

[EDU2324.1] Echi da Utopia - Laboratorio Edu-larp v1.0

ECHI DA UTOPIA

LABORATORIO EDU-LARP

Format: Edu-larp

Target: Studentesse e studenti del secondo biennio e del quinto anno della scuola secondaria di secondo grado

Location: Istituto Matteucci, sede e succursale

Date: Settembre 2024

Proponente: Progetto Goldstein, in collaborazione con Eryados

PROPOSTA PROGETTUALE

Progetto Goldstein propone la realizzazione di un percorso formativo indirizzato alle studentesse e agli studenti del terzo, quarto e quinto anno della scuola secondaria di secondo grado che si avvale dell'innovativo strumento didattico e esperienziale denominato *edu-larp*, ovvero giochi di ruolo dal vivo a finalità educativa. Nello specifico il progetto intende coinvolgere in due edizioni circa 16 studenti per 20 ore di laboratorio. All'interno del progetto le ragazze e i ragazzi, accompagnati dai loro docenti e da larp designer professionisti, saranno protagonisti di uno scenario di *live action role-play* educativo, un'esperienza immersiva e partecipativa descritta nel dettaglio nel progetto, *Utopia*, che sarà preceduta da attività di laboratorio propedeutiche e formative e seguita da una fase di debriefing.

Larp: live action-role play

Il larp è un'attività affine al teatro d'improvvisazione che non prevede però un pubblico né un palco che definisca l'area della scena. Come fossero i protagonisti di un film o di una serie tv i partecipanti interpretano i personaggi di una storia, vestendone fisicamente i panni. Scelgono il proprio ruolo, ne perseguono gli obiettivi, ne vivono i drammi e ne custodiscono i segreti, condividendo l'esperienza con gli altri partecipanti. Non è necessaria una preparazione attoriale, non serve esperienza nel larp, quello che conta è essere disposti a mettersi in gioco, a farsi coinvolgere e a coinvolgere gli altri partecipanti.

Il testo di riferimento in Italia è il volume *Larp, giochi di ruolo dal vivo* di Umberto Francia, edito da Dino Audino Editore (2023).

Edu-larp

A seguito della *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 23 aprile 2008 sulla costituzione del quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente* in cui

sono state fornite le definizioni precise dei termini di “conoscenze”, “abilità” e “competenze”, sempre più spesso il sistema educativo europeo fa uso del larp per offrire a giovani e adulti la possibilità di passare da una *didattica delle conoscenze* a una *didattica delle competenze*, che si fonda sul presupposto che gli studenti apprendano meglio quando costruiscono il loro sapere in modo attivo attraverso l’esperienza e al contempo sviluppino le *soft skill* più utili tanto alla vita di tutti i giorni quanto ai fini di inserimento nel mondo del lavoro.

Con il gioco di ruolo dal vivo è possibile affrontare tematiche sociali, politiche, umanitarie, etiche, ecologiche con un tasso di coinvolgimento dei partecipanti che pochi altri strumenti possono garantire. Essere immersi in un ambiente simulato ma verosimile permette di vivere un’esperienza diretta e totalizzante del tema proposto.

Esperienze internazionali

Precedenti di un certo rilievo sono giochi di simulazione e dibattito come i *Model United Nations* (Simulazioni ONU), meeting internazionali di studenti che simulano i meccanismi di funzionamento delle Nazioni Unite. Le prime esperienze risalgono addirittura agli anni ‘20 e riguardavano la Società delle Nazioni.

Congresso di Vienna [Taylor, Walford, 1972] prevedeva la suddivisione della classe in due gruppi che rappresentano le delegazioni incaricate di negoziare il nuovo assetto dell’Europa post Napoleonica. E ancora *Hostage Crisis* di Moorhead Kennedy e Martha Keys [The Myrin Institute, New York, 1988] era un “modulo di educazione interattiva per 43 ruoli che simula una situazione di crisi internazionale provocata da un atto terroristico”.

Anche l’Harvard Business School e l’università di Stanford hanno avuto un ruolo importante nella sperimentazione dell’utilizzo del *serious play* nell’insegnamento. Nell’articolo *Improvisation takes practice*¹ pubblicato sull’Harvard Business Review, la più diffusa e autorevole rivista di management al mondo, gli autori hanno analizzato proprio le capacità di improvvisazione che si sviluppano nel larp per comprendere come riportarle nel mondo aziendale.

Oggi in Danimarca esiste una scuola privata, la Østerskov Efterskole, fondata nel 2003 da Mads Lunau e Malik Hyltoftche, che propone in pianta stabile il larp come strumento didattico.

Edu-larp in Italia

Anche la Croce Rossa Italiana dal 2011 utilizza l’edu-larp. Nello scenario danese *Youth on the run* [Cnops Rasmussen, 1993], i partecipanti, soprattutto - ma non esclusivamente - giovani, per circa ventiquattro ore “assumono il ruolo di richiedenti asilo e simulano una fuga, con la loro nuova famiglia, dalla Somalia all’Italia per comprendere la complessità del fenomeno delle migrazioni forzate e nello specifico la vulnerabilità di richiedenti asilo e rifugiati”.

¹ Mannucci P.V., Orazi D., de Valck K. (2021), *Improvisation takes practice*, Harvard Business Review (<https://hbr.org/2021/03/improvisation-takes-practice>)

Esistono molte altre esperienze significative di edu-larp in Italia, sia dal valore educativo intrinseco come *Nuova Atlantide* (cambiamento climatico), *Projekt K.L.A.R.A.* (totalitarismo e resistenza), *S. Gertrude Krankenhaus* [Angeli et al., 2022] (salute mentale), *I ribelli della montagna* (nazifascismo) o *Ultimo covo* (terrorismo negli Anni di Piombo) che dalla valenza pedagogica dichiarata come *Prima vennero* [Chaos League, 2017] sulle persecuzioni naziste, che è diventato anche un libro edito da MS Edizioni [2021]; *Enola Gay* [Capone, Corbo, Miceli, 2018], sull'uso delle armi nucleari nella Seconda Guerra Mondiale e scritto per il convegno Didattiche.2018 di Erickson; *Landless* [Capone, Bielli, Bertaglia et al., 2021], sul tema dei migranti, e *C'erano una volta le mondine* [Capone, 2022], entrambi prodotti per l'I.T.I. Omar di Novara; *The border* [Chaos League, 2019] su migrazioni e frontiere; *Spiriti Elettrici* [Giannotti et al., 2021] sulla storia della fisica, nato in seno al liceo G. Galilei di Pescara; *I soliti sospetti* [Blengino, De Robertis, Tirabasso et al., 2021], su giurisprudenza e diritto; *Experience climate crisis* [Alibi Design, 2022] sul cambiamento climatico, utilizzato come strumento di formazione da Legambiente e WeWorld.

