



Financira
Europska unija



Erasmus+



**FIUME
CRISIS**

**EDU-LARP PROJEKT
SCENARIJI**

HRVATSKI



PARALLEL WORLDS
PÁRHUZAMOS VILÁGOK



TERRE SPEZZATE



TERRIBLE CREATIONS
Connect Through Game

O projektu

Fiumanska kriza je obrazovni projekt s igrama s uživljavanjem u uloge iza kojeg stoje zaklada Parallel Worlds, Terrible Creations, Altera Cultura APS u suradnji s Terre Spezzate, uz podršku programa Erasmus+.

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.



**Financira
Europska unija**



Erasmus+

PROJEKTI TIM

Bálint Márk Túri, Chiara Tirabasso, Francesca Romana Cicetti, Miroslav Wranka, Monica Casetta, Nándor Laklia

SUDIONICE I SUDIONICI U PROJEKTU

Ágnes Alma Upor, Dorijan Strnad, Fanni Lakos, Fanny Hajdú, Francesco Pregliasco, Gabriella Aguzzi, Helena Panijan, Ivan Mosca, Livia Pini, Lorenzo Giannotti, Lucija Tancer Mihoković, Máté Czakó, Matija Mihoković, Milan Perić, Nena Brozan Perišić, Soma György Mályi

GRAFIČKI DIZAJN • Željka Mrčelić Kiš

DIZAJN LOGOTIPA • Barbara Mits

POSEBNE ZAHVALE

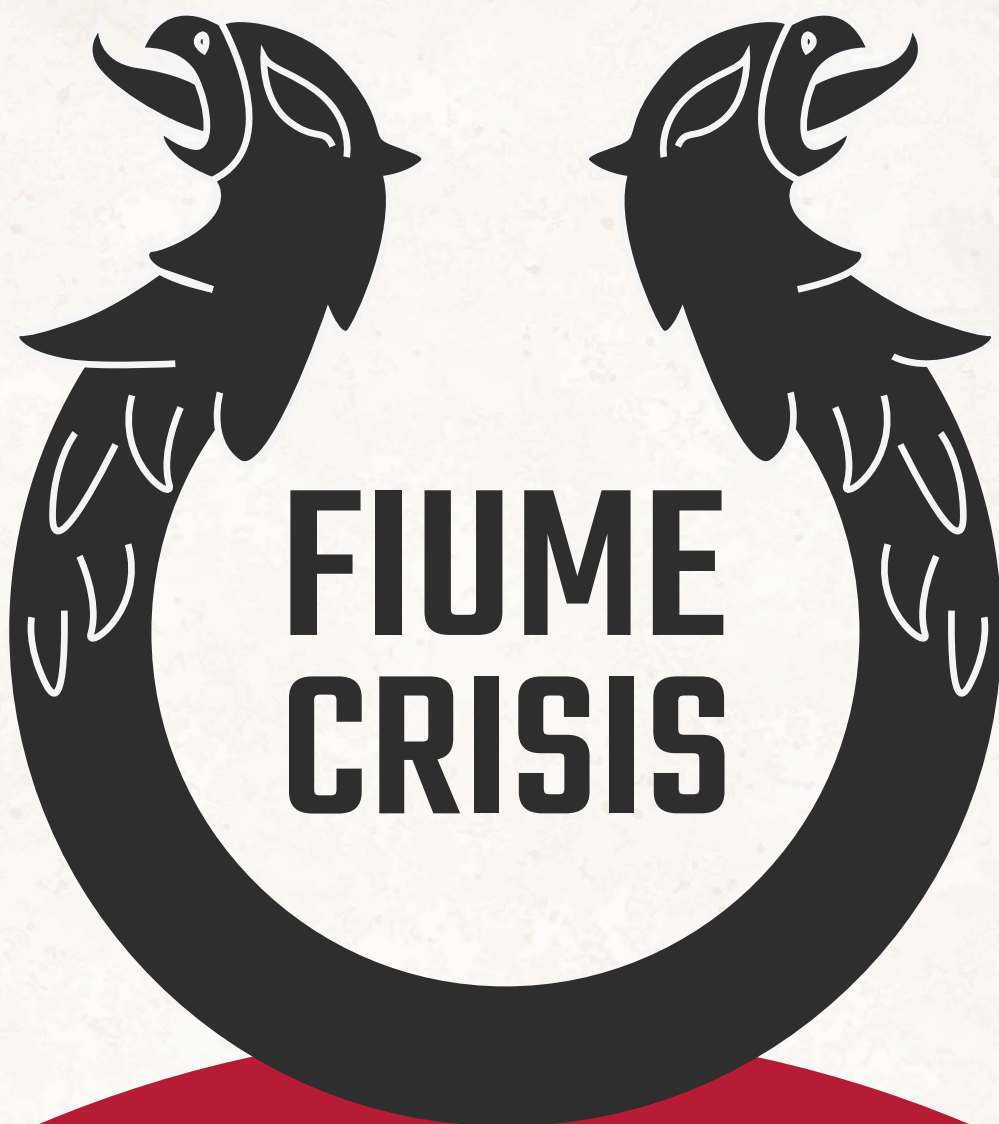
Grad Rijeka, RiHub Rijeka, Tea Perinčić, Emiliano Loria, Márton Pelles, Federico Carlo Simonelli, Mauro Longo, Tibor "Dii" Kiss, Áron Birtalan, Igor Bezanović, Klub mladih Rijeka

WEB • <http://parallelworlds.foundation/fume-crisis>



Sadržaj ovog priručnika je pod javnom licencom Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International..





**EDU-LARP PROJEKT
SCENARIJI**

Sadržaj

PREGOVOR	6
O PROJEKTU	7
POVIJESNI KONTEKST	9
RIJEKA ILI SMRT	10

SCENARIJI	16
----------------------------	-----------

GRANICE	17
Šta treba napraviti osoba koja vodi igru	18
Radionica i priprema	18
Uloga voditelja igre	21
Vodič kroz strukturu larpa	22
Razgovor nakon igre	23
Likovi	24
Specifikacije	40

TIHA NOĆ, STRAŠNA NOĆ	40
--	-----------

Uvod	41
Raspored aktivnosti	41
Što trebate napraviti kao GM?	43
Estetika	44
Skalabilnost	44
Priprema prostora za igru	44
Minimalistička verzija	44
Verzija sa scenografijom	44
Mehanike	45
Batler/Kućepazitelj	45
Početak čina	45
Završetak čina	45
Zdravice	45
Pisma	45
Rekviziti za igru	45
Darovi	45
Sigurnost i fizičke interakcije	46
Likovi	46
Talijanska obitelj	46
Hrvatska obitelj	46
Odnosi između likova	46

Brošure i printani materijali	47
Out-of-game materials	47
Materijali za korištenje u igri	47
Glazba	51
Popis pjesama na servisu Spotify	51
Prvi čin	51
Drugi čin	52
Treći čin	52
Radionica	52
Uvod u radionicu	52
Okolnosti u kojima se radnja odvija	53
Igra	53
Zagrijavanje: Božićne pjesme	53
Mehanike igre	54
Pravila igre	55
Podjela uloga	55
Zaključne upute	56
Razgovor nakon igre	56
Uputa autora GM-u	56
Kako voditi završni razgovor	56
ZAVRŠNA RIJEČ – Što se dogodilo u Rijeci nakon Krvavog Božića	58
Dodatak 1 - likovi	59
Dodatak 2 - povijesni uvod u činove	68
Dodatak 3 - novine	80
Dodatak 4 - jelovnici	84
Dodatak 5 - pisma	88
Dodatak 6 - popis darova	98
Dodatak 7 - čestitke	102
Dodatak 8 - povijesni pregled	106

GRAD LAŽI	113
----------------------------	------------

I. Pripreme i radionica	114
II. Uvodna radionica	116
III. RAZGOVOR POSLIJE IGRE	121
Dodatak 1 - grafički materijali za korištenje u igri	122
Dodatak 2 - pisma	143
Dodatak 3 - likovi	147

O NAMA	164
-------------------------	------------

DODACI	166
-------------------------	------------

TIPIČNA IMENA '20-GODINA 20. STOLJEĆA	167
--	------------



PREDGOVOR



O projektu

Fiume Crisis bio je edu-larp projekt financiran iz programa Erasmus+. Izvele su ga tri organizacije iz tri države-članice Europske unije: Parallel Worlds (Mađarska), Terrible Creations (Hrvatska) i Altera Cultura u suradnji s Terre Spezzate (Italija).

Projekt se usredotočio na izradu alata temeljenih na igrama s uživljavanjem u uloge, scenarijima koji su koristili kontekst zanimljivog i kaotičnog razdoblja povijesti grada Rijeke nakon Prvog svjetskog rata kako bi ha sudionici mogli koristiti za promišljanje sadašnjosti i obrazovati se o problemima političke radikalizacije, populističke retorike i propagande.

Zašto smo koristili baš taj okvir i priču?

Vjerujemo kako korištenje povijesnog okvira, uz odgovarajuće količine kreativne slobode, može rezultirati smislenim alatima za promišljanje aktualnih pitanja. Ovaj okvir i priča pružaju intrigantnu mješavinu različitih kulturalnih, ideoloških i političkih elemenata i sustava vjerovanja.

Tijekom 2020. godine obilježena je stota godišnjica grada-države Fiume, što je aktualiziralo tu temu, odnosno njeno korištenje u stilu „pogleda unazad kako bi se vidjeli dalje naprijed“. To znači kako scenariji tvore alat povijesnog pamćenja, ali također služe i za promišljanje sadašnjih društveno-političkih problema.

Ovu je povijesnu pozadinu moguće koristiti kao primjer kako politika temeljena na populizmu funkcionira. Projekt stoga može postati alatom za senzibiliziranje i razmišljanje, podizanje razine političke svijesti među građankama i građanima Europe.

Glavna tema povijesti Fiumea/Rijeke u burnim godinama po završetku Prvog svjetskog rata povezana je s tri različite nacionalne povijesti: hrvatskom,

talijanskom, mađarskom. O tom razdoblju postoje drukčiji narativi u tim državama, pa ih stoga treba razmotriti iz sva tri kuta gledanja.

Nakon niza predavanja online koja su održali povjesničari iz država uključenih u projekt koji studiozno proučavaju Fiume s početka dvadesetih godina prošlog stoljeća – s posebnim naglaskom na razdoblje nezavisnosti nakon Velikog rata – i kratkog tečaja u dizajnu larp i igara općenito, naši sudionici okupili su se na jednotjednoj rezidenciji tijekom svibnja 2022. u Rijeci kako bi stvorili tri edukativna larp scenarija.

Ta ćete tri scenarija pronaći u ovom priručniku.

GRANICE je blackbox larp fokusiran na iskustvo granica i ograničenja. Temeljena na povijesnim činjenicama o događanjima u gradu Fimeu 1920. godine, igra se vrti oko koncepta prepreka. Vođeni osnovnim scenarijem, sastavljenim od simbola, svjetla i zvukova, likovi – hrvatske i mađarske izbjeglice – prolaze kroz tragediju granice u kafijskom, intenzivnom, dramatičnom, ali i ironičnom ozračju igre. Što se događa ako ste razdvojeni od ljudi koje volite? Što je granica? Jesu li granice nametnute ili slobodan izbor? I također: kako prepoznajete gdje su vam granice? Kako dolazite do instrumenata pomoću kojih ćete ih prijeći?

TIHA NOĆ, STRAŠNA NOĆ je larp o hrvatskoj i talijanskoj obitelji tijekom burnog razdoblja na kraju Prvog svjetskog rata i D'Annunzijeve okupacije grada Fiumea.

Scenarij je podijeljen u tri čina, tijekom kojih se likovi okupljaju za Božić 1918., 1919. i 1920. godine. Dnevni boravak talijanske obitelji postaje metaforom za cijeli grad, u sklopu koje istražujemo povijest s gledišta običnih ljudi kako bismo prikazali kako događaji te kulturni, društveni i ekonomski problemi pogađaju pojedince i obitelji, ali i kako male stvari mogu biti značajne u ljudskim životima, čak i kad se oko njih događaju velike stvari. Tiha noć, strašna noć namjerava istražiti koliko lako ili grozno teško može biti promijeniti nečija politička uvjerenja pod utjecajem raznih čimbenika. Napokon, Tiha noć, strašna noć također je larp o obitelji, povijesti, politici i kulturnom identitetu, s ponekom božićnom pjesmom i mirisom jabuka i cimeta u pozadini.

GRAD LAŽI komorni je larp o autoritarnom režimu i lažima propagande tijekom D'Annunzijeve okupacije grada Fiume. U ovom larpu možete iskusiti odnose između opresivne vlasti i novina u Fiumeu 1920. godine, dok je gradom vladao ekscentrični pustolov i pjesnik Gabriele D'Annunzio.

Igra se odvija u dvije prostorije. U jednoj možete postati dijelom užeg kruga D'Annunzijevih suradnika, dok je drugoj redakcija lista *Il Nuovo Foglio*, gdje propaganda i stvarnost lako mogu doći u sukob.

Uz scenarije je priložen **kratki opis i vremenski slijed povijesnih događanja** kako bi se voditelji i igrače upoznalo s događanjima i ozračjem kakvo je vladalo u to doba u Fiumeu.

Nadamo se kako ćete vi, voditelji i igrači, uživati u ovim igrama i da će vas nadahnuti za daljnje istraživanje tema kojima se bave, kako povijesnih tako i suvremenih.



POVIJESNI KONTEKST



Rijeka ili smrt

D'Annunzijev režim u gradu Rijeci i povijesne okolnosti od 1918. do 1924. godine

Tea Perinčić

Pregled događanja od 1918. do 1924.

Grad Rijeka (Fiume na talijanskom) uživao je poseban status u Habsburškoj monarhiji i poslije u dvojnoj monarhiji Austrije i Ugarske. Bio je iznimno važan mađarskoj strani, gospodarski i politički. Grad je rastao i širio se kao druga najveća luka na Jadranu (nakon Trsta), ali i kao industrijsko te trgovačko središte koje je privlačilo ljude iz cijele Monarhije, koji su dolazili kako bi našli svoj životni prostor u njemu. Ali, također su se useljavali i ljudi iz drugih dijelova Europe, naročito Talijani kojima je pogodovalo to što je talijanski bio službeni jezik u Rijeci.

Ovaj multikulturalni i multietnički grad nije bio izložen većim razaranjima tijekom Prvog svjetskog rata (1914. – 1918.). No, dogodile su se ključne društvene promjene koje su dovele do daljnjih kritičnih događaja nakon rata. Od početka 20. stoljeća politički život u Rijeci postajao je sve intenzivnijim, pod utjecajem rastućeg nacionalizma. To je za posljedicu imalo podjelu lokalnog društva na tri glavne stranke: pro-talijansku, pro-slavensku i autonomašku, u kojoj su smatrali kako Rijeka treba zadržati autonomni status što god se dogodilo s Monarhijom.

Kraljevina Italija zadržala je neutralnost na početku Prvog svjetskog rata. Ali, kasnije je počela pregovarati sa Saveznicima, koji su joj obećali velik dio istočne obale Jadrana ako im se priključe i pomognu doći do pobjede. Iz tog je dogovora, kasnije poznatog kao Londonski ugovor, Rijeka bila isključena. Ipak, rat je ubrzo bio okončan, talijanski su apetiti porasli, pa i prema Rijeci. Budući je situacija prijetila eksplozijom nereda i nezadovoljstva, talijanskoj je vladi odgovaralo potpirivanje nacionalizma i aspiracija prema „obećanim“ područjima, kako bi mogla pokušati igrati važnu ulogu tijekom mirovnih pregovora pokrenutih početkom 1919. godine.

U gradu Rijeci situacija je također bila na rubu ključanja, s dnevnim nacionalističkim prosvjedima. Hrvati su, skupa sa Slovencima i Srbima, 29. listopada 1918. od ostataka urušene Austro-ugarske monarhije organizirali vlastito nacionalno vijeće i proglasili privremenu državu, s namjerom udruživanja s Kraljevinom Srbijom i Crnom Gorom. U Rijeci je Narodno vijeće Slovenaca, Hrvata i Srba preuzelo vlast od posljednjeg mađarskog guvernera 30. listopada. Istog dana osnovano je talijansko Nacionalno vijeće Rijeke, a njegovi su predstavnici preuzeli općinsku vlast. Rijeka se tako još jednom našla podijeljena između guvernerske i općinske vlasti.

Ova situacija nije dugo trajala. Uz pomoć talijanskih vojnika poslanih u Rijeku - skupa s britanskim, francuskim, američkim i srbijanskim postrojbama koje su trebale održavati red i mir – predstavnici talijanskog Nacionalnog vijeća ušli su u Guvernerovu palaču 17. studenog i doslovno izbacili riječkog velikog prefekta Rikarda Lenca te omogućili Talijanima preuzimanje guvernerskih ovlasti i grada dok pitanje pripojenja Italiji ne bude službeno riješeno.

Talijansko Vijeće bilo je privremenog karaktera i samoproglášena vlast u Rijeci. Njegov jedini cilj bio je omogućiti pripojenje Rijeke Kraljevini Italiji čim je prije moguće, temeljem prava nacija na samoodređenje.

Talijansko Vijeće također je imalo svog opunomoćenog predstavnika na mirovnoj konferenciji u Parizu. Bio je to Andrea Ossoinack, koji je inzistirao na pravu naroda Rijeke na samoodređenje, postulat kojeg je promovirao predsjednik Sjedinjenih Američkih Država Woodrow Wilson. No, Wilsonu se nije sviđala ideja pretvaranja Rijeke u talijanski grad jer je razumio složenost multietničkog društva.

Nakon potpunog preuzimanja vlasti u gradu i njegovim područjima, talijansko Vijeće počelo je intenzivno raditi na transformaciji Rijeke u pravi talijanski grad. Promijenili su nazive ulica u talijanske, usvojili zakone koji su nalagali promjenu prezimena ako nisu bila dovoljno (ili uopće) talijanska i uveli bonove za hranu i druge potrepštine dostupne samo onima koji su bili voljni izjasniti se kao Talijani. Bilo je ključno da statistički podaci pokažu kako su Talijani uvjerljivo najbrojnija etnička skupina u Rijeci.

Službena gradska politika počela je podržavati napade na sve koji su javno se suprotstavili pripojenju Italiji. Najveće žrtve bile su trgovine, skladišta i obiteljske kuće, najčešće u vlasništvu Hrvata. Bilo je važno ukloniti bilo kakav njihov trag iz javnog prostora. Ovaj su prljavi posao obavljali pripadnici organizacije La Giovine Fiume, koji su bili jezgra buduće fašističke organizacije u gradu.

Cijelu 1919. godinu u Rijeci su obilježili ulični prosvjedi, izvikivanje slogana i podizanje zastava, nakon čega bi slijedili neugodni događaji i neredi. Naročito krvav incident bila je svađa pripadnika francuskih postrojbi vijetnamskog porijekla i

više građana (uglavnom žena) koje su podržali talijanski vojnici (sardinijski grenadiri, Granatieri di Sardegna) u srpnju 1919. U tučnjavi koja je uslijedila 13 francuskih vojnika je bilo ubijeno. Nakon toga su talijanski grenadiri morali napustiti grad zbog pritiska međunarodnog povjerenstva.

Mješovito savezničko povjerenstvo u isto je vrijeme ispitivalo legitimnost zahtjeva talijanskog Nacionalnog vijeća za pripojenje Italiji, nudeći nekoliko mogućih rješenja poput stvaranja slobodnog riječkog područja, svojevrstne tampon-države. Talijansko Nacionalno vijeće sve ih je odbacilo, inzistirajući na sloganu „Italija ili smrt“.

Međunarodno povjerenstvo objavilo je odluku o budućem ustroju Rijeke, prema kojoj je talijansko Nacionalno vijeće trebalo biti raspušteno i raspisani izbori na razini grada za vijeće koje će ga zamijeniti. Također je izdana zapovijed o raspuštanju dobrovoljačke legije jer su njeni pripadnici bili uzrokom najviše nereda u gradu. Broj talijanskih vojnih postrojbi u gradu morao je biti smanjen, a održavanje javnog reda i mira povjereno britanskim i američkim postrojbama. Upravljanje gradom i pripadajućim mu postrojbama bilo bi pod nadzorom mješovitog savezničkog povjerenstva, sastavljenog od jednog predstavnika SAD-a, Velike Britanije, Francuske i Italije.

Talijansko Nacionalno vijeće počelo je panično tražiti rješenje kako izbjeći primjenu odluke međunarodnog povjerenstva. Pregovarali su s više istaknutih osoba koje su bile spremne stati na čelo marša na Rijeku i uspješno okončati projekt pripojenja grada Kraljevini Italiji. Preostala opcija bio je pjesnik i vojnik Gabriele D'Annunzio, poznat po svojim pustolovinama, talijanskom nacionalizmu i militarizmu.

D'Annunzio je imao podršku talijanskih vojnika koji su morali napustiti Rijeku nakon incidenta iz srpnja 1919. Bili su smješteni u gradiću Ronchi u blizini Trsta. D'Annunzio je u vojnim krugovima najzagriženije pobornike našao u tzv. arditima (smjelima), mahom mladićima koji su se dobrovoljno prijavili za Prvi svjetski rat i bili poznati po svojoj hrabrosti te iznimno teškim manevrima na područjima pod neprijateljskom kontrolom. Vrh vlasti u Kraljevini Italiji bio je svjestan što se spremalo, ali to nisu javno priznali. Napokon, 12. rujna 1919.

D'Annunzio je stigao pred Rijeku, predvodeći značajan broj vojnika iz Ronchija u svom Fiatu 500. Zaustavile su ih redovne talijanske postrojbe, na čelu s generalom Pittalugom. Nakon kratkog razgovora koji je bio više performans s D'Annunzijem u glavnoj ulozi, D'Annunziju i njegovim sljedbenicima omogućen je ulazak u Rijeku. U gradu ih je dočekalo mnoštvo građana, a savezničke postrojbe povukle su se bez puno prigovora.

Istog dana Gabriele D'Annunzio javno je proglašen apsolutnim vladarom grada Rijeke. Postao je diktator, ali je bio dovoljno mudar i zadržao pojedine ljude u svom kabinetu. Štoviše, postavio je više ministara čija je glavna zadaća bila promicati talijanska prava na grad Rijeku.

