

A War Story
STONEWALL
1969

GUIDA AL GIOCO



SOMMARIO

PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE, LEGGETE QUESTO INSIEME _____	4
SCELTA DEI PERSONAGGI PRINCIPALI E ASSEGNAZIONE DEI PERSONAGGI SECONDARI _____	8
PREPARAZIONE DEL TABELLONE E ORDINE DI GIOCO _____	11
PROLOGO _____	12
PRIMO ATTO _____	16
Presentazione dei personaggi _____	16
Inizio dell'Atto _____	17
SECONDO ATTO _____	18

TERZO ATTO	20
QUARTO ATTO	22
QUINTO ATTO	26
EPILOGO	28
Personaggi allo specchio	28
La fine della storia	29
Frase di chiusura	30
COSA È SUCCESSO DOPO I MOTI DI STONEWALL?	31
DUE CHIACCHIERE PRIMA DI LASCIARCI	34

PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE, LEGGETE QUESTO INSIEME

“Ogni oppressione crea
uno stato di guerra.”

SIMONE DE BEAUVOIR

Quella che stiamo per raccontare è una storia di guerra.

Una guerra combattuta da persone comuni, ma considerate tra le ultime della loro società. Esseri umani oppressi, dimenticati, cancellati, torturati e abbandonati al loro destino da una comunità che li riteneva pericolosi e non aveva spazio per loro e non intendeva crearlo.

Una guerra che, a prima occhiata, non sembra come quelle che si vedono in televisione o al cinema con soldati e carri armati; bensì fatta di mattoni, bottiglie, manganelli, polizia e gente comune arrabbiata, disperata e stanca. Ma è stata comunque una guerra vera.

Raccontando questa storia incontreremo gli orrori, le sofferenze e le scelte dure e difficili che le persone gay, lesbiche, bisessuali e *transgender* che l'hanno combattuta hanno dovuto affrontare. Ma incontreremo anche le loro speranze, i loro sogni, i loro amori e le ragioni importanti che le hanno spinte ad alzare la testa e a combattere per prendere il controllo del proprio destino.

Nel farlo, potremmo scoprire o ricordare qualcosa del nostro mondo e del nostro tempo; qualcosa che tocca corde sensibili per quello che siamo e per quello che la nostra esperienza ci ha messo davanti nel corso della vita.

Per alcuni e alcune di noi potrebbe essere difficile, per altri e altre doloroso o insopportabile. Qualcuno o qualcuna tra noi potrebbe decidere che non se la sente di giocare. Va bene così.

I contenuti problematici che il gioco affronta sono, tra gli altri:

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

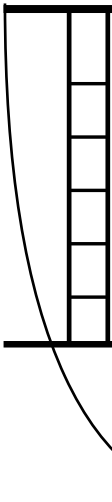
A seconda dei personaggi principali e secondari che entreranno in gioco, alcuni di questi contenuti potrebbero rimanere sempre presenti sullo sfondo delle vicende narrate, oppure essere presenti in primo piano, tra i conflitti affrontati in scena.

Se decidiamo di giocare, il gioco mette a disposizione alcuni strumenti che ci consentiranno di gestire le situazioni difficili permettendoci di rallentare

il ritmo e di prenderci una pausa se necessario. È tuttavia importante capire che dobbiamo poterci fidare gli uni degli altri, perché il gioco è una conversazione e una buona conversazione è fatta innanzitutto di ascolto, rispetto reciproco e confronto. È importante ascoltarsi e, in caso di dubbi, esprimerli, rispettando i tempi e i confini che chi gioca si sente di condividere e chiedere. Gli strumenti per la sicurezza che il gioco mette a disposizione non sono fatti per sostituirsi al dialogo tra le persone che giocano, bensì per facilitarlo e stimolarlo.

Dobbiamo prenderci un impegno tra noi che giochiamo.

Leggetelo tutte e tutti, a turno, ad alta voce:



“Come giocatore/giocatrice mi aspetto di tirare le vostre corde sensibili e che voi, compagni e compagne di gioco, tiriate le mie.

Non vi abbandonerò quando succederà.

Rimarrò presente, coinvolto/a, attivo/a e andrò avanti.”

Ora leggete le parole di sicurezza e le frasi rituali. Assicuratevi che tutte le persone al tavolo le comprendano.

Durante il corso del gioco ricordate sempre la **regola dell'occhio vigile**: non siamo responsabili soltanto della nostra persona, ma insieme di tutto il gruppo.

Se percepite un disagio inespresso, o avete il dubbio che per una delle altre persone qualcosa non vada, **chiedete loro come si sentono**.

Se avete il dubbio che serva una parola di sicurezza, usatela. Le parole di sicurezza, ricordatelo, non sono “per te”, o “per me”, ma “per noi”, come gruppo di persone che sta affrontando insieme il gioco.

A questo punto stringetevi la mano e poi iniziate a giocare.



SCelta DEI PERSONAGGI PRINCIPALI E ASSEGNAZIONE DEI PERSONAGGI SECONDARI

“Gay Power!”

