

hardkon

PROGRAM

HARDKON LARPERS' RETREAT 2019

v 2.0 26.08.2019

1~8 września, Przystanek Alaska, Gliśno Wielkie
retreat.hardkon.pl

Na program V 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 pierwszych trzech latach program ucieczki publikowaliśmy na kilka lub kilkanaście dni przed jej rozpoczęciem. Od ubiegłego roku jest inaczej. Rozbudowaliśmy naszą stronę o niniejszą zakładkę o dumnej nazwie PROGRAM. To tutaj będziemy na bieżąco umieszczać informacje o kolejnych aktywnościach, które zaplanowaliśmy na V edycję HLR.

Mamy nadzieję, że zdecydujecie się dołączyć do grona naszych tutorów i również zdecydujecie się podzielić swoją wiedzą 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 w tym roku potrwa 8 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 :)

Niedziela, 1 września

16:00 – 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 2019*

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 jest – przy kominku, herbacie i ciastkach :)

Poniedziałek, 2 września

11:00 – *Prezentacja - Fundamenty. Żywe Świat - projektowanie settingu gry [Piotr Milewski]*

Co trzeba zaprojektować, żeby świat gry wydawał się żywy, realny, możliwy, prawdziwy? Ile powiedzieć trzeba, ile można, ile to za dużo? Jak wykorzystywać wyobraźnię graczy do ożywiania settingu danej opowieści? Od krainy po społeczeństwo, od fauny i flory po zasady rządzące magią - opowiemy jak budować światy, które wydają się istnieć naprawdę.

12:00 – *Prezentacja - Archetypy Tami Cowden [Piotr Milewski]*

Istnieje wiele systematyk i zestawień charakterystycznych, wzorcowych bohaterów. Kolekcja opracowana przez Tami Cowden składa się z trzech grup: kobiet / mężczyźni / złoczyńcy (płci dowolnej). Po kolei omówimy każdy z archetypów a na zakończenie zaprezentujemy jak korzystać z takich narzędzi podczas projektowania postaci na larp.

13:00 – *Sesja konfrontacji*

19:00 – *Larp Poland- State of Design 2018/2019*

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

20:00 – *Sesja kreatywna - Wyzwanie Tami Cowden*

Nowy pomysł! Każdy z uczestników wylosuje zestaw kilkunastu kart przedstawiających przypadkowe archetypy opisane w typologii tej amerykańskiej pisarki. Następnie w 60 minut postara się napisać larp, w której udział weźmie przynajmniej połowa wylosowanych archetypów-postaci. Można zamieniać się kartami z innymi! Wszystko dla dobra waszych gier!

Wtorek, 3 września

11:00 – *Prezentacja - Fundamenty. Intryga [Piotr Milewski]*

Bardzo wiele larpów nosi etykietę “gra pełna intryg i spisków”. Z czego powinna składać się dobra intryga, czym różni się od fascynującej opowieści? Podczas prelekcji przedstawimy trzyaktowy model intrygi oraz omówimy jej klasyczne komponenty, które regularnie występują w opowieściach sensacyjnych i kryminalnych.

12:00 – *Prezentacja - Spatial Design 101. Od monologu po “plażę” - geometria konwersacji [Piotr Milewski]*

Są przestrzenie przyjazne kameralnym rozmowom. Są też takie, które doskonale służą pracy zespołowej. Czasem wszyscy mówią na raz i nikomu to nie przeszkadza. Zdarza się też, że chcemy coś powiedzieć... Ale miejsce jest ku temu nieodpowiednie. Prezentacja dotyczyć będzie tego jak za pomocą mechanik, metatechnik i scenografii projektować przestrzeń larpu pod pożądaną styl rozgrywki i doświadczenie graczy. Zerkniemy też na inspirujące case studies.

13:00 – *Sesja konfrontacji*

19:00 – *Debata - Warsztaty do warsztatów*

Z ćwiczeniami przedlarpowymi mamy do czynienia coraz częściej. Co prawda wciąż szerokim łukiem omijają je twórcy larpów niżkowych, ale na imprezach poświęconych przede wszystkim larpom pojawiają się coraz częściej. Od jakiegoś czasu pojawiają się głosy sprzeciwu ze strony graczy: “nie potrzebuję 18 godzin warsztatów do trzygodzinnej gry!”. Ile ćwiczenia

to za dużo, ile za mało? Czy rozgrzewka przed grą potrzebna jest zawsze? Co przećwiczyć warto, a czego absolutnie nie trzeba?