Talijanska vlada javno je prosvjedovala protiv D'Annunzijeve preuzimanja Rijeke i uvela gospodarske sankcije. Grad je bio okružen snagama čija je zadaća bila onemogućiti bilo kome ulazak ili izlazak. Cilj je bio prisiliti D'Annunzija na uzmak i izbjeći daljnje nanošenje štete međunarodnoj političkoj reputaciji Kraljevine Italije.

D'Annunzio je u gradu ostao 16 mjeseci. Tijekom tog razdoblja održao je 92 javna govora, uglavnom nacionalističkog i šovinističkog karaktera, promičući talijanska prava na proširenje prostora za život kao nacije superiorne drugima u Mediteranu i pozivajući se na nasljedstvo starog Rima.

Rijeka je postala okupljalište sve većeg broja talijanskih vojnika, dragovoljaca koji su bili nagovoreni na dolazak u samoj Italiji. Pridošlice su ubrzo postale stvaran ekonomski problem za grad, ali su ujedno i značajno promijenile etničku strukturu u prilog zagovornicima pripajanja. Promičući Rijeku kao svjetionik slobode i novog svjetskog poretka, svojevrsno superdruštvo, D'Annunzio je privukao više ljudi iz različitih dijelova svijeta, raznih društvenih statusa i političkih usmjerenja. To mu je dalo veliki propagandni potencijal, koji je mogao pomoći u talijanizaciji Rijeke.

No, talijanska vlada nije poduzela ništa osim slanja nekoliko ponuda kojima je tražila njegov mirni odlazak iz grada dok traju mirovni pregovori. D'Annunzio nije prihvatio nijednu od njih. Otišao je korak dalje 1920. kad je pripremio proglas o stvaranju Talijanske uprave za Kvarner i Kvarnersku povelju, temeljni dokument koji je trebao regulirati

njegovu vladu u Rijeci. Kako bi zaokružio politički potez ratificiranja Povelje 8. rujna 1920. i obilježio godišnjicu okupacije Rijeke, D'Annunzio je odlučio organizirati još jednu veliku proslavu i proglasiti Rijeku državom. Javno je bilo naznačeno kako je poanta bila nastavak inzistiranja na pripajanju Italiji, usporedno s uvođenjem novih oblika reguliranja društvenih odnosa, nastalih u D'Annunzijevu riječkom laboratoriju.

Što je blokada grada dulje trajala, to je život običnih ljudi postajao sve težim. D'Annunzio je, usprkos ogromnim naporima uložanima u osobnu i političku promociju, počeo gubiti podršku javnosti, čak i među nekadašnjim pristašama ideje pripojenja.

U studenom 1920. u talijanskom gradu Rapallu održan je sastanak talijanskog ministra vanjskih poslova Carla Sforze i njegovog kolege iz Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca, Ante Trumbića. Tijekom sastanka napokon je dogovorena crta razgraničenja. Štoviše, postignut je sporazum o tome da Rijeka treba dobiti status zasebne države, dok bi susjedni Sušak s deltom rijeke Rječine i lukom Baroš postao dijelom Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca.

Temeljem Rapalskog ugovora talijanska vlada je od D'Annunzija tražila odlazak iz Rijeke. On je prosvjedovao protiv tog ugovora i organizirao nove vojne misije, usmjerene protiv kvarnerskih otoka Krka i Raba. Arditi su se 15. studenog iskrcali na te otoke, gdje su naišli na neočekivani otpor.

Očekujući napad talijanske vojske, D'Annunzio je 21. prosinca 1920. proglasio ratno stanje. Ali, veliki broj bivših pristaša okrenuo mu je leđa. Kad je napad počeo na Badnjak ostalo mu je vjerno tek nekoliko stotina ardita i stanovnika Rijeke. Tijekom idućih pet dana na ulicama Rijeke bjesnio je mali rat, s nekoliko mrtvih na obje strane i materijalnom štetom. Među oštećenim zgradama bila je i Guvernerova palača.

Shvativši kako nema podršku, D'Annunzio je objavio kako pristaje na povlačenje iz grada kako bi poštedio stanovnike daljnjeg razaranja. Uslijedili su pregovori talijanskih vojnih zapovjednika i predstavnika Rijeke – bojnika Ricarda Gigantea i Nina Host Venturija. Rapalski ugovor je prihvaćen, kao i povlačenje D'Annunzijeve legionara iz grada od 5. siječnja 1921. Sam D'Annunzio Rijeku je napustio 18. siječnja 1921.

Ubrzo potom sve je bilo spremno za održavanje izbora za prvu vladu Slobodne države Rijeka. Premoćnu pobjedu nad Talijanskim nacionalnim blokom odnijela je Autonomaška stranka, predvođena Riccardom Zanellom. U listopadu 1921. Zanella je postao prvim i posljednjim predsjednikom ove međunarodno priznate države. Ali, tek četiri mjeseca kasnije lokalni fašisti organizirali su državni udar. Napali su Zanellu u Guvernerovoj palači 3. ožujka 1922. (osam mjeseci prije Mussolinijevog marša na Rim). Zanella je uspio pobjeći u Kraljevicu.

U siječnju 1924. novi mirovni pregovori između Kraljevine Italije i Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca održani su u Rimu. Odlučeno je kako će grad Rijeka postati dijelom fašističke Italije. Potvrđena je državna granica na rijeci Rječini, kao i podjela luke prema kojoj je njen najnapredniji dio – Baroš na sušačkoj strani – pripao Hrvatskoj. Rijeka/Fiume postao je nevažnom lukom na dalekom rubu Kraljevine Italije, gotovo u potpunosti nacionalno očišćenom.

Karakteristike D'Annunzijevog režima u Rijeci

Gabriele D'Annunzio u Rijeku je stigao s velikim očekivanjima. U pedesetim godinama života stekao je reputaciju kao pisac, ženskar, ratni heroj i talijanski nacionalist, kao i ekscentrik koji je znao kako potrošiti puno novca bez razmišljanja i uživati u luksuzu. Riječki pothvat morao mu je donijeti još veću popularnost i omogućiti nastavak životnog stila na kakav je bio navikao. Rijeka je također bila simbol svega za što su se Talijani borili u Prvom svjetskom ratu, a što su kasnije znatno jači saveznici poput SAD-a, Velike Britanije i Francuske doveli u pitanje tijekom mirovnih pregovora.

Gabriele D'Annunzio često je smatran prototipom fašističkog vođe, pa čak i „Ivanom Krstiteljem talijanskog fašizma“. Bio je prvi koji je prakticirao manipulaciju masama vještim korištenjem retorike, kao i niza rituala koje su kasnije preuzeli i Mussolini i Hitler te brojne elemente nacionalističke i populističke formule uvjeravanja.

On je bio taj koji je ruku podignutu na pozdrav, kako su ju rimski vođe koristili kako bi pozdravili svoje legionare, ponovno uveo u redovno korištenje, iako

ju je koristio kao dio rituala izravne komunikacije s masama, od kojih je taj pozdrav tražio kao znak polaganja zakletve. Gajio je taj jedinstveni oblik navodne demokracije, koja je u stvari bila manipulacija. Koristio je brojne slogane. Poneke je preveo na latinski kako bi djelovali kao da su iz starog Rima. Držao je govore s balkona Guvernerove palače ili Vijećnice, koristeći pritom uzvike „eia, eia, eia, alala“, što je u stvari bila zamjena koju je izmislio kako talijanski vojnici ne bi koristili britanski „hip, hip, hurrah“. U svojim je govorima također koristio retoriku koja bi postajala razgovor s masama tako što je koristio religijske simbole i obrede, naročito mučeništvo u sekularne svrhe, što je dovelo do prosvjeda Katoličke crkve.



Rijeku, grad koji je simbolizirao borbu za „cjelovitost“ Italije, zvao je holocausta, mučenicom. Već njegov prvi govor s balkona Guvernerove palače bio je označen nizom simbola, ne samo verbalnih već i performativnih.

D'Annunzio je sa sobom imao talijansku trobojnicu, koju je za njega izradila njegova bivša ljubavnica Olga Brunner Levi i u koju je bilo umotano tijelo njegovog poginulog prijatelja, pilota Randaccioa. Istu je zastavu nekoliko mjeseci ranije razvio u Rimu,

s dodatkom crne vrpce u znak žalosti za izgubljenom Rijekom i Dalmacijom. Od okupljenih je tražio zavjet odanosti talijanskoj Rijeci, položen toj „svetoj zastavi“. Odnos između pjesnika, naroda Rijeke i grada time je bio zapečaćen simbolom odanosti, a svetost zastave prenesena je na svetost grada. Rijeka je bila početak duhovnog plamena koji će progutati cijeli trulii raspadajući svijet Zapada i pročistiti ga te na kraju preobraziti u nešto profinjenije i uzvišenije.

Ipak, D'Annunzio nije bio tamo zbog naroda grada Rijeke. Izvodio je predstavu za publiku s druge strane Jadrana, Talijane na Apeninskom poluotoku, očekujući kako će se podići na ustanak nadahnuti njegovom okupacijom Rijeke.

Noć prije 'impresa di Fiume' pisao je Mussoliniju, očekujući njegovu podršku kao novinara koji će slijediti njegovim stopama. Pisao mu je s razočarenjem tjedan dana po okupaciji Rijeke kako očekuje neki revolucionarni pokret u Italiji ili bilo kakvu snažniju akciju protiv talijanske vlade.

S druge strane, njegova propaganda imala je ponešto učinka na narod Italije. Izaslanstva raznih talijanskih gradova došla su u Rijeku. Posjetila su D'Annunzija i donirala hranu, odjeću i druge potrepštine djeci i građanima, kao i legionarima. Naročito su se Talijanke organizirale u udruženja koja su prikupljala dobrovoljne priloge za D'Annunzija i njegove vojnike.

Značajan broj mladih, buntovnih i revoluciji sklonih ljudi okupio se u Rijeci. Njihovi politički ciljevi i stavovi bili su prilično raznovrsni, ponekad u potpunosti međusobno suprotstavljeni. Mogli ste sresti revolucionarne sindikaliste, nacionaliste, republikance, korporatiste, socijaliste i futuriste, sve redom „fiumanizirane“. Očekivali su izbijanje masovne pobune pod vodstvom pjesnika-proroka.

Brojne su žene stigle u Rijeku u potrazi za emancipacijom. Taj je grad za njih bio prilika za ili nastavak ili prvi važniji društveni angažman u domoljublju i nacionalizmu, što su htjele izraziti otvoreno, slobodno i ravnopravno s muškarcima.

Život u Rijeci pretvorio se u neprekidni niz parada, okupljanja i D'Annunzijevih javnih obraćanja. Svaki dan bio je prilika za novi performans ili čin, tijekom kojeg su se svi uključivali u zajedničko veselje ili tugovanje, ovisno što se već tražilo.

Rijeka je postala mekom za živopisnu zajednicu D'Annunzijevih obožavatelja, fanatika, idealista i političara koji su se htjeli uključiti u sve to. Svaki dan D'Annunzio je držao prijeme za brojne posjetitelje. Česti dolasci raznih važnih i slavnih osoba trebali su stvoriti dojam javne podrške za D'Annunziju u Rijeku. Među njima su bili slavni dirigent Arturo Toscanini, izumitelj Guglielmo Marconi (koji je omogućio prvi radijski prijenos D'Annunzijevog govora), Mussolini i predvodnik talijanskog političko-umjetničkog pokreta futurizma Filippo Tomaso Marinetti.

Skupina okupljena oko Guida Kellera, koji je bio jedan od D'Annunzijevih najbližih prijatelja i suradnika, gurala ga je u nove vojne kampanje. Njihove aspiracije često su se poklapale s anarhističkim idejama. Keller je oformio posebnu postrojbu mladića, koja se okupljala u riječkoj luci čekajući da se nešto dogodi. Redovne postrojbe ih nisu primile jer su bili bez dokumenata ili su bili premladi. Mnogi među njima bili su iz Rijeke, nekolicina iz okolice, ali većina je pristigla iz Italije. Ta je postrojba nazvana Desperata i služila je kao D'Annunzijeva osobna straža. Obožavali su ga i ostali su s njim do zadnjeg trenutka u Rijeci.

Druga vojna skupina koju je Keller stvorio pod okriljem takozvanog Ministarstva iznenadnih napada bila je Usocchi. Napadali su brodove koji su plovili Kvarnerom, otimali njihov teret i potom ili tražili otkupninu od vlasnika ili otetu robu koristili za potrebe grada.

Keller i njegov bliski prijatelj Giovanni Comisso organizirali su joga Udruženje slobodnih duhova, koje je imalo malo toga zajedničkog s istoimenom istočnjačkom disciplinom. Ta je organizacija objavila svoj manifest i organizirala svečanosti za obične ljude u starom dijelu Rijeke.

Još jedan vizionar iz D'Annunzijevog kruga bio je belgijski novinar Leon Kochitzky, koji je bio na čelu Ministarstva propagande i vanjskih poslova. Začetnik je organiziranja Anti-Lige naroda, koja bi okupljala siromašne i podjarmljene narode protiv bogatih imperijalističkih sila.

Šef kabineta Giovanni Giurati, odvjetnik iz Venecije, bio je dijametralno suprotno od utopista okupljenih u Rijeci. Nije se mogao nositi sa svim tim neredom, naročito nakon što je D'Annunzio odbio iskrenu

ponudu talijanske vlade, poznatu kao *modus vivendi*, nakon Rapalskog ugovora. Giurati je napustio službu pa je D'Annunzio pozvao Alcestea de Ambrisa da vodi njegovu vladu, ali je pritom na umu imao stvaranje Kvarnerske povelje. De Ambris je bio vodeći anarhosindikalist, pa je u tom duhu i napravio svoj nacrt povelje. Ipak, zadnje izdanje tog dokumenta izradio je D'Annunzio, koji je u njega dodao puno koncepata koje nije jednostavno razumjeti, kao i neke koji su bili praktično provedivi. U njemu je također i snažna nota talijanskog nacionalizma. De Ambris nije bio uzrujan zbog D'Annunzijeve intervencija.

Naizgled idealan život za duše koje drugi ne razumiju i koje gledaju naprijed, i koje su pohrlile u Rijeku, postao je živom noćnom morom za Hrvate koji su bili rođeni i živjeli u tom gradu. Na njih se gledalo kao na strance, a propaganda protiv njih otvoreno

je vođena. Bili su prisiljeni na iseljavanje. Većina se preselila preko Rječine u Sušak, koji je bio pod savezničkom kontrolom i za koji se već znalo kako će postati dijelom Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca.

Najžešći udar protiv Hrvata u D'Annunzijevoj Rijeci dogodio se u srpnju 1920., kad su legionari i riječki Talijani proveli nekoliko dana haračeći po hrvatskim kućama, radionicama i trgovinama, ne štedeći ni one čiji su vlasnici bili talijanskog porijekla.

Kad je prekinuo izbore koje je organizirala njegova vlada nakon što je shvatio kako mu neće ići u prilog, D'Annunzio je napokon pokazao svoje diktatorsko lice. Njegov režim u Rijeci imao je ključne elemente budućih fašističkih država: nasilje protiv demokratskih procedura i volje lokalnog stanovništva, uz ekstremni nacionalizam.



SCENARIJI



Granice

Granice je blackbox igra s uživljavanjem u uloge nastao u sklopu projekta Fiume Crisis. Izradili su ga Fanni Lakos, Fanny Hajdú, Francesca Romana Cicetti, Lorenzo Gianotti, Máté Czakó i Soma György Mályi.

Dizajn zvuka: Máté Czakó i Bálint Márk Túri

Miksiranje zvuka: Péter Burger

Glasovni glumci: Alessandro Fabrizio, Ábel Kádár, Ágnes Alma Upor, Costantino Pompa, Fanni Lakos, Francesca Romana Cicetti, Giacomo Cappucci, Lorenza Scipioni, Lorenzo Giannotti, Marco Redolfi, Máté Czakó, Nándor Laklia

Broj igrača • 6-8

Trajanje • ~ 3 h (uključujući radionice i završni razgovor)

Žanr • blackbox

Teme • nemogućnost komunikacije, izolacija, frustracija, nemoć začinjena crnim humorom, empatija, povezivanje.

Ponovna igrivost • audio snimka je uvijek ista, ali interakcije između likova i sami likovi će se mijenjati od izvedbe do izvedbe.

Rekviziti • prostorija, audio snimka, uređaj za reprodukciju zvuka, samoljepljiva vrpca, materijali za printanje priloženi uz ovaj dokument, markeri, stolice, stolovi, papir i olovke.

Preporučena oprema • rasvjeta, pečat (pravi ili improvizirani), potpuno zamračena prostorija ili povezi za oči.

Mogući okidači

- ◇ **Opće teme:** rat, totalitarni režim, opresija, bespomoćnost
- ◇ **U opisu likova:** ilegalne aktivnosti, alkoholizam, ozljeđivanje, gubitak supružnika, spolno prenosive bolesti, razvod, bolest (moguće je odustati kad se naiđe na njih)
- ◇ **Strukturalni elementi:** zamračen prostor, curenje plina, diskriminirajuće oznake, zatočenost, glasni i nasilni zvuci.

border - bo:'rðər

Granica između dvije države ili regije je crta razgraničenja koja ih dijeli. Crta razgraničenja između onog što želim i što mogu učiniti. Crta razgraničenja koju trebam prijeći.

GRANICE je blackbox larp fokusiran na iskustvo granica i ograničenja. Temeljena na povijesnim činjenicama o događanjima u gradu Fimeu 1920. godine, igra se vrti oko koncepta prepreka. Vođeni osnovnim scenarijem, sastavljenim od simbola, svjetla i zvukova, likovi – hrvatske i mađarske izbjeglice – prolaze kroz tragediju granice u kaskijanskom, intenzivnom, dramatičnom, ali i ironičnom ozračju igre. Što se događa ako ste razdvojeni od ljudi koje volite? Što je granica? Jesu li granice nametnute ili slobodan izbor? I također: kako prepoznajete gdje su vam granice? Kako dolazite do instrumenata pomoću kojih ćete ih prijeći?

Što treba napraviti osoba koja vodi igru

- ◇ Čitanje cijelog scenarija
- ◇ Nabavljanje pečata – to je jedini rekvizit kojeg će trebati nabaviti
- ◇ Printanje materijala za igru
- ◇ Preuzimanje audio snimke, pribavljanje uređaja za reprodukciju
- ◇ Priprema područja za igru
- ◇ Okupljanje igrača
- ◇ Vođenje radionica i vježbi za zagrijavanje
- ◇ Preslušavanje audio snimke prije larpa, namještanje razine zvuka, provjeravanje što uređaj za reprodukciju zvuka treba kako bi funkcionirao tijekom cijele igre.

Što treba isprintati

- ◇ Likove (stranica 25)
- ◇ Putovnice – po jedna za svakog igrača (stranica 31)
- ◇ Opis procedure za carinika (stranica 30)
- ◇ Futuristička umjetnost (stranica 33)

Radionica i priprema

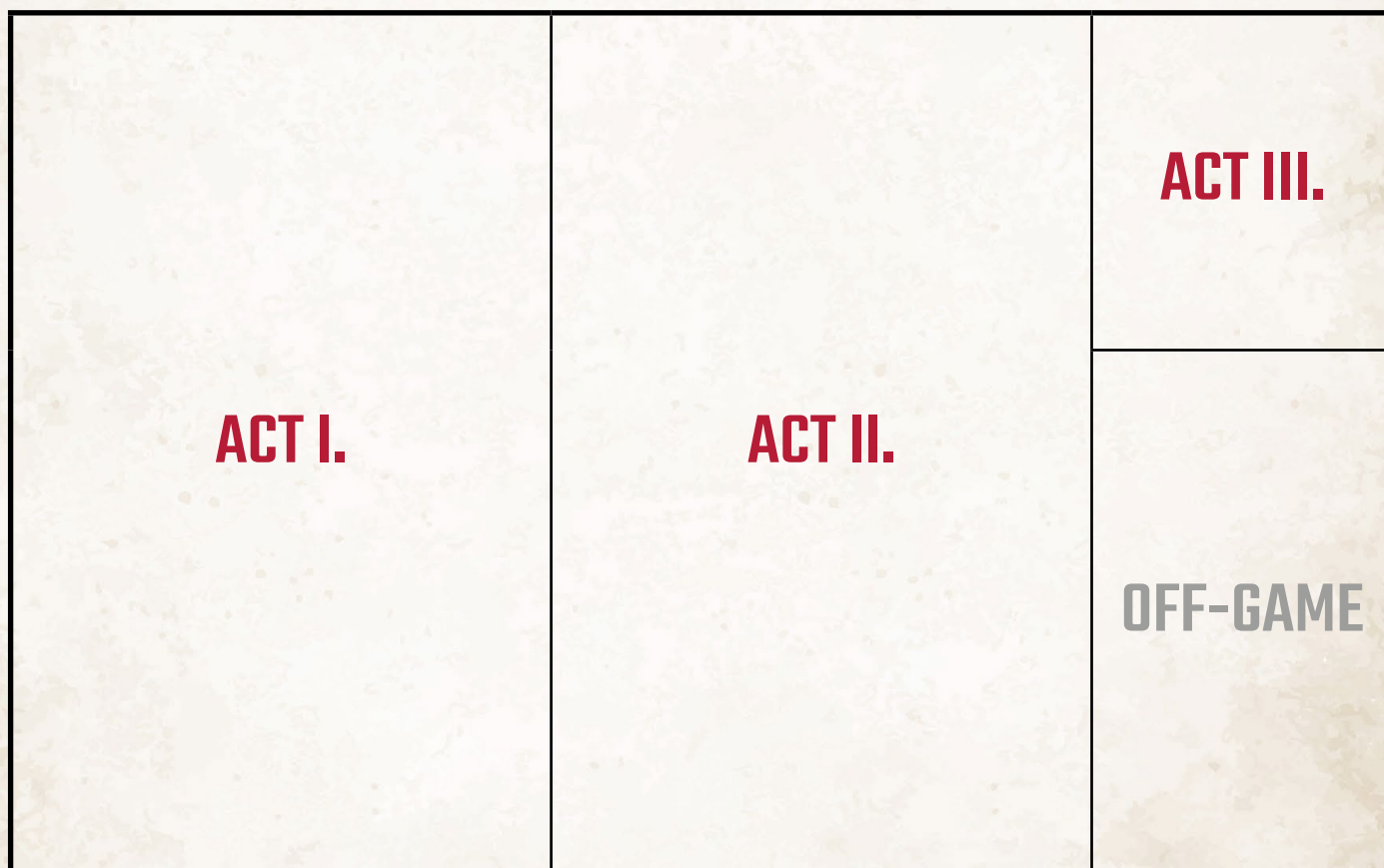
Zvuk: isključen **Svjetla:** uključena

Trajanje: 45 min / 1 h

Tijekom prve faze radionice trebate pripremiti prostoriju za igru. Najbolje će odgovarati blackbox ili prostor kazališnog studija). Ako ih ne možete dobiti, odaberite prostoriju koju je u što većoj mjeri zamračiti. Označite **tri područja** samoljepljivom vrpcom ili na drugi način koji vam je pri ruci (recimo, stolice, tkanina...) Napravite **dva pravokutnika iste veličine, i jedan manji** i uži, s nižim “stropom” u kutu (**kao što možete vidjeti u slici ispod**). Samoljepljive vrpce ili drugi objekti služe za simboliziranje “granica”.

