

GUIDA EVENTO

Quattro famiglie, un Podere di campagna, il ritratto di un Secolo



Cascina Langa, Denice (Alessandria)

9-11 febbraio 2024

un larp di



**TERRE
SPEZZATE**

www.grv.it

SOMMARIO

Introduzione 3

60 anni di storia, quattro atti, quattro famiglie..... 3

Le tre regole d'oro del larp..... 4

Giocare per perdere 4

Intensità e sicurezza 5

Safeword: parole di sicurezza 5

“Vacci Piano!” 6

“È tutto qui?” 6

Intimità 7

Azioni e temi delicati 8

Fobie e argomenti tabù..... 8

Sempre vietato..... 8

Nascondere e perquisire 9

Legare, bendare, trasportare 9

Armi 9

Rispettiamo la location, gli arredi,
gli oggetti di scena 10

Ambientazione 11

I luoghi del larp 12

Gli Alberi Genealogici 12

Il Denaro..... 14

Valore del denaro in ogni atto..... 15

Ispirazioni:..... 15

Personaggi..... 16

Suggerimenti e Istruzioni 17

Orari e appuntamenti..... 18

Un giorno qualsiasi 18

Attività giornaliera 18

Pasti 19

Gli Intervalli 20

Meccaniche 21

L'Uscita di Scena: Il Destino Segnato. 21

Come avviene l'uscita di scena?. 21

*Come posso far comprendere che la mia
storia si conclude in quell'atto?..... 22*

*In quali altri modi può avvenire la
mia uscita di scena?..... 22*

Le Lettere 22

La “black box”: i flashback 23

Il Medico 24

I lavoratori a giornata..... 24

Costumi..... 25

Costumi per il 1912..... 25

Costumi per il 1932..... 25

Costumi per il 1952..... 26

Costumi per il 1972 26

Bacheca pinterest costumi 26

Età dei personaggi 26

Credits..... 27

I nostri prossimi larp 28

www.grv.it

INTRODUZIONE

COS'È NOVECENTO

Quattro larp in uno, quattro tasselli di un'unica storia

Una Saga familiare. Un arco di 60 anni attraverso il Secolo scorso

Un omaggio al Cinema di Bernardo Bertolucci

Chi gioca larp e ne conosce le regole fondamentali sa che la sua esperienza sarà per prima cosa calarsi in un personaggio, viverne le emozioni, comportarsi e reagire come reagirebbe lui di fronte alle situazioni che la storia dipana. E chi si avvicina al mondo del larp per la prima volta sa che questa è la regola numero uno a cui attenersi. Vivere un larp, soprattutto un larp di impatto cinematografico, vuol dire essere **come dentro un film**, un film di cui essere al contempo spettatore e protagonista e di cui costruire la storia pezzo per pezzo.

NOVECENTO accanto a ciò **offre un'esperienza nuova**. I partecipanti si troveranno infatti a calarsi nei panni non di uno ma **di più personaggi**, in momenti diversi del Secolo scorso, o, in alcuni casi, di un personaggio che invecchia nel corso della storia e ne subisce i mutamenti.

60 ANNI DI STORIA. QUATTRO ATTI. QUATTRO FAMIGLIE

La storia di **NOVECENTO**, infatti, ha inizio nel 1912, alla vigilia della Prima Guerra Mondiale, e copre un arco di 60 anni per terminare nel 1972 durante gli anni di piombo. Al suo centro quattro famiglie che vivono nello stesso podere di campagna, due di possidenti, rivali tra loro, e due contadine al loro servizio. E naturalmente i loro conflitti, le passioni, gli amori, le amicizie spezzate e quelle che durano una vita, i sogni, le speranze, sullo sfondo di un'Italia che cambia. Del cambiamento le quattro famiglie si fanno specchio e riflesso e ad ogni atto tornano ad incontrarsi, diverse come il mondo fuori dalle mura del podere di cui giungono gli echi.

Se l'omonimo film di Bertolucci a cui il nostro larp si ispira era diviso in due atti, la nostra storia invece sarà suddivisa in quattro, con cadenza di vent'anni che li separa l'uno dall'altro. Durante gli intervalli vi sarà il tempo di calarsi nel nuovo personaggio, mentre la scenografia attorno cambia, come gli umori e gli eventi che segnano i 50 protagonisti di **NOVECENTO**.



LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP

1) Rimani sempre nel personaggio: con le parole, con le azioni, coi pensieri. Non uscire mai dal gioco, non parlare d'altro, evita gli anacronismi: il gioco è bello ed emozionante se tutti lo rendono **vero e vivo** a beneficio degli altri partecipanti.

2) A ogni azione, una reazione: se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia, ti nomina capo della servitù, ti pugnala a tradimento... reagisci. Non importa che cosa fai o dici, ma fai qualcosa, possibilmente qualcosa di appropriato, di divertente, di drammatico. In un larp **nessuna azione** deve cadere nel vuoto.

3) Accetta le azioni altrui: in un larp ciascuno è regista di se stesso. Non mettere mai in dubbio le azioni o la buona fede degli altri e non aspettarti mai da loro una reazione specifica. Prendi sempre per buono tutto quello che succede e che fanno gli altri partecipanti e gioca di conseguenza. In un larp non c'è copione, non ci sono prove e non si rigirano le scene; non tutto sarà perfetto, ma tutto sarà convincente, **se decidi di crederci**.

GIOCARRE PER PERDERE

Un **LARP** non è un gioco come il Monopoli in cui ciascun giocatore cerca di vincere: lo scopo dei partecipanti è quello di costruire una storia condivisa tra tutti, avvincente, mozzafiato, romantica, drammatica. I supereroi sono noiosi! Ridi, piangi, accetta di essere sconfitto, scoprirai che è divertente e molto emozionante!

I SEGRETI

Un'altra regola d'oro del larp consiste nel far circolare i segreti. Confidati con un amico, riferisci un pettegolezzo, confessa una colpa. L'importante è che un segreto non resti tale fino alla fine del larp. ATTENZIONE però: **NOVECENTO** è un larp diverso e parte della sua esperienza consiste nel giocare sapendo già cosa accadrà negli atti successivi (anche se non mancheranno le sorprese!), come sarà spiegato più ampiamente nella parte specificamente dedicata al suo Regolamento. Quindi alcuni segreti dovranno essere rivelati in determinati momenti e non prematuramente.



INTENSITÀ E SICUREZZA

Tutte le attività possono presentare rischi; il larp è un hobby *particolarmente sicuro* e adatto a tutte e tutti (o quasi), in cui i rischi sono minimi.

Lo sono dal punto di vista emotivo perchè è un *gioco di ruolo*, in cui tutto accade solo “per finta” e nessuno viene *davvero* deluso, sconfitto, umiliato. Lo sono dal punto di vista fisico, perchè pur essendo *dal vivo non* è uno sport e richiede, occasionalmente, sforzi fisici molto contenuti. I rischi sono ridottissimi anche dal punto di vista sociale perchè molti dei partecipanti si conoscono tra loro almeno di vista, ma sono anche abituati a giocare a tutti gli eventi con sconosciuti; e perchè, per la natura dell’hobby, quasi tutto avviene in situazioni con molte persone presenti e sotto il “controllo” reciproco di giocatori e organizzatori.

Il larp può essere molto coinvolgente, ma i partecipanti hanno sempre chiarissima la differenza tra gioco e realtà e sono naturalmente attenti a minimizzare i comportamenti potenzialmente rischiosi o sgradevoli.

