ANIMUS
THE ETERNAL CIRCLE
IN SEARCH OF SKY
SEASON 2

ANIMUS

IN SEARCH OF SKY

-

PREMESSA

È normale essere un po' confusi. Questa è la cosa più importante da capire a questo punto. Non ti preoccupare. Sta andando tutto bene. C'è del testo da leggere e se sei nuovo puoi sentirti un po' sopraffatto, ma è tutto ok. Anche se non sei sicuro di cosa fare e di come andranno le cose, possiamo prometterti che giocare sarà facilissimo.

Prenditi solo un po' di tempo e leggi con calma questa guida, goditela. Troverai tutte le informazioni necessarie per giocare. Poi se hai ancora qualche dubbio, ci siamo noi. Puoi contattarci su chaosleague.org oppure via facebook o via mail a info@chaosleague.org.

Questo è un living document potrà cambiare ed essere aggiornato. Ogni volta che questo avverrà lo comunicheremo sui nostri canali (facebook, mailing list, WhatsApp).

INFO

Animus - In Search of Sky è un gioco di ruolo dal vivo on line. È ambientato ai nostri giorni e racconta le vite presenti e passate di un gruppo di persone speciali legate dal destino.

DATE & RUN

Run #1 [ITA] 19-20 settembre 2020
Run #2 [ENG] 26-27 september 2020
Run #3 [ENG] 24-25 october 2020

FASCE ORARIE

Il larp non sarà continuativo, ma diviso in fasce ufficiali e fasce libere.

-

FASCE UFFICIALI

Rappresentano il gioco vero e proprio. Iscrivendoti a Animus ti impegni a essere presente nelle 3 fasce ufficiali in cui la storia e i rapporti tra i personaggi, facilitati dallo staff, vivono le evoluzioni principali.

La partecipazione alla fasce ufficiali ti consentirà di avere la piena esperienza di gioco che abbiamo progettato per Animus.

FASCE LIBERE

Nelle ore al di fuori delle fasce ufficiali potrai riposare, svolgere le incombenze del mondo reale, oppure potrai continuare a giocare, restando in personaggio e utilizzando i canali che il gioco ti mette a disposizione (videochiamate, chat).

Queste fasce di gioco libero ricevono degli spunti inziali pensati dagli autori, ma nello svolgimento sono facolative e completamente autogestite. Aggiungono profondità all'esperienza di gioco e noi le consigliamo vivamente, ma ci teniamo a precisare che non prendervi parte non rende assolutamente l'esperienza di gioco meno soddisfacente.

PROGRAMMA

SABATO 15-16
Briefing pre-gioco che comprenderà anche il test tecnico delle attrezzature e delle piattaforme.

SABATO 16-18
1° Fascia di gioco ufficiale [Flashback + Presente]

SABATO 21-24
2° Fascia di gioco ufficiale [Scena Speciale + Presente]

DOMENICA 15-18
3° Fascia di gioco ufficiale [Presente]

DOMENICA DALLE 18
Debriefing
After party!

-

FASCE DI GIOCO LIBERE
In qualsiasi momento da sabato alle 18 fino a domenica alle 15

ESPERIENZA DI GIOCO

Animus - In Search of Sky è ambientato ai nostri giorni e racconta la storia di un gruppo di ragazzini che crescono insieme finché Sky, una di loro, scompare misteriosamente. Da quel giorno il gruppo comincia a disgregarsi, i ragazzi si perdono di vista, passano anni, ogni cosa viene sepolta sotto la polvere del tempo. Poi succede qualcosa di inaspettato. In tutti i ragazzi, ormai diventati adulti, riemerge un ricordo. Un ricordo che dura solo qualche istante ma è così vivido e reale che sembra quasi di essere tornati al tempo dell'adolescenza. Quel ricordo vivido è la scintilla che permetterà alla vecchia banda di incontrarsi di nuovo.

Comincia così un percorso che li porterà ad avere uno sguardo diverso sul mondo e sul tempo. Animus è un racconto di **amicizia e di scelte**. Una storia in cui persone normali con i loro dubbi, debolezze, paure, si confrontano con un destino più grande. Animus è un larp intimo e profondo che si fonda su **due pilastri**:

- Il primo, e piu' importante, è l'interpretazione del personaggio e l'interazione emotiva con gli altri giocatori. Animus e' un larp in cui rivelare parti di te e ascoltare gli altri, cercare insieme agli altri la tua identità e il tuo riscatto è fondamentale.

- Il secondo pilastro è incentrato sull'indagine e la risoluzione di misteri.

PER GIOCARE AVRAI BISOGNO DI

CONNESSIONE INTERNET

Se la tua connessione non funziona bene, purtroppo non possiamo garantirti un'esperienza fluida.

COMPUTER

Vanno bene anche tablet e smartphone, mati consigliamo se puoi, di usare un pc o mac.

CUFFIE E MICROFONO

Per un'esperienza migliore per tutti ti chiediamo di usare delle cuffie durante le video/audio chat. Qualsiasi modello con il microfono andrà bene.

ACCOUNT DISCORD

Questa piattaforma è quella che useremo principalmente per il gioco. Ti consigliamo già da ora di fare un account a questo indirizzo: https://discord.com . Puoi registrarti con qualsiasi mail e con qualsiasi nickname, ma al momento di entrare in gioco ti chiederemo di modificarlo con il nome del tuo personaggio.