Disponete sul tavolo da gioco tutte le schede dei personaggi in modo tale che le illustrazioni dei ritratti siano ben visibili. Per giocare sceglierete un personaggio protagonista a testa e vi dividerete i personaggi secondari.

Se è la prima volta che giocate e non avete mai letto prima le schede, partite scegliendo due o tre immagini tra i ritratti che vi colpiscono di più: considerate più personaggi perché non è detto che la vostra prima scelta sarà il personaggio che giocherete come protagonista.

A questo punto leggete i testi introduttivi dei personaggi e le loro domande. Questo dovrebbe aiutarvi a decidere quali personaggi vi interessano di più.

Ricordate che:

- ✳ se giocate in 4, i personaggi protagonisti devono essere collegati tra loro almeno a coppie;
- ✳ se giocate in 3, i personaggi protagonisti devono essere tutti collegati tra loro.

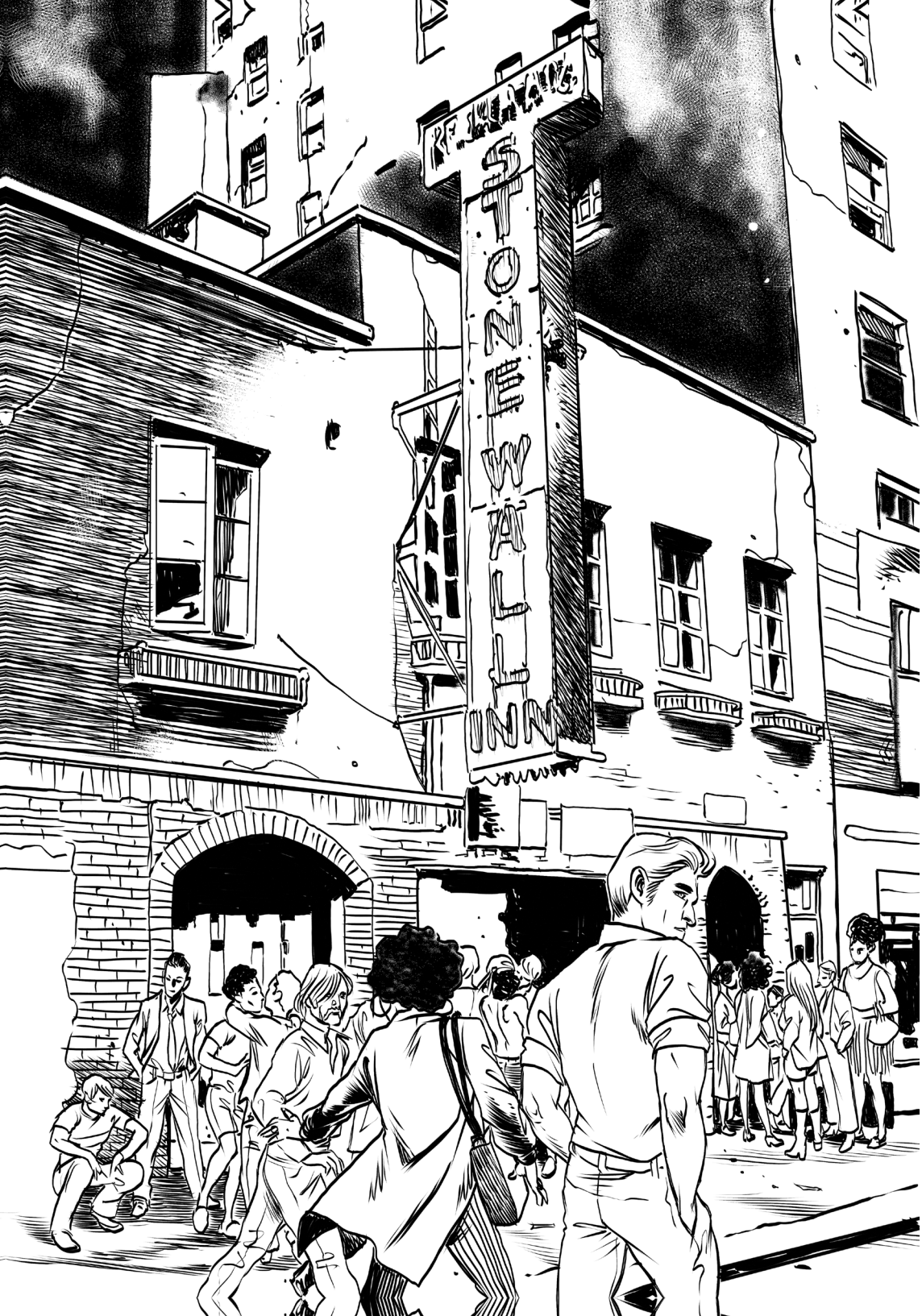
Per verificare i collegamenti tra i personaggi scorrete l'elenco dei personaggi che non potete usare come secondari se usate il personaggio scelto come protagonista.