PERCHÈ QUESTO CAPITOLO

Lo scopo di una sezione dedicata alla sicurezza **non** è spingere i partecipanti a essere ancora più cauti e a limitare la propria creatività. Viceversa, vogliamo chiarire a tutte e tutti quali sono i limiti e gli strumenti per gestirli nella speranza che questo aiuti i partecipanti a osare un pochino di più, a sfiorare la propria zona di comfort e a incoraggiare i propri compagni di gioco a fare lo stesso.

SAFWORD: PAROLE DI SICUREZZA

Le safeword servono a giocare più intensamente. Sapere che esiste uno strumento esplicito, che permette a tutte e tutti di calibrare il gioco in tempo reale a seconda delle proprie sensibilità, garantisce che il gioco sia sempre consensuale e dona la tranquillità necessaria per sfidare i propri limiti. Rispetta sempre le safeword, non avere paura di usarle, non avere paura di spingere altri a usarle.



"VACCI PIANO!"

Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (e *devi!*) usare la frase di sicurezza "**Vacchi piano!**": è una parola in codice che tutti conoscono e indica all'altro giocatore che *deve* lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male, edulcorare il realismo. Se qualcuno ti dice "Vacchi piano", rispetta il suo giudizio e cerca di onorarlo prontamente.

"È TUTTO QUI?"

Più spesso, può capitare che un giocatore pecchi di eccessiva prudenza e interpreti una scena in modo astratto, soft, poco coinvolgente. In questi casi puoi (e *dovresti*) usare la frase di sicurezza "**È tutto qui?**": indica all'altra persona che può andarci un po' più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. "È tutto qui" non è un ordine, è un consiglio, ma spesso vale la pena provare a seguirlo.

EMERGENZE E INCONVENIENTI

Nel malaugurato (e rarissimo) caso di una reale **emergenza**, ovviamente è tuo dovere morale e legale smettere di giocare, soccorrere la persona in difficoltà e avvisare lo staff. Non appena la situazione è sotto controllo, puoi tornare a giocare. Invece, in caso di banali **inconvenienti** che non sono emergenze, non interrompere il gioco, soprattutto se c'è già qualcuno che assiste la persona in difficoltà.

ESEMPI DI USO DELLE SAFEWORD

- *Jane ha catturato Bill e gli sta trattenendo i polsi. La corda è un po' troppo stretta per i gusti di Bill e lui dice "Vacchi Piano!". Jane allenta rapidamente le corde.*
- *Jane lega i polsi di Bill con un fiocco molto lento. Bill dice: "È tutto qui?" Diciamo che Jane è d'accordo: farà quindi un nodo più realistico.*
- *Jane sta mangiando e Bill la affronta duramente su un qualche argomento. Jane però è molto stanca, però, così dice "Per favore, vacchi piano mentre mangio" e Bill le lascia finire il suo pasto in pace.*
- *Jane accusa Bill di essere un impostore, perché a quanto pare non riesce a ricordare la città da cui proviene. In realtà, il giocatore che interpreta Bill ha dimenticato il nome della città anche se il suo personaggio la conosce benissimo, quindi spiega "Sono solo nervoso, vacchi piano" sperando che Jane cambi argomento.*



INTIMITÀ

Le eventuali scene di intimità e di sesso vanno giocate con senso di responsabilità e complicità tra i partecipanti. Rispettiamo e usiamo le safeword, e cerchiamo tutti di impegnarci per mantenere la scena un'esperienza serena per gli altri giocatori.

Le scene di intimità e di sesso sono, nei limiti della decenza, rappresentate realmente. Le azioni più spinte vengono simulate, mimandole in chiave più soft. I giocatori ricorrono a trucchi e convenzioni per evitare cose troppo osè, e usano le safeword per regolare il livello di astrazione o di verosimiglianza di una scena di intimità. Durante il workshop pre-gioco faremo spiegazioni e prove pratiche in modo che tutti siano a proprio agio con questa meccanica; in generale:

Tenersi per mano, accarezzarsi i capelli e il viso bisbigliando parole d'amore, abbracciarsi e simili: queste cose si fanno tranquillamente e realmente.

Un bacio sulla guancia, o un bacio a stampo sulle labbra "rappresentano" il bacio appassionato.

Non si toccano mai, né a uomini né a donne, i genitali, il seno, il sedere, l'interno coscia. Carezze e palpeggi in queste parti del corpo vengono sostituite dalle stesse azioni sulle spalle, sulla nuca, sui fianchi ecc.

Un abbraccio con carezze sulla schiena e insistiti baci sulla guancia e sospiri "rappresenterà" un petting spinto.

Togliere o slacciare in modo suggestivo uno o più capi di vestiario "rappresenterà" un amplesso. Non è uno spogliarello, ma un gesto convenzionale ed efficace, da usare con buon senso. Ad esempio: lei toglie il cappello e la giubba di lui. Oppure: lui slaccia il collo della camicia di lei o le solleva parzialmente la gonna.

Non consigliamo di fare cose come piegare il partner a 90° e mimare di possederlo attraverso i vestiti: risulta ridicolo e imbarazzante.

Piuttosto (oltre al gesto convenzionale di spogliare il partner), i giocatori produrranno gemiti appropriati, abbracci, giaceranno affiancati, seduti abbracciati o simili per circa un minuto.

Subito dopo l'eventuale estasi, gli amanti dovrebbero giocare una scena insieme, che sia un saluto amaro, uno scambio di tenerezze, una promessa d'amore.

Ci si aspetta che facciate ampio uso delle parole di sicurezza. Deve essere agevole, per chi lo desidera, giocare una scena di sesso piuttosto astratta, es. bacio sulla guancia, abbraccio con qualche scambio di parole, i due che parlano dopo.

Spogliare simbolicamente il partner di un capo di vestiario vale anche come codice: se durante il gioco vedi due persone che lo fanno, significa che il tuo personaggio li ha sorpresi mentre commettevano atti carnali.



AZIONI E TEMI DELICATI

Se partecipi ai nostri larp, ti impegni a evitare azioni troppo fastidiose o pericolose per te e per altri. Di riflesso, **ti impegni ad accettare** che durante il gioco gli altri partecipanti potrebbero abbracciarti, afferrarti, insultarti, legarti, tenerti per mano, spintonarti, accarezzarti i capelli, minacciarti o colpirti con repliche innocue di armi, e così via. Se per te l'interazione verbale e fisica con il prossimo, sia pure in un contesto di finzione, costituisce un problema, ti **sconsigliamo** di venire a giocare a Terre Spezzate.

FOBIE E ARGOMENTI TABÙ

Può capitare che alcuni dei temi trattati da un larp risultino fastidiosi per persone con particolari sensibilità. Se hai una fobia, o un tabù verso argomenti specifici, segnalacelo in fase di iscrizione e di nuovo in fase di scelta del personaggio. Qualora i temi che ci indichi fossero una parte importante del larp, o del gioco di alcuni personaggi, cercheremo di capire insieme se il problema è risolvibile, ad esempio assegnandoti un personaggio poco coinvolto da questi temi. In caso non sia possibile, ti avviseremo e ti consiglieremo di disiscriverti (senza alcuna penale).

Se scopri **durante il gioco** che un certo argomento del larp ti dà fastidio: se non puoi fare altrimenti, allontanati dalla scena in questione, se necessario usando il "Vacci Piano". Ricorda sempre che **devi** prenderti cura della tua serenità durante il gioco: è una tua prerogativa, ma anche **una tua responsabilità**. Se temi di non essere in grado di esercitare questa cura verso te stesso, è meglio se ti astieni dal giocare questo larp.

