

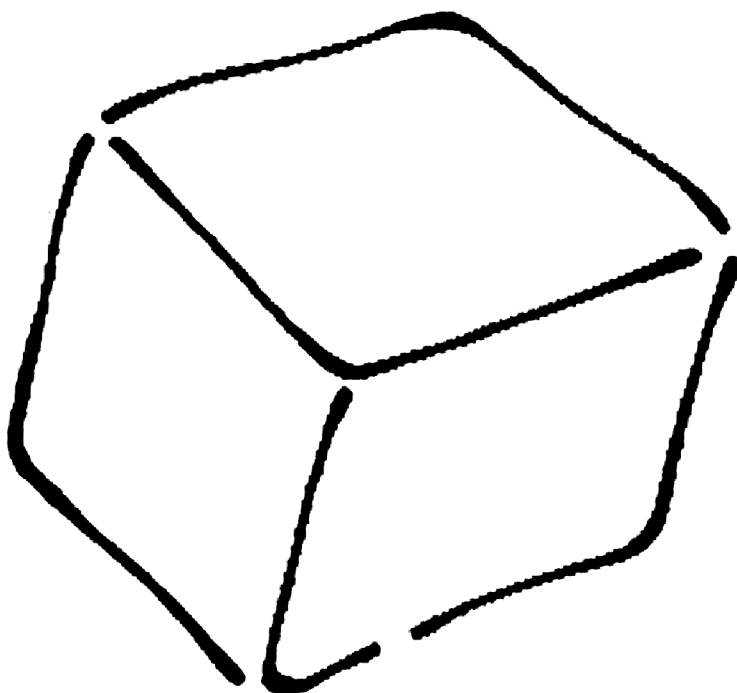
Ass. Culturale Ludici Manierati

e

Gruppo di creativi di giochi

ELISH

Presentano



DADO BIANCO

Area per Autori di Giochi di Ruolo e di Interpretazione



Gruppo di creativi di giochi ELISH

Tel. 333 9452012 E-mail: info@elish.it www.elish.it



ALLA CORTESE ATTENZIONE DI

EMANUELE VIETINA
ANDREA PARRELLA
ANTONIO RAMA

Gentili **Organizzatori dell'evento Lucca Games**, questa proposta vi giunge da **Vania Castelfranchi**, rappresentante del Gruppo di creatori del gioco di narrazione *ELISH* e da oltre 16 anni referente nella presenza alla Convention di Lucca Comics and Games.

Non voglio approfittare del vostro tempo e della vostra attenzione, quindi sarò molto sintetico e diretto nell'illustrarvi il punto di vista mio e del Gruppo di Elish al ritorno da questa magnifica Lucca 2012.

Il nostro spazio, ricavato all'interno dell'Area Ludica nello Stand ad angolo, è stato davvero prezioso, ampio, protetto e di grande visibilità. Siamo quindi davvero onorati di aver ricevuto tanta attenzione e di aver potuto così mostrare al meglio le nostre pubblicazioni e le nostre molte creazioni autoprodotte che, nell'arco di ben 19 anni di storia, hanno caratterizzato un percorso di creativi, narratori, performer e pedagoghi del gioco.

Vi ringraziamo per averci dato ancora una volta fiducia e ascolto, e desideriamo riportarvi i risultati della vostra 'concessione' testimoniando le molte partite condotte quest'anno, i tanti giocatori portati a divertirsi nell'universo narrativo di Elish, gli eventi semi-live (con l'uso dei trucchi, oggetti, costumi e lo spalto montato con vostra licenza).

Insomma è stata una gran bella vetrina, vissuta e accolta dal pubblico con grandi riscontri di affluenza.

Grazie!

PRESUPPOSTI

La realtà del Gruppo di ELISH è oramai anziana, **rappresenta una fetta concreta di storia del Gioco di Ruolo** autoprodotta in Italia, direi quasi un 'classico', che negli anni ha portato avanti varianti, nuove proposte e tantissimi eventi (in area ludica, nella fiera in generale e all'interno delle Ruolimpiadi). Abbiamo ancora oggi moltissime richieste e tanti fans e giocatori ma siamo indubbiamente poco aggiornati sul presente del mondo ludico e dell'autoproduzione dei giochi.