DISCORD

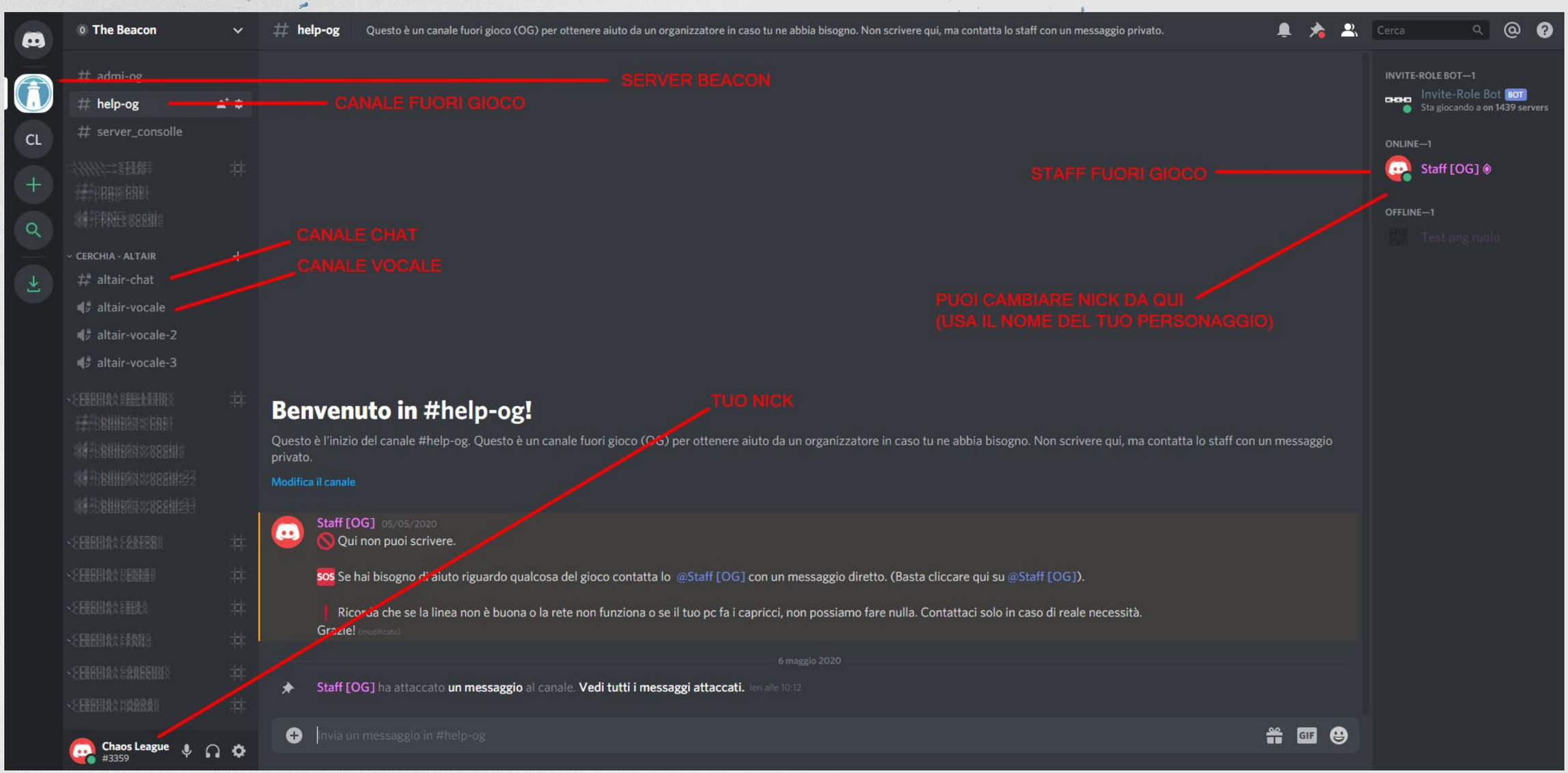
Prima del gioco riceverai via mail un link che ti darà accesso al server di gioco della piattaforma DISCORD. Una volta cliccato avrai accesso ai canali della tua Cerchia e ai canali generali.
Esistono due tipi di canali, CHAT e VOCALE. I canali chat permettono di scrivere, mentre quelli VOCALI permettono di fare chiamate audio e/o video. Per entrare in un canale è sufficiente cliccare sul nome del canale a cui vuoi accedere (li trovi sulla sinistra).

Alcuni canali saranno "fuori gioco", lo capirai perchè riportano l'acronimo OG (Off Game), questi canali servono per varie esigenze, ma considera che non esistono ai fini del gioco. Allo stesso modo è possibile che durante il gioco qualcuno dello staff entri nel canale per vedere che vada tutto bene. Ignora questi utenti ai fini del gioco.
Il sabato durante il briefing, ti mostreremo le funzionalità necessarie per lo svolgimento del gioco.

N.B. Considera che per eventuali problemi di software o di connessione durante il gioco non riusciremo a darti assistenza tecnica. Qualora dovesse succedere comportati in gioco esattamente come faresti nella vita reale, avvisa che stai avendo problemi e prova le soluzioni più frequenti (chiudi il software e riaprilo, riavvia il computer etc.).

DISCORD APP

Discord dispone anche di una app per cellulari e desktop che puoi installare per rimanere sempre collegato al gioco, non è obbligatorio, ma può aiutarti a rimanere in contatto con la tua Cerchia. Discord è una piattaforma open source molto attenta alla privacy, quindi puoi stare tranquillo. Noi ti consigliamo di installarla perchè rende l'esperienza più fluida e stabile.


The Beacon
help-og
Questo è un canale fuori gioco (OG) per ottenere aiuto da un organizzatore in caso tu ne abbia bisogno. Non scrivere qui, ma contatta lo staff con un messaggio privato.
admi-og
help-og
server_console
CERCHIA - ALTAIR
altair-chat
altair-vocale
altair-vocale-2
altair-vocale-3
Chaos League
#3359
SERVER BEACON
CANALE FUORI GIOCO
CANALE CHAT
CANALE VOCALE
STAFF FUORI GIOCO
PUOI CAMBIARE NICK DA QUI
(USA IL NOME DEL TUO PERSONAGGIO)
TUO NICK
INVITE-ROLE BOT—1
Invite-Role Bot BOT
Sta giocando a on 1439 servers
ONLINE—1
Staff [OG]
OFFLINE—1
Test png ruolo
Benvenuto in #help-og!
Questo è l'inizio del canale #help-og. Questo è un canale fuori gioco (OG) per ottenere aiuto da un organizzatore in caso tu ne abbia bisogno. Non scrivere qui, ma contatta lo staff con un messaggio privato.
Modifica il canale
Staff [OG] 05/05/2020
Qui non puoi scrivere.
Se hai bisogno di aiuto riguardo qualcosa del gioco contatta lo @Staff [OG] con un messaggio diretto. (Basta cliccare qui su @Staff [OG]).
Ricorda che se la linea non è buona o la rete non funziona o se il tuo pc fa i capricci, non possiamo fare nulla. Contattaci solo in caso di reale necessità.
Grazie! (modificato)
6 maggio 2020
Staff [OG] ha attaccato un messaggio al canale. Vedi tutti i messaggi attaccati. Ieri alle 10:12
Invia un messaggio in #help-og

