.** Scegliete il personaggio principale da giocare e distribuite i personaggi secondari secondo i vincoli stabiliti sulle Schede. È caldamente raccomandato di scegliere personaggi principali collegati tra loro almeno a coppie. Sono raccomandati tre personaggi principali collegati tra loro se si gioca in tre. Per facilitare la scelta, disponete le Schede dei personaggi sul tavolo in modo che tutte le persone che giocano possano consultarle.
- 2.** Disponete il Tabellone di gioco sul tavolo.
- 3.** Assegnate il primo segnalino, che indica la persona che inizia il primo atto, a chi vorrà cominciare per prima.
- 4.** Mescolate le Carte spunto per il primo atto e disponetele sul Tabellone.



PRIMA DELL'INIZIO DEL PROLOGO, DEGLI ATTI E DELL'EPILOGO

✳ La persona col primo segnalino legge l'introduzione del Prologo, dell'Atto o dell'Epilogo a voce alta. L'introduzione contiene istruzioni su cosa giocare nelle scene di quell'atto e quale tono il gruppo deve adottare nel giocare le scene. Se indicato dalle istruzioni dell'Atto, la lettura potrebbe dover essere condivisa tra tutte le persone che giocano.

NEL PROLOGO E NEL PRIMO ATTO

- 1.** Piazzate il secondo segnalino sul Tabellone in corrispondenza dell'atto che si sta giocando.
- 2.** La persona con il primo segnalino legge a voce alta il testo introduttivo dell'atto.
- 3.** Prima di giocare il Primo Atto, le persone al tavolo presentano i loro personaggi e si dividono le Schede ambientazione secondo i numeri indicati sulle schede dei propri personaggi principali e a turno le leggono. Se una o più Scheda ambientazione compaiono in più personaggi, le persone al tavolo scelgono come dividerle. Fate in modo che ognuna legga almeno una scheda finché tutte quelle elencate nei personaggi principali sono state lette. Se richiesto, possono essere lette anche le schede di alcuni personaggi secondari.
- 4.** Ogni persona imposta una scena, partendo da quella con il primo segnalino e seguendo le istruzioni indicate nella descrizione dell'Atto.
- 5.** Alla fine del giro di scene, chi ha il primo segnalino lo passa alla persona alla sua sinistra.

DURANTE IL PROLOGO

- ✱ La persona che conduce il gioco prende nota delle posizioni dei personaggi.

NELLE SCENE DURANTE IL PRIMO ATTO

1. Scegliete una Carta spunto e pescatene un'altra da mettere al suo posto sul Tabellone.
2. Impostate e giocate la scena come *monologo* (entro la fine della scena lo spunto deve essere inglobato nella narrazione).
3. Pescate una Carta storia.

PRIMA DI PASSARE AL SECONDO ATTO

1. Togliete dal Tabellone le Carte spunto per il primo atto.
2. Mescolate le Carte spunto per il resto del gioco e disponetele sul Tabellone.

DAL SECONDO ATTO FINO AL QUINTO

1. Piazzate il secondo segnalino sul Tabellone in corrispondenza dell'atto che si sta giocando.
2. La persona con il primo segnalino legge a voce alta il testo introduttivo dell'atto.
3. Ogni persona al tavolo imposta una scena, partendo da quella con il primo segnalino e seguendo le istruzioni indicate nella descrizione dell'Atto.
4. Alla fine del giro o dei giri di scene, la persona con il primo segnalino lo passa a quella alla sua sinistra.

NELLE SCENE DAL SECONDO AL QUINTO

- 1.** Scegliete una Carta spunto e pescatene un'altra da mettere al suo posto sul Tabellone (questo passaggio si salta soltanto nel quarto atto)
- 2.** Opzionalmente mettete in tavola una Carta storia *quando non è il vostro turno di gioco* (solo negli atti Due e Tre). Nel momento in cui sarà in tavola sarà vera per tutti e dovrà essere mostrata in gioco. Copritela con un segnalino quando l'evento che innesca sarà stato giocato. Le Carte storia introducono situazioni che toccano direttamente o indirettamente i personaggi e che li spingono ad agire e prendere decisioni

Impostate la scena dichiarando cosa volete ottenere e quali personaggi dovranno essere presenti (tra i Principali ed i Secondari, oppure altri personaggi non presenti tra le schede che possono essere utili, indicando in quel caso chi sono e chiedendo alle altre persone al tavolo chi vorrebbe giocarli)

- 1.** Giocate la scena.
- 2.** Opzionalmente un'altra persona può appropriarsi dell'autorità narrativa girando sul dorso una Carta spunto in suo possesso (questa azione può essere fatta più volte nella stessa scena, da più persone).
- 3.** Pescate una Carta storia. Nota: dal Quarto Atto si smette di pescare Carte storia. Le Carte storia si pescano negli atti Uno, Due e Tre e possono essere giocate solo negli atti Due e Tre.



DURANTE L'EPILOGO

1. Ogni persona al tavolo a turno imposta un monologo in cui il proprio personaggio si confronta con il sé ancora inconsapevole di quello che succederà del Primo Atto. Lo scopo del monologo è mostrare cosa direbbe il personaggio arrivato a quel punto al se stesso di un tempo per prepararlo a quello che dovrà affrontare.
2. Ogni persona al tavolo a turno legge le frasi rituali di chiusura e imposta una scena conclusiva per il proprio personaggio principale tramite un breve monologo.

INOLTRE

- ✳ **I Personaggi Principali non possono morire finché non arrivano al loro epilogo.**
- ✳ **I Personaggi Secondari possono eventualmente morire solo se chi li ha in gestione è d'accordo o se una Carta storia lo richiede.**

Dopo la fine dell'Epilogo è prevista una breve chiacchierata tra chi ha giocato come momento di debriefing e decompressione. La Guida al gioco prevede alcune domande che possono essere usate da chi conduce il gioco come traccia per impostare una breve conversazione.

MECCANICHE E APPROCCI DI SICUREZZA

Come introdotto nel paragrafo **Contenuti problematici**, *Stonewall 1969* porta le persone al tavolo a esplorare vicende e situazioni difficili e che potenzialmente possono toccare la sensibilità di chi partecipa. Metterle in scena richiede che il clima che si instaura al tavolo di gioco sia caratterizzato da sicurezza, fiducia, comunicazione facilitata e aperta e un'atmosfera non giudicante. È necessario che tutte le persone partecipanti sappiano prima di iniziare a cosa si andrà incontro giocando a *Stonewall 1969*, perché anche se determinati argomenti non vengono portati in gioco dal gruppo, li si potrebbe comunque incontrare nel materiale informativo e fanno parte del contesto che fa da sfondo alle vicende narrate. Ciò premesso, è importante considerare l'ipotesi di **non giocare** *Stonewall 1969* con qualcuno che al tavolo ha manifestato **disagio** verso i **temi** e le **situazioni** che il gioco propone. Non c'è niente di male in questo ed è meglio che forzare un'esperienza di gioco sgradevole o, peggio, dolorosa.

“NON TI ABBANDONERÒ”

Stonewall 1969 è un gioco che mette in scena situazioni potenzialmente molto vicine all'esperienza personale di chi gioca, anche quando non sembra che sia così. Per fare qualche esempio: il rapporto con la famiglia; l'affermazione del proprio posto in società; bullismo, violenza e rifiuto; la ricerca di sé stessi; l'autodeterminazione; imparare a fidarsi di nuovo di qualcuno dopo essere stati feriti e ad andare avanti nonostante tutto.

Alcune delle situazioni rappresentate nel gioco, in particolare, potrebbero essere difficili da affrontare o innescare una risposta emotiva forte e dai risvolti inaspettati.

Il modo in cui il gioco gestisce il flusso della conversazione e il rapporto tra le persone che giocano si fonda su un accordo preso da chi partecipa prima di iniziare a giocare che si può riassumere con la frase “**non ti abbandonerò**”.

L'accordo tra le persone implica che chi gioca si aspetta che in corso di sessione le altre persone tocchino alcune sue corde sensibili e di fare a sua volta lo stesso con le altre. In entrambi i casi l'impegno che ci si prende è quello di rimanere presenti, attive e coinvolte al tavolo e giocare la situazione difficile, con la consapevolezza che le altre persone al tavolo sono partecipi e coinvolte con noi e che nessuna rimane sola nell'affrontare il momento.

Non è possibile affrontare in maniera sicura questo gioco se le persone che lo giocano non sono disponibili a non abbandonare le altre quando avranno bisogno di sostegno.

L'ACCORDO PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE

Come già accennato, il gioco si svolge seguendo una guida che introduce gli atti e i momenti della partita. La prima fase proposta dalla guida serve proprio ad introdurre i contenuti problematici, lo scopo del gioco, il tipo di impegno richiesto, le modalità con cui si giocherà e quali strumenti sono a disposizione durante la partita.

La guida prevede un piccolo rituale tra le persone al tavolo, dove ognuno dei partecipanti recita a voce alta una breve frase rituale. Si tratta di una vera e

propria dichiarazione di intenti che mette in chiaro approcci e aspettative per il gioco e dà la possibilità di sganciarsi dal tavolo, se così si desidera, prima di trovarsi nel mezzo di una esperienza diversa da quello che ci si aspettava.

Le regole esposte di seguito, invece, servono a gestire l'**intensità della conversazione** affinché le persone coinvolte possano gestirla anche nei momenti più impegnativi. Sono gli strumenti che il gruppo userà in corso di partita. Ma c'è di più: il tipo di conversazione modellata dalle regole è in genere molto diretta. Istintivamente chi gioca è portato a fare uso di linguaggio non verbale a integrazione di quello verbale espresso nel corso della conversazione. Può essere difficile capire un'intenzione o il suo senso se la tensione o situazioni di altra natura rendono difficile o impossibile interpretare il linguaggio non verbale di chi la sta conducendo. Inoltre, non tutte le persone esprimono allo stesso modo le stesse intenzioni per tramite del linguaggio non verbale. Queste regole servono anche a questo: accertarsi che tutte le persone che giocano siano allineate sulle intenzioni espresse in corso di gioco ed evitare che si creino incomprensioni.

È importante tenere presente che le regole spiegate sotto servono per favorire il dialogo e la comunicazione delle persone al tavolo, non si presentano come strumenti che li sostituiscono o li limitano.

PAROLE DI SICUREZZA

Frena, **Pausa** e **Tunnel** sono tre parole di sicurezza sempre disponibili per tutto il tavolo in qualunque momento. Per invocare una parola di sicurezza, la persona deve alzare una mano e pronunciarla distintamente.

“FRENA”

Quando viene invocato *Frena*, l'intensità della scena giocata al tavolo deve scendere. Per farlo si può, per esempio, spostare l'attenzione su un'altra situazione della scena, sfumando al nero, per così dire, il contenuto che ha creato problemi. In alternativa si può optare di non indugiare sulla situazione problematica, bensì procedere riassumendo ciò che accade e chiudendo la scena senza aggiungere dettagli visivi, narrando cioè quel che succede senza mostrarlo. Per esempio se viene chiamato il *Frena* sulla scena di un pestaggio, l'occhio si può spostare su un muro, dove si descrivono ombre che si muovono e grida soffocate, per poi andare in chiusura. Oppure si può descrivere in termini generali come gli aggressori ci siano andati giù pesanti senza aggiungere dettagli. L'evento messo in scena non viene negato, risulta vero per la storia, ma non viene mostrato direttamente.

“PAUSA”

Quando viene invocato *Pausa*, il gioco si sospende immediatamente e il gruppo si prende dieci minuti di pausa o di più, se serve. Se chi ha chiamato *Pausa* si sente di discutere delle sue motivazioni è libero di farlo, altrimenti non è obbligato. Finito lo stacco, il gioco riprenderà da dove si era fermato. La *Pausa* può essere invocata per qualsiasi motivo, anche banalmente il bisogno di interrompersi per andare in bagno, o di alzarsi dalla sedia per staccare e riprendere il fiato dopo una scena, o una serie di scene, particolarmente intense.

“TUNNEL”

Quando viene invocato *Tunnel* il discorso è un po' più delicato. A volte non è semplice tradurre in parole il proprio disagio di fronte a una situazione che si affronta in gioco. È la ragione per cui la parola di sicurezza *Pausa* non impone a chi l'ha invocata di condividere il perché è stata usata. Quando il gioco riprende, però, si riparte esattamente dal punto in cui era stato fermato, *senza negare gli eventi accaduti*. Il problema non viene mai scansato o evitato. Le conseguenze che si porta dietro, in qualche modo vanno affrontate dai personaggi.

Ci sono situazioni in cui non basta guardare altrove, come accade quando si invoca la parola di sicurezza *Frena*, per superare momenti che possono aver scatenato delle reazioni forti. Queste possono essere legate a ricordi emotivi importanti che hanno segnato chi sta giocando o a qualcosa che non si ha ben chiaro nemmeno nel momento in cui lo si sta sperimentando. In questo caso si può chiedere aiuto al gruppo di gioco, nel pieno rispetto dell'accordo preso a inizio partita di non abbandonarsi. Se una persona al tavolo si trova bloccata nel non riuscire ad affrontare una situazione, invoca la parola *Tunnel* il cui significato è: *Chiedo aiuto per attraversare il tunnel e uscire dall'altra parte insieme*. In questo caso le altre persone partecipanti possono proporre un corso per la scena che arrivi a superare il momento critico. Se la persona che ha invocato *Tunnel* è il *Regista* di scena e non è in grado di chiudere la propria scena, può accettare l'aiuto di qualcuno che lo aiuti a chiuderla.

Nessuna situazione problematica nel gioco deve rimanere aperta a meno che tutte le persone al tavolo non siano d'accordo che lo rimanga.



LA REGOLA DELL'OCCHIO VIGILE

Capita a volte che non ci rendiamo conto di avere bisogno di fermarci. A volte, semplicemente, non siamo in grado di elaborare il disagio o il problema che stiamo affrontando fintanto che qualcuno non ci ferma e ci chiede come ci sentiamo perché noi, in quel momento, non riusciamo a valutarlo finché non ci fermiamo.

In maniera analoga, non importa quanto siamo sicuri di poter gestire e trattare un tema forte, o quanto spesso lo abbiamo affrontato in passato: a volte capita che il modo specifico in cui viene affrontato in quel momento di gioco inneschi una reazione inaspettata in noi, che non riusciamo a gestire, magari perché spiazzati o perché non ce ne rendiamo conto in quell'istante.

La regola dell'occhio vigile ci dice che non siamo responsabili solo della nostra persona, ma **insieme di tutto il gruppo**. Se percepite un disagio inesplicito, o avete il dubbio che per una delle altre persone qualcosa non vada, **chiedete loro come si sentono**. Chiedete loro cosa pensano della situazione che state mettendo in scena. Anticipate al tavolo quello che vorreste fare e domandate se è ok per tutti e tutte. Fatelo soprattutto se state spingendo con decisione sui temi portanti e potenzialmente impegnativi del gioco.

Se avete il dubbio che serva una parola di sicurezza, usatela. Le parole di sicurezza, ricordatelo, non sono “per te”, ma “per voi”, anche come gruppo di persone che sta affrontando insieme il gioco. Questo discorso è molto importante soprattutto per la parola di sicurezza “Tunnel”. Sentitevi sempre liberi di chiedere se serve l'aiuto che offrono le parole di sicurezza.

COSA FARE SE L'ACCORDO AL TAVOLO NON VIENE RISPETTATO

L'accordo stretto ad inizio partita è una cosa seria. È il contratto col quale il gruppo si è seduto al tavolo e nel quale viene dichiarato a che condizioni si affronterà l'esperienza di gioco. Le parole di sicurezza servono ad aiutare a gestire la situazione quando i contenuti diventano difficili per qualcuna delle persone che giocano.

Se, tuttavia, qualche partecipante dimostra di non rispettare l'accordo iniziale che prevede di non abbandonare le altre persone e non rispetta le parole di sicurezza, qualunque persona può alzare la mano e invocare la parola di sicurezza **Stop**.

Similmente a *Pausa*, *Stop* blocca immediatamente il gioco e obbliga chi gioca a prendere una pausa per chiarire la situazione prima di riprendere a giocare. Se non c'è margine di chiarimento, chi ha invocato **Stop** può fermare il gioco.

Nel caso in cui *Stop* venga usato per fermare il gioco, il gruppo può scegliere di confrontarsi su cosa non è andato e perché. Non è tuttavia obbligatorio farlo, soprattutto se la rottura deriva da una persona che si è comportata in maniera particolarmente problematica, oppositiva e con volontaria violazione dell'accordo di gioco che non è stato possibile chiarire prima di invocare la fine della partita.

GIOCARE A EVENTI PUBBLICI, FIERE O CONVENTION

Stonewall 1969 è un gioco che richiede un ambiente tranquillo, un certo tempo e possibilmente poche distrazioni. Inoltre, per via dei temi che tratta, chi gioca potrebbe sentirsi più a suo agio giocando con persone che conosce e di cui si fida. Quando si gioca a casa propria questo in genere non è un problema, ma se il gioco viene proposto in eventi e spazi pubblici, fiere o convention di gioco la situazione potrebbe essere più complessa.

In generale quando si gioca in queste situazioni ci sono alcuni fattori a cui prestare particolare attenzione:

- ✳ accertarsi che, visti i contenuti problematici e chiarite le dinamiche del gioco, le persone vogliano davvero giocare anche se eventualmente non conoscono qualcuna delle persone presenti al tavolo. Può sembrare scontato o banale, ma la pressione sociale a volte fa davvero brutti

scherzi. In particolare, se qualche persona si era eventualmente prenotata per l'evento, ma arrivata e realizzato il tipo di impegno non se la sente di giocare, non si dovrebbe fare pressione perché giochi lo stesso. In certe situazioni è meglio non giocare che rischiare di giocare male o a disagio. A questo proposito, nel momento in cui l'evento viene pubblicizzato dovrebbe essere reso molto chiaro quali sono i temi e le modalità di gioco, per permettere a chi si prenoterà di fare una scelta il più consapevole possibile.

✳ Non dare mai per scontate le reazioni di persone che non si conoscono. Alla fine di ogni scena o giro di scene è opportuno fare un giro di controllo chiedendo alle persone presenti come si sentono e se c'è eventualmente qualcosa che non va nei contenuti che si stanno mettendo in gioco. Prima di mettere in scena qualcosa di molto forte, sondate il tavolo e chiedere se tutti e tutte sono a posto con quel tipo di contenuto, ricordando che nel caso cambiassero idea in corso di scena possono sempre invocare **le parole di sicurezza**.

✳ Verificare il distanziamento dei tavoli oppure se è possibile avere un ambiente raccolto. Verificate anche se altre persone estranee alla partita possono eventualmente trovarsi a passare liberamente vicino al tavolo da gioco o se è socialmente accettato in quell'evento che le persone possano curiosare agli altri tavoli. Non tutte le persone, infatti, si sentono a loro agio nel parlare di certi argomenti o nel mettere in scena certe dinamiche con un pubblico, anche passeggero, a prescindere che chi passa a dare un'occhiata lo faccia per curiosità o in buona fede. In particolare a convention o fiere può capitare che qualcuno di esterno interrompa il

tavolo per salutare una persona che sta giocando, non pensando di creare problemi. In questo gioco le interruzioni non concordate dal tavolo e un ambiente rumoroso e che rende difficile il raccoglimento possono creare problemi al flusso di gioco, tipicamente allungando in modo sensibile i tempi di gioco, col rischio di non terminarlo entro il tempo stabilito, e diluendo il coinvolgimento e l'intensità delle scene. Ma non solo: un'interruzione esterna che arriva in un momento particolarmente intenso può rivelarsi problematica anche per chi la sta giocando. Può essere opportuno informarsi in anticipo con chi organizza l'evento per capire se sono previste aree tranquille e più isolate per chi porta giochi che richiedono raccoglimento. Se non è possibile controllare l'ambiente circostante o avere una stanza separata oppure un tavolo in disparte e si vuole comunque giocare, può essere utile appendere un foglio al tavolo chiaramente visibile per chi passa in cui è scritto di non disturbare a meno che il tavolo non sia in pausa. Relativamente il rumore ambientale e altre fonti di distrazione, se non si possono evitare non c'è davvero molto che si possa fare, se non cercare di mantenere la concentrazione necessaria. Se, tuttavia, lo sforzo dovesse essere troppo grande, può valere la pena di considerare di non giocare.

Il tipo di esperienza di gioco che si sperimenta in un contesto dove non c'è un ragionevole controllo dell'ambiente può essere diversa da quanto solitamente atteso dal gioco. Va bene così: come tutte le interazioni sociali, anche il gioco di ruolo viene influenzato dal contesto nel quale viene praticato.

IMPOSTARE E GIOCARE LE SCENE

Una scena è una parte della storia nella quale viene mostrata l'azione condotta dai personaggi con uno scopo preciso, in un momento o in un insieme di momenti specifici. L'insieme delle scene giocate forma gli Atti del gioco e la storia dei personaggi protagonisti.

Durante il gioco, le persone al tavolo hanno diverse autorità su come influenzare e gestire la storia. In particolare, durante ogni Atto chi gioca assumerà alternativamente il ruolo di **Regista**. Il *Regista* ha, tra gli altri, il compito di impostare e chiudere le scene quando è il suo turno farlo.

Per maggiori dettagli sulla ripartizione delle autorità narrative, si veda il paragrafo “**Autorità narrativa sulla scena e sui personaggi**”.

Nel gioco sono presenti due diversi tipi di scene: le **scene giocate** e i **monologhi**.

IMPOSTARE UN MONOLOGO

Un monologo è una scena breve narrata dal *Regista* senza l'interazione con altre persone. **Non deve durare più di cinque minuti come tempo massimo**, ragionevolmente di solito durerà molto meno.

Per narrare un monologo, il *Regista* decide cosa vuole portare in scena e come lo narra: in terza persona o in prima persona se vuole dare voce alle riflessioni del proprio personaggio. **Durante un monologo si dovrebbe**



andare dritti al punto: raccontare cioè la vicenda che interessa condividere ed eventualmente qualche riflessione circa quello che il personaggio prova a riguardo.

Negli atti 1, 4 e nell'epilogo è previsto che si giochino dei monologhi. Nelle altre scene di altri atti chi è *Regista* può opzionalmente scegliere di giocare la scena con un monologo anziché impostando una scena giocata con le altre persone. Farlo può essere utile nel caso in cui il coinvolgimento emotivo sia alto e si avesse bisogno di prendere una distanza dalle vicende raccontandole in maniera più distaccata per affrontarle meglio.

IMPOSTAZIONE DI UNA SCENA GIOCATA CON LE ALTRE PERSONE

Una scena giocata è una scena impostata dal *Regista* di turno in cui diversi personaggi principali, secondari o secondari senza scheda interagiscono tra di loro. **Non deve durare più di quindici minuti come tempo massimo.**

Ragionevolmente, di solito durerà meno. Se, tuttavia, una scena dovesse diventare particolarmente lunga, abbastanza da superare i quindici minuti, probabilmente qualcosa non è andato bene nell'impostazione della scena o nella chiusura.

Per impostare la scena sono necessari i seguenti elementi:

- 1.** un **obiettivo**, cioè l'indicazione di cosa si vuole esplorare in quella scena col proprio personaggio principale;
- 2.** i **personaggi** che si vogliono vedere nel corso dell'azione oltre il proprio, siano essi principali, secondari o altri personaggi senza una scheda;
- 3.** un **contesto** nel quale l'azione si svolge, indicato da luogo, momento del giorno, oggetti, situazione e ogni elemento che aiuti il gruppo a costruire visivamente il momento in cui l'azione inizia.

Nel definire l'obiettivo e il contesto a partire dai quali si svilupperà la scena, si deve tenere conto del **tono impostato dall'Atto** che si sta giocando, quando presente. La scena va spinta verso un'atmosfera e delle azioni che rappresentino il tono richiesto.

Una volta che la scena è stata impostata, le persone al tavolo mettono in gioco i personaggi che sono presenti in quella scena iniziando a conversare.

Ricapitolando: chi è *Regista* dovrà procedere dichiarando cosa vuole ottenere dalla scena, chi è presente e iniziare a descrivere il luogo e la situazione in cui si svolge l'azione dei personaggi. Se i personaggi chiamati sono secondari, saranno controllati dalle persone che li hanno nelle loro schede. Se è necessario creare personaggi non previsti nelle schede, come per esempio un amico, un collega, un poliziotto o un genitore di un protagonista, chi gioca nel ruolo di *Regista* della scena dovrà chiedere alle altre persone al tavolo chi se la sente di giocarli e procedere ad assegnare il ruolo. I dettagli necessari per giocare questi personaggi variano secondo l'importanza e il ruolo che il personaggio deve avere in scena. In generale va bene partire con una descrizione sommaria dell'aspetto e un'indicazione dello scopo; si possono poi aggiungere altri dettagli in scena man mano che si rivelano necessari. Di alcuni di questi personaggi potrebbe non essere importante nemmeno sapere come si chiamano.