Nel 2023 Eryados e La Città Ideale hanno organizzato un ciclo di edu-larp che ha coinvolto quattro scuole superiori romane, fra le quali l'Istituto Matteucci.

Inoltre alcuni larp designer con competenze pedagogiche si stanno specializzando proprio nel settore educativo e sempre più insegnanti stanno apprendendo le basi del larp design per applicarlo all'interno della scuola. In Italia l'edu-larp è attualmente oggetto di studio di INDIRE, l'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa.

Uno strumento utile ad approfondire l'argomento è il volume *Edu-larp - Game design per giochi di ruolo educativi*, curato da Andrea Maragliano che per Croce Rossa Italiana ha sviluppato anche lo scenario *Hold the line* [Maragliano, 2018], che avvicina i partecipanti al vissuto emotivo delle persone richiedenti protezione internazionale sul territorio italiano.

VALORE DIDATTICO

Una didattica per competenze

Oggi la scuola deve raccogliere la sfida e perseguire l'obiettivo di formare individui in grado di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Individui, quindi, con competenze valutabili secondo il Quadro Europeo, in termini di responsabilità e autonomia. Su tutti i piani il *live action role-play* si presta a favorire e attuare una Didattica per competenze. Infatti, essa si fonda sul principio che gli studenti assimilino il sapere in maniera più efficace e duratura quando deriva da situazioni di apprendimento attive, in grado di coinvolgerli in prima persona.

Questo si attua attraverso alcuni assunti fondamentali:

- Risoluzione attiva da parte dello studente di compiti significativi, come la gestione di situazioni vicine alla vita reale;
- Apprendimento induttivo, realizzato attraverso prima la presentazione dell'esperienza e/o del problema allo studente e poi, successivamente, il conseguimento di una generalizzazione, la derivazione di una regola universale o un modello teorico;
- La valorizzazione della socialità, della cooperazione, dello scambio di informazioni e il raggiungimento condiviso dell'obiettivo;
- Un'auto-analisi continua delle proprie scelte, per capirne i meccanismi, la ricostruzione dei propri percorsi e imparare a comunicarli in più forme e contesti;
- L'assunzione costante di responsabilità nei confronti dei propri compiti, sia livello individuale che sociale;
- La sostituzione di un insegnamento meramente verticale, dal docente all'allievo, con un processo di apprendimento dove l'insegnante è un facilitatore di questo, un tutor o un regista, dove l'azione dell'allievo è al centro, attore attivo.

Esperienza sociale e individuale

Ogni gioco di ruolo dal vivo ha una forte componente sociale, ma è anche un percorso individuale. Per la realizzazione dei propri obiettivi, ogni partecipante non può esimersi dal relazionarsi con gli altri, in forme diverse ma mai costrittive. Il terreno del gioco è un luogo sicuro anche per imparare a conoscersi come individui sociali: attraverso l'esperienza di gioco guidata, il partecipante può naturalmente scoprire se è portato per la leadership, se è a suo agio nella collaborazione o predilige la cooperazione.

Inoltre, la varietà di task permette sia al facilitatore che allo studente stesso di scoprire quali sono le attitudini di quest'ultimo. Se, ad esempio, sia più dotato nelle sfide matematiche e logiche piuttosto che linguistiche; se gode di un'intelligenza emotiva piuttosto che spaziale; se ha uno stile di apprendimento cinestetico o visivo.

In questa prospettiva, il *live action role-play* in ambito didattico svolge un ruolo di *scaffolding* nello sviluppo cognitivo del ragazzo e della coesione del gruppo sociale. Scegliendo in maniera programmatica di spronare nella scoperta, anziché costringere a un percorso unico, tutorare e promuovere una sana e corretta interazione, piuttosto che imporre dinamiche sociali, l'edu-larp supporta la crescita dell'individuo o del gruppo.

Come il gioco di ruolo sviluppa le competenze

Nel corso di un laboratorio che utilizza l'edu-larp come principale strumento formativo è possibile trasmettere le conoscenze, le abilità e le competenze previste dal programma didattico. Questa attività è un valore aggiunto a qualsiasi Unità di Apprendimento sotto diversi aspetti, a iniziare dalla ridefinizione della motivazione dello studente.

Durante la maggior parte del percorso scolastico, ogni ragazzo è portato a studiare per una motivazione estrinseca, data dagli effetti della sua applicazione nell'attività: riconoscimenti e

punizioni quali buoni o cattivi voti. Tuttavia, durante la realizzazione di un'attività ludica, come il gioco di ruolo dal vivo, la motivazione diviene intrinseca: lo studente svolge l'attività non per raggiungere un effetto positivo o negativo ma perché nell'azione in sé trova la sua motivazione, ovvero il divertimento, il gioco, il tempo trascorso in maniera appassionante e coinvolgente. Inoltre, durante questo "divertimento", i processi cognitivi necessari all'apprendimento vengono attivati, permettendo allo studente di memorizzare, problematizzare e rielaborare i contenuti e i temi che gli vengono proposti.

Nel contesto dell'edu-larp, dove si rinuncia al meccanismo delle ricompense, l'abbassamento dello stress solitamente vissuto dallo studente permette anche l'abbassamento del filtro affettivo teorizzato da S. Krashen², permettendo così un'acquisizione delle informazioni inconscia, più stabile e duratura del tempo, non legata al momento finale della valutazione.

Collabora a tutto ciò la contestualizzazione in situazioni simulate degli obiettivi posti ai discenti: quasi sempre i compiti svolti dagli studenti sono decontestualizzati da qualsiasi situazione, non hanno alcun collegamento con la realtà e perciò non hanno per loro alcun significato emotivo, portandoli anche a fare uno sforzo di astrazione per potersi concentrare su di essi. Queste sono le comuni difficoltà di chi cerca di apprendere una lingua in classe, sicuramente maggiori rispetto a chi l'acquiesce parlando in contesti reali con persone madrelingua.

L'edu-larp crea la situazione intorno allo studente, è co-creata dallo studente stesso, fa leva sul suo coinvolgimento emotivo e la sua immaginazione è elemento costitutivo della simulazione.

Il cambio di motivazione, la componente emotiva, l'abbassamento del filtro affettivo, la risoluzione di un compito finalizzato e significativo rispetto a un esercizio chiuso in sé stesso, rendono il *live action role-play* un vero strumento di acquisizione, ancor più di apprendimento. E l'acquisizione è un processo cognitivo inconscio che garantisce un sapere più stabile e duraturo nel tempo, per la formazione di individui integrati nella società del futuro e non semplici risolutori di compiti.