Postavite **stolicu** i stol u sredinu prvog pravokutnika. Postavite **svjetlo** iznad stola tako da osvjetljava stol i njegovu neposrednu okolicu, dok je ostatak prostorije u polumraku.

Postavite **pečate** i opis procedure za carinika na stol.



razmještaj prostorije za igru

Preuzmite **audio snimku** koja će voditi igrače i igrače kroz igru. Provjerite može li uređaj reproducirati ju dovoljno glasno i kako se neće ugasi tijekom igre (je li dovoljno pun i tome slično). Postavite uređaj (i zvučnik, ako koristite zasebne zvučnike) u dio prostorije koji nije namijenjen igri.

🔊 **Audio snimku možete preuzeti [OVDJE](#).**
ili skenirati QR kod:



Kad ste gotovi, počnite s radionicom, serijom pripremljenih vježbi i aktivnosti koje će uvesti igrače u igru.

Zagrijavanje i vježbe

1. Pokvareni telefon - Poredajte igrače u liniju. Postavite ih tako da je do njih netko tko govori drugi maternji jezik (ili jezik koji ne razumiju). Osoba na početku linije šaptom izgovara rečenicu na svom jeziku osobi do sebe. Ta osoba ono što misli da joj je rečeno priopći idućoj osobi u liniji na svom jeziku, također šaptom. To se nastavlja do zadnje osobe u liniji, koja potom kaže na glas što misli da je rečeno, na jeziku koji svi razumiju. Tako pratimo kako se poruka mijenja dok stigne od početka do kraja linije.

2. Raspetljavanje - The players stand in a circle with their eyes closed, searching for two hands to grab. Once they all hold hands, the facilitator tells them to open their eyes. They have to untangle themselves in order to recreate a circle.

3. Igre s povezom preko očij*

3/a. Igrači se podijele na parove. Jedan u paru vodi drugog u pustolovinu. Vođenje će vjerojatno tražiti fizički kontakt, stoga treba provjeriti s igračima je li im to prihvatljivo prije početka.

3/b. Osoba s povezom preko očiju slobodno se kreće po prostoru, dok joj druga pomaže da se ne ozlijedi, ali ne upravlja njenim iskustvom.

3/c. Svi su igrači zatvorenih očiju u prostoru ograđenom stolicama. Zadatak im je istražiti prostor i promatrati pritom kako im se mijenja percepcija. Voditelj igre, malo po malo i tiho, pomiče stolice prema igračima kako bi smanjio prostor u kojem se mogu kretati. Ako je moguće, treba i razdvojiti igrače jedne od drugih u zasebne "kaveze". Ovo će biti lakše ako je više voditelja na raspolaganju.

**U idealnom slučaju vježbe a, b i c će biti izvedene ovim redoslijedom. Ako nemate dovoljno vremena, odgovarajući prostor ili se igračima ne sviđa sudjelovati u vježbi sa zatvorenim očima, odnosno ne žele biti dodirivani, vježba 3/a. bi trebala biti dovoljna za pripremu za larp.*

Uvodna radionica - Povijesni uvod

Svi dijelovi teksta u kurzivu namijenjeni su igračima. Možete ih čitati naglas, izreći ih na svoj način ili dati igračima na čitanje. Ako se odlučite na potonje, isprintajte nekoliko kopija.

Grad Fiume (Rijeka) bio je dijelom Austro-ugarske monarhije, trgovačka i mornarička morska luka Ugarskog kraljevstva, višenacionalni i višejeznični grad Talijana, Hrvata, Slovenaca, Mađara i brojnih manjina, jedno od većih središta Jadranskog mora.

Nakon Prvog svjetskog rata Fiume je dobio poseban status nezavisnog grada države. Ali, odmah su ga okupirale neregularne talijanske postrojbe, koje nisu priznavale nezavisnost grada i željele su ga pripojiti Italiji. Predvodio ih je skandalozni pjesnik, pustolov i vojni časnik Gabriele D'Annunzio. Njegova ideologija prethodnica je talijanskog fašizma – iako ne izravno – a miješa romantično-nostalgичne zamisli s tada modernim idejama poput futurizma i socijalizma.

Iza progresivne fasade D'Annunzijeve režim, nepriznata pseudo-država Talijanska uprava za Kvarner, bio je opresivan.


Usred teškog poslijeratnog razdoblja D'Annunzio je bio još okrutniji s ljudima koje je smatrao smetnjom njegovoj političkoj agendi u nastojanju preuzimanja potpune kontrole nad gradom.

Izrada likova

Podijelite likove i putovnice igračima. Mogu ih sami odabrati tako što će ih pregledati ili ih vi možete nasumce dodijeliti.

Svi igrači igraju likove koji su živjeli u Fiumeu do D'Annunzijeve okupacije. Svi su bili izgnani iz grada. Likovi su Hrvati ili Mađari koji se žele vratiti u svoj rodni grad, gdje su ostavili obitelji, voljene osobe, posao, kuće...

Svi likovi su rodno neutralni, pa ih je moguće igrati u bilo kojem rodu. Putovnice predstavljaju njihov temeljni koncept i uključit će osnovne biografske odrednice i osobnost. Slobodni su unijeti pojedinosti koje već nisu navedene. Preporučamo da ih na to potaknete.

 **Za opise likova pogledajte stranicu 25**

Drugi dio izrade likova temelji se na futurističkoj umjetnosti. Na raspolaganju su vam posteri, fotografije i futurističke slike (stranica 33). Svi mogu odabrati jednu koja im se sviđa. Počevši od odabrane slike ili teksta, **svaki igrač izmišlja uspomenu koja veže njegov lik uz Fiume**, jak razlog koji ih tjera na povratak. Trebaju ga zapisati u opis lika.

Podijelite igračima **fumanske putovnice**, koje trebaju ispuniti kako bi dovršili izradu likova. Mogu također u nju dodati i sliku umjetnine koju su bili odabrali za svog lika.

 **Za fumanske putovnice pogledajte stranicu 31**

Odaberite umjetninu i smislite kako je vaš lik s njome povezan. Možda je to vaša omiljena slika (zašto?), vi ili vaša obitelj ju posjedujete (kako ste došli do nje?), predstavlja vaš san (što se dogodilo u snu ili koja je priča iza njega), ili nešto govori o vašem liku (što?)

Primjerice, odaberete li sliku automobila, možete odlučiti kako je to vozilo vašeg oca koji je ostao u Fiumeu i koji vam jako nedostaje pa mu se želite vratiti. Odaberete li pjesmu, može vas asocirati na nešto iz vaše prošlosti, romantičnu vezu ili već nešto što želite igrati.

Preporučamo odabir snažnog motiva. Imajte na umu kako su ove pozadinske priče temelj na kojem možete kasnije graditi igru. Potpuno je na vama koliko ćete toga unijeti u larp.

Treći i posljednji dio izrade likova tiče se granica. Koje linije ne možemo prijeći? Koje želimo prijeći u našim životima? Igrači će odabrati jednu osobnu granicu koja će postati dijelom njihovog lika.

- ◇ **invaliditet** (fizički ili mentalni)
- ◇ **dob** (recimo, prestar, premlad, teškoće s kretanjem...)
- ◇ **fizički problemi koje vaš lik ima ili se s njima susreća** (šepanje, bolovi u leđima, mucanje...)
- ◇ **psihološki problemi** ("histeričan", narcisoidan, depresija, fetiš, obrasci ponašanja...) koje vaš lik pripisuje sebi ili drugima
- ◇ **strahovi** (od dodirivanja*, od gledanja oči u oči *, od skučenih prostora *, životinja *, glasnih zvukova *, bolesti)
- ◇ određeni **osjećaji** (strah, ljubav, ljutnja, povjerenje, sram...) u sklopu vašeg lika ili prema drugima
- ◇ **povezanost** (s obitelji, prijateljima, strancima, životinjama...) bi mogla biti spomenuta ili bi drugi mogli ispitivati vašeg lika o njima
- ◇ **seksualnost** (orijentacija, disfunkcije...)

Imajte na umu kako će se one označene zvjezdicom (*) najvjerojatnije pojaviti tijekom igre.

Postavite popis osobnih granica pred igračice i igrače, kako bi mogli odabrati neke od njih za sebe.

Vaša osobna granica bit će okidač za vas tijekom igre. Možete odlučiti kako ćete reagirati ako ili kad su netko prekorači. Možete odabrati fizičku reakciju (na primjer, netko vas dotakne I vi se odmaknete ili odskočite), verbalnu (počnete mucati, pričati vrlo glasno ili na drugom jeziku) ili nešto drugo čega se možete sjetiti. Na


vama je odluka hoće li reakcija biti realistična ili više nadrealne, apstraktne prirode. Slobodno isprobajte i uvježbajte svoju reakciju sad.

Kako, dakle, vaš lik reagira kad netko prijeđe njegovu ili njezinu osobnu granicu? Isprobajte sad, odigrajte što ste događali kad do toga dođe.

Opća pravila i mehanike

Play to lift and to shine. Nakon što igra počne pratite njen tijek. Igrajte svog lika, ne razbijajte iluziju stvarnosti. Odgovornost za dramu koju ćete proživjeti vi i vaš lik leži također i na svim vašim suigračima: trebate podizati jedni druge. Igrajte tako da drugi mogu doći do punog izražaja, prihvatite inicijative međusobno u duhu tehnike "da, i", upotrijebite prostor u kojem igrate. Ništa osim fizičkog i audio okruženja igre ne postoji, to su meta granice vaše igre.

Pratite glazbu. Glazba će postaviti raspoloženje za scenu: pratite ju, igrajte se s njom, pustite neka utječe na ponašanje vašeg lika. Neka glazba i rasvjeta (ako je prisutna) utječu na vaše postupke. Ako se ubrzava, ubrzajte i vi. Ako uspori, usporite i vi.

PRIJEĐITE GRANICU Po početnim postavkama ne možete prijeći granice (simbolički predstavljene vrpcom ili stolicama). Svaki put kad čujete ovu pjesmu ( [Pink Floyd - Another Brick In The Wall](#)) tijekom igre, to je znak za kraj čina, a vi morate krenuti dalje. Kako bi prešli granicu, privedite na brzinu scenu u kojoj sudjelujete kraju, prijeđite granicu i potom budite tihi. Prijeđite granicu tako što ćete zakoračiti iz jednog prostora igre u drugi. To možete učiniti kako god želite: trčeći, skačući, šuljajući se.... Nakon što glazba završi morate biti na drugoj strani, čekajući na početak idućeg čina. Zamislite to kao prijelaz iz jedne scene u filmu u drugu: postoji jasan "rez", trenutak stanke prije no što redatelj (audio snimka, u ovom slučaju) najavi iduću scenu kojom će početi novi čin. Slobodno zamislite što se događalo s vašim likom između dva čina, koristite to tijekom iduće scene.

Oznake. Tijekom larpa pojedini igrači dobit će posebne oznake. Ne znate što znače, ali znate kako su zbog nečega važne. Razmislite na trenutak zašto su ih oni koji ih imaju dobili i što bi mogle predstavljati. Slobodno ih koristite kao okidače jer ih vaš lik može tumačiti kako želi, pa i koristiti ih u vezi s osobnim granicama vašeg lika.

Sigurnost. Poželite li napustiti igru, recite naglas "IMAM ZELENU PUTOVNICU." i napustite igru. Ovo je sigurnosna riječ, signal drugim igračima kako vas ne trebaju u tome spriječiti. Zatrebate li pomoć oko bilo čega (recimo, ne razumijete nešto vezano uz igru), podignite ruku. Voditelj igre će vam pristupiti kako bi vam pomogao.

Uloga voditelja igre

Voditelj neće aktivno i izravno voditi ovu igru. Osim uvodne radionice prije i zaključnog razgovora nakon igre bit će tehničko osoblje, iako će biti fizički prisutan u prostoriji tijekom igre. Od trenutka kad pusti audio snimku i dok ona ne završi voditelj treba brinuti o glatkoj reprodukciji snimke i brinuti o fizičkoj i mentalnoj sigurnosti igrača tako što će promatrati situaciju u igri s distance. Nije moguće igrati odvojene mini igre (primjerice, napustiti igru kako bi se radilo nešto drugo s voditeljem igre).

Tehnika Play to Lift uključuje i aspekt igranja s onim što je dostupno, jer su granice o kojima igramo prisutne i na toj razini larpa. Voditelj nije dostupan igračima tijekom igre kako bi im objasnio je li ideja koja im je pala na pamet ostvariva u igri. U svijetu larpa sve što skupina igrača prihvati kao moguće – moguće je, ako se uklapa u unaprijed postavljenu priču, fizičko i zvučno okruženje.

Vodič kroz strukturu larpa

Larp je podijeljen u tri čina, koja se igra jedan za drugim bez stanki. Prije no što pustite audio snimku i igra počne pokažite i objasnite igračima prostor, odnosno kako njegova podjela utječe na različite činove.

Prvi čin

Zvuk: uključen

Rasvjeta: uključena (ako imate svjetla u boji, odaberite tople boje kao što su crvena ili narančasta)

Trajanje: 35 min

Prvi čin počinje u prvom prostoru za igru. Tijekom čina likovi su stranci koji se, zbog raznih razloga, žele vratiti u Fiume. Scena se odvija oko carinarnice. U sredini prostora su stol i stolica.

Likovi po vlastitom izboru i procjeni igraju scenu u kojoj se predstavljaju Cariniku, nastojeći ga uvjeriti kako im treba dozvoliti povratak u grad. Carinik je **dijeljeni lik**. Od trenutka kad snimka obznani kako je Carina otvorena **svi igrači trebaju barem jednom odigrati ulogu Carinika**. Carinik je onaj igrač koji u danom trenutku sjedi u njegovoj stolici.

Dok igrate Carinika pratite pisane upute koje ste dobili, s nizom fraza koje ponavljate. Trebate zvučati frustrirano, repetitivno, iritirano, pa i kafkijanski. Nakon što završite ispitivanje osobe, ustanite iz stolice. Igrač kojeg ste ispitivali preuzet će ulogu Carinika i ispitati idućeg igrača. Carinik je uvijek prisutan, čak i kad ga ne vidite (kad nitko ne sjedi na stolici). Slobodno se poigrajte s ovom ulogom – možda će se u nekom trenutku pojaviti dva Carinika, recimo. Sve je moguće ako se igrači i igrači složte oko toga.

Carinik ima tri (kad je u igri šest igrača) ili četiri (kad je u igri sedam ili osam igrača) oznake na raspolaganju koje može po svojoj procjeni dodijeliti osobama koje je ispitivao. Ne mora dati obrazloženje za to, tek odlučiti hoće li to učiniti ili neće. Primjerice, mogu reći nešto poput: "Izgledaš sumnjivo. Čekaj u kutu, uvijek nosi ovu oznaku." Oznaku nije moguće skinuti.

◇ *Svi moraju otići kod Carinika barem jednom.*

◇ *Svi moraju odigrati Carinika barem jednom.*

◇ *Najmanje jedna oznaka mora biti dodijeljena.*

*Čin završava kad čujete glazbeni signal za **PRIJELAZ GRANICE**. Audio snimka će vas voditi.*

Drugi čin

Zvuk: uključen

Rasvjeta: uključena (ako imate svjetla u boji, odaberite hladne boje kao što su plava ili ljubičasta)

Trajanje: 25 min

Drugi čin počinje čim glazba završi, a svi su igrači u drugom prostoru za igru. Audio snimka vodi igru.

Drugi čin odvija se na glavnom trgu Fiumea, gdje su se građani okupili u iščekivanju govora Vođe. Prisustvovanje je obvezno. Nije moguće napustiti trg. Policija i vojska su posvuda oko vas. Od trenutka kad ste prešli granicu i ušli u grad prošao je jedan dan. Sad se srećete ponovno. Razmislite o tome što se dogodilo od tada i kako ste se opet našli na okupu.

*Čin završava u trenutku kad začujete glazbeni signal za **PRIJELAZ GRANICE**. Opet, audio snimka će vas voditi.*

Treći čin

Zvuk: uključen **Rasvjeta:** uključena

Trajanje: 20 min

Treći čin počinje kad glazba završi, a igrači se smjeste u treći, najskućeniji prostor za igru. Audio snimka vodi igru. Tijekom trećeg čina **ključno je da likovi šapću, sjede vrlo blizu jedni drugima, održavaju fizički kontakt**, kao da je prostor u kojem se nalaze vrlo **skučen i ograničavajući**.

Treći čin odvija se u skloništu, bunkeru napravljenom kako bi ljude zaštitio od bilo čega što im može naškoditi izvana. To je jedno od brojnih skloništa u gradu, u kojem su svi likovi prisutni zajedno. Dva su dana prošla od D'Annunzijeve govora na trgu. Fiume je napala Kraljevska talijanska mornarica, nakon što je D'Annunzio objavio rat Italiji. Slobodno smislite što su likovi radili u međuvremenu i zašto su opet zajedno.

Čin završava u trenutku kad začujete glazbeni signal za **PRIJELAZ GRANICE**. Opet, audio snimka će vas voditi.

Kad ste spremni, pustite audio snimku. Igra može započeti..

Razgovor nakon igre

Epilog

Talijanska vlada nikad nije prihvatila D'Annunzijeve prijedlog o pripojenju Fiumea, već je potpisala sporazum s Kraljevinom Srba, Hrvata i Slovenaca kojim je potvrđen nezavisan status tog grada.

Vlast nad gradom stalno se mijenjala nakon toga. Talijani su imenovali nekoliko privremenih zapovjednika kako bi smirili situaciju, ali oni ne bi potrajali dulje od par dana ili tjedana prije no što bi ih pomeo novi val prosvjeda.

D'Annunzijeve sljedbenici u jednom su trenutku čak uspjeli ponovno zaposjesti dio grada. U listopadu 1921. Ricardo Zanella, vođa Autonomaske stranke, izabran je za predsjednika, što je dovelo do kratkog sumornog političkog razdoblja.

Novi je grad-država služio kao tampon zona između Italije i Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca.

To je okončano u ožujku 1922., kad su talijanski fašisti državnim udarom preuzeli vlast. Zanella i njegova vlada su pobjegli iz Fiumea, a grad je Mussolinijeva vlast pripojila Italiji 1924.

Izlazak iz likova

1. Promijenite izgled prostora u kojem se igralo: uklonite granice, skinite vrpce, posložite stolice tako da ima više prostora u kojem se igrači mogu kretati. Potaknite ih na kretanje i istežanje kako bi izašli iz likova i vratili se u svoju osobnost.

2.

Prošla je godina dana od događanja u igri. U idućih nekoliko minuta razmislite o tome gdje su vaši likovi sad, što im se dogodilo u međuvremenu.*

3.

Sad ćemo odigrati kratku igru tijekom koje ćete odgovarati na pitanja/izjave tako što ćete iskoračiti kad želite odgovoriti potvrdno vezano uz ono što mislite da se dogodilo s vašim likovima sad, godinu dana nakon događaja.

Izjave:

- ◇ Možete se slobodno kretati.
- ◇ Živite u gradu kojeg ste odabrali.
- ◇ Možete slobodno izraziti svoja politička uvjerenja.
- ◇ Možete slobodno izraziti svoju seksualnost.
- ◇ Možete odabrati s kime ćete se vjenčati.
- ◇ Imate pravo glasa.
- ◇ Imate posao.
- ◇ Možete slobodno govoriti maternjim jezikom.
- ◇ Niste ozlijeđeni.
- ◇ Živi ste.

4.

Pogledajte oko sebe. Ako želite, možete podijeliti zašto je vaš lik dospio tamo gdje se nalazi trenutno.

5. Povratne informacije

*Vježbe broj 2 i 3 se mogu koristiti jedna umjesto druge. Upotrijebite 2 ako ste stekli dojam kako je igra bila zahtjevna za igrače (gruba, puna intenzivnih emocija...) U drugim slučajevima upotrijebite 3, ali ih podsjetite kako govore o svojim likovima, ne o sebi osobno. Važno je izvući ih iz likova.

Likovi

Evo što igrači trebaju dodati u opise likova:

- ◇ razlog zašto su bili izvan granica Fiumea
- ◇ razlog zašto se vraćaju u Fiume
- ◇ njihove osobne granice.



NIKA KOVAČ

Razlog zašto se želi vratiti:

Nika je 17-godišnja Hrvatica koja radi u mlinu. Rođena je u Sušaku. Trenutno je zaručena, treba se vjenčati. Nakon što su izgubili roditelje Nika je preuzela brigu o svojoj braći i sestrama, starima tri i sedam godina. Jedno su ju uhitili zbog toga što je ukrala hranu kad nisu imali što jesti.

Razlog zašto je bila izvan granica Fiumea:

Osobne granice:

SASHA OSSOINACK

Razlog zašto se želi vratiti:

42-godišnji Hrvat, lučki radnik, rođen u Fiumeu. Sašu vole svi, i muškarci i žene. Otvoren je za bilo koju pustolovinu. Alkohol mu je slaba točka. Nedavno je ozbiljno ozlijeđen u nezgodi sa čamcem. Godinama nije bio u Fiumeu.

Razlog zašto je bila izvan granica Fiumea:

Osobne granice:

ANDREA PICK

Razlog zašto se želi vratiti:

63-godišnja Mađarica, rođena u Szegedu, vlasnica tvornice sapuna u Fiumeu. Iako vrlo konzervativna, često ju se može vidjeti u lokalnoj kockarnici. Nedugo nakon što joj je suprug umro posjet bolnici otkrio je kako boluje od blagog oblika sifilisa.

