

GLI STRUMENTI DELLA WRITERS' ROOM

La gestione di un gruppo di lavoro numeroso, che non coinvolge solo gli scrittori, ma anche tutti i reparti che concorrono alla messa in scena, esattamente come succede nel teatro e nel cinema, richiede una pianificazione meticolosa e strumenti che consentano di ordinare tutte le informazioni e renderle facilmente fruibili ai collaboratori.

Per questa ragione gli sceneggiatori del larp si servono di software che consentano di lavorare simultaneamente sugli stessi documenti, come ad esempio Google Drive. La condivisione di cartelle, schemi e tabelle, immagini, filmati, documenti di testo è fondamentale per ottimizzare il lavoro della writers' room che spesso è formata da autori che vivono in città o paesi diversi.

I documenti di Drive consentono di inserire commenti o proposte di modifica dei testi e mantengono una cronologia dettagliata di tutti gli interventi di ciascun collaboratore. Inoltre la possibilità di inserire hyperlink tra i documenti e all'interno di uno stesso documento facilita la fruizione dei contenuti sviluppati.

Esistono molti software specializzati, ma ragionando in prospettiva il rischio è che questi possano essere dismessi nel giro di qualche anno e che poi l'accesso ai documenti diventi difficoltoso. Ai fini dell'archiviazione del materiale al termine della lavorazione, il consiglio è di scegliere solo quelli che consentano un'esportazione dei dati in un formato comune e non proprietario.

NOME IN CODICE

Nell'ottica di un database unico per ciascuna realtà di produzione, e considerata l'efficienza del motore di ricerca interno di Google Drive, sarà utile assegnare a ciascun documento una tag di riconoscimento relativa al larp che è in lavorazione (la tag del secondo episodio di *Arcauniversitas* è ad esempio "A2") che possa diventare parte di un codice univoco di riconoscimento di ciascun documento, che comunque sarà corredato da

un nome del file autoesplicativo. In questo modo, ad esempio, “[A2] PPS03. Levante Terzio Servelli de Profundis” esplicita che nel documento troverò il profilo completo di uno specifico professore (PPS03) relativo al secondo episodio di *Arcaniversitas* o “[ST3] Assegnazioni” indica il registro delle assegnazioni del terzo capitolo di *Stranger Town*, così che nella ricerca su Drive non possa essere confuso con i registri delle assegnazioni di altri larp nello stesso database.

IL REGISTRO DELLE ASSEGNAZIONI

Nell’elaborazione di uno scenario complesso il rischio di perdere traccia dei materiali da produrre e dello stato di avanzamento dei lavori è molto alto. Per questa ragione il *registro delle assegnazioni* risulta un documento molto utile tanto all’head writer quanto ai membri della writers room. Realizzato all’interno di un foglio di calcolo contiene diverse schede: un calendario dei checkpoint della lavorazione (es.: data di consegna delle sinossi dei personaggi, dei plot, degli handout, data di fine revisione, consegna stimata dei profili completi dei personaggi ai giocatori ecc.) e una serie di tabelle dedicate ai diversi documenti in sviluppo come i plot (le singole linee narrative), i personaggi (sinossi e profili), le informazioni, gli handout e altro.

In ciascuna tabella vengono riportati il codice del documento da sviluppare, il titolo (con hyperlink al documento), l’autore incaricato, il revisore incaricato, la scadenza di consegna, la data di consegna effettiva, la revisione finale dell’head writer, una colonna per eventuali note.

L’uso dei colori di riempimento sulle righe del registro per segnalare lo stato di avanzamento della lavorazione può essere utile per avere un colpo d’occhio della progressione: arancio per i documenti in lavorazione, giallo per i consegnati, verde per i revisionati, rosso per i documenti tagliati.

Anche in questo caso esistono software specializzati nella gestione di team e scadenze, ma vale quanto detto sopra.

IL REGISTRO DEI PERSONAGGI

Gestire un gran numero di personaggi all’interno di un singolo larp può essere un’impresa sfidante. Questo vale soprattutto per i larp che prevedano personaggi pregenerati con una rete di relazioni complessa e caratteristiche da tenere d’occhio per il bilanciamento della realtà immaginaria del gioco (il personaggio è armato di pistola? Ha una competenza rara come quella medica? Sa usare la magia?). A questo scopo è utile servirsi del registro dei personaggi per avere un accesso immediato e comparativo a tutte queste informazioni. Le schede principali di questo documento sono tre:

