

hardkon

PROGRAM

HARDKON LARPERS' RETREAT 2018

v 2.0 27.08.2018

31 sierpnia - 9 września, Przystanek Alaska, Gliśno Wielkie
retreat.hardkon.pl

Ponownie jak w poprzednich latach, na program IV Larpowej Ucieczki składają się prezentacje, dyskusje, warsztaty, sesje speed-prototypingu, warsztaty nanolarpów, testy i praca własna.

Wsluchując się w wasze sugestie, wprowadziliśmy kilka zmian.

NOWOŚCI

#1 Larp - ścieżka designera

Wielokrotnie słyszeliśmy pytanie: *“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, skierowaną głównie dla początkujących twórców. Możemy więc śmiało odpowiedzieć: TAK.

#2 Więcej prototypowania!

Doświadczenia poprzednich ucieczek pokazują, że największą skuteczność twórczą mieliśmy podczas sesji nanolarpów. To wtedy powstały projekty, które udało się nie tylko rozpocząć, ale ukończyć przed powrotem do domu. Dlatego w tym roku dodaliśmy nie tylko specjalną prezentację poświęconą technikom kreatywnym, ale również zaplanowaliśmy *“Wyzwania Dnia”*.

#3 Jeden Dzień Więcej

W tym roku zdecydowaliśmy się przedłużyć naszą uciezkę o dobę. Większość z was i tak pojawiała się na Alasce w piątkowy wieczór. Dlatego postanowiliśmy przenieść

oficjalne otwarcie i integrację właśnie na piątkowy wieczór – a sobotę zacząć od rana typowym, uciezkowym harmonogramem pracy.

Mamy nadzieję, że nasze zmiany lepiej odpowiadają waszym potrzebom. Niniejszym przedstawiamy Program tegorocznej Uciezki.

Smacznego!
Do zobaczenia!

Organizatorzy HLR 2018

Piątek, 31 sierpnia

12:00 – można przyjechać na Przystanek Alaska i rozbić namiot / odebrać klucze do swojego domku (Uwaga! Organizatorzy mogą być jeszcze w drodze; jeśli pojawicie się na miejscu przed nami – zgłóście się do obsługi Przystanku Alaska, zaopiekują się Wami).

17:00 – Otwarcie akredytacji dla Uczestników

20:00 – Oficjalne Otwarcie Larpers' Retreat 2018

20:05 – Wieczór Integracyjny

No Larp Talks! Zapraszamy do strefy wolnej od larpów. Przyjadą starzy znajomi, ale też i ludzie zupełnie nowi. Poznajmy się. Wiemy już, że interesujemy się larpami. Ale na pewno czymś jeszcze! Opowiedzmy sobie co to – przy kominku, herbacie i ciastkach ;)

Sobota, 1 września

11:00 – Prezentacja: Larpoprzyjazne techniki kreatywne

Piotr Milewski, UKW

Technik wspomagających kreatywność (zarówno na codzień, jak i w momentach kryzysu) jest wiele. Jedne przydają się w biznesie, inne w edukacji, niektóre są do wszystkiego, niektóre pomagają rozwiązać bardzo konkretne problemy.

Przedstawimy wam kilkanaście takich, które naszym zdaniem mogą przydać się twórcom larpów w przypadku pisarskich blokad i napadu dylematów pustej kartki.

12:00 – Prezentacja: Podróż Designer #1 – Vision Design (I have a dream)

Piotr Milewski, UKW

Chcesz napisać larp. Świetnie. Zanim do porządku przywoła cię rzeczywistość, daj sobie chwilę, by swobodnie pomarzyć o swojej grze. O czym chcesz opowiedzieć? Jakim doświadczeniem podzielić się z innymi?...

Pierwsza część mini-cyklu o projektowaniu larpów, skierowanego zarówno do początkujących, jak i doświadczonych graczy. Poświęcona jest pracy koncepcyjnej.