SEMPRE VIETATO

Infine, è sempre vietato: colpire con le armi in lattice in affondo (di punta), colpire i genitali, colpire la faccia o la gola, sparare con le scaccia cani in interni, legare qualcuno per il collo o con i polsi dietro la schiena, trasportare di peso qualcuno sulle scale, ubriacarsi, arrampicarsi in punti troppo pericolosi, e simili. **Usa il buon senso**: i piccoli infortuni possono sempre capitare, ma se capitano di rado e per disgrazia, anziché spesso e per negligenza, è meglio.



NASCONDERE E PERQUISIRE

Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi parti "proibite" come seno o posteriore durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali zone. Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati nelle tasche, nella borsa da sera o in altri posti simili.

Più in generale: nascondere un oggetto è molto facile, trovarlo è molto difficile. Tuttavia, in un larp i segreti hanno senso solo per il loro potenziale di essere scoperti; gli oggetti nascosti sono interessanti solo se vengono svelati. Se nascondi qualcosa, cerca sempre di farlo con la prospettiva che venga trovato da un altro giocatore. Non impegnarti a nascondere o nessuno lo troverà e sarà stato inutile per il larp.

Rispetta sempre le proprietà altrui.

Se il tuo personaggio deruba, ad esempio, i guanti di un altro personaggio, ti ritroverai in mano un costume o un oggetto scenico di proprietà di un altro giocatore, o dello Staff. In questi casi ricorda sempre di averne il massimo rispetto e di utilizzarle solo con particolare attenzione. Il buon senso impone di non perdere né distruggere i costumi e i prop degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato "davvero". Restituisci tempestivamente gli oggetti "rubati" o almeno fai sapere al proprietario che sono al sicuro.

LEGARE. BENDARE. TRASPORTARE

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste sono regolate dalle parole di sicurezza "Vacci Piano" oppure "È tutto qui?". In ogni caso non bisogna per nessun motivo compiere azioni oggettivamente pericolose o sgradevoli (es. trasportare qualcuno a spalle giù per una ripida rampa di scale, legare qualcuno con i polsi dietro la schiena, arrampicarsi su un albero...)

ARMI

Alcuni personaggi potrebbero possedere un'arma, che sarà fornita dallo Staff. Le armi da fuoco sono rappresentate da scaccia cani, si ricorda che è sempre **vietato sparare in ambienti chiusi**.

Chi minaccia con un'arma da fuoco ha il controllo della scena. Ciò significa che se venite minacciati da un'arma da fuoco non siete in condizioni di reagire (a meno che non possediate anche voi un'arma da fuoco, in tal caso lo scontro è alla pari). In una situazione



in cui più armati minacciano una sola persona armata costoro hanno la meglio. Ricordate che nei primi tre atti può morire solo chi ha nel proprio Profilo il “Destino Segnato”, come sarà spiegato nella seconda parte del presente regolamento. Negli altri casi potete solamente restare feriti.

Le armi bianche (bastoni, manganelli) saranno “armi da larp” ovvero innocue riproduzioni in lattice o plastica. È, ovviamente, **vietato usare come arma (o anche solo per minacciare) veri oggetti contundenti, coltelli da cucina** e simili.

IL CLOROFORMIO

Un fazzoletto imbevuto d’aceto simboleggia un fazzoletto intriso di etere o cloroformio. Se lo annusate siete storditi, svenuti, inermi.



RISPETTIAMO LA LOCATION. GLI ARREDI. GLI OGGETTI DI SCENA

Giocare in un autentico casale è un privilegio che comporta anche delle doverose responsabilità, ci aspettiamo quindi che tutti i partecipanti mostrino considerazione e rispetto per gli ambienti e gli arredi originali. Nella villa saranno anche presenti oggetti di scena, spesso di pregio o d'epoca. Tutti gli oggetti di scena, che siano autentici o curate scenografie, vanno trattati con estremo rispetto, maneggiati con cura e non devono essere spostati da dove si trovano. Non si smontano mobili, non si mischiano gli scaffali della biblioteca, non si rubano le stoviglie. Se avete dubbi, chiedete allo Staff.



AMBIENTAZIONE

Vivere un larp, soprattutto un larp di impatto cinematografico, vuol dire essere come dentro un film, un film di cui essere al contempo spettatore e protagonista e di cui costruire la storia pezzo per pezzo.

NOVECENTO accanto a ciò offre un'esperienza nuova. I partecipanti si troveranno a calarsi nei panni non di uno, ma di più personaggi, in momenti diversi del Secolo scorso, o, in alcuni casi, di un personaggio che invecchia nel corso della storia e ne subisce i mutamenti.

La storia di **NOVECENTO**, infatti, ha inizio nel 1912, alla vigilia della Prima Guerra Mondiale, e copre un arco di 60 anni per terminare nel 1972 durante gli anni di piombo. Al suo centro quattro famiglie che vivono nello stesso podere di campagna, due di possidenti, rivali tra loro, e due contadine al loro servizio. E naturalmente i loro conflitti, le passioni, gli amori, le amicizie spezzate e quelle che durano una vita, i sogni, le speranze, sullo sfondo di un'Italia che cambia. Del cambiamento le quattro famiglie si fanno specchio e riflesso e ad ogni atto tornano ad incontrarsi, diverse come il mondo fuori dalle mura del Podere di cui giungono gli echi.

Se l'omonimo film di Bertolucci a cui il nostro larp si ispira era diviso in due atti, la nostra storia invece sarà suddivisa in quattro, con cadenza di vent'anni che li separa l'uno dall'altro. Durante gli intervalli vi sarà il tempo di calarsi nel nuovo personaggio, mentre la scenografia attorno cambia, come gli umori e gli eventi che segnano i protagonisti di **NOVECENTO**.

Il nostro larp vuole puntare il riflettore sulla vita rurale e i suoi ritmi, tanto nelle famiglie contadine quanto in quelle padronali. Sulle vicende personali che si intrecciano e succedono in quel microcosmo che la Storia di un Secolo sfiora, ma che vive tutta all'interno di quelle mura. Matrimoni, lutti, amicizie, amori impossibili, incomprensioni, tradimenti: tutto si svolge in un casale che respira la campagna e ascolta il Tempo, mentre le generazioni si succedono ed ereditano l'una dall'altra errori, speranze, disillusioni.

Arriverà il Fascismo, ponendo delle scelte; arriveranno le guerre, che non saranno mai inquadrate, ma le cui conseguenze impatteranno tutti; arriverà il boom economico e arriveranno nuovi attriti. Ma le quattro famiglie saranno sempre lì, su quel pezzo di terra, a misurare lo scorrere del giorno.