Per esempio, nella scena di un'incursione allo Stonewall potrebbe essere necessario avere un personaggio poliziotto che minaccia un protagonista, ma sapere come si chiama non è tanto utile quanto sapere che è violento e preferisce colpire con forza la sua vittima prima di farle una domanda. Durante una scena ogni persona dovrebbe giocare preferibilmente solo un personaggio, ma, se necessario, se ne possono giocare di più, ad eccezione di chi ha il ruolo di *Regista* che deve sempre e solo giocare il proprio personaggio principale.

Se si è nel dubbio, si possono usare le domande sulle Schede del personaggio principale per la definizione degli obiettivi delle scene. Quelle domande sono spesso collegate alle relazioni tra i personaggi e sono pensate per esplorare la loro risposta in gioco. Porne alcune come obiettivo di scena è un ottimo modo per farlo.

ESEMPIO DI IMPOSTAZIONE DI UNA SCENA

Per questi brevi esempi di impostazione di scene farò riferimento a **personaggi presenti tra le schede di gioco**.

Prima scena del Secondo Atto, la persona alla Regia controlla Theresa

In questa fase del gioco il tono è “audace e di scoperta” e si deve mostrare come Theresa è “a casa sua” quando è nei pressi dello Stonewall.

- ✳ **Obiettivo:** Scoprire come Theresa e Tamara si sono conosciute
- ✳ **Personaggi in scena:** Theresa, Tamara, JJ (ognuno di questi personaggi è giocato da una persona diversa; Theresa è giocata da chi è al ruolo di *Regia*)
- ✳ **Contesto:** è tardo pomeriggio, Theresa e JJ stanno camminando insieme lungo Christopher Street e arrivate a Christopher Street Park Theresa nota con lo sguardo Tamara. Non l’ha mai vista prima e la ragazza sembra nervosa e fuori posto. Ci sono alcune persone, qui intorno, e per il momento non c’è traccia di polizia.
- ✳ A questo punto la scena viene giocata.

Seconda Scena del Secondo Atto, la persona alla Regia è Gary

In questa fase del gioco il tono è “audace e di scoperta” e si deve mostrare cosa significa per loro lo spazio all’interno dello Stonewall, dove non valgono le regole della società di tutti i giorni.

- ✳ **Obiettivo:** Gary vuole rivedere Daniel, che ha conosciuto qualche giorno prima in un vicolo poco lontano dallo Stonewall. L’altro giorno c’è stato uno scambio imbarazzato di poche parole culminato con del

sesso veloce in un bagno pubblico, ma non è riuscito a toglierselo dalla testa. Lo scopo della scena è esplorare il rapporto tra Daniel e Gary per capire se c'è qualcosa oltre la scopata.

✳ **Personaggi in scena:** Daniel e Gary (ognuno di questi personaggi è giocato da una persona diversa; Gary è giocato da chi è al ruolo di *Regia*)

✳ **Contesto:** è tarda notte, lo Stonewall è pieno di persone accalcate nella pista da ballo. Fa molto caldo e qualche ragazzo ha iniziato a togliersi la camicia o la maglietta per restare a torso nudo. Daniel è al bancone, che scruta le persone nella pista da ballo mentre beve una birra dalla bottiglia, quando il suo sguardo e quello di Gary si incrociano.

✳ A questo punto la scena viene giocata.

Sconfinamento amichevole

In entrambi gli esempi, durante la definizione del **contesto**, chi aveva il ruolo di *Regia* ha fatto affermazioni su cosa il personaggio di un'altra persona al tavolo stava facendo o dove si trovava (Tamara è nervosa e fuori posto in Christopher Street Park; Daniel sta bevendo una birra mentre scruta le persone nella pista da ballo). Va bene, è corretto. Tuttavia, le affermazioni sui personaggi di altre persone vanno sempre mediate al tavolo, chiedendo a chi gestisce i personaggi coinvolti se è d'accordo o eventualmente se suggerisce qualche alternativa.

Per esempio, il *Regista* della scena di Gary avrebbe potuto chiedere alla persona che controllava Daniel: "Ti andrebbe bene se Daniel fosse al bancone del bar con una birra in mano? Vive qui, conosce il posto. Se per te va bene, me lo immagino come una persona sicura di sé che tiene d'occhio i ragazzi

di strada nel locale, perché a loro ci tiene, come hai detto in presentazione. Inoltre se è al bar credo che per Gary sarebbe meno difficile avvicinarsi, magari con la scusa di ordinare una birra anche lui”. Oppure, ancora, la *Regista* della scena di Theresa avrebbe potuto chiedere: “Ti andrebbe bene se questa fosse la prima volta che Tamara viene da queste parti e fosse nervosa per questo? Così potremmo vedere qual è il suo primo impatto con chi vive qui e come io riesco o non riesco a farla sentire ben accetta in questo posto, che in fondo è casa mia”.

IL SIGNIFICATO DEL TONO DELL'ATTO

Ogni atto è caratterizzato da un **tono**. Nello specifico:

ATTO	TONO
PRIMO	<i>Nostalgico</i>
SECONDO	<i>Audace e di scoperta</i>
TERZO	<i>Angosciato e preoccupato</i>
QUARTO	<i>Rabbioso e violento</i>
QUINTO	<i>Risoluto e orgoglioso</i>

Il tono dell'atto è un'indicazione da seguire durante l'impostazione della scena e il suo svolgimento. Indica il tipo di atmosfera che caratterizza le situazioni messe in gioco durante il corso di quell'atto. Rispettare i toni degli atti durante il gioco è funzionale alla costruzione della tensione che porterà i personaggi e la storia al climax e successivo rilascio della tensione.

È importante tenere a mente che il tono non deve necessariamente rispecchiare lo stato d'animo del personaggio protagonista messo in scena: è solo un'indicazione che ci dice come rappresentare il mondo e le situazioni attorno ai personaggi, per avere un'idea su cosa concentrare l'attenzione quando si imposta e gioca la scena.

Per esempio, il fatto che nel secondo atto il tono sia “audace e di scoperta” non significa che i personaggi siano al sicuro dal rischio di incorrere in situazioni pericolose. Il loro essere *queer* li mette **sempre** in pericolo. Tuttavia, nel secondo atto quello che il gioco ci chiede di esplorare sono momenti positivi in cui, in qualche modo, i personaggi vivono la loro identità, esprimono se stessi ed esplorano le loro relazioni.

Prendendo a riferimento due personaggi tratti da quelli disponibili e presenti nei materiali di gioco, uno particolarmente risolto o che dalla vita ha già preso parecchi schiaffi e non ha molto altro da perdere, come per esempio **Jeff**, probabilmente mostrerà la parte più esuberante di sé e non avrà molti problemi ad afferrare tutte le occasioni che la vita gli mette davanti. Le sue relazioni potrebbero mostrare come la sua sia una vita pericolosa, ma in questo momento non è la concretizzazione del pericolo su cui ci concentriamo. Un esempio potrebbe vedere una scena tra **Jeff** e **Theresa** (altro personaggio disponibile), la persona più vicina a una famiglia che il ragazzo abbia. Theresa potrebbe rimproverarlo perché per qualche giorno non si è fatto sentire e potrebbe voler sapere dov'era, perché temeva di scoprire da un momento all'altro che qualcuno avesse ripescato il suo cadavere dal fiume Hudson. Jeff per sopravvivere si prostituisce, il fatto che per qualche giorno sparisca per via di un cliente non è una cosa così strana, ma nel contesto del gioco è anche molto pericolosa.

Un altro personaggio tra quelli disponibili come **John**, invece, che vive il tema di una feroce omofobia interiorizzata e un rapporto violento con quello che desidera, proiettato sul fare del male ad altre persone *queer* come sfogo, potrebbe giocare delle scene dove approfitta del fatto di essere un poliziotto sotto copertura per soddisfare alcune sue pulsioni e trovarsi poi a fare i conti con quello che significano davvero per lui.

GIOCARE LA SCENA

Come indicato in “**Come si gioca a Stonewall 1969**”, durante ogni *Atto* ciascuna persona assume il ruolo di *Regista* di una o più scene in cui il suo personaggio è protagonista e insieme alle altre persone al tavolo esplora la sua vita, le sue scelte, le sue difficoltà e le sue relazioni con altri personaggi protagonisti o meno. Una volta che la scena è stata impostata, le persone dialogano tra loro impersonando i personaggi, descrivendo quello che pensano, quello che fanno e interagendo con le altre persone al tavolo e i loro personaggi. La gestione del tempo e la risoluzione dei conflitti, se non emerge una situazione chiara in scena, è demandata al *Regista* di turno o a chi gli sottrae l'autorità narrativa girando una Carta spunto.

All'interno di ogni scena che imposta, al *Regista* si chiede di **inserire lo spunto** scelto tra i tre disponibili sul Tabellone. Gli spunti sono suggestioni e dettagli che contribuiscono a creare l'atmosfera che il gioco si propone di evocare. Possono essere usati per descrivere attivamente il contesto della scena o l'azione, oppure essere inseriti sullo sfondo, in modo che si notino appena. L'importante è non dimenticare di usare lo spunto che si è scelto e inserirlo prima che la scena si chiuda. Lo spunto deve essere utilizzato an-

che se si sceglie di impostare la scena come monologo. Gli unici monologhi che costituiscono un'eccezione sono quelli del quarto atto e dell'epilogo.

Per esempio, lo spunto: “Un paio di occhiali rotti” può essere un vero e proprio paio di occhiali rotti che si trovano in terra dopo essere stati calpestati, oppure il titolo di un libro che un personaggio principale sta leggendo mentre un altro personaggio sta iniziando a flirtare con lui o lei al parco. In maniera analoga, “Un improvviso black-out” può essere a tutti gli effetti un momento in cui manca la corrente, così come una maniera metaforica di indicare che un personaggio sta perdendo i sensi.

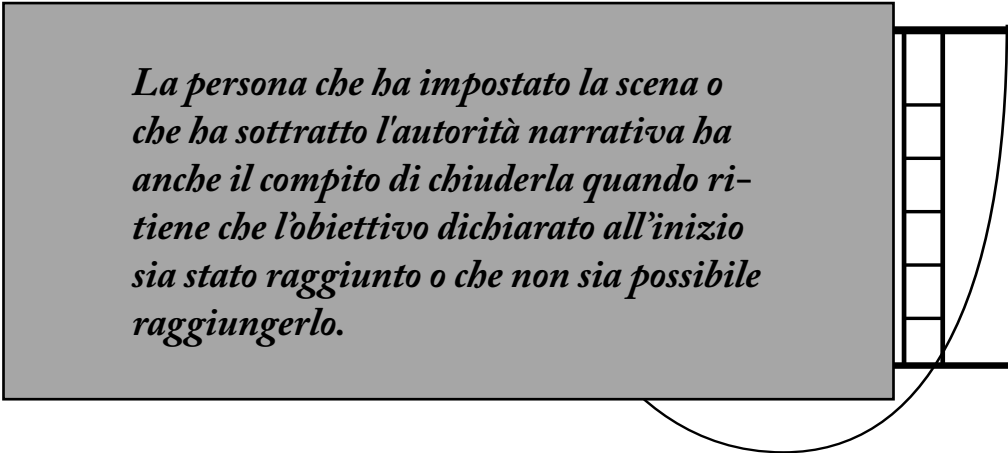
GIOCARE NARRANDO IN PRIMA PERSONA O IN TERZA PERSONA?

Alcune persone preferiscono giocare le scene interpretando in prima persona il proprio personaggio, cioè facendo uso del discorso diretto e usando il pronome “io” quando descrivono azioni. Altre persone preferiscono il discorso indiretto e un pronome di terza persona. **Non c'è un modo giusto in assoluto.** Ogni persona dovrebbe giocare come si sente più a proprio agio. Perché la scena riesca e sia efficace vanno rispettate le indicazioni relative all'impostazione della scena. Tuttavia, se si è nel dubbio, il suggerimento è quello di provare a partire usando la prima persona col discorso diretto e di impiegare la narrazione in terza persona quando si vuole riassumere e accelerare una scena, oppure quando c'è bisogno di prendere una distanza dall'intensità della narrazione iniziata in prima persona.

All'inizio può sembrare strano o imbarazzante se non si è mai fatto prima o se non si ha l'abitudine a farlo. Tuttavia, la narrazione in prima persona è

molto diretta ed efficace. Chi conduce il gioco potrebbe provare a chiedere a un'altra persona che gioca di provare dire quello che vorrebbe come se lo stesse dicendo il personaggio. Se la persona non si trova a suo agio, si può sempre tornare alla narrazione in terza persona e al discorso indiretto.

CHIUSURA DI UNA SCENA



La persona che ha impostato la scena o che ha sottratto l'autorità narrativa ha anche il compito di chiuderla quando ritiene che l'obiettivo dichiarato all'inizio sia stato raggiunto o che non sia possibile raggiungerlo.

È importante partire **dichiarando sempre l'obiettivo in modo chiaro**, perché le altre persone che giocano lo useranno come traccia per capire come muovere i propri personaggi, sapendo in quale direzione l'azione si sta muovendo.

COME CAPIRE QUANDO UNA SCENA È DA CHIUDERE

Il raggiungimento dell'obiettivo dichiarato a inizio scena o l'impossibilità di raggiungerlo è l'indicazione generale da tenere a mente quando si deve decidere se chiudere una scena. Nel momento in cui quanto emerso dalla scena dà una risposta soddisfacente, il *Regista* può chiamare la chiusura. Nel

dubbio si può anche consultare con le altre persone al tavolo, chiedendo se anche secondo loro la scena può considerarsi chiusa.

Come indicazione generale si suggerisce di non allungare troppo una scena preferendo rimanere concentrati sull'obiettivo. Nella maggior parte dei casi è meglio chiudere la scena quando c'è, eventualmente, ancora qualcosa in sospeso da approfondire successivamente, piuttosto che trascinarla per le lunghe.

PRESENTA, NON RACCONTARE

Si può pensare alle scene e le interazioni tra personaggi in *Stonewall 1969* come a scene di un film o di una serie tv. Nel momento in cui si imposta la scena o si descrive cosa il proprio personaggio sta facendo, si può decidere se farlo mettendo in primo piano l'azione e i dialoghi tra i personaggi oppure usando una spiegazione dettagliata di quel che accade. Entrambi gli approcci vanno bene. Si può usare la terza persona oppure interpretare il personaggio in prima persona, oppure entrambi gli approcci, alternativamente.

Si possono prendere in prestito elementi dal cinema o dalla televisione, per esempio descrivendo attivamente come la telecamera si sposti da un posto a un altro, o l'inquadratura cambi focalizzandosi su qualcosa di preciso, mentre il resto della scena prosegue. Se aiuta a creare un'immagine di quello che sta succedendo, va bene.

L'importante è ricordarsi di fornire un dettaglio e un contesto sufficienti alle altre persone al tavolo; per farlo, si può mettere in scena un dettaglio dell'ambiente nel quale si svolge l'azione o di un personaggio, descrivere un tono di voce o una sensazione, uno stato d'animo. L'importante è non

limitarsi a dire cosa il personaggio fa o dice, ma eventualmente condividere quello che sta pensando e quello che sta provando.

Tra le persone, al tavolo, non ci sono segreti, così come durante la visione di un film o di una serie tv il pubblico conosce segreti e pensieri di personaggi, anche se tra i personaggi c'è qualcuno che non conosce gli stessi segreti e pensieri noti al pubblico. Si deve distinguere tra quello che conosce la persona che gioca e quello che conosce il personaggio e condividere idee e spunti con le altre persone al tavolo, eventualmente mostrando in scena dettagli interessanti in tal senso. Questo contribuisce a dare alla partita e ai personaggi una buona profondità.

ESEMPIO DI SCENA GIOCATA

Qui di seguito ci sono due esempi di scene giocate. I personaggi in gioco sono tutti presenti tra quelli giocabili ed è possibile consultare le loro schede per meglio contestualizzare questi esempi.

SECONDO ATTO/PRIMA SCENA

Giocatori: Marco (*Regista*), Elisa

Personaggi: Gary (giocato da Marco) e Daniel (giocato da Elisa)

In questo atto il tono è “audace e di scoperta” e chiede di esplorare come i personaggi sono entrati in contatto con la realtà di Christopher Street o come l'hanno resa casa loro se ci vivono.

Marco ha il ruolo di *Regista*, quindi deve impostare la scena definendo un obiettivo, quali personaggi vuole in scena e un contesto. Dovrà successivamente anche chiudere la scena.

Definizione dell'obiettivo, dei personaggi presenti nella scena e del contesto in cui si svolge la scena

Marco: “Gary è sposato e ha un impiego pubblico. Sicuramente non vive qui. Vorrei scoprire come è entrato in contatto con questo posto e come ha conosciuto lo Stonewall. Avrò quindi bisogno di qualcuno che possa averlo introdotto. Seguendo la traccia delle mie domande vedo che una è ‘Cosa ti attrae e cosa ti spaventa di Daniel?’ **Mi sembra la persona più adatta e lo vorrei in scena [personaggi presenti in scena].** Elisa, Daniel vive qui?”

Elisa: “Sì, nei dintorni”

Marco: “Bene, allora **vorrei vedere come Gary ha conosciuto Daniel, qual è stato il suo primo approccio, considerato soprattutto che in questo momento Gary cerca in realtà sesso e non riesce più a contenere questo bisogno, pur essendo parecchio impacciato. [Obiettivo]**”. Dal momento che sto mettendo mano nel tuo personaggio, Elisa, per definire dove Gary potrebbe trovarti, ti chiedo dove ti si può trovare quando non sei allo Stonewall”

Elisa: “Fuori dallo Stonewall mi trovi in generale come buttafuori, in qualche locale dove serve qualcuno che butti fuori i clienti indesiderati. Sono sempre qui in giro, in cerca di lavoretti di ogni tipo. Spesso mi trovi fuori da qualche bar mentre sto fumando.”

Marco: “Immagino Daniel come una persona molto consapevole di quello che è e di quello che c'è lì attorno, quindi, se ti sta bene, ti vedo un po' come la persona che distingue subito un tizio apparentemente sperduto che non è lì per caso. Forse capisci ancora prima di una persona come Gary cosa davvero vuole. **Se per te va bene, allora, vorrei vedere il nostro incontro mentre sei sull'ingresso di un vicolo, vicino all'ingresso di uno dei locali dove hai lavorato, di sera, magari in pausa, appoggiato con la schiena al muro mentre stai fumando.** [Contesto della scena]. Tra gli spunti presenti sul tavolo scelgo 'un vestito inappropriato': Gary è uscito dall'ufficio e indossa un completo con cravatta che sono fuori posto in questo luogo e a quest'ora”

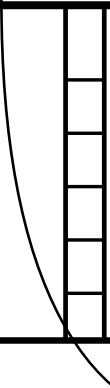
Elisa: “Ok, partiamo”

GIOCARE LA SCENA

Marco: “Gary sta camminando nervosamente lungo la strada ed è evidente che non è abituato a stare in questa zona. Mentre cammina nervoso, probabilmente è già alla sua quarta sigaretta. A un certo punto, dall'altra parte della strada, il mio sguardo si posa su di te. Cosa vedo? Come sei vestito?”

Elisa: “Beh, Daniel porta un paio di jeans abbastanza vecchi e logori, pieni di toppe. Porta una giacca di pelle e sotto una camicia con i primi tre bottoni sbottonati. Sto fumando appoggiato con la schiena al muro e i capelli lunghi lasciati sciolti. Ricambio il tuo sguardo e continuo a guardarti”

Marco: “Dopo qualche istante mi accorgo che sto continuando a



fissarti e di colpo mi rendo conto che stai ricambiando il mio sguardo. Vado nel panico. Inizio a guardarmi attorno nervoso, come se mi fossi sbagliato e se non dovessi essere lì. Faccio per andarmene, ma mi fermo. Faccio un respiro profondo e vengo verso di te”

Elisa: “Ti sei perso per caso?”

Marco: Io sorrido nervosamente. “Sembra proprio di sì.”

Elisa: “Non sembri di queste parti”

Marco: “Dici?” rispondo con tono ironico mentre mi guardo il completo giacca e pantaloni con camicia bianca e cravatta allentata sul collo. Sono chiaramente uscito così dall’ufficio.

Elisa: “Beh, mi sembra che tu ti sia svegliato da poco.” Dico osservandoti attentamente. Sembri davvero uno che non ha ancora davvero visto il mondo per come è, e in guerra Daniel ne ha viste di persone come Gary andare in pezzi, ma non credo che Daniel gli dirà ora quello che pensa.

Marco: Ridendo nervosamente dico: “Cosa vorresti dire?”

Elisa: cambio discorso e divento decisamente più ammiccante. Non ho molto tempo e voglio capire che intenzioni hai davvero. “Vuoi che ti consigli qualche posto carino in cui andare?”

Marco: Gary resta zitto qualche momento. Poi, un po’ titubante dice: “Intendi, andarci con te?”

Elisa: “Perché no. Ho un po’ di tempo prima di attaccare col lavoro di

stanotte. Se vuoi posso farti vedere un posto interessante. Anche qui dietro” dico indicando un vicolo al riparo da sguardi indiscreti.

Marco: Gary tentenna, è visibilmente nervoso e rimane zitto qualche momento, poi dice: “Credo che mi piacerebbe vedere il vicolo con te”

Elisa: “Beh, seguimi allora. Ti faccio vedere la strada”

CHIUDERE LA SCENA

Marco: Beh, direi che è chiaro cosa succederà nel vicolo, non c'è bisogno di raccontarlo. Direi che si può chiudere qui la scena. Abbiamo visto come Gary e Daniel si sono conosciuti.

TERZO ATTO/SECONDA SCENA

Giocatori: Anna (*Regista*), Elisa

Personaggi: Jeff (giocato da Anna) e Antonio (giocato da Elisa)

In questo atto il tono è “angoscioso e preoccupato” e si chiede di esplorare come la vita dei personaggi diventi sempre più difficile, come il loro essere queer li metta nella condizione di essere sempre in pericolo. Questa scena è giocata dentro lo Stonewall, una bolla nella quale di solito i personaggi si sentono liberi, ma che in questo momento non offre alcuna sicurezza dal pericolo che rappresenta il mondo esterno.

Anna ha il ruolo di *Regista*, quindi deve impostare la scena definendo un obiettivo, quali personaggi vuole in scena e un contesto. Dovrà successivamente anche chiudere la scena.

Definizione dell'obiettivo, dei personaggi presenti nella scena e del contesto in cui si svolge la scena

Anna: Direi che tra le Carte spunto sul tavolo scelgo 'una canzone lenta e romantica'. **L'obiettivo della mia scena sarà mostrare come è ridotto Jeff dopo tutte le cose che sono successe a lui e a Timothy** (un altro personaggio del cast, in questa partita personaggio secondario) [**Obiettivo**]. Timothy ha subito abusi, violenze e un'aggressione che lo hanno quasi ucciso e a Jeff, che è sempre stato segretamente innamorato di lui, è toccato raccogliere i cocci di quel che rimaneva del ragazzo, rischiando di vederlo morire tra le sue braccia. **In scena vorrei Antonio** (un altro personaggio del cast, in questa partita personaggio secondario)[**personaggi presenti in scena**], di cui Timothy è sempre stato innamorato.

Elisa: "Beh, Antonio è uscito di recente di prigione, dopo che è stato fermato dalla polizia in atteggiamenti inappropriati in un parco pubblico insieme a un altro uomo. Non sarà proprio di buon umore quando saprà cos'è successo a Timothy."

Anna: "Oh, è vero... lui non può saperlo ancora. **Allora diciamo che siamo a fine serata allo Stonewall e qualcuno ha fatto partire dal jukebox una canzone lenta e romantica. Antonio trova Jeff da solo, sul bordo della pista da ballo, seduto su uno sgabello. È strano perché Jeff è sempre in pista, non è mai solo ed è sempre l'anima della festa, ma stasera no. Tiene in mano una birra: è una di quelle annacquate dentro i bicchieri lavati tutta sera nella stessa acqua, perché non può permettersi una birra in bottiglia. Ha lo sguardo**

fisso a terra, come fosse perso e ondeggia lentamente sullo sgabello al ritmo della musica. Antonio lo nota solo in quel momento, tanto stasera Jeff è stato defilato e silenzioso [Contesto della scena]

Cosa fai?”

GIOCARE LA SCENA

Elisa: Antonio non ha molta voglia di parlare, per la verità. Ma non trovando Timothy si avvicina a te sperando che tu sappia dove si trovi. “Beh, sei solo stasera? Non c’è Tim?”

Anna: Jeff alza lo sguardo sconsolato e fissa Antonio con occhi assenti

Elisa: “... Tutto bene?”

Anna: Jeff ride nervosamente. “Tutto bene dici? Sì. Già. Oh, una meraviglia!” Dice carico di sarcasmo.

Elisa: “Guarda, non me ne parlare. Per colpa di uno stronzo di colletto bianco mi sono fatto gli ultimi giorni in cella. Mi ha venduto alla polizia per salvarsi il culo. Sono uscito ieri e sono davvero furioso”

Anna: Jeff lo interrompe e alzando il bicchiere di birra a mo’ di brindisi dice: “Oh, beh, certo. D’altronde cosa stiamo qui a fare? Ci comprano. Ci vendono. E noi stiamo qua, no?”