Razlog zašto je bila izvan granica Fiumea:

Osobne granice:

GABRIEL LUPPIS

Razlog zašto se želi vratiti:

27-godišnji Mađar, pijanist, rođen u Budimpešti. U Fiume dolazi kako bi se razveo. Živi boemskim životom, svira navečer u Hotel d'Europe. Gabriel je zaljubljen u jedinu nasljednicu vlasnika hotela.

Razlog zašto je bila izvan granica Fiumea:

Osobne granice:

VIKI HATVANY- DEUTSCH

51 godinu stara Mađarica, krojačica, rođena u Trstu. Udana je, ima sedmero djece. Radi za ljude iz vrha gradske vlasti, kojima šiva odjeću od najfinijih talijanskih tekstila. Jedan od njenih klijenata istaknuta je osoba u Fiumeu. Duguje joj iznos jednak godišnjoj plaći za krojeve koje je izradila za njega.

Razlog zašto je bila izvan granica Fiumea:

Razlog zašto se želi vratiti:

Osobne granice:

LUIS SZINNYEY

22 godine star Hrvat, student, rođen na Krku. Odrastao u vojničkoj obitelji. Fasciniraju ga nasilje i rat, privlače ljudi snažne volje i ideologije koje zagovaraju hijerarhijsku strukturu. Ipak, nije još siguran kojim bi putem krenuo dalje u životu.

Razlog zašto je bila izvan granica Fiumea:

Razlog zašto se želi vratiti:

Osobne granice:

JO RADIĆ

Razlog zašto se želi vratiti:

35-godišnji Hrvat, gostioničar, rođen u Splitu. Majstor izrade piva, stručnjak za botaniku. Iznimno je ponosan na ono što je postigao, uspješan posao koji je podigao. Ali, također brine kako će razočarati druge jer se u sadašnjoj situaciji našao zbog toga što je počinio neko nezakonito djelo.

Razlog zašto je bila izvan granica Fiumea:

Osobne granice:

ALEX KOVÁCS

Razlog zašto se želi vratiti:

20-godišnja Mađarica, konobarica, rođena u Fiumeu. Blijede puti, boležljiva. Udana je, radi u prestižnoj pekari u središtu Fiumea.

Razlog zašto je bila izvan granica Fiumea:

Osobne granice:

Osobne granice

Odaberite jednu od navedenih osobnih granica kako biste dali dodatnu dubinu vašem liku. Imajte na umu kako ćete tim odabirom pružiti priliku suigračima da ju koriste kako bi okinuli vašu reakciju, pa stoga reagirajte kad se to dogodi. Učinite isto i vi za njih, kako bi im pomogli u igri oko osobnih granica te stvaranju akcije i interakcije tijekom larpa.

Osobne granice označene zvjezdicom (*) vjerojatno će se pojaviti tijekom igre.

- ◇ **invaliditet** (fizički ili mentalni)
- ◇ **dob** (recimo, prestar, premlad, teškoće s kretanjem...)
- ◇ **fizički problemi** koje vaš lik ima ili se s njima susreća (šepanje, bolovi u leđima, mucanje...)
- ◇ **psihološki problemi** (“histeričan”, narcisoidan, depresija, fetiš, obrasci ponašanja...) koje vaš lik pripisuje sebi ili drugima
- ◇ **strahovi** (od dodirivanja*, od gledanja oči u oči *, od skućenih prostora*, životinja*, glasnih zvukova*, bolesti)
- ◇ određeni **osjećaji** (strah, ljubav, ljutnja, povjerenje, sram...) u sklopu vašeg lika ili prema drugima
- ◇ **povezanost** (s obitelji, prijateljima, strancima, životinjama...) bi mogla biti spomenuta ili bi drugi mogli ispitivati vašeg lika o njima
- ◇ **seksualnost** (orijentacija, disfunkcije...)

Kad netko prijeđe osobnu granicu vašeg lika, trebate na to reagirati (slabije ili jače). Reakcija može biti verbalna (riječ, rečenica, vikanje, mucanje, vrlo brz govor, govor na drugom jeziku) ili fizička (šepanje, drhtanje...), realistična ili nadrealna. Odluka je na vama.

Kako, dakle, vaš lik reagira kad netko prijeđe njegovu ili njezinu osobnu granicu? Isprobajte sad, odigrajte što ste događa kad do toga tođe.

STANDARDNA PROCEDURA

FIUMANSKE CARINE ZA PRIHVAT STRANACA

1. Zatražite dokumente, obvezno na talijanskom:
"Documenti, prego."
2. Pomno provjerite putovnicu.
3. Zatražite objašnjenje ako nešto na putovnici nije jasno.
4. Postavite neka od ovih pitanja:
(slobodno odaberite ili izmislite slična vlastita)
 - ◇ - Odakle ste?
 - ◇ - Gdje radite?
 - ◇ - Koje ste vjere?
 - ◇ - Što mislite o Talijanskoj upravi za Kvarner?
 - ◇ - Zašto želite prijeći granicu?
5. Natjerajte ih na čekanje, obvezno na talijanskom:
"Attendere, prego."
(ovo možete reći u bilo kojem trenutku)
6. Temeljito provjerite je li putovnica krivotvorena (recimo, pomirišite ju, provjerite kvalitetu papira, jesu li podaci konzistentni...)
7. Ako ih već nema, i ako je barem jedna dostupna, možete staviti oznaku na osobu koju ispitujete.
8. Udarite pečat u putovnicu.
9. Vratite putovnicu i pošaljite igrača van te pozovite idućeg, obvezno na talijanskom:
"Attendere, prego. Avanti il prossimo!"
10. Prepustite ulogu Carinika nekom drugom.



PASSAPORTO FIUMANO



PASSAPORTO FIUMANO

THIS PASSPORT IS STRICTLY PERSONAL

No. OF PASSPORT



No. OF REGISTRATION

PASSAPORTO FIUMANO

Released to _____

Place of birth _____

Date of birth _____

Address _____

Marital status _____

NOTES OF THE AUTHORITIES

THIS PASSPORT IS STRICTLY PERSONAL

No. OF PASSPORT



No. OF REGISTRATION

PASSAPORTO FIUMANO

Released to _____

Place of birth _____

Date of birth _____

Address _____

Marital status _____

NOTES OF THE AUTHORITIES

Futuristička/moderna umjetnost

1, *“Ključni elementi naše poezije bit će hrabrost, smionost i pobuna.”*

2, *“Pjesnik se potrošiti s toplinom, glamurom i rastrošno, kako bi povećao entuzijastični zanos primordijalnih elemenata.”*

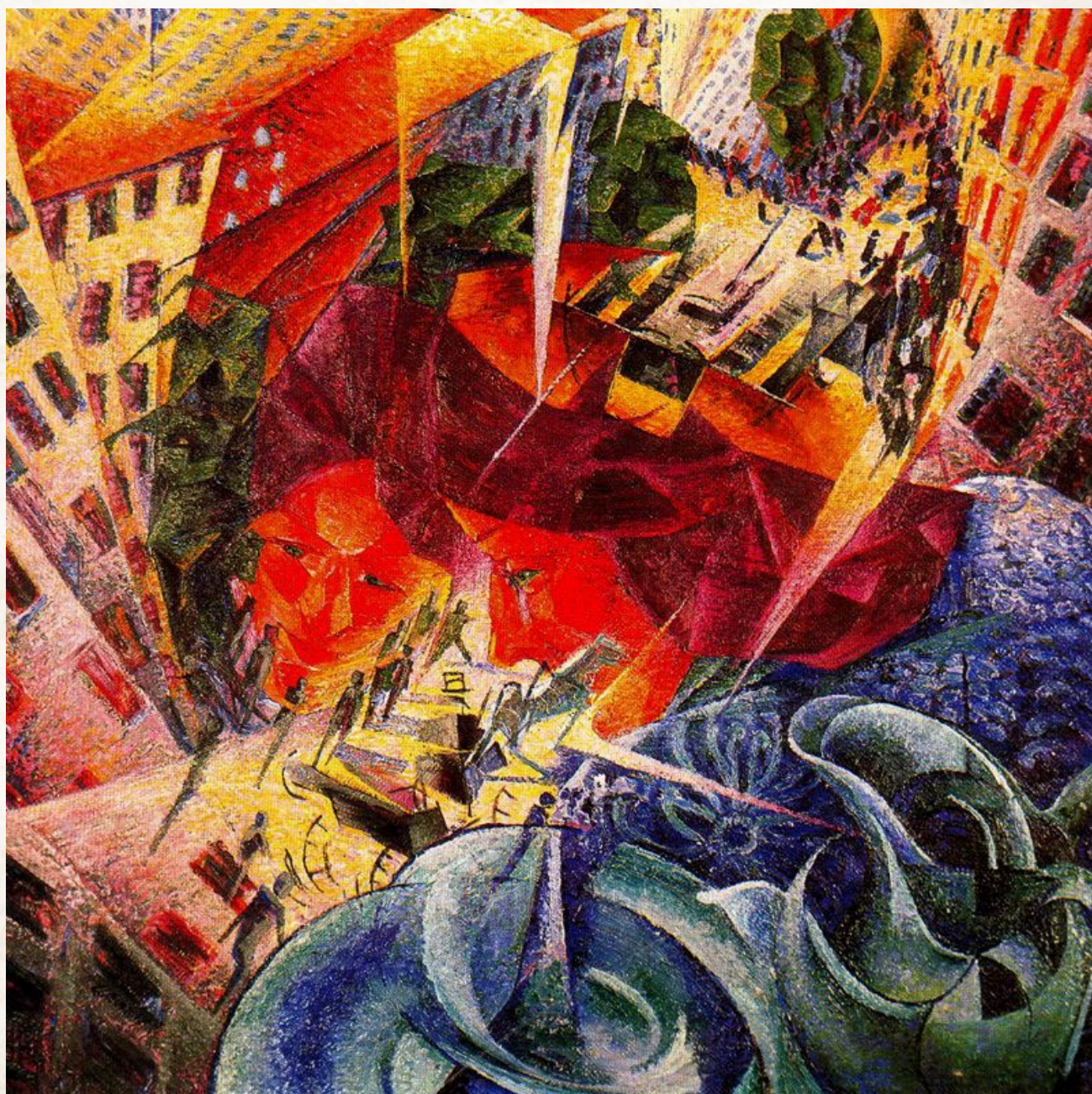
3, *“Žestoki bože rase od čelika,
Automobilu prostorom opijenim,
S tjeskobom gaziš, zgrabljenom između oštih ti zuba!
O strašno japansko čudovište s kovačnicom,
Plamenom i mineralnim uljima nabranjeno,
Gladno obzora i zvjezdanog plijena,
Oslobađam tvoje srce u đavolski vroom-vroom
I tvoj divovski radijal, za ples
Ti vodiš bijelim cestama svijeta.”*

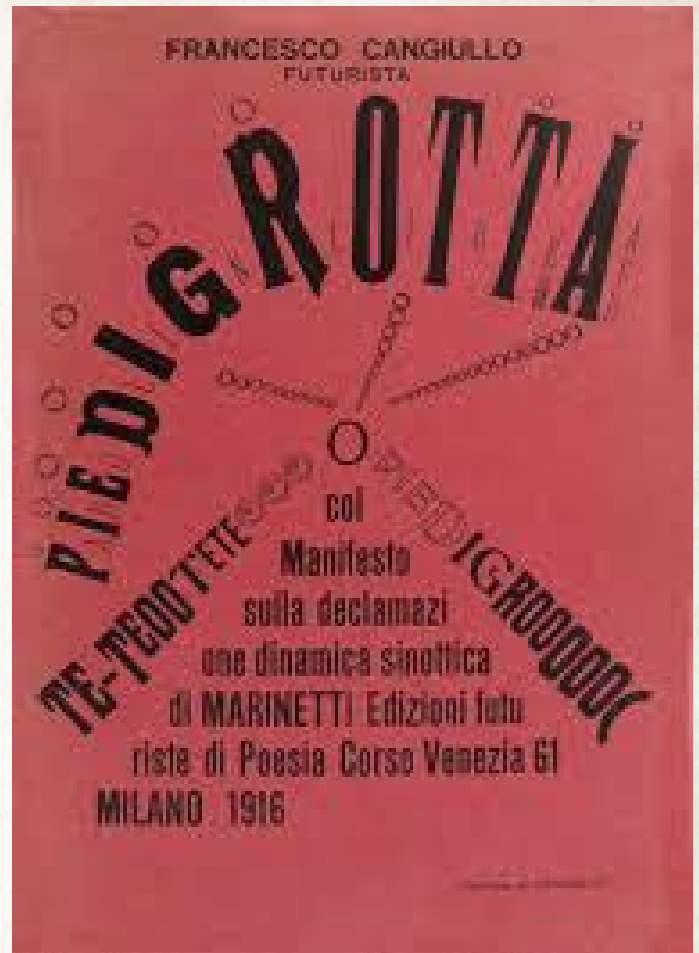
4, *“Uz obalu sad hodi
Stado. Nepomičan je zrak.
Sunce osvjetljava plavkastu živu vunu
Gotovo neraspoznatljivu od pijeska.
Prskanje, žigosanje, slatkih li zvukova.*

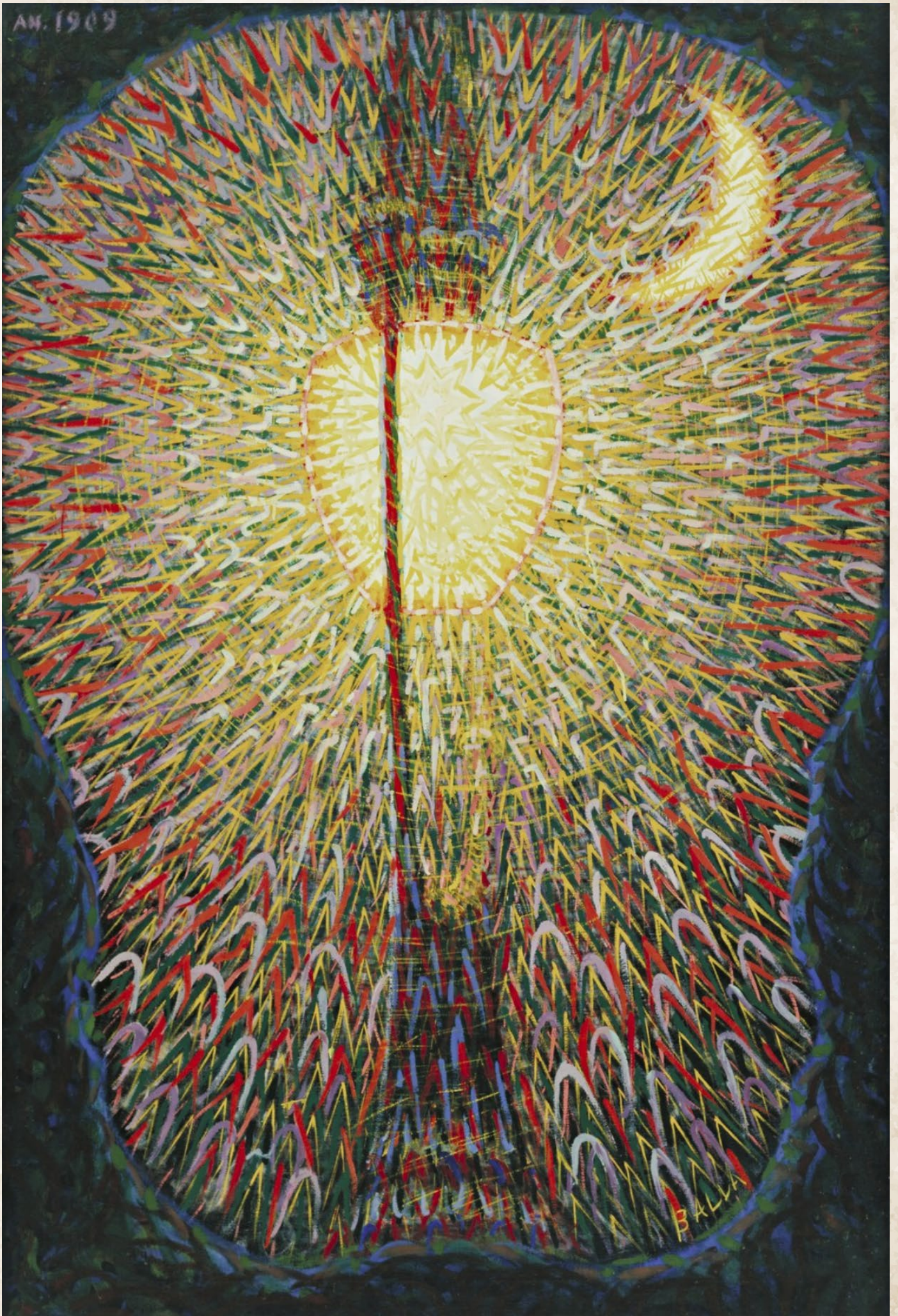
“Avaj, zašto sa svojim pastirima nisam?”

Izvori:

- 1, i 2, - Filippo Tommaso Marinetti – Futuristički manifest
- 3, - Filippo Tommaso Marinetti – Trkačem automobilu
- 4, - Gabriele D'Annunzio - Pastiri









Tiha noć, strašna noć

larp kojeg su osmislili i izradili Agnes Alma Upor, Chiara Tirabasso, Dorijan Strnad, Gabriella Aguzzi, Livia Pini i Lucija Tancer Mihoković

Tiha noć, strašna noć je larp o hrvatskoj i talijanskoj obitelji tijekom burnog razdoblja na kraju Prvog svjetskog rata i D'Annunzijeve okupacije grada Fiumea, danas Rijeke.

Scenarij je podijeljen u tri čina, tijekom kojih se likovi okupljaju za Božić 1918., 1919. i 1920. godine.

Dnevni boravak talijanske obitelji postaje metaforom za cijeli grad, u sklopu koje istražujemo povijest s gledišta običnih ljudi kako bismo prikazali kako događaji te kulturni, društveni i ekonomski problemi pogađaju pojedince i obitelji, ali i kako male stvari mogu biti značajne u ljudskim životima, čak i kad se oko njih događaju velike stvari.

Tiha noć, strašna noć namjerava istražiti koliko lako ili grozno teško može biti promijeniti nečija politička uvjerenja pod utjecajem raznih čimbenika.

Napokon, **Tiha noć, strašna noć** također je larp o obitelji, povijesti, politici i kulturnom identitetu, s ponekom božićnom pjesmom i mirisom jabuka i cimeta u pozadini.

Specifikacije

Broj igrača: 8

Likovi: 4 ženska, 3 muška i jedan neutralni

Vrijeme trajanja: 4 sata

Struktura: tri čina, prije svakog kratak uvod izvan likova

Što je potrebno: 1 uređaj za reprodukciju glazbe, isprintani materijali.

Prostor: 1 prostorija, idealno 2: jedna za igru, druga za uvodnu radionicu i razgovor nakon igre.

Stil: play to lift

Estetika: moguće je igrati simbolički, ali igra je pogodna za pristup koji koristi iluziju od 360 stupnjeva

Voditelji: 1, sudjeluje u igri kao batler/kućepazitelj talijanske obitelji

Mogući okidači: Glasni zvukovi, sukobi u obitelji, trudnoća, rat, ksenofobija, neplodnost

RASPORED

0-30	30-45	45-1.30	1.30-1.45	1.45-2.30	2.30-2.45	2.45-3.30	3.30-4
Radionica	Prvi uvod	Prvi čin	Drugi uvod	Drugi čin	Treći uvod	Treći čin	Razgovor

Uvod

Dobro došli u **Tihu noć, strašnu noć**, igru s uživljavanjem u uloge (larp) nastalu u sklopu projekta Fiume Crisis.

Ovaj larp prati dvije obitelji, hrvatsku i talijansku, koje trebaju biti povezane brakom.

Tiha noć, strašna noć je podijeljena u tri čina, od kojih svaki za sebe predstavlja vrijeme nakon božićne večere 1918., 1919. i 1920. godine. Koristi pristup "Slice of Life", fokusirajući se na istraživanje odnosa i drame između likova, kako na osobnoj tako i na obiteljskoj razini. Povijesna događanja koja se tijekom navedenih godina odvijaju u Rijeci odražavaju se na živote protagonista, njihove načine življenja i političke svjetonazore.

Između svakog čina bit će stanka tijekom koje će sudionice i sudionici dobiti dodatne informacije o događajima tijekom protekle godine, skupa s opisom kako su utjecala na likove koje igraju. Razvoj likova i dvije obitelji odraz je promjena u gradu u kojem žive, kao i u političkoj i ekonomskoj ravnoteži.

Larp se bavi s nekoliko tema kao što su obiteljska drama, kulturalne razlike, utjecaj povijesnih događaja na pojedince i obitelji, ali i utjecaj propagande na obične ljude i njihov doživljaj stvarnosti. Na suptilnijoj razini ovaj scenarij je također o političkoj radikalizaciji, nacionalizmu i demagogiji.

Povijesni kontekst, iako odgovara stvarnim zbivanjima i okolnostima, u velikoj je mjeri sažet kako bi ponudio simboličku pozadinu na kojoj osobne priče protagonista mogu biti odigrane.

Na kraju, **Tiha noć, strašna noć** povijesna je obiteljska drama koja želi potaknuti na razmišljanje o temama kojima se bavi i radoznalost o fascinantnom i kompleksnom dijelu povijesti.

Kako voditi igru

Ovo poglavlje posvećeno je organizaciji igre, s pojedinostima o tome kako predložiti, inscenirati, usmjeravati iskustvo i konačno, potaknuti ljude na razmišljanje o njezinom sadržaju i temama.

Kako biste organizirali i vodili igru **Tiha noć, strašna noć** trebate pročitati ovaj priručnik u cijelosti, slijediti upute za pripremu igre i okupiti sudionike u prikladnom prostoru za igranje.

To će od vas tražiti određenu razinu predanosti. Ali, rad na pripremi ovog larpa nudi organizatorima isti poticaj za razmišljanje kao i sudionicima, kao i priliku pružanja intenzivnog i smislenog iskustva drugima. Nije potrebna posebna priprema. Dovoljno je imati dobru volju te slijediti upute i prijedloge u odjeljcima koji slijede.

Od sad ćemo voditelje igre nazivati **Game Masterima**, kraće **GM**.