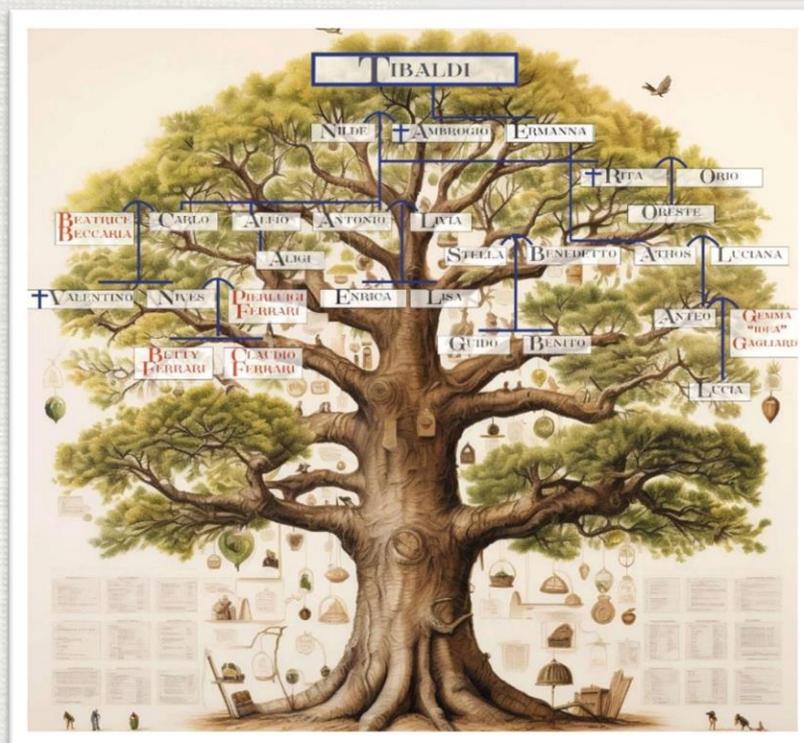
I LUOGHI DEL LARP

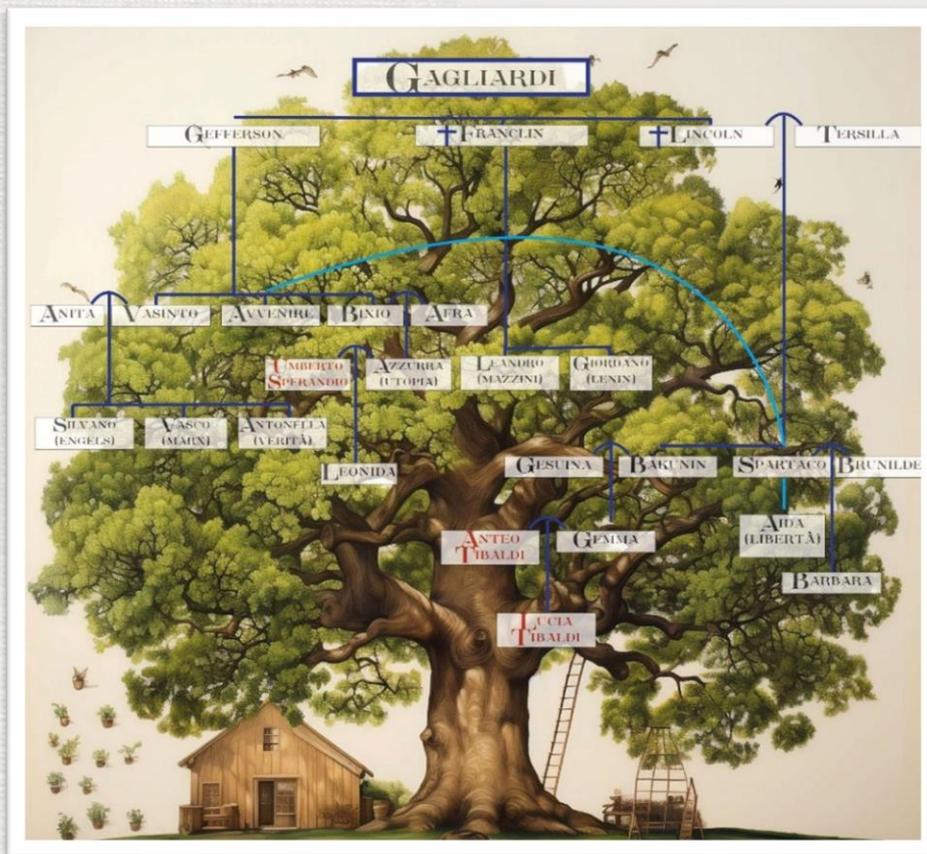
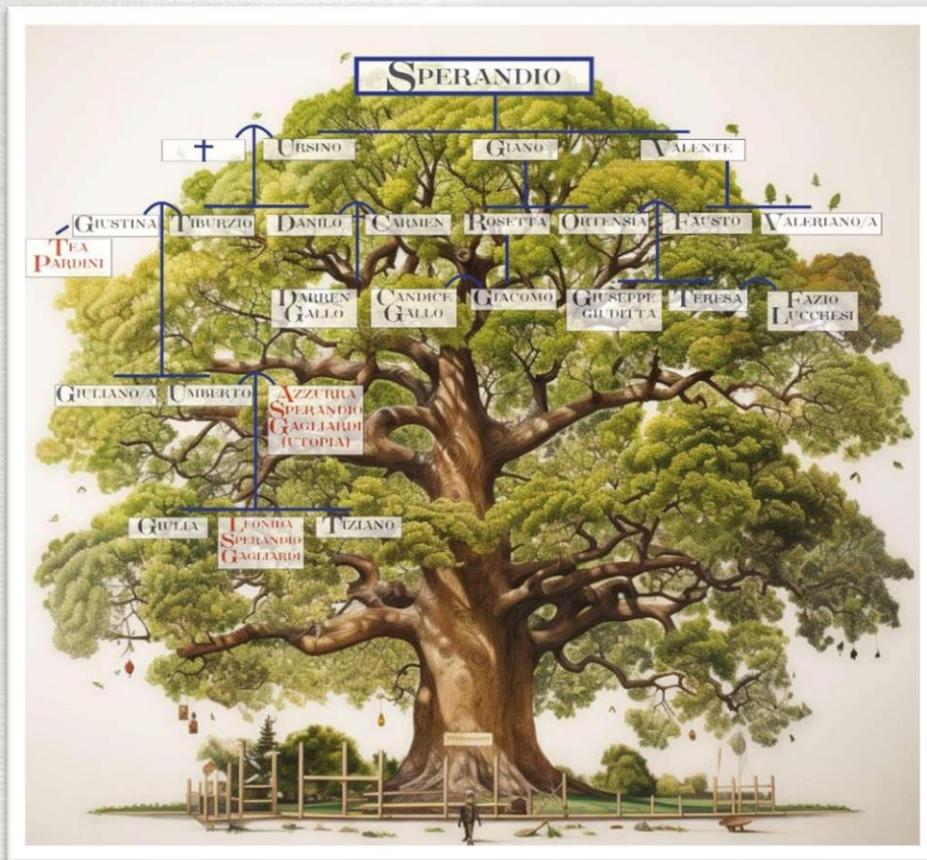
Il paese di **NOVECENTO** è un luogo immaginario. Non ha un nome né una connotazione geografica precisa. Possiamo immaginarlo nella pianura emiliana, come nel film di Bertolucci. Si fa riferimento a città come Parma e Piacenza e poi c'è la grande città, Roma, la capitale. Ma la nostra storia si svolge tutta nel microcosmo del Podere, che dista pochi chilometri dal paese, e nei boschi e sentieri limitrofi. La piazza, la chiesa, il Teatro Lirico sono solo nominati. Figurateveli come volete nella vostra fantasia.

Al podere vi sono delle sale comuni, in cui le famiglie si riuniscono, e le camere, che sono spazi giocabili così come lo sono gli spazi esterni. Le sole stanze in cui non sarà consentito entrare saranno contrassegnate da un **fiore giallo**, oppure da un adesivo **“Veleno per Topi”**.