Elisa: “Se lo rivedo, quello...” Antonio non finisce la frase, ma alza le sue mani forti da meccanico, con sopra i segni del duro lavoro e stringe forte i pugni fino a sbiancare le nocche. Antonio fa fatica a contenere la rabbia. Ma distende le mani e, ancora un po’ nervoso chiede a Jeff:

“Hai visto Tim? Ho bisogno di parlargli”

Anna: Si vede che Jeff è abbastanza alticcio. Ti guarda attraverso il bicchiere. “Oh, sì, sì. L’ho visto. L’ho visto stamattina, l’ho visto oggi pomeriggio e l’ho visto anche stasera prima di venire qui. Non sta smettendo di sanguinare. Non sta proprio smettendo.”

Elisa: “Che cosa?” Antonio è confuso e preoccupato

Anna: “Ah... Non lo sai... C’è stato un incidente. Sai come funziona: ci comprano, ci vendono... Queste cose qua.” Sconsolato aggiunge: “E succedono incidenti”. Vedi che Jeff sta proprio facendo molta fatica a trattenersi. È sull’orlo delle lacrime.

Elisa: Antonio cambia espressione. La rabbia lascia il posto alla preoccupazione. “Ma è vivo?”

Anna: “Sì, per ora, sì. Ma sai come stanno le cose. Ecco, con certi problemi non puoi andare semplicemente in ospedale. Ti fanno tante domande. Ci sono tanti problemi. E la polizia è sempre lì quando ci sono tanti problemi.” La voce gli si fa incerta e tremante. “Non so se ce la farà, capisci?”

Elisa: Antonio si mette le mani sulla testa, sconvolto. Non parla, ma muove le labbra. E le parole che non gli escono dalla bocca sono chiaramente imprecazioni in spagnolo. “Cosa posso fare?” Chiede con tono teso e preoccupato

Anna: Jeff appoggia il bicchiere sul bancone dietro di lui, si mette in piedi, un po’ incerto, barcollando, e dice: “Non so cosa c’è da fare,

perché qui l'unica cosa che si dovrebbe fare sarebbe spaccare tutto! Qua finiamo sempre in questo modo! Oggi è Timothy, ieri ero io con mio padre che mi spaccava la schiena di botte e domani chi cazzo sarà ancora? Eh? Chi cazzo sarà ancora?" La voce gli trema e non riesce più a tenere le lacrime per la rabbia e la paura

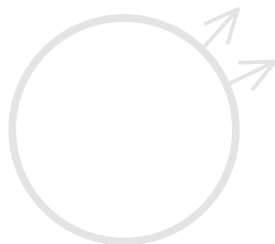
Elisa: Antonio è furioso. "Non possiamo continuare a stare così"

Anna: Jeff gli mette una mano sulla spalla, per appoggiarsi e non perdere l'equilibrio. "Comunque, se vuoi vederlo è da me e Theresa." Senza aspettare una risposta, Jeff si allontana, barcollando, fuori dal locale

Elisa: Antonio dopo alcuni istanti in cui resta incredulo e sconvolto, corre via, superando Jeff. Sa dove abita Jeff e non lo aspetta. Vuole vedere Timothy adesso.

CHIUDERE LA SCENA

Anna: Credo che sia un buon momento per chiudere la scena. Non ho altro da aggiungere e direi che è chiaro come si sente Jeff.



CONSIDERAZIONI

Nel corso della scena le persone che hanno giocato sono passate dal parlare del personaggio in prima persona alla terza e viceversa. Va bene così: fintanto che è chiaro a chi ci si sta riferendo in gioco non ci sono problemi. Si può parlare del personaggio usando la prima o la terza persona o mescolando le due. Quello che non può trasparire da un esempio scritto è il tono con cui le frasi vengono dette: per rendere più chiaro lo scorrere della scena ho esplicitato come le persone dell'esempio parlano. A scanso di equivoci: **non è necessario fare voci strane o impostate mentre si gioca**. Alle persone al tavolo non è richiesto di recitare. Basta mantenere il proprio tono naturale. Marco, Elisa e Anna, nell'esempio, parlano con molto botta e risposta tra loro e condividono quello che i personaggi pensano e provano.

Condividere con il resto del tavolo i pensieri dei propri personaggi è importante. Più avanti, nella sezione “**Principi del gioco**” diventerà chiaro perché.

Gli esempi sono tratti da una partita giocata: le persone al tavolo hanno costruito i dettagli della scena man mano che la giocavano, guidate dall'obiettivo dichiarato dalla persona con funzione di *Regista*.

AUTORITÀ NARRATIVA SULLA SCENA E SUI PERSONAGGI

Durante tutto il corso del gioco, ogni persona è responsabile per il proprio personaggio principale e per la sorte dei personaggi secondari che ha in gestione. La persona che gioca ha l'autorità ultima sulle azioni e sulle scelte del proprio personaggio.

I personaggi principali non possono morire durante il corso della narrazione: tutti devono arrivare fino all'epilogo.

I personaggi secondari possono essere uccisi o in altro modo rimossi in maniera permanente dalla sessione di gioco solo se la persona che li ha in gestione è d'accordo o se una Carta storia lo prevede.

Nel corso della conversazione, il *Regista* è la persona che ha il diritto di definire cosa è vero nella narrazione e può decidere chi entra in scena, chi esce e come l'azione giocata si risolve. L'autorità narrativa può essere sottratta al *Regista* di turno nel caso in cui qualche altra persona che gioca al tavolo pensi che il conflitto emerso nella scena giocata possa diventare più interessante, introducendo per esempio complicazioni o per interrompere una scena che sta andando avanti troppo per le lunghe senza concretizzare uno scopo.

SCONFINAMENTO AMICHEVOLE

Durante il corso del gioco potrà capitare che altre persone al tavolo prendendo posizione sui loro personaggi mettano mano in maniera più o meno evidente nei personaggi di altre persone partecipanti.

Non è un problema e va bene così. La contaminazione delle idee reciproche è uno dei motori del gioco e rimanere aperti al contributo che arriva dai compagni di gioco può essere arricchente. Se, tuttavia, una persona non si trova a suo agio con la proposta di un'altra, è nel suo pieno diritto specificarlo e fermare l'ingerenza. Come specificato nel paragrafo precedente, l'autorità ultima sulle scelte di un personaggio è solo della persona che lo controlla.

Un esempio di questa situazione potrebbe verificarsi quando, per rispondere a una domanda del proprio personaggio mentre è *Regista*, una persona che gioca dichiara che il proprio personaggio è in un parco pubblico con il personaggio principale di un'altra, dando per assunto che l'altro personaggio lo frequenta. Oppure, in sede di epilogo, una persona il cui personaggio ha vissuto una relazione molto stretta di tipo romantico con quello di un'altra, propone una conclusione che andrà a influenzare la conclusione dell'altro personaggio.



PASSAGGIO DEI PERSONAGGI SECONDARI E DEI PERSONAGGI SENZA SCHEDA TRA LE PERSONE CHE GIOCANO

In genere ogni persona che gioca gestisce il proprio personaggio principale, i personaggi secondari che ha scelto o le sono stati attribuiti sulla base della fase iniziale del gioco e alcuni personaggi secondari senza scheda che possono essere stati creati in momenti specifici.

Può capitare, seppure di rado, che a volte si creino situazioni in cui una persona al tavolo dovrebbe giocare il proprio personaggio principale e un personaggio secondario, magari perché un'altra persona si è appropriata dell'autorità narrativa e ha portato in scena un personaggio secondario gestito dal precedente *Regista*. Oppure perché in quella scena specifica anche quel personaggio secondario è sensato che sia presente. Inoltre, quando si gioca in tre può anche capitare che in alcune configurazioni di personaggi principali ci siano dei personaggi secondari che in linea di principio nessuna delle persone al tavolo potrebbe gestire.

Quando succede è possibile passare la gestione del personaggio secondario a un'altra persona al tavolo per il tempo della scena corrente. Durante il corso della scena sarà l'altra persona a giocare il personaggio. Per rimuovere il personaggio secondario permanentemente dal gioco, rimane comunque necessario il permesso della persona che lo aveva originariamente in gestione.

Nel rispetto del principio di sconfinamento amichevole, un personaggio secondario che si riceve temporaneamente per il corso della scena andrebbe giocato tenendo conto di come è stato giocato fino a quel momento dalla

persona che lo ha in gestione, apportando il proprio contributo cercando di costruire su quanto già emerso in gioco.

Nel caso di una partita con tre partecipanti, se si verifica la situazione di un personaggio secondario che non è assegnabile perché c'è una relazione segnata sulla scheda con tutti i personaggi principali scelti, si può procedere ad assegnare provvisoriamente la scheda a una persona che si offra di gestirlo, ma ogni volta che il personaggio secondario dovrà essere in scena col suo principale, andrà passato a un'altra persona.

COME GIOCARE UN PERSONAGGIO PRINCIPALE

Il gioco racconta una storia corale in cui **i protagonisti sono i personaggi principali** scelti dalle persone che partecipano al gioco. In ogni momento va tenuto a mente che è su di loro che il gruppo al tavolo si concentra. Per fare questo, giocate i personaggi principali cercando di rispondere alle domande che hanno sulla loro scheda. Le risposte vanno scoperte nel corso del gioco e non pensate prima di iniziare a giocare. Emergono tramite le azioni e le parole del personaggio durante la conversazione con gli altri giocatori.

Si possono usare le domande anche come spunti per impostare l'obiettivo di una scena quando si ricopre il ruolo di *Regista*. Questa considerazione rimane vera anche se in quella scena il personaggio principale che si sta giocando non è il protagonista della scena, ma sta giocando con un altro personaggio principale. Il testo introduttivo e le domande sono la guida per conoscere e fare uscire i personaggi.

COME GIOCARE UN PERSONAGGIO SECONDARIO O SENZA SCHEDA

I personaggi secondari non sono i protagonisti della storia. Il loro ruolo è, quindi, diverso da quello dei personaggi principali. I personaggi secondari servono per mettere in luce i personaggi principali con cui interagiscono, fornendo loro supporto o opposizione. Hanno lo scopo di mettere i personaggi principali in situazioni interessanti in cui affronteranno delle scelte e dovranno prendere delle decisioni. Sono facilitati nel farlo per via delle relazioni che li legano ai protagonisti.

Per interpretare un personaggio secondario ci si deve chiedere come le sue azioni possono mettere un personaggio principale in condizione di stare sotto i riflettori. Si possono usare il testo descrittivo e le domande come spunto per mettere in gioco un personaggio secondario, ma non è necessario rispondere alle sue domande se non se ne sente il bisogno.

I personaggi senza scheda sono comprimari che hanno funzioni semplici e dirette. Per giocarli è necessario sapere per quale ragione sono stati portati in scena. Oltre questo, per partire servirà anche avere una sommaria descrizione per permettere a tutti i giocatori di farsene un'idea. Questi due dettagli dovranno essere dichiarati dal *Regista* di turno che ha richiesto il personaggio in scena. Una volta che una persona partecipante ha deciso di giocare il personaggio senza scheda, può aggiungere altri dettagli purché funzionali, man mano che si rendono necessari, tenendo conto dei suggerimenti del resto del gruppo e del *Regista*.

FRASI RITUALI DURANTE IL GIOCO

Durante il corso delle scene ci sono tre frasi rituali che ogni giocatore può sempre usare per contribuire a migliorare l'esperienza del gioco e a rendere più chiaro per tutti al tavolo il contesto in cui si svolge l'azione.

✳ **“Prova in un altro modo.”** Questa frase serve a indicare che chi ha proceduto ad impostare il suo intervento non lo ha fatto in modo chiaro, quindi lo si invita a riprovare in altra maniera. Può essere impiegata anche per sollevare una richiesta di veto estetico o su un contenuto che non sembra appropriato per la scena e il contesto.

✳ **“Descrivi con maggior dettaglio.”** Questa frase serve quando una persona al tavolo sta tralasciando quelli che potrebbero essere dettagli interessanti per arricchire la scena e aiutare le altre a focalizzare meglio la scena narrata.

✳ **“Aiuto.”** Questa parola può essere usata sia mentre si è di turno alla regia, nel caso in cui ci si ritrovi bloccati o senza ispirazione per impostare una scena o su come condurla; sia in corso di scena se chi gioca si trova a non sapere come rispondere o come reagire a una determinata situazione. Le altre persone al tavolo, su questa richiesta, possono proporre i loro suggerimenti e idee, contribuendo così a sbloccare la situazione.

SOTTRAZIONE DELL'AUTORITÀ NARRATIVA

La sottrazione dell'autorità narrativa dà a un'altra persona al tavolo la regia della scena giocata, togliendola al *Regista* di turno.

Per sottrarre l'autorità narrativa si deve voltare sul dorso una Carta spunto

tra quelle in proprio possesso. Non è possibile sottrarre l'autorità narrativa se tutte le Carte spunto di cui si dispone sono state già voltate.

La scena rimane comunque incentrata sul personaggio principale che era in gioco e sul suo conflitto: è possibile portare in scena altri personaggi, anche principali, ma non possono diventare i protagonisti della scena.

La sottrazione dell'autorità narrativa si usa quando quando:

- * si vorrebbe approfondire una scena che va in conclusione troppo in fretta, dove un conflitto importante è narrato superficialmente o dove si ritiene che la situazione debba essere sviscerata o complicata più a fondo per far emergere il protagonista;
- * si ritiene che la scena giocata stia andando per le lunghe senza andare a parare da nessuna parte o se si sta inutilmente dilungando dopo l'esplorazione dello scopo per cui era stata impostata senza aggiungere niente altro di interessante.

Non si deve usare mai la sottrazione dell'autorità narrativa per togliere voce al personaggio protagonista della scena, ma sempre e solo per rendere più interessante la sua storia.

Ogni volta che si usa una sottrazione dell'autorità narrativa si deve:

- 1.** girare sul dorso una delle proprie Carte spunto;
- 2.** dichiarare perché si prende il controllo;
- 3.** dichiarare quale sarà lo scopo della scena da lì in avanti;
- 4.** eventualmente **scegliere quali altri personaggi entrano in scena e quali escono tra quelli già presenti**, poi si procede come per una scena normale.

PRINCIPI DEL GIOCO

Mentre si gioca ci sono alcuni principi che vanno tenuti a mente. Servono come guida per decidere come muovere i personaggi, quali scelte compiere e per condividere con le altre persone che giocano la direzione che stiamo prendendo.

GIOCA I PERSONAGGI COME SE FOSSERO PERSONE VERE

I personaggi non sono stereotipi ambulanti o sagome di cartone. Sono persone, esseri umani. Qualche persona al tavolo potrebbe porsi il dubbio di non essere in grado di rappresentare in maniera rispettosa e non stereotipata un personaggio con un orientamento sessuale, un'identità di genere o un genere assegnato alla nascita diversi dal proprio. Si tratta di un problema non realmente rilevante fintanto che ci si avvicina al gioco **con onestà**. Se in altri giochi o in altri contesti non abbiamo problemi a giocare creature aliene e completamente diverse da noi, come nani o elfi, possiamo giocare anche un personaggio gay, bisessuale o transgender. **Non è nemmeno realmente un problema mettere in gioco uno stereotipo che possiamo percepire come offensivo, se nel farlo mostriamo in gioco come quello stereotipo non sia tutto ciò che c'è da vedere sul personaggio**, ma una chiave di accesso per entrarci in contatto. Potrebbe capitare non di rado che nel momento in cui al tavolo emerge la "persona vera" del personaggio dietro lo stereotipo che è stato messo in gioco, chi gioca subisca un rimbalzo emotivo. Questo, in genere, aiuta a empatizzare e a comprendere in prima persona come uno stereotipo sia sbagliato o sia solo una percezione non

necessariamente rappresentativa di una realtà più grande. È un modo per affrontare in gioco i problemi e l'oppressione che generano gli stereotipi, senza però celebrarli.

Giocando va ricordato quello che è scritto sulla Scheda del personaggio protagonista che si gioca: la sua storia e le sue domande. Se si cerca con onestà una risposta alle domande del personaggio ci si trova sulla buona strada per cercare la persona dietro il personaggio e il suo stereotipo. Ricordate sempre che ogni personaggio ha i suoi problemi, i suoi sogni, le sue aspirazioni, le sue paure, le sue reti di relazioni. Questo è qualcosa che ci accomuna a loro. Perché non importa chi siamo noi, tutti abbiamo sogni, aspirazioni, paure e relazioni significative. Tutti possiamo capire come contribuiscono a definire chi siamo o la nostra percezione di noi stessi.

MOSTRA COSA PROVANO I PERSONAGGI

Non si gioca da soli, ma con le altre persone al tavolo. Può sembrare un'affermazione banale, ma lo è molto meno di quanto sembri. Immaginate il gioco come se fosse un film: gli spettatori, e in questo caso le persone che partecipano al gioco, sanno tutto quello che viene mostrato in video. Conoscono i segreti dei personaggi, se vengono mostrati, a prescindere che i personaggi di finzione nel film li conoscano o meno. Questa conoscenza contribuisce a creare tensione e aspettativa.

Condividere i pensieri e i segreti del proprio personaggio non ci mette in una posizione di "svantaggio" rispetto al resto del gruppo. Gli si dà anzi modo di giocarci sopra e di creare situazioni drammatiche e interessanti attorno ai problemi del personaggio protagonista che giochiamo. Se un

pensiero, un segreto o un dubbio rimane solo nella nostra testa, non importa quanto sia interessante: **non entrerà mai in gioco**. Narrativamente parlando, un segreto è interessante solo quando lo conoscono più persone e hanno interesse a farci qualcosa.

USA I PERSONAGGI SECONDARI PER SPINGERE I PERSONAGGI PROTAGONISTI A RIVELARE QUELLO CHE PROVANO E PER FARE IN MODO CHE COMPIANO DELLE SCELTE

I personaggi secondari non sono i protagonisti della storia. Il loro scopo è quello di spingere i personaggi protagonisti a tirare fuori quello che hanno dentro e a fare scelte difficili. I personaggi secondari vanno usati per mettere i protagonisti davanti ai loro problemi, per fare in modo che debbano compiere delle scelte e spingerli sempre un passo oltre la loro zona di comfort. I personaggi secondari si usano anche per offrire una spalla o un sostegno quando un protagonista ne ha più bisogno.

CONDURRE IL GIOCO

CHI CONDUCE IL GIOCO NON È UN GAME MASTER

Stonewall 1969 - *Una storia di guerra* è un gioco che non prevede una persona che agisca come *game master*. In diversi giochi di ruolo è comune che il conduttore coincida con la figura di *game master*, per via del ruolo specifico e particolare che essa ricopre. Se chi assume il ruolo della conduzione ha già giocato in precedenza di ruolo e/o ha ricoperto il ruolo di *game master* è importante leggere questa sezione perché il conduttore del gioco dovrebbe assumere compiti specifici che non lo rendono un *game master*. Questo significa che condurre il gioco non dà l'autorità di prendere decisioni per i personaggi delle altre persone che stanno giocando al tavolo o che in maniera arbitraria si possano cambiare le procedure di gioco.

Se chi conduce il gioco ha già giocato o condotto giochi di ruolo che non richiedono la figura del *game master*, probabilmente alcune delle indicazioni

e delle considerazioni qui di seguito saranno già note o superflue. Si consiglia comunque la lettura a prescindere dal proprio background di provenienza.

In questo manuale ci si riferisce a questo ruolo come “conduttore” o “chi conduce il gioco” e mai come *game master*.

LA PREPARAZIONE È IMPORTANTE

Arrivare pronti alla sessione come conduttori è molto importante. Per “preparazione” qui si intende aver letto il manuale, le schede dei personaggi, la guida al gioco e le carte ambientazione prima di arrivare al tavolo da gioco. Per condurre il gioco in modo che la sessione duri il tempo indicato nel manuale è importante avere già un’idea delle meccaniche di base e del significato delle diverse fasi del gioco per poterle spiegare alle altre persone partecipanti. **È fortemente sconsigliato** condurre il gioco leggendo il manuale per la prima volta mentre si fa, perché i tempi di gioco si allungeranno parecchio e si correrà il rischio di avere tempi morti, che facilitano la distrazione e abbassano il coinvolgimento. È invece più pratico avere il manuale a disposizione per consultare eventuali sezioni al volo se non ci si ricorda di qualcosa dalla lettura fatta in precedenza.

È perfettamente lecito avere dubbi, soprattutto se è la prima volta che si gioca e, nel farlo, si ricopre anche il ruolo della persona che facilita il gioco per le altre persone presenti. Diverse dinamiche del gioco diventano più chiare nel momento in cui si mettono in atto, soprattutto se è la prima volta

che si gioca un gioco di questo tipo. In caso di dubbi non abbiate timore di condividerli con il resto del tavolo e di prendervi il tempo che vi serve per chiarire, eventualmente controllando sul manuale.

CHI CONDUCE IL GIOCO È CUSTODE DELL'ACCORDO AL TAVOLO

In quanto persona che conosce e conduce il gioco per le altre persone presenti al tavolo, uno dei compiti del conduttore è quello di tenere un'attenzione particolare per le meccaniche di sicurezza e l'accordo di gioco al tavolo. Le meccaniche di sicurezza non sono presenti solo per la singola persona che ne può avere bisogno, ma anche per il gruppo nel suo complesso. Se si ha la percezione o il dubbio che possa esserci qualcosa che non va, va benissimo fermare il gioco e chiedere alle altre persone partecipanti se va tutto bene.

Se qualcuno attivamente al tavolo sta violando l'accordo di gruppo preso a inizio partita, come conduttore si ha il compito di fare domande e capire cosa non va, eventualmente invocando uno **STOP**.

Come conduttore, non si deve avere timore o paura di controllare che tutti al tavolo stiano bene dopo una scena o un giro di scene.

La responsabilità della gestione del tavolo è in realtà collettiva, se si seguono le regole. Non ricade di per sé solo sulle spalle di chi conduce la sessione.



Per “Custode dell’accordo” qui si intende che chi conduce il gioco non dia per scontato che tutte le altre persone al tavolo abbiano dimestichezza con la gestione delle parole di sicurezza e tenga un’attenzione particolare al loro impiego.

In tutto questo, chi conduce il gioco non dovrebbe dimenticarsi che le regole di sicurezza valgono anche per la sua persona e non dovrebbe mai sacrificare la propria sicurezza emotiva per le altre persone al tavolo.

IL RITMO DEL GIOCO E LA GESTIONE DELLE SCENE

Impostare e chiudere le scene le prime volte in maniera efficace non è sempre semplice, soprattutto se non si è mai fatto prima. Come persona che conduce il gioco si può dare una mano alle altre persone al tavolo nell'impostare scene se si trovano in difficoltà, così come suggerire momenti buoni per chiudere la scena o fare domande per aiutare il gruppo a mettere meglio a fuoco quello che sta accadendo.

Il gioco richiede che le scene giocate siano essenziali e che vadano dritte al punto: se il gruppo ha una predilezione per giocare con scene lunghe, il tempo di gioco aumenterà sensibilmente senza che si ottenga necessariamente un maggior coinvolgimento. Si può fare finta di stare parlando della scena di un film: in quel contesto non ci interessa vedere situazioni che si allungano senza arrivare al punto. Ogni scena dovrebbe mostrare un conflitto interessante e mostrarlo con decisione. Non ci interessa vedere come un personaggio passa del tempo a prepararsi o deve fare pausa per andare in bagno, a meno che nel bagno non succeda qualcosa di interessante di cui parlare o a meno che durante la preparazione non accada qualcosa di rilevante, come per esempio l'essere interrotto da qualcun altro o per esempio se la preparazione è il pretesto per una scena gestita come monologo narrato in prima persona.

Come indicazione di massima, i monologhi non dovrebbero durare più di 5 minuti, mentre le scene giocate con più giocatori non dovrebbero durare più di 10, massimo 15 minuti a seconda dell'atto e di quanti personaggi sono

coinvolti. Tipicamente le scene giocate negli atti due e tre sono più lunghe perché sono il cuore del gioco, dove i personaggi vengono conosciuti e si vede quali problemi e difficoltà devono affrontare. Può essere utile, le prime volte che si prova a facilitare il gioco, tenere sotto controllo il tempo di gioco delle scene con un orologio o il cronometro dello smartphone.

ATTENZIONE ALLA QUANTITÀ DI MATERIALE DA LEGGERE

Stonewall 1969 - Una storia di guerra ha molto materiale da leggere durante il gioco, ripartito tra tutte le persone al tavolo, soprattutto nella prima metà della sessione. Se qualche persona al tavolo ha difficoltà per qualsiasi ragione con la lettura di molto materiale a voce alta, il gruppo può accordarsi per leggere al suo posto i testi.