20:00 – *Sesja kreatywna - Rainbow Challenge vol.2*

Najlepszy pomysł, jaki kiedykolwiek mieliśmy na HLR! Żadna inna sesja kreatywna nie przyniosła tak obfitych rezultatów. Zasady są proste: każdy z uczestników losuje flamaster z puli i następnie ma godzinę, by napisać larp w danym kolorze. Jak dotąd swoje premiery miały gry “Pod mocnym aniołem” (biały) i “Blue Atlantis” (niebieski). Wiemy, że czerwony i fioletowy czekają na swoje pierwsze odsłony. Jakie kolory wylosujecie w tym roku? Dokąd powiodą waszą wyobraźnię?

Środa, 4 września

11:00 – *Prezentacja - Fundamenty. Mechaniki i metatechniki [Piotr Milewski]*

Ile zasad potrzebuje twoja gra? Jak zaprojektować reguły rozgrywki, które będą wspierać temat / styl / konstrukcję scenariusza? Czym różnią się mechaniki od metatechnik? Czy lepiej sięgać po sprawdzone, ale nie do końca adekwatne rozwiązania, kiedy lepiej odważyć się na eksperyment? Podczas prezentacji zaprezentujemy ciekawe metody projektowania larpowych mechanik oraz inspirujące case studies

12:00 – *Prezentacja - Sound design w larpach [Piotr Milewski]*

Projektując grę bardzo często skupiamy się wyłącznie na elementach scenograficznych odpowiedzialnych za wizualną stronę gry. Z tego powodu designerskie decyzje najczęściej dotyczą poziomem realizmu, jaki możemy osiągnąć w ramach budżetu, jakim dysponujemy. Zaskakująco często pomijamy w tym procesie audiosferę naszych gier. Tymczasem przygotowanie dobrze działającej oprawy dźwiękowej jest o wiele prostsze i tańsze niż transformacja przestrzeni i wywołanie u graczy tzw. iluzji 360° w całym zakresie percepcji.

13:00 – *Sesja konfrontacji*

19:00 – *Debata - Chcę się bać*

Ten sam horror oglądany w kinowej sali przy pełnej frekwencji nie będzie nawet w połowie tak przerażający jak wtedy, gdy obejrzymy go samemu w domowym zaciszu. Z tego powodu trudno naprawdę bać się na larpach -

zwłaszcza gdy dookoła jest pełno innych graczy. Ale my lubimy i chcemy być przerażeni! Jak więc skutecznie dostarczyć strachu w larpie?

20:00 – *Sesja kreatywna - Wyzwanie Majów*

Nowy pomysł! To nie będą gry o końcu świata, to będą gry... O czym tylko chcecie. Jeśli tylko będzie wiązać się z jedną z wylosowanych kart. Na każdej z nich znajdziecie hasło związane z kalendarzem. Luty, wiosna, nów, święto plonów... Nie możemy zdradzać wszystkiego, jeszcze nie czas! Szykujcie się do wyzwania, które zakotwiczy waszą wyobraźnię w konkretnym czasie. Pamiętajcie, larp nie musi dziać się na stypie, weselu czy podczas otwarcia testamentu! Wszystko co wymyślicie, może po prostu wydarzyć się w czwartek!

Czwartek, 5 września

11:00 – *Prezentacja - Wielkie i małe narracje w larpie [Dorota Chmielewska]*

W ramach każdej społeczności wyróżnioną rolę pełnią opowieści kreślące obraz świata, wartości, ludzkie powinności czy reguły zachowania się. Często swych zasięgiem obejmują wszystkie podstawowe sfery ludzkiej rzeczywistości (kulturowej, przyrodniczej). Stanowią drogowskaz kreślący scenariusze życia ludzkiego. Określają także zasady moralne, a także kształtują tożsamość człowieka. Te opowieści nazywa się: mitami, ideologiami czy światopoglądami (tego typu wizje zawierają również systemy religijne). Można je też określać jako Wielkie Narracje.

Od II poł. XX wieku jesteśmy świadkami rozpadu wielkich narracji w poszczególnych społecznościach Zachodu. Lyotard: *”za ponowoczesną uznajemy nieufność w stosunku do metanarracji [...] Funkcja narracyjna traci swe funkcje: wielkiego bohatera, wielkie zagrożenia, wielkie przedsięwzięcia i wielki cel.”*

W ich miejsce pojawiają się „małe” opowieści – mikronarracje mające lokalny wymiar i brak ambicji uniwersalistycznych. Powoduje to określone perturbacje we wszystkich praktykach społecznych, kryzys dotychczasowych wartości i form życia. Jednocześnie toczą się spory o przyszły kształt ludzkiej rzeczywistości.

