

Umberto Francia

Larp, giochi di ruolo dal vivo



Dino Audino
editore

© 2023 Dino Audino
srl unipersonale
via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Editor
Giovanna Guidoni

Cura redazionale
Alice Crocella
Maria Laura Giordano

Stampa: Tipografia Politano – via Casilina Vecchia 147/147A, Roma
Progetto grafico e immagine di copertina: Duccio Boscoli
Finito di stampare aprile 2023

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Prefazione	
di Luca Giuliano	p. 9
Introduzione	13
Capitolo primo	
<i>Che cos'è il larp</i>	15
1.1 <i>Perché il larp?</i>	17
1.2 <i>Tipologie di larp</i>	17
1.3 <i>Anche questi sono larp?</i>	19
Capitolo secondo	
<i>Giocare un larp</i>	21
2.1 <i>Da dove cominciare</i>	21
2.2 <i>Il giocatore e il personaggio</i>	22
2.2.1 <i>La responsabilità del giocatore</i>	22
2.2.2 <i>Accessibilità del contesto</i>	23
2.2.3 <i>Immersivismo</i>	23
2.2.4 <i>Informazioni a cui ha accesso il giocatore</i>	23
2.2.5 <i>Informazioni a cui ha accesso il personaggio</i>	24
2.2.6 <i>Lo steering</i>	24
2.2.7 <i>Il bleed</i>	25
2.2.8 <i>La possibilità di scegliere</i>	25
2.2.9 <i>Esperienza</i>	26
2.3 <i>Cinque consigli per prepararsi al larp</i>	26
2.4 <i>Dieci consigli per giocare il larp</i>	27
Capitolo terzo	
<i>Scrivere un larp</i>	33
3.1 <i>Una scrittura diversa dalle altre</i>	33
3.1.1 <i>La responsabilità dell'autore</i>	33
3.1.2 <i>Scrittura collettiva</i>	34
3.1.3 <i>Scrittura condivisa</i>	35
3.1.4 <i>Scenario aperto</i>	35
3.2 <i>L'idea</i>	36
SCHEDA DIDATTICA – PROGETTIAMO IL BLOCKBUSTER LARP <i>STRANGER TOWN</i>	36
3.2.1 <i>Prima la location</i>	36
3.2.2 <i>A chi interessa?</i>	37

3.2.3 Generi	37
3.2.4 Tema e tematiche	38
3.2.5 La struttura del tempo diegetico	39
3.3 Stili ed estetiche	40
3.3.1 Gioco persistente	40
3.3.2 Immersivismo	41
3.3.3 Mondo persistente	41
3.3.4 Pervasività	42
3.3.5 Collaborazione e competizione	43
3.3.6 Trasparenza e segretezza	44
3.3.7 Railroad e sandbox	44
3.3.8 Hardcore	45
3.4 Worldbuilding, un lavoro per subcreatori	46
3.4.1 Il “mondo secondario” di Tolkien	46
3.4.2 Ordinare le informazioni	48
3.4.3 Mondo ordinario, routine e attività ricorsive	49
3.5 Macrotrama e linee narrative	50
3.5.1 Scheda di riepilogo generale del plot	52
3.5.2 Retroscena e antefatto	52
3.5.3 Spaceline: l'ampiezza del cerchio magico	53
3.5.4 Eventi e timeline	54
3.5.5 Meccaniche: dettaglio delle soluzioni di larp design	57
3.5.6 Informazioni per i personaggi	57
3.5.7 Handout	59
3.5.8 Spoglio per il fabbisogno di scena	60
3.6 I personaggi: i viaggi degli eroi	61
3.6.1 La genesi del personaggio	62
3.6.2 Il profilo del personaggio	62
3.6.3 Connotazioni del personaggio	69
3.6.4 Gruppi tematici e trasversali	70
3.6.5 Personaggi gender-neutral	71
3.6.6 Ruoli speciali	71
3.6.7 Quando l'antagonista diventa protagonista	73
3.6.8 Safety e trigger warning	74
3.7 Personaggi non giocatori	75

Capitolo quarto

Le regole del larp	79
4.1 Dall'old school alla new wave	79
4.1.1 Regolamenti old school	79
4.1.2 Il tributo contributo del Mind's Eye Theater	80
4.1.3 La new wave e il design document	80
4.1.4 Nordic Larp	80
4.2 Principi, stili, estetiche	81
4.3 Tecniche, metatecniche e meccaniche	82
4.3.1 Metatecniche invisibili	83
4.3.2 Metatecniche discrete	84
4.3.3 Metatecniche intrusive	84
4.3.4 Segnali e simboli	85
4.3.5 Gesti codificati	86

