

PROGETTO

1. Titolo

Il ponte di pace dei predestinati

2. Descrizione del progetto

Realizzazione di un evento di gioco di ruolo dal vivo (larp) ove i partecipanti si immergeranno in una atmosfera medievale rivivendo una situazione storica culturale. Principalmente si confronteranno sul tema della guerra e su tutto ciò che di terribile essa porta, tematica, purtroppo, tornata attuale.

L'evento è ambientato in un mondo fantastico chiamato "Vaniria" (https://www.grvitalia.net/grvitawiki/index.php/Main_Page), un'ambientazione Medievale/Fantasy originale ideata e realizzata dai soci dell'Ass. stessa.

Si tratta della rappresentazione di un mondo dove vivono numerosi popoli con culture estremamente differenti, ispirati a Ducati, Regni ed Imperi, come quello Giapponese (Hyadzgaar), Prussiano (Belgograd), Ottomano (Terengrat) ed anche una realtà assimilabile al Rinascimento italiano, con un forte rimando culturale al Ducato di Toscana, rappresentato da Lyndersin, la più illuminata delle culture ed intenzionata a fungere da faro di civiltà.

Si tratterà di un evento che andrà ad ipotizzare, in maniera fantasiosa, una difficile situazione internazionale, consentendo ai giocatori di interagire fra di loro e tentare di compiere i giusti passi per evitare una immane tragedia e costruire un "ponte di Pace".

Uno dei regni di Vaniria, Hellàda, una terra simile all'antica Grecia, infatti, è vittima dell'invasione militare da parte di un regno confinante.

Confini amministrativi contestati, villaggi sacri danneggiati da operazioni belliche, minoranze emarginate, uso abusivo delle risorse naturali, spreco d'acqua nei fiumi che scorrono da una regione all'altra. L'impero di Xorte, forte della sua superiorità militare, ha deciso di porre fine a tutte queste divergenze ed anteporre i propri interessi, nel peggiore dei modi, conquistando definitivamente il ben più piccolo vicino, sfruttando il più terribile dei metodi, la guerra. Helladà ricca di tradizione spirituale, montagne illuminate dal sole all'alba, monasteri sopra le nebbie. Xorte con forte tradizione mercantile, artigianale, coste animate da porti e grandi navi. I popoli di Helladà considerano gli Xortiani troppo materialisti, incuranti dello spirito; gli xortiani vedono in Helladà una cultura statica, legata solo ai riti, priva di innovazione. Difficile far conciliare due filosofie, due tradizioni, due popoli così distanti fra loro, tanto difficile che inevitabilmente si è arrivati allo scontro.

I partecipanti, i predestinati, facenti parte dell'Alleanza guidati da Lyndersin, inviati dai loro sovrani in soccorso di Hellàda, si dovranno confrontare con le difficoltà di interagire con gli alleati di Xorte, anch'essi con le loro filosofie e tradizioni, facendoli desistere con la diplomazia, ed al contempo sostenere Hellàda di fronte alla tragica aggressione. Una volta raggiunto questo primo obiettivo, si aprirà la sfida più ardua, portare alla ragione il Regno stesso di Xorte e tentare, con la diplomazia, il dialogo, l'accoglienza ed il rispetto, di far rinunciare al progetto di annichilimento del Regno di Helladà e trovare così, un punto di incontro fra i due popoli, che possa far crollare i muri ed erigere "ponti di Pace" e prosperità per entrambi. Far vedere delle opportunità nelle proprie differenze e fonti di divisione. Cercare di far comprendere ad entrambi, quanto sia terribile, inutile e dispendiosa, oltre che disumana, una guerra e quanto l'umanità intera aneli solo la Pace.

I partecipanti si troveranno quindi di fronte a difficili scelte ed a cercare di riportare la ragione, al fine di ripristinare la pace.