Multidisciplinarietà e soft skills

Con più o meno creatività, qualsiasi materia può sfruttare il *live action role-play*, ma il valore aggiunto è rappresentato dalla multidisciplinarietà e l'interdisciplinarietà dell'attività che si propone. La letteratura e la filosofia non possono essere scisse dalla storia, allo stesso modo la fisica, la matematica e ogni scoperta scientifica sono il prodotto di un susseguirsi di eventi storici. Contestualizzare queste scoperte in simulazioni o applicarle all'interno di scenari significativi per gli studenti, può portare questi ultimi ad apprenderli con più facilità e a fissarli nella memoria.

Le possibili applicazioni sono numerose e le materie integrabili tra di loro, rendendo l'esperienza dell'edu-larp trasversale. E non solo in termini di conoscenze, ma anche di scoperta e sviluppo di *soft skills*.

² S. Krashen (1988), *Second Language Acquisition and Second Language Learning*

Le situazioni ricreate mettono i discenti davanti a sfide che possono evitare, cogliere e persino fallire, ma all'interno di un contesto sicuro e tutelato sul piano emotivo. Il fallimento di una sfida non ha conseguenze se non l'attivazione di nuove situazioni stimolanti e sfidanti. Questo crea per lo studente un allenamento su diversi piani delle sue capacità e potenzialità, *soft skills* considerate imprescindibili nel mondo del lavoro contemporaneo: tra queste *public speaking* (parlare a un pubblico, argomentando il proprio punto di vista, trasmettendo idee, gestendo lo stress); *problem solving* (la capacità di affrontare in maniera positiva problemi inaspettati e trovare loro soluzioni); creatività (apportare nuove idee e nuove prospettive è un'abilità che troverà sempre spazio); *leadership* (ognuno può essere di sprone al gruppo in momenti di difficoltà); collaborazione e cooperazione (rispettare il lavoro altrui e contemporaneamente dare un apporto attivo è una capacità troppo spesso data per scontata); utilizzo base della tecnologia (anche questa un'abilità che è data troppo per scontata nella nuove generazioni, che invece necessitano di tutoraggio) per esempio tutela della privacy, diritto all'oblio, gestione dell'identità digitale, prevenzione dei comportamenti inappropriati, etc.

Inserimento e prevenzione dell'abbandono scolastico

Il progetto mira inoltre a coinvolgere con il gioco di ruolo dal vivo anche ragazzi e ragazze che, indipendentemente dalle limitazioni imposte dalla pandemia, hanno personali difficoltà nella socializzazione diretta con i coetanei, preferendo attività mediate dal monitor e riducendo il tempo passato fuori casa e in presenza con amici e compagni. Per una minoranza di studenti, infatti, la DAD ha significato un maggior rendimento per via dell'abbassamento dell'ansia sociale. Nel corso del nostro progetto sono previsti appuntamenti di gioco di ruolo online da svolgersi al di fuori dell'orario scolastico, che rappresentano per chi vive con oppressione la dimensione della classe un'opportunità per sperimentare una nuova maniera di socializzare e cooperare con i propri compagni. L'attività porterà gli studenti a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune, annullando la competizione che spesso genera il paradigma didattico per cui il voto è la ricompensa allo studio e ricostruendo un ambiente più congeniale a studenti con difficoltà sociali. Un gioco di ruolo non competitivo è un potente mezzo per la costruzione del gruppo, la fortificazione dei legami, l'analisi di dinamiche interne che vengono messe in luce e la loro risoluzione.

Il gioco di ruolo è, in breve, una perfetta attività per il team-building e il team-working.

Come già accennato, la dimensione ludica permette l'abbassamento del *filtro affettivo* favorendo l'apprendimento. Questo risulta particolarmente utile in casi in cui gli studenti hanno perso la motivazione e l'abbandono scolastico è un rischio concreto. Attraverso lo strumento dell'interpretazione a fini ludici, lo studente può scoprire che esistono differenti maniere per apprendere e studiare e che ciò può avvenire anche in maniera attiva e non passiva. Proporre, quindi, nuovi mezzi di apprendimento apre per lo studente la prospettiva di ricerca e organizzazione di un proprio personale metodo di studio, dando nuova motivazione e fiducia in sé stessi.

OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivi del progetto

- Lavorare sulla dimensione cognitiva, relazionale e delle abilità corporee.
- Sviluppare la conoscenza di sé, le proprie capacità e l'autostima, attraverso il "mettersi in gioco" per acquistare maggior sicurezza e controllo dell'emotività.
- Agevolare il potenziale espressivo che, attraverso l'interpretazione di un ruolo, amplifica le capacità di comunicare le proprie idee e le proprie emozioni, rafforzando l'unità di espressione armonica corpo-mente.
- Sviluppare la capacità d'interpretare in modo personale un ruolo attraverso la caratterizzazione dei personaggi (riconoscersi e riconoscere gli altri), la gestualità, l'espressione del volto.
- Sviluppare la socializzazione e la capacità di collaborazione nel gruppo.
- Sviluppare le capacità creative, artistiche e di improvvisazione su un tema dato o su invenzione.
- Comprendere che tutte le discipline, e quindi gli ambiti del sapere umano, sono tra loro interconnessi per una valorizzazione della pluridisciplinarietà e dell'unitarietà del sapere.
- Far emergere le potenzialità ed utilizzarle all'interno di un laboratorio collettivo.
- Comprendere ed esprimere le emozioni e i desideri in uno spazio protetto che permetta di trasformare queste emozioni e questi desideri in attività creative per sé e per gli altri.
- Ascoltare e capire, contenere ed incanalare nelle regole di un gioco emozioni, aspettative, qualità, desideri.

Impatti generati

- **Crescita personale:** nel gioco di ruolo si intrecciano comportamenti carichi di intensa emotività, improvvisi e spontanei in cui si è liberi di esprimersi.