ANIMUS
THE ETERNAL CIRCLE
SEASON 2

DOVE COMINCIA LA STORIA

In Animus tutti i personaggi sono cresciuti insieme in piccolo paese tranquillo in cui il tempo sembrava non passare mai. Eravate ragazzi normali, con i vostri sogni, i vostri problemi, ma legati da una amicizia speciale. Il tempo passava tra un bagno al fiume, un film al piccolo cinema, una incursione nella casa abbandonata fuori città.

Sky era una della banda, una di voi. Aveva i capelli ribelli rossi come la brace. Era una vera forza della natura, allegra, intelligente, empatica. Ma aveva anche un lato più cupo, sapeva essere dispettosa, brusca, perfino manesca. Alternava questi due lati della sua personalità senza preavviso, per questo in tanti a scuola la chiamavano "stramba". E poi aveva tutte le sue passioni da nerd. I videogame soprattutto, li adorava. Una volta vi disse che ne aveva programmato uno per voi, non ve lo fece giocare mai, diceva che non eravate "pronti". Ma questo fu dopo la gita a Parigi.

Da quella gita Sky aveva cominciato a sostenere che eravate "Animus" e che il vostro compito era quello di salvare il mondo. Era diventata ancora più "strana", alle volte non veniva ai vostri appuntamenti o arrivava in ritardo e, a voi che la conoscevate meglio di chiunque altro, dava la sensazione che stesse architettando qualcosa.

Un giorno, al termine di quella che sembrava un'estate come tante, Sky vi chiese di incontrarla alla vecchia casa abbandonata. Non ci andaste. Da quel momento nessuno la vide più. La cosa fece scalpore in paese, ma nè la polizia nè i volontari riuscirono a trovarla.

La sua scomparsa fu un evento doloroso per tutti voi. Un momento di crescita, ma anche profondamente traumatico. Poco dopo vi perdeste di vista, avevate quell'età per cui la vita adulta cominciava a reclamarvi. Uno dopo l'altro lasciaste la piccola città alla ricerca del vostro futuro, di un lavoro, di qualsiasi cosa il destino avesse in serbo per voi. Pensavate che il passato e Sky fossero una storia chiusa, vi sbagliavate.

SOLO LA VERITA'

La banda si formava su un giuramento che doveva sempre essere rispettatto: tra i membri della banda bisogna essere sinceri.

Se durante il gioco vi sembra che qualcuno stia girando intorno a qualcosa o non ha il coraggio di ammettere qualcosa chiunque della banda può ricordargli il giuramento e spronarlo a dire la pura verità. Starà poi a lui decidere se accogliere l'invito o meno.

LA GITA A PARIGI

Siete stati in gita a Parigi per pochi giorni, durante la visita al museo della Bastiglia Sky ebbe un piccolo mancamento. Dopo quell'episodio vi raccontò di aver "sognato" voi al tempo della rivoluzione francese.

Eravate Giacobini e stavate cospirando per rubare del grano ad un conte. Diceva che eravate "Animus" e che avreste dovuto salvare il mondo. Sky vi aveva abituato alle sue stranezze ma in quel caso ne parlò per settimane, finchè non scomparve.

FLUSSO DI GIOCO

IL RICORDO - FLASHBACK

Pochi giorni fa hai avuto una specie di sogno a occhi aperti. Per pochi istanti hai rivissuto in maniera intensissima un ricordo della tua adolescenza. Dovunque tu ti trovassi (alla guida di un mezzo, durante un meeting di lavoro, puoi sceglierlo tu) questo ricordo ti ha reso come "assente" per qualche istante. Il contenuto di questo ricordo sarà giocato dal vivo all'inizio del gioco (vedi dopo).

Questo episodio ti ha riportato alla mente gli altri ragazzi e vi siete rimessi in contatto ritrovandovi sui social. Vi siete dati appuntamento per una specie di rimpatriata. Da qui comincerà il gioco vero e proprio.

Il Ricordo verrà giocato dal vivo come prima scena del larp. Giocate liberamente il vostro personaggio seguendo le indicazioni che ti saranno fornite durante il workshop che precede l'inizio.

Questo Ricordo - Flashback sarà preceduto da un breve briefing che ti permetterà di comprendere la situazione di gioco. La scena durerà circa 45 minuti ed è stata disegnata per permettervi di esplorare il vostro personaggio. La scena sarà giocata "al buio" con una colonna sonora appositamente composta che comprende suoni d'ambiente e altre sorprese ;)
Al termine del Ricordo - Flashback potete utilizzare il materiale che avete creato insieme agli altri come se fossero effettivamente dei ricordi emersi perché vi siete reincontrati dopo tanto tempo.

FLUSSO DI GIOCO

IL PRESENTE

In ogni fascia di gioco interpreterete il vostro personaggio mentre cerca di comprendere cosa si nasconde dietro la scomparsa di Sky e mentre fa i conti con

il proprio presente, con le scelte che lo hanno portato al punto della vita in cui si trova.

IL VIDEOGAME

In alcuni momenti del gioco sarà possibile interagire con l'avventura testuale progettata appositamente per il larp. Durante le sessioni di gioco nel presente il videogame sarà giocato da un solo giocatore che condivide il suo schermo con gli altri.
L'avventura testuale è parte integrante dell'esperienza di gioco, non richiede competenze specifiche per essere giocato e non può essere "vinto". È una esperienza narrativa complementare al larp vero e proprio.
Se giocate al videogame fuori dalle fascie di gioco potrete trovare elementi e informazioni che arricchiscono l'esperienza di gioco, ma ci sono anche parecchi segreti nascosti tra le righe del codice, riuscirete a trovarli?