Procedete quindi a distribuire tra voi i personaggi che non sono stati scelti come protagonisti. Questi sono i personaggi secondari e vengono giocati come cast di supporto ai protagonisti. Non potete giocare un personaggio secondario collegato al vostro personaggio protagonista: deve sempre essere un'altra persona al tavolo a ricoprire il ruolo di opposizione o supporto.¹

Ricordate inoltre che:

- ✳ I personaggi protagonisti non possono morire o essere permanentemente rimossi dal gioco fino all'epilogo;
- ✳ i personaggi secondari possono morire o essere permanentemente rimossi dal gioco solo se la persona che li gioca è d'accordo o se una Carta Storia lo richiede.

¹ **Nota per chi conduce il gioco:** nel caso di partite a tre giocatori, se si verifica la presenza di un personaggio secondario non assegnabile a nessuna delle persone al tavolo, si può fare riferimento al paragrafo "Passarsi tra giocatori i personaggi secondari e i personaggi senza scheda" del manuale.



PREPARAZIONE DEL TABELLONE E ORDINE DI GIOCO

“Quando ci vergogniamo non possiamo raccontare le nostre storie, e le storie sono il fondamento dell’identità.”²

ANDREW SOLOMON

A questo punto si può preparare il tabellone:

- 1.** disponete il **tabellone** sul tavolo;
- 2.** disponete le schede del tavolo attorno al tabellone;
- 3.** mescolate le **Carte Storia** e mettetele a faccia in giù sulla loro rispettiva sezione sul tabellone;
- 4.** mescolate le **Carte Spunto per il Primo Atto** e mettetle il mazzo nella rispettiva sezione sul tabellone a faccia in giù. Scoprite le prime tre carte e mettetele nelle rispettive posizioni sul tabellone.

Concordate ora tra voi chi sarà la prima persona che inizierà a giocare e datele il segnalino che indica la prima persona a giocare l’Atto. Le altre persone seguiranno in senso orario rispetto a come avete preso posto attorno al tavolo.

Fatto questo, potete procedere al **Prologo**.

2

“When we're ashamed, we can't tell our stories, and stories are the foundation of identity.”

PROLOGO

“ L'inferno non conosce
una furia come quella di una
drag queen disprezzata.”³

SYLVIA RIVERA

La persona che inizia l'Atto comincia la lettura. Quando indicato, passerà la Guida al Gioco a un'altra persona che continuerà da lì.

Nel 1969 gli atti omosessuali erano illegali in tutti gli stati americani ad eccezione dell'Illinois.

Quell'estate la polizia di New York fece un'incursione nello Stonewall Inn, un bar gay molto popolare nel Greenwich Village.

Ci sono poche fotografie dell'incursione e della rivolta che ne seguì.

Molte storie di veterani di quella notte non sono pervenute a noi: storie di ragazzi e ragazze che hanno combattuto per affermare il loro diritto ad esistere con orgoglio per quello che erano. In questo gioco racconteremo la loro storia e i motivi che li hanno portati in quel momento e in quel luogo: la storia di chi ha dato vita al movimento omosessuale nel mondo per come lo conosciamo oggi.

3 “Hell hath no fury like a drag queen scorned.”

Un'altra persona legge da qui: Dopo anni di soprusi e repressione sociale, acuiti nel corso dei mesi precedenti, il 28 giugno 1969 qualcosa è cambiato: nel momento in cui la misura è stata colma, le persone *queer* hanno trovato la forza e la motivazione per reagire, sull'onda delle rivoluzioni sociali avvenute negli anni precedenti: ciò ha creato un senso di comunità che avrebbe caratterizzato negli anni a venire le attività del movimento di liberazione omosessuale.

Un'altra persona legge da qui: L'aria è calda e asfissiante. Il sudore si appiccica alla pelle e l'umidità rende fastidioso anche respirare o portare addosso un qualunque indumento.

Davanti allo Stonewall Inn la camionetta della polizia è aperta, un gruppo di poliziotti sta trascinando fuori alcuni travestiti dal bar gay perché sono in arresto. Niente di diverso da quello che i poliziotti hanno già fatto altre volte, ma questa notte non è come le altre. L'incursione è stata improvvisa e inaspettata, perché già un paio di giorni prima ce n'era stata un'altra. Questa volta i poliziotti non sono gli stessi, ce ne sono di nuovi che non sono al soldo della mafia e la situazione si complica.

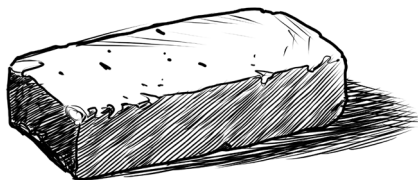
Un'altra persona legge da qui: Una folla fitta e silenziosa si è riunita davanti all'ingresso del locale e sta assistendo all'arresto. Il silenzio è però irrequieto e presto è rotto da mormorii carichi di rabbia che inizia a montare. Come paglia secca, in attesa di un innesco.