Se possibile e se non crea difficoltà di qualche tipo, solo la scheda del personaggio principale andrebbe letta da chi la giocherà

GIOCARE CON LA STRUTTURA DEGLI ATTI

La struttura del gioco prevede una rigida ripartizione delle scene giocate all'interno di atti che determinano i temi e l'andamento della storia, fino al suo climax e al suo epilogo. All'interno di questa struttura il gioco mantiene una coerenza di fondo tra le vicende messe in scena da chi gioca perché impone dei paletti temporali definiti. Durante la partita si possono impostare scene con salti temporali a piacere, ma sempre entro i confini determinati

dall'atto che si sta giocando. Nella maggior parte delle sessioni giocate, la struttura così com'è va bene.

Può tuttavia, occasionalmente, capitare una situazione in cui la ripartizione così rigida non renda giustizia alla situazione che si sta mettendo in scena, o in cui sarebbe interessante proseguire su un corso di eventi che richiederebbe un adattamento da parte della struttura.

Per esempio, se il Terzo Atto finisce con una scena all'interno dello Stonewall particolarmente carica e drammatica, il gruppo potrebbe decidere che quella sera è la stessa sera che viene giocata nel quarto atto, quello della rivolta. Perché questo avvenga è tuttavia necessario verificare i posizionamenti fatti durante il prologo, per gestire eventuali contraddizioni.

In maniera analoga, potrebbe essere troppo rigida la sequenza prevista negli atti due e tre di giocare scene fuori dallo Stonewall prima e dentro successivamente. Possono esserci casi in cui iniziare il Terzo Atto con una scena dentro lo Stonewall che sia il proseguimento di una iniziata nel Secondo Atto potrebbe essere perfetto. Nel farlo va tuttavia tenuto in considerazione come è necessario che la tensione monti e cresca, sfociando nel cambio netto di tono che si verifica tra gli atti due e tre.

Un altro modo di sperimentare che si può fare è quello di invertire le scene dentro e fuori lo Stonewall nel Secondo Atto: se tutti i personaggi principali sono già frequentatori del locale, può essere interessante questo cambio di sequenza. Le uniche indicazioni da tenere a mente sono:

- 1.** verificare che il cambiamento rispetto alla struttura predefinita abbia effettivamente senso di essere, cioè che la scena per tutto il tavolo valga la pena di essere giocata usando questo ribaltamento;
- 2.** fare attenzione che la variazione rispetto alla struttura predefinita non crei paradossi o incongruenze con quanto stabilito nelle scene giocate fino a quel momento.

Se tutte le persone al tavolo hanno familiarità col gioco, si può decidere anche di effettuare cambiamenti più radicali. Nel farlo è sempre opportuno tenere a mente come e perché il gioco sviluppa tensione emotiva: gli atti due e tre sono a tutti gli effetti il cuore del gioco perché è nel corso delle scene giocate in quelle fasi che il gruppo conosce davvero chi sono i personaggi, quali sono le loro reti di relazioni, cosa c'è di importante per loro che è costantemente minacciato dalla situazione che stanno vivendo e, quindi, perché per loro la rivolta di Stonewall sarà significativa. Per arrivare a questo è necessario mettere i personaggi a confronto con chi sono realmente, con il loro ambiente, con quello che hanno da perdere e con quello che per loro è davvero importante.

SE I PERSONAGGI PRINCIPALI RESTANO ISOLATI

Tutti i personaggi del gioco sono legati ad altri personaggi in una rete di relazioni più o meno intense. Le relazioni tra i personaggi sono uno dei motori del gioco, servono per esplorare il proprio personaggio principale tramite il suo contesto e tramite le sue connessioni significative. Le relazioni tra per-

sonaggi principali servono anche a un altro scopo: danno maggior tempo in scena ai personaggi principali, anche durante le scene in cui chi li gioca non è *Regista*.

La ragione per cui almeno a coppie di giocatori i personaggi dovrebbero essere collegati tra loro è proprio questa: il numero di scene da giocare sembra elevato, ma le scene veramente importanti e che definiscono l'identità dei personaggi e danno modo a chi gioca di capire che scelte faranno sono poche, tipicamente le quattro degli atti 2 e 3, e, a volte, la scena nell'atto 5. Quando i personaggi principali sono in relazione tra loro e tramite le loro domande interagiscono per scoprire la natura del loro rapporto, passano più scene, quindi più tempo, sotto i riflettori. Così danno modo a chi li gioca di conoscerli meglio, anche quando lo scopo della scena non ruota attorno a loro.

Se un personaggio principale, per svariate ragioni, si trova a giocare prevalentemente con personaggi secondari e non ha scene con altri personaggi principali, il gioco di per sé non si rompe e procede comunque. Il coinvolgimento di chi gioca il personaggio, tuttavia, può essere meno forte e molto probabilmente si troverà a giocare diversi personaggi secondari nelle scene in cui non è *Regista*.

Come conduttore del gioco se notate che un personaggio principale non entra mai in gioco con altri personaggi principali chiedete a chi lo sta giocando se non vuole giocare una scena esplorando una relazione con un personaggio principale. Si può costruire una scena che abbia per obiettivo rispondere a una domanda sulla scheda di un personaggio, e quindi di vedere come quella domanda permette di esplorare la relazione tra i personaggi coinvolti.

A volte le relazioni sono asimmetriche e richiedono a un personaggio di muoversi attivamente rispetto all'altro. Prendendo per esempio alcuni personaggi giocabili, l'interesse di Karen per Theresa è citato solo sulla scheda di Karen. Può diventare scopo di una scena capire come e perché è nato questo interesse e cosa lo sostiene. In maniera analoga, la relazione tra Timothy e John è menzionata solo sulla scheda di John, perché ci dirà molto del personaggio di John e gli dà lo spunto per mettere in scena una relazione con un personaggio che ci faccia vedere come la sua omofobia interiorizzata abbia delle crepe. Le domande vengono lette a voce alta nel primo atto, in fase di presentazione dei personaggi. Questo aiuta chi ha potenziali relazioni asimmetriche a renderle chiare alle altre persone al tavolo che hanno eventualmente personaggi principali coinvolti personaggi principali coinvolti.

STRATEGIE PER RISPARMIARE TEMPO, PER DIMOSTRARE IL GIOCO O SE LE FASCE ORARIE A DISPOSIZIONE NON BASTANO PER UNA PARTITA INTERA

Il primo e più valido consiglio è sempre quello di **giocare in tre persone** se c'è poco tempo. Ci sono tuttavia altri modi per ottimizzare il tempo e portare una partita da tre persone a durare tre ore scarse, o anche meno se si giocano scene brevi e incisive.

Una maniera per risparmiare tempo e proporre *Stonewall 1969 - Una storia di guerra* in maniera più veloce è di **non giocare alcune scene come scene giocate, ma come monologhi**. In particolare, negli atti Due e Tre chi conduce il gioco può proporre al resto del tavolo di scegliere solo una delle

due scene previste in quegli atti da giocare come scena giocata e chiedere di mettere in scena l'altra come monologo breve. In una partita da quattro persone questo può far risparmiare fino a quasi un'ora tra gli atti Due e Tre. In maniera analoga, anche il Quinto Atto può essere giocato come monologo anziché come scena giocata. Giocare *Stonewall 1969 - Una storia di guerra* dando più prevalenza ai monologhi negli atti in cui sono previste scene giocate rischia di depotenziare l'atmosfera e l'esperienza del gioco. Tuttavia, è meglio giocare tutte le scene come monologhi piuttosto che saltarne perdendo dei pezzi.

In alternativa, se diventa tassativamente necessario ridurre il numero di scene perché il tempo è davvero poco, un'altra strategia può consistere nel **giocare solo una scena per personaggio negli atti Due e Tre**. In ognuno di questi atti, uno o due personaggi giocheranno una scena fuori dallo Stonewall e gli altri uno o due una dentro il locale. Per una partita **quattro persone al tavolo si dividono a metà le scene dentro e fuori lo Stonewall**. Con tre persone al tavolo, invece, chi facilita dovrebbe tenere conto che **almeno una scena per gli atti Due e Tre dovrebbe svolgersi dentro lo Stonewall e almeno una fuori dal locale**. Se si percorre questa strada diventa **fortemente raccomandato** mettere in gioco **personaggi tutti collegati il più possibile tra loro, anche nel caso di una partita a quattro persone**. Lo scopo è di concentrare le interazioni tra i personaggi principali, limitando quelle con i personaggi secondari. Se si spinge il gioco su interazioni incisive, forti e limitate ai personaggi principali, si potranno giocare i personaggi principali come supporto anche durante le scene in cui sono altre persone ad avere il ruolo di Regista. In questo modo si ottiene più tempo in scena per ogni personaggio, pur avendo un numero inferiore di scene a disposizio-

ne e un tempo totale limitato. Questa accortezza, unita a una impostazione e gestione aggressive delle scene giocate può far risparmiare più di un'ora in una partita a quattro persone.

Una delle fasi del gioco caratterizzata da una lunghezza potenzialmente imprevedibile è la scelta del proprio personaggio principale e l'assegnazione dei personaggi secondari. Se il tempo a disposizione alla convention, o all'evento in cui si porta il gioco, o ancora nella serata prevista per giocare fosse davvero poco, si può anticipare questa fase. Chi facilita il gioco dovrà preoccuparsi di rendere noto a chi giocherà quali sono i contenuti problematici presenti nel gioco e perché in determinati passaggi si fa uso di uno specifico linguaggio che è comunemente ritenuto offensivo e inaccettabile nel contesto della vita di tutti i giorni. Se ne può parlare con una breve chiamata di gruppo introduttiva, oppure per iscritto tramite un gruppo con uno strumento di chat, come ad esempio Telegram, Whatsapp, Discord o anche delle semplici e-mail. Condividere il testo del paragrafo **“Prima di iniziare a giocare, leggete questo insieme”** della **Guida del Gioco** prima di passare altro materiale è un buon inizio, per permettere eventualmente a chi non se la sentisse di giocare di uscire per tempo dal gruppo.

Un'altra alternativa per ridurre il tempo di scelta dei personaggi principali consiste nell'arrivare al tavolo dell'evento o della serata con delle scelte già fatte da parte di chi conduce la partita, in modo da ridurre i personaggi disponibili. Le combinazioni dei personaggi danno modo di esplorare più a fondo determinati temi rispetto ad altri: si tratta in questo caso di fare una scelta a priori su quali temi si vuole portare, come conduttore, al tavolo da gioco. Anche in questo caso, se ce n'è la possibilità, può essere opportuno informare per tempo chi giocherà: sia direttamente nel caso in cui si fosse

già in contatto con i e le partecipanti, oppure facendone menzione direttamente nella scheda dell'evento, qualora si trattasse di una convention o altro evento di gioco.

SPEZZARE IL GIOCO IN DUE SESSIONI

Stonewall 1969 - Una storia di guerra è pensato per essere giocato in una sola sessione. Tuttavia, possono esserci diverse situazioni in cui si rende preferibile o necessario spezzare in due una partita. L'esigenza può nascere dal fatto che non è possibile giocare più di tre ore per sessione con quattro personaggi e non si vuole rinunciare a una partita giocata nella sua interezza o perché semplicemente, magari, le persone al tavolo non se la sentono di rischiare di giocare una sessione di cinque o sei ore filate se è la prima volta che giocano e stanno ancora prendendo le misure con l'impostazione delle scene e la gestione del tempo.

Perché il gioco spezzato in due sessioni funzioni al meglio, può essere utile pianificare anzitempo che si intende giocare così: è necessario quindi prevedere due giorni diversi nei quali giocare, possibilmente evitando di giocare le due sessioni a più di una settimana di distanza l'una dall'altra.

Per spezzare il gioco in due sessioni si inizia a giocare come al solito e si seguono le indicazioni della Guida del Gioco fino alla fine del Secondo Atto. A questo punto è necessario segnare su un foglio per gli appunti:

- ✱ la disposizione delle persone al tavolo: quando si riprenderà a giocare nella sessione successiva si dovranno riprendere le stesse posizioni;
- ✱ chi è la persona che deve iniziare il terzo atto;
- ✱ quali carte storia e spunto sono già sul tavolo;
- ✱ quali personaggi sono stati scelti e assegnati a chi.

Se non è possibile lasciare il tavolo così com'è fino alla sessione successiva, può essere utile fare delle fotografie al tavolo, per poter ricreare successivamente la disposizione dei materiali già in gioco così come si sono lasciati alla fine del Secondo Atto.

Dopo aver terminato il Secondo Atto, prima di congedarsi e prendere nota della disposizione dei materiali sul tavolo, chi conduce il gioco fa alcune domande a cui tutto il gruppo deve rispondere, una persona alla volta, inclusa quella che conduce. Nello specifico chiede:

- 1.** Com'è andata fin qui la partita?
- 2.** Quali momenti del gioco fin qui ti hanno colpito di più?
Quali di meno?
- 3.** Cosa pensi, fin qui, del tuo personaggio?
Cosa ti ha colpito o cosa non ti piace?
- 4.** Cosa pensi dei personaggi giocati dalle altre persone al tavolo? Cosa ti ha colpito?

Chi facilita il gioco prende appunti segnando quello che il resto del gruppo commenta, includendo anche le proprie osservazioni.

All'inizio della seconda sessione, prima di iniziare il Terzo Atto, si provvede a ricostruire la situazione del tavolo così come registrata alla fine della sessione precedente. Le carte rimanenti, che non erano ancora state pescate o non erano visibili sul tabellone, possono essere mescolate e messe al loro posto, pronte per essere pescate.

A questo punto, chi facilita chiede nuovamente alle persone partecipanti cosa ricordano della sessione precedente e cosa, a distanza dall'altra sessione, li ha colpiti. Procede quindi a leggere le risposte alle domande fatte in chiusura della sessione precedente e chiede conferma che i momenti migliori e peggiori del gioco e dei personaggi siano confermati così come scritti, o se chi gioca vuole aggiungere qualcosa. Prima di riprendere con il Terzo Atto, se qualche persona presente al tavolo vuole dare un'occhiata ai personaggi o alle schede ambientazione, può liberamente farlo e se necessario alcuni passaggi possono essere riletti a beneficio di tutti e tutte.

A questo punto si può iniziare con il Terzo Atto e proseguire come di consueto.





GIOCARE ONLINE

Questa intera sezione è scritta per chi conduce il gioco e intende proporlo online.

PREMESSA DELL'AUTORE

Stonewall 1969 - Una storia di guerra è stato pensato e realizzato con l'idea che sarebbe stato giocato a un tavolo fisico. L'esperienza giocata di persona, con un contatto e un'interazione immediata e diretta con altre persone giocanti, non filtrata da uno schermo e una connessione internet, è uno dei presupposti che sono stati dati per assunti in fase di design. I materiali di supporto al tavolo, le carte, il tabellone e la struttura che prevede un'introduzione iniziale strutturata per impostare tono, temi e aspettative, l'uso di parole di sicurezza e una conversazione finale dopo il gioco sono pensati con lo scenario di un tavolo da gioco con tre o quattro persone che condividono uno spazio e un tempo definiti e lontani da una connessione internet.

Il design del gioco, tuttavia, è iniziato attorno al 2015 e la versione più o meno finale del regolamento e dei materiali di gioco è arrivata verso la fine del 2019, prima che la pandemia di Covid-19 sconvolgesse le nostre vite e ci costringesse a ripensare agli spazi di gioco, spostandoli per la gran parte online per un lungo periodo.

Non ero nuovo agli spazi di gioco online quando sono esplosi, già da alcuni anni i miei gruppi di gioco regolare erano basati per lo più online. Ho abbastanza chiaro come una sessione giocata online sia diversa da una giocata al tavolo: alcuni giochi sono più adatti di altri allo scopo e la percezione dello scorrere del tempo cambia. Alcuni strumenti possono facilitare la transizione dal reale al virtuale, ma il risultato è quasi sempre un'esperienza differente. Non necessariamente migliore o peggiore, sia chiaro, ma del come è diversa va tenuto conto.

Ripensare a come giocare *Stonewall 1969 - Una storia di guerra* online mi ha costretto a ripensare agli elementi che lo compongono e a quali sono gli aspetti fondanti dell'esperienza di gioco al tavolo. Poi a come questi elementi potessero essere meglio espressi in una situazione come quella del gioco online, con i suoi aspetti positivi e i suoi aspetti negativi.

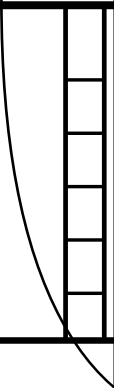
Per giocare online, infatti, non basta, a mio avviso, creare un tavolo virtuale su piattaforme come, ad esempio, *Tabletop Simulator* o *Roll20* e maneggiare gli elementi sul tavolo virtuale mentre si gioca dietro uno schermo. Certo: il gioco di per sé funzionerebbe, ma l'esperienza di gioco ne risentirebbe in maniera sensibile.

La ragione per cui condivido queste riflessioni a beneficio di chi ha inten-

zione di condurre il gioco online è che per farlo è necessario ricalibrare le aspettative e cambiare in parte il flusso di gioco per adattarlo all'esperienza online. Gli elementi fondamentali su cui prestare maggiore attenzione, che sono stati prioritari nel decidere come rivedere l'esperienza di gioco, sono:

1. il framework di gestione della sicurezza e del consenso nella conversazione che sono parte del gioco. Questo aspetto tocca tutte le fasi della partita: la preparazione (che definisce impegno, aspettative, temi e dinamiche di gioco); lo svolgimento della partita (con l'uso delle parole di sicurezza e delle frasi rituali per negoziare il consenso e gestire i confini personali) e la fine della partita (con un tempo di decompressione emotiva e chiacchierata semi-strutturata con le altre persone al tavolo). Questa gestione richiede molto più tempo di quanto non si percepisca a volte al tavolo fisico e non si può sacrificare o sorvolare per risparmiare tempo di gioco. Questo gioco è un'esperienza che si affronta insieme, tenendosi in qualche modo per mano e sostenendosi reciprocamente nei momenti più impegnativi che possono emergere. **Senza la gestione della sicurezza e del consenso nella conversazione non c'è il gioco;**

2. la gestione del tempo di gioco. La percezione che abbiamo dello scorrere del tempo online è diversa rispetto a quella che abbiamo a un tavolo fisico. Una partita che al tavolo durerebbe meno di cinque ore, trasposta online potrebbe facilmente durarne sette o otto. Le ragioni sono svariate e connaturate al mezzo di comunicazione. Molte persone ne hanno fatto sicuramente esperienza tra videoconferenze di lavoro, videochiamate per restare in contatto con amici e altre persone care,



oppure proprio giocando online altri giochi di ruolo da tavolo. Per poter gestire al meglio questa dilatazione dei tempi è necessario dividere il gioco in tre sessioni. Occorre quindi gestire questa divisione della partita in tempi diversi, perché la tensione che normalmente si crea con lo scorrere degli atti si spezza inevitabilmente. È necessario fare uso di alcuni accorgimenti per ricreare la tensione e riportare chi gioca nello spazio emotivo e nella tensione in cui si trovava nella sessione precedente;

3. la conversazione è l'aspetto più importante dopo gli altri due sopra elencati. Tutto il gioco è una conversazione strutturata dalle regole perché scorra in un certo modo e sia il più immediata possibile. Si tratta di una conversazione diretta, basata il più delle volte su un botta e risposta dai tempi "cinematografici", per così dire, dove si predilige l'uso del discorso diretto o di descrizioni fatte immaginando la scena come se la si guardasse da dietro una telecamera immaginaria, per dare a chi gioca l'idea di cosa vedrebbe sullo schermo se stesse vedendo il "film" che tutti insieme stiamo mettendo in scena col gioco. Questo tipo di conversazione fa un largo uso istintivo della comunicazione non verbale, che online rischia di essere compromesso. Si rischia in questo modo di perdere molte sfumature della comunicazione per la strada, con tutto quel che ne consegue. Per giocare questo gioco online, è necessario quindi che le persone che giocano si possano guardare in faccia mentre sono in sessione e gli strumenti che al tavolo aiutano a ridurre i tempi morti e i blocchi di ispirazione vanno rivisti e adattati per essere più facilmente fruibili e non intralciare il flusso della conversazione mentre si gioca online.

Mi sono, inoltre, dato come obiettivo quello di non fare uso di soluzioni che richiedessero un qualche tipo di costo in termini monetari per poter giocare (al di fuori del costo per collegarsi a internet e di avere un'attrezzatura adatta) e di non vincolare il gioco a una specifica piattaforma. Questo richiede qualche compromesso, che tuttavia ritengo accettabile.

Questa lunga premessa serve per chiarire che giocando online si giocherà un gioco diverso da quello che si gioca al tavolo, tuttavia l'esperienza finale del gioco dovrebbe essere abbastanza simile, o quanto meno paragonabile.

Il ruolo della persona che conduce il gioco diventa molto più importante, perché il suo ruolo diventa più rilevante in termini di impegno. È necessario occuparsi di alcune preparazioni che non sono necessarie per il gioco al tavolo fisico. Si deve inoltre prevedere una pianificazione su più giorni delle sessioni gioco e gestire alcuni materiali prima che la prima sessione di gioco abbia inizio. Tutto quel che serve è dettagliato nel resto di questo capitolo.

La differenza più importante, tuttavia, è che nella conduzione del gioco online chi lo fa ha anche il compito di occuparsi di funzioni che solitamente sono affidate ai materiali sul tavolo da gioco.

Chi conduce sostituisce, come funzione, il tabellone e alcune schede del tavolo, diventando la persona che gestisce il tempo di gioco e materialmente aiuta le altre persone durante lo scorrere delle scene e degli atti in maniera più marcata di quanto non sia solitamente necessario fare durante il gioco al tavolo fisico.

STRUTTURA DELLA PARTITA ONLINE

Il gioco online è pensato per tre persone. Questo limite è dato dal tempo richiesto dal numero di scene aggiuntive che la quarta persona porterebbe in gioco. Valgono quindi le indicazioni per il gioco in tre persone nel regolamento: i personaggi principali dovranno essere tra loro collegati.

Il limite di tre persone giocanti è importante soprattutto se tra le persone presenti ce ne sono che non hanno mai giocato a *Stonewall 1969 - Una storia di guerra* o persone che non hanno mai giocato prima a un gioco ad autorità narrativa condivisa e con ruoli che prevedono l'impostazione e gestione di scene. Se, tuttavia, le persone che giocano *conoscono tutte già il gioco e lo hanno già giocato* (online o offline) e se sono disposte a **sostenere tempi potenzialmente un po' più lunghi**, si può programmare una partita in quattro. In questo caso specifico è infatti possibile recuperare tempo di gioco in funzione del presupposto che alcuni passaggi importanti richiedono meno tempo, se si è già fatta esperienza del gioco almeno una volta e se si conoscono a grandi linee i personaggi e come funziona lo svolgimento delle scene.

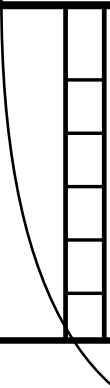
LA DIVISIONE DEL GIOCO IN SESSIONI

Per giocare sessioni online che non superino all'incirca le tre ore e mezzo è necessario spezzare il gioco in tre sessioni. Il limite di tre ore e mezzo è dato dal fatto che dopo quel tempo, continuare a giocare davanti a uno schermo solitamente diventa più faticoso che farlo a un tavolo fisico.

1. Sessione Zero. In questa sessione si affronta tutta la fase preparatoria del gioco, fermandosi prima di iniziare il Prologo.

In questa sessione tutte le persone al tavolo virtuale leggono l'accordo preliminare contenuto nella **Guida del gioco**, si familiarizza con le parole di sicurezza e le frasi rituali, si sceglie il proprio personaggio principale, si assegnano i personaggi secondari e chi conduce la partita introduce i **principi del gioco**, eventualmente facendo uso della scheda del tavolo relativa. A differenza del gioco al tavolo fisico, prima di chiudere la sessione si procede a turno a leggere a voce alta la scheda del proprio personaggio principale, come in fase di presentazione, e le schede ambientazione collegate al personaggio. Nel corso del Primo Atto, nella sessione successiva, le schede ambientazione non verranno lette di nuovo, a meno che qualche persona al tavolo virtuale non lo richieda. Chi facilita il gioco è incentivato a chiedere alle altre persone cosa pensano delle informazioni contenute nelle schede ambientazione, così che il gruppo possa farsi un'idea della distanza del tempo in cui i personaggi verranno giocati e il nostro; ma anche di quali elementi di contatto con il nostro tempo sono presenti.

In questa sessione è importante chiarire a tutte le persone che partecipano al gioco quali sono il tono, le aspettative, l'impegno richiesto e gli strumenti usati per gestire la conversazione. La scelta del personaggio principale può portare via molto tempo se c'è indecisione, la lettura delle schede online, inoltre, può essere più lenta. Questa sessione dovrebbe durare dall'ora e mezzo alle due ore e mezzo, a seconda di quanto tempo servirà per scegliere i personaggi. Se, tuttavia, la discussione dovesse essere particolarmente interessante e sentita e le persone al tavolo vo-



lessero allungare i tempi, in questa fase non è un problema, a patto che tutte le persone partecipanti siano d'accordo. Sempre in questa fase, chi facilita il gioco può iniziare a introdurre il funzionamento delle scene, spiegando cosa sono i monologhi e le scene giocate.

