



Spartito

► *Restiamo nel personaggio.* Restiamo sempre concentrati sull'interpretazione, pensando come i nostri personaggi ed empatizzando con loro, lasciando il nostro personale modo di essere fuori dal gioco. Evitiamo di rispondere al telefono, mandare messaggi o interagire con persone esterne al gioco, se siamo in un luogo pubblico. L'incontro dura solo un'ora: se vivremo appieno questa esperienza, ci sembrerà un attimo.

► *Evitiamo gli stereotipi.* Questo non è uno scenario grottesco. Lo scioglimento della band ha portato con sé traumi, risentimenti e aspettative frustrate, mandando in frantumi molte amicizie. Per creare l'atmosfera necessaria a sviluppare questi temi, non esageriamo con i richiami a grandi band: l'umorismo involontario è forse il peggior nemico dell'immedesimazione. C'è sempre spazio per ridere e scherzare, ma non dovrebbero essere questi stereotipi la ragione. Non siamo qui per fingerci i Beatles e accusare la moglie giapponese del chitarrista di aver seminato zizzania.

► *Nessun accordo in anticipo.* Con la sola eccezione del genere della band, degli strumenti suonati dai vari componenti e della predisposizione verso la reunion, tutto il resto dev'essere creato nel corso del gioco. La sfida consiste nel lavoro di squadra tramite il libero scambio d'idee. Lo stesso vale per il divertimento: almeno la metà sta proprio nell'accettare il contributo degli altri, lasciandoci sorprendere dalle scoperte che noi stessi faremo sulla storia della band o sulle relazioni tra i suoi componenti.

► *Dire sempre di Sì.* È essenziale che le idee di ciascuno di noi vengano accettate e sviluppate dal resto del gruppo. Se qualcuno stabilisce che un tour in Europa è stato l'inizio della fine, allora prendiamo tutti per assodata l'esistenza di un problematico viaggio nel vecchio continente e aggiungiamo nuovi elementi alla suggestione. Se uno di noi non è soddisfatto della direzione impressa alla storia da questa idea, può provare a sovvertirla o a darle un nuovo significato, ma non può ignorarla o bollarla come una menzogna. Si potrebbe rilanciare dicendo che il tour in Europa ha portato in superficie i problemi, ma le cose stavano già andando in malora da quando il cantante ha dato inizio al suo progetto solista.

► *Giochiamo per perdere.* Non ci sono vincitori, né vinti. Se durante il gioco abbiamo l'occasione di dire, accettare o fare cose che andrebbero contro gli interessi del nostro personaggio, ma crediamo renderebbero più interessante l'esperienza del gruppo, non dovremmo lasciarcela scappare. Inutile stare a preoccuparsi che il nostro personaggio possa essere preso in giro, isolato o persino odiato da tutti gli altri. Allo stesso modo teniamo presente che le *Carte Predisposizione* servono per aiutarci a sviluppare i conflitti e non sono in alcun modo obiettivi da perseguire: anche se qualcuno ha estratto la *Carta Verde*, non vuol dire che il suo scopo sia quello di convincere gli altri a riprovarci con la band, così come avere la *Carta Rossa* non significa dover rifiutare ogni possibilità di reunion. Il punto non è avere la meglio sugli altri, ma condividere esperienze profonde e stimolanti.