FLUSSO DI GIOCO

LA SCENA SPECIALE

La fascia ufficiale di domenica sarà divisa in due parti. Nella seconda giocherete i vostri personaggi nel presente mentre nella prima interpreterete un altro ruolo. La scena sarà infatti ambientata in una altro spazio e in un altro tempo e voi sarete altre persone.

Ma non vi diciamo di più ora per non rovinarvi la sorpresa; si tratta di una scena centrale nella storia che vogliamo raccontare.

Prima di questa scena ci sarà un breve briefing preparatorio in cui vi spiegheremo la scena che stiamo per giocare, risponderemo ai vostri dubbi e vi consegneremo le schede personaggi. Avrete tutto il tempo necessario per comprenderli appieno e giocarli al meglio.

LARP ON LINE

Quando abbiamo progettato la prima stagione di Animus, ci chiedevamo come sarebbe stato un larp online e come sarebbe stato recepito dal pubblico. Dopo tante repliche siamo davvero felici e soddisfatti dei feedback che abbiamo ricevuto dalle centinaia di giocatori che hanno partecipato e siamo davvero orgogliosi di aver aperto il larp a nuove commistioni e ibridazioni. Siamo di fronte a qualcosa di nuovo, un modo di giocare diverso, ma non per questo meno forte. E ci sono ancora tante strade da esplorare!

Ci rendiamo perfettamente conto che giocare on line sia una sfida per molti larper, abituati alla presenza fisica.
Abbiamo un consiglio fondamentale: eliminate le distrazioni. Ogni giorno siamo sommersi di notifiche e messaggi. Quello che vi chiediamo per le ore di gioco di

ENDLESS STAIR
YOU ARE AT THE BOTTOM OF A S
ENDLESS STAIR, WINDING ITS W
BEYOND YOUR VISION. AN EERIE
COMING FROM ALL AROUND YOU,
STRANGE SHADOWS ON THE WALL
SOUTH IS A DARK AND WINDING
YOUR OLD FRIEND, THE BRASS
AT YOUR FEET.
>GET LANTERN
TAKEN.

Animus è di dedicarvi completamente al gioco "staccando" dalla realtà proprio come accade quando andiamo a giocare in un castello, in un bosco o in un bunker.

Mentre giocate vi consigliamo di spegnere il cellulare e di non avere sul computer altri sistemi di comunicazione aperti (facebook e altri social). Vi chiediamo anche di avere la massima privacy: se possibile trovate un stanza nella quale poter essere da soli durante le fasce di gioco. Esattamente come fareste per un larp più classico, per creare la magia dobbiamo mettere in pausa la nostra "vita reale".

- Per migliorare la connessione scarica la app di Discord e non navigare o usare la rete, mettiti vicino a un router o, meglio ancora, usa il cavo per la connessione internet.

COSTUMI E SCENOGRAFIA

Animus è ambientato nel 2020, ma interpreterete un personaggio diverso da voi, per il quale sarà necessario un costume vero e proprio, visto che si giocherà in video chiamata. Starà a voi ideare il costume, seguendo le ispirazioni del personaggio che vi sarà assegnato.

Non abbiate paura, riutilizzare quello che avete in casa sarà più che sufficiente. Cercate di visualizzare il vostro personaggio e il suo aspetto. Potete ovviamente anche giocare con trucco/capigliatura e accessori.

Lo stesso vale per ciò che avrete come sfondo durante le chiamate. Cercate se possibile di allestire un piccolo angolo che rispecchi il vostro personaggio, come potrebbe essere la sua camera. Magari ha dietro un poster, qualche libro in particolare, oppure fotografie, candele, qualsiasi cosa possa raccontarci qualcosa di lui. Siamo sicuri che ci saprete stupire!

SETTING

Il gioco è ambientato ai nostri giorni, ma non in uno specifico contesto o nazione. Animus non è un gioco sull'attualità perciò vi consigliamo di evitare riferimenti troppo precisi a personaggi dell'attualità. In ogni caso per tutto il resto il mondo è esattamente come lo conosciamo, l'economia va male, il covid19 ha imperversato provocando vittime, il buco nell'ozono è sempre lì.

DISCLAIMER

Animus racconta la storia di sette persone con i loro problemi e la loro vita. Per questo motivo durante il gioco potrebbero venire affrontati temi che possono urtare la sensibilità di qualcuno. Ecco una lista di argomenti che potrebbero venire

fuori durante il gioco:

Violenza domestica ed abbandono di un genitore, suicidio e autolesionismo, detenzione carceraria, abuso di sostanza, discriminazione e parole d'odio (hate speech), disabilità cognitiva, relazioni tossiche, malattia, morte di persone care.

SAFETY

Tutto il design del gioco prevede che tu possa sfilarti (opt-out) in qualsiasi momento da una discussione che ritieni non sicura o serena per te stesso.

In queste situazioni dunque puoi semplicemente usare la safeword: "Ho chiuso" e allontanarti dalla webcam. Puoi prendere una pausa e ritornare in gioco quando ti sentirai di farlo. Tieni conto che tutto il design del gioco è progettato in modo assolutamente inclusivo e rispettoso.

ISPIRAZIONI

Abbiamo ideato situazioni e meccaniche di gioco attingendo dal nostro immaginario e dalla nostra estetica. Si tratta di un nostro sforzo autoriale.

Si tratta di una storia profonda e intima, che scava nella psicologia dei personaggi parlando di empatia e di scelte difficili.

Nel setting sono presenti elementi soprannaturali e sfumature metafisiche. Le serie tv The OA, Sense8 e Bandersnatch vanno intese come ispirazioni indirette, Animus è un larp originale, prodotto dalla Chaos League.

