

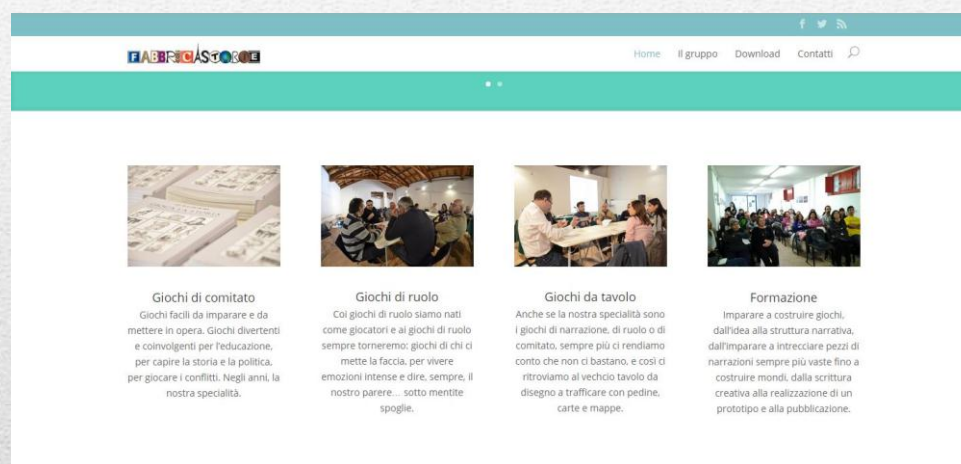
Mondi che funzionano

Dall'*Odissea* a *Game of Thrones*, guida 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

F4

I Quattro Fabbricastorie
o i Fantastici Quattro?
(io faccio la Cosa)



Andrea, Tino, Andrea e Roberto

- Presidente dei *Fabbricastorie*
- Autore di giochi (o quasi)
- Curatore di *Gioca la storia*
- Giocatore e master
- Mastro cazzeggiatore di *Roba da giocatori di ruolo*



Roberto Sedda (io che vi parlo)

- 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)

- Di *FabbricarStorie (che funzionano)* fa parte anche il progetto *Mangiastorie*, con la collaborazione di Beniamino Sidoti, che è in preparazione e che è una contaminazione fra costruzione di giochi, scrittura creativa e educazione alla lettura
- Questo per ricordare che i punti di contatto fra chi lavora con le narrazioni sono tanti: e l'incontro di oggi può essere utile per autori di giochi, scrittori, fumettisti, appassionati di lettura

Cosa facciamo oggi? (2)

Mitopoiesi

**Quindi oggi cosa
facciamo?**

- Giocheremo a creare mondi...
- ... precisando come e perché...
- ... secondo una serie di tecniche elaborate dai *Fabbricastorie*



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

- «Le storie fantastiche sbocciarono dalla mia predilezione per la creazione di lingue immaginarie. Ho scoperto, come altri, che per condurre queste creazioni a un livello minimo di completezza, una lingua richiede una **abitazione adeguata** e una storia in cui possa svilupparsi»

JRR Tolkien (*La realtà in trasparenza*, lettera 294)

Illustri creatori di mondi

(1)

- **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

(2)

**In realtà ogni narratore
prima o poi deve forgiare
il mondo in cui
ambientare la propria
storia**

- «Il primo anno di lavoro del mio romanzo è stato dedicato alla costruzione del mondo. Lunghi registi di tutti i libri che si potevano trovare in una biblioteca medievale. Elenchi di nomi e schede anagrafiche per molti personaggi, tanti dei quali poi sono stati esclusi dalla storia. Vale a dire che dovevo sapere anche chi erano gli altri monaci che nel libro non appaiono; e non era necessario che il lettore li conoscesse, ma dovevo conoscerli io. Chi ha detto che la narrativa deve fare concorrenza allo Stato Civile? Ma forse deve fare concorrenza anche all'assessorato all'urbanistica. E così lunghe indagini architettoniche, su foto e su piani nell'enciclopedia dell'architettura, per stabilire la pianta dell'abbazia, le distanze, persino il numero degli scalini di una scala a chiocciola»

Umberto Eco (*Postille a il Il nome della rosa*)

Illustri creatori di mondi

(3)

1. PRESENTIAMOCI

Team building

- Giro di nomi
- Qual è il vostro libro preferito?
- E quale libro, film, fumetto, telefilm di genere è il vostro preferito?

Prima presentazione (1)

- Siamo su un'astronave, disponetevi nel modo più opportuno!!
- Date un grado o un compito al vostro vicino

Prima presentazione (2)

2. DAL PROFONDO

Costruzione del *setting*

- Il vostro comando ha captato un segnale; la vostra astronave è stata inviata in perlustrazione
- Ci dirigiamo verso il pianeta: diamogli un nome, che sarà anche il nome della nostra ambientazione/avventura/campagna, come se fosse il titolo di un film o di un'altra opera narrativa
- Attenzione: il fatto che parliamo di un'astronave non vuol dire che la nostra storia sarà fantascientifica; il pianeta verso cui ci dirigiamo potrebbe essere il nostro, Arda del *Signore degli anelli* o qualunque altra cosa

Un pianeta

3. IL SEGNALE

Popoliamo il mondo

- Rispettando il tema stabilito dal titolo, a giro ciascuno inizia a rispondere alla domanda, sviluppando e precisando quanto inventato da chi l'ha preceduto

Chi ha mandato il segnale e perché?

- Un'asta per far andare la storia nella direzione che si vuole

E dopo cos'è successo?

4. UN GIORNO VERRÀ

Semi di cambiamento per il futuro

5. VERIFICA

Cosa abbiamo fatto e altre storie

- Costruzione di un dialogo fra master e giocatori...
- ... per costruire in maniera collaborativa un *frame* su cui fissare più campagne o avventure
- Eliminazione o riduzione dell'*info dumping*
- Verifica, espansione e miglioramento dell'idea progettuale

Cosa abbiamo fatto

- <http://www.robortosedda.it>
- *Facebook, Twitter, Anobii, LinkedIn, Google+*
- rседda@tiscali.it

- <http://www.fabbricastorie.it>
- info@fabbricastorie.it
- direttivo@fabbricastorie.it

Come trovarmi