Raspored aktivnosti

Bilješka GM-u: Dijelovi označeni s * su opcionalni (pogledajte poglavlje: Mehanike - Darovi)

Početna radionica – izvan igre

Trajanje: 30 minuta

Lokacija: bilo koja prostorija, po mogućnosti odvojena od one u kojoj će se odvijati larp.

Što se događa: GM okuplja sve sudionike i ukratko objašnjava kako igrati igru, dodjeljuje likove, predvodi vježbe opisane u radionici i odgovara na sva pitanja koja bi sudionici mogli imati prije početka.

Dokumenti, rekviziti i brošure:

- ◇ Radionica
- ◇ Likovi.

Uvod u prvi čin – izvan igre

Trajanje: 15 minuta

Lokacija: bilo koja prostorija, po mogućnosti odvojena od one u kojoj će se odvijati larp.

Što se događa: GM sudionicima dijeli tekst Povijesni kontekst – Božić 1918. kako bi ga pročitali, Popis dostupnih darova 1918.*, Čestitke uz darove* i olovku za svakog sudionika.

Dokumenti, rekviziti i brošure:

- ◇ Povijesni kontekst – Božić 1918.
- ◇ Popis dostupnih darova 1918.*
- ◇ Čestitke uz darove*.

Prvi čin• Božić 1918. – u igri

Trajanje: 30 minuta

Gdje: bilo koja prostorija, po mogućnosti odvojena od one u kojoj se odvijala uvodna radionica.

Što se događa: GM unaprijed priprema prostoriju, postavlja novine i jelovnik za 1918., čaše i nešto za piće (moguće i druge božićne ukrase za bolju atmosferu) prije no što igrači uđu. Potom pušta glazbu za 1918. godinu. Kad glazba krene sudionici ulaze u prostoriju, gdje igraju sve dok ne čuju signal koji označava kraj prvog čina. Tijekom čina GM igra batlera/kućepazitelja talijanske obitelji i likovima dostavlja osobna pisma. Na kraju čina, kad se oglasi predviđeni signal (za prvi čin to je zvuk zvona) GM poziva likove na izlazak iz prostorije, uz riječi

.....
“Vrijeme je za božićnu polnočku.”
.....

Dokumenti, rekviziti i brošure:

- ◇ Novine za 1918.
- ◇ Jelovnik za 1918.
- ◇ Pisma za prvi čin.

Uvod u drugi čin – izvan igre

Trajanje: 15 minuta

Lokacija: bilo koja prostorija, po mogućnosti odvojena od one u kojoj će se odvijati larp.

Što se događa: GM sudionicima dijeli tekst Povijesni kontekst – Božić 1919., Popis dostupnih darova 1919.*, Čestitke uz darove* i olovku za svakog sudionika.

Dokumenti, rekviziti i brošure:

- ◇ Povijesni kontekst – Božić 1919.
- ◇ Popis dostupnih darova 1919.*
- ◇ Čestitke uz darove*.

Drugi čin• Božić 1919. – u igri

Trajanje: 30 minuta

Gdje: bilo koja prostorija, po mogućnosti odvojena od one u kojoj se odvijala uvodna radionica.

Što se događa: GM unaprijed priprema prostoriju, postavlja novine i jelovnik za 1919., dopunjava čaše ako je potrebno (kao i drugo jelo i piće, što je opcionalno) prije no što igrači uđu. Potom pušta glazbu za 1919. godinu. Kad glazba krene sudionici ulaze u prostoriju, gdje igraju sve dok ne čuju signal koji označava kraj drugog čina. Tijekom čina GM igra batlera/kućepazitelja talijanske obitelji i likovima dostavlja osobna pisma. Na kraju čina, kad se oglasi predviđeni signal (za prvi čin to je zvuk vatrometa) GM poziva likove na izlazak iz prostorije, uz riječi

.....
“Vrijeme je za božićni vatromet u organizaciji komandanta D’Annunzia.”
.....

Dokumenti, rekviziti i brošure:

- ◇ Novine za 1919.
- ◇ Jelovnik za 1919.
- ◇ Pisma za drugi čin.

Uvod u treći čin – izvan igre

Trajanje: 15 minuta

Lokacija: bilo koja prostorija, po mogućnosti odvojena od one u kojoj će se odvijati larp.

Što se događa: GM sudionicima dijeli tekst Povijesni kontekst – Božić 1920., Popis dostupnih darova 1920.*, Čestitke uz darove* i olovku za svakog sudionika.

Dokumenti, rekviziti i brošure:

- ◇ Povijesni kontekst – Božić 1920.
- ◇ Popis dostupnih darova 1920.*
- ◇ Čestitke uz darove*.

Treći čin• Božić 1920. – u igri

Trajanje: 30 minuta

Gdje: bilo koja prostorija, po mogućnosti odvojena od one u kojoj se odvijala uvodna radionica.

Što se događa: GM unaprijed priprema prostoriju, postavlja novine i jelovnik za 1920., dopunjava čaše ako je potrebno (kao i drugo jelo i piće, što je opcionalno) prije no što igrači uđu. Potom pušta glazbu za 1919. godinu. Kad glazba krene sudionici ulaze u prostoriju, gdje igraju sve dok ne čuju signal koji označava kraj drugog čina. Tijekom čina GM igra batlera/kućepazitelja talijanske obitelji i likovima dostavlja osobna pisma. Na kraju čina, kad se oglasi predviđeni signal (za prvi čin to je zvuk bombardiranja) GM poziva likove na izlazak iz prostorije, uz riječi

.....
“Brzo u sklonište, talijanski bojni brodovi bombardiraju grad. Pomozi nam, Bože!”
.....

Dokumenti, rekviziti i brošure:

- ◇ Novine za 1920.
- ◇ Jelovnik za 1920.
- ◇ Pisma za treći čin

Završni razgovor – izvan igre

Trajanje: 30 minuta

Gdje: bilo koja prostorija, po mogućnosti odvojena od one u kojoj se odvijala uvodna radionica.

Što se događa: larp završava. Sudionici se okupljaju kako bi razgovarali o proživljenom iskustvu i razmijenili mišljenja o temama koje su se pojavile. GM vodi razgovor, a na kraju svakom sudioniku uruči primjerak teksta Fiume – povijesni kontekst i pozove ih na ispunjavanje upitnika online radi prikupljanja povratnih informacija, komentara i prijedloga.

Dokumenti, rekviziti i brošure:

- ◇ Završna radionica
- ◇ Fiume - povijesni kontekst.

Što trebate napraviti kao GM?

- ◇ Pročitati cijeli scenarij
- ◇ Isprintati materijale za igru
- ◇ Pripremiti prostor za igru
- ◇ Okupiti sudionice i sudionike
- ◇ Voditi radionice i vježbe za zagrijavanje
- ◇ Voditi uvod u prvi čin
- ◇ Sudjelovati u prvom činu
- ◇ Voditi uvod u drugi čin
- ◇ Sudjelovati u drugom činu
- ◇ Voditi uvod u treći čin
- ◇ Sudjelovati u trećem činu
- ◇ Voditi završnu radionicu i razgovor.

Estetika

Tiha noć, strašna noć komorni je larp s radnjom smještenom između 1918. i 1920. Godine, u božićno vrijeme. Scenarij nudi temeljnu estetiku koja bi trebala pružiti osjećaj za dva ključna elementa - povijesnog razdoblja i božićnog ozračja – putem glazbe, isprintanih rekvizita i brošura.

Skalabilnost

Ovaj larp može biti igran na vrlo jednostavan, simboličan način, pri čemu se koriste samo ključni elementi iz scenarija i tek nekoliko predmeta navedenih u odjeljku Minimalistička verzija. No, **Tiha noć, strašna noć** odlično će funkcionirati ako se odlučite na pristup koji koristi iluziju u 360 stupnjeva, opisan u odjeljku Verzija sa scenografijom.

Priprema prostora za igru

Za igranje ovog larpa dovoljna je jedna prostorija, dovoljno velika kako bi svi koji sudjeluju mogli sjediti u njoj za stolom. Idealno, trebali bi imati dvije odvojene prostorije: jednu za pripremu igre i stanke između činova, drugu koja će u igri predstavljati dnevno sobu privatne kuće. e.

Minimalistička verzija

Za igru je potrebno minimalno osigurati:

- ◇ po jednu stolicu za svakog lika
- ◇ mali stol
- ◇ čašu za svakog lika
- ◇ nešto za piće i nazdravljanje; to može biti obična voda ili nešto povezano s Božićem poput soka od jabuka, vina i tome slično
- ◇ uređaj za reprodukciju glazbe
- ◇ isprintane rekvizite i brošure predviđene ovim scenarijem
- ◇ odvojeni prostor za radionicu i stanke naspram prostora za igru

Prijedlog za GM-a: Uključite igračice i igrače u postavljanje prostora i stola – to može biti dio radionice. Igrači će ulaziti u lika na početku svakog čina, kako će izlaziti iz prostora koji nije predviđen za igru.

Čak i u vrlo simboličkoj inačici uputno je osigurati barem nekoliko dodatnih ukrasa i rekvizita koji će dočarati božićno ozračje.

Postavite **naranče s klinčićima i cimetom ili mirisnu božićnu svijeću** u prostoriju: miris može biti moćan alat za poticanje uspomena, pa ovaj jednostavan i ne tako skup trik može puno dodati ukupnom ozračju.

Verzija sa scenografijom

Nakon što osigurate osnovne elemente opisane u prethodnom odjeljku možete dodati više drugih elemenata kako biste istaknuli estetiku i atmosferu, kako biste **Tihu noć, strašnu noć** učinili dojmljivijom.

GM može koristiti neke od prijedloga koje ćemo navesti, ili dodati vlastite.

Retro božićni ukrasi: svijeće ili fenjeri, grančice imele, crvene vrpce i crveni stolnjak, ukras za sredinu stola sa češerima bora, božićni vijenac.

Hrana i piće: tijekom igre likovi piju i nazdravljaju u svakom činu, za što su pogodni sok od jabuke, vino ili kuhano vino. Također, možete pripremiti kolačiće s cimetom, božićne slatkiše, narezane jabuke i kriške naranče sa šećerom i cimetom u prahu, sir, grožđe...

Pribor za jelo i piće: Ako želite stvoriti odgovarajuće ozračje i poslužiti prigodnu hranu i piće, također trebate koristiti poslužavnike, čaše, bokale i pribor za jelo koji odgovaraju povijesnom razdoblju u kojem se igra odvija. Ne mora biti komplicirano: koristite posuđe od drveta, stakla, kositra i čelika koje ne djeluje moderno na prvi pogled.

Kostimi i dodaci: Potaknite igračice i igrače na odijevanje u skladu s povijesnim razdobljem. Dovoljno je odjenuti se klasično u hlače, košulju, naramenice i kravatu za muške likove, odnosno suknju, bluzu, jednostavan džemper i rubac oko vrata za ženske likove.



Mehanike

Larp koristi nekoliko jednostavnih mehanika:

Batler/Kućepazitelj

Tijekom larpa GM igra ulogu batlera/kućepazitelja talijanske obitelji koja je domaćin božićne večere. To omogućava praćenje igre, isporuku pisama koje razni likovi primaju tijekom činova i dostupnost ako zatreba nešto pojasniti igračima.

Pitanja za batlera/kućepazitelja izvan igre

Ako tijekom igre netko od igrača ima pitanja vezana uz pravila igre, mehanike ili bilo što tome slično što nije izravno vezano uz sam tijekom igre, mogu pristupiti GM-u i obratiti se rečenicom *“Moram s tobom razgovarati nasamo.”* To je signal GM-u i drugim igračima u blizini kako nije riječ o razgovoru koji je dio igre, pa ga drugi igrači trebaju ignorirati.

Početak čina

Prije početka svakog čina GM pušta glazbu (pogledajte poglavlje: Glazba) koja signalizira početak igre.

Igra će početi za svakog igrača pojedinačno ulaskom u prostor predviđen za igranje, koji će predstavljati dnevni boravak obitelji Celebrini, u kojem se dvije obitelji okupljaju nakon večere.

Završetak čina

Svaki će čin završiti određenim zvukom (ne pjesmom), a batler/kućepazitelj će sudionike pozvati na napuštanje prostorije (pogledajte poglavlje: Glazba). Tijekom uvodne radionice igračima treba objasniti kako je zvuk za završetak čina različit od pjesama koje će biti puštane.

Zdravice

Tijekom svakog čina glave dvije obitelji morat će održati zdravicu. Prvo će nazdraviti domaćin, g. Celebrini, nakon čega slijedi zdravica g. Petrovića. Nakon toga se bilo tko može pridružiti sa svojom zdravicom. Ova je mehanika osmišljena kako bi omogućila priliku za javno iskazivanje političkih i osobnih stavova, kao i vijesti vezanih uz njih.

Pisma

Tijekom svakog čina pojedini likovi primit će pisma iz vanjskog svijeta. Njihov sadržaj osmišljen je kako bi naglasio i opipljivo simbolizirao njihove probleme, političke stavove i, ponekad, tajne. Pristizanje pisama treba uskladiti s razvojem i tempom igre, kako bi imala što veći učinak na osobnoj i kolektivnoj razini.

Uputa GM-u: Važno je pročitati sva pisma unaprijed, kako biste igračima pružili što bolje iskustvo, ponudili im pojašnjenja i savjete, ali ih i uveli u igru u pravom trenutku tijekom čina kako bi potaknuli obiteljsku dramu.

Rekviziti za igru

Tijekom svakog čina u prostoru igre bit će prisutna dva rekvizita.

Novine sadrže vrlo kratke članke s opisom najvažnijih događaja protekle godine, koji nude uvid u trenutnu političku i povijesnu situaciju u Fiumeu/Rijeci.

Jelovnik nudi uvid u život srednje klase Fiumea/Rijeke nakon Prvog svjetskog rata, ali i služi kako bi pokazao na koji način politički kontekst utječe na svakodnevni život.

Darovi

Ovo je opcionalna mehanika – možete sami odlučiti hoćete li ju koristiti u larpu ili ne.

Mehanika darivanja osmišljena je kako bi dodala više osobnih elemenata za likove, kao i zaigran uvid u ekonomsku situaciju u Fiumeu/Rijeci između 1918. i 1920. godine: inflaciju, sve prisutnije nestašice robe na tržištu, talijanizaciju tijekom D’Annunzijeve okupacije i, posljedično, nejednakost prilika za obitelji talijanskih i hrvatskih Fiumana.

Kako darivanje funkcionira

Tijekom uvoda između činova svaki lik može kupiti jedan ili dva dara, i odlučiti kome će ih pokloniti.

Darovi mogu biti odabrani s popisa dostupnih predmeta, gdje je navedena njihova trenutna cijena.

Svaki lik prima popis na tržištu dostupnih predmeta i božićnu čestitku (u nekoliko slučajeva jedan od sudionika moći će pokloniti dva dara).

Tijekom uvoda za svaki lik naveden je također i iznos novca na raspolaganju za potrošnju svakog Božića, u skladu s njihovom financijskom situacijom.

Čestitke su unaprijed ispunjene. Svaki sudionik ih mora prilagoditi imenom darivatelja, primatelja i prirode dara.

Radi jednostavnosti, nitko ne može kupiti više od dva dara po činu, čak i ako imaju dovoljno novca.

Primjeri čestitki

Od: Antonia za Andreu
Nadam se kako ti se sviđa moj dar
pekmez od jagoda.

Tijekom svakog čina darivanje se odvija kad igrači odluče da je vrijeme za to.

Dar je simbolički predstavljen čestitkom.

Sigurnost i fizičke interakcije

Kao što je objašnjeno u uvodnoj radionici za igrače, Tiha noć, strašna noć je larp koji može emocionalno angažirati sudionike, izazivanjem tuge ili nelagode tijekom trajanja igre. U takvim slučajevima sudionici mogu upotrijebiti sigurnu riječ “**Cut**” kako bi signalizirali drugima da im je nešto (izraz, gesta, fizički kontakt i tako dalje) je nešto nelagodno i da bi suigrači trebali smanjiti intenzitet toga što rade.

Ako, s druge strane, sudionici zbog bilo kojeg razloga ne žele sudjelovati ili svjedočiti nekoj interakciji koja se odvija tijekom igre zbog toga što ih uznemiruje, mogu se udaljiti od izvora nelagode tako što će ignorirati to što se događa. Taj se mehanizam naziva “**Opt-out**”.

Na kraju, larp obično ima puno dijaloga i ne traži fizičku interakciju između sudionika. Napetost koja se nagomilava tijekom tri čina može biti izgubljena ako akt fizičke agresije posluži kao ventil za nju. Stoga bi sve sukobe trebalo razrješavati isključivo verbalnim putem.

Uputa za GM-a: Detaljan opis ovih sigurnosnih značajki nalazi se u odjeljku Radionica.

Likovi

Tiha noć, strašna noć je larp za osam igračica i igrača. Četvero su članovi obitelji Celebrini, Fiumana talijanskog porijekla. Četvero su članovi obitelji Petrović, hrvatskog i mađarskog porijekla.

Svaki je lik ukratko opisan, dok je njihov razvoj tijekom godina sažet u uvodu za svaki lik. Ove je materijale moguće naći spremne za ispis u dodacima za ovaj scenarij.

Uputa za GM-a: GM svakako treba pročitati sve likove unaprijed, kako bi igračicama i igračima pružio što bolje iskustvo te ponudio pojašnjenja i savjete, ali i zabavio se tijekom igre promatrajući razvoj likova.

Pošto su dio povijesnog larpa, smještenog u '20-te godine prošlog stoljeća i fokusiranog na obiteljske odnose, likovi u larpu Tiha noć, strašna noć imaju unaprijed zadan rod. Ipak, **bilo kojeg lika može igrati bilo koji igrač ili igračica.**

Talijanska obitelj

Obitelj Celebrini sastoji se od Antonia i Marije Elene, koji su bračni par, i njihove djece. Gabrielle je najstariji sin, zaručen s kćeri u obitelji Petrović, a Andrea/Andreina je njegov mlađi brat/sestra. Potonji lik nema unaprijed postavljen rod i može biti igran kao muški ili ženski.

Hrvatska obitelj

Hrvatska se obitelj sastoji od Josipa i Ane, koji su u braku, njihove kćeri Katarine i Josipove majke Erzsébet, Fiumanke mađarskog porijekla.

Odnosi između likova

Na početku larpa likovi su uglavnom povezani s drugim članicama i članovima vlastite obitelji. Iznimka su Maria Elena (majka u talijanskoj obitelji) i Erzsébet (baka Mađarica u hrvatskoj obitelji), koje su se srele tijekom rata dok su volontirale u Crvenom križu, i koje su dogovorile vjenčanje Katarine i Gabrielea. Njih se dvoje također znaju od ranije, ali vrlo površno.

Sudionici mogu produbiti i personalizirati veze sa članovima obitelji tijekom uvodne radionice, ali

razvoj osobnih odnosa između likova treba biti odigran tijekom činova. Srž iskustva igre Tiha noć, strašna noć je u istraživanju odnosa između likova, njihovih promjena tijekom godina, u odnosu na povijesnim događanjima koja se odvijaju u Fiumeu.

**Za detaljne opise likova pogledajte
DODATAK 1 – LIKOVI**

Brošure i printani materijali

Kako biste mogli igrati Tihu noć, strašnu noć trebate isprintati potrebne materijale. Neke od njih ćete koristiti izvan igre i podijeliti sudionicima tijekom uvodne radionice, stanki između činova i nakon igre. Drugi služe kao brošure i rekviziti tijekom igre. Sve ih možete naći, spremne za ispis, u dodacima uz ovaj scenarij.

Idući odjeljci donose popis tih dokumenata, njihov opis i upute kadi h trebate uvesti u igru.

Out-of-game materials

Radionice

Dokument Radionice namijenjen je GM-u jer sadrži niz informacija i aktivnosti koje je potrebno poduzeti prije igre. Preporučamo da ga isprintate.

Likovi

Likove GM treba podijeliti igračima tijekom radionice, nakon što ih je dodijelio.

Popis darova

Tijekom stanke prije početka svakog čina GM treba podijeliti svima po kopiju popisa darova, predmeta dostupnih na tržištu u danj godini, skupa s njihovom cijenom. Dostupna su ukupno tri popisa, po jedan za svaku godinu i čin.

Uvod u činove

Prije svakog čina GM treba svakom sudioniku dati pisani uvod. Za prvi čin to je opis povijesti grada Fiumea/Rijeke za 1918. godinu i identičan je za sve sudionike. Za drugi i treći čin uvod je personaliziran za svakog lika i sadrži najvažnije povijesne događaje i relevantne osobne vijesti.

Razgovor poslije igre

Razgovor poslije igre je dokument namijenjen GM-u, s nizom aktivnosti i promišljanja za igrače po završetku larpa. Preporučamo da ga isprintate.

Povijesni pregled

Ovaj dokument trebabitipodijeljen svim sudionicima na kraju razgovora poslije igre. Sastoji se od svih povijesnih uvoda u činove, uz dodatak odjeljka u kojem je objašnjeno što se dogodilo u Fiumeu/Rijeci nakon Krvavog Božića. Sudionici ih mogu ponijeti sa sobom kao uspomenu na igru i priliku za učenje o bilo kojem aspektu povijesti Rijeke koji ih zanima.

Materijali za korištenje u igri

NOVINE

Na početku svakog čina GM mora postaviti novine sa sažetkom najvažnijih vijesti iz godine na izmaku na stol. Tri su izdanja novina, za svaku godinu i čin po jedno.

Riječke novosti 1918. - Naslov

RAT JE GOTOV

Austrija i Mađarska potpisale separatna primirja

Od studenog 1918. konfuzija i političke napetosti su na najvišoj razini. Hrvati i Talijani tjednima se sukobljavaju oko neizvjesne budućnosti grada. Savezničke postrojbe okupirale su grad kako bi osigurale mir.

SAVEZNIČKA OKUPACIJA POČINJE

Talijanski, francuski i britanski vojnici u gradu

Talijanske postrojbe stigle su prve i ušle u grad bez otpora. Hrvati su se povukli ili okupili u željezničkoj postaji. Potom su francuski, mahom crnopusi vojnici okupirali luku. Zadnje je pristiglo britansko pješništvo...

DVOVLAŠĆE U FIUMEU

Suparnička vijeća: Hrvatsko-srpsko i talijansko

I Kraljevina Italija i nova Kraljevina Srba, Hrvata i Slovenaca polažu pravo na suverenitet na temelju svog "iredentističkog" etničkog stanovništva. Talijansko nacionalno vijeće podržava i Riječka mladež.