SOUTHERN WAY
NEW ITALIAN LARP

Animus, come tutti i larp della Chaos League, si ispira alla filosofia di gioco contenuta nel manifesto Southern Way, che puoi leggere qui.

Siamo sempre interessati alle vostre opinioni, quindi per qualsiasi dubbio o chiarimento, oppure per parlare di estetica e larp design scrivici pure a **info@chaosleague.org**, saremo felici di dialogare con te.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Le schede dei personaggi di Animus sono composte da vari documenti che contribuiscono a dettagliare il suo presente e il suo passato.

Abbiamo fatto in modo che ci fossero degli "spazi bianchi" che ogni giocatore può riempire personalizzando la propria esperienza. Quindi ciò che non è nella scheda puoi inventarlo tu, ma non puoi contraddire ciò che è esplicitamente scritto. **Tutti i personaggi sono unisex e possono essere giocati del genere di preferenza del giocatore.**

Nella scheda del personaggio di Animus troverai queste informazioni:

TRIGGER WARNING

Alcuni personaggi toccano temi che possono risultare delicati per qualcuno, in questo caso troverai un'indicazione che specifica quale sia il tema in questione, così che tu possa decidere se il personaggio fa al caso tuo o meno.

NOME E SOPRANNOME

Tutti i personaggi sono unisex e viene riportato solo il nome e il soprannome con cui gli altri del gruppo ti chiamavano. Il cognome non è rilevante ai fini del gioco.

CHI SEI

Cinque parole (tag) che identificano in breve il personaggio.

STILE

L'abbigliamento che il personaggio preferisce. Puoi usare queste indicazioni per creare il tuo outfit.

LA MIA VITA CON LA BANDA

In questa sezione trovi la parte del tuo background che riguarda la tua adolescenza, fino a quando il gruppo è rimasto insieme. Racconta del tuo passato, di come eri, dei tuoi sogni e delle persone che ti erano vicine alll'epoca e anche di Sky.

LA MIA VITA OGGI VISTA DAGLI ALTRI (HANDOUT)

In questa sezione in forma di allegato (è un link sulla scheda) troverai un pezzo della tua vita del presente, qualcosa che ti racconta in maniera indiretta. Usalo come spunto per approfondire il personaggio o per guardarlo sotto un altro punto di vista.

LA MIA VITA SENZA LA BANDA [PRIMA FASCIA]

In questa sezione trovi la parte di background che riguarda la tua età adulta, da quando il gruppo si è separato fino a oggi. Come sei cambiato rispetto al ragazzo che eri? Quali sono oggi i tuoi problemi e le cose a cui tieni di più? Devi raccontare questo episodio durante la prima fascia di gioco, nel modo che preferisci.

EPISODIO DEL PRESENTE [SECONDA FASCIA]

In questa sezione trovi un episodio del tuo presente, qualcosa di significativo che ti ha toccato per un motivo o per un altro. Devi raccontare questo episodio durante la seconda fascia di gioco quando te lo chiederà il VIDEOGAME, nel modo che preferisci.

PERCHÈ NON SEI ANDATO ALL'APPUNTAMENTO [TERZA FASCIA]

In questa sezione trovi il motivo per cui non andasti quella sera all'appuntamento che vi aveva dato Sky. Devi raccontare questo episodio durante la terza fascia di gioco, nel modo che preferisci.

RELAZIONI

Qui in forma sintetica troverai le tue relazioni con tutti gli altri ragazzi del gruppo, durante il gioco queste relazioni possono cambiare o rimanere le stesse, chissà se gli altri sono cambiati o se sono rimasti gli stessi che ricordi.

COME MI RAPPORTO CON GLI ALTRI

Qui, in forma sintetica, trovi il modo in cui ti relazioni con le persone che ti stanno intorno, il carattere del tuo personaggio. Sono spunti e indicazioni che ti aiutano a capire come si comporta nella sua vita di tutti i giorni.

DILEMMI

I dilemmi sono domande a cui il personaggio cerca di rispondere durante il gioco. Qualcosa di irrisolto nella sua vita su cui vuole fare luce. Cerca di giocare per trovare queste risposte.

ANIMUS
THE ETERNAL CIRCLE

PERSONAGGI TEASER

I teaser presentano brevemente i personaggi, una volta che saranno assegnati, avrai accesso alla scheda completa. Nel teaser troverai solo queste sezioni:

- NOME E SOPRANNOME
- TRIGGER WARNING
- CHI SEI
- STILE
- LA MIA VITA CON LA BANDA

INDICA LE TUE PREFERENZE PER IL PERSONAGGIO COMPILANDO IL FORM ENTRO IL 13 SETTEMBRE

FORM
https://forms.gle/AgCiBoa751GsjN2g6

AVERY

TRIGGER WARNING
Genitore violento.

CHI SEI
Ordine, distacco, impetuoso, deciso, elegante.

STILE
Elegante.

LA MIA VITA CON LA BANDA DEI RAGAZZI
Da piccolo mia madre diceva che ero argento vivo. Non riuscivo a stare fermo, avevo bisogno di muovermi, di correre, di vedere le cose. Il mondo che mi circondava era la mia arena, e io ero pronto a conquistarla. Quando, durante i nostri giochi, qualcuno doveva offrirsi volontario per infilarsi in qualche spazio stretto o entrare per primo in posto buio, ero sempre io a farmi avanti. Volevo essere il primo, volevo correre più veloce, volevo arrampicarmi più in alto, volevo essere il più forte.

"Se proprio hai tutta questa energia da smaltire" mi ha detto Sky un giorno, scompigliandomi i capelli "Perché non entri nella squadra di calcio?". Seguii il suo consiglio, aveva ragione: niente mi riempiva di gioia più che entrare in campo e dare anima e corpo per arrivare alla vittoria. E la vittoria doveva arrivare, perché perdere, per me, non era un'opzione. Lo sport mi ha insegnato tanto, la bellezza del gioco di squadra, la disciplina nel raggiungere i propri obiettivi, la determinazione di battersi per qualcosa. E Sky era sempre lì, sugli spalti, a vedermi lottare. Il suo guerriero buono, mi chiamava. E nei suoi occhi brillava una luce folle e magnifica, un fuoco che ardeva forte quanto il mio.