13:00 – Sesja konfrontacji

19:00 – Debata: Larp Poland- State of Design

Jak zmieniła się polska scena larpowa od zeszłego roku? Co jest HOT, a co NOT, a co NEW? Jak co roku, będziemy plotkować i wzbudzać kontrowersje na FB.

20:00 – 200 Words RPG Challenge

Zainspirowani konkursem o tym samym tytule, postanowiliśmy zmierzyć się z jego formułą. Zadanie wydaje się banalne – w końcu trzeba napisać tylko dwie setki słów... I skomponować z nich kompletny setting i przepis na grę.

<https://200wordrpg.github.io/>

Niedziela, 2 września

11:00 – Grzechy i cnoty- Budowanie pogłębionej charakterystyki postaci.

Dr Dorota Chmielewska, Uniwersytet Wrocławski

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 wpływać może z różnych pobudek. O kilku koncepcjach agresji, a także o paradoksalnym związku empatii z linczami.

12:00 – Prezentacja: Podróż Designer #2 - Game Design (I have a plan)

Piotr Milewski, UKW

Dosyć dumania! Czas zakasać rękawy i zabrać się do pracy! Nie wiesz od czego zacząć? To prostsze, niż ci się wydaje. Trudniej zrobi się... Później. Ale na razie nie musisz się tym przejmować.

Druga część mini-cyklu o projektowaniu larpów, skierowanego zarówno do początkujących, jak i doświadczonych graczy. Poświęcona jest procesowi projektowania gry i pisania scenariusza.

13:00 – Sesja konfrontacji

19:00 – Debata: Larpowanie – jak obniżyć próg wejścia?

W ostatnich latach polska scena larpowa rozwija się niebywale szybko. Jednak wciąż daleko jej do niemieckiej, brytyjskiej, duńskiej czy amerykańskiej. Co zrobić, by larpy były bardziej popularne i przystępne dla zwykłego zjadacza kultury?

20:00 – Wyzwanie Agaty

Konkretnie – Agaty Godunow z białostockiej Żywii, która zamieściła artykuł o takim właśnie tytule w publikacji towarzyszącej konferencji larpowej KOLA 2014 w Gdyni. Plan jest prosty: każdy losuje 5 pięć artykułów z Wikipedii. Może odrzucić 2. Siadamy do pisania. Czas start – na stworzenie gry mamy 60 minut.

Poniedziałek, 3 września

11:00 – Prezentacja: biały / niebieski / czarny / czerwony / zielony

Piotr Milewski, UKW

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 madzikowych kolorów w tworzeniu postaci, relacji i zrozumieniu swoich własnych silnych i słabych stron jako twórcy – o tym wszystkim dowiemy się w trakcie niniejszej prezentacji.

12:00 – Prezentacja: Podróż Designer #3 – Launch Design (Now I have to run it)

Piotr Milewski, UKW

Napisane! Gotowe! Stoisz i patrzysz jak twoja drukarka wypluwa z siebie kolejne kartki wypełnione tekstem. Duma. Radość. Lekkość pod mostkiem. Czy to już koniec pracy? Niestety – nie. Teraz czas zastanowić się, jak przenieść twój scenariusz z papieru do rzeczywistości.

Trzecia część mini-cyklu o projektowaniu larpów, skierowanego zarówno do początkujących, jak i doświadczonych graczy. Poświęcona jest mistrzowaniu/prowadzeniu gier.

13:00 – Sesja konfrontacji

19:00 – Debata: Guys 2 Read

W internetowych księgarniach można znaleźć setki anglojęzycznych książek poświęconych projektowaniu gier wideo. Przydatność większości z nich do pisania larpów jest niewielka. Co czytać by poszerzyć horyzonty? Jak oddzielić ziarna od plew? Temu tematowi poświęcimy naszą kolejną debatę.