Di notte il gioco va in pausa, ma durante il giorno le camere saranno invece un luogo di gioco. Portate dunque delle lenzuola che non stonino con le epoche rappresentate (**no sacco a pelo**) e al mattino, prima di ricominciare a giocare, occultate i vostri bagagli moderni sotto il letto. Abbiamo consigliato, per praticità, di dividervi nelle stanze per famiglie, in modo da poter giocare nella stessa stanza in cui poi dormirete.

GLI ALBERI GENEALOGICI





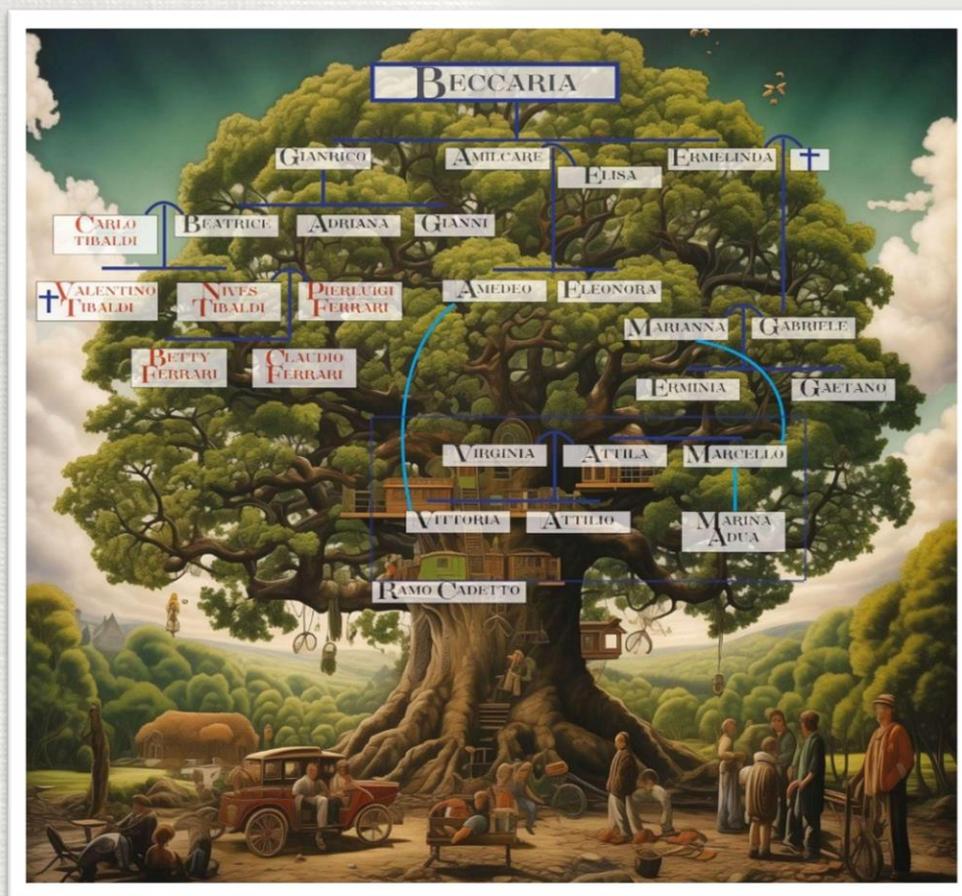
LEGENDA ALBERI GENEALOGICI

— fratello/sorella

| figlio/a

+ morto

⤵ coniuge / compagno/a



IL DENARO

Poiché uno dei segni del passare del tempo è anche la svalutazione economica e nel corso dei vent'anni un personaggio può essersi arricchito o impoverito, il denaro acquisito durante un atto non ha rilevanza negli atti successivi. A ogni atto verrà redistribuito il denaro a tutti e i tagli delle banconote saranno diversi, così come il loro valore.

In gioco vi saranno banconote in stile, per quei personaggi per i quali ha rilevanza possedere o meno del denaro, poter effettuare o meno pagamenti. Inoltre ogni famiglia avrà una "cassa comune" a cui attingere per le varie spese che si dovessero presentare. Inoltre, i personaggi "ricchi" potrebbero avere a disposizione uno o più assegni e un'indicazione sulla liquidità massima disponibile.



VALORE DEL DENARO IN OGNI ATTO

- Nel 1912, **1 lira vale 4 euro**. Nel primo atto, l'equivalente di un centone odierno è una banconota da 25 lire.
- Nel 1932, **1 lira = 1 euro**. Il secondo atto è facile! Poi con la guerra la lira si svaluterà molto.
- Nel 1952, ci vogliono **50 lire per fare 1 euro**. Nel terzo atto, l'equivalente di un centone è una banconota da 5,000 lire.
- Nel 1972, ci vogliono **100 lire per fare 1 euro**. Nel quarto atto, l'equivalente di un centone è una banconota da 10,000 lire.

ISPIRAZIONI:

*“Credevamo di cambiare il mondo,
invece il mondo ha cambiato noi”
(C'eravamo tanto amati)*

NOVECENTO è il nuovo anello di un percorso larp che rende omaggio al Cinema. Dopo [Ultima Sfida a Oak Valley](#) e [La Veglia degli O'Connor](#) che si rifanno a due grandi generi cinematografici, il Western e il Gangster, dopo [Gli Ultimi Gattopardi](#) dedicato a Luchino Visconti, **NOVECENTO** prende il nome dal film di **Bernardo Bertolucci** interpretato da Robert De Niro, Gérard Depardieu, Burt Lancaster, Sterling Hayden, Dominique Sanda, Stefania Sandrelli, Donald Sutherland e Laura Betti.

Ma non si ferma qui. Il film del 1976 di Bernardo Bertolucci è l'ispirazione principale, ma il nostro larp guarda a tutto il Cinema di Bertolucci, a film come Strategia del Ragno e Il Conformista, e trae ispirazione anche dai film di Ettore Scola C'eravamo tanto amati e La Famiglia.

Vuole, insomma, raccontare, oltre al quadro storico, il Cinema di un periodo quanto mai fervido e vitale, gli Anni Settanta, chiudendosi proprio in quegli anni, quando i Maestri del Cinema Italiano scrivevano su pellicola la nostra Storia.



PERSONAGGI

Riceverete, dopo l'assegnazione del personaggio, non un Profilo, come d'abitudine, ma quattro schede diverse, una per ogni atto. Ogni scheda si comporrà di un brevissimo quadro storico, di un breve racconto, comune a tutto il gruppo di gioco, su cosa è accaduto al podere, fatti a conoscenza di tutti (chi è morto, chi si è sposato, chi è partito), quindi del Profilo vero e proprio con il nome del personaggio che sarete durante quell'atto, l'anno in cui si svolge, un background che descrive emotivamente il personaggio, il suo stato d'animo in quella giornata, cosa ha compiuto negli anni precedenti e cosa è intenzionato a fare quel giorno, i suoi legami più stretti.

Scegliete voi se leggere le quattro schede tutte d'un fiato, o assaporarle una per una, in giorni diversi, per calarvi gradualmente nel personaggio poco alla volta, in momenti differenti. L'importante è **leggerle per intero** poiché non vi saranno Prologhi, ma giocherete **conoscendo già il futuro del vostro pg** e in funzione di cosa lo ha condotto a diventare quello che è diventato dopo, creando cosa lo ha condotto a quel punto.