Mio padre, invece, non è mai venuto a vedermi giocare. Non che lo desiderassi particolarmente. Era un uomo severo e violento; era insoddisfatto della sua vita e scaricava la frustrazione su me e mia madre. Come se fosse colpa nostra. È grazie a lui che ho imparato a non avere paura dei mostri delle favole, perché i veri mostri sono persone in carne e ossa come noi. Non era di lui che avevo paura, però. No, quello che mi terrorizzava davvero era il pensiero che il suo sangue scorresse nelle mie vene e che un giorno anche io sarei potuto diventare come lui.

DEVIN

TRIGGER WARNING:
Eccesso alcol e droghe, testimone di razzismo e omofobia.

CHI SEI:
Cinismo, Eccesso, Schiettezza, Fragilità, Business casual.

STILE
Business casual, modaiolo.

LA MIA VITA CON LA BANDA DEI RAGAZZI
Il tempo non esisteva quando ero con la banda. Le estati sembravano eterne, tanto che della nostra infanzia mi sembra di ricordare soltanto infiniti giorni di sole, e i miei amici che passavano a chiamarmi sotto la mia finestra per andare in giro. Mi sentivo così leggero così libero di essere e di fare ciò che mi andava di essere e di fare. Volevo colorare il nostro stare insieme di cose belle sorprendenti, farci ridere a crepapelle.

Per questo architettavo i miei scherzi più folli, per sentire le loro e le mi risa. Le rane nei cassetti, i gavettoni a sorpresa, i racconti possibili e impossibili. Sky mi faceva da spalla spesso e volentieri. E gli scherzi diventavano più raffinati, più complessi: l'allarme per l'arrivo degli alieni di notte, tutti i nostri vicini erano in realtà androidi malvagi che ci avrebbero sterminato, avete visto come parlano al telefono? Scappiamo! E il vestito per la festa fatto con la tovaglia, un bicchiere in testa e uno in mano. Sky mi spingeva a fare di più, a osare di più. Alle volte ho anche esagerato per seguire qualche sua intuizione. Sky si divertiva a esplorare il limite, aveva un lato oscuro, pericoloso. Mi diceva: che importanza hanno le conseguenze? E rideva, rideva, rideva.

Ero figlio unico, mio padre sgobbava 14 ore al giorno alla falegnameria per portare a casa uno stipendio da fame e mia madre faceva la commessa in un supermercato di periferia. Lavoravano talmente tanto che forse non gli restava la forza per amarsi. Di certo non avevano il tempo di fare i genitori. Soprattutto mia madre. Mai un abbraccio, mai una parola di approvazione o di conforto. La miseria rende schiavi soprattutto delle proprie frustrazioni, così quando i miei iniziavano a litigare io prendevo una scusa e andavo da ragazzi della banda. Quando la realtà diventava troppo grigia, andavo da loro. E ogni giorno avevo pronto qualcosa di nuovo, una storia, uno scherzo, un gioco, e tutti ridevamo insieme. Ridevamo, e nella loro gioia vedevo la mia, e la possibilità della vita, il gioco eterno che non finiva mai e io che volavo, al di sopra di tutto.

JADE PNG

TRIGGER WARNING:
Problemi di salute, morte di un fratello.

CHI SEI:
Sacrificio, Cinema, Ultimi, Premura, Colpa, Bohémien.

STILE:
Bourgeois Bohémien\Champagne socialist

LA MIA VITA CON LA BANDA DEI RAGAZZI

Guardo quella foto di classe e non riesco a trovarmi. Eppure, quel giorno c'ero, ne sono sicuro. Eccomi: sono quella piccolo, a destra, nascosto dai compagni. Occupano tutti più spazio di me, ma mi riconosco da quel sorriso che tutti mi dicono essere dolce. Ce l'ho sempre avuto. Il sorriso dolce e la capacità di essere invisibile. Una volta lo dissi a Sky: "Sono un bambino invisibile" e non ero triste nel dirlo. "Sei invisibile come gli angeli che ci proteggono. Non li vediamo ma ci salvano la vita" mi rispose.

Ma io non ero certo un angelo, ero io ad avere un angelo vicino a me. Era mio fratello Liam che da quando, tanti anni prima, era stato ucciso da quel pirata della strada era sempre con me. Era Liam che mi dava la forza e mi proteggeva, diceva la mamma piangendo. Io però non potevo fare a meno di pensare che era un peccato che fossi io ad essere sopravvissuto. In fondo Liam non era invisibile come me: quando c'era, tutti erano felici. Non erano anni facili: mio padre mi ha detto che un tempo nella nostra casa si rideva un sacco. Io non ne ho memoria. Ricordo solo tapparelle chiuse, stanze buie. La mamma aveva smesso di lavorare da quando era morto Liam e avevamo perso un sacco di soldi in una causa in tribunale perché lei diceva che non doveva capitare ad altre famiglie. Mi sarebbe piaciuto conoscere la mamma prima di questo incidente.

Ma avevo la fortuna, almeno, di avere un gruppo di amici stupendi. Ed io volevo che tutti loro fossero felici. Ero silenzioso e discreto, certo, ma ci sono sempre stato per loro e loro per me. Ero alle loro spalle a proteggerli, li sorreggevo quando cadevano, mi prendevo le sgridate al loro posto. Non mi costava dividere la merenda con loro o regalare i miei braccialetti di filo di cotone e perline. Non mi pesava ascoltare quando soffrivano e tacere quando soffrivo io. Di loro mi importava più di tutto. Erano loro il tesoro più grande. E trascorrevamo ore a guardare film d'ogni tipo, imparando a memoria tutte le battute.

