

Spettacolo di narrazione "Senza passare dal via"

09.03.2022

intervista all'autore
Davide Verazzani

Come descriveresti il tuo monologo a chi non ha potuto partecipare alla serata?

"Senza passare dal via" è la storia di come **i giochi sanno rappresentare la realtà**, se non addirittura influenzarla. Di come il mondo avrebbe potuto essere diverso, non necessariamente migliore, ma diverso, e del perché così non è stato. E di come la **cooperazione** e la **condivisione** possano essere più utili, a lungo andare, dell'individualismo estremo.

Hai raccontato di aver preso ispirazione per il tuo spettacolo da un libro: in che ottica hai adattato quest'ultimo alla tua rappresentazione? Ti sei attenuto ad un criterio di estrema fedeltà al testo, o sei intervenuto in qualche modo?

Il libro fa luce su tutti gli aspetti che racconto nello spettacolo, per cui è stato ispirazione primaria, e poi compagno di viaggio utilissimo. Il focus del saggio però è soprattutto sulle questioni riguardanti la **proprietà intellettuale**, i marchi e il copyright (che sono alla base della causa Parker Brothers vs. Anspach), mentre il mio è del tutto differente e prescinde da questi aspetti, per cui dal libro ho attinto solo le notizie storiche, prendendo poi strade diverse nella narrazione.

Spettacolo di narrazione "Senza passare dal via"

Secondo te è troppo tardi perché una versione del Monopoly diversa da come la conosciamo, più simile a quella immaginata da Lizzie Magie o addirittura all'antimonopoly, possa diffondersi? O ritieni che oggi la sensibilità sul tema della cooperazione sociale sia diversa?

Oggi c'è di sicuro molta più sensibilità sul tema, anche se c'è ancora molto cammino da fare perché le cose cambino davvero. Credo che si possa fare ancora molto, peraltro, per insistere sul tema, ma non sono certo i giochi da tavolo a poter influire: sono un retaggio del passato, alla stregua dei quotidiani cartacei o della tv generalista.

Bisognerebbe trovare un altro modo, più moderno ed efficace, che prenda a prestito i linguaggi dei social e dei videogame per arrivare a incidere sulla coscienza individuale delle generazioni che il mondo lo gestiranno, nel prossimo futuro.

Cercando sul web "Lizzie Magie" i risultati sono scarni e per lo più in inglese: è lecito credere che una buona parte del tuo pubblico solito non conosca la sua storia prima del tuo monologo. Quali sono le reazioni dopo lo spettacolo, di solito?

Molti sono sconcertati, mi dicono che non conoscevano la storia e ammettono candidamente di non aver mai riflettuto seriamente sulle conseguenze del gioco. Salvo poi dire "però adesso mi è tornata voglia di giocare a Monopoli".

D'altronde, difficile biasimarli: se Monopoli è il gioco più venduto della Storia, un motivo ci sarà, no?



Spettacolo di narrazione "Senza passare dal via"

**Cosa vorresti che dicesse a sé stesso il tuo spettatore
alla fine della rappresentazione?**

Che facesse propria una delle frasi finali:
"va bene, ci penserò su".