La scintilla arriva, quella sera, inaspettata. Una lesbica travestita da uomo inizia a resistere all'arresto con violenza. Grida, si ribella e i poliziotti iniziano a pestarla. Lei cerca di difendersi, ma è sola contro diversi poliziotti. Poco dietro di lei anche una drag queen sta iniziando a rivoltarsi e anche lei viene picchiata con furia esagerata per renderla inoffensiva. Sono pochi istanti, ma sembrano eterni.



Un'altra persona legge da qui: La drag queen scaglia una bottiglia (o forse un mattone?) contro un poliziotto, ferendolo. La lesbica grida alla folla, tra la rabbia e la frustrazione: “E voi cosa state lì a guardare? Perché non fate niente? Ribellatevi! Fate qualcosa! Aiutateci!”

Un'altra persona legge da qui: Inquadrate una scena molto breve e concisa in cui descrivete cosa sta facendo in questo momento il vostro personaggio principale. Descrivete solo un'azione veloce, un momento, un fotogramma. Dopodiché segnatelo su un foglio per gli appunti, perché nell'**Atto Quattro** ripartirete da questo fotogramma.



PRIMO ATTO

“Non ero niente, nessuno, venivo da una città qualunque, finché non sono diventata una drag queen.”⁴

MARSHA P. JOHNSON

Chi ha iniziato il Prologo passa il segnalino della prima persona dell'Atto alla persona alla sua sinistra, che legge questo testo.

PRESENTAZIONE DEI PERSONAGGI

Sulla scheda di ogni personaggio protagonista sono indicati alcuni numeri di schede ambientazione. Dividetele tra voi. Ne avrete due o tre a testa, alcune sono condivise tra più personaggi protagonisti: scegliete quale persona al tavolo la leggerà.

A turno, partendo dalla persona con il segnalino, presentate i vostri personaggi. Leggete la loro presentazione e le loro domande. Procedete poi col leggere le schede ambientazione indicate sulla scheda del vostro personaggio. Se ne avete necessità, potete chiedere a chi li gestisce di leggersi la scheda di un personaggio secondario collegato al vostro principale. Terminato questo, andate al paragrafo successivo.

4

“I was no one, nobody, from Nowheresville, until I became a drag queen.”

INIZIO DELL'ATTO

La vita perfetta della famiglia modello. Nella famiglia felice l'uomo si occupa di lavorare, portare a casa lo stipendio e mantenere il tenore di vita della famiglia, mentre la moglie si occupa della casa, della cucina e dei figli. L'educazione è fondamentale in questo e alcuni video educativi cercano di preservare i bambini e le bambine dal pericolo dell'omosessualità. Tutte le devianze sessuali portano all'infelicità e a seri problemi fisici e mentali, oltre ad essere illegali. L'unica vera forma di amore ammessa e legittima è quella tra uomo e donna e tra loro l'unico rapporto ammesso e sano è quello naturale e consacrato. I bambini sono cresciuti nella piena consapevolezza e nel forzato rispetto dei loro stereotipi di genere, perché da grandi i bambini dovranno essere padri di famiglia e le bambine madri.

Impostate a turno una scena con **un monologo**⁵ in cui presentate il vostro personaggio com'era prima che la sua non conformità sessuale diventasse palese o evidente; un momento bello che in futuro il personaggio ricorderà con un misto di nostalgia per quella sicurezza che non c'è più e odio per quella situazione che non poteva altrimenti cambiare.

Il tono di questo atto è **NOSTALGICO**.

In questo atto:

1. pescate una Carta Spunto e inseritela nel vostro monologo;
2. alla fine del vostro monologo pescate una Carta Storia.

⁵ **Nota per chi conduce il gioco:** a questo punto si può spiegare cos'è una scena e come si gioca un monologo.

SECONDO ATTO

“Dobbiamo essere visibili.
Non dobbiamo vergognarci
di chi siamo.”⁶

SYLVIA RIVERA

Chi ha iniziato il Primo Atto passa il segnalino della prima persona dell'Atto alla persona alla sua sinistra, che legge questo testo.

Rimuovete dal tabellone le **Carte Spunto per il Primo Atto** che non sono state usate e mettetele da parte. Non serviranno più. Mescolate e mettetete al loro posto l'altro mazzo di **Carte Spunto** a faccia in giù. Scoprite le prime tre carte e mettetete nelle rispettive posizioni sul tabellone.

Se si viveva in una piccola città tutti conoscevano tutti. Non era possibile avere una relazione non eterosessuale senza rischiare di essere scoperti, prima o poi. Andare in un posto come New York dava l'opportunità di connettersi con persone e trovare gente cui non importava granché se eri gay.

La rivista *Life* proponeva articoli in cui parlava del Greenwich Village come un luogo molto liberale, frequentato da persone chiamate “omosessuali”.

Era molto semplice conoscere i posti in cui trovarli: bastava andare nelle chiese lì attorno dove i preti urlavano le peggiori invettive contro questi luoghi di perdizione e persone abiette. Erano più efficaci di una guida turistica.

⁶ “We have to be visible. We should not be ashamed of who we are.”

