

hardkon

PROGRAM

HARDKON LARPERS' RETREAT 2018

v 1.0 20.05.2018

31 sierpnia - 8 września, Przystanek Alaska, Gliśno Wielkie
retreat.hardkon.pl

Na program IV Larpowej Ucieczki składają się prezentacje, dyskusje, warsztaty, sesje speed-prototypingu, warsztaty nanolarpów, testy i praca własna.

Z uwagi na nieco nieformalny charakter naszej inicjatywy (opisywanej w niektórych kręgach jako *“takie coś jak KOLA, tylko że przez tydzień i w lesie nad jeziorem”*), w ubiegłych latach program ucieczki publikowaliśmy na kilka lub kilkanaście dni przed jej rozpoczęciem. Tym razem jest inaczej. Rozbudowaliśmy naszą stronę o niniejszą zakładkę o dumnej nazwie PROGRAM. Tutaj będziemy na bieżąco umieszczać informacje o kolejnych aktywnościach, które zaplanowaliśmy na IV edycję HLR.

Mamy nadzieję, że zdecydujecie się dołączyć do grona naszych tutorów i również zdecydujecie się podzielić swoją wiedzę i doświadczeniem. Dajcie nam znać, jakich prelekcji, warsztatów czy aktywności oczekujecie. Cały czas zbieramy punkty programu i jesteśmy otwarci na wasze sugestie.

Jest jeszcze jedna rzecz, o której musimy wspomnieć. To pojawiające się pytanie które brzmi:

“Dopiero zaczynam swoją przygodę z pisaniem larpów. Czy ta impreza jest dla mnie?”

Kameralny charakter wyjazdu (który trwa aż 9 dni) zapewnia dość czasu by porozmawiać, popracować i każdy z tematów dokładnie omówić z tutorem lub innymi uczestnikami HLR. W tym roku przewidujemy też specjalną ścieżkę o roboczym tytule *“fundamenty”*, skierowaną głównie dla początkujących twórców. Możemy więc śmiało odpowiedzieć: TAK.

Jeśli chcesz napisać swoje pierwsze gry, jesteś mile widziany/a.

Przyjazd na Hardkon Larpers' Retreat to dobry pomysł.

Ucieknij z nami, nie będziesz żałować :)

PREZENTACJE

(alfabetycznie wg nazwisk prelegentów i prelegentek)

wciąż przyjmujemy kolejne zgłoszenia :)

Dr Dorota Chmielewska (Uniwersytet Wrocławski)

- Grzechy i cnoty- Budowanie pogłębionej charakterystyki postaci.

W jaki sposób odejść od stereotypowego widzenia postaci, jak cnoty mogą przeobrażać się w grzechy, a grzechy przejawiać w subtelnej duchowej formie? Rzecz o tym czemu osoby duchowne i święte kusi niekoniecznie najbardziej brak seksu i dlaczego czynienie zła wypływać może z różnych pobudek. O kilku koncepcjach agresji, a także o paradoksalnym związku empatii z linczami.

- Ojcostwo i macierzyństwo - bycie rodzicem “in-game”.

„Opiekuńczość – to wzięcie odpowiedzialności każdego dnia za to, co stworzyła miłość, przypadek czy konieczność” (E.Erikson)

Jak przygotowywać się do wiarygodnego i satysfakcjonującego odgrywania rodzicielstwa – także w wymiarze duchowym. Jak przygotować do tego graczy jako Mistrz Gry? Czy bycie rodzicem sprawdzi się jako główny quest postaci? w końcu bycie rodzicem to niełada wyzwanie...

Mgr Piotr Milewski (Gamedec UKW)

- twórca / prowadzący / producent

Przez pierwsze dwie dekady istnienia polskiej sceny larpowej na larpach obecni byli gracze i Mistrzowie Gry. Ci pierwsi byli odbiorcami gier, które w całości były działami tych drugich. Mistrz Gry pisał larp, robił propisy, szykował scenografię i nagłośnienie, wybierał utwory do podkładu muzycznego i prowadził samą grę. Końcówka pierwszej dekady XXI wieku przyniosła zmiany: pojawili się MG-Prowadzący, którzy organizowali i prowadzili gry innych twórców. Ostatnio coraz częściej mówi się o Producentach Larpów - osobach, które odpowiadają za logistykę i aspekty techniczne wydarzenia. Czy taki podział się sprawdza? Czy potrzebujemy jeszcze jakiś larpowy “specjalistów”?

- biały / niebieski / czarny / czerwony / zielony

Budowanie modeli pozwala nam lepiej zrozumieć świat - lub spojrzeć nań z innej perspektywy. To jeden z powodów, dla którego wszelkiego rodzaju zestawienia i systematyki pojawiają się w programie każdej Ucieczki. Tym razem na przedstawiony będzie color pie - czyli 5 filozofii będących podwalinami kolorów

magii najpopularniejszej kolekcjonerskiej gry karcianej na świecie - Magic the Gathering. Jak używać magikowych kolorów w tworzeniu postaci, relacji i zrozumieniu swoich własnych silnych i słabych stron jako twórcy - o tym wszystkim dowiemy się w trakcie niniejszej prezentacji.

- akcja / bohater / nastrój / problem / innowacja

5 powyższych słów klucz tworzy trzon literackiego modelu 5+1 - listy elementów fabularnych, na które można położyć największy nacisk podczas konstruowania opowieści. Typologia została opracowana przez Jakuba Winiarskiego, popularnego mentora warsztatów literackich i opublikowana w jego podręczniku "Po bandzie :jak napisać potencjalny bestseller". Podczas prezentacji omówimy case studies larpów, które można zaklasyfikować jako jeden z typów modelu 5+1. Wspólnie zastanowimy się też, czy ta typologia przydaje się w pisaniu gier larpowych. Jeśli odpowiedź będzie brzmieć "nie do końca", zastanowimy się jak dostosować ją do naszych potrzeb.