Elish possiede **un'esperienza unica**, data dalla caparbia resistenza, da una formidabile capacità di interpretazione e di inventiva dei componenti del Gruppo: appassionati di teatro, scrittori e pluri-vincitori di Ruolimpiadi, di Tornei Mastering, una numerosa presenza di 15 creatori diversi che convivono e codividono di anno in anno partite ed eventi.

Il sottoscritto, in quanto coordinatore del Gruppo, autore del libro e uno dei 4 principali Master del Gioco, ha una profonda formazione e un lungo **studio nell'arte ludica** e nelle sue dinamiche teatrali, portando, per esempio, come spettacolo di laurea all' Accademia "D'Arte Drammatica" Silvio d'Amico come regista e attore proprio uno spettacolo itinerante di stampo 'ruolistico' una 'Tempesta' di Shakespeare a strade parallele scelte dal pubblico.

I componenti del Gruppo ELISH hanno più volte utilizzato gli strumenti del Gruppo **Gioco di Narrazione a fini pedagogici** e terapeutici, partecipando a Bandi e Progetti del Comune di Roma e della regione Lazio e utilizzando il Gioco di Narrazione come valvola interpretativa e rielaborativa con metodologia dello Psicodramma in Ruolo di Jacob Moreno nelle Scuole (elementari, medie, superiori)

DALL' ALTO

INTERVISTA A VANIA CASTELFRANCHI
A CURA DI: FRANCESCA DE SANCTIS
L'UNITÀ, 3 NOVEMBRE 2012

ARTICOLO
A CURA DI: FABRIZIO FERRARO
IL MANIFESTO, LUGLIO 2006

ARTICOLO SULLO SPETTACOLO
"TEMPESTA" DI SHAKESPEARE
LA REPUBBLICA, 2000



Sui trampoli nelle favelas

La compagnia Ygramul porta il teatro tra gli ultimi

Brasile, Bali, Uganda sono i luoghi dove il gruppo romano porta i suoi progetti itineranti coinvolgendo le popolazioni...

FRANCESCA DE SANCTIS
Il teatro è una forma di comunicazione che si nutre di vita e di cultura. In compagnia da poco creata da Brasilia con il gruppo Ygramul, il teatro si nutre di vita e di cultura. In compagnia da poco creata da Brasilia con il gruppo Ygramul, il teatro si nutre di vita e di cultura. In compagnia da poco creata da Brasilia con il gruppo Ygramul, il teatro si nutre di vita e di cultura.

L'altra Africa di «Edzi Re»

Il teatro aperto di Ygramul

Un «Ubu roi» in lingua Yaho, l'incontro con il Malawi. Nasce così il nuovo lavoro del gruppo che si muove oltre l'occidente

Fabrizio Ferraro

Sarà un teatro in costruzione - il Teatro Ygramul - nella pedana teatrale di San Cleto San Basilio, a ospitare, il 25, 26, 30 luglio, il nuovo lavoro del gruppo integrato di teatro e di ricerca politica Ygramul LeMilleMotte. Da 10 anni attivi sul territorio portano avanti una politica culturale di integrazione al sociale e di antropologia teatrale, lavorando con i piccoli di strada nelle zone popolari di Roma, presso il Centro di Salute Mentale, con i ragazzi della discesa delle stazioni, con gli immigrati, i concitati, i portatori di diversità, nelle scuole, nei centri sociali. Un viaggio che porta questa compagnia di comedianti in giro per il mondo, per esperienze di lavoro insieme con le culture indigene: in Brasile, nel Mato Grosso del nord ad appoggiare la lotta per la conquista della terra, con i Guarani K'atowai, in Amazzonia, con le tribù Satek Mowai, per difendere la cultura della pianta del Guarana deprecata dalle multinazionali.