In scheda saranno indicati solo i legami più diretti e profondi, ma tenete presente che tutti si conoscono tra loro, per cui sentitevi liberi di intessere altri legami, e se non sono descritti i vostri sentimenti verso un determinato personaggio potete definirli e svilupparli come preferite, secondo il corso della storia.

Vi saranno degli episodi spiegati e raccontati dettagliatamente, in altri ci sarà come uno spazio bianco. Scoprirete, leggendo l'atto successivo, che il vostro timido personaggio intimorito dal genitore vent'anni dopo è sposato/arricchito/andato a vivere in città/depresso/scarcerato dopo anni di galera. A voi scegliere come e perché si è sposato, arricchito, depresso, andato in prigione. Potete giocarlo durante l'atto in corso o raccontarlo nell'atto successivo o vivere un breve flashback (come spiegato nel capitolo successivo).

Anche la morte del vostro primo personaggio in alcuni casi è già specificata nel background, in altri sta a voi scegliere come sia morto. Vi rimandiamo quindi al Capitolo L'Uscita di Scena.



SUGGERIMENTI E ISTRUZIONI

I vostri profili potrebbero includere anche suggerimenti specifici sulle azioni da compiere durante un certo atto. Ad esempio “Giovanni questa mattina si è svegliato deciso ad affrontare finalmente suo fratello in pubblico e dirgli cosa pensa di lui / a vincere la propria timidezza e dichiarare il suo amore a Rosina / talmente ubriaco dal voler scatenare una rissa”.

Significa che per lo svolgimento dell'arco narrativo è caldamente consigliato seguire questi suggerimenti nel corso della giornata, perché da queste azioni potrebbero scaturirne altre. Leggete con attenzione ognuno dei vostri quattro profili e se possibile seguitene le indicazioni, pur interpretandole secondo il vostro umore, la vostra sensibilità e la caratterizzazione che volete dare al vostro personaggio. Tuttavia, se è indicato che Giovanni vuole scatenare una rissa significa che questo suo gesto potrebbe avere ripercussioni non solo durante quell'atto, ma anche nel futuro.

Alcune (poche) azioni invece DEVONO necessariamente essere portate a termine perché la nostra storia possa procedere. In questi casi sul vostro profilo è indicata chiaramente la dicitura **“Istruzioni”** oppure **“Destino Segnato”**.



ORARI E APPUNTAMENTI

- Venerdì **ore 15**: Ritrovo, Segreteria, Tutti in Costume, Foto Ritratto
- Venerdì ore 17: Workshop
- Atto I - 1912: **venerdì** dalle ore **18** a **mezzanotte**
- Atto II - 1932: **sabato** dalle ore **10** alle ore **16**
- Atto III - 1952: dalle ore **19** di **sabato** alle ore **1** di **domenica**
- Atto IV - 1972: **domenica** dalle ore **10** alle ore **16**
- A seguire Aperitivo di Fine larp e Saluti
-

Tutti gli atti saranno preceduti da mezz'ora di Workshop introduttivo.

UN GIORNO QUALSIASI

Quel giorno di febbraio è un giorno come tanti. Ma non per chi vive al podere. Al Podere è una ricorrenza particolare. È la festa che ricorda le gesta di Moraldo Beccaria, eroe del paese, la cui statua troneggia nella piazza principale. Essendo un giorno di festa i contadini sono esentati dal lavoro nei campi.

La nostra storia inquadra i suoi protagonisti con la cadenza di vent'anni sempre nello stesso giorno, per fotografare come ogni ventennio sarà vissuto in modo diverso.

Saranno quattro episodi nei quali accadranno eventi particolari, ma come svilupparli sarà nelle vostre mani, perché a disegnare la vicenda saranno soprattutto i legami e gli intrecci tra i vari personaggi, i loro conflitti interiori, le separazioni, le rivalità, le ambizioni. **NOVECENTO** è un larp di sentimenti, di emozioni, di relazioni.

ATTIVITÀ GIORNALIERE

Il canto del gallo segna l'inizio di ogni atto, un suono di campane la fine, mentre lo scampanello delle mucche di ritorno dai pascoli indica che l'atto sta per concludersi da lì a una decina di minuti ed è quindi consigliato avviarsi verso la scena conclusiva del vostro personaggio. Quando poi suoneranno le campane chiudete la vostra scena perché a suono terminato sarà terminato anche l'atto (o nell'ultimo giorno il larp).

La vita di campagna è scandita da ritmi e orari. Questo giorno di febbraio è un giorno speciale, ma conserva le tradizioni e la cadenza dei tempi.



Vi sono dunque degli eventi che accadranno ad un determinato orario. La cena è un momento in cui tutta la famiglia si riunisce intorno al desco, si racconta storie, vive i momenti di confidenza o di contrasto.

ATTO I

- ore 18.30: la famiglia Beccaria celebra le nozze e la famiglia Tibaldi le esequie del Capofamiglia
- ore 19.30: i contadini si riuniscono a preparare il pane
- ore 20.30: è servita la cena
- ore 22.00: ha luogo il ballo annuale, a seguire spettacolo in onore dei Capofamiglia

ATTO II:

- Ore 11:00: si riunisce il Comitato di accoglienza al Gerarca
- Ore 12.30: è servito il pranzo
- Ore 14.30: è previsto l'arrivo del Gerarca da Roma

ATTO III:

- ore 20.30: è servita la cena
- ore 22.00: ha luogo il ballo annuale
- ore 23.00 tombolata e a seguire concorso canoro

ATTO IV:

- Ore 12.00: Arrivo del Notaio Vegezzi
- Ore 13.00: è servito il pranzo

PASTI

I pasti si svolgeranno in gioco, nelle sale dedicate ad ogni gruppo di gioco, e saranno un momento di aggregazione importante tra i personaggi. Ogni pasto rispecchierà un'epoca e sarà un altro indice del passare del tempo.

I pasti sono studiati con cura dallo Staff e vi sarà fornito il menù a pochi giorni dal larp. Vi sarà chiesto di segnalare allergie o intolleranze alimentari o se seguite un regime alimentare. Saranno sempre previste opzioni vegetariane, ma non vegane. Le nostre cucine non sono attrezzate per casi di celiachia, in quel caso i giocatori possono portare il proprio cibo e consegnarlo allo staff che provvederà a servirlo loro durante il gioco.

In gioco sarà servito del vino. Si raccomanda di bere con moderazione. Se ti accorgi di essere alticcio, evita qualsiasi situazione di contatto fisico. Se gli organizzatori si accorgono che sei ubriaco, ti manderanno a schiarirti le idee fuori dal gioco.





GLI INTERVALLI

Gli Intervalli tra un atto e l'altro saranno dedicati al necessario riposo (il primo e il terzo intervallo comprendono la pausa notturna), al cambio d'abito e al trucco e soprattutto all'abbandonare un personaggio o quello che era nei vent'anni precedenti il nuovo atto e calarsi nel nuovo.

Portate con voi la vostra scheda personaggio e rileggete l'atto che starà per andare in scena. Vi aiuterà ad approfondire il nuovo mood, la nuova storia, i nuovi legami.

Negli Intervalli potrete inoltre vivere un flash back (o prendere accordi per giocarlo in seguito) e scrivere lettere come illustrato nei capitoli precedenti.

All'inizio di ogni atto ci sarà un breve giro di presentazioni e lo Staff potrà fornirvi brevi istruzioni se i vostri personaggi dovranno trovarsi in luoghi particolari o avere alcuni appuntamenti in determinati orari. Oppure potrete ricevere queste informazioni in gioco tramite biglietti che vi saranno recapitati dai "lavoratori a giornata".

