

Mondi che funzionano

Mani in pasta!!

Dall' *Odissea* a *Game of Thrones*, pratica alla scrittura di ambientazioni solide e avvincenti per le vostre storie.

Un po' di premesse

Chi siamo, chi sono,
cosa facciamo (di solito e oggi)

.Una associazione di autori di giochi

.di narrazione...

.... da tavolo, ...

.... di società ...

.per giovani e adulti

.Una associazione di autori di giochi

interessati a

aiutare altri a

giocare o a

scrivere giochi



I Fabbricastorie

I 4 Moschettieri

I Quattro *Fabbricastorie*

(io sono d'Artagnan perché più giovane 😊)

**Andrea, Tino, Andrea e
Roberto**

Abbiamo in testa un'idea: una «scuola a puntate» che insegni a costruire un gioco dalla fase iniziale (l'ideazione, il primo progetto) fino agli aspetti più pratici (come creare le pedine, come contattare l'editore)

FabbricarStorie è un pezzo di questo progetto generale, dedicato ai giochi di narrazione: abbiamo pensato di dividerlo in varie puntate che avranno un ordine variabile: *FS Mondi che funzionano*, *FS Personaggi che funzionano* e così via

Cosa facciamo oggi? (1)

MITOPOIESI

Cosa facciamo oggi? (2)

Un quadro ha sempre una cornice e molto spesso la cornice valorizza il quadro stesso.

Attraverso la mitopoiesi impariamo a costruire mondi che sono le cornici delle nostre narrazioni

Cosa facciamo oggi? (2)

Attraverso un serie di tecniche
messe in pratica dai *Fabbricastorie*

(**MITOPOIESI**)

giociamo e creiamo il nostro mondo...

coerente... avvincente

**Si, ma in concreto cosa
facciamo oggi?!**

Stevenson concepì l'idea de *L'isola del tesoro* mentre disegnava per gioco la mappa di un'isola fantastica insieme con il suo figliastro, per trascorrere un pomeriggio piovoso. Insieme cominciarono a dare un nome a tutti i particolari dell'isola e ben presto da questo lavoro nacquero quelli che sarebbero diventati i protagonisti della storia: Long John Silver e gli altri pirati, per non parlare del tesoro sepolto.

Illustri creatori di mondi

- Membro dei *Fabbricastorie*
- Autore di giochi (quasi)
- Co-autore di *Gioca la storia*
- Giocatore del 10 livello
- Curatore di *Roba da giocatori di ruolo*

Andrea Javsilk Salidu (io che vi parlo)

1. Presentiamoci

Team building...

Spaziamoci

Giro di nomi

Mi chiamo e mi piace

Presentiamoci (2)

Cosa stiamo facendo

Si fa poca attenzione ai contesti in cui le cose avvengono eppure sentiamo che certi ambienti ci favoriscono a altri ci allontanano.

Attivando le relazioni fra di noi creiamo terreno fertile per la creazione delle nostre narrazioni

Presentiamoci (2)

2. Costruzione del setting

Dallo spazio profondo

Il vostro comando ha captato un segnale:
la vostra squadra è stata inviata in
esplorazione.....

Costruzione del setting (2)

Dallo spazio profondo

Diamo un nome al pianeta,
stile titolo di un film o di un'opera
narrativa.

Giro libero

Costruzione del setting (2)

Dallo spazio profondo

Cosa stiamo facendo

Stiamo mettendo le basi dell'ambientazione delle nostre opere narrative.

Stiamo facendo vedere che si può trasformare un'attività di solito individuale del *master* in un lavoro condiviso coi giocatori o altri autori.

Costruzione del setting (2)

Dallo spazio profondo

3. Popoliamo il mondo

Facciamoci delle domande e cerchiamo le risposte

Chi è stato a mandare il segnale?

Come è questo segnale?

Passa la mano

Popoliamo il mondo (2)

Chi è stato.

Cosa è successo dopo aver lanciato il segnale?

Asta

Popoliamo il mondo (2)

Cosa è successo dopo

Cosa succederà fra 100 anni?

Giro con votazione

Popoliamo il mondo (2)

Piattaforme future: «un giorno verrà»

Cosa stiamo facendo

Favoriamo il dialogo fra *master* e giocatori.

Il *master* attraverso domande aperte pone dei temi.

Il gruppo rispondendo ai quesiti creerà
delle ambientazioni migliori in termini
di profondità e coerenza.

Popoliamo il mondo (2)

Facciamoci delle domande e cerchiamo le risposte

4. Debriefing

Conclusioni

Cosa abbiamo fatto:

- Abbiamo costruito un frame su cui ambientare più campagne o avventure
- Eliminazione dell'infodumping
- Verifica e miglioramento dell'idea in gruppo

Debriefing (2)

5. Tecniche

Passa la mano

Gioco a turni.

Ogni giocatore aggiunge un dettaglio,

il giocatore successivo deve continuare

la storia tenendo conto del dettaglio precedente

Tecniche (2)

Giro libero

Gioco a tempo.

Ogni giocatore prova a mettere qualche caratteristica del mondo.

Al termine si cerca di includerli tutti dentro l'ambientazione.

Se proprio non è possibile si vota per maggioranza.

Tecniche (3)

Giro con votazione

Gioco a turni.

Ogni giocatore indica una caratteristica del mondo;
dopo averle raccolte tutte si vota la migliore.

Tecniche (4)

Asta

Gioco a punti.

Ogni giocatore ha a disposizione 20 punti.

Ogni giocatore fa la propria puntata;

chi ha il valore più alto decide un dettaglio del mondo.

Il gioco termina quando tutti hanno esaurito i punti

Tecniche (5)
