



ASIAGO YOKAI

Gioco Notturmo – Asiago 2018

CORNICE

Nell'agosto del 2018, 60 viaggiatori prendono alloggio presso la casa Padre Uccelli di Asiago, senza immaginare la natura magica del luogo. Dopo aver mangiato incautamente il cibo degli spiriti, l'incantesimo che separava il nostro mondo dal loro è rotto: Al suono di un gong invisibile, gli incauti ospiti sono trasportati in un'altra dimensione, un luogo di ritiro e riposo per gli spiriti che vivono o viaggiano fra le montagne - il YOKAI NO RYOKAN¹.

La padrona della locanda, una Majo² dalla maledizione facile di nome Onibaba³, è tutto meno che entusiasta del contatto imprevisto con gli umani, ma i suoi ospiti ultraterreni la pensano diversamente. Chi per curiosità, chi per narcisismo, gli spiriti della locanda muoiono (non proprio, sono immortali) dalla voglia di conoscere i mortali (e magari di tirarli fuori dai guai). Ciascun ospite del Ryokan li aiuterà nel rituale per esorcizzare il maleficio, ma solo se avranno l'astuzia e l'abilità di lusingare gli spiriti e accontentare i loro capricci. Riusciranno i mortali a liberarsi dalla maledizione di Onibaba prima dell'alba dell'ultimo giorno?

Indicazioni per la recita

Indicativamente, dovrebbe esserci un momento (una merenda, uno spuntino, un dolcetto dopo cena) in cui del cibo viene lasciato in bella vista e senza indicazioni da nessuno degli adulti del campo. Attorno al cibo potrebbero stare "amuleti" di carta coperti di ideogrammi (<https://en.wikipedia.org/wiki/Ofuda>), e magari "offerte" in forma di origami. Idealmente bisognerebbe creare le condizioni perché i ragazzi mangino senza ricevere esplicite autorizzazioni da parte degli adulti; magari questi ultimi potrebbero essere assenti dalla stanza, e arrivare solo quando i ragazzi hanno iniziato a mangiare. Oppure il personale di cucina potrebbe portare il cibo su un carrello sostenendo di averlo già trovato, con decorazioni e tutto, pronto da qualche parte. Un colpo di gong si potrebbe far sentire quando tutti stanno mangiando o quando la merenda/spuntino è conclusa.

La sera del giorno in cui tutto questo avviene, si colloca la prima scenetta vera e propria: Onibaba, furibonda, accusa i ragazzi di essere dei vandali ladri senza rispetto per gli spiriti della montagna (magari brandendo e mostrando gli amuleti strappati o bruciati), e lancia su di loro la sua maledizione. La maledizione consiste nel provocare sfortuna eterna e potrebbe tradursi in un elenco esagerato e auspicabilmente comico di malauguri ("POSSA LA VOSTRA PIZZA ATTACCARSI SEMPRE AL COPERCHIO DEL CARTONE, POSSANO LE VOSTRE CORRIERE FETERE SEMPRE DI CALZINI RANCIDI, POSSANO I VOSTRI DENTISTI ESSERE SEMPRE SADICI SANGUINARI, POSSANO I VOSTRI REGIONALI ESSERE SEMPRE PIENI DI SCOLARESCHI IN GITA CON LE VALIGIE GIGANTI E LE MAESTRE ARRABBIATE, POSSANO I VOSTRI CESSI AVERE SEMPRE LA TAVOLOZZA GHIACCIATA, POSSANO I VOSTRI CUOCHI ESSERE SEMPRE FANATICI DEL ROSMARINO, etc. etc.", il feeling dovrebbe essere abbastanza benniano).

Una seconda scena prevederà invece, sempre dopo il colpo di gong, l'arrivo di alcuni degli spiriti che abitano la casa, i quali spiegheranno che non possono veramente opporsi a Onibaba (chi per vigliaccheria, chi per debito di riconoscenza, chi perché nonostante il caratteraccio riesce comunque a volerle bene... sono tutte occasioni di aggiungere una pennellata individuale alle personalità di ciascuno yokai). Gli spiriti diranno però anche di conoscere un modo per rompere la maledizione ("ci abbiamo pensato vogliamo aiutarvi non viene mai nessuno qua bla bla bla"), per poi scappare sul più bello, prima di rivelarlo, perché hanno sentito arrivare Onibaba.