- **Crescita artistica e creativa:** i ragazzi trovano l'occasione per sviluppare il proprio potenziale fantastico e la propria creatività: costumi, dialoghi, ruoli, esercitano alla elasticità mentale per la creazione di soluzioni sempre nuove.
- **Crescita espressiva e comunicativa:** la messa in atto di tutte le potenzialità motorie, mimiche, gestuali, sonore, permette ai partecipanti di appropriarsi di molteplici linguaggi e gli garantisce la possibilità di comunicare.
- **Crescita relazionale:** il larp implica l'accettazione della libertà e del punto di vista dell'altro, la discussione ed il coordinamento delle azioni. Tutto ciò abitua alla vita di gruppo dando spazio a ciascuno nelle diverse funzioni e ruoli.
- **Crescita culturale:** interdisciplinarietà: anche nella fase più tipicamente teatrale si possono individuare filoni di lavoro i cui temi possono essere sviluppati in ambiti diversi.
- **Benessere psicologico:** la valenza educativa e pedagogica del gioco di ruolo, esercitato con una metodologia adeguata, può rispondere ai bisogni più urgenti che i ragazzi si trovano ad affrontare nella complessità della società contemporanea e della sua crisi di certezze e aspettative. Il larp è una forma d'arte collettiva, fare gioco di ruolo significa anzitutto lavorare in gruppo, aprire tutti i canali per ascoltare se stessi e gli altri, concentrarsi insieme verso un obiettivo comune e stimolante. Significa inoltre avere una vasta gamma di possibilità per esprimere creativamente il proprio mondo emozionale e farlo in uno spazio protetto in cui l'errore viene accolto e non censurato. I ragazzi saranno protagonisti, soggetti attivi e partecipi alla realizzazione di un progetto condiviso in modo da accresce l'autonomia, mantenere alta la motivazione, stimolare la ricerca di soluzioni e l'auto apprendimento.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il laboratorio nasce dalla necessità di creare uno spazio nel quale poter esercitare la creatività, l'ascolto e la crescita espressiva, ma anche dove poter svolgere un lavoro in grado di offrire, dal punto di vista didattico, un'occasione di approfondimento di tematiche di interesse storico, letterario, antropologico e sociale: si presta, infatti, all'interdisciplinarietà, alla conoscenza e all'uso di una pluralità di linguaggi, tra i quali quello artistico, linguistico-espressivo e performativo. L'ambiente di apprendimento, in cui si attivano tecniche affini a quelle del teatro di improvvisazione, diventa uno spazio di scambio dove tutti si mettono in gioco, imparando l'uno dall'altro e vivendo le esperienze dall'interno, in maniera creativa.

Si intende attivare un percorso sperimentale e innovativo per lo studio e l'interpretazione di un testo, in cui l'interpretazione sia conseguenza del processo di comprensione e assimilazione e il processo di assimilazione un veicolo per l'espressione piena di sé senza riserve; un percorso alternativo ai testi tradizionali, a favore dell'acquisizione di una competenza comunicativa che presupponga un insieme di scioltezza, fluidità, correttezza ed efficacia.

Attraverso lo strumento dell'edu-larp si perseguiranno gli obiettivi di agevolare il potenziale espressivo e di amplificare le capacità di comunicare le proprie idee e le proprie emozioni, rafforzando l'unità di espressione armonica corpo-mente.

L'elemento drammaturgico da cui il progetto prende forma è il romanzo *Il Signore delle Mosche* di William Golding, celebre volume di formazione di metà anni '50. Il libro ha come protagonisti un gruppo di ragazzi bloccati su un'isola disabitata e racconta il loro tentativo di autogovernarsi. Su questa scia, il progetto prevede di investigare, attraverso una pluralità di azioni laboratoriali ed esperienziali per gli studenti, quali modelli di autogoverno possano elaborare le nuove generazioni.

Durante il laboratorio, attraverso l'analisi del testo originale e della trasposizione cinematografica di Peter Brook e la conseguente esperienza immersiva dell'edu-larp, verranno approfondite le tematiche dell'educazione civica, quali Costituzione, Agenda 2030, educazione alla cittadinanza digitale, sviluppo eco-sostenibile, contrasto all'illegalità, rafforzando la dimensione di cittadinanza attiva e alimentando il rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura.

Il lavoro sul testo favorirà la comprensione, l'arricchimento lessicale e l'esposizione orale: forme e contenuti verranno rielaborati per la messa in scena nel corso del larp con il supporto di risorse strumentali come immagini, video, mimica, suoni, musica, canzoni.

Il progetto prevede due edizioni, ciascuna costituita da nove incontri in presenza della durata complessiva di 20 ore, da tenersi all'interno dell'Istituto e della Succursale.

PROGRAMMA

Primo incontro - in aula:

Tempo stimato: 2 ore (lunedì, 12:00 - 14:00)

Introduzione generale al progetto; il racconto come esigenza dell'uomo; il teatro tra gioco e rito; il larp tra gioco e teatro; world map del larp; dibattito.

Secondo incontro - in aula:

Tempo stimato: 2 ore (martedì, 12:00 - 14:00)

Approfondimento sul romanzo *Il signore delle mosche* di William Golding e sulla trasposizione cinematografica di Peter Brook del 1963; dibattito.

Terzo incontro - in aula:

Tempo stimato: 2 ore (mercoledì, 12:00 - 14:00)

Presentazione del chamber larp *Utopia*; analisi dello scenario; collegamenti con il testo di riferimento.

Quarto incontro - in aula:

Tempo stimato: 2 ore (giovedì, 12:00 - 14:00)

Costruzione dei personaggi che saranno i protagonisti di *Utopia*; esercizi teatrali per la propriocezione e il team building; approfondimento sugli strumenti di interpretazione del ruolo.

Quinto incontro - in aula

Tempo stimato: 2 ore (venerdì, 12:00 - 14:00)

Esercizi teatrali di ice breaking per la propriocezione e il team building; approfondimento sugli strumenti di interpretazione del ruolo.

Sesto incontro - in aula:

Tempo stimato: 2 ore (lunedì, 12:00 - 14:00)

Chamber larp *Utopia - parte 1*. Ciascuno degli studenti interpreterà un personaggio all'interno dello scenario predisposto dagli organizzatori e gestito dai facilitatori;

Settimo incontro - in aula

Tempo stimato: 3 ore (martedì, 12:00 - 15:00; breve pausa pranzo)

Chamber larp *Utopia - parte 2*. Workshop di derolling (abbandono del ruolo) per guidare i ragazzi all'analisi di ciò che è avvenuto durante l'edu-larp e permettere loro di esternare impressioni e sentimenti in merito.

Ottavo incontro - in aula

Tempo stimato: 2 ore (mercoledì, 12:00 - 14:00)

Debriefing a freddo; rielaborazione del racconto emergente; analisi delle strategie narrative; sintesi delle soluzioni proposte; alla fine dell'incontro sarà richiesto agli studenti di preparare un breve elaborato, in forma scritta, sonora o video, in cui a parlare sia il personaggio che hanno interpretato. L'elaborato dovrà essere consegnato prima dell'incontro successivo.

[EDU2324.1] Echi da Utopia - Laboratorio Edu-larp v1.0

Nono incontro - in aula

Tempo stimato: 3 ore (giovedì, 12:00 - 15:00; breve pausa pranzo)

Analisi degli elaborati degli studenti; dibattito; interviste finali.