Jak oddają ten konflikt larpy, które robimy? Na ile świadomie możemy włączyć temat Wielkich i małych narracji do struktury gry?

12:00 – *Prezentacja i warsztat – Larp historyczny: porzuć schematy [Dorota Chmielewska]*

Pisanie historycznych larpów zupełnie zaskakująco (dla mnie) wymusza odrzucanie schematów i stereotypów. Jest jak kryminalna zagadka, w której trzeba tropić nieuchwytną prawdę, patrzeć uważnie na fakty. Wchodzić w nieoczekiwane miejsca akcji i nieznane punkty widzenia.

„Jak głęboko sięga królicza nora?”

Tworzenie larpa historycznego wymaga przegryzania się przez historię. Ale potem – i to jest trudne (ale też fascynujące) – larp daje możliwość wciągnięcia w to śledztwo w sprawie historii innych. „zapnij pasy, Dorotko, opuszczamy Kansas”.

Wyprawa w nowe punktu widzenia, odbierania rzeczywistości, myślenia wymaga synchronizacji wiedzy i skutecznych rozwiązań konstrukcyjnych.

13:00 – *Sesja konfrontacji*

19:00 – *Debata – Twój czas się skończył*

Śmierć jest nieodłączną częścią życia... Chyba że symulujemy nasze życie w larpie. Wtedy, to nie ;) Nie wypada psuć innym gry i mordować ich postacie w pierwszych minutach gry choćby to miało sens. Nie udało się jeszcze nikomu zaprojektować mechaniki wskrzeszenia, którą nie odarłaby zgonu postaci z realizmu. Jak poradzić sobie z Mroczną Panią w grach larpowych?

20:00 – *Sesja kreatywna – Solar System*

Wyruszmy ku gwiazdom! No dobrze, może na początek – ku najbliższym planetom. Niech inspiracją staną się ciała niebieskie pozostające w strefie wpływów naszego jedyne i ukochanego Słońca. Czy powstanie gra o tajnych bazach na Marsie? Księżycowy larp o wilkołakach? Nowa gra z alchemią w roli głównej? A może zabierzecie nas na Tiamat – planetę, która według wierzeń Sumerów znajdowała się pomiędzy Marsem a Jowiszem? Polecimy, zobaczymy!

Piątek, 6 września

11:00 – *Prezentacja - Bardzo klasyczne opowieści – baśnie i ich transformacje*
[Aleksandra Mochocka]

Powrót do źródeł, albo o najstarszych i najbardziej rozpowszechnionych wzorach opowieści, sklasyfikowanych w Indeksie Aarne–Thompsona–Uthera i rozkładanych na czynniki pierwsze przez Vladimira Proppa. Niby wszyscy je znamy, ale warto sięgnąć po szybkie i sprawdzone wzorce ich klasyfikacji i opisu, aby wykorzystać je jako wzorce projektowe – żonglować budulcowymi elementami tych narracji, powielać dostępne modele, dodawać do nich własne składniki – modyfikować i dopasowywać do swojej epoki jak Perrault, Grimmowie albo Disney czy Ubisoft Montreal, wywracać do góry nogami jak Angela Carter czy Andrzej Sapkowski. Warto prześledzić też zmienne losy kilku popularnych opowieści – jak choćby tej o Czerwonym Kapturku – odzwierciedlające zmiany cywilizacyjne w środowisku ludzi, do których były adresowane.

12:00 – *Prezentacja i warsztaty - Polifonia, dialog w larpie* [Dorota Chmielewska]

Narracja to nie tyle samo opowiadanie (kolejne zdarzenia, historia) to raczej perspektywa opowiadania, wyrażająca pozycję podmiotu (autora tekstu) wobec przedmiotu (treści). To jest „punkt widzenia”, sposób interpretacji opisywanych zjawisk. Narrator tworzy wtórną rzeczywistość- tzw. rzeczywistość tekstu (także wtedy, gdy relacjonuje fakty).

Znaczenia w ten sposób powstające mogą być negocjowane w dialogach. Dialog odbywa się między postaciami. Postać prowadzi dialog sama ze sobą. Sama ze swoją przyszłością i przeszłością. Dialog prowadzi gracz z postacią. Gracz z Mistrzem Gry. Mistrz Gry z dziejącą się historią.

Jest wiele płaszczyzn na których tworzy się dialog, polifonia. To może wzbogacać larp o głębię psychologiczną, powodować, że będzie wielopoziomowy. Może też prowadzić do zagubienia się i nieporozumień.