TEVERE

Shakespeare in scena sopra un barcone

Qual è il nesso fra il Tevere, un barcone, l'Accademia nazionale d'arte drammatica, "La Tempesta" di Shakespeare, e un saggio di regia? E la messa in scena che da questi giorni si svolge sulla chiatta ormeggiata di fronte al civico 30 di Lungotevere degli Artigiani. Nell'arco di dieci repliche sono proposte altrettante rappresentazioni dell'ultimo lavoro dell'autore inglese, ognuna incentrata su un diverso tema conduttore. Una sera i complotti, un'altra gli incontri, un'altra ancora la magia; muovendosi fra poppa e prora, pontili e stanze, cambusa e plancia sino a fare della barca l'isola di Prospero, il protagonista della pièce che, come un drammaturgo, orienta i destini dei naufraghi verso lo scioglimento finale. Questa la scelta di Vania Castelfranchi, compiuto il triennio alla "Silvio D'Amico" per il suo saggio di regia. «Ho scelto "La Tempesta" - dice - perché mi intrigava salutare i miei amici d'Accademia e del saluto al teatro di Shakespeare». Sulla scena anche musiche del Seicento suonate dal vivo e composizioni di luce e di suoni per dar vita tecnologica al personaggio di Ariel. Da oggi a giovedì 18. Inizio



Un'immagine di Shakespeare

nelle Università, nel Carcere di Rebibbia, negli Ospedali e nelle Aziende come strumento di socializzazione e di elaborazione delle dinamiche di Gruppo e di miglior utilizzo delle risorse umane, nei centri di salumentale, ed ovviamente nei Teatri.

Infine sono a guida di un Teatro a Roma il Teatro PlaYgramul e di una Scuola di Eso-Teatro: la Scuola Ygramul. Sono il Regista di un Gruppo di Ricerca di teatro antropologico, porto avanti da molti anni il parallelo tra l'uso della 'Maschera' fantastica nel Gioco di Ruolo e quello della Maschera Teatrale, esaminandole non solo nell'ambito italiano, in particolar modo nella Commedia dell'Arte, ma principalmente nell'analisi antropologica mondiale con i viaggi di studio-spettacolo e baratto culturale effettuati in diverse parti del mondo. In Africa: Malawi e Uganda, in Indonesia: Bali, in Brasile: Amazzonia, Minas, Mato Grosso, Bahia e in Mongolia.

Altri autori di Elish sono esperti e premiati in altri campi come Enrico Di Addario nella scrittura e Gabriele Tacchi come Regista Cinematografico.

Vedere la Tesi di Laurea scritta da **Marianna Tomasi** su "TEATRO e GIOCO" nel rapporto tra il lavoro di Vania Castelfranchi e il teatro di Enrique Vargas
http://www.dreddy.it/ixtesi/teatrogioco/tg_00.htm#intro



TEATRO YGRAMUL

VIA NICOLA MARIA NICOLAI 14 - ROMA
WWW.YGRAMUL.NET

Il Gruppo di Teatro Ygramul Le Mille Molte nasce a Roma nel 1996. Da allora un insieme di oltre 20 attori, attrici e registi integrano il loro lavoro con musicisti, disegnatori, grafici, scultori, scenografi, video-artisti, pittori, creatori di giochi e pedagoghi in un continuo sperimentare nuove forme. Questa commistione è il pilastro dell'idea del Gruppo Ygramul. Il suo stesso nome è in tal senso indicativo: deriva, infatti, dal romanzo fantastico "La Storia Infinita" di Michael Ende. Ygramul è una strana creatura formata da uno sciame multiforme e potente di insetti che convivono nel loro rapido e cangiante movimento, assumendo il corpo di un unico essere/immagine e iniettando con il loro morso un desiderio di viaggio e di conoscenza.

SCUOLA YGRAMUL

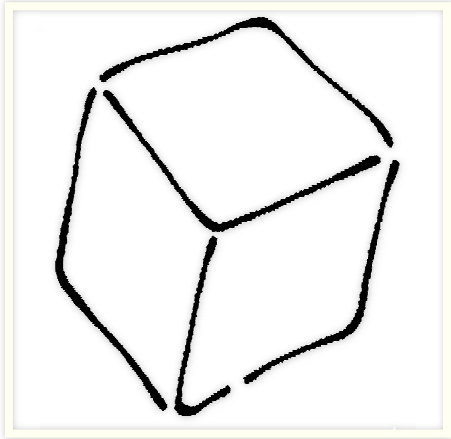
VIA LA SPEZIA 63 - ROMA
HTTP://WWW.YGRAMUL.NET/SCUOLA

E' una nuova Scuola di Teatro per Roma, con diverse e innovative Metodologie, con nuovi insegnanti, costruita sulla linea della Didattica Patafisica e seguendo le orme del Teatro Antropologico (da cui lo stesso Spazio e i componenti del Gruppo Ygramul LeMilleMolte hanno preso origine).

