

DIECI SUGGERIMENTI PER IL PRODUTTORE DI LARP

1. Conoscere il prodotto. Prima di produrre un larp, coinvolgere collaboratori, fare investimenti, invitare partecipanti, è necessario giocare, provare, comprendere, confrontarsi, possibilmente fare esperienza nello staff di larp organizzati da altri.

2. A ognuno le sue competenze. Avere chiaro il lavoro di ogni reparto e le competenze di ogni ruolo è fondamentale per scegliere i membri della squadra e supervisionare il lavoro di ciascun collaboratore. Ma poi è necessario lasciar fare ad ognuno il proprio lavoro e ascoltare con la necessaria apertura le proposte di tutti i membri del team, a cominciare dai capireparto.

3. Delegare consapevolmente. Imparare a delegare è fondamentale per chi deve tenere sotto controllo una gran quantità di variabili. La tentazione di pensare di fare meglio e più in fretta da sé rispetto a delegare è sempre in agguato, ma a un certo punto non vi sarà possibile farne a meno. Allo stesso tempo delegare la persona sbagliata per uno specifico task potrebbe generare la frustrazione del delegato che non riesce a raggiungere l'obiettivo e la vostra perché non avete ottenuto ciò di cui avevate bisogno. Per questo delegare non significa abbandonare, ogni delega ha bisogno di una piccola parte della vostra attenzione o di quella dei vostri più stretti collaboratori.

4. Proattività. Tutti i collaboratori coinvolti in un larp devono avere un approccio proattivo rispetto al loro ruolo e non essere mai messi nella condizione di pensare che qualunque mansione necessaria al buon esito del larp non sia di loro competenza: se nessuno lo sta facendo, qualcuno deve farlo e quel qualcuno in questo momento sei tu.

5. Lavorare in autonomia. La tentazione di una squadra di lavoro coesa è quella di trattare tutti gli aspetti relativi alla progettazione e preparazione del larp in numerose e lunghe riunioni plenarie. Questo può essere utile per definire gli elementi fondativi del larp, ma poi i collaboratori devono saper lavorare in autonomia, non è possibile fare tutto coralmemente.

6. Non prendere impegni che non si possono mantenere. Rischiate di danneggiare il progetto e di incrinare la fiducia che gli altri ripongono in voi. Allo stesso tempo cercate di fare in modo che tutti i membri della squadra si facciano carico solo delle assegnazioni che potranno credibilmente onorare.

7. Contingentare il tempo. Stabilite scadenze e verificate che vengano rispettate. Non stancatevi di combattere questa battaglia anche se è faticoso, sapete quali risultati raggiunge il medico pietoso, giusto?

8. Essere *up to date*. Sapere cosa sta succedendo, sempre. Chi sta facendo cosa e come procede. Sia all'interno della propria produzione che sulla scena larp nazionale e internazionale.

9. Presumere è pericoloso. Sempre meglio verificare.

10. Visione d'insieme. Non perdetevi nei dettagli e mantenete una visione complessiva e obiettiva rispetto all'evento, anche se questo vi richiede un certo distacco. Qualcuno deve tenere la barra dritta, battere il tempo e portare la nave in porto. E questo qualcuno siete voi.