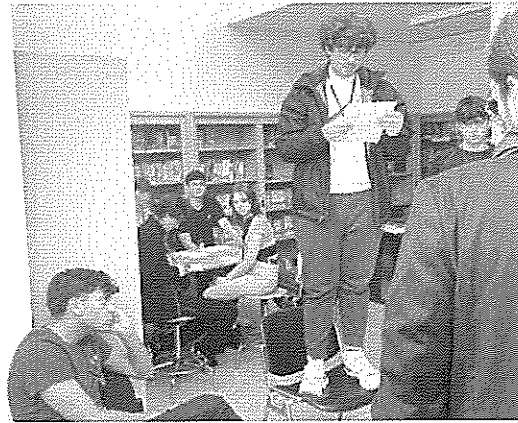
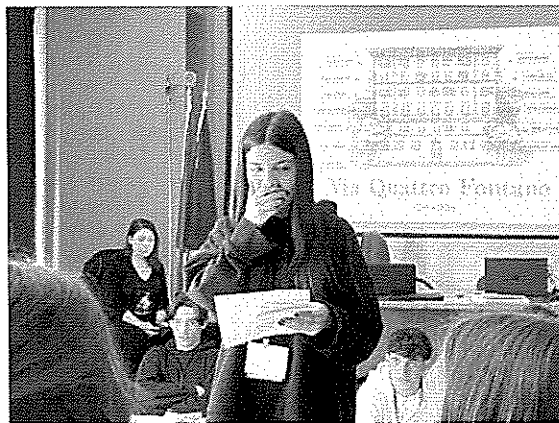
CASE HISTORY

Edu-larp 2023: Via Quattro Fontane e Projekt K.L.A.R.A.

Liceo Lucrezio Caro, Istituto Matteucci, Istituto Santa Maria, Liceo Tasso (Roma)

Marzo-Aprile 2023

Descrizione: Laboratorio edu-larp focalizzato su totalitarismo e resistenza per gli studenti e le studentesse del secondo biennio e del quinto anno della scuola secondaria di secondo grado.

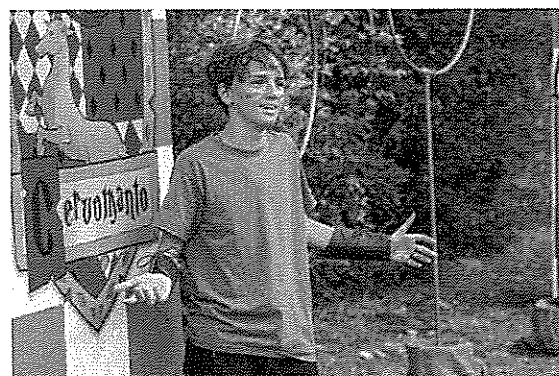
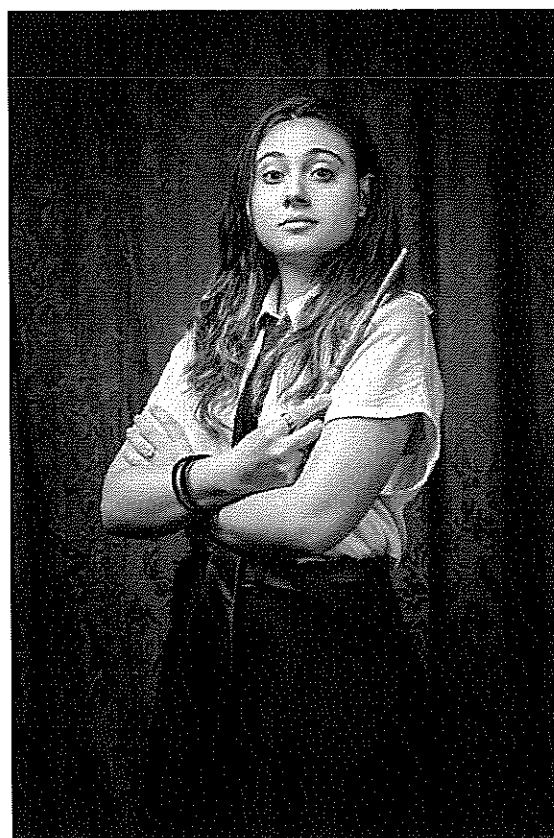
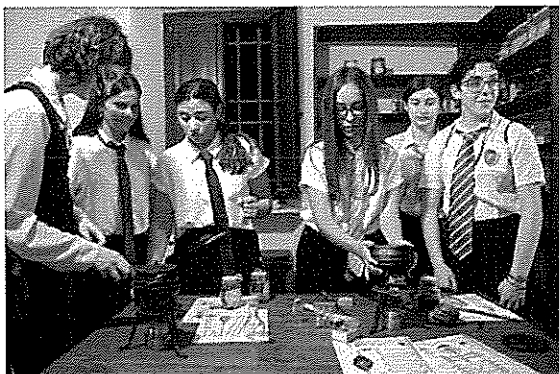


Torrebruma Campus

Convento dell'Incontro, Bagno a Ripoli (FI)

3-8 luglio 2022

Descrizione: Larp campus estivo per ragazze e ragazzi dagli 11 ai 17 anni ispirato alla saga di Harry Potter.

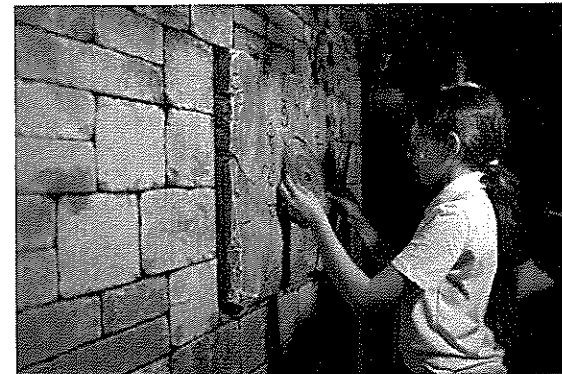
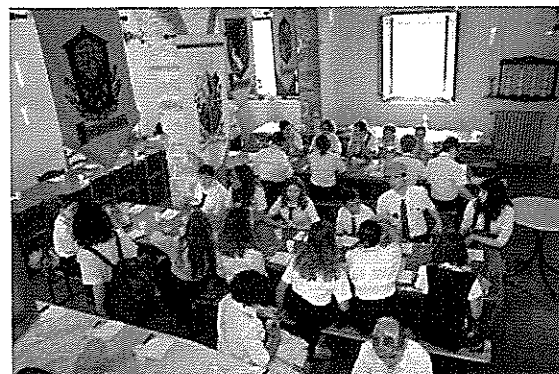


Torrebruma Days

Convento dell'Incontro, Bagno a Ripoli (FI)

12-13 febbraio 2022

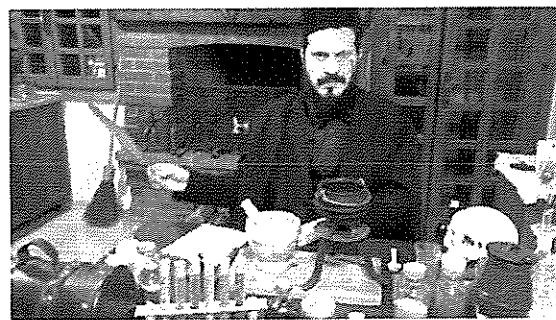
Descrizione: Larp per ragazze e ragazzi dagli 11 ai 17 anni ispirato alla saga di Harry Potter.