a) *Griglia dei personaggi*

Nelle colonne di una tabella inseriremo il nome del personaggio, l'interprete a cui il personaggio è stato assegnato e una serie di informazioni utili come ad esempio l'appellativo, le connotazioni, eventuali affiliazioni a gruppi tematici e trasversali ecc. Ad esempio, la griglia di *Arcaniversitas* comprende anche informazioni relative alla Casa e alla Congrega di appartenenza, alla bacchetta, al patronus, al sangue (puro, mezzosangue o babbano) e altro. L'accesso immediato a queste informazioni può rivelarsi utile in occasioni specifiche, come è avvenuto ad esempio in *Arcaniversitas e il Canto della Sirena* [Francia et al. 2017] in cui uno specialista inviato dal Ministero della Magia ha potuto analizzare le bacchette dei personaggi mostrando una competenza simulata (riconoscere legno, nucleo e flessibilità di ciascuna bacchetta) proprio grazie alle informazioni contenute nella griglia dei personaggi.

b) *Tabella dei gruppi tematici e trasversali*

In tante colonne quanti sono i gruppi tematici e trasversali vengono inseriti i nomi dei personaggi coinvolti (inclusi i personaggi non giocanti, in colore diverso). In questo modo è possibile ricordare con un colpo d'occhio chi è coinvolto in quali porzioni dello scenario e conoscere i destinatari di specifiche informazioni da inserire nel profilo del personaggio.

c) *Mappa concettuale dei legami*

Quali relazioni intercorrono fra i personaggi della scenario? Chi conosce o è legato a chi? Una mappa concettuale può aiutare a visualizzare i legami e comprendere dove implementarne di nuovi o magari reciderne qualcuno.

L'ALBERO DEI PLOT E LE LINEE NARRATIVE

Spesso lo scenario di un larp, soprattutto se sviluppato su più giornate, assume dimensioni difficili da gestire per la mole di informazioni elaborate da autori diversi. Per questo schemi, mappe, tabelle, sinossi sono molto utili per avere un accesso veloce alla sintesi di queste informazioni.

a) *Albero dei plot*

Sebbene l'allegoria dei rami di un albero non sia del tutto corretta per rappresentare lo sviluppo narrativo di un larp, risulta utile gerarchizzare il racconto stabilendo quali subplot si diramano dalla macrotrama riportandoli in breve in un unico documento riassuntivo che contenga solo le schede di riepilogo generale (3.5.1) di tutte le linee narrative. Questo schema contribuisce alla comprensione della struttura dello

scenario e dell'impiego delle persone coinvolte in ciascun plot, in scena e dietro le quinte.

b) *Mappa concettuale delle linee narrative*

Poiché nello scenario di un larp i plot non seguono uno sviluppo lineare, visualizzare in una mappa concettuale i possibili sviluppi della storia e l'incrocio fra le diverse linee narrative può essere molto utile per valutare l'equilibrio dell'impianto del racconto, anche per capire dove e come intervenire durante la messa in scena nel caso i giocatori prendessero strade che necessitino di una regia attiva (capitolo quinto).

TIMELINE GENERALE

La traccia della progressione (o delle possibili progressioni) del racconto viene schematizzata in una tabella molto importante nella quale vengono riportate tutte le subtimeline dei singoli plot. Nella timeline generale, suddivisa in unità temporali che possono essere costituite dalle giornate di gioco, dagli atti dello scenario o altro, vengono specificate nelle righe di una tabella tutti gli eventi narrativi previsti o ipotizzabili, indicando nei diversi campi:

- a) l'ora dell'evento
- b) il fatto che in quel momento si prevede possa accadere
- c) il luogo
- d) il plot di riferimento
- e) i gruppi tematici o trasversali coinvolti
- f) i png coinvolti
- g) il responsabile della supervisione dell'evento all'interno dello staff di regia
- h) eventuali annotazioni su effetti speciali, materiali necessari, correlazioni con altri eventi

Questo documento è molto utile sia allo staff per ripercorrere i possibili sviluppi dello scenario, sia durante la messa in scena come roadmap narrativa del larp lato regia.

SPACELINE GENERALE

Una mappa della location associata a un riepilogo dettagliato degli ambienti costituisce una chiara definizione delle aree di gioco in cui possono muoversi i personaggi e dove invece non devono accedere, come ambienti tecnici (caldaie, magazzini, dispense) o riservati al Fuori Scena (regia, sala trucco, costumeria, attrezzatura, green room dei png). Nella spaceline è indicata la destinazione d'uso di ciascun ambiente della realtà all'interno

del mondo secondario del larp. In *Arcaniversitas* il borgo incastellato di Gargonza diventa il villaggio magico di Collescuero, il salone del Frantoio si trasforma nella Sala Grande dell'Arcana Università di Roccantica, le sale del Telaio nell'Ufficio del sindaco locale, la Limonaia nell'aula di Pozioni e di Erbologia, la torre nella misteriosa Malatorre.