GRAD ŽIVOTA

Oči svijeta su na Fiumeu

Živimo u Gradu života, gdje nove ideje, vrijednosti i moral stvaraju svijetlu budućnost. Utemeljitelj futurizma Marinetti, Guglielmo Marconi, Arturo Toscanini, svi su došli svjedočiti revoluciji...

Riječke novosti 1919. - Naslovi

PITANJE FIUMEA

Budućnost grada i dalje neizvjesna

Mirovna konferencija u Parizu ostavlja talijansko-slovenski spor oko Fiumea neriješenim. Američki predsjednik Wilson otvoreno je stao na stranu Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca u njihovom sukobu s Talijanima.

D'ANNUNZIO ZAUZEO FIUME

Savezničke trupe odlučile napustiti grad

Dana 12. rujna, snage talijanskih nacionalističkih paravojnih snaga predvođene pjesnikom Gabrieleom D'Annunziom zauzele su grad. Imenovan guvernerom Rijeke, preuzeo je titulu zapovjednika. Cilj: pripajanje Italiji.

D'ANNUNZIO POZVAO TALIJANE NA AKCIJU

"Ležah bolestan u krevetu. Ustadoh da odgovorim na poziv..."

Mitinzi u kazalištu, javni skupovi na trgu, govori s balkona, D'Annunzio ne raspaljuje strasti samo u Fiumeu već tiska brošure koje dijeli po Italiji, pozivajući ljude na akciju ...

Riječke novosti 1920. - Naslovi

TALIJANSKA UPRAVA ZA KVARNER

Nezavisan grad s novim ustavom

12. kolovoza D'Annunzio je proglasio rođenje Talijanskog povjerenstva za Kvarner, utemeljenog na vrijednostima revolucionarnog sindikalizma. Ubrzo slijedi Kvarnerska povelja - revolucionarni ustav, jedinstven u svijetu.

RATNI BOŽIĆ?

Talijanski ultimatum ističe na Badnjak

12. studenoga Italija i Kraljevina Srba, Hrvata i Slovenaca potpisale su Rapalski ugovor kojim je Fiume postao neovisna država. D'Annunzio ga odbija i talijanska vojska opsjeda grad. 21. prosinca proglašeno je ratno stanje...

JELOVNICI

Na početku svakog čina GM mora na stol postaviti jelovnik božićne večere koju je pripremila obitelj Celebrini. Jelovnik je svake godine drukčiji i simbolizira ekonomsko bogatstvo obitelji, ali i kulturnu evoluciju koja se događa u Rijeci, kao i rastuću talijanizaciju tijekom D'Annunzirove vladavine. Postoje ukupno tri jelovnika, za svaki čin i godinu po jedan.

Božićni jelovnik 1918.

Talijanska i hrvatsko-mađarska hrana

- ◇ Riblja juha
- ◇ Slatkiši
- ◇ Fritule
- ◇ Žganci i krumpiri
- ◇ Sarma
- ◇ Mađarska štrudla

Božićni jelovnik 1919.

Vrlo bogat isključivo talijanski jelovnik s futurističkim jelima

- ◇ Tramezzini Traidue (sendviči)
- ◇ Besmrtne pastreve
- ◇ Riža Herod
- ◇ Pjenušac
- ◇ Panettone
- ◇ Koktel Polibibita

Božićni jelovnik 1920.

- ◇ Pečena lokalna riba
- ◇ Krumpir
- ◇ Panettone

PISMA I ČESTITKE

Tijekom svakog čina pojedini likovi primit će kratka pisma i čestitke, često s vijestima o njima ili uvidima u njihov razvoj.

GM, kao batler/kućepazitelj, dostavlja pisma tijekom čina u skladu s vlastitom procjenom. Ne treba ih isporučiti sve odjednom već ostaviti vremena između dvije dostave kako bi ih igrači mogli pročitati, podijeliti i komentirati sadržaj s drugima.

Slijedi popis svih pisama, podijeljenih po činovima, uz upute GM-u kako ih isporučiti.

Uputa GM-u: Redoslijed nije važan – više pozornosti obratite na ozračje u igri kako biste odabrali pravi trenutak. Primjerice, ako je lik koji treba dobiti pismo na rubu događanja, to može biti dobar trenutak za isporuku.

◇ PRVI ČIN:

Kome isporučiti: **Antonio Celebrini**

*Poštovani g. Celebrini,
Talijansko narodno vijeće Rijeke poziva sve
poštovane članove talijanske zajednice na*

*okupljanje u znak potpore Rijeci kao dijelu
kraljevine Italije.*

Okupljanje će se održati 28. prosinca.

Molimo Vas da potvrdite svoje sudjelovanje.

Kome isporučiti: **Josip Petrović**

*Poštovani g. Petroviću,
Hrvatsko narodno vijeće Rijeke poziva sve
poštovane članove hrvatske zajednice na
okupljanje u znak potpore Rijeci kao dijelu
nove Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca.
Okupljanje će se održati 27. prosinca.
Molimo Vas da potvrdite svoje sudjelovanje.*

Kome isporučiti: **Erzsébet Petrović**

*Draga Erzsi,
Želim ti čestit Božić i sretnu Novu godinu!
Nadam se da si dobro jer imam odlične vijesti
za tebe. Da li se sjećaš Marikinog zgođušnog
sina kojeg sam ranije spominjala? E pa pogodi
što - János je ponovo dostupan. Možda bi
ga htjela pozvati na čaj da ga tvoja mala
Katarina upozna?
Tvoja draga prijateljica, Emma*

◇ DRUGI ČIN

Kome isporučiti: **Andrea / Andreina Celebrini**

*Dragi Andre, sretan Božić tebi i tvojoj obitelji!
Molim se za primitak u ardite idući tjedan. S
ljubavlju, Fabrizio*

Kome isporučiti: **Maria Elena Celebrini**

*Poštovana gđo Celebrini,
Gosp. D'Annunzio je prihvatio Vaš poziv te će
Vam se rado pridružiti na ručku 2. siječnja.
Srdačan pozdrav, Fulvio Balisti, tajnik*

Kome isporučiti: **Gabriele Celebrini**

Gabriele, prijatelju - čestitam na vjenčanju!

Čujem da je Katarina prekrasna žena - šteta što nije Talijanka, ali što se može! U tvoje zdravlje, i neka vam brak bude blagoslovljen s mnogo djece! Tvoj rođak, Giovanni

Kome isporučiti: **Ana Petrović**

Najdraža Ana, topli pozdravi od svih drugarica iz feminističkog kolektiva. Božić je poseban trenutak za obitelj, intiman i pun međusobne podrške. Može biti prilika za podjelu ideja s drugim ženama u obitelji – kćerima, sestrama, šogoricama, punicama... - o nezavisnosti i feminističkoj osviještenosti. Iskren zagrljaj, Riječka feministička liga

Kome isporučiti:

Erzsébet Petrović (rođena Kovács)

Moja draga Erzsébet, sretan Božić! Hoćeš li nam se uskoro pridružiti u Budimpešti? S ljubavlju, Ilona

Kome isporučiti: **Josip Petrović**

Dragi Josipe, sretan Božić tebi i tvojoj obitelji! Tvoja majka nam je rekla kako nećete napustiti Rijeku usprkos novom razvoju događaja. Čuvajte se, molimo vas! Bit ćete u našim molitvama. Obitelj Marinković

Kome isporučiti: **Antonio Celebrini**

Dragi Antonio, sretan Božić tebi i tvojoj obitelji! Nadamo se vijestima o unucima uskoro! Sve najbolje, Marco Alessi

◇ TREĆI ČIN

Kome isporučiti: **Andrea / Andreina Celebrini**

Gdje si?? Kažu da će talijanska vojska napasti noćas. Odmah se prijavi na svoj položaj ili će te proglašiti dezertrom! Svi ardit i moraju služiti svojoj Domovini!! Rijeka ili smrt! Francesco

Kome isporučiti: **Ana Petrović**

Note to the GM: Ovo pismo je naslovljeno na gđu Petrović. Batler/kućepazitelj ga isporučuje Ani, ali je u stvari namijenjeno njenoj punici Erzsébet Petrović. Zabuna je dio igre. Kad ga prozovu zbog nje, batler/kućepazitelj se ispriča zbog toga što je pomiješao gošće istog prezimena.

Poštovana gđo Petrović, uspjeli smo dogovoriti siguran transfer vaše unuke u Budimpeštu kao što ste zatražili. Molimo Vas da ju dovedete na dogovorenu lokaciju sutra u 2h u noći. Spakirajte toplu odjeću, put je dug, a zime u Mađarskoj su hladne.

Kome isporučiti: **Maria Elena Celebrini**

Note to the GM: Ovo pismo je naslovljeno na gđu Celebrini. Batler/kućepazitelj će ga isporučiti Mariji Eleni, ali je u stvari namijenjeno njenoj snahi Katarini. Zabuna je dio igre. Kad ga prozovu zbog nje, batler/kućepazitelj se ispriča zbog toga, navodeći kako je uznemiren zbog aktualne situacije.

Katka, moja najdraža - sretan ti Božić! Pridruži mi se večeras na uobičajenom mjestu kad odzvone ponoćna zvona. Čekati ću te, moja ljubljena, s tisuću nježnih poljubaca za tvoje slatke rumene obraze. Vijesti o djetetu koje nosiš su me učinile naj sretnijim čovjekom na svijetu! Zauvijek tvoj, Pietro

Kome isporučiti: **Gabriele Celebrini**

Dragi Gabriele – ili si sad Gabrijel? Sretan ti Božić! Prenesi moje pozdrave tvojoj gospođi. Fabio

Kome isporučiti: **Josip Petrović**

Dragi Josipe i Katarino, sretan Božić vama i vašoj obitelji! Nadamo se kako ste na sigurnom. Javite ako možemo kako pomoći. Bit ćete u našim molitvama, Obitelj Tomić

Kome isporučiti:

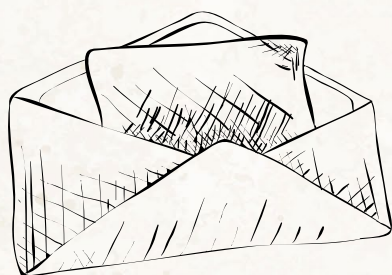
Erzsébet Petrović (rođena Kovács)

Sretan Božić tebi i tvojoj obitelji! Dočekat ćemo malu Kati raširenih ruku kad pristigne u Budimpeštu. Ako još nekako možemo pomoći, svakako javi. Nadam se kako ćeš biti na sigurnome, Emma

ČESTITKE

Iako se čestitke koje predstavljaju darove ispunjava tijekom stanki između činova (dakle, izvan igre), igrači ih unose u igru kao likovi i predaju primateljima prema vlastitoj procjeni.

Uputa GM-u: Prije početka svakog čina provjerite je li svaki lik uzeo čestitke za druge likove i podsjetite ih kako ih mogu koristiti.



Glazba

Glazba je važan dio igre *Tiha noć, strašna noć* jer služi kako bi stvorila odgovarajuće ozračje za svaki čin.

Stoga svaki čin ima zaseban popis pjesama, s određenim zvukom na kraju koji označava kraj čina.

Svaki popis pjesama uključuje božićne naslove popularne u to vrijeme, kako talijanske tako i hrvatske.

Na kraju prvog čina čuju se zvona kako pozivaju vjernike na misu polnoću.

Na kraju drugog čina čuje se vatromet kojeg je povodom Božića priredio Gabriele D'Annunzio.

Na kraju trećeg čina čuje se bombardiranje kojim počinje *Krvavi Božić*.

Autori su za GM-a napravili poseban popis na servisu Spotify. Traje oko 45 minuta za svaki čin.

Uputa GM-u: Tijekom svakog čina mijenjajte glazbu i preskačite pjesme kako bi bolje odgovarale atmosferi. Duljinu trajanja čina prepuštamo vašoj procjeni. Moguće je, recimo, kako ćete imati manje vremena na raspolaganju nego što je izvorno predviđeno ili da će činovi trajati dulje od 30 minuta.

Općenito, ako GM uoči kako su u pojedinom činu likovi odigrali što su imali za odigrati i tempo igre opada, preporučamo okončavanje čina puštanjem odgovarajućeg završnog zvuka. Time ćete ostaviti više vremena za druge činove ili završni razgovor.

Popis pjesama na servisu Spotify

Popisu pjesama na servisu Spotify možete pristupiti putem ove poveznice ili skeniranjem QR koda.

 [Poveznica na Spotify](#)



Ako poveznica za Spotify nije dostupna ili trebate pripremiti popis na drugoj platformi, odnosno offline, evo svih pjesama, raspoređenih po činovima. Po potrebi ih možete zamijeniti sličnim starinskim i božićnim pjesmama. Jedini doista važni zvukovi su zvona, vatromet i bombardiranje.

Prvi čin

1. *Come pioveva - Armando Gill*
2. *Over there - Caruso*
3. *Fidgety feet - Original Dixieland Jazz Band*
4. *Razzia - Inconnu*
5. *Tiger rag - Original Dixieland Jazz Band*
6. *Over there - Nora Bayes*
7. *Tu scendi dalle stelle - Traditional, Luciano Pavarotti*
8. *Vaselje Ti Navjescujem - Pjevacko Drustvo Podgorac*

9. *At the jazz band ball - Original Dixieland Jazz Band*
10. *Vipera - E. A. Mariio, Sergio Bruni*
11. *Rockaby your baby - Al Jolson*
12. *Livery stable blues - Original Dixieland Jazz Band*
13. *'O surdato 'nnamurato - Roberto Murolo*
14. *Ostrich walk - Original Dixieland Jazz Band*
15. *Liberty bell - The Peerless Quartet*
16. *Oui oui Marie (Recorded 1918) - Arthur Fields*
17. *Church tower clock bell Strikes 12 O'clock*

Drugi čin

1. *Pesciolino - Elvira Donnarumma*
2. *Bella ca bella sì - Armando Gill*
3. *Zingarella - Elvira Donnarumma*
4. *La donna è mobile - Luciano Pavarotti*
5. *Ti voglio tanto bene - Beniamino Gigli*
6. *Vieni sul mar - Traditional, Enrico Caruso*
7. *Adeste fidelis - Andrea Bocelli*
8. *O pastiri, cudo novo - Krunoslav-Kico Slabinac*
9. *Libiamo ne' lieti calici, Brindisi - La Traviata atto I - Renata Tebaldi*
10. *Mamma mia, che vo' sapè - Emanuele Nutile, Enrico Caruso*
11. *Musica proibita - Stanislas Gastaldon, Enrico Caruso*
12. *Core signore - Elvira Donnarumma*
13. *Io, 'na chitarra e 'a luna - Elvira Donnarumma*
14. *Cavalleria rusticana: "Viva il vino spumeggiante" - Pietro Mascagni, Luciano Pavarotti*
15. *Firework sounds*

Treći čin

1. *Piano concerto No. 3, Op. 30 in D minor: Allegro ma non troppo - Sergei Rachmaninoff*
2. *6 Romances, Op. 16: No. 1. Lullaby (arr.: Rachmaninov for piano) - Sergei Rachmaninoff*
3. *Astro del ciel - Franz Xaver Gruber, Coro Polifonico Santa Cecilia di Inzago*
4. *Narodi nam se - Braca u Kristu*
5. *Liebesleid (Love's sorrow) - Fritz Kreisler, Sergei Rachmaninoff*
6. *Piano concerto No. 3, Op. 30 in D Minor: Finale: Alla breve - Sergei Rachmaninoff*
7. *Air raid siren warning alarm*
8. *Blasting explosion in mine*

Radionica

Uvodna radionica vrijeme je za zajedničku pripremu za događaj koji će uslijediti. Nakon što su se sudionici okupili, GM treba reći nekoliko riječi pozdrava i potom ukratko predstaviti larp, teme, mehanike i likove, kao i eventualne preporuke u zadnji tren.

Slijedi skica kako voditi radionicu. To je preporuka i pomoć, ne govor kojeg treba izrecitirati.

Uvod u radionicu

Dobro došli u **Tihu noć, strašnu noć**, igru s uživljavanjem u uloge (larp) koja je nastala kao dio projekta Fiume Crisis.

Tiha noć, strašna noć igra je o hrvatskoj i talijanskoj obitelji koje proslavljaju Božić zajedno tijekom burnog razdoblja nakon završetka Prvog svjetskog rata i D'Annunzijeve okupacije Fiumea/Rijeke. Scenarij je podijeljen u tri čina, tijekom kojih se likovi okupljaju 24. prosinca 1918., 1919. i 1920. godine.

Larp je igra u kojoj svaki sudionik igra lika. Za ovaj su larp autori unaprijed pripremili likove. Na vama je da ih oživite i odigrate kako smatrate da je potrebno.

Nećete morati pamtit i dijaloge, nema redtelja i publike koji će prosuđivati vašu izvedbu. Ovdje smo kako bismo se zabavili i nešto naučili zajedno istražujući likove i obiteljsku priču nadahnutu stvarnom povijesti grada Rijeke.

Ne postoji ispravan i pogrešan način igranja likova, sve dok se držite uputa, vremena i okolnosti u kojima se radnja odvija, dok se zabavljate i u interakciji ste s drugim likovima (i sudionicima larpa).

Okolnosti u kojima se radnja odvija

Igra se događa u gradu Rijeci (Fiume) na Jadranskom moru, u godinama po završetku Prvog svjetskog rata.

Sve do kraja Prvog svjetskog rata Rijeka (Fiume) bila je dio Austro-ugarske monarhije. Iako je bila okružena područjem naseljenim hrvatskim stanovništvom, njome je upravljala Mađarska, a njeni su stanovnici većinom bili Talijani. Nakon što je završio Prvi svjetski rat Austro-ugarska se raspala Rijeka (Fiume) je postala predmetom spora između Kraljevine Italije i novonastale Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca (kasnije poznate pod nazivom Jugoslavija).

Talijansko nezadovoljstvo time što do pripajanja nije došlo dovelo je do nastanka iredentizma, populističkog pokreta kojeg su poticali spisatelji i ratni heroji. Među njima najistaknutiji bio je Gabriele D'Annunzio, kojeg su iredentisti 1919. pozvali na preuzimanje grada.

Uz pomoć talijanskih vojnika (ardita) i iredentista iz Rijeke D'Annunzio je ušao u grad 12. rujna 1919. godine, okupirao ga i vodio do kraja 1920. Tijekom tog razdoblja brojni nekadašnji državljani Austro-ugarske koji su do tada živjeli u Rijeci napustili su taj grad, što dragovoljno, što prisilno. U brojnim slučajevima obitelji su bile etnički pomiješane, pa su ostale u gradu.

Talijanska vlada nikad nije podržala D'Annunzijevu okupaciju. Nakon sporazuma s Kraljevinom SHS u studenom 1920. opsjeli su Rijeku kako bi ga istjerali. Opsada je trajala do kraja godine, kad je bila okončana događajem poznatim pod nazivom Krvavi Božić.

Igra

Igra se bavi s dvije obitelji, hrvatskom i talijanskom, koje se spremaju povezati brakom.

Igrat ćemo ju u tri čina. Svaki čin predstavljat će druženje nakon božićne večere u godinama 1918., 1919. i 1920. Između svakog čina bit će stanka tijekom koje ćete dobiti dodatne informacije o događanjima tijekom protekle godine i kako su se odrazili na vaše likove.

Igra se bavi temama kao što su obiteljska drama, utjecaj svjetskih događanja na obične ljude, odnosom propagande i stvarnosti...

Tiha noć, strašna noć predstavlja mali uvid u živote običnih ljudi koji su živjeli u Rijeci tijekom povijesnih događanja koji će promijeniti ne samo grad, već i njihove živote.

Stoga je fokus na obiteljskoj dram i međudnosima između likova na osobnoj razini. Neće biti tajnih ciljeva koje treba ostvariti ili zagonetki koje će trebati riješiti. Cilj je staviti sebe u kožu protagonista ove priče koja je intimna i osobna, ali u velikoj mjeri pod utjecajem onog što se događa izvan doma.

Dnevni boravak talijanske obitelji, u kojem će biti odigrana tri božićna druženja, postat će metaforom za cijeli grad kojom istražujemo povijest očima običnih ljudi te prikazujemo kako događanja i prateći kulturni, društveni i ekonomski problemi utječu na pojedince i obitelji. No, također ukazujemo na to kako male stvari mogu imati značenje tijekom velikih i burnih povijesnih razdoblja.

Zagrijavanje• Božićne pjesme

GM predstavlja kratku igru za zagrijavanje.

Sudionici trebaju stati u krug, zatvoriti oči, ispružiti ruke i dotaknuti ramena sudionica koji su im s lijeve i desne strane te pomisliti na Božić. GM stoji izvan kruga. U nekom trenutku blago kućne nekog po leđima. Ta osoba treba zapjevati prvu božićnu pjesmu koja joj padne na pamet. Nije važno o kojoj se pjesmi radi, pa čak ni zna li stihove. Dovoljno je normalnim glasom zapjevati melodiju.

Prepoznaju li i ostali sudionici pjesmu, trebaju se priključiti tijekom refrena. Kad GM nekog drugog kucne po leđima, ta osoba treba početi pjevati drugu pjesmu, a ostali šute dok se opet ne priključe tijekom refrena. Ako igrači s kojima je neki sudionik povezan nastave pjevati staru pjesmu, treba ih kucnuti po ramenu kako bi ih upozorio na promjenu.

Kad GM uzvikne “*Sretan Božić!*” i zaplješće svi sudionici trebaju prestati pjevati i otvoriti oči. Igra za zagrijavanje je gotova.

Na kraju vježbe GM objašnjava kako je naglasak bio na slušanju i povezivanju jer se larp igra zajedno, pa je važno obraćati pozornost na to što drugi govore i čine, kao i na promjene ozračja i raspoloženja u prostoriji.

Tijekom igre nikad nemojte zaboraviti pratiti što se događa s likovima i reagirati na odgovarajući način ako se scena ili raspoloženje značajno promijene.

Mehanike igre

Igra koristi nekoliko jednostavnih mehanika:

BATLER/KUĆEPAZITELJ

GM će sudjelovati u igri kao obiteljski batler/kućepazitelj. Vodit će sudionike kroz najvažnije korake igre i biti im na raspolaganju ako se za time ukaže potreba, bilo kao lik ili kao organizator.