3. Descrizione sintetica del progetto (da utilizzare ai fini della comunicazione da parte del Consiglio regionale)

L'evento proposto è un gioco di ruolo dal vivo (LARP) ambientato in Vaniria, un mondo fantasy originale creato da GRVItalia APS. In una cornice medievale-fantastica, i partecipanti vivranno una situazione ispirata a tensioni geopolitiche e culturali, affrontando il tema della guerra e della pace. La narrazione si concentra su un conflitto tra Hellàda, terra ricca di spiritualità e cultura, simile alla Grecia antica, e Xorte, potente impero mercantile e marittimo, che ha deciso di risolvere antichi dissidi invadendo militarmente il vicino. Le divergenze culturali e i contrasti politici tra i due popoli hanno portato a uno scontro aperto, che rischia di travolgere l'intero continente. I giocatori, detti Predestinati, sono inviati da diverse regioni del mondo di Vaniria per soccorrere Hellàda e tentare di fermare l'aggressione. Attraverso il dialogo, la diplomazia e la comprensione reciproca, dovranno affrontare missioni complesse, negoziare con gli alleati di Xorte, sostenere le popolazioni civili e cercare di far desistere l'impero conquistatore. Il loro obiettivo finale sarà quello di costruire un "ponte di Pace": trasformare le differenze culturali in opportunità di dialogo, promuovere la cooperazione e dimostrare quanto la guerra sia distruttiva e insensata. Un'esperienza simbolica ed educativa sul valore della pace, del rispetto e della convivenza tra popoli diversi.

4. Finalità

L'evento esaminerà una tematica molto attuale. Dare ampio spazio ai tentativi di supportare in ogni maniera il paese aggredito, con la diplomazia, la ragione, le risorse ed accogliendo i profughi garantendo loro protezione e sostentamento.

Lo scopo ultimo, anche se non è possibile conoscere anticipatamente quali saranno gli spunti utilizzati dai partecipanti, è quello di mostrare la follia e l'orrore della guerra e di come sia fondamentale cercare soluzioni per impedirla.

5. Modalità realizzative

L'evento si terrà in una location di valore storico, arricchita scenograficamente con il supporto dell'ass. Arcieri di Sacco per creare un'atmosfera immersiva e coerente medieval-fantasy. Nei giorni precedenti, grazie a un furgone noleggiato tramite Liberty Rental, verranno trasportati tutti i materiali scenografici e i costumi necessari. Ogni partecipante riceverà un costume, se non ne possiede uno adeguato, per garantire la piena immedesimazione. L'inizio è previsto per le ore 14:00 di domenica 7 dicembre, con un briefing introduttivo sull'ambientazione e il contesto geopolitico. Subito dopo inizierà il gioco vero e proprio. I partecipanti interpreteranno emissari e delegati dei cinque regni di Vaniria, chiamati a gestire una grave crisi internazionale: l'invasione del pacifico regno di Hellàda da parte dell'Impero di Xorte. Durante il LARP, i giocatori potranno indire conferenze diplomatiche, partecipare a missioni sul campo (come ispezioni, aiuti umanitari e indagini) e prendere parte a incontri interculturali. Obiettivo comune sarà cercare soluzioni condivise per scongiurare una guerra totale. Lo staff interpreterà i personaggi chiave di Hellàda e Xorte, interagendo attivamente con i partecipanti. Alle 20:00, si terrà una cena "in gioco" offerta dall'associazione, seguita da pernottamento in struttura sempre offerto dall'associazione. Lunedì 8, alle 10:00, si riprenderà con un briefing e dalle 11:00 si entrerà nella seconda fase del gioco. Dopo il pranzo (anch'esso in gioco ed offerto), alle 16:00 si svolgeranno i dialoghi conclusivi, dedicati alla costruzione della pace. L'evento mira a offrire un'esperienza coinvolgente, educativa e simbolica, per riflettere sul valore del dialogo e sulla possibilità di costruire, anche nel gioco, ponti di pace validi anche nella realtà.

6. Pubblici di riferimento

tutti

Elementi del progetto riferiti ai diversi pubblici:

I partecipanti saranno suddivisi, nei cinque regni ufficiali dell'ambientazione, tutti schierati a sostegno di Hellàda per fermare l'aggressione. Potranno interpretare qualunque personaggio desiderino, diplomatici, armigeri, dignitari.

7. Modalità di comunicazione e promozione del progetto

7.a Canali di comunicazione e pubblicizzazione: **social network**

7.b Descrizione del piano di comunicazione e promozione:

Prevediamo un piano di pubblicazione sui nostri canali sociali: pagine e gruppi Facebook di nostra gestione e canale Instagram oltre che i gruppi di Facebook tematici e di interesse

8. Luogo di svolgimento, data e tempi di realizzazione di ogni singola iniziativa

Titolo **Il ponte di Pace dei predestinati**

Tipologia **teatro d'improvvisazione ed interattivo**

Sede **Residenza d'Epoca azienda agrituristica Castello di Valenzano**

Indirizzo **Loc. Valenzano, 97**

Comune **Subbiano**

Provincia **AR**

Data di inizio **07/12/2025**

Data conclusione **08/12/2025**

Orario **dalle 14 del 07 dic alle 17 del 08 dic**