Alle volte Sky aveva dei comportamenti strani. Una volta mi aveva persino picchiato, ma io non mi arrabbiavo. C'era una strana inquietudine in lei e io le volevo bene lo stesso. E ricordo ora come ieri: promisi al cielo ed alle stelle che mi sarei preso cura di Sky. Ho incoraggiato sempre i miei amici a volersi bene, a capire che nonostante le differenze bisognava comprendersi. Amando mi sentivo amato, curandomi di loro mi sentivo realizzato. Speravo che durasse in eterno.

PHOENIX

TRIGGER WARNING:
Disabilità mentale di un fratello.

CHI SEI:
Responsabilità, Comando, Mare, Ordine, Migranti, Navy style.

STILE:
Navy style

LA MIA VITA CON LA BANDA DEI RAGAZZI
Sky... mia splendida amica... Potevo fare di più. Dovevo fare di più per te.
Non faccio altro che ripetermelo. Era il mio compito proteggerla. Lei si fidava di me. Si fidavano tutti di me ed era mia responsabilità guidarli e consigliarli.
Sono stati anni felici, quelli passati in compagnia della banda. Le nostre mille idee, i mille progetti.
Direi che la banda è stata per me il caldo e luminoso ottimismo dell' infanzia. E Sky è stata il mio sole. Stare con lei mi ispirava a fare di più, a fare meglio. Ed era l'unica con la quale riuscivo persino a lasciarmi andare a qualche fantasticheria, io che ero così rigoroso e pragmatico. Non scorderò mai quel pomeriggio in cui Sky ed io costruimmo una casetta per lo scoiattolo volante che lei diceva d'aver intravisto sul ramo. Proprio allora mi disse: "Phoenix devi diventare come un re: prenderti cura della tua gente, guidarla, comandarla". Ci mettemmo l'intero pomeriggio a costruire quel rifugio sgangherato ed io dimenticai che avevo promesso a mio padre di aiutarlo nel negozio. Quando me ne ricordai, corsi da lui, alla bottega. Papà mi accolse con quel pacato e mesto sorriso che aveva sempre. "Hai fatto bene, Phoenix. Di tanto in tanto devi giocare un pò con gli altri bambini".

Fu- credo- una delle poche volte in cui non mi sentì in colpa. Era mio dovere cercare di aiutare mamma e papà! Mio fratello Joonas era stato scelto per giocare in una squadra di basket professionistica giovanile, ci mandava quel poco che guadagnava. La mamma doveva accudire la mia sorellina minore Lea che era nata con un grave ritardo mentale. A me spettava il compito di aiutare il papà in bottega dopo la scuola. Non potevamo proprio permetterci di pagare un garzone. Ma io davo anche il massimo a scuola, mi impegnavo- come diceva mamma- per un futuro migliore e con qualche soldino in più. Così studiavo e lavoravo, cercavo di impegnarmi al massimo, di essere responsabile, di aiutare la mia famiglia.

E in fondo al mio cuore speravo di viaggiare su grandi barche a vela, di solcare un giorno il mare e scrutare le costellazioni per orientarmi. Avevo tante speranze. Guardavo Sky ed ero certo che la vita sarebbe stata equa e giusta, che l'impegno sarebbe stato ricompensato. La guardavo ma non volevo vedere che Sky era anche la notte. Con i suoi scatti d'ira improvvisa, i suoi capricci per essere al centro dell'attenzione, i suoi giochi pericolosi che ci mettevano nei guai.
Sky era come il mare.

YVES

TRIGGER WARNING:
Relazione tossica di dipendenza.

CHI SEI:
Positività, influencer, apparenza, sorriso, vacanza, fashion victim

STILE:
giovanile, capi firmati.

LA MIA VITA CON LA BANDA DEI RAGAZZI

"Quei ragazzini hanno una cattiva influenza su di te" mi ripetevano i miei genitori. "Sono tuoi amici solo per i soldi" mi diceva mio fratello. La mia famiglia non ha mai approvato le amicizie che frequentavo. Non mi hanno nemmeno mai permesso di invitare gli altri a casa mia, anche se ci saremmo divertiti tantissimo, nelle giornate più calde d'estate, a fare il bagno in piscina o a giocare a nascondino nei giardini della tenuta.
"La prima impressione è tutto," diceva mio padre, "Nessuno ha tempo di fermarsi e andare in profondità. Per questo devi sempre apparire al meglio; il modo in cui ti vesti rivela già al mondo tutto quello che ha bisogno di sapere su di te". E io passavo tanto tempo, ogni mattina, a scegliere il vestito giusto; a controllare che la camicia non avesse pieghe o che i calzini fossero in tinta con la maglietta. Eppure nessuno in casa sembrava notarmi, nonostante i miei sforzi per apparire al meglio. Mio padre leggeva il giornale o usciva a giocare a golf, mia madre stava al telefono con le amiche o organizzava cocktail party, mi parlavano senza guardarmi in faccia. Solo mio fratello Luke, in quella casa, mi dedicava attenzioni.

Quando uscivo con i miei amici era tutta un'altra musica. Loro erano vestiti con vecchi pantaloni da ginnastica che non si abbinavano alle loro magliette bucate, e ci arrampicavamo, ci rotolavamo nel fango e mi rovinavo i vestiti ma non smettevo un secondo di sorridere. Anche quando mi prendevano un po' in giro e mi facevano i dispetti continuavo a sorridere perchè loro mi guardavano in faccia, mi chiamavano per nome, mi facevano sentire presente.

E quando mi dicevano che io ero quello di loro più fortunato, perché avevo una casa grande e tutti i giochi che potevo desiderare, io li guardavo e pensavo che sì, ero il più fortunato del mondo, perché avevo loro. Guardavo le loro stramberie, i loro ginocchi sbucciati e disinfettati alla bene e meglio, le loro fantasticherie sfrenate, gli scherzi, i pericoli. Ognuno di loro era speciale. Anche Sky che mi sorrideva con quei suoi occhi ineffabili pieni di luci e di ombre e che alle volte era di una tenerezza sconcertante e altre di una durezza incomprensibile. Avevo tutto ciò che di cui avevo bisogno.