POČETAK ČINA

Prije početka svakog čina GM će pustiti glazbu pripremljenu za taj čin. Igra će početi za svakog igrača pojedinačno čim uđu u prostor predviđen za igru.

ZAVRŠETAK ČINA

Svaki čin završit će određenim zvukom. Batler/kućepazitelj će sudionike pozvati da napuste prostoriju.

ZDRAVICA

Tijekom svakog čina glave dvije obitelji morat će održati zdravicu. Prvu će održati domaćin, g. Celebrini, a drugu gost, g. Petrović. Nakon njih bilo tko može održati zdravicu ako želi. Iskoristite tu priliku kako biste produbili odnose s drugim likovima i nametnuli teme o kojima želite razgovarati. Batler/kućepazitelj će vas upozoriti kad je vrijeme za zdravicu, stoga ne morate o tome brinuti

PISMA

Tijekom igre batler/kućepazitelj bi pojedinim likovima mogao donijeti pisma. Neka će biti božićne čestitke, neke osobne poruke s dodatnim informacijama. Koristite i jedne i druge kako bi se igra razvijala dalje.

REKVIZITI

Na raspolaganju su dva rekvizita koja možete koristiti tijekom igre.

U novinama će biti sažeci članaka o najvažnijim događanjima tijekom protekle godine. Slobodno ih koristite kako biste se podsjetili na aktualnu političku situaciju i događanja u svijetu. Razgovarajte o njima s drugim likovima.

Jelovnici će vam dati uvid u život riječke srednje klase nakon Prvog svjetskog rata, ali će biti i svojevrsan signal kako politička situacija utječe na svakodnevni život. Slobodno ih koristite kako biste počeli razgovor.

DAROVI

Uputa GM-u: Pošto ovo nije obvezna mehanika, preskočite ovaj dio radionice ako ste odlučili ne uključiti ju u igru.

Tijekom uvoda u činove svaki lik može kupiti jedan ili dva dara, pa odlučiti kome će ih pokloniti. Darovi mogu biti odabrani s popisa dostupnih predmeta, s istaknutom trenutnom cijenom. Svaki lik dobit će popis dostupnih predmeta i božićnu čestitku (u pojedinim slučajevima jedan lik moći će pokloniti dva dara).

U opisu svakog lika naveden je iznos novca koji mogu potrošiti svakog Božića, u skladu s njihovom financijskom situacijom.

Čestitke su unaprijed ispisane. Svaki sudionik ih personalizirati unošenjem imena darivatelja, primatelja i prirode dara. Jednostavnosti radi, nitko ne može kupiti više od dva dara po činu, bez obzira koliko novca imaju.

Primjer čestitke

.....
*Od: Antonia za Andreu
Nadam se kako ti se sviđa moj dar
pekmez od jagoda.*
.....

Tijekom svakog čina darivanje se odvija kad igrači odluče da je vrijeme za to.

Dar je simbolički predstavljen čestitkom.

Pravila igre

Tijekom igre koristit ćemo nekoliko jednostavnih pravila::

Sigurnosne riječi

Cut – Nađete li se u sceni koja je zbog bilo kojeg razloga previše intenzivna za vas (recimo, netko vas prejakno stisne za ruku ili govori o nečemu što vas toliko uznemirava da više ne uživate u igri), recite naglas “Cut.” To je znak drugim igračima kako trebaju smanjiti intenzitet ili način igranja. Isto vrijedi i za vas – ako čujete kako netko kaže “Cut.,” obratite pozornost kako bi ustanovili što im smeta i što možete učiniti kako bi pomogli riješiti problem bez prekidanja igre. Imajte na umu kako je određena razina nelagode prihvatljiva, pa i poželjna jer pomaže pri uživljanju u lika i stvaranju atmosfere.

Stop – Ako GM vikne “Stop!”, prestanite raditi što god radite u tom trenutku jer je moguće kako je došlo do situacije koju treba hitno riješiti (recimo, igrač se ozlijedio). Nakon što je kriza razriješena igra će biti nastavljena ako okolnosti to dopuštaju. Ovu riječ koristi samo GM, i ne treba ju smatrati dijelom igre.

Isključivanje

Ako se tijekom igre u bilo kojem trenutku nađete u sceni koja vam izaziva više nelagode nego što možete podnijeti, slobodno se isključite iz nje. Dovoljno je samo okrenuti leđa i pozabaviti se nečim drugim, no možete i napustiti prostoriju ako je to potrebno. Ako trebate porazgovarati o tome s nekim, obratite se GM-u

Fizički sukob

Naglasak igre **Tiha noć, strašna noć** je na razgovoru i emocijama, pa u njoj nema mjesta za fizičke sukobe. Napetosti koje se nakupljaju tijekom tri čina mogu biti izgubljene ako ih se može ventilirati fizičkom agresijom. Svi sukobi stoga trebaju biti isključivo na verbalnoj razini.

Pitanja izvan igre

Ako vam tijekom igre zatreba pojašnjenje oko pravila, mehanika ili bilo čega što nema izravne veze s radnjom, obratite se GM riječima “*Moram s tobom razgovarati nasamo.*” To je znak GM-u i igračima kako će razgovor biti vezan uz tehničke aspekte igre. Pošto nije dio igre, drugi ga igrači trebaju ignorirati. U idealnoj situaciji igračica i GM trebaju stati sa strane tijekom razgovora kako ne bi ometali igru.

Podjela uloga

Odabir ili dodjela likova

Dva su načina kako možete podijeliti uloge.

U prvom GM može igračima omogućiti odabir likova temeljem kratkih opisa (na primjer, “glava talijanske obitelji”, “hrvatska nevjesta”, “nevjestina baka Mađarica”).

Drugi predviđa dodjelu likova prema GM-ovoj procjeni. Oba su pristupa podjednako dobra, pa GM treba odrediti koji je primjeren igri koju će voditi.

Nakon podjele likova igrači trebaju imati dovoljno vremena kako bi ih pročitali i postavili eventualna pitanja.

Igra upoznavanja likova: Obitelj

Nakon što su svi pročitali likove igračice i igrači trebaju biti podijeljeni u dvije skupine – hrvatsku i talijansku obitelj – i oformiti dva kruga.

Svaki igrač treba predstaviti svog lika rođacima u igri: svoje ime, poziciju u obitelji i druge pojedinosti koje smatra važnima i koje bi suigrači trebali znati.

Po završetku predstavljanja svi likovi trebaju uvesti novi odnos s likom po njihovom izboru, a koji nije upisan u njihovog lika. Recimo, “Ljuta sam na tebe jer si uništila haljinu koju sam htjela nositi večeras.”, “Igrali smo se lovice u luci kad smo bili djeca.” Ili “Kad smo bili mladi, bili smo zaljubljeni u istu djevojku, pa smo i danas zbog toga suparnici.”

Igra upoznavanja likova: Svi zajedno

Nakon što obiteljske skupine završe s međusobnim upoznavanjem poredajte ih u linije tako da su postavljene jedna nasuprot druge i prođite kroz još jednu rundu kratkog upoznavanja. To ne mora dugo trajati jer se, osim par iznimki, članovi dviju obitelji ne poznaju međusobno dobro.

Uputa GM-u: Ako imate dovoljno vremena, zatražite od igrača odigravanje scene prisjećanja, u kojoj će obitelj Petrović doći do kuće obitelji Celebrini netom prije božićne večere.

Svaki lik bi se članovima druge obitelji trebao predstaviti kao da se nikad nisu sreli ili pozdraviti one koje poznaju. Majka talijanske obitelji, Maria Elena Celebrini, kao domaćica treba dočekati goste i voditi upoznavanje.

Zaključne upute

Evo nekoliko smjernica prije početka igre. Služe kako bi sudionici što više uživali u igri i izvukli iz nje maksimum.

- ◇ **Prepustite se.** Igra će završiti brže nego što mislite. Nemate vremena za povučenost i tajnovitost.
- ◇ **Ostanite u liku.** Ako se držite uputa koje smo vam dali, ne možete pogriješiti. Dodajte slobodno u igru što god vam padne na pamet, ako se uklapa uz priču i Rijeku kakva je bila nakon Prvog svjetskog rata.
- ◇ **Reagirajte.** Ako netko iznosi mišljenje drukčije od vašeg, nastojte ga razuvjeriti. Ako se slažete s nekim, recite to naglas. Reakcije su važne za odvijanje igre.
- ◇ **Otkrijte tajne.** Tajna u igri nema svrhu ako ostane tajna
- ◇ **Nastojte napraviti scenu.** Ponekad nema boljeg doživljaja od onog kad vaš lik "izgubi". Potaknite suigrače, omogućite im igranje njihovih likova u punoj mjeri.
- ◇ **Vodite brigu o sebi i suigračima.** Uočite li kako netko stoji sam u kutu, stupite u interakciju s njim.

Uživajte u igri!

Razgovor nakon igre

Na kraju larpa GM okuplja sudionike kako bi vodio vježbe i promišljanja koja ćemo opisati. Iako je GM bio facilitator i promatrač događanja, može se uključiti u razgovor s vlastitim dojmovima i osjećajima ako želi.

Uputa autora GM-u

Razgovor nakon igre je i treba biti važan dio igre. Ne samo što produbljuje iskustvo već pomaže i igračima u izlasku iz likova, kako bi iza sebe ostavili bilo koje potencijalno teške i emotivno problematične trenutke i situacije iza sebe.

Naglasite kako bilo tko može ne odgovoriti na bilo koje pitanje tijekom razgovora nakon igre. Svatko se s iskustvom larpa nosi na vlastiti način, koji se može razlikovati od drugih.

Naš je cilj bio stvoriti larp koji je zabavan, ali i edukativan. Imajte to na umu tijekom razgovora.

Kao GM, možete pomoći i voditi igrače u promišljanju igre u svjetlu onog što su iskusili, kao i onog što su naučili i što će ponijeti sa sobom.

Čak i ako ovo radite po prvi put, vjerujte sebi i svojim instinktima. Proveli ste već neko vrijeme s ovom skupinom. Nitko ne zna i ne osjeća atmosferu i kemiju nastalu tijekom larpa bolje od vas.

Ono što slijedi je prijedlog kako voditi razgovor. Slobodno dodajte ili mijenjajte pojedine dijelove u skladu s vašim znanjem, iskustvom ili instinktom.

Sve što tražimo je da ne preskočite razgovor na kraju igre, posebno zato što je ovaj larp dizajniran kako bi predočio određenu razinu sukoba i emocija, a i odvija se u burnom povijesnom razdoblju od kojeg, nadamo se, možemo puno naučiti.

Kako voditi završni razgovor

Objavite kraj igre kao GM. Ako je moguće, skinite kostim kojeg ste nosili kao batler/kućepazitelj.

Zamolite igrače da napuste prostoriju i protegnu se malo. Recite im:

.....
"Sad ostavite svoje likove u 1920. i vratite u sadašnjost! Duboko udahnite nekoliko puta, poskočite, otresite se, protegnite. Bilo koji pokret je dobar."
.....

Provjerite jesu li izašli iz lika, fizički i mentalno. Prikupite kostime i rekvizite. Brzo uklonite ukrase iz prostora za igru ili, kako smo predložili, obavite završni razgovor u zasebnoj prostoriji koja nije u božićnom ozračju.

Zamolite igrače da se vrate kao oni osobno kako biste ukratko porazgovarali o igri. Predložite im neka se ugodno smjeste, tako da tvore krug.

1 – Što se dogodilo u Rijeci/Fiumeu nakon 24. prosinca 1920.

Dajte svakom igraču jednu od karata numeriranih od 1 do 8 (naći ćete dokument spreman za ispis pod ZAVRŠNA BILJEŠKA – Što se dogodilo u Rijeci nakon Krvavog Božića) i zamolite ih neka ih pročitaju naglas, po naznačenom redoslijedu. Ovo je kratki pregled događanja nakon Krvavog Božića.

2 – Što se dogodilo s likovima naše priče

Upitajte igrače neka, ako žele, podijele s drugima što se moglo dogoditi s njihovim likovima. Neka to bude poput kratkog oprostaja od lika ili epiloga.

Podsjetite ih kako su likovi izmišljeni, pa stoga nema točnih i pogrešnih odgovora te kako govore o likovima, o kojima trebaju govoriti u trećem licu jednine.

Na primjer: “Ona/Katarina je odlučila početi raditi puno radno vrijeme kao medicinska sestra u bolnici. Poslije je imala troje djece. U slobodno vrijeme često su ju mogli vidjeti kako sjedi s knjigom uz more, promatrajući zalazak Sunca...”

Svi koji nešto žele reći neka to i učine. Sasvim je u redu ako netko to ne želi.

Ovo je također dobro vrijeme za uklanjanje pločica s imenima i drugih sličnih oznaka, ako su bile korištene. Nakon što su svi podijelili ideje o budućnosti likova, zamolite igrača neka ukloni pločicu s imenom. Tijekom testiranja se pokazalo kako je ovo dobar način vraćanja iz lika u sadašnjost.

Uputa GM-u za idući dio završnog razgovora

Sad zauvijek ostavljamo naše likove iza sebe. U idućem koraku bavit ćemo se osobnim iskustvom igrača. Nemojte smetnuti s uma kako ste facilitator, čija je uloga vođenje kroz proces. Što će ponijeti sa sobom iz iskustva koje su doživjeli ovisi u potpunosti o njima. Snažni osjećaji su prihvatljivi i često su dio procesa. Pozorno slušajte. Ne morate tražiti ili davati im rješenja, niti raditi išta tome slično.

Možete obaviti dvije zasebne runde ili jednu s više upita. To ovisi o vašoj procjeni i vremenu kojeg imate na raspolaganju.

3 – Razmišljanja i osjećaji o proživljenom iskustvu

Zamolite igrače neka razmisle o larpu pa podijele jednu misao i jedan osjećaj koje imaju kao sudionici, ne likovi.

Prođite cijeli krug, preskočite one koji ne žele sudjelovati. Preporučljivo je da i vi, kao GM, podijelite svoje misli i osjećaje.

4 – Povijesni kontekst

Zamolite igrače neka podijele, ako žele, nešto što ih je zaintrigiralo, iznenadilo ili zainteresiralo o povijesnom kontekstu Rijeke kakav su iskusili tijekom božićnih večera kod obitelji Celebrini.

Nemojte preskočiti ovo pitanje, kao ni iduće. Kao što smo već napomenuli, jedan od naših glavnih ciljeva kao dizajnera je napraviti odličnu igru s dodatnom obrazovnom vrijednošću. Ovo pitanje podupire ostvarenje tog cilja.

5 – Što ponijeti kući od stečenog iskustva

Zamolite igrače neka podijele, ako žele, nešto pozitivno što im je upravo stečeno iskustvo donijelo.

Ovim pitanjem želimo potaknuti učenje i angažman oko teme, tako što sudionike pozivamo na razmišljanje o tome kako im ono može donijeti korist i novo znanje. Odgovor može biti, recimo, novo ili obnovljeno zanimanje za povijesno razdoblje, novootkrivena vještina ili možda vrlo određena povijesna činjenica koju su imali prilike naučiti, način na koji utječe na svakodnevni život ili na njih osobno.

6 - Završna riječ i rastanak

Zahvalite igračicama i igračima na sudjelovanju. Uputite ih na povijesno-obrazovne izvore i druge zabavne stvari, poput popisa glazbe korištene u igri.

Predajte svakom ponaosob kopiju dokumenta Fiume – povijesni kontekst i pozovite ih na popunjavanje upitnika online (QR kod i poveznica su na početku spomenutog dokumenta) kako bi dali povratne informacije i prijedloge.

Na kraju, ali nikako ne i najmanje važno: čestitajte sami sebi što ste bili fantastičan voditelj ovog larpa.

Hvala vam što ste igrali igru Tiba noć, strašna noć!

ZAVRŠNA RIJEČ – Što se dogodilo u Rijeci nakon Krvavog Božića

Isprintajte ovaj dokument i izrežite ga tako da dobijete osam zasebnih dijelova priče o Rijeci koju će sudionici trebati pročitati naglas tijekom završnog razgovora poslije igre.

1

Bitku koja je počela 24. prosinca 1920. D'Annunzio je nazvao **Krvavi Božić**. Suočena s otporom legionara, koji su pucali iz strojnice i bacali granate, talijanska mornarica naredila je bombardiranje pobunjeničkih položaja.

5

Tijekom 1921. u **Slobodnoj državi Rijeci su organizirani prvi izbori**. Sudjelovali su autonomaši, prokomunistički nacionalni blokovi, Nacionalna fašistička stranka, Liberalna stranka i Demokratska stranka.

2

Ratni brodovi otvorili su vatru na legionare i zgradu vlade. Bombardiranje je bilo nastavljeno do 29. prosinca. **Među mrtvima i ranjenima bilo je i civila**

6

Autonomaši su dobili 65 posto glasova za konstitutivnu skupštinu u Fiumeu. **Vlada je formirana 8. listopada 1921. Na čelu joj je bio Ricardo Zanella**. Premoćna pobjeda autonomaša zbunila je nacionaliste, koji su potom izazvali niz nereda na ulicama.

3

D'Annunzio je **28. prosinca okupio Vijeće Talijanske uprave za Kvarner i** donio odluku o početku pregovora, nakon čega je dao ostavku.

7

Nažalost, mir je bio kratkotrajan. Već u ožujku 1922. **skupina bivših legionara i fašista, predvođena Francescom Giuntom, nasilno je srušila Zanellovu vladu** i preuzela vlast državnim udarom.

4

D'Annunzio je 31. prosinca potpisao predaju koja je dovela do uspostave Slobodne države Rijeka. U siječnju 1921. legionari su počeli napuštati grad vojnim vlakovima. D'Annunzio je otišao 18. siječnja, preselivši se u Veneciju.

8

Slobodna država Rijeka ostala je pod kontrolom talijanske vojske sve dok **Fiume nije bio pripojen Italiji 1924., za vlasti Benita Mussolinija**. Kao i u drugim pripojenim područjima, uvedene su oštre mjere nasilne talijanizacije.

DODATAK 1

LIKOVNI

ANTONIO CELEBRINI

Glava talijanske obitelji

Pozadina i osobnost

Ključne riječi: Proračunat, bogat, oportunist

Potječeš iz talijanske fiumanske obitelji i imaš smisla za posao. Zapravo, obiteljski posao je usprkos ratnim nedaćama u dobrom stanju, i time se možeš pohvaliti. U stvari, često se time i hvališ.

Svoju ulogu oca i muža shvaćaš vrlo ozbiljno i želiš da tvoja obitelj bude model izvrsne reputacije. Ugled je važan.

Politički stavovi

Ti si iredentist, uvjeren da Rijeku treba pripojiti Kraljevini Italiji. U to polažeš velike nade, jer su Mađari napustili grad i znaš da je Italija, koja je dobila rat, imala dogovore sa saveznicima da dobije Rijeku. Član si nedavno osnovanog Talijanskog nacionalnog vijeća Rijeke, koje vodi dr. Antonio Grossich. Politika je važna, ali tvoja obitelj i njezina dobrobit su puno važniji, stoga je politika sredstvo, a ne cilj: namjeravaš iskoristiti svoje političke veze kako bi osigurali bogatstvo, moć i prestiž.

Odnosi

Maria Elena Celebrini tvoja je voljena supruga. Ona je praktična i brižna žena i majka. Jako si ponosan što je tijekom rata radila kao volonterka Crvenog križa jer se to jako dobro odrazilo na tebe. Maria Elena ima romantičnu dušu, voli romane i poeziju i uživa u prijemima i zabavama.

Gabriele Celebrini tvoje je prvorođeno dijete. Još prije rata imao si jasnu ideju o njegovoj budućnosti: da te naslijedi u upravljanju obiteljskim poslom, oženi se i podari ti nasljednike. Jako si ponosan na njegove zaruke, iako si ženi prepustio potragu za dobrom partnericom. Nije ti bitno što su Petrovići hrvatski Fiumani, bitno je da su jednako dobrostojeći. Gabriele je sudjelovao u ratu, ali samo posljednjih nekoliko mjeseci, te nikada nije bio u stvarnoj opasnosti.

Andrea/Andreina Celebrini tvoje je drugorođeno dijete. Očevi ne bi trebali imati preferencije, ali ti ih imaš, i Andre ti je omiljen/a. Tvoje dijete je inteligentno, strastveno i tvrdoglavo, što te umiruje jer vjeruješ da će Andre dobro iskoristiti sve te talente i uspjeti u životu. Andre dijeli tvoje političke stavove i član/ica je pokreta Giovane Fiume. Neizmjereno si ponosan na to.

Obitelj Petrović odabrala je tvoja supruga i ugovorila Gabrieleovo vjenčanje. Uvjurio si se da su financijski sigurni prije nego što si dao svoj blagoslov, ali o njima osobno ne znaš gotovo ništa, osim da je Maria Elena radila u Crvenom križu s bakom tvoje buduće snahe. Ona je bila ta koja ih je zapravo upoznala. Božićni domjenak prva je prilika da ih bolje upoznaš.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **90 kr.**

MARIA ELENA CELEBRINI

Supruga i majka u talijanskoj obitelji

Pozadina i osobnost

Ključne riječi: Romantična, sanjarka, tiha

U braku s bogatim i brižnim muškarcem, živjela si lagodnim životom, ali nekako si ipak osjećala da je nepotpun. Uvijek si mislila da ti nedostaje nešto što ne možeš objasniti, možda vatra, sjaj...? Stoga uvijek dopuštaš svom mužu da donosi odluke, a utočište si pronašla u knjigama i poeziji da potaknu tvoje snove. Tvoj omiljeni pisac je Gabriele D'Annunzio, ratni heroj i nevjerojatan pjesnik. Sretna si što je rat konačno završio i svi se mogu vratiti normalnom, mirnom životu, i što slaviš zaruke svog sina. Bit će to prekrasna zabava i želiš da sve bude savršeno, kao i priliku da proslavite kraj tog užasnog rata. Tvoj sin Gabriele otišao je na frontu posljednjih mjeseci rata i sve ste vrijeme patili, ali sada je noćna mora gotova.

Politički stavovi

Tvoj je suprug član nedavno osnovanog Talijanskog nacionalnog vijeća Rijeke koje vodi Antonio Grossich i ponosna si na to. No, politika te ne zanima i oduvijek je smatraš "muškim poslom" i dosadnom temom. Tvoj suprug kaže da bi se Rijeka trebala pripojiti Kraljevini Italiji i dijeliš tu ideju: ipak je Italija dobila rat. Štoviše, ono što tvoj suprug govori je dobro za obitelj.