La Scuola di Esoteatro punta a formare attori che utilizzino l'Esoteatro come base solida per un bagaglio di esperienze artistiche molto ampio; per tale ragione il 'Sincretismo' e il 'Baratto' dei linguaggi e delle diverse arti, tracciato dal Teatro Antropologico, formano l'idea di un insegnamento a più canali paralleli, ove ogni allievo possa incontrare durante l'anno di formazione 23 diversi percorsi professionali (tra Regia, Studio del Corpo, Mimesica, Biomeccanica, Basi di Scenografia e Costume, Studio delle diverse Vocalità, ecc.) per cercare la propria struttura narrativa e far vivere il Teatro come reale atto 'esperienziale'.

PROGETTO DADO BIANCO

Area per Autori di Giochi di Ruolo e di Interpretazione



L' IDEA

L'IDEA DEL PROGETTO "DADO BIANCO" NASCE DALLA CONSAPEVOLEZZA DI ESSERE UNA REALTÀ PREZIOSA E DURATURA, CON I SUOI 19, NEL CAMPO DEL GIOCO AUTOPRODOTTO IN ITALIA. CONTEMPORANEAMENTE RISCINTRIAMO, QUEST'ANNO IN PARTICOLAR MODO, LA CRESCITA ESPONENZIALE DELLA CONVENTION DI LUCCA COMICS & GAMES E LA REALE MANCANZA DI SPAZI ADATTI AD OSPITARE I MOLTISSIMI SOGGETTI DI GIOCO NON SOLO DEI GIOCATORI DELLE RUOLIMPIADI, MA ANCHE DI AUTORI CHE COME NOI GIOCANO E MOSTRANDO LE LORO CREAZIONI AUTOPRODOTTE.

LA PROPOSTA

La nostra idea è di utilizzare lo spazio, 'storicamente' a noi assegnato e da noi 'stoicamente' sostenuto e reso vivo per ben 16 anni, per essere noi stessi a ospitare, promuovere e organizzare un'Area Autori di Giochi di Ruolo, di Interpretazione, autoproduzioni, gruppi di creativi e

I PUNTI DEL PROGETTO

Vorremmo ospitare partite, dibattiti, scambi tra noi "anziani", carichi di una lunga e robusta esperienza nel campo, e tutti gli autori nuovi per donare consigli sulla 'rappresentazione' delle proprie creazioni, per studiare e crescere nel conoscere realtà giovani e nuove, ora sconosciute, per barattare i punti di vista e



WWW.ELISH.IT

ELISH. Gruppo eclettico che fa del gioco di ruolo una sperimentazione ludica continua che, ormai al quindicesimo anno di attività, non si è ancora fermata e procede ricca ed energetica. Elish non è solo un gruppo di gioco o un regolamento. Elish è una 'filosofia di gioco' e una corrente ludica in cui il giocatore può tentare di superare le soglie del fantastico, abbandonandosi all'emozione del crescere giocando, meravigliarsi per un mondo creato, gioire per l'invenzione di una scoperta...

alimentare un settore così impoverito e invisibile come l'autoproduzione e l'autoaffermazione del Gioco.

Se ELISH potesse finalmente **aiutare l'organizzazione** a gestire alcuni degli eventi dell'Area Ludica, potrebbe mettere maggiormente in risalto e in comune la propria capacità e specificità.