2. Sessione uno: prima parte del gioco. In questa sessione si giocano il Prologo e gli Atti Uno e Due. Rispetto al gioco offline, durante la presentazione del personaggio, nel corso del Primo Atto, non è necessario rileggere le schede ambientazione. Si procede soltanto a rileggere il proprio personaggio, presentandolo. Le schede ambientazione e le schede dei personaggi secondari rimangono a disposizione di tutte le persone al tavolo per consultazione online, raccolte in appositi file e cartelle condivisi.

Nel corso di questa sessione, chi facilita il gioco ha il compito di far sì che le altre persone al tavolo comprendano bene come funziona l'impostazione di una scena e aiutarle in tal senso nel caso ce ne fosse necessità, senza però mai sostituirsi a loro nel farlo. È altresì importante che le persone al tavolo virtuale si sentano a proprio agio nella conversazione durante il gioco e che le scene siano inquadrare in maniera il più puntuale possibile, affinché siano giocate andando dritti al punto.

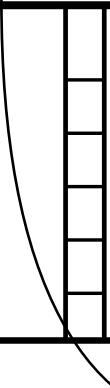
Terminato il Secondo Atto, chi conduce il gioco fa un breve giro di domande alle persone al tavolo virtuale chiedendo come è andata sin qui la partita e quali momenti del gioco sono rimasti più impressi, procedendo ad annotarli su un foglio per gli appunti online condiviso, che resti a disposizione di tutte le persone partecipanti. Questo è anche il momento per discutere se qualche aspetto del gioco è stato più difficile da affrontare e perché. Questo servirà per prendere meglio le misure

per gestire il flusso della conversazione nella sessione successiva, che avrà probabilmente un tempo di gioco un po' più lungo.

3. Sessione due: seconda parte del gioco e conclusione. In questa sessione si giocano gli Atti Tre, Quattro, Cinque e l'Epilogo. Segue quindi la fase di decompressione semi-strutturata di debriefing dell'esperienza di gioco.

Può sembrare, in apparenza, che in questa sessione si debba giocare molto di più rispetto alla precedente, ma in realtà gli Atti Quattro, Cinque e l'Epilogo scorrono in genere molto velocemente, soprattutto giocando in tre persone. Il Quarto Atto e l'Epilogo, inoltre, sono giocati con monologhi brevi.

Prima di addentrarsi negli atti di gioco, chi conduce fa un giro di domande alle persone giocanti, chiedendo loro quale momento della sessione precedente è rimasto loro più impresso dopo aver avuto tempo distaccarsi dalla sessione. Lo scopo è raccontarlo come se si trattasse del riassunto delle puntate precedenti di una serie TV. Chi conduce il gioco dovrebbe far ricorso agli appunti presi nella sessione precedente, soprattutto se i momenti riportati dalle persone partecipanti sono diversi. Anche chi conduce, ovviamente, risponde a questa domanda, come tutte le altre persone giocanti, ma lo fa dopo che le altre hanno dato la loro risposta. Ripercorrere velocemente i momenti della sessione precedente che sono rimasti impressi serve per tornare con la mente nello stato emotivo e nella tensione in cui ci si trovava al momento in cui si sono giocate. Chi conduce dovrebbe chiedere inoltre perché quei momenti sono rimasti più impressi e come si sentiva in quel momento chi li giocava.



In questa sessione dovrebbe essere chiaro per tutte le persone giocanti come funziona l'impostazione e la gestione di una scena e tutte dovrebbero avere familiarità con il tipo di conversazione che il gioco invita a usare. Il ruolo di chi conduce la partita è quello di ricordare di mantenere le scene essenziali e dritte al punto. Per farlo, vigila che le scene siano impostate con un obiettivo e delle circostanze chiari e precisi e che in corso di gioco della scena non ci si dilunghi inutilmente rischiando di allontanarsi dall'obiettivo dichiarato. Chi conduce può fare domande o osservazioni senza dover per forza girare una Carta Spunto in suo possesso per prendere il controllo della situazione, a meno che non abbia senso farlo in quel momento.

In questa sessione si giocheranno, ragionevolmente, le scene più tese. Diventa quindi fondamentale che chi facilita faccia domande di controllo, eventualmente in corso di momenti tesi o dopo scene emotivamente molto cariche, ricordando che se ce ne fosse bisogno, le parole di sicurezza sono sempre disponibili.



MATERIALI DI GIOCO

CARTE SPUNTO E CARTE STORIA

Per facilitare il flusso della conversazione e concentrarsi solo sull'essenziale è necessario rivedere come certi elementi che fanno parte del gioco al tavolo fisico entrano in gioco. In particolare, giocando online, tutte le fasi che prevedono di pescare e giocare carte vengono annullate. Al posto dei mazzi delle Carte Storia e delle Carte Spunto si fa uso di una scheda del giocatore che riporta al suo interno un certo numero di Carte Spunto e Storia preparate da chi facilita il gioco prima dell'inizio della partita e condivisa con tutte le persone partecipanti.

In sostanza si tratta di preparare un foglio per ogni persona giocante che contenga i testi di tre Carte Spunto per il Primo Atto e i testi di nove Carte Spunto per gli altri atti. Le schede devono avere testi di Carte Spunto diversi, non si possono, cioè, ripetere gli stessi identici spunti su due schede diverse. Può quindi essere utile usare i mazzi del gioco al tavolo fisico e pescare a caso le carte per riportare i loro testi sulle schede che serviranno per giocare. I testi possono essere eventualmente copiati dalla versione digitale in PDF del gioco.

Lo stesso discorso si applica alle Carte Storia: sulla scheda del giocatore si riportano tre Carte Storia pescate a caso dal rispettivo mazzo prima di iniziare la partita. Come per le Carte Spunto, ogni scheda deve avere i testi di Carte Storia non ripetuti. Per ottenere questo risultato si può usare un foglio di calcolo condiviso come *Fogli su Google Documenti*, oppure *Excel su Microsoft OneDrive*.

Segue un esempio di scheda del giocatore:

A Man Stony
STONEWALL
1969

Scheda del giocatore

	Carte spunto			Carte Storia
ATTO 1	Le luci intermittenti del Natale	Il camioncino del gelato che se ne va	Un'altalena cigolante	<p>Le persone omosessuali sono soffocate dalla legge</p> <p>Nel 1961 le leggi contro gli atti omosessuali in America erano più dure nei confronti degli omosessuali di quelle di Cuba, Russia o Germania dell'Est, paesi che gli Stati Uniti criticavano per i loro modi dispotici. Un uomo condannato per il reato di aver fatto sesso con un altro uomo adulto consenziente nell'intimità della propria casa poteva arrivare a dover subire misure che andavano da una leggera multa a cinque, dieci o vent'anni di carcere. O addirittura all'ergastolo.</p> <p>Se questa carta viene giocata, uno dei personaggi principali dovrà passare almeno una notte in cella entro la fine del terzo atto.</p>
ATTI 2, 3, 5	L'odore forte di troppe persone accalcate insieme	Una parrucca e dei lustrini sporchi di sangue	Il sapore metallico del sangue in bocca	
	Il segno delle catene sui polsi e sulle caviglie	Il sapore dolce e colpevole di un bacio proibito	Sudore, paura e adrenalina mescolati insieme	
	Un volto tumefatto	Il peso di una verità non detta	Un breve silenzio imbarazzato	<p>Marsha P. Johnson</p> <p>Era una drag queen, prostituta e attivista per i diritti delle persone LGBT. Era popolare nella scena artistica e gay newyorkese. Si occupava in particolare di dare una mano alla gioventù transgender e abbandonata. Poco dopo i moti di Stonewall fonda, insieme a Sylvia Rivera, la S.T.A.R. (Azione Travestite di Strada Rivoluzionarie), un collettivo politico e radicale che organizzava manifestazioni, dava sostegno alle persone gay e transgender in prigione e creava reti di mutuo aiuto, aiutando ragazzi e ragazze che vivevano sulla strada. Se viene giocata questa carta, uno dei personaggi principali travestiti o transgender verrà reso "un esempio" dalla polizia entro la fine del terzo atto.</p>

+ ≡ Scheda Giocatore 1 ▾ Scheda Giocatore 2 ▾ Scheda Giocatore 3 ▾ Scheda di Riepilogo ▾

Quando nel gioco al tavolo fisico è previsto di scegliere una Carta Spunto, chi gioca ne sceglie una tra quelle inserite nella propria scheda del giocatore. Nel corso del Primo Atto, ogni persona giocante si trova in una situazione analoga a quella del gioco al tavolo fisico: ha tre carte tra cui sceglierne una. Negli atti successivi, invece, può scegliere liberamente una qualunque delle nove carte a sua disposizione, evidenziandola in verde, o in un altro colore concordato tra le persone al tavolo. Nel caso in cui si giocasse con persone che hanno difficoltà a percepire i colori, o se non fosse possibile usare i colori, si può concordare di marcare le carte usate scrivendo una “X” **all’inizio** del testo della carta.

Per le Carte Storia si applica lo stesso metodo: quando una persona al tavolo virtuale vuole giocare una, lo dichiara e la colora in verde, o in un altro colore concordato col tavolo. Nel caso in cui ci fossero persone al tavolo virtuale con problemi di percezione dei colori, o se non fosse possibile usare i colori, si può segnare la carta giocata scrivendo “XXXX” **prima del titolo**, così che risulti evidente che sia stata giocata. Per indicare che una Carta Storia è entrata in una scena e ha prodotto il suo effetto in gioco, si procede a colorarla di rosso, oppure di un altro colore, diverso dal precedente, concordato col tavolo virtuale. Se non fosse possibile usare i colori, si può segnare che la carta ha prodotto il suo effetto scrivendo “XXXX” **dopo il titolo** della carta.

Nel caso in cui si volesse voltare una Carta Spunto già giocata per sottrarre il controllo dell'autorità narrativa alla persona che ha il ruolo di *Regista*, si può procedere cambiando il suo colore in rosso o in un altro colore, diverso dal precedente, concordato col resto del tavolo virtuale. Nel caso in cui non fosse possibile usare i colori, si può marcare quella carta come usata scrivendo “XX” **alla fine** del testo della carta.

In alternativa al copiare il testo delle carte, si possono catturare degli screenshot delle carte e incollarli sulla scheda del giocatore. In questo caso si può fare uso di altri strumenti per indicare che le carte sono state giocate o girate, come tracciare linee sulla carta.

Le schede del giocatore non sono segrete: ogni persona è responsabile di aggiornare la propria, ma sono tutte sempre disponibili per le persone presenti al tavolo virtuale, così che tutte possano consultare le carte giocate.

Rimane valido il vincolo per cui non si possono giocare più di due Carte Storia per singolo Atto, nel corso degli Atti Due e Tre: a chi conduce il gioco è richiesto di fare attenzione al rispetto di questo limite. Nel corso della partita, quindi, non si potranno evidenziare più di quattro Carte Storia tra tutte le schede dei giocatori.



LA SCHEDA DI RIEPILOGO

Nel gioco online non sono disponibili le schede dei personaggi davanti alla persona che gioca. Per ovviare a questo problema, e ricordare chi gioca chi tra le diverse sessioni, si può condividere un file di testo col resto del gruppo, dove è indicato chi gioca quale personaggio principale e quali secondari.

Sempre in questa scheda di riepilogo è possibile annotare i posizionamenti dei personaggi principali nel Prologo, per poi rileggerli quando si arriva all'Atto Quatto.

Segue un esempio:

Giocatore 1	Personaggio principale	Personaggi secondari
	Theresa Robinson	Kurt Cohen
		Antonio Ybarra
		Daniel Jenkins
Giocatore 2	Personaggio principale	Personaggi secondari
	Janice Curtis, aka JJ	Carl Cooper
		Karen Kramer
		Timothy Thomas
Giocatore 3	Personaggio principale	Personaggi secondari
	Jeff Ware	John Jenkins
		Tamara Shaw

Ogni personaggio principale è riportato coi personaggi secondari in gestione alla stessa persona giocante (indentati o segnalati in altro modo a scelta di chi facilita il gioco).

Questo, invece, è un esempio dei posizionamenti nel Prologo:

Posizioni nel Prologo dei personaggi principali	
Personaggio	Posizione
Theresa Robinson	È in mezzo alla folla, non può fare a meno di urlare, fa dei passi in avanti per incitare la folla come un catalizzatore. Urla in faccia ai poliziotti col pugno sinistro alzato
Personaggio	Posizione
Janice Curtis	È tra le persone che vengono trascinate fuori con violenza per arrestarle, perché è vestita in maniera non conforme, è vestita da uomo
Personaggio	Posizione
Jeff Ware	È nella folla, vorrebbe seguire Theresa e urlare in faccia ai poliziotti, ma si guarda affannosamente intorno cercando qualcuno che non sta riuscendo a trovare



LA GUIDA DEL GIOCO

La Guida del Gioco può essere seguita così come è scritta con le seguenti differenze:

- * dove è richiesto di pescare una **Carta Storia** si può ignorare;
- * dove è richiesto di scegliere una **Carta Spunto** si sceglie una carta dalla propria scheda del giocatore;
- * La lettura delle schede ambientazione viene anticipata di una sessione, quindi **non va ripetuta** nel corso del Primo Atto quando indicata dalla guida.

È opportuno che la Guida del Gioco sia condivisa e disponibile per tutte le persone partecipanti, così che sia sempre disponibile per la consultazione e per permettere di leggere senza problemi le parti che vanno lette in sequenza da tutte le persone partecipanti, nel Prologo e nel Quarto Atto. Per condividere la Guida del Gioco e gli altri materiali si può fare uso di piattaforme quali *Google Drive* o *Microsoft OneDrive*. Le due piattaforme indicate sono solo esempi molto noti e offrono piani gratuiti: non sono le uniche alternative disponibili. Se il gruppo dispone di altri mezzi (per esempio istanze private di *Nextcloud* o altra tecnologia open) può usarli.

Durante la lettura del testo da leggere prima di iniziare a giocare non potrete ovviamente stringervi la mano prima di iniziare. Potete sostituirlo con un cenno del capo in segno di approvazione.

LE SCHEDE DEL TAVOLO

Le schede che è necessario condividere al tavolo virtuale sono: “Parole di Sicurezza” e “Frase Rituali”. Schede quali “Monologo”, “Scena giocata”, “Azioni del turno” e “Principi del gioco” possono essere condivise, ma in questo contesto si chiede a chi conduce il gioco di averle a disposizione per verificare che le Scene Giocate e i Monologhi vengano giocati correttamente, dopo averli spiegati alle altre persone giocanti. In maniera analoga, chi conduce ha il compito di aiutare a scandire le azioni del turno, tenendo conto delle semplificazioni indicate sopra relativamente a cosa fare quando la scheda indica di pescare o girare delle carte. I Principi del gioco, invece, vanno discussi in Sessione Zero e, se necessario, chi conduce può ricordarli se durante l'impostazione o il gioco di scene si rendesse necessario o se non fossero rispettati.



IL TABELLONE DI GIOCO

Non è strettamente necessario avere un tabellone di gioco condiviso al tavolo virtuale. È compito di chi facilita tenere traccia dell'avanzamento del gioco e indicarlo alle altre persone partecipanti.

RIEPILOGO DEGLI STRUMENTI NECESSARI PER GIOCARE ONLINE

Riassumendo, per giocare online gli strumenti strettamente necessari sono:

- ★ **un *drive* online** con il quale condividere file di tipo pdf, testo modificabile e fogli di calcolo. Ad esempio *Google Drive* e *Microsoft OneDrive* mettono a disposizione piani gratuiti adatti allo scopo, a patto di avere un account (sempre gratuito) sulla rispettiva piattaforma.
- ★ Se si preferisce, si possono usare alternative quali *Nextcloud* o altre soluzioni non proprietarie;
- ★ **uno strumento con cui effettuare una videoconferenza**, scegliendone uno che renda semplice effettuare videochiamate, dove tutte le persone coinvolte nel gioco possano guardarsi in faccia mentre giocano. Alcune piattaforme utilizzabili con account gratuiti sono, tra le altre: *Google Meet* (tenendo conto che il piano gratuito ha un limite orario, poi dovrà essere riavviata la videoconferenza), *Microsoft Teams*, *Discord*, oppure *Jitsi Meet*.

ACCORTEZZE PER MIGLIORARE IL GIOCO ONLINE

Come indicato nei paragrafi precedenti, **la gestione del tempo** è fondamentale per evitare che il gioco online diventi troppo lungo e per far sì che le scene mantengano un ritmo incisivo. A questo scopo, per giocare **si consiglia** vivamente di staccare dai social network e disabilitare le notifiche intrusive del sistema operativo, di smartphone e app durante il corso del gioco. Chiudere tutto per il tempo del gioco può aiutare a focalizzare meglio la concentrazione sull'esperienza di gioco e sugli eventuali bisogni espressi dalle altre persone presenti.

Ci sono casi e situazioni in cui non è possibile disattivare le notifiche, o in cui avere una piccola fonte di distrazione controllata aiuta chi è al tavolo a mantenere la concentrazione presente sul tavolo virtuale, soprattutto quando non è attivamente in gioco. In questi casi è opportuno discutere delle proprie esigenze con le altre persone giocanti in fase di Sessione Zero così che tutte siano allineate, per evitare fraintendimenti.

Dal momento che il gioco si fonda in maniera sostanziale sull'interazione faccia a faccia e il linguaggio non verbale, **si raccomanda vivamente** di usare una piattaforma che consenta la videoconferenza. Dove possibile, durante il corso della scena giocata, può valere la pena usare la modalità "schermo intero" dell'applicazione di videoconferenza usata, per poi tornare a una visualizzazione differente quando è necessario controllare i materiali di gioco.

Al tavolo fisico non è necessario segnare qual è l'ordine di gioco delle perso-

ne presenti perché sono fisicamente sedute in posizioni fisse attorno al tavolo. Non è così nel gioco online. È importante che l'ordine di gioco rimanga coerente tra una sessione e l'altra: a questo scopo è compito di chi conduce il gioco segnare sulla scheda degli abbinamenti anche qual è l'ordine di gioco delle persone giocanti e segnare al termine della Sessione Uno chi ha terminato il Secondo Atto con il ruolo di *Regista*.

In maniera del tutto opzionale e solo se ne dispone, l'uso di due schermi rende molto più semplice la gestione del gioco, in particolare per chi ha il compito di condurre la sessione. Non è una soluzione tecnica alla portata di chiunque, ma se disponibile consente di avere contemporaneamente a disposizione sia i materiali di gioco, sia la finestra con la videoconferenza. Spesso è possibile collegare un televisore come schermo secondario del computer, se si fa uso di un portatile. In alternativa, si può optare per usare il computer per gestire il materiale di gioco per la comodità della tastiera e un altro dispositivo, come uno smartphone o un tablet, per gestire la videoconferenza. Questa soluzione richiede tuttavia che il dispositivo usato per la videoconferenza abbia una dimensione e risoluzione dello schermo sufficienti a poter vedere bene i volti delle altre persone partecipanti e distinguere il loro linguaggio non verbale.



CHECKLIST GIOCO ONLINE

STRUMENTI NECESSARI

- Un *drive* online per condivisione file e modifica condivisa di fogli di testo e calcolo
- Uno strumento di videoconferenza

SESSIONI DI GIOCO

PRIMA DI INIZIARE

1. Scegliere o concordare una piattaforma per condividere e modificare file
2. Scegliere o concordare una piattaforma per la videoconferenza
3. Accertarsi che le altre persone che giocheranno abbiano accesso alle piattaforme scelte o comunicarle per tempo, così che possano creare degli account
4. Preparare le Schede del giocatore:
 - tre carte Spunti Primo Atto;
 - nove carte Spunti;
 - tre Carte Storia;
 - ricorda: le carte non possono essere ripetute su diverse schede del giocatore, ogni scheda deve averne di propri.
5. Preparare un file che sarà la Scheda di riepilogo

6. Caricare i PDF delle schede da condividere con le persone che giocano:

- Schede ambientazione;
- Parole di sicurezza;
- Frasi rituali;
- Guida del gioco;
- Schede dei personaggi;
- (opzionalmente le altre schede del tavolo)

SESSIONE ZERO

- 1.** Introdurre i temi del gioco
- 2.** Leggere l'accordo preliminare nella Guida del gioco
- 3.** Leggere le parole di sicurezza e le frasi rituali
- 4.** Discutere del tipo di impegno e cosa fare/non fare:
 - disattivare notifiche sistema operativo/smartphone sì/no;
 - indicare eventuali esigenze personali specifiche.
- 5.** Scegliere i personaggi principali e assegnare i secondari
- 6.** Scrivere sulla Scheda di riepilogo gli abbinamenti dei personaggi principali e secondari con le persone che li giocano.
Questo sarà l'ordine di gioco
- 7.** Presentare i personaggi principali
- 8.** Leggere le Schede ambientazione

9. Discutere di personaggi e schede ambientazione
10. Introdurre i Principi del gioco
11. Ogni persona che gioca sceglie la propria scheda del giocatore e ci scrive il nome del proprio personaggio principale sopra
12. (Opzionalmente, se c'è tempo) Introdurre le regole per giocare Monologhi e Scene giocate

SESSIONE UNO

1. Giocare il Prologo
2. Segnare i posizionamenti del prologo sulla Scheda di riepilogo
3. Giocare il Primo Atto:
 - In questo atto presentare di nuovo i personaggi, ma non rileggere le Schede ambientazione
4. Giocare il Secondo Atto
5. Terminato il Secondo Atto, ogni persona che gioca risponde a queste domande e chi conduce le segna sulla Scheda di riepilogo:
 - Com'è andata per te sin qui la partita?
 - Quali momenti della sessione ti sono rimasti più impressi e perché?
 - Quale aspetto del gioco è stato più difficile da affrontare e perché?

SESSIONE DUE

1. “Nella puntata precedente”. Ogni persona al tavolo risponde queste domande:
 - Quali momenti della Sessione Uno ti sono rimasti particolarmente impressi, a distanza di giorni? Perché?
 - Rileggere le risposte alle domande segnate in chiusura della Sessione Uno.
2. Giocare il Terzo Atto
3. Giocare il Quarto Atto
4. Giocare il Quinto Atto
5. Giocare l'Epilogo
6. Fase di *debriefing* e decompressione. Usare le domande presenti sulla Guida del gioco





A War Story
STONEWALL
1969

APPENDICE

VIVERE GLI ANNI '60

Di Ron Edwards

La maggior parte di ciò che si definisce anni Sessanta non è ancora diventato noto alla cultura collettiva odierna. Le radici di questo *look* sono presenti in tutta la cultura musicale e marginale, in particolare nelle copertine degli album pop art, nei poster dei concerti e nei nuovi fumetti *underground*, ma i grandi fiori dei cartoni animati e i colori piatti e brillanti hanno fatto il loro ingresso in televisione solo nel 1968, in un episodio dello *Smothers Brothers Show*. Ora, un anno dopo, compaiono sempre più spesso nel cinema, nella pubblicità e nell'illustrazione in generale.

I colletti larghi, i pantaloni a zampa d'elefante, i capelli permanentati, il poliestere, i grandi occhiali da sole e le fasce per capelli non sono ancora diffusi. La maggior parte delle persone, nella maggior parte dei luoghi, non ha un aspetto o un comportamento molto diverso da quello del 1961, con un sottile cambiamento evidente solo a posteriori. I cappelli e le sciarpe degli anni '40 sono per lo più scomparsi e i vestiti e i capelli stanno appena iniziando a essere un mezzo di espressione personale al di fuori di settori e sottoculture specifiche.

Ricorda che i Baby Boomers più anziani non hanno quasi più di vent'anni! Non dominano la cultura. Solo alcuni di loro hanno l'età per votare e non occupano posizioni di potere o di influenza. Solo da poco sono stati riconosciuti come un mercato target.

Tuttavia, come generazione, è chiaro che non sono una replica della precedente. La storia delle vecchie generazioni negli anni '20, '30 e '40 e le politiche sociali del dopoguerra hanno prodotto una percezione del Sogno Americano. Le politiche sono state messe in atto a memoria d'uomo, ma sono state accolte come uno status quo sovrastorico, "ciò che l'America è sempre stata" - quindi, un apice o un punto di arresto, un modo in cui il futuro deve essere, rimanere proprio come è ora. Ma i ragazzi che ci sono nati e cresciuti, sia inclusi che esclusi, non la vedono affatto così.

Pertanto, le contro-percezioni e l'esperienza di vita dei Boomers, compresa l'accettazione di costanti shock tecnologici e la loro concezione dell'America come soggetta a cambiamenti reali, sono innatamente, anche involontariamente, conflittuali. Il divario generazionale è reale e probabilmente il più ampio che sia mai stato nella storia moderna. Persino coloro che si adeguano alle aspettative e ai modi di vita dei loro genitori e dei loro datori di lavoro non si adattano a ciò che credono, per non parlare dei giovani che tornano dalla prima disastrosa mobilitazione di massa in Vietnam e che non sono in vena di mitologie sulla Seconda Guerra Mondiale.

TECNOLOGIA ANALOGICA E GOFFA

È vero, per molti aspetti si tratta della nuova Era Spaziale, ma i materiali principali sono ancora il metallo industriale e la formica, non la plastica.