20:00 – Rainbow Challenge

Podczas pobytu na festiwalu kultury 9Hills w Chełmnie natknęliśmy się na “szklarnie zmysłów” – specjalnie zaprojektowane miejsca, gdzie po zamknięciu oczu nasz nos pozwoli nam poczuć zapach konkretnych kolorów. Zainspirowało nas to do niniejszego wyzwania. Każdy z chętnych do jego podjęcia wylosuje kolor. Jego zadaniem będzie stworzenie gry, która pozwoli “doświadczyć” konkretnej barwy.

Wtorek, 4 września

11:00 – Ojcostwo i macierzyństwo – bycie rodzicem “in-game”.

Dr Dorota Chmielewska, Uniwersytet Wrocławski

„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 nie lada wyzwanie...

12:00 – akcja / bohater / nastrój / problem / innowacja

Piotr Milewski, UKW

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.

13:00 – Sesja konfrontacji

19:00 – Debata: Larpowe suburbia

Gry miejskie, escape roomy, BDSM. Już larpy, czy jeszcze nie? Jeśli tak, jeśli nie - dlaczego? Co czyni larp - larpem? co wyznacza granice gatunku?

20:00 – Challenge: Larpowe Laury 2018

Podczas tegorocznego Falkonu odbędzie się druga edycja konkursu Larpowe Laury. Jego organizatorzy zgodzili się przesunąć termin nadsyłania zgłoszeń o dwa tygodnie, aby swoje konspekty mogli stworzyć twórcy zebrani na larpowej ucieczce. W takiej sytuacji nie wypada nie odwdziżyć się zgłoszeniami. Wspólnie zabierzemy się do pracy - a nuż?...

Więcej o konkursie:

<https://www.facebook.com/larpowelaury/>

Środa, 5 września

11:00 – Prezentacja: Immersive Experiences

Piotr Milewski, UKW

"Doświadczenia immersyjne" to nowa gałąź rozrywki, która bardzo szybko zdobywa popularność w USA. Czym jest, co ma wspólnego z larpami i jakie są principia tworzenia "immersive experiences"? Czy - a właściwie ile mają wspólnego z larpami?

12:00 – Prezentacja: Larp historyczny jako performance dziedzictwa historycznego

Dr Michał Mochocki, UKW

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.

* MM wie, że nie ma takiego słowa

13:00 – Sesja konfrontacji

19:00 – Debata: babski świat

"Jesteś panią C, żoną hrabiego C. Rezydujesz na zamku F. Dziś wieczorem udajecie się do U, na bal wydawany przez księcia K. Martwisz się, ponieważ twój mąż i K od wielu lat są w konflikcie. Co, jeśli bal jest polityczną zasadzką? Możecie stracić wszystko, jeśli okaże się, że ktoś was zdradził i doniósł księciu, że twój mąż włada magią.

Twój cel: wspieraj swojego męża".

Czy pod koniec drugiej dekady XXI wieku karty postaci przeznaczone dla kobiet muszą wyglądać właśnie tak? Nie.

Czy wciąż wyglądają? Niestety, często tak.

20:00 – Nanolarp podejście nr 4

Idea jest prosta: nanolarp, to larp, którego szybciej się pisze niż gra. Wraz z dwiema innymi osobami w ciągu godziny wyprodukujecie pełnoprawny larp na zadany temat. Po godzinnym wprowadzeniu, kiedy stworzycie swoje gry, przyjdzie czas na sprawdzenie ich w praktyce. Gry cieszące się największym zainteresowaniem zostaną rozegrane tego samego wieczoru.

Metodę opracował Mikołaj Wicher (i być może osobiście poprowadzi niniejszą sesję).

Czwartek, 6 września

11:00 – Prezentacja: Opowiadanie przez otoczenia: od projektowania ogrodów do świata gier video

Dr Aleksandra Mochocka, UKW

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.

12:00 – Prezentacja: Wiedza / umiejętności / postawy: jak kształcić je poprzez larpy
Dr Michał Mochocki, UKW

“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.

13:00 – Sesja konfrontacji

19:00 – Debata: typologia celów w larpach

Mówiąc o celach, jakie w larpie wypełnić musi gracz, najczęściej stosuje się zupełnie nieadekwatny model GNS. Spróbujmy pochylić się nad temat i sprawdzić, czy nie ma innych, lepszych rozwiązań.