Christopher Street era un luogo in cui si potevano conoscere altri omosessuali senza doverci per forza consumare sesso fugace.

In realtà e in generale le persone completamente aperte circa la loro omosessualità erano solo i ragazzi che non avevano niente da perdere, come i giovani cacciati di casa. Tutti gli altri erano comunque molto discreti nel vivere la loro omosessualità.

Il tono di questo atto è **AUDACE** e di **SCOPERTA**.

In questo atto fate due giri di scene: Il primo fuori dallo Stonewall e il secondo dentro il locale. Il tono rimane lo stesso per entrambi i giri di scene. In entrambe le scene mostrate come il vostro personaggio entra in contatto con la realtà gay emancipata del Village o come l'abbia resa casa sua. Impostate le scene come **scene giocate**⁷. Opzionalmente, se lo preferite e vi fa sentire più a vostro agio, potete anche fare **un monologo**.

In questo atto:

- 1.** pescate una Carta Spunto e inseritela nella vostra scena corrente come *Regista*;
- 2.** alla fine della scena giocata come *Regista* pescate una Carta Storia;
- 3.** potete giocare Carte Storia tra una scena e l'altra o quando non avete il ruolo di *Regista*, interrompendo per un istante la scena;
- 4.** potete sottrarre l'autorità narrativa alla persona che è *Regista* di turno voltando sul dorso una delle vostre Carte Spunto.

7 **Nota per chi conduce il gioco:** a questo punto si può spiegare come si imposta, come si gioca e come si chiude una scena giocata e come funziona la sottrazione del diritto di narrazione.

TERZO ATTO

“Potrei essere pazza,
ma questo non significa
che abbia torto.”⁸

MARSHA P. JOHNSON

Chi ha iniziato il Secondo Atto passa il segnalino della prima persona dell'Atto alla persona alla sua sinistra, che legge questo testo.

I controlli si intensificano, la vita diventa più difficile. Abituandosi a vivere più liberamente la propria sessualità, si diventa incauti. Non è questione di essere o non essere scoperti, ma solo di *quando* si verrà scoperti.

Tutti i personaggi in qualche modo dovranno affrontare una situazione o delle persone che li metteranno in crisi. Che sia un *outing* pubblico a causa di un arresto o che sia un confronto con una persona importante (un amico, un familiare, un capo al lavoro...). Impostate scene in cui venga messo in evidenza cosa i personaggi stanno perdendo e come questo si riflette sulla loro vita.

Il tono di questo atto è **ANGOSCIOSO** e **PREOCCUPATO**.

8

“I may be crazy, but that don't make me wrong.”

In questo atto fate due giri di scene: Il primo fuori dallo Stonewall e il secondo dentro il locale. Il tono rimane lo stesso per entrambi i giri di scene. In entrambe le scene mostrate come il vostro personaggio non ha il controllo delle situazioni a cui tiene e come quello che è e quello che desidera entrino in conflitto aperto con la società (per esempio la famiglia o il lavoro) e con la polizia. Durante le scene dentro lo Stonewall mostrate come la sicurezza è effimera perché la polizia irrompe con un'incursione, oppure mostrate i segni di un'incursione o di violenze della polizia avvenute di recente. Impostate le scene come **scene giocate**. Opzionalmente, se lo preferite e vi fa sentire più a vostro agio, potete fare invece un **monologo**.

In questo atto:

- 1.** pescate una Carta Spunto e inseritela nella vostra scena corrente come *Regista*;
- 2.** alla fine della scena giocata come *Regista* pescate una Carta Storia;
- 3.** potete giocare Carte Storia tra una scena e l'altra o quando non avete il ruolo di *Regista*;
- 4.** potete sottrarre l'autorità narrativa alla persona che è *Regista* di turno voltando sul dorso una delle vostre Carte Spunto.



QUARTO ATTO

“Ero una radicale, una rivoluzionaria.
Sono ancora una rivoluzionaria...
Sono contenta di essere stata presente
alla rivolta di Stonewall!
Ricordo quando qualcuno ha lanciato una
molotov, ho pensato: 'Mio dio, la rivoluzione
è qui. La rivoluzione è finalmente iniziata!’”⁹

SYLVIA RIVERA

Chi ha iniziato il Terzo Atto passa il segnalino della prima persona dell'Atto alla persona alla sua sinistra, che inizia a leggere questo testo. Quando indicato, passerà la Guida al Gioco alla persona alla sua sinistra che continuerà a leggere da lì.

L'aria è calda e asfissiante. Il sudore si appiccica alla pelle e l'umidità rende fastidioso anche respirare o portare addosso un qualunque indumento.

Davanti allo Stonewall Inn la camionetta della polizia è aperta, un gruppo di poliziotti sta trascinando fuori alcuni travestiti dal bar gay perché sono in arresto. Niente di diverso da quello che i poliziotti hanno già fatto altre volte, ma questa notte non è come le altre. L'incursione è stata improvvisa e

⁹ “I was a radical, a revolutionist. I am still a revolutionist... I am glad I was in the Stonewall riot. I remember when someone threw a Molotov cocktail, I thought, – My god, the revolution is here. The revolution is finally here! –”

inaspettata, perché già un paio di giorni prima ce n'era stata un'altra. Questa volta i poliziotti non sono gli stessi, ce ne sono di nuovi che non sono al soldo della mafia e la situazione si complica.