Nessun utensile e solo pochi dispositivi domestici hanno un involucro o un'impugnatura in plastica. Le pendole, i timer e gli orologi devono essere caricati. Collegare gli apparecchi alla presa di corrente è ormai uno standard per molti dispositivi domestici, in particolare per il frigorifero e la televisione, ma solo pochi sono alimentati a batteria e ancora meno sono quelli portatili. Calcolatrici tascabili, comode comunicazioni vocali, display digitali e persino un componente telefonico portatile staccabile sono pura fantasia.

Alcuni involucri metallici sono diventati magicamente leggeri grazie alle nuove leghe di alluminio, ma non molti. Certamente non i televisori, che includono un vero e proprio tubo a vuoto in vetro, che pesa facilmente quindici chilogrammi per un televisore di piccole dimensioni, rivestito di legno vero o finto e per lo più ancora in bianco e nero, cioè con sfumature grigio-bluastre. L'immagine viene migliorata ruotando e puntando le doppie antenne; il cambio di canale avviene con un forte rumore di ferraglia, e solo circa quattro dei tredici "clunks" si sintonizzano su un segnale, tutti locali.

Come oggetto, un telefono domestico è un'arma letale di circa cinque chili, con la sua piastra inferiore in acciaio inossidabile dagli angoli acuminati, il pesante campanello interno e l'involucro industriale smaltato. Avrai sentito parlare della "composizione" di un numero, che è ciò che devi fare per inserire ogni cifra, e questi quadranti resistono al punto da ferirti il dito. Nella maggior parte delle aree residenziali, devi prima controllare se uno dei vicini sta parlando sulla linea telefonica e, se sei un ficcanaso, ascoltare. Sebbene le cabine telefoniche siano presenti ovunque nelle strade, la loro disponibilità è scarsa in luoghi come camere d'albergo, ristoranti o campus. Per telefonare in una di esse, devi parlare con l'operatore locale che cerca il numero che

desideri e poi deposita i tuoi soldi per farti collegare. Chiamare al di fuori della propria regione è un po' un azzardo a seconda dei servizi della regione di destinazione, quindi le persone inviano ancora telegrammi all'ufficio telegrafico e vengono consegnati localmente, come mezzo più veloce per le comunicazioni a distanza.

La diversità di design e funzioni delle auto di metà secolo è sparita: ora è tutto Chevrolet, Ford, General Motors e Dodge, che puntano a un unico look da scatola e a una serie limitata di funzioni. L'auto sportiva individuale e alla moda non sarà alla portata economica della classe media fino all'arrivo dei giapponesi, un decennio dopo. La sicurezza delle auto è quasi inesistente per gli standard moderni e molto controversa, dato che le conseguenze legali di *Unsafe at Any Speed* di Ralph Nader sono ancora in corso e non è stata approvata alcuna legge. Le cinture di sicurezza sono rare ed estremamente poco tecnologiche, consistendo in semplici strisce di tela imbullonate come componenti aggiuntivi.

Pochissimi dei meccanismi di un'auto sono elettrici; i finestrini, le serrature e persino la maggior parte di ciò che la fa andare (il motorino di avviamento, lo starter) sono interamente azionati a mano. Non c'è uno sterzo automatico, quindi quando giri il volante è fisica newtoniana fino all'asse e la resistenza che senti deriva direttamente dal contatto degli pneumatici con la strada.

Anche dopo cinque decenni di produzione di massa, le persone hanno un'ampiezza e una profondità sorprendente di conoscenze tecniche, in grado di ricablare, ricablare e riparare quasi tutto da sole. È l'ultima era del regolo calcolatore e dell'officina pratica e ordinaria. Qualsiasi auto che abbia più di cinque anni è un mostro di Frankenstein composto da componenti recupera-

ti, alterati e trapiantati. Gli sfasciacarrozze e le discariche cittadine fungono da beni comuni tecnologici, costantemente arricchiti e setacciati in cerca di pezzi. La maggior parte degli uomini ha costruito radio a mano e alcuni hanno una buona conoscenza della chimica applicata, essendo cresciuti con un curriculum universitario in una scatola, venduta come un giocattolo. La maggior parte delle donne sono abili sarte pratiche in ogni tessuto.

Ma non è forse l'era spaziale? Sì, con i suoi jet di linea, le monorotaie, le passeggiate spaziali - tutti considerati il futuro, passo dopo passo, e ogni shock culturale ha colpito più duramente e più velocemente. Ma stranamente, proprio nel momento in cui si cammina sulla Luna e si migliora la Tomorrowland di Disneyland, che prima era un po' monca, questi giovani adulti sono la prima generazione a non essere molto impressionata. Si sta verificando un curioso cambiamento proprio per loro, in cui gli sviluppi produttivi dei decenni precedenti entrano improvvisamente nell'uso comune, creando una nuova normalità collettiva.

Ad esempio, i rivestimenti dei mobili, delle auto e dei mezzi di trasporto pubblico sono per lo più ancora in stoffa e pelle a basso costo, anche se la naugahyde è in produzione dagli anni '30 - e ora, improvvisamente, è ovunque, assumendo tutte queste funzioni. La classica station wagon "woodie" passa dalla sua forma quasi letterale di vagone degli anni '50 al suo aspetto più famoso, con angoli relativamente arrotondati, sedili in naugahyde e pannelli esterni in finto legno.

O anche solo il cruscotto dell'auto, originariamente chiamato così per le slitte di oltre un secolo prima e finora realizzato in vero legno, con o senza rivestimento in pelle. Si passa anche alla plastica o alla naugahyde, e la sua gamma

passa dall'interessante e strana varietà di più produttori a una semplice disposizione di accendisigari, riscaldatore piuttosto pericoloso e radio opzionale.

Le minigonne sono diventate possibili solo quando i collant sono diventati economici e disponibili ovunque, superando le calze di nylon. Allo stesso modo, i blue jeans sono diventati un capo d'abbigliamento casual accettabile negli anni '60 e anche in questo caso, proprio ora, il loro design originale da "salopette in vita" è stato affiancato dal 505 Regular Fit pre-ristretto e dalla sua modifica ai fianchi, il Boot-Cut. Sono ancora piuttosto robusti per un abbigliamento casual, ma non sono più dei generici pantaloni da lavoro.

L'alluminio è stato introdotto nella produzione di lattine nel 1957, per poi passare a un uso più generale per le bevande. La linguetta per aprirle, che si stacca dalle dita, è apparsa nel 1962, ma è il 1969 il punto di svolta, evidente solo a posteriori, quando la famosa bottiglia di vetro verde della Coca-Cola inizia il suo percorso verso l'oblio.

Le cene televisive sono state inventate negli anni '40 come cibo per aerei, la tecnologia è stata trasferita all'acquisto da parte dei consumatori negli anni '50 e negli anni '60 è diventata diffusa e varia nei contenuti. Nel 1969 nasce la prima versione per la colazione.

Anche i giocattoli sono un buon esempio: i Boomers sono cresciuti con aeroplani in legno di balsa e set Erector. La plastica si è intrufolata con alcune bambole e, ovviamente, con l'Hula-Hoop alla fine degli anni '50, ma ancora oggi solo i bambini più piccoli giocano con le Barbie e i Lego in vinile.

Per quanto riguarda i dispositivi elettrici, la tecnologia dei transistor sta superando i vecchi tubi a vuoto e i circuiti stampati, per cui tutto può diven-

tare molto più piccolo e leggero. In combinazione con il nuovo e minuscolo nastro di registrazione magnetico, abbiamo ora l'inconcepibilmente magico 8 tracce: improvvisamente, chiunque può essere un DJ a casa o anche in auto. Allo stesso modo, gli impianti stereo domestici sono incredibili per qualità e personalizzazione.

I gadget aggiornati per l'uso domestico non smettono di arrivare, ripresi dalle versioni industriali degli anni '40, ma per la maggior parte di essi il marketing supera di gran lunga le prestazioni effettive. Le lavastoviglie automatiche funzionano se prima si lavano tutti i piatti; i forni a microonde da cucina riscaldano il cibo, ma con quali risultati in termini di gusto e consistenza è un gioco da ragazzi. Il rasoio elettrico è ora più comodo da usare grazie alle lame in acciaio inossidabile, ma non è in grado di radere da vicino, quindi devi portarlo al lavoro per rifare la barba a metà giornata. Questi e molti altri prodotti saranno all'altezza delle loro promesse solo negli anni '80.

REGIONI E VIAGGI

Il sistema autostradale federale degli anni '50 ha provocato enormi cambiamenti nella composizione delle regioni. Le città sono state ridisegnate e riorganizzate dalla divisione e da nuove ondate di immigrazione da altre regioni degli Stati e da altre nazioni. I sobborghi si espandono e si aggiungono alle nuove periferie, riempiendo gli spazi vuoti e tappezzando i margini di tutte le principali città. In molti Stati, le praterie e le paludi precedentemente aperte diventano vaste distese di case, isolati, strade e strutture comunitarie identiche.

L'auto di famiglia è ormai lo standard per spostarsi in città o in periferia, invece di usare il treno, in tutte le aree tranne quelle più urbanizzate. Anche le grandi città rivedono costantemente i loro percorsi e il flusso del traffico, poiché la capacità supera i nuovi progetti ancor prima che vengano completati, come nel caso del disastro decennale chiamato Jersey Turnpike. In effetti, la proprietà dell'auto, il pendolarismo lavorativo, le conseguenti routine della vita familiare e la costante disponibilità di carburante sono elevati a ideologia: fare in questo modo è l'American Way.

I sistemi più vecchi sono ancora in vigore per gli autobus, i treni e gli aerei, con i primi due che stanno diventando sempre più fatiscenti e i secondi sempre più orientati al trasporto di massa, compresa la comparsa quest'anno del Boeing 747 e del Concorde. Per tutti questi mezzi, così come per i viaggi in nave, i biglietti sono di fatto anonimi: è il biglietto stesso che ti fa salire sul mezzo, nessuno chiede o si preoccupa di chi lo abbia in mano e spesso non è nemmeno associato a una data o a un orario preciso. Scambiare i biglietti o conservarli per un uso successivo non è solo legale, ma anche comune.

L'utilizzo degli autobus Greyhound diminuisce in termini di numeri grezzi, ma in realtà aumenta anche in un modo specifico, poiché ora è desegregato e completamente anonimo.

Il treno passeggeri è in pessime condizioni, soprattutto per quanto riguarda le sue precedenti promesse di viaggiare ad alta velocità nell'era spaziale, e presto sarà unito al sistema federale Amtrak nel 1970. I sistemi ferroviari urbani stanno cadendo a pezzi in tutta la nazione. A New York City, proprio nel 1969, la NYC Transit Authority è passata sotto la Metropolitan Transit Authority, finanziata dallo Stato. Molte linee sono chiuse e tutte

sono trascurate; questo è il momento in cui la metropolitana di New York si guadagna la sua reputazione: brutta, trasandata, piena di graffiti, inquietante e davvero pericolosa.

È possibile anche viaggiare in modo completamente isolato, mantenendo le tradizioni pararegali del periodo della Depressione e anche prima. L'autostop non è stigmatizzato o temuto in generale e, sebbene salire di nascosto sui vagoni sia illegale, non è considerato un vero e proprio reato da molte persone.

LAVORO, REDDITO E DEBITO

Le leggi sulla previdenza sociale e sulle imposte emanate negli anni '30 e '40 hanno portato, rispettivamente, a una consistente pensione retribuita e ad aliquote fiscali federali estremamente elevate sui redditi più alti. La legge Glass-Steagall è saldamente in vigore, quindi le banche non possono investire utilizzando i fondi per i prestiti personali, i mutui o il pagamento dell'auto. Pertanto, non esistono hedge fund, "strumenti non convenzionali" o bolle come quelle che conosciamo. Non si fanno salti mortali per le case o per le auto: pagare un prestito di questo tipo e possedere l'oggetto per un periodo di tempo piuttosto lungo non solo è possibile, ma è anche pratico e comune. È l'unico periodo della storia degli Stati Uniti in cui lo status economico e i guadagni di una famiglia erano notevolmente sicuri. È durato circa trent'anni e il 1969 non è ancora finito.^a

Inoltre, i finanziamenti federali per l'istruzione e l'assistenza sanitaria comportano un indebitamento minimo o nullo per gli studenti, e un sostegno simile per l'assistenza sanitaria limita l'assicurazione alle situazioni acute e

^a **Nota per il lettore:** al momento in cui scriviamo, diversi gruppi spregevoli stanno cercando di negare questi fatti economici online. Non farti ingannare.

di emergenza piuttosto che alle cure necessarie e continuative. La stabilità e le opportunità non sono disponibili per tutti, ma non sono nemmeno riservate solo ai privilegiati e per chi ha vissuto la Depressione, la vita della classe media sembra un'età dell'oro.

Le medie differiscono per molte variabili sociali, ma il reddito mediano complessivo delle famiglie nel 1969 è di 9400 dollari, mentre quello delle famiglie di colore è di 6000 dollari, entrambi superiori alle cifre dell'anno precedente. Questo rappresenta la tendenza continua degli ultimi due decenni. Tuttavia, sebbene anche il potere di spesa reale sia aumentato, il tasso di crescita è diminuito per la prima volta, il che non viene riconosciuto come un cambiamento drastico. Al momento, il termine "inflazione" non interessa a nessuno, se non alla Federal Reserve e agli accademici.

Questo reddito formalmente guadagnato è per la maggior parte maschile. La nuova generazione di adulti vedrà il primo serio afflusso di donne in lavori professionali al di fuori dell'insegnamento nelle scuole elementari, non solo in posizioni di servizio o temporanee, ma i Boomers sono ancora giovani e la tendenza non è ancora stata riconosciuta. Come misura correlata, il numero di uomini che rimangono a fare i genitori è minimo, forse l'1% al massimo.

La maggior parte del lavoro come cultura si è concentrata in nodi ben definiti e ampiamente conosciuti di valori, immagine di sé e aspettative. L'IBM è l'acme della super-azienda con il Pentagono e il suo esercito di uomini d'azienda, Madison Avenue è la terra santa dell'avanzamento nelle vendite e nella pubblicità e il settore dei trasporti e delle spedizioni, dominato dall'International Brotherhood of Teamsters Union (con una presenza non trascu-

rabile di racket), è il modello per il mondo dei colletti blu. La maggior parte delle altre carriere rappresentano rivali, schegge, attività correlate o sottoinsiemi di queste, ma il "modo di pensare" per ciascuna di esse è indiscusso.

Secondo uno standard, è un inferno che schiaccia l'anima. La cultura del lavoro e delle periferie richiede uno stile di vita e un conformismo politico, e anche l'ovvio afflusso di diversità deve essere più americano di te o essere escluso. La corsa al ratto è reale e i Boomers scoprono che i buchi davvero buoni sono già stati presi, perché i tuoi genitori erano necessari ai datori di lavoro, ma tu no. Se non vuoi leccare il culo o non riesci a inserirti, verrai rapidamente escluso dal mondo del lavoro e ostracizzato nel luogo in cui vivi.

D'altra parte, il lavoro è straordinariamente sicuro e remunerativo. Il sinistrismo dei sindacati non c'è più, ma le loro conquiste di un tempo sono rimaste: promozioni e scale salariali organizzate, ferie e permessi medici, indennità di licenziamento, risparmi sicuri e piani pensionistici senza rischi e sufficienti per vivere. Per le persone che si adattano e fanno il loro lavoro, la precarietà che si presenterà negli ultimi decenni è inconcepibile.

SOLDI IN TASCA

Gestire il proprio reddito non è uno scherzo. Ricevi la tua busta paga al lavoro, di solito in modo molto formale. Devi portarla in banca e metterti in fila presso un chiosco che viene allestito appositamente per questo scopo, per un periodo di tempo limitato. Al momento del deposito, dovrai dire quanto sarà destinato ai risparmi e quanto sarà conservato in contanti, perché non tornerai mai in banca se puoi evitarlo. Non esiste il deposito diretto, gli sportelli bancari automatici non sono nemmeno un concetto, e andare

in banca a ritirare i contanti è una gran seccatura di scartoffie e potrebbe farti finire in una lista di clienti inaffidabili. Hai preventivato il periodo di paga e questo contante è quello che userai, compreso l'affitto, la spesa e tutti gli acquisti previsti. Le donne studiano economia domestica e vivono in base al Consumer Report e al catalogo Sears per un motivo: il denaro non è affatto liquido e devi gestire una famiglia come una piccola impresa.

Non si usano quasi mai assegni personali. Da un lato, la maggior parte dei negozi non li accetta, dall'altro, i conti di risparmio fruttano interessi reali ogni mese. La maggior parte delle persone non possiede libretti degli assegni, che sono scomodi e complicati, e le famiglie ne tengono uno a casa solo per le bollette e i pagamenti del mutuo. I pagamenti formali più importanti vengono in genere effettuati con un vaglia o un servizio di bonifico, entrambi i quali richiedono una supervisione professionale da parte della banca.

I contanti, però, sono un altro mondo. Non c'è traccia dell'uso e dell'acquisto, non c'è proprietà; una volta in tasca può andare ovunque senza che ci sia il nome di nessuno, e allo stesso modo ne arriveranno altri. La maggior parte degli acquisti occasionali, come il taglio di capelli, il rifornimento di carburante per l'auto, i pasti a basso prezzo al ristorante (ad esempio in una tavola calda) o i biglietti del cinema, vengono effettuati con monete e al massimo un paio di banconote da un dollaro. Le monete e le banconote sono pesanti e resistenti, spesso in circolazione da decenni. In ogni quartiere o comunità simile esiste una vivace economia del contante, da semi-sotterranea a completamente sotterranea, che si occupa di babysitting, consegna dei giornali, riparazioni, oggetti di seconda mano, servizio di pulizia, cucina e altro ancora.

Le moderne carte di credito esistono a malapena: BankAmericard (poi Visa) e Master Charge (poi MasterCard) sono piuttosto recenti e il debito rotativo non è ancora uno stile di vita. Non esiste un rating di credito personale generalizzato o la sua rilevanza per la maggior parte degli impieghi, dei viaggi, degli alloggi o degli acquisti. Anche i criteri per possederne una non sono ancora stati stabiliti, anche se gli scandali legati alle "gocce" (invio a freddo di migliaia di carte a indirizzi casuali) hanno sollevato il problema. Per quanto riguarda l'uso, non sono molto impressionanti o convenienti. Sono appena passate dal cartone alla plastica, ma non ci sono bande magnetiche o strisciate: il commerciante deve chiamare la banca per ogni utilizzo! La quale, ovviamente, è aperta solo durante l'orario di apertura degli sportelli bancari, per cui la carta di credito è ben lontana dal dispositivo di pagamento ovunque che diventerebbe.

SALUTE E DIETA

Gli stili di vita degli anni '50 sono ancora in gran parte in vigore e non sono invecchiati bene. Quasi tutti fumano, fumano molto e fumano quasi ovunque. Autobus, automobili, case, aerei, treni, taxi, ristoranti, stazioni di transito, ascensori, negozi di alimentari, uffici e fabbriche... Il "divieto di fumo" è raro, risentito e sfidato. Le persone combattono l'odore con l'aspirapolvere, il bucato, l'aria condizionata e i detersivi, ma il risultato è una curiosa miscela di puzza di prodotti chimici per la pulizia usati in modo eccessivo e l'ultima nota inarrestabile del fumo di tabacco, impressa in qualsiasi prodotto tessile o cartaceo.

A ciò si aggiunge il costante apporto di pessimo caffè (tutti chicchi di Robusta, bleah) e, per molte persone, un duro consumo quotidiano. È considerato normale che i dirigenti si facciano un'abbuffata durante la pausa pranzo o che i pendolari del treno facciano un salto al bar della stazione mentre tornano a casa.

Il cibo, così come oggi viene offerto agli acquisti urbani, suburbani ed extraurbani, ha subito un grande cambiamento verso la facilità di distribuzione, di vendita e di preparazione, applicando liberamente le tecnologie del tempo di guerra, il che significa conservanti, surgelazione, aromi e una bella dose di sale + zucchero + strutto.

I fast food e i cosiddetti ristoranti familiari sono nati qualche decennio fa, ma il modello Sonneborn del franchising nazionale con edifici e ristoranti identici, attentamente selezionati per la loro ubicazione, sta ora mostrando la sua forza con MacDonald's, che si espande di stato in stato. Il 1969 ci regala il nuovo Big Mac, forse il momento decisivo della trasformazione della cucina originariamente tedesca in "cibo americano". Allo stesso modo, Denny's è passato a un modello di franchising 24 ore su 24 nel 1963: attualmente conta solo 98 sedi, ma presto se ne aggiungeranno diverse migliaia. Anche Sambo's sta facendo lo stesso; presto quasi tutte le città e molti paesi li avranno tutti e tre.

La forma fisica personale e atletica è ampiamente rispettata, in un modo patriottico che raramente si traduce nella propria salute dopo aver lasciato la scuola. Un adulto che fa regolarmente esercizio fisico o mangia al di fuori delle norme, e non è un atleta o un intrattenitore, è considerato eccentrico, un "salutista". I salutisti tendono comunque a non diventare molto più sani,

poiché il concetto di dieta equilibrata, esercizio fisico aerobico moderato e sonno regolare non è ben consolidato.

In effetti, i concetti di buona salute e igiene sono stranamente poco informati. Tutti si preoccupano di evitare o eliminare i "germi", ma non di ciò che si usa per pulire. Tutti pensano che il cibo debba contenere "vitamine", senza sapere cosa siano o facciano realmente.

L'aspettativa di vita complessiva è di poco superiore ai 70 anni, in costante aumento da un secolo grazie al miglioramento della tecnologia medica, ma ogni gruppo identificabile si discosta da questa cifra. Le deviazioni confermano che i gruppi emarginati muoiono prima e che gli uomini muoiono prima delle donne: gli uomini bianchi a 68,0, le donne bianche a 75,6, gli uomini neri a 60,0 e le donne nere a 68,3. Le cause di morte più comuni in tutti i casi sono ictus, malattie cardiache e diabete. In sostanza, tutti, tranne le donne bianche più sane, potrebbero vivere molto più a lungo.

IDENTITÀ

L'identità personale è quasi interamente locale. La patente di guida non è ancora uno standard e non è legata ai dati di nascita, o forse una determinata motorizzazione non sarà troppo esigente al riguardo; tutti hanno un numero di previdenza sociale, ma non ha alcun ruolo nelle transazioni ordinarie e solo i datori di lavoro più onesti ne hanno bisogno; la cosa più simile all'identità federale è la carta di leva. Non esiste una sorveglianza registrata dei negozi e delle strade, perché le videocamere non sono digitali e l'elaborazione sarebbe assurda. I governi statali non hanno "servizi di sicurezza", non condividono le informazioni con gli altri stati e non amano collaborare

con l'FBI, che non è interessata ai reati ordinari che una persona comune potrebbe commettere.

Per questo motivo non è possibile né scavare nei database più grandi per trovarti, né individuarti prima per trovare i metadati più importanti. Gli strumenti per rendere possibili queste cose non esistono. Questa è l'ultima era dell'anonimato vero e proprio. È effettivamente possibile crearsi una nuova vita altrove o vivere per lo più fuori dalla rete, perché la rete è a malapena presente per gli standard odierni. Il tuo capo accetta il nome sulla tua patente di guida che hai ottenuto quando sei arrivato in centro, il tuo padrone di casa si preoccupa solo dei contanti ogni mese, ricevi la posta alla "consegna generale" dell'ufficio postale e usi il telefono alla reception dell'hotel. L'immagine classica di chi sale su un Greyhound per non farsi più vedere da nessuno è reale.

L'identità sociale ha acquisito una nuova versione dell'American Whiteness, basata sulla nozione romantica del melting pot per una nazione di arrivi idealisti. Si tratta di una curiosa cosa sbiancata definita guardando la TV, comprando gli ultimi prodotti e svolgendo una professione accettabile. Molte persone ci credono, molte persone lo sostengono, ma molte persone non sono così benvenute come si crede e, inoltre, non funziona davvero. Le periferie assumono uno strano aspetto di persone che cercano di essere "bianche", tagliando l'erba, comprando auto, organizzando feste di compleanno standard e appendendo quadri di Norman Rockwell. Anche le persone ufficialmente più idonee, di origine tedesca e anglosassone, devono reinventarsi per farlo.

Tutti gli altri sono ancora a malapena eleggibili, se non del tutto. Gli italiani, i polacchi, gli ebrei di qualsiasi origine nazionale, i greci e gli irlandesi non sono ancora arrivati a questo punto, ma puoi inserirti un po' se sei affascinante, guadagni una discreta somma di denaro e tolleri le battute razziste. Arabi, asiatici del sud e dell'est, messicani o di qualsiasi altra parte del sud, persone di colore: scordatelo.

