

SCHEMA WORKSHOP

Anno Accademico 2024/2025

Titolo Workshop:

Larp: live action role-playing game at the frontier of storytelling.
Designing, writing and playing a larp game

A cura di:

docente che propone il workshop: Christian Mario Angeli
docente che tiene il workshop: Federico Yang Maoloni

Indirizzato a:

- a tutti gli studenti e particolarmente consigliato a studenti del Triennio di Multimedia and Game Art, Cinema e GD-Comics and Illustration, e del Biennio di Film Arts

Numero partecipanti:

min12/max20

Requisiti/supporti richiesti:

necessaria conoscenza intermedia della lingua inglese
necessaria conoscenza di base di software di scrittura
necessario possesso di laptop personale
consigliabile conoscenza minima dei fondamenti di storytelling

Durata e Crediti:

30 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

14-19 ottobre 2024

Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:

Lunedì 14 OTTOBRE dalle 10.00 alle 16.30 (1 ora pausa pranzo)
Martedì 15 OTTOBRE dalle 10.00 alle 16.30 (1 ora pausa pranzo)
Mercoledì 16 OTTOBRE dalle 10.00 alle 16.30 (1 ora pausa pranzo)
Giovedì 17 OTTOBRE dalle 10.00 alle 16.30 (1 ora pausa pranzo)
Venerdì 18 OTTOBRE dalle 9.00 alle 18.00 (1 ora pausa pranzo)

Mod. 05-11-B - Rev. 0 del 10-01-2018

SEDE RUFA VIA LIBETTA – AULA G14**Breve descrizione:**

Ancora media di nicchia in buona parte del mondo, il Larp - live action role-playing - o gioco di ruolo dal vivo merita però d'essere almeno conosciuto e ancor meglio sperimentato da chi s'interessa di storytelling e arte. Il livello di immersione e interazione che gli eventi larp offrono ai loro giocatori non ha infatti eguali, e molte sono ancora le potenzialità inesplorate nel campo dell'intrattenimento, dell'arte, dell'educazione e non solo, di questo giovane media.

Ma quindi cosa fanno i giocatori di un larp? In breve, vestono i panni di personaggi e vivono per un certo lasso di tempo in una realtà altra - non digitale ma fisica - in cui, sempre attraverso la maschera dei loro personaggi, interagiscono liberamente tra loro e con lo scenario. I partecipanti sperimentano così il larp attraverso i propri corpi e contribuiscono a esso con la propria creatività e iniziativa, dando vita a un racconto corale, unico, complesso e memorabile. Il loro viaggio potrebbe condurli in una scuola di magia italiana, in un manicomio degli anni '60, in una distopia fantascientifica nazista e così via.

A rendere possibile queste esperienze è un lavoro spesso lungo, collettivo e importante di produzione, scrittura, scenografia e regia che richiede competenze che ritroviamo anche nel cinema, nella serialità televisiva, nel teatro, nel videogioco e nel gioco di ruolo da tavolo più altre specifiche del larp.

Il workshop è strutturato per introdurre il larp agli studenti sia, in parte, come giocatori che, soprattutto, come larp designer. Attraverso un misto di lezione teoriche, attività laboratoriali e discussioni in classe, si desiderano raggiungere i seguenti obiettivi:

- far comprendere agli studenti cos'è il larp e quali sono le sue applicazioni e potenzialità, in particolare nell'ambito dello storytelling
- fornire agli studenti una solida conoscenza di base degli strumenti necessari all'ideazione, scrittura e messa in scena di un evento larp, con focus sul genere blockbuster larp
- consolidare tale conoscenza facendogli utilizzare questi strumenti e sviluppando così competenze sia del larp che di altri ambiti artistici
- far sviluppare agli studenti la capacità di osservare, criticare e migliorare un larp
- far realizzare agli studenti quattro brevi eventi larp

GIORNO 1

10:00-11:00 teoria: breve introduzione al larp e buone pratiche del giocatore

11:00-13:00 hands on: gli studenti si cimentano da giocatori in un chamber larp già scritto (quale verrà stabilito a seconda del numero dei partecipanti al ws)

13:00-13:30 analisi collettiva: discussione esperienza del chamber larp

13:30-14:30 pranzo

14:30-15:30 teoria: come ideare un concept efficace per un larp

15:30-16:30 laboratorio: gli studenti vengono accompagnati nella stesura di un concept per un larp di due ore da realizzare in classe e avente come giocatori i compagni di ws (una proposta per studente)

GIORNO 2

10:00-13:00 presentazione: ogni studente pitcha alla classe il suo concept (~10min per studente), ne vengono selezionati quattro da sviluppare e giocare in ws, la classe viene divisa in quattro gruppi di lavoro

13:00-14:00 pranzo

14:00-15:30 teoria: worldbuilding e macrotrama, come funziona la *writers' room* di un larp

15:30-16:30 laboratorio: i gruppi sviluppano lo scenario e il/i plot dei loro larp partendo dai concept selezionati

GIORNO 3

10:00-11:00 teoria: regolamento, tecniche, metatecniche e safety

11:00-12:00 laboratorio: i gruppi sviluppano i design document dei loro larp

12:00-13:30 teoria: come scrivere i personaggi giocanti e non giocanti

13:30-14:30 pranzo

14:30-16:30 laboratorio: i gruppi scrivono sinossi e profili completi dei personaggi dei loro larp

GIORNO 4

10:00-10:30 teoria: handout e fabbisogno scena

10:30-11:00 laboratorio: i gruppi sviluppano eventuali handout, segnali e metaprop dei loro larp

11:00-12:00 teoria: come si dirige un larp - gerarchia, regia responsiva, briefing e workshop iniziale

12:00-13:00 laboratorio: check finale progetti

13:00-14:00 pranzo

14:00-16:00 laboratorio: larp gruppo 1

16:00-16:30 analisi collettiva: discussione larp gruppo 1

GIORNO 5

09:00-11:00 laboratorio: larp gruppo 2

11:00-11:30 analisi collettiva: discussione larp gruppo 2

11:30-13:30 laboratorio: larp gruppo 3

13:30-14:00 analisi collettiva: discussione larp gruppo 3

14:00-15:00 pranzo

15:00-17:00 laboratorio: larp gruppo 4

17:00-17:30 analisi collettiva: discussione larp gruppo 4

17:30-18:00 teoria: considerazioni finali e saluti

Breve Biografia

Dal 2019 fa parte dell'associazione culturale Eryados e partecipa come scrittore e staff di regia alla realizzazione di blockbuster larp ed edularp tra cui: la saga di "Arcaniversitas", la trilogia di "Project K.L.A.R.A.", "Puccini: Tramontate, Stelle!", "Utopia" e "Utopia - Il Viaggio", "Metropolitan" e "Metropolitan: Racconti di Natale", "S. Gertrude Krankenhaus".

Nel 2022 collabora alla scrittura di "The Apartment. Analisi della sceneggiatura di Billy Wilder e I.A.L. Diamond" pubblicato da Dino Audino.

Ha conseguito un Diploma Accademico di Primo Livello in Cinema presso la RUFA e un Master of Fine Arts in Cinema presso la San Francisco State University.