Altra persona legge da qui: Una folla fitta e silenziosa si è riunita davanti all'ingresso del locale e sta assistendo all'arresto. Il silenzio è però irrequieto e presto è rotto da mormorii carichi di rabbia che inizia a montare. Come paglia secca, in attesa di un innesco.

La scintilla arriva, quella sera, inaspettata. Una lesbica travestita da uomo inizia a resistere all'arresto con violenza. Grida, si ribella e i poliziotti iniziano a pestarla. Lei cerca di difendersi, ma è sola contro diversi poliziotti. Poco dietro di lei anche una drag queen sta iniziando a rivoltarsi e anche lei viene picchiata con furia esagerata per renderla inoffensiva. Sono pochi istanti, ma sembrano eterni.

Altra persona legge da qui: La drag queen scaglia una bottiglia (o forse un mattone?) contro un poliziotto, ferendolo. La lesbica grida alla folla, tra la rabbia e la frustrazione: "E voi cosa state lì a guardare? Perché non fate niente? Ribellatevi! Fate qualcosa! Aiutateci!"

A questo punto leggete la posizione appuntata in cui avete lasciato i personaggi protagonisti nel Prologo, poi continuate.

Altra persona legge da qui: La folla si incendia quasi immediatamente. Un gran numero di persone inizia a malmenare la polizia, che si trova immediatamente in stretta minoranza. Il capo dell'unità ordina ai suoi uomini di ripiegare all'interno dello Stonewall e si barrica lì, in attesa di rinforzi.

Nel frattempo, fuori, la rabbia ha raggiunto un punto di non ritorno: una drag queen di colore inizia a lanciare mattoni e sassi contro le finestre dello Stonewall, mentre altri ragazzi cercano di sfondare la porta. Le grida attirano l'attenzione e il fuoco segue subito dopo.

I rinforzi arrivano nella forma di polizia in tenuta anti sommossa e polizia a cavallo. Si forma una fila di ragazzi e ragazze che si mettono a ballare davanti alla polizia in tenuta anti sommossa, provocandola e sfidando gli agenti a farsi avanti.

Altra persona legge da qui: Raccontate con un **monologo** cosa fanno attivamente i vostri personaggi la notte della rivolta e come ne sono coinvolti. Raccontate cosa li segna e cosa eventualmente li ferisce, non solo nel fisico. La rivolta dura giorni, la morfologia delle strade del Village favorisce la guerriglia urbana e rende difficile per la polizia intervenire.

Macchine rovesciate, molotov, cassonetti dati alle fiamme: è un momento in cui sono gli oppressori ad avere la peggio.

Avete passato un'intera vita a subire angherie dalla polizia e a scappare dagli agenti. Oggi no, oggi sono gli agenti che scappano da voi.

È il vostro momento di forza.

Il tono di questo atto è **RABBIOSO** e **VIOLENTO**.

In questo Atto giocate il monologo **senza** pescare una Carta Spunto.



QUINTO ATTO

“Sai, i ragazzi erano così belli.
Avevano perso quello sguardo ferito
che tutti i froci avevano 10 anni fa.”¹⁰

ALLEN GINSBERG

Chi ha iniziato il Quarto Atto passa il segnalino della prima persona dell'Atto alla persona alla sua sinistra, che legge questo testo.

Nei giorni dopo la rivolta, gruppi di ragazzi e ragazze che vi hanno partecipato si sono riuniti in Christopher Street Park e hanno iniziato a discuterne, galvanizzati da quanto accaduto. La paura e la vergogna sono andate via e hanno lasciato posto al senso di comunità, legame, forza e identità che la rivolta ha portato alla luce.

Più o meno spontaneamente si formano gruppi di ragazzi e ragazze. È a partire da quel contesto che si forma il Gay Liberation Front e diverse voci gridano: “Gay Power!”. L'anno successivo, la rivolta sarà celebrata col primo Gay Pride della storia, nato dalla ribellione contro la repressione.

Dopo due notti di rivolta e davanti ad altre notti di disordini a venire, questo è un momento in cui si cammina a testa alta per rimarcare il proprio orgoglio.

¹⁰ “You know, the guys there were so beautiful—they've lost that wounded look that fags all had 10 years ago.”

Per mostrare alla gente e alla polizia che la nuova forza trovata nel sangue e nella rivolta dello Stonewall Inn non è transitoria, ma ora che è stata trovata non se ne andrà. Il tempo dei compromessi è finito.

Può anche essere un momento in cui capiamo che qualcosa si è rotto e se da una parte vorremmo essere lì, qualcos'altro ci trattiene. Può essere la paura, il senso di colpa o qualche altra ragione.