Torrebruma Online

Da Aprile a Dicembre 2020, 29 incontri da 1 ora ciascuno.

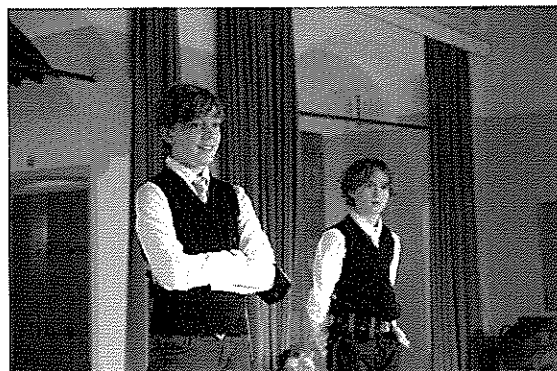
Descrizione: Live Action Online Game per ragazze e ragazzi dagli 11 ai 17 anni ispirato alla saga di Harry Potter.

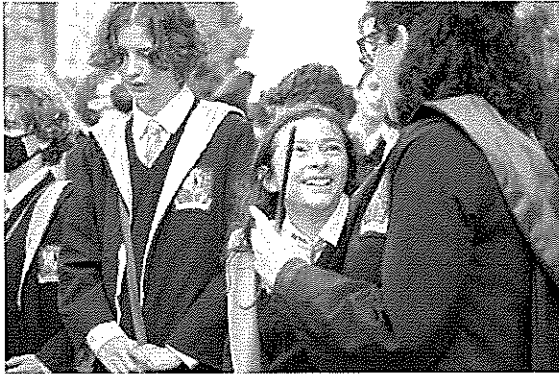


L'Ultima Notte

Castello di Gargonza, Gargonza (FI)

11-14 Novembre 2021

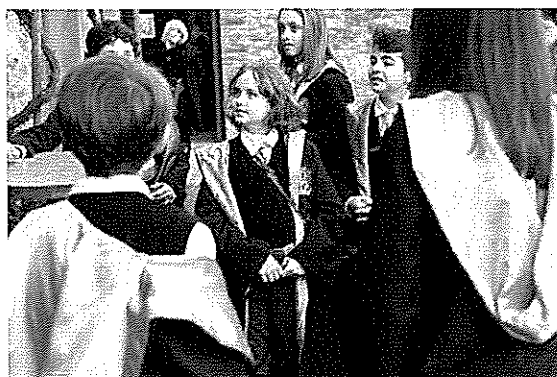
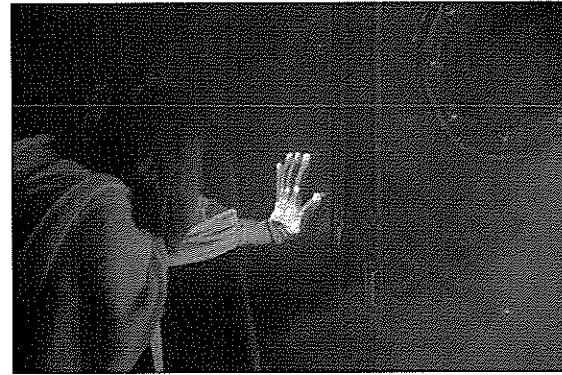
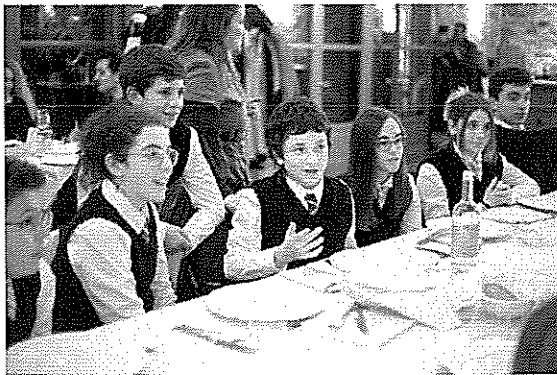




Magicampus e i Custodi della Magia

Castello di Gargonza, Gargonza (FI)

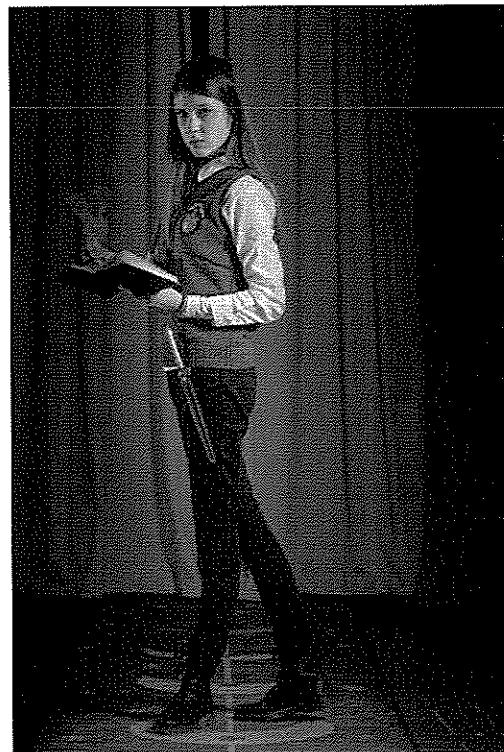
5-8 Marzo 2020



Magicampus e il Sogno del Leviatano

Castello di Gargonza, Gargonza (FI)

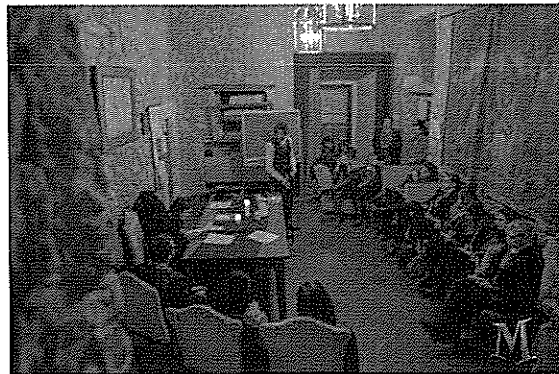
7-10 Marzo 2019



Magicampus e il Fuoco di Prometeo

Castello Orsini, Nerola (RM)

1-4 Marzo 2018



Eventi per adulti

Eryados è impegnata da anni nella produzione e realizzazione di larp per il pubblico adulto.