Nell'ultima scenetta la sera ancora successiva (quella del gioco?), fanno la loro comparsa e si presentano i restanti yokai/spiriti, i quali con atteggiamento complice e cameratesco, parlano di spezzare la maledizione e distribuiscono alle squadre degli "amuleti" in bianco (strisce di carta o cartoncino su cui successivamente andranno incollati i tagliandi/timbri che verranno consegnati alla fine di ciascuna prova, cioè le parti della contro-maledizione), solo per venire nuovamente interrotti dal rumore di Onibaba in avvicinamento; prima di scappare danno appuntamento ai ragazzi ("ci vediamo in giro stanotte, quando la strega dorme!"), ed il gioco è pronto.



PERSONAGGI, INTERPRETI E PROVE

I. Onibaba, la locandiera

Uno spirito delle montagne, scontrosa e irascibile. Mangiando il cibo degli spiriti, i mortali hanno iniziato a sentire il gong (chiaro segno del loro ingresso nel mondo degli spiriti), ma hanno anche supremamente offeso la padrona di casa. Onibaba non è uno spirito potente e quindi non può veramente fare vittime, ma è permalosissima e rancorosa, e ha lanciato su di loro una maledizione che li colpirà con livelli paperineschi di sfortuna, se non riescono a rompere la maledizione prima di ripartire.

PERSONALITÀ: Onibaba è una vecchia brontolona e impaziente, che interrompe sempre chi le parla e non sente ragioni da nessuno; gli spiriti suoi ospiti non hanno veramente il coraggio di contrariarla, ma vogliono comunque aiutare i ragazzi. Siccome sotto alla facciata burbera e minacciosa è molto affezionata agli yokai che vivono con lei, quando vedrà che hanno cercato di aiutare i ragazzi deciderà di perdonarli e accetterà di annullare la maledizione.

AREA: Qualsiasi sia il punto in cui termina il gioco, lei aspetta lì le squadre ("quei gonzi credevano di trovarmi addormentata e voi piccoli delinquenti gli avete creduto ma la strega Onibaba ha mille occhi tutti piantati sulle vostre testoline vandale bla bla bla")

PROVA: Nessuna, solo mostrare il talismano completo e triggerare il dialogo finale.

II. Kachi-Kachi, il cuoco

Kachi-Kachi è un Bakeneko (<http://yokai.com/bakeneko/>), un tipo di yokai che nasce quando un gatto domestico raggiunge un'età molto avanzata; a quel punto inizia a parlare la lingua degli umani e a camminare sulle zampe posteriori, e può diventare grande quanto un uomo; i Bakeneko sono spesso accompagnati da incendi e incidenti legati al fuoco, e possono mangiare senza ripercussioni qualsiasi cosa, anche il veleno; grazie a questo potere Kachi-Kachi, nel tempo, ha sviluppato una predilezione per tutto ciò che brucia la lingua come un tizzone, e si è convinto di essere il miglior cuoco di tutto il mondo degli spiriti. Si rifiuterà di aiutare i ragazzi a meno che non dimostrino di essere "veri" cuochi, come lui.

PERSONALITÀ: aggressivo, estroverso, fissato con la virilità alla Kirishima, il genere di personaggio che negli anime ha spesso le fiamme negli occhi

AREA: cucina o refettorio

PROVA: "trova il wasabi", assaggiare diversi intrugli fra cui del wasabi e riconoscerlo. Possibili ingredienti degli intrugli: senape, pepe, sale, maionese, burro di arachidi etc.

III. Teru Teru Bozu, lo spirito del meteo

Teru Teru Bozu era una normale bambola portafortuna, di quelle che i ragazzi appendono alle finestre prima di gite, picnic ed escursioni, per propiziarsi il buon tempo - finché un giorno uno yokai della pioggia ha deciso di abitarlo. Da allora è volato via e vive nel ryokan, ma gli mancano le filastrocche e soprattutto la compagnia dei suoi simili. Si rifiuterà di aiutare i ragazzi per paura che se ne vadano e lo lascino tutto solo, a meno che non gli trovino qualcun altro che gli tenga compagnia.

PERSONALITÀ: timido, infantile, quando è contento canticchia quello che dice, quando è contrariato -spesso emette un pianto acutissimo

AREA: idealmente vicino a una finestra, ma forse dove c'è un tavolo su cui lavorare è meglio

PROVA: "un amico per teru teru bozu", costruire un teru bozu, secondo una lista di caratteristiche obbligatorie, e soprattutto comporre una filastrocca per consacrarlo, che deve avere restrizioni tipo rimare almeno tot volte e contenere delle parole obbligatorie.