Impostate una **scena giocata** in cui descrivete come il vostro personaggio reagisce alla piega che hanno preso gli eventi. Opzionalmente, se lo preferite e vi fa sentire più a vostro agio, potete fare invece **un monologo**.

Questa è l'ultima **scena giocata**. Se sono rimaste questioni in sospeso tra i personaggi che si vogliono chiudere in gioco, questa è l'ultima opportunità di farlo con una scena.

Il tono è **RISOLUTO** e **ORGOGLIOSO**.

In questo atto:

- 1.** pescate una Carta Spunto e inseritela nella vostra scena corrente come *Regista*;
- 2.** potete sottrarre l'autorità narrativa alla persona che è *Regista* di turno voltando sul dorso una delle vostre Carte Spunto.

EPILOGO

“Non c'è orgoglio per alcuni di noi
senza la liberazione per tutti noi.”¹¹

MARSHA P. JOHNSON

Chi ha iniziato il Quinto Atto passa il segnalino della prima persona dell'Atto alla persona alla sua sinistra, che legge questo testo.

L'epilogo è costituito da due **monologhi** per ogni personaggio.

PERSONAGGI ALLO SPECCHIO

Partendo dalla prima persona dell'Atto, fate a turno un breve monologo. Immaginate che il personaggio che avete giocato possa parlare con il sé stesso del Primo Atto, sapendo cosa dovrà attraversare per arrivare fino a quel punto. Cosa gli direbbe per prepararlo al futuro che lo aspetta? Potete inquadrare il monologo come preferite: può essere effettivamente un momento in cui il personaggio si ferma a pensare guardandosi allo specchio, o una riflessione che fa camminando per strada. Una volta terminato, procedete al prossimo paragrafo.

Per questo monologo non pescate una Carta Spunto.

11 “No pride for some of us without liberation for all of us.”



LA FINE DELLA STORIA

Anni dopo Stonewall, raccontate come si è compiuto il cambiamento per il vostro personaggio. Partite scegliendo la frase rituale per l'epilogo del vostro personaggio nel paragrafo qui sotto: Frasi di chiusura.

Il cambiamento non deve per forza avere un sapore positivo: lo stiamo vedendo dalla prospettiva del vostro personaggio per capire quale impatto ha avuto sulla sua vita.

FRASI DI CHIUSURA

Scegli la frase che rappresenta cosa farà il tuo personaggio della sua vita da ora in avanti. Leggila a voce alta e procedi, quindi, a narrare l'Epilogo con un monologo. Puoi usare le informazioni nel paragrafo qui sotto: Cosa è successo dopo i moti di Stonewall? Per avere spunti, suggerimenti e riflessioni su come condurre il tuo Epilogo. Il suggerimento è quello di leggerlo insieme prima di iniziare l'epilogo. Se già è stato letto in altre partite e già conoscete le informazioni che riporta, allora potete procedere saltandolo. Per questo monologo di chiusura non pescate una Carta Spunto.

Mi chiamo _____ e sono...

...un essere umano degno di vivere la propria vita con orgoglio. **Sono guarito.** Ora che ho iniziato a lottare e ho trovato me stesso, non smetterò più finché il mondo non mi riconoscerà per quello che sono.

...un essere umano degno di vivere la propria vita. **Sto guarendo.** Con discrezione, senza fare altro rumore. La lotta non può diventare la mia ragione di vita, ma di sicuro non tornerò mai più indietro.

...**malato.** Non c'è un futuro nella mia condizione, per sopravvivere devo uniformarmi.

COSA È SUCCESSO DOPO I MOTI DI STONEWALL?

Potete usare queste informazioni nel vostro epilogo se lo ritenete opportuno.

Dopo i Moti di Stonewall, gli anni Settanta sono stati caratterizzati da una presa di coscienza e da battaglie per il riconoscimento di diritti fondamentali per le persone appartenenti alla comunità LGBTIQ+.

Nel 1970 **Sylvia Rivera** e **Marsha P. Johnson** fondarono la S.T.A.R. (Azione Travestite di Strada Rivoluzionarie): un collettivo politico radicale che si occupava anche di dare aiuto e un posto in cui dormire al sicuro ai giovani ragazzi e ragazze LGBTIQ+ di strada che non avevano più una casa.

Una figura di spicco nel corso degli anni Settanta fu **Harvey Milk**, attivista dichiaratamente omosessuale ed eletto *Supervisor* di San Francisco: si batté fortemente per la difesa dei diritti degli omosessuali nella città e combatté in maniera decisiva la *Proposition 6*, una misura che prevedeva il licenziamento di tutti gli insegnanti dichiaratamente omosessuali dalle scuole.

Verso la fine degli anni Settanta **Gilbert Baker** creò la Bandiera Arcobaleno. Fu usata per la prima volta nel 1978 durante la parata per il *San Francisco Gay Freedom Day*.