Gli Staff potrebbero interpretare più di un PNG nei vari atti di gioco. Quindi, prima dell'inizio di ogni atto si presenteranno a tutti.



MECCANICHE

L'USCITA DI SCENA: IL DESTINO SEGNATO

Con il passare degli anni anche i personaggi si avvicinano, un personaggio può morire per età avanzata, malattia, disgrazia, guerra. Ad un certo punto, nel corso del Secolo, la maggior parte dei personaggi uscirà di scena mentre al suo posto entrerà in scena un nuovo personaggio, eccezion fatta per quei pochi personaggi che invecchieranno durante i decenni e saranno contrassegnati da un Teaser unico. Alcuni usciranno di scena dopo il primo atto, altri dopo il secondo, altri ancora dopo il terzo: saranno le vostre Schede personaggio ad indicarvelo e salvo non sia specificato (potrebbe essere indicato nei background che un personaggio muore in guerra, in un incidente, per un'epidemia) sarete, nella maggior parte dei casi, voi stessi a decidere il suo destino e la sua uscita di scena dalla nostra storia.

COME AVVIENE L'USCITA DI SCENA?

Facciamo una doverosa premessa. Non cercate la morte in scena! Perché? Perché non è credibile che 20 personaggi muoiano lo stesso giorno e poi non accada più nulla nei vent'anni successivi. Stiamo cercando di dare il quadro realistico di un Secolo, non un ritratto grottesco. Per quanto il giorno che mettiamo in scena possa essere drammatico e ricordato negli anni a seguire non può comportare la morte di un numero smisurato di personaggi.

Dunque nei primi tre atti **moriranno in scena solo i personaggi che troveranno nel proprio profilo la dicitura "DESTINO SEGNATO"** o che, considerando il loro percorso narrativo, vorranno eccezionalmente concordarlo con lo Staff. In altri casi, e sarà sempre chiaramente indicato in scheda, ci sarà la **possibilità** di avere il Destino Segnato, ma in questi casi sarà una libera scelta del giocatore morire nel corso dell'atto o optare per una conclusione diversa.

In ogni caso, anche ai giocatori che hanno il Destino Segnato sarà concessa la scena della morte solo nelle ultime due ore dell'atto.

Nel quarto atto, quello finale, ogni giocatore sarà libero di scegliere la propria conclusione, poiché non vi sarà il profilo di ciò che sarà di lui negli anni a venire. Ma se sceglie la morte, questa potrà avvenire, come sempre, solo nelle due ore finali dell'atto.



COME POSSO FAR COMPRENDERE CHE LA MIA STORIA SI CONCLUDE IN QUELL'ATTO?

Vi saranno due semplici parole chiave per far comprendere agli altri giocatori se volete giocare una scena conclusiva perché il vostro personaggio non sarà più presente nell'atto successivo o se il vostro personaggio sarà ancora presente.

“Non è ancora giunta la mia ora” significa che il vostro personaggio sarà ancora in gioco nell'atto successivo. E **“E' giunta la mia ora/La mia ora sta giungendo”** significa che è il suo ultimo atto (ad esempio volete giocare una scena drammatica finale, la confessione di un segreto, la conclusione di una storia).

“Ci rivedremo domani?” è la domanda per sapere da un altro giocatore se il suo personaggio sarà ancora presente nel prossimo atto.

Sono parole chiave da usare alla stessa stregua di “Vacci piano” e “Tutto qui”, inserendole nelle conversazioni senza uscire dal gioco.

IN QUALI ALTRI MODI PUÒ AVVENIRE LA MIA USCITA DI SCENA?

La maggior parte dei personaggi non avrà il Destino Segnato e quindi la Morte in Scena, ma avrà ugualmente modo di vivere drammaticamente (o in sordina se lo preferisce, come abbiamo detto ognuno è artefice della sua uscita di scena) il proprio passaggio da un personaggio all'altro. Ciò può avvenire in più modi.

- Durante i workshop introduttivi di ogni atto ci si presenterà brevemente. Si dirà “Io sono Giannetto, figlio di Giovanni, morto di febbre malarica 10 anni fa” e durante l'atto ci sarà modo di parlare più ampiamente di quando Giovanni si è ammalato di febbre, delle ultime parole che ha detto prima di spirare (Teneva un gruzzolo nascosto sotto il letto o la ha rivelato al figlio, desiderava che il figlio sposasse la cugina Maria)
- Giocando una black box, la cui meccanica vi sarà spiegata nel capitolo successivo

Inoltre non è necessario che il vostro personaggio esca di scena morendo. Potrebbe essersi trasferito in un'altra città, essere in prigione o qualunque altro destino vogliate avere in serbo per lui.

LE LETTERE

Vi sarà infine la possibilità, prima che il vostro primo personaggio lasci definitivamente questa storia, di scrivere delle lettere tra un atto e l'altro (o anche in gioco), se ritenete opportuno farlo. Potete dunque, durante la pausa, raccogliervi e scrivere una lettera che il personaggio ha scritto nell'arco di quei vent'anni. Al vostro personaggio successivo,



che la terrà con sé e se lo desidera la mostrerà ad altri, o direttamente ad altri personaggi. La scrittura delle lettere non è assolutamente obbligatoria, è solo un'opportunità in più per arricchire il vostro personaggio.

LA "BLACK BOX": I FLASHBACK

A partire da dopo la cena del primo atto, la "casotta del pane" sarà adibita a black box, ovvero sarà una stanza estranea al normale flusso del gioco e dedicata a giocare scene in flashback, ambientate nel Passato.

In qualunque momento potrete invitare uno o più giocatori ad entrare in questa stanza per vivere una scena di quanto avvenuto nello spazio di questi vent'anni. Potrebbe appunto essere la scena della morte del vostro precedente personaggio, oppure un momento chiave, quando era ancora in vita, come un litigio o una confessione.

Anche in questo caso, per "chiamare" gli altri personaggi a vivere questa scena del Passato, si userà una parola chiave:

"Beviamo insieme un bicchiere per ricordare..." lo zio Armando, il cugino Andrea, il nonno Aristide o chiunque altro vogliate rievocare. Gli altri personaggi vi seguiranno discretamente e interpreteranno se stessi nel passato.

Anche per i personaggi a cui sarà indicato come usciranno di scena (ad esempio qualcuno potrebbe essere ucciso in guerra) sarà consentito inscenare un flashback.

Potete anche, negli intervalli tra gli atti, concordare di voler giocare questa scena.

Attenzione però ad usare questa meccanica con parsimonia e solo per momenti che ritenete importanti, per non creare sovraffollamento, attese e troppe interruzioni del gioco che deve invece scorrere fluido per il piacere di tutti.