Arcaniversitas

5 episodi (2016-2021)

La serie larp ispirata al mondo magico di Harry Potter creato da J.K. Rowling. Gli studenti e i professori di Roccantica, l'università italiana della magia, affrontano un'antica minaccia tornata dal passato che ha trovato alleati nei cittadini del villaggio di Borgotorvo.



Stranger Town

3 episodi (2019-2021)

La trilogia larp di genere sci-fi basata sulla serie Stranger Things e ambientata negli anni '80. La sparizione di un bambino nella cittadina di Hamlin, nel Maine, dà inizio a una serie di indagini che rivelano una cospirazione governativa che coinvolge una misteriosa organizzazione.



Projekt K.L.A.R.A.

Also sprach Zarathustra

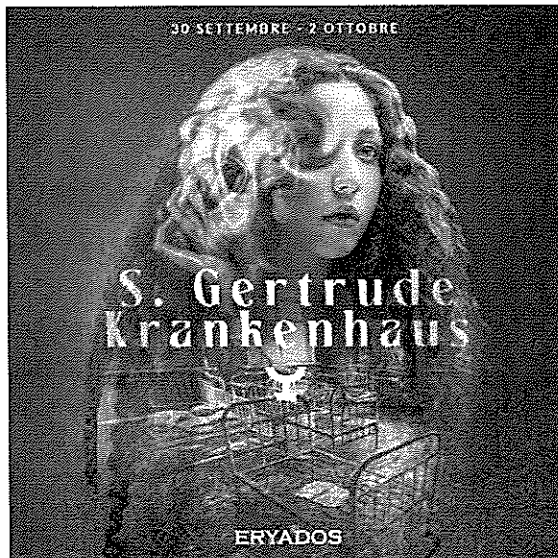
1 episodio larp (2022)

Da quando le potenze dell'Asse hanno vinto la Seconda Guerra Mondiale l'Italia e il mondo sono soggetti al dominio di un regime oppressivo. Può esistere ancora una speranza per l'umanità? Un blockbuster larp ispirato a The Man in the High Castle di Philip K. Dick.



La Ruota del Tempo Larp Show (2021)

5 ore in diretta sul canale Twitch di Amazon Prime video, 8 telecamere, 1 drone, 4 protagonisti, 20 attori e 50 comparse per una produzione sperimentale unica al mondo realizzata per il lancio della serie televisiva *La Ruota del Tempo* basata sull'omonima saga di romanzi fantasy di R. Jordan.



S. Gertrude Krankenhaus

30 settembre - 2 ottobre 2022

Convento dell'Incontro

Bagno a Ripoli (FI)

Germania, 1969. Il S. Gertrude Krankenhaus è una clinica psichiatrica all'avanguardia.

Quando il Direttore, ritenuto un luminare da alcuni e un seguace dell'antipsichiatria da altri, è prossimo al pensionamento, una delegazione del Ministero della Sanità viene inviato a valutare i candidati per la sostituzione. Ma l'Istituto nasconde molti segreti che ora potrebbero venire a galla...

Tutte le foto e i video degli eventi: <https://www.eryados.com/>

GLI ORGANIZZATORI

PROGETTO GOLDSTEIN

L'Associazione culturale Progetto Goldstein è una produzione teatrale costituita nel 2008 con sede organizzativa a Roma. La sua volontà è sempre stata quella di accogliere giovani compagnie con una netta vocazione allo sviluppo di drammaturgie contemporanee, che si caratterizzassero per varietà di codici d'espressione e per poliedricità artistica, con il fattore comune di raccontare delle storie del nostro presente con il linguaggio teatrale.

Progetto Goldstein è sostenuta dal 2013 dal MiBact - Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo - ed è la terza produzione italiana nel contemporaneo.

Il luogo operativo dove Progetto Goldstein ha dato forma alla sua progettualità è stato, per dieci anni, il Teatro dell'Orologio di Roma.

La centralità dello spazio ha permesso a Progetto Goldstein di lavorare intensamente nella costruzione di percorsi di coinvolgimento di differenti target di pubblico, grazie a una serie di attività di formazione degli spettatori e di partecipazione condivisa nelle aree urbane esterne al Teatro di via dei Filippini: questo ha reso lo spazio, grazie al lavoro di Progetto Goldstein, un punto di riferimento per la produzione underground di Roma.

Lo spazio, fucina di giovani talenti, posizionato strategicamente nel centro storico romano, ha permesso alla produzione di poter mettere in cantiere progetti con molte compagnie e artisti tra cui CK Teatro, Biancofango, Tindaro Granata, Proxima Res, Frosini/Timpano, Fa-brizio Falco, Lucrezia Lante della Rovere, Angela Demattè per finire con l'ultima produzione di Valter Malosti, Talking Heads II, interpretato da Michela Cescon.

Il primo progetto che ha portato Progetto Goldstein alla ribalta nazionale è stato Aldo Moro 54, che ha visto Daniele Timpano chiuso per cinquantaquattro giorni negli spazi del Teatro dell'Orologio, con diretta streaming e narrazione teatrale one-to-one. Il progetto ha vinto il premio Nico Garrone 2013. Attenta alle attività di coinvolgimento degli spettatori, Progetto Goldstein ha realizzato una serie di interventi urbani per il recupero della convivialità, come NAV, progetto di recupero degli spazi di ritrovo collettivo, trasformando Piazza dell'Orologio in un centro di gravità durante le festività natalizie del 2014, con eventi h24 per differenti target di pubblici, dal pranzo sociale alla programmazione per bambini, ai laboratori di fumetto, alle letture che coinvolgono la cittadinanza.

Prima produzione che sostiene uno spettacolo prevede l'uso della realtà virtuale, a cura di Oniride: Walking on the moon della compagnia CK Teatro. Il lavoro ha debuttato a Novembre del 2016 a Budapest dopo quattro residenze europee: Zagabria, York, Sansepolcro e Budapest.

Progetto Goldstein a marzo 2016 ottiene per quattro anni la direzione artistica della sezione teatrale del teatro di Ostia Antica, per cui cura la programmazione teatrale per il festival Il Mito e il Sogno (alle sua quarta edizione del 2019).

Grazie al suo organico, che vanta più di 10 persone, e al lavoro sviluppato anno dopo anno, Progetto Goldstein ha saputo ampliare considerevolmente la sua struttura arrivando nel 2016 ad assumere circa 125 persone tra attori, tecnici e maestranze, producendo nell'ultimo anno più di 15 spettacoli per un totale di 160 repliche distribuite nei più importanti teatri e festival nazionali come Teatro di Roma, Teatro Bellini (NA), Teatro Filodrammatici (MI), Teatro Elfo Puccini (MI), Teatro Astra (TO), Teatro della Pergola (FI), Teatro della Tosse (GE), Festival di Spoleto, Kilowatt Festival, Versiliana Festival, Primavera dei Teatri.