4.3.6	<i>Parole e frasi convenzionali</i>	86
4.3.7	<i>Rappresentazioni fisiche</i>	86
4.3.8	<i>Selezione o generazione del personaggio</i>	87
4.3.9	<i>Attività gestionali e intersessioni</i>	87
4.4	<i>Codice di condotta e safety</i>	88
4.4.1	<i>Safety</i>	88
4.5	<i>Il combattimento</i>	89
4.5.1	<i>Le armi nel larp</i>	89
4.5.2	<i>Regolamenti old school: punti, manovre e chiamate</i>	89
4.5.3	<i>Honor system</i>	90
4.5.4	<i>Ars Ordo</i>	91
4.6	<i>Cinque suggerimenti su regolamenti e design document</i>	92
Capitolo quinto		
	<i>Dirigere un larp</i>	93
5.1	<i>Prima del larp</i>	94
5.1.1	<i>Preparare i collaboratori</i>	94
5.2	<i>Master and commander: regia sul campo</i>	95
5.2.1	<i>Il ponte di comando: la regia</i>	95
5.2.2	<i>Briefing dei partecipanti</i>	95
5.2.3	<i>Workshop</i>	96
5.2.4	<i>Azione! e Stop!</i>	99
5.2.5	<i>Il dilemma di Argo</i>	99
5.2.6	<i>Legge marziale</i>	99
5.2.7	<i>L'arte di agevolare la scena</i>	100
5.2.8	<i>Regia responsiva</i>	100
5.2.9	<i>Safety</i>	101
Capitolo sesto		
	<i>Produrre un larp</i>	103
6.1	<i>Un visionario dotato di senso pratico</i>	103
6.1.1	<i>Chi produce i larp?</i>	103
6.1.2	<i>Come viene finanziato un larp?</i>	103
6.2	<i>Valutazioni preliminari</i>	104
6.2.1	<i>Prima la location</i>	104
6.2.2	<i>Durata</i>	105
6.2.3	<i>Numero dei partecipanti</i>	105
6.2.4	<i>Target</i>	106
6.2.5	<i>Finalità</i>	106
6.2.6	<i>Logistica e accomodation</i>	106
6.2.8	<i>Budget e costo del biglietto</i>	107
6.3	<i>La squadra</i>	107
6.3.1	<i>Categorie di collaborazione</i>	108
6.3.2	<i>Reparti</i>	108
6.4	<i>Preparazione</i>	109
6.4.1	<i>Tempo: il piano di lavorazione</i>	109
6.4.2	<i>Budgeting: lo scontro con il mondo primario</i>	109
6.4.3	<i>I documenti del produttore</i>	110
6.4.4	<i>Sopralluogo tecnico: prevenire è meglio che curare</i>	110
6.4.5	<i>Scenografia</i>	111

6.4.6 Costume	111
6.4.7 Sicurezza	111
6.4.8 Comunicazioni alle forze dell'ordine	111
6.4.9 Assicurazione	112
6.5 Il produttore sul campo	112
6.6 Dopo i titoli di coda	113
6.6.1 Feedback	113
6.6.2 The end?	113
Capitolo settimo	
Il larp come strumento	115
7.1 Perché il larp?	115
7.2 Entertainment	115
7.3 Edu-larp	116
7.4 Incentive e formazione aziendale	117
Capitolo ottavo	
Dopo il larp	119
8.1 Debriefing e deroling	119
8.1.1 Debriefing: concludere comunitariamente l'esperienza	120
8.1.2 Deroling: lasciare andare il personaggio	120
8.1.3 Post larp blues	121
8.2 Comunicare e documentare il larp	122
8.2.1 Fonti, accademia, convegni	122
Indice dei QRCode	127
Fonti bibliografiche	👉 online
Altre fonti	👉 online



Questo libro è corredato da QR Code che rimandano a materiali consultabili sul sito web dell'editore:

www.audinoeditore.it

Il QR Code è un'icona criptata che permette di vedere sul proprio telefonino o sul proprio tablet contenuti multimediali. Per visualizzare il file di riferimento basta assicurarsi di essere collegati a una rete WI-FI, scaricare un'App gratuita di lettura codici QR Code, aprirla e porre lo schermo dell'apparecchio davanti al QR Code.