20:00 – IKEA Challenge vol. 2

Guerilla larping nie jest jeszcze ogólnoswiatowym trendem, ale w sumie - dlaczego nie spróbować? Gdyby któregoś dnia przyszedł ci do głowy pomysł na larpowanie w sklepie z meblami - czy nie byłoby dobrze mieć pod ręką gotowy scenariusz?... Czas na drugą odsłonę wyzwania o kryptonimie “IKEA”.

Piątek, 7 września

11:00 – Prezentacja: Narratologia afektywna

Dr Aleksandra Mochocka, UKW

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*.

12:00 – Prezentacja: Przesunięcie deiktyczne - czytanie vs. larpowanie

Dr Michał Mochocki, UKW

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.

13:00 – Sesja konfrontacji

19:00 – Debata: Zrób sobie BlackBox

Czego potrzeba, by rozruszać lokalną scenę larpową? Jakiego sprzętu, jakich scenariuszy, jakich metod promocji i komunikacji? Dyskusja na podstawie *case study* trójmiejskiej sceny BlackBox 3City.

20:00 – PRISM 2: random topic challenge.

Pierwsza polska antologia larpów właśnie opuszcza maszyny drukarskie. Wkrótce będzie dostępna zarówno online (PDF), jak i w wariacie papierowym. Kilkunastu autorów zgłosiło prawie dwadzieścia gier. Czyli jednak, pisuje się między Odrą a Bugiem scenariusze P&P. Podczas tego zadania wylosujemy temat "nowej" antologii i spróbujemy napisać do niej jednostronnicowe gry. Może staną się zaczynem "PRISM 2"?

Sobota, 8 września

11:00 – Prezentacja: Narracja i narracyjność w różnych mediach - implementacje w grach larpowych

Dr Aleksandra Mochocka, UKW

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.

12:00 – Prezentacja: 10 lekcji z impro

Piotr Milewski, UKW

Dziedziny sztuki i rzemiosła bardzo często się przenikają. Malarstwo odnajdujemy w architekturze, architekturę w rzeźbie, film wiele ma wspólnego z teatrem, a teatr z larpami. Przyjrzyjmy się głębiej nurtowi improwizacji i tzw. *theatre sports* -

którym do larpów naprawdę niedaleko. Czego możemy się nauczyć od siebie nawzajem?

13:00 – Sesja konfrontacji: Postery!

Ostatnia sesja konfrontacji to prezentacje gier opracowywanych podczas Uciezki. Zapewniamy krakersy i tanie wino udające drogie.

19:00 – Larp Poland: Quo Vadis?

Wszystkie poprzednie Uciezki zaczynaliśmy dyskusją o aktualnym kształcie sceny larpowej. Tym razem nasze wydarzenie zepniemy klamrą. Podczas ostatniej debaty zajmiemy się wrózeniem z fusów, spekulowaniem i ekstrapolacją w stylu dowolnym. Spróbujemy przewidzieć co czeka larpówek w sezonie 2018/2019.

20:00 – Farewell Party

Koniec zmiany! Zbieramy drwa do kominka, szykujemy największe kubki na herbatę (tak by zmieścił się prąd) i kończymy naszą czwartą bitwę z prokrastynacją, kolejną przygodę z pisaniem larpów w lesie.

Niedziela, 9 września

11:00 – Prezentacja: 11:00 – Prezentacja: powarsztatowy after...

...Czyli spotkanie podsumowujące nasz pobyt, zbieranie feedbacku oraz wniosków na kolejną edycję. Czas pakowania i wyjazdów, oby z głowami pełnymi nowych pomysłów i laptopami pękającymi w szwach od gotowych larpów.

Startujemy w piątek. Szykujcie się. My już odliczamy dni by znów rozłożyć książki, rozstawić flipcharty i... Witac kolejnych uczeczkowiczach w gościnnych progach Przystanku Alaska.