MEDIA E NOTIZIE

Il re della carta stampata è il quotidiano, un pezzo di carta pesante e consistente anche nei piccoli centri e decisamente enorme in città. Si tratta di un'esperienza di lettura seria e perfino di radicamento, con notizie nazionali e locali, saggi editoriali, ampie vignette, sezioni economiche che includono le variazioni del mercato azionario, sezioni industriali, articoli e commenti culturali suddivisi in moda, letteratura, cinema e teatro. Le numerose pagine di annunci operano anche come bacheche, collocamento di lavoro e contatti clandestini di ogni tipo.

In periferia, il giornale arriva ogni mattina sulla porta di casa. In città, le edicole sono un punto di riferimento molto frequentato: tutti prendono il giornale che preferiscono a tutte le ore. I giornali principali hanno anche edizioni mattutine e serali, oltre a sommari, speciali, pagine di fumetti a colori e persino capitoli di libri in corso da leggere nella gigantesca edizione domenicale.

Il vero contenuto, però, è la strana miscela di narrativa, saggistica e pubblicità in modo tale da confondersi l'uno con l'altro, creando un "mondo" in cui il reale supporta il messaggio e il messaggio modella il modo in cui tu vedi il reale.

Tutti i media stampati sono così, comprese le riviste vendute ovunque e lette costantemente: *Family Circle*, *LIFE Magazine*, *Reader's Digest*, *National Geographic*, *The New Yorker*, *The New York Review of Books*, *The New Republic*, *Rolling Stone Magazine* (con Hunter S. Thompson che stracciava le classifiche con il suo *Fear and Loathing on the Campaign Trail* del 1968) e - guarda un po' - *Playboy Magazine*, considerato un punto di riferimento mondiale per la letteratura e i commenti politici. Dico sul serio: è così che l'*Autobiografia di Malcolm X* è stata resa possibile, grazie alle interviste di Alex Haley su *Playboy*, pubblicate in forma di libro nel 1965.

La televisione presenta la bolla di realtà più strana di tutte, nel suo contrasto surreale tra:

- ✳ I programmi stessi, controllati e definiti dal Niesen Rating System, in cui la maggior parte dei contenuti sembra permanentemente bloccata al 1960.
- ✳ I contenuti dei notiziari, sempre più spaventosi, che includono filmati grafici del Vietnam e rivolte nazionali.
- ✳ La pubblicità costante, che crea una sorta di "ambientazione" non solo per tutti i programmi ma anche, in modo inquietante, per il mondo reale in cui dovresti trovarti.

Questa è la seconda generazione per la quale la TV è plausibilmente accesa durante tutte le ore di veglia, per la quale questa esperienza contribuisce in modo significativo alla loro concezione del mondo o addirittura della realtà, e la prima per la quale è stato così per tutta la vita.

ARTE E INTRATTENIMENTO

Il mondo della stampa e dello schermo è nuovo, ma ogni mezzo è diverso. Per quanto riguarda i lavori su carta stampata, i tabù stanno scomparendo a destra e a manca. "Fuck" è finalmente apparso nella prosa americana mainstream, in particolare in *Why Are We in Vietnam?* (1967) di Norman Mailer, ma l'underground si è spinto dove nemmeno i Beats erano arrivati, con *Zap Comix* nel 1968 e molti altri. *Mad Magazine* si sta spostando verso contenuti più radicali, presto eguagliato dal crudele *National Lampoon*,

Solo alcuni punti sulla musica:

- ✳ Attenzione alle rappresentazioni successive dei media, ad esempio la versione di Jimi Hendrix di "All Along the Watchtower" e quella degli Zombies di "Time of the Season" erano sì delle hit radiofoniche, ma non venivano suonate sempre e ovunque come si potrebbe pensare dai film.
- ✳ Il rock contemporaneo è generalmente considerato colorato piuttosto che sinistro: Jimi Hendrix, Janis Joplin e Jim Morrison sono ancora vivi; non c'è nessun panico satanico e persino i Black Sabbath, appena formati, saranno presto sorpresi di essere etichettati come occultisti; i disastrosi eventi di Altamont Speedway sono ancora lontani nel tempo.
- ✳ Il fandom musicale include poca nostalgia o apprezzamento intergenerazionale, e nessuna storia o analisi seria. Nessuno si sofferma su heavy, psych, hard, prog e così via. Forse su ciò che è o non è folk, ma solo tra i folkisti.

Nel teatro, gli ultimi due decenni di follia off-off Broadway, underground e guerriglia sono finalmente entrati nel mainstream, con tanto di persone

nude. L'inizio è stato un po' timido con *Hair* nel 1967, ma quest'anno è arrivato il debutto di *Oh! Calcutta!* proprio accanto a *The King and I*.

Tra i film più interessanti dell'anno ci sono *Alice's Restaurant*, *Easy Rider*, *Midnight Cowboy*, *Medium Cool*, *The Wild Bunch* e *Butch Cassidy and the Sundance Kid*, oltre ai film di fantascienza dell'anno precedente, *Il pianeta delle scimmie* e *2001: Odissea nello spazio*. I film europei vengono proiettati in un numero sempre maggiore di sale, tutti pieni di cose che i censori americani non sanno cosa fare, come *Blow-Up* di Antonioni e *Satyricon* di Fellini. Prova anche a immaginare un mondo senza *Arancia Meccanica*, *Soylent Green*, *L'Esorcista*, *Il Presagio*, *Rosemary's Baby*, *Guerre Stellari*, *Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo* o *Alien*.

Come esperienza, i film sono limitati nel tempo, escono nelle sale e nei drive-in e poi scompaiono. Non vengono quasi mai trasmessi in TV e, se lo fanno, vengono pesantemente modificati per i contenuti o per adattarsi alle fasce orarie. Come luoghi fisici, le sale sono trascurate, poiché il sistema degli studios di Hollywood è fallito o invecchiato e i nuovi proprietari non si sono ancora dedicati al riciclaggio di denaro dell'industria petrolifera. In genere sono poco puliti, hanno un personale con i margini più bassi possibili e sono caratterizzati da un andirivieni dubbio per molti motivi, dato che è ancora pratica comune far entrare chiunque nella proiezione di un film in qualsiasi momento.

La pornografia è irrimediabilmente bloccata nel passato, quasi ridicola. La nuova classificazione X per i film è appena entrata in vigore e nessuno si rende conto che può essere utilizzata per film che non contengono nient'altro, quindi non ci sono sale dedicate e nemmeno un'industria del porno, non

nel senso che si affermerà nel 1980. Si tratta solo di "film blu" passati in giro sotto forma di bobine, per lo più semplici spezzoni di molti decenni e fonti, i cosiddetti peep show che sembrano non essere cambiati da prima di entrambe le guerre mondiali, pacchetti di carte e foto fin troppo usati (che schifo) o Bibbie di Tijuana. L'unico prodotto mainstream, la rivista *Playboy*, è estremamente soft nei contenuti, anche se un accenno al futuro è arrivato con il suo concorrente britannico, *Penthouse*, che osa mostrare qualche pelo pubico.

LA POLIZIA E LA LEGGE

Lo sforzo a lungo termine di eroizzare la polizia risale a decenni fa; probabilmente è stata una funzione primaria della radio, poi del cinema e infine della programmazione televisiva. Le serie televisive poliziesche della fine degli anni '60 sono eleganti ed efficaci, soprattutto quelle prodotte da Jack Webb: il reboot del 1967 di *Dragnet* degli anni '50 e, nel 1968, il simpatico *Adam-12*. Il programma "Officer Friendly", che porta poliziotti simpatici e simpatici a incontrare gli studenti nelle scuole, è in corso da anni.

La realtà è triste. Non esistono standard federali per l'applicazione della legge come viene praticata a qualsiasi altro livello. Le pratiche di polizia sono una questione di stato, contea e comune, spesso in contrasto tra loro. In pratica, la polizia può fare letteralmente quello che vuole, ovvero quello che vogliono i suoi sponsor politici immediati. La priorità è l'ordine pubblico. La prevenzione del crimine è una finzione, non c'è la possibilità di "chiamare la polizia" e, sebbene il 911 sia stato introdotto da poco, è stato poco utilizzato e non è disponibile nella maggior parte dei luoghi.

Ogni luogo ha la sua storia etnica distintiva per la polizia; a New York è

decisamente irlandese e la cosa migliore da capire è che si tratta di una vera e propria mafia.

La polizia non è ancora militarizzata: niente SWAT, niente elicotteri, niente semicingolati, niente retate di mezzanotte, dato che la Guerra alla Droga di Nixon è ancora lontana un anno o due. Si tratta invece essenzialmente di teppisti, simili a motociclisti stereotipati, armati di qualsiasi arma di piccolo calibro e sempre con il manganello, perfettamente progettato per mutilare, uccidere, soffocare e torturare.

Anche la legge in quanto tale presenta un divario tra mito e realtà, per ragioni simili, tra cui quella che in seguito verrà definita la sindrome di Perry Mason: i giurati pensano che l'imputato debba essere costretto a confessare durante il processo. L'immagine di un sistema giudiziario che funziona sempre allo stesso modo per tutti è ampiamente percepita e apprezzata come parte della vita moderna. In realtà, l'azione penale, le procedure e le sentenze sono disorganizzate e localmente arbitrarie come la polizia. Gli standard di età e di attività effettiva per l'alcol, il sesso e tutto il resto variano enormemente a seconda dello stato e talvolta anche della contea. Ad esempio:

- ✳ Non esistono standard ufficiali per la guida in stato di ebbrezza né a livello federale né a livello statale, né per l'arresto né per la condanna, e le pene sono di fatto inventate per ogni caso.
- ✳ In molte, o addirittura nella maggior parte delle giurisdizioni, una donna non può testimoniare nel processo contro il suo accusato di stupro, poiché è opinione diffusa che le donne mentano abitualmente sul fatto di essere state violentate.

✳ La condanna obbligatoria viene applicata a una sconcertante minoranza di reati, ad esempio per la vendita di marijuana, ma non per lo stupro.

✳ Molti tribunali applicano sentenze indeterminate, il che significa che l'imputato viene incarcerato fino a quando una commissione non decide di rilasciarlo, senza che vi siano standard o supervisioni federali per questa pratica.

Le carceri sono un focolaio di dissenso, di tentativi di riforma e di violenza in tutta la nazione, anche se il moderno sistema di schiavitù lavorativa esiste attualmente solo in Texas e in Florida. La questione è troppo dettagliata per essere trattata in questa sede, ma un argomento è l'esperienza personale più comune ed è spesso travisato o invisibile: il carcere.

La prigione è il luogo in cui si viene incarcerati dopo essere stati condannati, mentre il carcere è il luogo in cui si viene incarcerati prima del processo. Gli standard e la supervisione del carcere, compresi quelli relativi alla cauzione per evitarlo, sono arbitrari e non regolamentati. È temuto e odiato ovunque, ma soprattutto a New York: se entri nelle "Tombe", qualsiasi cosa ti dicano che ti è successa è documentata. Abusi di ogni tipo, compresi i pestaggi casuali per indurre commozione cerebrale e insufficienza renale, la fame, la privazione del sonno e l'insalubrità, la tortura per confessioni documentate come volontarie, l'omicidio da parte di guardie o detenuti documentato come suicidio, sono la routine.

SESSO E TUTTO IL RESTO

... sono cambiati e stanno ancora cambiando. (tutti i valori dei tassi di seguito riportati si riferiscono a 1000 persone)

- ✳ Il tasso di natalità è sceso da 23,7 nel 1960 a 18,4, il primo calo di questo tipo nella storia nazionale. Continuerà a diminuire nel prossimo decennio fino a circa 14 e rimarrà stabile per i decenni successivi.
- ✳ Il tasso di matrimonio non è cambiato molto né in nessuna direzione durante lo stesso periodo e oltre, variando tra gli 8 e i 10 anni.
- ✳ L'età media del primo matrimonio è aumentata sensibilmente e annualmente per la prima volta nella storia degli Stati Uniti, passando da poco meno di vent'anni per le donne e poco più di venti per gli uomini nel 1960 a qualche anno in più per ciascuno. Questa tendenza continuerà drammaticamente, fino a superare i trent'anni negli anni '90.
- ✳ Il tasso di divorzio è passato dal 9,2 del 1960 al 14,9 del 1970, con un aumento costante, fino al picco del 22,6 del 1980. Nel 1967, le leggi statunitensi sul divorzio sono state radicalmente riformate, non richiedendo più cause civili.

Si può parlare di "cambiamento dei valori", ma in realtà è tutta una questione di tecnologia. Nessuno si aspettava l'arrivo della pillola, né aveva idea di quale sarebbe stato l'effetto culturale, dato il passaggio da un giorno all'altro a quasi lo 0% di gravidanza potenziale per un singolo contatto sessuale. I Boomers, la generazione più anziana che aveva al massimo sedici anni al momento della sua comparsa nel 1961, sono definiti in modo univoco come la prima generazione che si è avvicinata all'attività sessuale con la potenziale gravidanza come una preoccupazione di secondo piano.

Ma c'è un altro fattore oltre alla gravidanza: nessuno, comprese le femministe più accanite, aveva immaginato che la maggior parte delle donne avrebbe voluto fare sesso per godere e raggiungere l'orgasmo, e di frequente. L'intera cultura è stordita e sconvolta da questo fenomeno, in tutta la gamma di relazioni di ogni età e disposizione.

Inoltre, i Boomers si trovano nella poco invidiabile posizione storica di essere la prima generazione ad avere un accesso al sesso relativamente inaudito e, allo stesso tempo, una delle più ignoranti in materia di anatomia, fisiologia, attività ed emozioni. Gli anni '50 avevano fornito una miscela disastrosa di educazione patriottica e sterilizzata e di genitori quasi vittoriani, e la nuova prevalenza di stili di vita suburbani ed esurbani non prevedeva quasi alcun modo per imparare qualcosa al riguardo. *Our Bodies, Ourselves* è ancora un anno nel futuro, *The Joy of Sex* (La gioia del sesso) non apparirà prima del 1972, né *The Hite Report* (Il rapporto Hite) prima del 1974, quindi quasi nessuno conosce la fisiologia o la psicologia del sesso in modo pratico e casuale. In poche parole, non ne sanno nulla.

Un notevole effetto collaterale di questa ignoranza, soprattutto da quando l'uso del preservativo è stato abbandonato in presenza della pillola, è l'immediato picco e la diffusione a livello epidemico delle malattie veneree, in particolare la Clap (gonorrea) e la Siff (sifilide). Gli antibiotici vengono somministrati come iniezioni singole, alleviando i sintomi immediati ma permettendo ai ceppi di continuare a circolare e di essere selezionati per la resistenza. Sebbene l'herpes non sia ancora riconosciuto come un problema, puoi scommettere che è già in circolazione e si sta diffondendo rapidamente.

Per questo motivo, il ritratto stereotipato dell'amore libero edonistico è meglio concepito come socialmente fragile, emotivamente esplosivo e troppo spesso accompagnato da piaghe dolorose e scariche di pus.

Dal punto di vista culturale, le cose sono ancora in bilico e la reazione delle istituzioni sta colpendo duramente. La Chiesa cattolica è rimasta bloccata in commissione per quanto riguarda la pillola per tutto il decennio, ma il 1968 ha portato la conclusione negativa di *Humanitae vitae*. La storia dell'aborto non può essere presentata per intero in questa sede, ma in questo momento il 1969 segna l'inizio preciso della causa Norma McCorvey ("Jane Roe") contro il procuratore distrettuale Henry Wade in Texas, che arriverà alla Corte Suprema tra quattro anni.

DROGHE

Per quanto riguarda il periodo percepito come l'avvento delle droghe selvagge, considera innanzitutto che la classe media americana è già legalmente drogata fino agli occhi con pillole e iniezioni da banco e da prescrizione. Si dice che si viva meglio attraverso la chimica, ovvero la distribuzione diffusa e generalmente irresponsabile di un po' di metanfetamina per tirarsi su e di un po' di barbiturici per calmarsi. Se a questo si aggiunge il consumo giornaliero di alcolici descritto sopra, è sorprendente che chi fa vita di piazza riesca a mettere insieme frasi di senso compiuto tra i frequenti e mortali tamponamenti.

Il vero killer della giornata è la velocità, nello specifico la Dexedrina. È facile da acquistare per un'ampia varietà di diagnosi e tutto ciò che devi fare è prendere più di quanto ti viene prescritto. Inoltre, durante la guerra

del Vietnam era una sostanza standard per i combattimenti, quindi molte persone sono tornate con una cattiva abitudine.

Gli usi medici della Dexedrina raramente superano i 50 milligrammi per dose. La dose abituale di un maniaco della velocità è circa 100 volte superiore, con conseguente accelerazione cronica del battito cardiaco, respirazione affannosa e frenetica, acidosi metabolica, degenerazione muscolare, movimenti compulsivi del corpo, contrazioni, occhi spenti, pensieri e discorsi ripetitivi e la psicosi da anfetamina dal nome affascinante. In genere una persona si consuma lentamente a causa di questi problemi medici accumulati, piuttosto che uccidersi letteralmente con una dose eccessiva di droga, ma anche questo può accadere, tramite aneurisma. Per fare un paragone, una persona può morire per un'overdose di eroina, ma a meno che non vada in overdose, non lo farà, mentre lo speed ucciderà di fatto chiunque si faccia prendere dalla droga. È un biglietto di sola andata.

I capoccia, consumatori occasionali di erba e acidi, odiano la roba e considerano gli spacciatori di speed degli scarafaggi, arrivando a contrastare violentemente i loro circoli sociali. Ma costa poco, è legale o quasi e si trova ovunque.

Ma tu volevi sapere delle "vere" droghe. A partire dall'Estate dell'Amore del 1967, la marijuana è riconosciuta come ampiamente utilizzata non solo dai gruppi marginali stereotipati - neri, messicani, cosiddetti giovani delinquenti, musicisti, beatniks - ma anche da adolescenti e giovani adulti bianchi, studenti universitari, forse persino da chi lavora accanto a te. In passato veniva deriso e disprezzato, ma ora viene percepito come presente nella tua città e quindi improvvisamente temuto. Ciò che la gente teme, i politici locali possono denunciarlo e ciò che denunciano, la polizia può attaccarlo.

Per questo motivo sta per verificarsi un grande cambiamento, con l'imminente Controlled Substances Act del 1970, che tra le altre cose inserirà la marijuana nella Schedule 1, cioè ritenuta più pericolosa del PCP o della cocaina. La legge sarà una delle componenti di una nuova politica della Casa Bianca con un nuovo nome, la Guerra alle Droghe, deliberatamente progettata per screditare le persone di colore e i dissidenti politici e per destinarli all'azione della polizia. Già dopo l'elezione di Richard Nixon nel 1968, le forze dell'ordine si stanno mobilitando a livello nazionale.

L'LSD (dietilamide dell'acido lisergico) viene percepito e preso di mira in modo simile, ma, scusate il gioco di parole, anche se i veri anni Sessanta culturali stanno per iniziare, il trip da acido ha già superato il suo apice. Owsley Stanley è in prigione, Timothy Leary sta per essere arrestato e condannato al carcere e, per aggiungere ulteriore insulto, la variante più comune in questo periodo, Orange Sunshine, non è in realtà molto buona. Tuttavia, l'ideologia e la presenza mediatica associate sono enormi, soprattutto a partire dal discorso di Leary "Tune in, turn on, and drop out" allo Human Be-In di San Francisco del 1967, e la percezione pubblica è ancora in continua evoluzione. Mancano ancora alcuni mesi alla svolta rappresentata dalla morte di Diane Linkletter.

L'eroina e la cocaina sono in uso come sempre, in quantità ordinarie - come al solito, insomma. Contro gli stereotipi dei media, la prima è spesso sniffata e la seconda è spesso iniettata e, in entrambi i casi, le iniezioni sono spesso a pelle piuttosto che per via endovenosa. La cocaina subirà un passaggio allo sniffo e un aumento significativo dell'uso nel corso del prossimo decennio, ma questo non è ancora evidente se non nell'industria dell'intrattenimento,

e anche in questo caso è tenuto in un certo silenzio. Entrambe le droghe, in varie forme, avranno un'impennata nell'uso e diventeranno una fonte di denaro molto più significativa, sia a livello globale che nazionale, dopo che la Guerra alle Droghe avrà preso il via negli anni '70.

POLITICA

Niente di tutto ciò ha senso fino a quando non si comprende l'assoluto terrore del comunismo: non viene disprezzato, ma temuto come una forza militare e tecnologica inarrestabile e come un'alterazione della mente ingiustamente magica e contagiosa che si diffonde attraverso il semplice contatto. Soprattutto, si crede che sia vincente, sia all'estero che tra gli infedeli e gli impressionabili in patria. Questa paura ha trasformato il Sogno Americano nella fedeltà incrollabile e nelle mitologie dell'American Way. E un buon americano, difensore della Via, sa che la sua stabilità economica, la sua istruzione, la sua salute, la sua pensione e la sua presunta libertà di espressione sono in pericolo mortale a causa di nemici determinati e incredibilmente potenti.

Fino ad ora, l'ignoranza e l'illogicità di una simile posizione è socialmente inattaccabile. Il consenso artificiale è ai massimi livelli, con un'esposizione quasi inesistente dei numerosi abusi dei servizi militari, di sicurezza e di intelligence. Le persone in televisione dicono che stiamo "vincendo la guerra" in Vietnam, ovunque sia, o qualsiasi cosa riguardi. Sono apparse alcune crepe, tra cui film come *L'analista del presidente* (1967) e i libri dei primi informatori della CIA, ma nessuno sa che gli Stati Uniti sono attivi in Vietnam dal 1954, né che esiste il COINTELPRO e altre attività simili dell'FBI, né che esiste la National Security Agency.

Negli ultimi anni, il campus universitario è diventato una sorta di mondo generazionale alternativo, grazie all'enorme boom di presenze dovuto al Baby Boom in generale, ma anche al nuovo accesso da parte di una fascia economica ed etnica molto più ampia, nonché alla maggiore mobilità dalla propria città natale. I programmi e i curricula si sono ampliati di pari passo, soprattutto per quanto riguarda le scienze sociali, la psicologia e l'ecologia, e il sindacato dei docenti ha finalmente istituito la moderna cattedra, all'epoca una forma di protezione politica. Tuttavia, gli esempi concreti del "professore radicale" sono pochi. Il grande impatto sul campus del 1965 non fu dato da docenti barbuti e di sinistra, ma dalla prima ondata di diciannovenne veterani del Vietnam, con i capelli lunghi in segno di sfida all'esercito durante il servizio. I loro punti di vista e la loro capacità di organizzarsi si combinarono rapidamente con gli Studenti per la Società Democratica (formati nel 1961), per fornire una forza significativa alla Nuova Sinistra.

Il 1968 fu il punto di svolta nel discorso pubblico, a partire dall'offensiva del Tet in Vietnam e, nel giro di poche settimane, dalla condanna in diretta dell'azione degli Stati Uniti da parte dell'"uomo più fidato d'America", Walter Cronkite. Gli ultimi dieci anni sono diventati tutti visibili: l'inefficacia della legge sui diritti civili, le rivolte razziali, la resistenza alla leva, la protesta della Columbia University, gli omicidi di Martin Luther King e Robert F. Kennedy, la rinuncia del presidente Johnson a un secondo mandato presidenziale e la conseguente disastrosa Convention Nazionale Democratica e l'elezione di Richard M. Nixon. Le voci sono ora udibili, ovunque, e non possono rimanere inascoltate: la Nuova Sinistra, il Black Power, il Women's Lib, il Movimento Indiano Americano, la riforma del parto, la politica sessuale, la riforma carceraria, il benessere degli animali e molto altro ancora.

A partire dal 1969, si assiste a una nuova confluenza: musica rock e folk, molteplici aspetti dell'attivismo, giornali underground, fumetti e molti altri media, vita alternativa, che si uniscono per formare la controcultura come impegno serio. Il radicalismo è uscito da temi e regioni specifiche: ora è nel tuo quartiere e nel tuo salotto. I tuoi amici. I tuoi figli. Il tuo coniuge. Chiunque potrebbe essere d'accordo con questo terribile disaccordo!

Soprattutto, tutti coloro che hanno più di trent'anni si sono improvvisamente resi conto che "questi ragazzi", con la loro terrificante disponibilità a includere lamentele anomale e tabù, stanno per diventare un blocco di voti a lungo termine e di dimensioni sproporzionate. I bravi americani sanno che è una guerra e conoscono il loro nemico: i comunisti, i pinkos (soprattutto!), i negri e tutti quelli come loro, i capelloni, i kikes, i tossicodipendenti, i traditori, i froci, le femminucce (letteralmente!) - tutti ingrati al Sogno Americano, folli, malvagi, determinati a distruggere l'American Way.

In tutta la nazione, i gruppi etnici quasi bianchi della classe media si spostano con forza verso questo punto di vista di destra, diventando così, quasi da un giorno all'altro, ufficialmente bianchi. I comitati di entrambi i partiti principali reagiscono con il più grande cambiamento di affiliazione nazionale dagli anni '50 del XIX secolo: l'intero Sud diventa indipendente e presto repubblicano. Il Partito Repubblicano inizia la sua nuova identità come facciata per la John Birch Society, la cosiddetta "maggioranza morale" (la destra cristiana) e una versione patriottica e militarizzata del libertarismo. In effetti, è già evidente in questo momento nella California di Reagan, non ancora riconosciuta come una prova generale dell'America di Reagan, a poco più di un decennio di distanza.