Dr Aleksandra Mochocka (Gamedec UKW)

- narracja i narracyjność w różnych mediach - implementacje w grach larpowych

Narracja, czyli opowiadanie o tym, jak wydarzenia i obecne w nich osoby doprowadzają do zmian, występuje w wielu mediach. Są media, w których opowiadać jest łatwiej - film czy literatura skupiają się na historiach i dysponują odpowiednimi środkami, aby je relacjonować - są i takie, w których nacisk położony jest na tworzenie świata bądź dostarczanie doświadczeń, a historie występują sporadycznie, jeśli w ogóle da się znaleźć (tak, ten osławiony przypadek gry Tetris). Można więc mówić o "narracyjności" i o tym, że czasem (gdy mamy odpowiednie narzędzia i składniki budulcowe) da się bez problemu opowiadać historie, a czasem jest to prawie niemożliwe. Gry larpowe, jako oparte na mediach mieszanych i aktywnym ucieleśnionym uczestnictwie, także cechuje zróżnicowana narracyjność - wystąpienie skupi się więc na tym o tym, jak to skutecznie ograć.

- opowiadanie przez otoczenia: od projektowania ogrodów do świata gier video

Czy obrazy opowiadają historie? A czy ogród - alejkim drzewa, rzeźby, oczka wodne - mówi nam o jakiejś sekwencji zdarzeń uszeregowanych w czasie? (gdybyśmy żyli 300 lat temu, byłoby to dla nas oczywiste) Co ma ogród do gier komputerowych? Jak otoczenie (sceneria) wpływa na doświadczenie użytkownika i co można wyrazić przez jego odpowiedni dobór? Czy poza doświadczeniem (experience) przestrzeń można wykorzystywać narracyjnie? Odpowiedzi na te pytania proponujemy osadzić w kontekście larpów - projektów, które wykorzystują

przestrzeń i ruch postaci w tej (zaprojektowanej/zaadaptowanej na potrzeby gry) przestrzeni.

- narratologia afektywna

Czy tak właściwie jest narracja? Czy słuchanie opowieści o wydarzeniach, które nas absolutnie nie obchodzą będzie zajmujące? Czy bohaterowie opowieści pozostają obojętni na to, co się im przydarza? Narratologia afektywna postrzega opowieści jako relacje/odzwierciedlenie zmian w stanach psychicznych postaci, spowodowanych przez wydarzenia, w których postaci biorą udział. Główny nacisk kładziony jest tu na odczucia i emocje. Nie tak istotne są sytuacje, jak reakcje postaci; emocje budują opowieści. Prelekcja oparta m. in. na publikacji Patricka Hogana (2011) pt. *Affective Narratology*.

Dr Michał Mochocki (Gamedec UKW)

- larp historyczny jako performance dziedzictwa historycznego

XXI wiek przyniósł rewolucję w badaniach nad dziedzictwem kulturowym. Kiedyś w teorii i praktyce niepodzielnie rządziła materia: zabytki, artefakty, kolekcje dzieł sztuki. Dziś prym wiedzie wymiar niematerialny, czy też nie-do-końca-materialny: przeżywanie kontaktu z dziedzictwem i samodzielne nadawanie mu sensów. Kiedyś liczył się tylko ekspercki głos specjalistów: archeologów, historyków i muzealników. Dziś liczy się swobodny użytek, mniej lub bardziej kreatywny, czyniony z dziedzictwa przez jednostki i grupy. Dziedzictwo, wbrew pozorom, nie jest skupione na przeszłości, lecz na celach teraźniejszych i przyszłych. A jego istotą jest to samo, co w larpach: osobisty i kolektywny performans łączący warstwę narracyjną (wyobraźniowe światotworzenie) z aktywnościami fizycznymi i interakcją społeczną. W tym ujęciu larp historyczny jest jedną z performatywnych praktyk dziedzictwa (*heritage practice*). Spojrzenie przez pryzmat "dziedzictwologii"* ujawnia wiele niuansów tego, co dzieje się w głowach i emocjach uczestników. Taka wiedza może okazać się cennym narzędziem w ręku projektanta.

* wiem, nie ma takiego słowa

- Wiedza / umiejętności / postawy: jak kształcić je poprzez larpy

"Święta trójca" efektów kształcenia to model KSA: K = Knowledge (wiedza), S = Skills (umiejętności) oraz nieco kłopotliwe A, rozwijane przez jednych jako Attitudes (postawy), przez innych Abilities (zdolności), a w polsko-unijnej nomenklaturze Ram Kwalifikacji zwane kompetencjami społecznymi. Każda z nich wymaga innego podejścia, innych metod i technik kształceniowych. Zastanowimy się wspólnie, jak to robić w edu-larpach.

- Przesunięcie deiktyczne - czytanie vs. larpowanie

Z pewnym zdumieniem odkryłem, że teoria przesunięcia deiktycznego (*deictic shift theory*), do której sięgnąłem na Hardkonie 2017 na marginesie rozważań o immersji, spotkała się z zainteresowaniem sama w sobie. Ze zdumieniem, bo jest hardkorowo-naukowa, z obszarów lingwistyki kognitywnej i narratologii. Na życzenie Piotra "Kuli" napisałem o tym [notkę na retreatowego bloga](#). Jeśli będą zainteresowani, na edycji 2018 pogadamy o tym dłużej niż poprzednio.

LARP - PODRÓŻ BOHATERA

Ścieżka programowa dla początkujących, acz nie tylko
coming soon!

DYSKUSJE

coming soon!

POZOSTAŁE PUNKTY PROGRAMU

coming soon!