Współczesny larp, szczególnie freeform eksploruje zagadnienie wielogłosowości, dialogowości. Inspiracji może nam dostarczyć koncepcja Dialogowego Ja H. Hermansa, narracyjne podejście McAdamsa, czy kompletne zmiany spostrzegania rzeczywistości u wędrującego spiralnie przez Archetypy bohatera u C.Pearson czy wielogłos opowieści analizowanych przez C.P.Estes. To punkt wyjścia zarówno do rozważań o larpie (jego strukturze i treści) ale też materiał na warsztaty.

13:00 – *Sesja konfrontacji*

19:00 – *Debata - A ja ciebie nie!*

Relacje romantyczne w grze to często bomba z opóźnionym zapłonem. Zdarza się, że “sieją” zniszczenie w prawdziwych związkach. Częściej są ignorowane przez graczy. Odgrywane niechętnie. Problemатyczne, gdy jedna z osób chce grać na takich wątkach a druga - nie. Wyrzucanie wątków miłosnych z opowieści też nie ma sensu. Cóż więc pozostaje? Serduszkowy system ostrzeżeń na liście wakatów. Porozmawiajmy o miłości w grze. Co zrobić, żeby służyła opowieści, a nie psuła rozgrywki.

20:00 – *Sesja kreatywna - Holly, Hollywood*

Sesja kreatywna prosto z czerwonego dywanu. Losujemy aktorów, aktorki, reżyserów i reżyserki, tytuły znanych filmów... I z takiego zestawu przysmaków komponujemy zupełnie nowe danie. Czy będzie smaczno, czy straszno, słodko, gorzko czy może zupełnie inaczej?...

Sobota, 7 września

11:00 – *Prezentacja - Less waste larp [Dorota Chmielewska]*

Larp, tak jak inne zjawiska kulturowe, generuje swoje śmieci.

Śmieci konkretne, namacalne, produkowane z braku zastanowienia się i braku opracowanych innych procedur (zmiana materiałów, elementy wielokrotnego użytku zamiast jednorazowych).

#mniej. Trudny temat. Larpy w Polsce startowały w siermiężnych i ubogich czasach. Teraz (z wielu powodów) otwierają się nowe perspektywy (np. scenografia, lokacje, rekwizyty, możliwości finansowe graczy). Czasem larp dzieje się w coraz bardziej atrakcyjnym miejscu, nie dlatego, że jest to niezbędne dla fabuły, ale dlatego, że jest to atrakcyjne tło dodające przyjemnych wrażeń graczom. To zwykle jest związane z generowaniem większej ilości śmieci.

Czy jest dzisiaj miejsce na skromne, idące pod prąd, stawiające na prostotę i ograniczenie rozmachu gier? Czego jeszcze mogłoby być #mniej? W dosłownym sensie, a także przenośnym? Czy np. larp nie generuje „śmieciowej umowy” „śmieciowej roboty” itd.? Jaki jest "background" wszystkiego co zasila nasz larp? Kto poniósł koszty (szeroko rozumiane)?

Czy koszty społeczne/ekologiczne/etyczne nie podważają zasadności realizowania larp? Czy to *fair trade larp*? *Cruelty free larp*?

Jednym słowem larpy a ciemna strona konsumpcjonistycznej rzeczywistości.

12:00 – *Prezentacja – Dla kogo ja to robię? [Piotr Budzisz]*

Gracz, widz, uczestnik, fan, klient, społeczność, plemię. O odbiorcach naszych gier rozmawialiśmy już kilkakrotnie w kontekście badań nad typami osobowości i profilami psychologicznymi graczy. Tym razem spójrzmy na sprawę z piętra wyżej. Kim są ludzie, dla których tworzymy? Jaką rolę pełnią w naszej grze, środowisku, życiu? Dla kogo – tak naprawdę – piszemy gry? I kto jest ich odbiorcą?

13:00 – *Sesja konfrontacji: Postery!*

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

19:00 – *Debata – Kokreacja postaci – jak współtworzyć larp z graczami*

Pisać postać razem z graczem – czy lepiej nie? Tak jak w przypadku każdego innego rozwiązania, zdania wśród twórców gier są podzielone. Dla jednych współtworzenie to podstawowy styl pracy. Nie wyobrażają sobie, by roli nie dopasować do gracza i nie pozwolić mu wpłynąć na jej ostateczny kształt. Po drugiej stronie barykady są twórcy, którzy chcą tworzyć gry uniwersalne, w które grać może każdy i wszędzie. W ostatnim roku ze strony graczy często pojawiały się zarzuty, iż kokreacja to coraz częściej wymówka od pisania kart postaci. Jak więc z tym współtworzeniem jest?...

22:00 – *Farewell Party*

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

Niedziela, 8 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 scenariuszy larpów.