HARLOW

TRIGGER WARNING:
Contatto con detenuti e con persone con comportamenti suicidari, abbandono di un genitore

CHI SEI:
trasformazione, distacco, mente, carcere, volontà, casual chic.

STILE:
casual chic

LA MIA VITA CON LA BANDA DEI RAGAZZI
Tutti per uno, uno per tutti come i moschettieri. Una compagnia di eroi, come nel Signore degli Anelli. Inseparabili. Non c'era giornata che non passavamo insieme, noi della banda. E poi c'era lei. Lei capace di tenderti una mano con occhi pieni di amore e, il giorno dopo, di gridarti in faccia che le facevi schifo, che tutto le faceva schifo. Lei così splendidamente instabile, incostante, eccessiva. Lei, della quale si sopportavano le ombre perché quando era luce, era luce che abbaglia, acceca, trasforma. Quando ripenso a lei, c'è una scena in particolare impressa nella mia mente. Era una calda domenica d'estate, a Sky piaceva correre e gareggiare nella corsa campestre, ma quella mattina si fermò a metà del percorso. Ricordo di averla vista immobile, china al lato del sentiero. Guardava un uccellino immobile. Morto. "Harlow" mi disse con gli occhi grandi e non aggiunse altro e dentro ai suoi occhi io vidi tutto il dolore del mondo. O forse lo immaginai. Mia nonna diceva che sentivo tutto, che sentivo troppo. Anche la maestra diceva che ero troppo sensibile e che avevo il cuore troppo grande e che questa vita mi avrebbe fatto male. Ma all'epoca non mi importava del male. Presi l'uccellino tra le mani e ci soffiai sopra, così, senza pensarci. E l'uccellino si riscosse e prese il volo. Forse era solo rimasto stordito per il caldo o si fingeva morto per sfuggire a un predatore.

Ma Sky mi guardò e mi disse che ero un mago, capace di rendere tutti sani e felici e di realizzare i sogni delle persone. Io ci credetti davvero perchè mi fidavo ciecamente di lei. Mi ripromisi che avrei fatto il possibile perché le persone intorno a me non soffrissero. Mi sarei occupato di trasformare la vita delle persone e la loro gioia mi avrebbe, a sua volta, trasformato. Ero sicuro di poter fare tutto, determinato a rendere il mondo un posto più bello per tutti. Anche per me.

Ero stato allevato dalla mia cara nonna, che aveva dedicato tutte le sue energie a me crescendomi al posto di mio padre che era finito in prigione per rapina a mano armata e di mia madre che aveva avuto troppa paura di dover allevare un bambino ed era fuggita. Non eravamo molto ricchi, ma quando stavo con la nonna mi sentivo protetto. Poi la salute della nonna era peggiorata. Io mi misi di impegno: ero un mago, sarei riuscito a guarire la nonna e la nonna avrebbe vissuto altri cent'anni con me. Papà sarebbe uscito dalla prigione e saremmo andati insieme al fiume. E pure mamma...sì, pure mamma si sarebbe resa conto di volermi bene e sarebbe tornata da me. Ma il tempo passava e le cose rimanevano storte.

IZUMI

TRIGGER WARNING:
Autolesionismo.

CHI SEI:
irrequietezza, brama, ricerca, filosofia, dolore, dark academia\ esistenzialismo.

STILE:
dark academia/esistenzialismo

LA MIA VITA CON LA BANDA DEI RAGAZZI
Era davvero troppo alto. Lo era, ora lo so, forse anche allora in fondo lo sapevo. Ma ero un ragazzino entusiasta e vivace e a quell'età l'unica cosa che contava era la volontà di spingersi oltre ai limiti. Lo facevamo in continuazione, noi della banda. Mille bravate, talora anche pericolose.

Ma quella volta persino gli altri avevano tentato di dissuadermi: "Quest' albero è troppo alto. Se ti arrampichi e cadi ti spacchi la testa". Sky non diceva niente, se ne stava zitta e ci guardava e dietro all'enigma dei suoi occhi si celavano universi. Poi mi mise una mano sulla spalla e mi diede un bacio sulla guancia. "Grazie a questo bacio non muori Izumi.Tu sei il cercatore e devi cercare".
Ho sempre creduto che fosse merito di quel bacio. Quel bacio mi salvò. Mi arrampicai. Denti stretti. Le mani bruciavano. Le braccia tremavano. Ma arrivai in cima. E quando scesi provai una felicità che credo di non aver mai più provato. Sentì che la vita in quel momento mi apparteneva, mi credetti immortale e onnipotente come solo gli dei e i bambini possono sentirsi. Ecco, questo credo che riassuma al meglio come è stata la mia vita finchè ero con i miei amici, finchè Sky era con noi. Piena. Illimitata. Spericolata.

"Cerchi sempre qualcosa" mi diceva Sky. Lo aveva capito bene, lei. Ho sempre cercato tutto tranne la calma. Quella no. La calma è sempre stata la morte per me. Mi atterriva. Io volevo sentire la vita fluirmi nelle vene. Ero sempre in movimento. Dalle corse sfrenate sotto le stelle alle fatiche del pensiero, quando da ragazzino ho cominciato ad avvicinarmi alla filosofia prima ancora di sapere cosa fosse questo amore per il sapere. L'infinito non era ancora una minaccia: era un'infinita possibilità di scoperta.

Nella mia infanzia ho conosciuto l'affetto più tenero: ho avuto dei genitori che mi hanno amato, guidato e supportato. Un padre che ha appoggiato le mie scelte, una madre che era sempre lì, al mio fianco, a guarire le ferite della mia anima. E mi volevano felice. Ed io mi vergogno di non esserlo stato. Avrei voluto esserlo. C'era un'ombra che si agitava nel mio petto. Un'ombra che talora veniva tenuta a bada dalla luce sconfinata di Sky. Talora invece alimentata. Poi, un giorno, lei scomparve e l'infinito si rivelò una gabbia.

ANIMUS

THE ETERNAL CIRCLE

IN SEARCH OF SKY

SEASON 2

REMOTE TRANSMEDIA LARP