Nel suo percorso Progetto Goldstein ha collaborato con Regione Lazio, Comune di Roma, Municipio I, Municipio V, Ministero dei Beni Culturali, anche con un progetto speciale per Ostia Antica, con gli spettacoli di Andrea Carandini e Moni Ovadia, con il circuito regionale ATCL Lazio, sia per la seconda edizione di Dominio Pubblico che per quella di EDEN, con progetti specifici sull'audience development, con Romaeuropa e la programmazione condivisa di alcuni titoli del contemporaneo all'interno del suo prestigioso cartellone.

Teatro di Roma è stato un partner attivo negli anni sia nella condivisione del progetto Dominio Pubblico che nell'organizzazione della rassegna "S'è fatto tardi troppo presto", alla prima edizione nel 2017 per una settimana negli spazi di Teatro India.

Dopo la brusca chiusura degli spazi del Teatro dell'Orologio, Progetto Goldstein, non tradendo la sua vocazione di produzione attenta allo sviluppo di bacini di nuovo pubblico, ha intrapreso un percorso di progettazione in spazi urbani di attività teatrali: le tre punte di diamante di questa progettazione sono:

- GAU, progetto di arti visive e performative che ha visto la riqualificazione tramite interventi di street artist delle campane della raccolta differenziata di alcune aree del Municipio V, in partnership con l'omonimo progetto di Lisbona, unico del suo genere in Europa ed esportato a Roma da Progetto Goldstein.
- I Nasoni Raccontano, progetto di storytelling urbano, dove vengono disegnati dei percorsi storici, trasformati in performance, attraverso la raccolta di memorie urbane da parte degli abitanti delle aree geografica interessate dal progetto (per il 2017, Centocelle, per il 2018, Torpignattara, per il 2019, Pigneto)

Tra il 2019 e il 2020, per il cinquantenario dell'allunaggio (1969 - 2019) Progetto Goldstein riceve dall'INAF (Istituto Nazionale di Astrofisica) il patrocinio per lo spettacolo Walking on the moon. Tempesta, site-specific di teatro immersivo itinerante, ha debuttato nel maggio 2019 al Castello di Santa Severa: lo spettacolo è stato sviluppato seguendo un modello produttivo residente e darà luogo a un progetto di valorizzazione dei beni culturali del territorio laziale attraverso lo spettacolo dal vivo itinerante.

Tra il 2020 e il 2021 Progetto Goldstein è impegnata in un progetto in collaborazione con ATER

Roma, che prevede la realizzazione dello spettacolo 'Romeo e Giulietta' con la regia di Leonardo Buttaroni all'interno dei cortili Ater di quartieri periferici come Quarticciolo, Centocelle, Vigne Nuove, Torvecchia e Primavalle.

Nell'estate 2021 produce insieme a Argot Produzioni e Officine della Cultura 'Storie della Buonanotte per Bambine Ribelli' tratto dall'omonimo best seller scritto da Elena Favilli e Francesca Cavallo edito Mondadori. Protagonista è Margherita Vicario accompagnata dall'orchestra Multietnica di Arezzo, la regia è affidata a Francesco Frangipane.

ERYADOS

Eryados è un'associazione culturale, un laboratorio creativo che sviluppa progetti per il larp, per il gioco e per l'audiovisivo. Attiva dal 2010, è nata dalla convergenza dei percorsi di artisti, organizzatori, larp designer e scenografi provenienti dalle maggiori associazioni del settore, da aziende specializzate, dal teatro e dall'audiovisivo che hanno contribuito in modo significativo alla definizione della scena italiana a partire dalla prima metà degli anni Novanta ad oggi. Con la propria opera di divulgazione del larp, l'associazione ha contribuito in modo determinante al riconoscimento professionale della figura del Larp Designer da parte di Writers Guild Italia, il sindacato degli sceneggiatori italiani, nel 2020. Tra i format larp di Eryados: *Arcaniversitas*, *Magicampus*, *Torrebruma*, *Stranger Town*, *Projekt K.L.A.R.A.*, *S. Gertrude Krankenhaus*, *Metropolitan* e il Larp Show *La Ruota del Tempo* prodotto da Amazon Prime Video.

LO STAFF

Umberto Francia - Esperto

Sceneggiatore, regista e larp designer, si è specializzato in regia cinematografica alla NUCT di Cinecittà. Membro fondatore di Writers Guild Italia ha vinto il premio FictionLab nel 2015. È autore di numerosi format e scenari per il larp scritti per Dark Elves, GRVItalia, Argonath, Camarilla Italia ed Eryados fra i quali *Arcaniversitas*, *Magicampus*, *Torrebruma*, *Stranger Town*, *Gate of Eternity*, *Metropolitan*, *Puccini: Tramontate, stelle!*, l'edu-larp *Via Quattro Fontane* e *La Ruota del Tempo Larp Show* prodotto da Amazon Prime Video. È ideatore dell'International Larp Database, progetto finanziato dal Ministero della Cultura. Ha collaborato con La Città Ideale, Progetto Goldstein, E45, l'Università di Urbino e altre realtà attive nei settori dell'arte e della cultura. Per Dino Audino Editore ha pubblicato *Larp, giochi di ruolo dal vivo*, il primo manuale italiano di larp design.

Alfio Montenegro - Esperto

Nel corso della sua formazione, lo studio della recitazione, della regia e della scrittura sono progredite di pari passo, accompagnate al costante approfondimento di materie umanistiche quali letteratura, filosofia e psicologia, nella ricerca di un punto di incontro. Le esperienze teatrali, sia attoriali che registiche, lo hanno poi portato a lavorare come insegnante di teatro e actors coach, anche a livello internazionale. Dal 2007 scrive, dirige e organizza eventi larp.

Martina Montenegro - Tutor

Laureata in Lettere moderne e contemporanee e laureanda in Scienze dell'informazione, della Comunicazione ed Editoria con una tesi in Scienze del comportamento, con abilitazione all'insegnamento nella scuola secondaria, ha parallelamente portato avanti una formazione in ambito cinematografico e comunicativo. Dal 2018 scrive e realizza eventi larp per l'associazione culturale Eryados.

Federico Yang Maoloni - Tutor

Laureato in Cinema presso la Rome University of Fine Arts e con un Master of Fine Arts in Cinema dalla San Francisco State University, vanta una solida formazione nel campo cinematografico. Dal 2018 scrive e realizza eventi larp per l'associazione culturale Eryados.

CONTATTI

Martina Montenegro
martina.montenegro@eryados.com
3298955577