LINGUAGGIO QUEER E ANNI '60

A cura di Donne, Dadi & Dati

La lingua cambia in continuazione: ogni nuova generazione crea i propri termini per esprimere concetti che le generazioni precedenti magari non hanno avuto modo o bisogno di esprimere, così come eventi storici importanti possono generare nuove terminologie. I Moti di Stonewall hanno portato alla nascita del termine "orgoglio gay" e alla lotta per dare a certe categorie di persone e a certe identità la stessa valenza e importanza di tutte le altre.

Ovviamente non è detto che il contesto LGBTQIAP+ degli Stati Uniti degli anni '60 sia vicino al nostro, anzi.

Proprio per questo abbiamo deciso di scrivere questo approfondimento: per darvi strumenti da usare in gioco quando vi siederete al tavolo per giocare Stonewall 1969, ma anche per mostrarvi quanto sia cambiato il "linguaggio queer" da quegli anni. Inoltre, la lingua può cambiare molto velocemente ed è diversa da luogo a luogo, soprattutto quando si parla di slang, insulti, allu-

sioni e modi di dire. Quindi ci concentreremo sulla terminologia della New York degli anni '60/'70, cioè quella che vi sarà più utile per giocare: anche se determinate parole sono tuttora ampiamente utilizzate in molti Paesi, non si deve pensare che questo testo possa essere esaustivo di tutte le realtà queer del mondo.

1. I TEMPI CHE CAMBIANO: SLANG QUEER IERI E OGGI

TERMINI CHE HANNO CAMBIATO DI SIGNIFICATO

La maggior parte dei termini utilizzati per indicare le persone non eterosessuali e/o non cisgender sono nati come insulti o come termini medici per indicare quella che all'epoca era considerata una *patologia*. In questa sezione vedremo in maniera approfondita la storia e l'uso di tre termini iconici (*gay*, *queen* e *queer*) che hanno influenzato molto il lessico della comunità LGBTQIAP+ di ieri e di oggi, per poi fare una lista di parole gergali che hanno cambiato significato fra ieri e oggi.

Gay, per esempio, che oggi è considerato un termine sostanzialmente equivalente a *omosessuale*, era ampiamente utilizzato come insulto negli anni Sessanta. Il valore negativo di questo termine si è sviluppato nel XIX secolo, quando iniziò a essere un sinonimo di *prostituta* o *di facili costumi* quando riferito a una donna; negli Stati Uniti, *gay* iniziò a essere usato in maniera dispregiativa per riferirsi a uomini omosessuali agli inizi del Novecento. Tuttavia, per quanto oggi il termine *gay* sia stato sdoganato e usato senza connotazioni negative, il suo uso come insulto o peggiorativo non è completamente sparito: ancora si sente dire “bleah, che cosa gay!” con significato negativo.

Queen, nel suo uso gergale riferito alla comunità queer, deriva da *quean*, un termine ormai arcaico che indicava una donna impudente o una prostituta. Alla fine degli anni Sessanta indicava un uomo gay non mascolino, o almeno non mascolino secondo le rigide convenzioni di genere dell'epoca. *Queen* nelle comunità omosessuali americane del XX secolo era utilizzato come un nomignolo affettuoso, ma se pronunciato da una persona eterosessuale e cisgender aveva inevitabilmente un significato negativo ed era usato come un insulto.

Queen è alla base di molti composti linguistici che hanno avuto più o meno longevità nella comunità queer. *Drag queen*, per esempio, è ancora ampiamente utilizzato per indicare un individuo che impersona un personaggio femminile all'interno della scena *drag* (se impersonasse un personaggio maschile, invece, sarebbe un *drag king*). Invece, sono ormai caduti in disuso tutti quei composti, usati negli Stati Uniti degli anni '60, in cui si sottolinea una forte preferenza sessuale o un particolare modo di vestire (cfr. 2); nei rari casi in cui termini come *rice queen* o *bean queen* sono usati, si tende a riconoscerne la natura problematica e razzista, poiché tendono a ridurre un'etnia a un fetish. Alla fine degli anni Sessanta era comune trovare allo Stonewall diverse *flame queen* o *scare queen* (vedi 2), che però venivano confuse con le *drag queen* da spettatori esterni.

Queer è stato il termine più utilizzato nel XX secolo per riferirsi a persone omosessuali in termini dispregiativi da parte della società eterosessuale e cisgender. L'uso dispregiativo di *queer* è gergale: come verbo, *to queer* significa *guastare* o *rovinare*, mentre l'aggettivo *queer* significa *strano*, *bizzarro*. Quindi, *queer* usato come insulto sottolinea la natura "strana" e "aliena" degli omosessuali, oltre al senso di paura e avversione che la società eteronormata

aveva per atti ed emozioni che non comprendeva, o che comunque non poteva esprimere. In tal senso, il termine *queer* delineava una sorta di “etnocentrismo eterosessuale”, ossia una visione del mondo in cui la norma è essere eterosessuale e cisgender, mentre ogni altro orientamento sessuale o identità di genere è “altro”.

Dopo un periodo in cui è stato usato di meno, oggi giorno *queer* è stato reclamato dalla comunità LGBTQIAP+ ed è diventato un termine ombrello con cui si indica chiunque non sia eterosessuale e/o cisgender. Inoltre, per molte persone il termine *queer* è usato da chi non vuole o non se la sente di descrivere il proprio orientamento sessuale e/o la propria identità di genere con termini più specifici, preferendo invece il significato più generico di *queer*.

Butch (maschiaccio)

Ieri: usato come insulto verso le donne lesbiche mascoline;

Oggi: reclamato da molte persone lesbiche mascoline come termine identitario e positivo;

Dyke (camionista)

Ieri: usato come insulto verso le donne lesbiche mascoline;

Oggi: reclamato da diverse persone lesbiche mascoline come termine identitario e positivo;

Gay

Ieri: usato come un insulto verso gli uomini gay;

Oggi: reclamato come termine identitario dagli uomini (e da persone mascoline) omosessuali, è ancora saltuariamente usato come un insulto o un peggiorativo (es: “che cosa gay!”).

Queen

Ieri: verso la fine degli anni Sessanta, un uomo gay che non è convenzionalmente mascolino. Se usato da persone omosessuali, un appellativo affettuoso; se usato da persone eterosessuale e cisgender, un insulto. Forma composti per indicare preferenze sessuali o modi di vestire (cfr. 2);

Oggi: usato dalla comunità queer come appellativo affettuoso, a volte riduzione di drag queen.

Queer

Ieri: “strambo”, termine offensivo per riferirsi a persone omosessuali;

Oggi: termine ombrello che indica chiunque non sia eterosessuale e/o cisgender, senza ulteriori specificazioni.

2. TERMINI NON PIÙ USATI OGGI

Alcuni termini usati nella New York degli anni '60 sono caduti in disuso, a volte perché erano strettamente connessi con quello specifico clima culturale e politico.

–*queen*: forma composti che indicano specifiche “tipologie” di uomini queer, o che sottolineano una preferenza sessuale verso uomini di una certa etnia o mestiere, o per incontri sessuali tenuti in luoghi specifici:

- *Bean queen*: uomo gay (di solito bianco) amante di uomini latinoamericani;
- *Brownie queen*: uomo gay passivo, usato come un insulto (cfr. 3);
- *Flame queen*: uomo gay che si veste in modo particolarmente femminile, si trucca e si acconcia i capelli (cfr. *scare queen*); le *flame queen* non erano considerate *drag queen*;

- *Rice queen*: uomo gay non asiatico amante degli uomini asiatici;
- *Scare queen*: vedi *flame queen*;
- *Seafood queen*: uomo gay amante dei marinai;
- *Tearoom queen*: uomo gay che frequenta i bagni per incontri sessuali;

Friend of Dorothy (*Amico di Dorothy*): eufemismo per riferirsi in maniera non evidente a uomini e donne omosessuali; citazione de *Il mago di Oz*, il cui film era uscito nel 1937 ed era molto popolare fra gli omosessuali;

Homofile (*omofilo*): proposto dal Gay Liberation Front (GLF) al posto di *homosexual* (omosessuale), poiché sentito come più elegante.

3. GLI INSULTI DELL'EPOCA: COME E PERCHÉ SI USAVANO

Il lessico offensivo nei confronti delle persone queer in inglese è vastissimo e molti termini possono essere fatti risalire anche a diversi secoli fa. Tutto questo lessico è in qualche modo gergale, quindi utilizzato non nei testi ufficiali; inoltre, gran parte di esso storicamente era utilizzato non solo dalla società eterosessuale e cisgender, ma anche dalle persone queer stesse. Infatti, all'epoca lo stigma verso tutto ciò che non era eterosessuale e cisgender era così pervasivo nella società che le persone queer stesse lo avevano interiorizzato; in misura minore, ciò succede ancora oggi.

Anche solo una breve panoramica su questo lessico offensivo mostra subito una cosa: non solo si fa riferimento per lo più agli uomini, ma ci si concentra soprattutto a indicare gli uomini gay (o bisessuali/pansessuali, o che comunque praticano il sesso anale) che nel sesso vengono penetrati, ossia

che assumono un ruolo che è in genere descritto come “passivo”.

Sono molto meno comuni, invece, i termini gergali offensivi rivolti alle donne lesbiche. Anche nel loro caso, però, si nota che l’opposizione “attiva/maschile” (*butch, dyke*) VS “passiva/femminile” (*femme, fluff*) è molto sentita.

- *Arse-king / arse-bandit / arse-burglar (re / bandito / ladro del culo)*: denigratorio verso gli uomini omosessuali attivi;
- *Boy-cunt / boy-snatch (ragazzo-fica)*: denigratorio verso gli uomini omosessuali passivi;
- *Brownie-queen (regina del cioccolatino)*: denigratorio verso gli uomini omosessuali passivi; per l’uso di *-queen* cfr. 2;
- *Butch (maschiaccio)*: nato negli anni Cinquanta, denigratorio verso le donne lesbiche maschiline; indica “chi fa l’uomo” in una coppia di donne;
- *Dyke (camionista)*: denigratorio verso le donne lesbiche maschiline; indica “chi fa l’uomo” in una coppia di donne;
- *Faggot (frocio)*: a volte abbreviato in *fag*, denigratorio verso gli uomini omosessuali, veicola un’idea di effeminatezza e di codardia. Si usava solo negli Stati Uniti e anche oggi è ampiamente utilizzato come insulto.
- *Fairy (fatina)*: denigratorio verso gli uomini omosessuali, indicava soprattutto gli uomini più “chiaramente” omosessuali, cui si associava l’idea stereotipica dell’omosessuale delicato e fastidioso. Si usava solo negli Stati Uniti e negli anni Sessanta stava già iniziando a cadere in disuso, soppiantato da *gay* come termine positivo e da *fag* come termine negativo;
- *Fem(me) (femminale/femminile)*: termine non propriamente denigratorio, indica “chi fa la donna” in una coppia di donne;

- *Fluff*: termine non propriamente denigratorio, indica “chi fa la donna” in una coppia di donne;
- *Gay*: denigratorio verso gli uomini omosessuali, solo successivamente rivendicato come termine identitario;
- *Limp-wrist (polso molle)*: denigratorio verso gli uomini omosessuali, specialmente quelli passivi e/o effeminati;
- *Queen (regina)*: denigratorio verso gli uomini omosessuali solo se usato da persone eterosessuale e cisgender (cfr. -queen in 1 e 2);
- *Queer (strambo)*: denigratorio verso persone non eterosessuali e/o non cisgender, usato specialmente nei confronti delle persone omosessuali, ne sottolinea la natura “strana”, “aliena” e “deviante” rispetto alla società eterosessuale e cisgender (cfr. 1);
- *Sea-pussy*: denigratorio verso gli uomini omosessuali passivi, fa soprattutto riferimento a marinai che hanno un ruolo passivo nel sesso anale;
- *Sissy (femminuccia)*: negli anni Sessanta stava iniziando a passare di moda come insulto verso gli uomini omosessuali, leggermente più educato di *queer* o *faggot*; indica in generale un uomo effeminato, reso “una femminuccia” da una madre troppo protettiva e da un’educazione troppo poco “rustica”.

3.1. INSULTI, LINGUA QUEER E RUOLI DI GENERE

Dagli insulti visti in 3 si può capire che, verso gli anni Sessanta, gli uomini “passivi” erano visti come “meno uomini degli altri”, poiché avevano in qualche modo perso una caratteristica fondamentale per la visione eteronormata

degli uomini e della mascolinità: l'essere coloro che penetrano. Quindi, chi nel sesso è passivo viene descritto come effeminato perché, in una società fortemente eteronormata e con ruoli di genere molto stringenti, chi è penetrato invece di penetrare è chiaramente una donna.

Questa femminilizzazione dei gay passivi si vede bene nel fatto che il lessico gergale usato per offenderli utilizza spesso variazioni di “vagina” (vedi *boy-cunt*, *sea-pussy* in 3). Ma anche l'uso di nomi femminili per uomini gay (*Pansy*, *Nance*, *Betty*) deriva da questa concezione di passivo = donna ed era chiaramente denigratoria se usata da persone non queer. Tuttavia, l'uso di nomi propri femminili (*Miss Kitten*, *China Mary*) era comune anche all'interno delle comunità omosessuali dell'epoca e, in quel caso, non era solitamente percepito come sminuente o denigratorio. L'intersezione tra sessismo e omofobia si vede molto bene anche nel fatto che diversi termini offensivi (*fairly*, *queen* e *gay*) derivino dal lessico gergalmente usato per riferirsi alle prostitute nei secoli precedenti.

Invece, i termini gergali che indicano gli uomini omosessuali attivi sono meno denigratori e raramente implicano una perdita della mascolinità.

In generale, come si vede anche dagli insulti rivolti alle donne lesbiche, bisessuali o pansessuali, la società cercava sempre di riproporre anche nelle coppie omosessuali i ruoli di genere convenzionali del “maschio” (forte e dominante) e della “femmina” (passiva e debole). Gli uomini gay passivi, quindi, erano tendenzialmente più denigrati perché assumevano un ruolo che la società patriarcale dell'epoca (ma non solo: anche oggi abbiamo insulti come “non fare la femminuccia”, in cui essere donna è equiparato a un insulto) riteneva degradante e indegno.

Quindi c'erano meno termini specifici per insultare le donne lesbiche, rispetto a quelli per gli uomini gay. Ciò significava che le donne lesbiche erano più accettate? Ovviamente no: semplicemente esistevano già moltissimi insulti sessisti rivolti da secoli alle donne che non si adeguavano agli standard sociali dell'epoca (*puttana, troia, zoccola*, ecc.), quindi non serviva coniarne altri.

4. CHI USAVA LO SLANG E PERCHÉ?

Le persone queer degli anni Sessanta usavano lo slang in due modi: come insulto e come lessico identitario. Insulti e lessico identitario tendevano spesso a coincidere, poiché le persone queer avevano come principale lessico di riferimento quello offensivo usato dalla società eterosessuale e cisgender. Anche nel mondo queer dell'epoca non mancavano gli insulti contro gli uomini gay effeminati o passivi, quindi si tendeva a riproporre gli stereotipi sessisti e i ruoli di genere convenzionali. Esistevano però anche diversi termini offensivi che, se usati tra persone queer, assumevano un significato affettuoso (es: *queen*).

Lo slang era maggiormente usato da persone inserite in comunità queer più ampie e strettamente connesse: persone che vivevano in grandi città e frequentavano locali queer. Una persona queer appena arrivata a Christopher Street da una piccola cittadina, invece, difficilmente avrebbe potuto capire termini come *tearoom* o anche solo *drag queen*. Naturalmente però avrebbe avuto a disposizione lo stesso arsenale di insulti che la società eterosessuale e cisgender usava.

Molti termini che oggi sono di uso comune (o relativamente comune) anche tra persone eterosessuale e cisgender, nel 1969 erano usati prevalentemente all'interno della comunità queer. Per esempio: *one-night stand* (una botta e via), un rapporto occasionale; diversi termini legati a pratiche sessuali come *glory hole* (un buco tra due cabine di un bagno per praticare sesso orale), *to rim* (anilingus) o *to eat* (sesso orale). Alcuni di questi termini hanno cambiato significato nel corso del tempo. Per esempio: *to come out* (fare *coming out*) si riferiva solitamente al “debutto” nella società queer, mentre oggi si riferisce al dichiarare la propria identità alla società eterosessuale e cisgender; il termine *drag queen* era meno legato al mondo dello spettacolo e nei più “rispettabili” locali con un pubblico eterosessuale e cisgender un uomo che si esibisse cantando e ballando in abiti tipicamente femminili sarebbe stato chiamato *female impersonator*.

Lo slang nelle comunità queer serviva anche a definire dei legami interpersonali. Per questo le persone queer che ne facevano parte spesso estendevano l'una all'altra la terminologia dei rapporti familiari, in senso affettuoso o a volte ironico. Molte persone queer erano in conflitto con le proprie famiglie, che non le accettavano per quello che erano o addirittura le cacciavano di casa: di conseguenza trovavano nella comunità queer una nuova famiglia.

- *Sister* (*sorella*): un uomo queer.
- *Aunt / Auntie* (*zia / zietta*): un uomo queer che fa da confidente o fornisce sostegno economico a un altro uomo più giovane.
- *Mother* (*madre*): chi aiuta un uomo queer a entrare nella società queer.

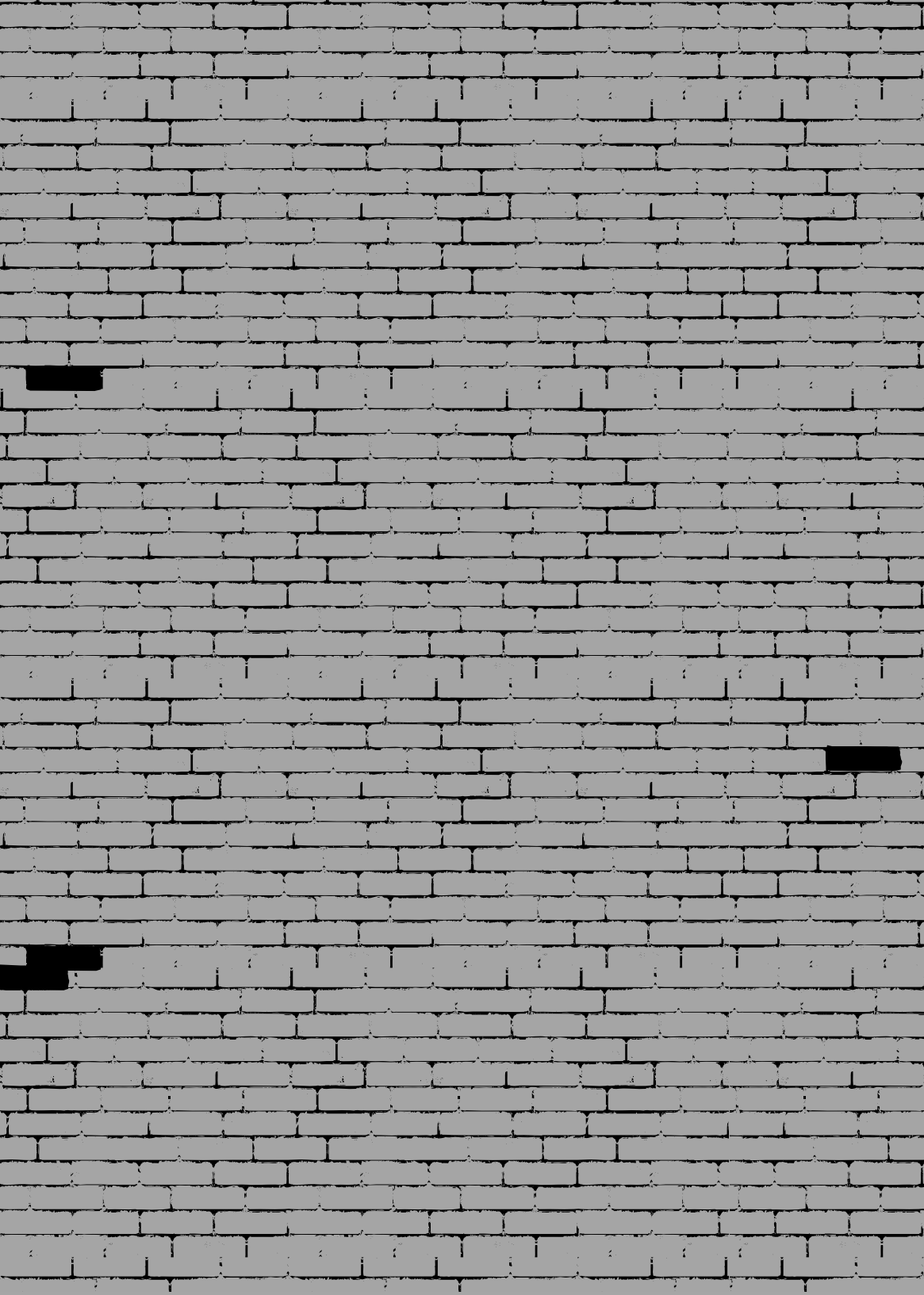
Invece, la società eterosessuale e cisgender usava lo slang come insulto verso le persone non eterosessuali e/o non cisgender. Tali insulti tendevano a sottolineare soprattutto quanto le persone LGBTQIAP+ fossero “diverse”, “anormali” e in qualche modo “aliene” rispetto alle persone eterosessuale e cisgender (es: *queer*). Allo stesso tempo, però, questa “diversità” veniva costantemente accostata ai ruoli di genere tradizionali “maschio/femmina”, i quali venivano utilizzati per descrivere le coppie queer (“chi fa l’uomo e chi fa la donna?”). In questa prospettiva, si sottolineava soprattutto quanto gli uomini che in un rapporto anale si facevano penetrare fossero in qualche modo “meno uomini” e venivano quindi paragonati alle donne, ovviamente in maniera offensiva e sessista.

5. USARE QUESTO ARTICOLO

La terminologia che vi abbiamo presentato vuole essere innanzitutto uno strumento di gioco. Se vi capita di non ricordarla durante una partita, oppure se vi sfugge un termine che all’epoca non esisteva, non vi preoccupate: in Stonewall 1969 l’esperienza di gioco è più importante della accuratezza storica e non ci aspettiamo certo che vi fermiate a consultare questo testo nel corso della partita. Speriamo però che il nostro articolo vi abbia incuriosito su questo argomento, vi abbia fornito spunti su cui riflettere e magari vi abbia dato qualche strumento in più con cui arricchire le vostre sessioni a Stonewall 1969.

BIBLIOGRAFIA

- **Carter David**, *Stonewall The Riots That Sparked the Gay Revolution*, St. Martin's Griffin: New York; 2005.
- **Dynes Wayne R.**, *Encyclopedia of Homosexuality Volume 1*. Routledge: Abingdon; 2016.
- **Dynes Wayne R.**, *Encyclopedia of Homosexuality Volume 2*. Routledge: Abingdon; 2016.
- **Kulick Don**, *Gay and Lesbian Language*, *Annual Reviews of Anthropology* 29, pp. 243-285; 2000.
- **Motschenbacher Heiko**, *Language use before and after Stonewall: A corpus-based study of gay men's pre-Stonewall narratives*, Western Norway University of Applied Sciences, Bergen; 2019.
- **Smorag Pascale**, *From Closet Talk to PC Terminology: Gay Speech and the Politics of Visibility*, Association française d'Etudes Américaines (AFEA): Parigi; 2008.
- **Stanley Julia P.**, *Homosexual Slang*, *American Speech*, Spring - Summer, 1970 45 (1/2), pp. 45-59; 1970.



Stonewall 1969 - Una storia di guerra è basato su **Montsegur 1244** di *Frederik J. Jensen* disponibile in edizione originale sul sito:

www.thoughtfulgames.com

e in edizione italiana all'indirizzo:

www.narrattiva.it

Le fonti d'ispirazione per il sistema del gioco sono, tra le altre:

✳ **Archipelago III** per l'implementazione delle frasi rituali, disponibile all'indirizzo:

norwegianstyle.wordpress.com

Edizione italiana:

mammutrpg.itch.io/archipelago

✳ **Sporchi segreti** per il concetto di "sconfinamento amichevole", disponibile all'indirizzo:

www.darkomengames.com

e in edizione italiana all'indirizzo:

www.narrattiva.it

✳ La distinzione tra *I Will Not Abandon You* e *Nobody Gets Hurt* di Meguey Baker all'indirizzo:

fairgame-rpgs.com

✳ **Linee e veli** di Ron Edwards

goo.gl/6xh6Fb

✳ *Parole di sicurezza* da Nordic Larp

nordiclarp.org

Le principali fonti legate al periodo e ai temi di riferimento del gioco sono:

✳ *Stonewall Uprising*, documentario PBS

www.pbs.org

✳ *Stonewall* di David Carter

www.davidcarterauthor.com

✳ Wikipedia

✳ Articoli, materiale fotografico e interviste e approfondimenti dal web



A War Story

STONEWALL

1969