Potremmo, infatti, organizzare:
- una serie di Partite per le Scuole o per i bambini con finalità dichiaratamente pedagogiche sul Gioco, come

PROGETTO DADO BIANCO

Area per Autori di Giochi di Ruolo e di Interpretazione

lezioni aperte e pratiche (cosa già realizzata da Elish in Lucca Games 5 anni fa);

- delle **Conferenze** sul “Teatro e il Gioco di Ruolo”, “l’Uso della Maschera nel Ruolo e sulla Scena”, “il Corpo dell’Attore e quello del Personaggio”, ecc;

- un **dibattito** sul ‘Testo e il Canovaccio: la figura del Narratore e dei Giocatori nel Ruolo’;

- un incontro di Pedagogia per le Scuole su “Scuola e Gioco di Ruolo”;

- metodologie di insegnamento e di apprendimento;

E/o quant’altro possa essere ritenuto idoneo e stimolante dalla vostra Direzione .

Lo Spazio ELISH potrebbe, nella nostra idea del DADO BIANCO, divenire un luogo un poco più ampio di quello da noi animato quest’anno, ma contenere :

- 3 Lati espositivi con i materiali di almeno altre **4 realtà** oltre quella di ELISH con Giochi autoprodotti, avventure,

racconti, ambientazioni e scenari...).

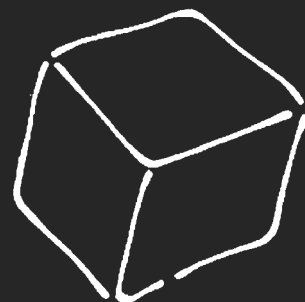
- **2 tavoli di gioco** ove lo Staff di Elish coordinerebbe le partite delle 5 realtà presenti (la sua + 4 realtà), e quelle pedagogiche per le scuole; quest’anno Elish ha da solo gestito 10 partite su 1 tavolo. Potrebbero avvenire invece ben 20 partite in cui la nostra realtà farebbe solo da ‘garante’ e organizzatrice di cui:
 - 2 partite di Elish
 - 6 partite pedagogiche per le Scuole
 - 12 partite di altri autori (3 ad autore)

- almeno 1 **momento di ‘dibattito’** e di ‘scambio’ delle esperienze ogni giorno, per approfondire il tema dell’autoproduzione e della ricerca nel campo dei Giochi di Ruolo e di Narrazione.

Il Gruppo Elish si impegnerebbe a **organizzare un nuovo evento** per Lucca Games per sdebitarci portando altro lustro alla Convention, con minor carico possibile da parte vostra;

contattare (attraverso un Bando con criteri di valutazione scelti da voi o da esperti da voi indicati) le realtà di Gioco interessanti. Una volta selezionati i 4 ospiti gestire tutto il loro coordinamento.

Cercheremo di **essere validi collaboratori**, concertando assieme a voi le adeguate esigenze e caratteristiche dell’Area.



IN CONCLUSIONE

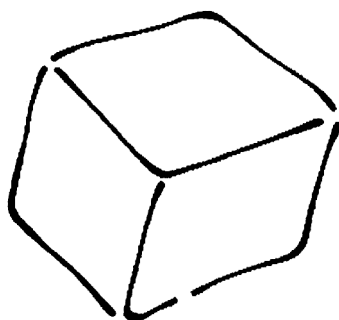
Per l'Allestimento, il Montaggio e Smontaggio, la Scenografia dello Stand e tutta la sua gestione, una volta stabilite assieme all'organizzazione le linee guida del Progetto, **NON ci sarebbe alcun appesantimento né alcuna richiesta aggiuntiva** alle vostre persone; lo Staff di Elish (se responsabilizzato e delegato a realizzare questa nuova idea da parte dei direttori di Lucca Comics & Games) gestirebbe l'intera organizzazione senza creare problemi, arricchendo l'evento di Lucca di una nuova iniziativa e tenendo informati i responsabili.

Attendiamo una vostra risposta, sperando sinceramente in un vostro interessamento e con la massima disponibilità nel modificare e variare ogni punto del Progetto.

Cortesi saluti da
Vania Castelfranchi
Coordinatore di ELISH



Progetto



DADO BIANCO

Area per Autori di Giochi di Ruolo e di Interpretazione

IDEA E PROGETTO

ELISH



Associazione Culturale



Ludici Manierati ®