IV. Haru Hime, la dama del giardino

Haru Hime è uno spirito dei fiori; ha uno spiccatissimo senso della bellezza e una visione molto poetica del mondo; è anche completamente svampita, non ha grande interesse per i problemi pratici di qualsiasi genere, e non aiuterà nessuno che non abbia prima dimostrato di condividere con lei l'amore supremo per la eterea bellezza della primavera evanescente che presto trascorre come un raggio di luna sul tetto di un santuario nell'ora del buio mentre i petali di ciliegio danzano nella brezza come rondini nel cielo...

PERSONALITÀ: leggiadra, eterea, distratta e sognante

AREA: esterno, idealmente in prossimità di piante belle

PROVA: "sii il fiore", Haru Hime legge un'opera teatrale di sua composizione alla quale si accompagna una complessa sequenza coreografica in cui a ciascun nome di fiore corrisponde un movimento "aggraziato". La poesia è molto lunga (magari una struttura tipo fiera dell'est, "e il glicine disse al ciliegio che chiamò il papavero che amava la rosa che piangeva i nastri [...] [frase che contiene di nuovo tutti i nomi dei fiori ma in ordine diverso]")

V. Il portiere della locanda

Era [un guerriero che è morto in modo stupido per mancanza di pazienza- scriverò meglio la storia più avanti, sono le due e mezza di notte ndr.]; il timore di aver lasciato un cattivo esempio ai suoi discepoli gli ha impedito di trapassare, e da allora il suo spirito siede pazientemente all'entrata del ryokan e attende pazientemente l'occasione di insegnare a chiunque passi di lì che la pazienza è la vera virtù del guerriero. Non aiuterà i ragazzi finché non avranno imparato dai suoi errori.

PERSONALITÀ: ostentatamente saggia e posata nei modi, nonostante le improbabili/demenziali perle di saggezza che elargisce. Chiama tutti "discepoli" o "figlioli", non risponde a meno che non lo si chiami "sensei", etc.

AREA: porta d'ingresso

PROVA: "la virtù del guerriero", sottopone i suoi "discepoli" ad una prova di pazienza il più rage-baiting possibile (qualcosa sul pettinare la sabbia con un rastrellino in un mini giardino zen)

VI. Tanuki, l'imbroglione

I Tanuki sono canidi simili a procioni nativi del Giappone (<http://yokai.com/tanuki/>); sono molto presenti nel folklore giapponese, e hanno fama di essere burloni e portafortuna, nonché amanti della bottiglia - passano il tempo a imbrogliare gli umani e a fare loro scherzi, e sono i soggetti di molta arte popolare (soprattutto statue). QUESTO Tanuki è altamente consapevole della lunga tradizione della sua razza, e crede fermamente che solo la benedizione di un tanuki possa salvare i ragazzi dai guai - non solo al ryokan ma NELLA VITA. Perciò non aiuterà nessuno che non abbia prima imparato a riconoscere un vero tanuki portafortuna.

PERSONALITÀ: logorroica e narcisista, megalomane, paciosa, tutto gomitate e occholini

AREA: nel bosco

PROVA: "spotta il Tanuki". Gli otto tratti sono questi:

- un cappello per essere pronto a proteggersi dai guai o dalle intemperie;
- occhi grandi per percepire l'ambiente e aiutare a prendere buone decisioni;
- una bottiglia di sakè che rappresenta la virtù;
- una grande coda che fornisce stabilità e forza fino al raggiungimento del successo;
- un sedere sovradimensionato che simboleggia fortuna finanziaria;
- una cambiale che rappresenta la fiducia o la fiducia;
- una grande pancia che simboleggia la risolutezza audace e calma;
- un sorriso amichevole



La prova consiste nel sentir recitare i tratti e dover disegnare un tanuki ricordandone il più possibile, e riprovando finché il tanuki non è soddisfatto del disegno, riascoltando ogni volta tutta la trafila per incrementare la frustrazione (magari il disegno potrebbe essere fatto su una sagoma di procione già stampata).

(1) lett. "la pensione degli spiriti"

(2) lett. "strega"

(3) lett. "megera demoniaca"