Negli anni Ottanta il processo di liberazione omosessuale subì una forte battuta d'arresto a causa della diffusione dell'**AIDS**, che fece quasi strage

di un'intera generazione e più di persone omosessuali. La malattia inizialmente venne considerata come una piaga che colpiva solo gli omosessuali, chiamata **GRID** (*gay related immune deficiency*, immunodeficienza gay-correlata). Il pregiudizio sociale ha continuato a sostenerlo per moltissimo tempo, tanto da persistere in certi casi anche ai giorni nostri, nonostante le evidenze scientifiche abbiano ampiamente dimostrato il contrario. Il governo statunitense inizialmente non si preoccupò dell'epidemia di AIDS. La politica e il mondo dell'informazione non avevano interesse nei confronti di persone che, agli occhi di molti elettori, avevano quello che si meritavano. Quando il Governo fece ufficialmente menzione dell'epidemia per la prima volta, nel 1985, la malattia mieteva già migliaia di vittime.

Per una ripresa decisa della lotta per i diritti delle persone LGBTIQ+ si deve aspettare tra la metà degli anni Novanta e l'inizio degli anni Duemila. Da quel momento, in Occidente, la presa di coscienza si fa sempre più forte, e si inizia a parlare in maniera diffusa anche nella società civile di riconoscimento di diritti anche per le coppie e le famiglie omosessuali, non solo dei diritti per i singoli. Il dibattito e la lotta hanno portato a diverse soluzioni nei vari stati, più o meno efficaci, che vanno dalla creazione di istituti giuridici specifici e la regolarizzazione delle convivenze di fatto, fino al riconoscimento del matrimonio egualitario.

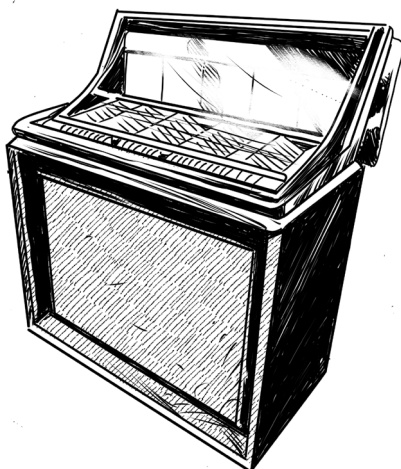
Purtroppo la lotta per il riconoscimento dei diritti per le persone LGBTIQ+ non è andata avanti alla stessa velocità per tutte le persone e le realtà *queer*. Già nei primi anni Settanta Sylvia Rivera dovette lottare per aprirsi la strada su un palco e per prendere la parola durante un Gay Pride, perché la sua presenza era poco rispettabile e non gradita. Questo nono-

stante avesse dedicato la sua vita alla lotta per l'emancipazione delle persone *queer*. Ancora oggi, la situazione per le persone di genere non conforme, transgender e in generale che non si riconoscono o non rientrano nella concezione cis-etero binaria del genere e della sessualità tipica della nostra società è difficile e la loro stessa esistenza è un atto continuo di resistenza.

L'oppressione si manifesta trasversalmente in ogni ambito della vita: nel dibattito pubblico, nei media e in un apparato burocratico che non è d'aiuto a persone che devono lottare in ogni momento per affermare la propria identità. Si manifesta anche nei piccoli gesti quotidiani, dove il semplice atto di esibire un documento, per esempio, può diventare un momento pericoloso dove si deve affrontare un outing con persone sconosciute in un contesto non sicuro.

L'oppressione si manifesta anche nelle parole e nella pressione politica di persone che cercano di negare e criminalizzare l'identità di persone transgender, non binarie o di genere non conforme.

La strada da percorrere per una vera *liberazione queer* non è finita. Perché finché non saremo tutti e tutte liberi e libere, nessuno lo sarà mai davvero.



DUE CHIACCHIERE PRIMA DI LASCIARCI

“La storia non è qualcosa a cui ripensi e dici che era inevitabile, succede perché le persone prendono decisioni che a volte sono molto impulsive e del momento, ma quei momenti sono realtà cumulative.”¹²

MARSHA P. JOHNSON

Prima di salutarvi, se lo desiderate, prendetevi qualche minuto per riflettere sulla sessione che avete appena concluso.

Se necessario prendete qualche istante per fare una pausa, poi usate le domande qui di seguito come traccia per impostare una breve conversazione sul gioco che avete appena concluso:

- * Come vi sentite? Esprimete liberamente il vostro stato d'animo.
- * Cosa vi ha colpito di più delle situazioni che avete messo in scena?
- * Avete sperimentato difficoltà o disagio durante il gioco?

Se sì, in quale circostanza?

- * Qual è stato, secondo voi, il momento più bello della sessione?
- * Cosa vi è rimasto del personaggio che avete giocato?

Quali impressioni e sensazioni?

- * Cosa vi ha colpito dei personaggi giocati dalle altre persone e perché?

A questo punto il gioco è davvero finito.

¹² “History isn't something you look back at and say it was inevitable, it happens because people make decisions that are sometimes very impulsive and of the moment, but those moments are cumulative realities.”

THE FIRST PRIDE WAS A RIOT