- *Nel primo atto il locale della black box sarà inizialmente adibito a "casotta del pane" e funzionerà come tale. Sarà attivato come black box dopo cena.*
- *Potete invocare il flashback solo una volta nel corso del larp. Potete invece seguire gli altri nella black box ogni volta che venite invitati.*
- *Appena giunti nella casotta del pane girate il cartello su "occupato", entrate e quindi specificate se il ricordo è di 5, 10, 20 anni prima o di pochi mesi antecedente, ovvero quando volete fissare la scena.*
- *Se la blackbox è occupata, potete recarvi invece allo spiazzo d'ingresso del casale, oltre il cancello. Se anche questo ambiente è occupato, lasciate perdere e riprovate dopo mezz'ora. In ogni caso vi chiediamo di evitare di "fare la coda" davanti alla casotta del pane, è davvero brutto da vedere*
- *Ogni scena di flashback non deve durare più di 5 minuti*



- Se venite invitati in un momento emotivamente o narrativamente importante, potete posporre il flashback rispondendo “Verrò a bere un bicchiere tra mezz’ora” o simili.
- Usate sempre il buon senso (non chiamate tutti lo stesso personaggio, non interrompete scene cruciali)
- Possono invocare o essere invitati a un flashback anche i personaggi che sono già usciti di scena. In questo caso interpreterete il vostro personaggio precedente, prima della sua dipartita, o magari nel momento della sua morte.

Se preferite giocare la scena del flashback anche in un momento di pausa tra un atto e l’altro sentitevi liberi di farlo.

IL MEDICO

A ogni atto di **NOVECENTO** è presente un personaggio “medico” che è in grado di diagnosticare un male, medicare ferite, prescrivere farmaci. I medici a cui rivolgersi saranno:

- 17 **Orio** Gervasini per il primo atto
- 11 **Marcello** Beccaria per il secondo atto
- 44 **Azzurra** Gagliardi per il terzo atto
- 25 **Giulia** Sperandio per il quarto atto

I LAVORATORI A GIORNATA

Se vedete qualcuno portare al collo un **vistoso fazzoletto giallo** significa che sta interpretando un “lavoratore a giornata”. I lavoratori a giornata non hanno influenza alcuna sulla trama, sono personaggi interpretati dallo Staff che in quel momento sta servendo in tavola o allestendo la scenografia. Nessuno fa caso ai lavoratori a giornata.

Alcuni giocatori saranno anche “Aiuto Staff” quindi in alcuni momenti indosseranno anche loro il fazzoletto giallo, e un elemento di costume diverso. In quei momenti **NON** saranno il personaggio che stanno interpretando durante la storia, ma stanno dando una mano allo Staff, quindi non fate caso a loro.



COSTUMI

Non è necessario portare 4 costumi diversi per giocare a Novecento, ma modificare il proprio costume con l'aggiunta e il cambio di qualche accessorio può essere molto efficace. I 4 atti si ambienteranno in 4 decenni diverse, dove lo stile cambia molto da una all'altra; vediamole con ordine:

COSTUMI PER IL 1912

L'abbigliamento varia molto se si interpreta un personaggio ricco o, al contrario, un personaggio umile. Si può rendere un personaggio agiato con piccoli e semplici accorgimenti: per le signore, la gonna deve essere lunga e non troppo ampia, indossata con una camicia e una giacca; accessori che aiutano subito a far comprendere lo status del personaggio sono i guanti e un cappellino. Per i signori invece, un completo, camicia candida e cravatta, se volete potete completare il look con un cappello, fedora o bombetta fanno al caso vostro. Per chi interpreterà un personaggio contadino, il gioco è semplice: per le signore sempre gonna lunga, ma nel vostro caso sarà più ampia, adatta a lavorare; sopra camicia e scialle di lana per coprirvi; come accessori, una cuffietta per la testa e per tenere in ordine i capelli, per le mani guanti senza dita e manicotti in lana. I signori invece possono vestirsi con pantaloni da lavoro, camicia e giacca semplice, bretelle e un cappellaccio malandato per completare il tutto. La parola d'ordine, in questi ultimi due casi, è "usurato": sono personaggi umili, lavoratori, i loro vestiti sono macchiati, lisi dagli anni, spesso di seconda mano, divertitevi a macchiare e rovinare i vostri abiti per renderli perfetti.

COSTUMI PER IL 1932

Lo stile cambia drasticamente, le gonne per le signore si accorciano arrivando sotto il ginocchio e gli abiti diventano più attillati, mettendo in risalto le forme. I personaggi benestanti femminili possono indossare tailleur con sotto camicie, a coprirsi un cappotto; quelli maschili un completo signorile dai colori neutri, gli accessori anche qui sono importanti, più ne avete più sembrerete benestanti. Per i personaggi umili non si vedono tante differenze con i secoli scorsi, gli abiti devono essere comodi per il lavoro e si guarda meno alla moda.



COSTUMI PER IL 1952

Nel dopoguerra lo stile sente l'influenza della moda d'oltreoceano, sono sdoganati i pantaloni anche per le signore, quelle più audaci e giovani mettono jeans che mettono in risalto le gambe, mentre le gonne aumentano in ampiezza. Anche la moda maschile è influenzata da questi cambiamenti, giacche in pelle e blue jeans ormai sono indossati da tutte le fasce sociali.

COSTUMI PER IL 1972

Questa decade ha uno stile molto iconico, da una parte ci sono i figli dei fiori con i loro pantaloni a zampa e le stampe di ispirazione indiana, dall'altra lo stile inglese con collo alti aderenti, camicie dai colletti a punta e gonne corte e svasate. I pattern più in voga sono le fantasie optical e lo scozzese, sì ai colori, purché non siano flou.

Ricordatevi sempre che il riciclo è vostro amico, i mercatini dell'usato o app come Vinted sono miniere d'oro per trovare capi di abbigliamento a poco prezzo e adattabili.

BACHECA PINTEREST COSTUMI

Qui di seguito potete trovare il link per la bacheca pinterest che vi può dare qualche spunto: <https://pin.it/4C91rY4>

ETÀ DEI PERSONAGGI

Come segnalo che il personaggio che sto interpretando è molto giovane, più giovane di chi in quell'atto sta interpretando mio padre?

È tradizione del paese che i giovani vestano una coccarda. **I personaggi giovani indossano una piccola coccarda rossa (fornita dallo Staff).** I personaggi anziani lo evidenziano col trucco.



CREDITS

NOVECENTO è un larp di Terre Spezzate ideato da **GABRIELLA AGUZZI**

SCENEGGIATURA

GABRIELLA AGUZZI. MAURIZIO MARIANI. GIULIA SPINATO
con la collaborazione di **LIVIA FINI**

PRODUZIONE

FRANCESCO SERRA. FRANCESCO FREGLIASCO

SCENOGRAFIA

ANDREA GATTA. FRANCESCO SERRA. FEDERICO FERRI. ILARIA FUGALE

CUCINA

ALESSIA BONI

GRAFICA

FRANCESCO FREGLIASCO

TRAILER - <https://youtu.be/hrdXpb4fOVc>

ILARIA FUGALE E STEFANO KEWAN LEE su sceneggiatura di **GABRIELLA AGUZZI**

FOTO

MICOL POLACCI

VIDEO

GIANMARCO NAZIONALE

I NOSTRI PROSSIMI LARP

IL GIORNO DELLA PROMESSA

Un banchetto nobiliare tra due regni fantasy divisi da antiche rivalità ma uniti da un imminente matrimonio. Stipula accordi, scopri segreti, minaccia, corteggia e usa ogni mezzo per accrescere la tua influenza!

Parco Arcobaleno, Masserano (Biella)

20 o 21 aprile – www.grv.it/promessa



TORMENTO

Una vicenda Gotica di Ambizioni e Ipocrisie, Notti oscure e Impeti viscerali, Infamia e Romanticismo, Torce e Forconi.

Un larp tenebroso e impetuoso ispirato alla narrativa Gotica ottocentesca.

Villaggio delle Stelle, Lusernetta (Torino)

12-13-14 luglio – www.grv.it/tormento