Odnosi

Antonio Celebrini: Tvoj muž. Oslanjaš se na njega i imaš povjerenja u njegove odluke. Ipak, ponekad osjećaš da je previše pragmatičan, pa bi pored sebe više voljela romantičnijeg i pustolovnijeg muškarca. Znaš da je on spreman udovoljiti tvojim željama. Zapravo, ideja da planiraš vjenčanje vašeg sina s unukom tvoje prijateljice bila je tvoja, a on ti je prepustio odluku jer vjeruje tvojim izborima.

Gabriele Celebrini: Tvoj sin. Nazvala si ga Gabriele po D'Annunziju. Jako ti je stalo do njega i ponašao se zaštitnički prema njemu. Sada kad se ženi, podariti će ti mnogo unučadi i biti ćeš sretna baka kao što si sretna majka.

Andrea/Andreina Celebrini: Kad si pročitala "Il Piacere", poželjela si svom djetetu dati ime protagonista. Andre je pomalo sanjar i na neki način sličniji/a tebi nego itko drugi u obitelji.

Erzsébet Petrović (rođ Kovács): Upoznala si je dok ste tijekom rata zajedno volontirale u Crvenom križu. Ona je ugledna Mađarica snažnog karaktera, udovica Hrvata; postale ste prijateljice i pomislile kako bi bilo sjajno da se njezina unuka i tvoj sin Gabriele vjenčaju.

Katarina Petrović: zaručnica tvog sina. Čini se kao tiha, romantična djevojka i sigurno će usrećiti tvog Gabrielea.

Josip i Ana Petrović: Katarinini roditelji. Danas je dan kada ćeš ih bolje upoznati.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **45 kr.**

GABRIELE CELEBRINI

Mladi zaručnik, nada talijanske obitelji

Pozadina i osobnost

Ključne riječi: Pun nade, sretan, šarmantan

Upravo si se vratio iz rata. Istini za volju, nikad nisi bio na prvoj liniji, i bio si tamo tek zadnjih mjeseci, ali to je dovoljno da se osjećaš kao pravi vojnik. No rat je sada završio i možeš započeti sretan novi život, pun obećanja u svitanje novog svijeta čijem si stvaranju pridonio. Vjeruješ svojim roditeljima koji su ti omogućili lagodan život. Danas je tvoj dan: zaruke, prvi susret tvoje obitelji i vaše buduće obitelji, prvi zajednički Badnjak. Tvoja je majka dogovorila zaruke, ali zadovoljan si njezinom odlukom jer je odabrala krasnu djevojku.

Politički stavovi

Tvoj otac je član nedavno osnovanog Talijanskog nacionalnog vijeća Rijeke koje vodi Antonio Grossich, i smatra da Rijeku treba pripojiti Kraljevini Italiji. Ne nalaziš razloga suprotstaviti se njegovoj ideji: ipak su Talijani dobili rat, a ti si se za to otišao boriti. Pa zašto bi, nakon tvoje žrtve i pogibije tvojih prijatelja, imali "osakaćenu pobjedu" kako neki ljudi govore? U svakom slučaju, nisi tako jak u politici kao tvoj mlađi brat/sestra Andrea/ Andreina. Najvažnije ti je da vodiš miran i sretan život sa svojom mladom suprugom Katarinom, koja je iz hrvatske obitelji. Uostalom, mudro je izbjegavati usporedbe – ekstremna mišljenja nikad ne vode dobrom.

Odnosi

Antonio Celebrini: Tvoj otac. Uvijek se brinuo za dobrobit obitelji, mudar je čovjek i omogućio vam je svima udoban život. Ali ne možete se riješiti dojma da nije baš ponosan na tebe i da mu je draži/a Andrea/ Andreina, iako si ti obiteljski nasljednik. Otišao si u rat uglavnom da bi porastao u njegovim očima. I sada se iz istog razloga ženiš: kako bi te obitelj cijenila.

Maria Elena Celebrini: Tvoja majka. Jako ti je draga, ali vječito je izgubljena u sanjarenju i sve vrijeme provodi čitajući knjige. Ponekad se pitaš je li zaista sretna. Za vrijeme rata volontirala je u Crvenom križu. Ona je organizirala ovu večeru, izabrala tvoju buduću ženu i želiš joj pokazati koliko si zahvalan.

Andrea/Andreina Celebrini: Oduvijek si bio ljubomoran na Andreu jer jasno čitaš očevu naklonost. Misliš da Andre dijeli njegove političke stavove i da se pridružio/la Giovaneu Fiume samo da mu ugodu. Štoviše, Andre ima vreću, strastvenu osobnost i prije ili kasnije će vjerojatno učiniti nešto glupo... TI si taj koji je otišao u rat, koji se ženi, onaj koji sa svima traži dobar odnos umjesto da započne svađu.

Katarina Petrović: Tvoja zaručnica. Kada si upoznao ovu ljupku, šarmantnu, veselu djevojku, bio si sretan i pomislio si da će ti ona biti savršeno društvo do kraja života. Bez obzira što je brak dogovoren: bio je to savršen izbor i bit ćete sretni uvijek i zauvijek.

Erzsébet Petrović (rođ. Kovács): Mađarica, baka tvoje zaručnice. Bila je prijateljica tvoje majke dok su zajedno volontirale u Crvenom križu i one su se dogovorile upoznavanje tebe i Katarine. Znaš da je Katarina voli, ali te na neki način plaši, možda zbog svog autoriteta...?

Josip i Ana Petrović: Katarinini roditelji. Danas je dan kada ćeš ih bolje upoznati. Oni su Hrvati pa se nadaš da Andre večeras neće pretjerano brbljati o svojim talijanskim stavovima. Ipak želiš ostaviti dobar dojam!

Za božićne poklone možeš potrošiti: **30 kr.**

ANDREA/ANDREINA CELEBRINI

Drugorođeno dijete talijanske obitelji

Pozadina i osobnost

Ključne riječi: iredentist, strastven, idealist

Odmalena si uvijek pun/a entuzijazma za sve što radiš, i kada nešto radiš vjeruješ u to do kraja. Ljudi kažu da te je lako zagrijati, ali strast je vatra. Na početku smo stoljeća i osvitu novog svijeta! Svako otkriće je nevjerovatno, svaki san treba slijediti. Ti

Politički stavovi

Pravi je skandal da Rijeka nakon rata nije pripojena Kraljevstvu! Pitaš se zašto Talijani nisu dovoljno reagirali. Dakle, uzalud je bila žrtva svih mladih ljudi koji su otišli u borbu? To je "osakaćena pobjeda" kako je rekao veliki pjesnik Gabriele D'Annunzio! Pridružuješ se pokretu Giovane Fiume i predan/a si borbi do kraja za svoje ideale. Tvoj otac dijeli tvoje mišljenje i član je Talijanskog nacionalnog vijeća Rijeke. Ponosan/na si na njega i on ti je uzor, ali istovremeno smatraš da bi trebao činiti više.

Odnosi

Antonio Celebrini: Tvoj otac. Svaki put kad vidiš sjaj ponosa na tebe u njegovim očima, obuzima te sreća. Možeš provesti sate i dane razgovarajući s njim o politici i raspravljajući o sudbini Rijeke. Unatoč svemu tome, jednostavno ti nije jasno zašto je pristao na vjenčanje tvog brata Gabrielea s djevojkom iz hrvatske obitelji mađarskog podrijetla.

Maria Elena Celebrini: Tvoja majka. Ona je sanjar i čita puno romana. Znaš da je tvoje ime odabrano prema njenom omiljenom romanu D'Annunzija, "Il Piacere", i da je Gabriele svoje ime dobio po njemu. Kao što možeš provesti sate razgovarajući o politici sa svojim ocem, možeš provesti sate razgovarajući sa svojom majkom o tom velikom čovjeku, D'Annunziju.

Gabriele Celebrini: Tvoj stariji brat. Trebaš ga voljeti, on je obitelj, ali on je tako slab čovjek, makar je otišao u rat. I sad ga predstavljaju kao heroja... Ali znaš da je otišao u rat tek na kraju i nikad nije bio na prvoj crti! Nema ideala, samo sanja o mirnom, udobnom životu. Čak nije ni sam odabrao suprugu, već je prihvatio izbor tvojih roditelja. I da stvar bude gora – Hrvaticu!

Katarina Petrović: Zaručnica tvog brata. Niste se još upoznali, ali čak i da je najbolja djevojka na svijetu, svejedno bi se zapitao/la zašto Gabriele ne oženi Talijanku.

Obitelj Petrović: Upoznat ćeš ih večeras. Stalno si govoriš da je Badnjak i proslava zaruka tvog brata, i da se moraš suzdržati od svađe o politici, ali znaš da će biti jako teško..

Za božićne poklone možeš potrošiti: **15 kr.**

JOSIP PETROVIĆ

Glava hrvatske obitelji

Pozadina i osobnost

Ključne riječi: Oprezan, optimist, ponosan, osjetljiv

Otac ti je iz stare hrvatske obitelji, a majka mađarskog podrijetla, ali ti se smatraš potpunim Fiumanom. Ovo je tvoj grad, u kojem si odrastao i za koji te vežu prekrasne uspomene. Naslijedio si obiteljski posao, koji si čak i proširio udruživši se s najboljim prijateljem Ivanom Bontićem. Uspjeli ste opstati unatoč ratu. Oprezna si i miroljubiva osoba, ne voliš sukobe i nikad ih nisi dobro rješavao. Istovremeno, ne voliš kritiku i lako se uvrijediš. Srećom, tvoja obitelj je skladna i spokojna.

Politički stavovi

Politika te nikad nije previše zanimala. Prije izbijanja rata dobro je išlo i uvijek si bio ponosan što si Fiuman. Sad, kad je strah od rata nestao, odahnuo si i sretan si, ali u isto vrijeme nesiguran u budućnost. Sada postoje dva važeća gradska vijeća, jedno hrvatsko i jedno talijansko, i bojiš se da su novi sukobi pred vratima, ovaj put unutar tvog voljenog grada. To bi ti slomilo srce.

Odnosi

Ana Petrović (rođ. Tomić) tvoja je supruga. Kao mladić si bio ludo zaljubljeni u nju, i sada dijelite duboku ljubav i povjerenje. Anu je oduvijek bilo lako voljeti, smirena je i praktična, nikad dosadna ni zahtjevna. Tijekom rata željela je obaviti svoju dužnost te je počela raditi u tvornici Whitehead. Ti si to prihvatio zbog okolnosti, ali i dalje se želiš financijski brinuti za nju, kako bi se ona mogla samo brinuti za vaš dom, kćer i staru majku.

Katarina Petrović tvoja je kći i radost tvog života. Ona je ljupka djevojka i optimistična je na tebe. Ponekad se brineš jer je i ona malo naivna i bojiš se da bi je netko zato mogao iskoristiti. Oduvijek si znao da će se ona jednog dana udati, pa si je na neki način spreman pustiti. Ipak, jako će ti nedostajati.

Erzsébet Petrović (rođ. Kovács) tvoja je voljena majka. Oduvijek ti je vrlo važna; živi s tvojom obitelji i vjeruješ njenom mišljenju i savjetima. Oduvijek si mislio da će se tvoja kći udati za Ivanovog sina, (tvog najboljeg prijatelja i poslovnog partnera), ali svojoj majci nikad nisi znao reći ne, pa kada je inzistirala da ona dogovori brak, naravno da si pristali, iako sumnjaš da je Ana razočarana. Tvoja majka nije dobro podnijela to što je Mađarska izgubila rat, stara je i barem toliko joj duguješ.

Gabriele Celebrini je zaručnik tvoje kćeri. Nakon što je tvoja majka snažno zagovarala njihove zaruke, dozvolio si Gabrieleu da posjeti tvoj dom i zaprosi Katarinu. No to je bila formalnost, i još uvijek ga ne poznaješ tako dobro. Unatoč tome, Gabriele se čini kao dobro odgojen i staložen momak koji gaji iskrenu naklonost prema tvojoj kćeri.

The Celebrini family: tvoja ih je majka odabrala da organiziraju Katarinino vjenčanje. Uvjerio si se da su financijski stabilni prije nego si dao svoj blagoslov i prihvatio susret s Gabrieleom, ali o ostatku obitelji ne znaš gotovo ništa osim da je tvoja majka volontirala u Crvenom križu s majkom vašeg budućeg zeta, Marijom Elenom. Božićni domjenak prva je prilika da ih upoznaš.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **90 kr.**

ERZSÉBET PETROVIĆ (ROĐ. KOVÁCS)

Baka Madarica

Pozadina i osobnost

Ključne riječi:

Snažna, nostalgična, tradicionalna, nesretna

Dolaziš iz starog svijeta i žališ što više nije kako je bilo, jer stvari i ljudi su bolji ako vjerujete u čvrsti moral i tradiciju. Prava si predvodnica obitelji zbog svog autoriteta i hrabrosti i nikada se nisi osjećala slabom, čak ni u najstrašnijim trenucima. Udala si se za Hrvata koji je umro dok si bila mlada, i nikad se nisi ponovno udala iako si svjesna svog šarma. Imala si dovoljno novca da odgojiš sina Josipa i omogućiš mu sretan život. Tijekom rata si volontirala u Crvenom križu jer uvijek želiš pomoći manje sretnim ljudima. Čak i nakon toliko godina, imaš jake veze sa svojim mađarskim prijateljima i kako postaješ sve starija i starija, sanjaš o tome da se vratiš u Mađarsku i živiš u gradu u kojem si provela mladost.

Politički stavovi

Rat je uništio sve, Carstvo se srušilo i stvari mogu biti samo gore i gore. Bila je to katastrofa i jedino olakšanje je što Rijeka nije pripojena Talijanskom Kraljevstvu, inače biste u ovom trenutku svi živjeli pod talijanskim kraljem, prisiljeni postati Talijani. Užasno!

Odnosi

Josip Petrović: Tvoj sin. On je odrastao i otac, ali i dalje treba tvoju pomoć i vodstvo ili će sigurno pogriješiti. Znaš da ti je odan i nikada te nije razočarao. S partnerom Ivanom Bontićem proširio je obiteljski posao i unatoč tom užasnom ratu uspio se održati. Želi biti dobro raspoložen prema svima, ali ponekad jednostavno trebamo reći svoje mišljenje! A ako to ne učini... pa, ti ćeš se pobrinuti da to učiniš umjesto njega! Živiš s njegovom obitelji.

Ana Petrović: Ona je dobra žena tvom sinu i to je bitno. Još važnije, nikada ti nije rekla ne. Ali bojiš se da bi joj moderna vremena mogla staviti čudne ideje u glavu pa je uvijek promatraš.

Katarina Petrović: Tvoja unuka. Jako je voliš i želiš je zaštititi od životnih zala. Tako je mlada i živahna i naivna! Sretna si što si joj dogovorili udaju u solidnu, imućnu obitelj pa se u životu neće imati o čemu brinuti.

Gabriele Celebrini: Zaručnik tvoje unuke. Čini se kao dobro odgojen momak i pobrinut će se za nju. Jedno dijete poslano je na ratište, ali se srećom vratio živ.

Maria Elena Celebrini: Gabrieleova majka. Upoznale ste se dok ste volontirale u Crvenom križu, razgovarale o Gabrieleu i Katarini i shvatili da bi to bio dobar dogovor. Tako da ste zajedno sve organizirale, točnije TI si sve organizirala. Sirota žena je draga, ali ne baš praktična

The Celebrini Family: Danas ćeš upoznati ostatak Gabrieleove obitelji. Čula si glasine da se otac bavi politikom i to ti se nimalo ne sviđa. Stvarno se nadaš da večeras neće pričati o talijanskom kraljevstvu i takvim glupostima, inače ćeš izgubiti živce, a to ne bi bilo dobro za jednu damu poput tebe.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **100 kr.**

ANA PETROVIĆ, ROĐ. TOMIĆ

Supruga i majka u hrvatskoj obitelji

Pozadina i osobnost

Ključne riječi:

Nemirna, nesigurna, brižna, feministica

Misliš da si imala dosta sreće u životu: muža koji te obožava, ljupku kćer, bogatu obitelj. Hrvatica si, a suprug je iz pola hrvatske, pola mađarske obitelji, iako sebe oduvijek smatra samo Riječaninom. Uvijek si bila dobra supruga, ali htjela bi učiniti više za svoju obitelj i sebe, a ne samo biti stalno u sjeni svog muža. Želiš se osjećati korisnom! Odgojila si kćer, dala joj dobro obrazovanje, ali što što ćeš sa svojim životom sada kada se ona udaje? Dijelom i zbog toga si tijekom rata počela raditi u tvornici Whitehead Torpedo. Tvoj suprug se složio s tim, ali je bio vrlo jasan da financijski on uvijek brine o obitelji i da se ne moraš brinuti ni o čemu. Ali nije razumio da si bila jako, jako sretna dok si radila.

Politički stavovi

Politika te nikad nije zanimala, za tebe je dobro ono što tvoju obitelj čini sretnom. Ono što sada osjećaš samo je olakšanje i sreća što je rat konačno gotov. Tvoja svekrva, stara Mađarica, bila je jako razočarana kako je sve završilo. Ali tebi je jedino važno da je završilo, i sada se s osmijehom opet možeš suočiti s budućnošću. Sretna si i što se tvoja kći udaje za Talijana iz dobre obitelji. Hrvat, Mađar ili Talijan – nema razlike: svi smo iz Rijeke.

Odnosi

Josip Petrović: Tvoj suprug. Dobra osoba, mudar čovjek. Kad si bila mlada, bio je lud za tobom i još uvijek te jako voli. Naslijedio je obiteljski posao i proširio ga udruživši se s najboljim prijateljem Ivanom Bontićem, te su se uspjeli održati unatoč ratu. Ali zašto ne razumije da želiš malo “prostora” za sebe? Ponekad se osjećaš krivom jer on tvoju želju može shvatiti kao nezahvalnost prema njemu.

Katarina Petrović: Tvoja voljena kćer. Tako si sretna što je upoznala muškarca svojih snova. Čak i ako je brak dogovorila majka tvog supruga, koja donosi sve odluke, misliš da je dobro izabrala, jer Gabriele je iz vrlo bogate obitelji pa se ne moraš brinuti za njezinu budućnost. Ponekad poželiš da može puno više razgovarati s tobom, ali čini se da ima više povjerenja u svoju baku pa si pomalo ljubomorna.

Erzsébet Petrović (rođ. Kovács): Majka tvog muža, koja živi s vama. Ona je vrlo snažna žena i ponekad je se plašiš. Josip radi sve što od njega traži i ona upravlja obitelji. To te prilično rastužuje jer se osjećaš malo gurnuto u stranu u vlastitoj obitelji.

Gabriele Celebrini: Zaručnik tvoje kćeri. Upravo se vratio iz tog užasnog rata i može tvom djetetu pružiti sretnan život.

Obitelj Celebrini: Pozvali su vas k sebi i jako si nestrpljiva upoznati ljude koji će biti dio tvoje obitelji. Znaš da je Gabrieleova majka Maria Elena volontirala s tvojom svekrvom u Crvenom križu i da su zajedno dogovorile brak, ali je nikada nisi osobno upoznala.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **45 kr.**

KATARINA PETROVIĆ

Kći u hrvatskoj obitelji, buduća nevjesta

Pozadina i osobnost

Ključne riječi: Mlada, naivna, zaljubljena, šarmantna

Ti si sretnica. Rođena si u bliskoj obitelji punoj ljubavi koja te je odgojila i brinula se o tebi. Oduvijek imaš romantičnu i sanjarsku dušu i snažan nagon da ugodiš drugima. Voliš učiniti da se ljudi osjećaju opušteno, a još ti je draže kada ti daju komplimente, smatraju te šarmantnom ili zanimljivom. Odmalena su ti ponekad prigovarali da si previše naivna i optimistična, ali jednostavno je prirodno da vjeruješ ljudima osim ako imaš jako dobar razlog. Na primjer, vjerovala ste svojoj baki kada ti je rekla da je pronašla savršenu osobu za tebe, a pogledaj se sada: zaručena si za simpatičnog mladića i nikad u životu nisi bila sretnija.

Politički stavovi

Politika te nikad nije zanimala, tebi je dobro ono što tvoju obitelj čini sretnom. Sada kad je rat završio, možeš ponovno disati. Posljednjih nekoliko godina doista su za tebe bile uzrok užasne tjeskobe. Nažalost, za tvoju baku, koju obožavaš, ishod rata je nesretan. Nadaš se da će tvoje zaruke i sigurnost da će posao tvog oca ići dobro to nadoknaditi. Budućnost izgleda svijetlo, posebno tvoja!

Odnosi

Josip Petrović: Tvoj otac je čovjek vrijedan divljenja i zapravo mu se jako diviš.

Ana Petrović: Tvoja majka je dobra žena, voliš je i poštuješ, ali nemaš osjećaj da imaš dobar odnos s njom. Ljubav koja vas veže nije ni usporediva s onom koju imaš sa svojom bakom Erzsébet.

Erzsébet Petrović (rođ. Kovács): Tvoja *nagyi* (baka), koja ti je vjerojatno najdraža osoba na svijetu. Naravno da voliš svoje roditelje, ali baka je imala najveći utjecaj na tvoj odgoj; diviš se njezinoj snazi, odlučnosti, mudrosti. Nikada je ne bi htjela razočarati.

Gabriele Celebrini: Tvoj krasni, šarmantni zaručnik. Upravo se vratio iz tog užasnog rata i kad si ga upoznala bila je to ljubav na prvi pogled. Oduvijek si sanjala da ćeš se zaljubiti, ali nikad nisi imala priliku, bila si tek malo više od djeteta kad je izbio rat. Posumnjala si kad je tvoja nagyi objavila da je pronašla savršenu kombinaciju za tebe, ali srećom, bila je u pravu! Voliš ga i uskoro ćeš se udati za njega.

Maria Elena Celebrini: Gabrieleova majka djeluje kao živahna žena, a budući da je prijateljica s nagyi bila si sklona da ti se sviđa kad si je nakratko upoznala.

Obitelj Celebrini: Malo si zabrinuta oko susreta s Gabrieleovom obitelji, jer ti je neizmjereno stalo da ostaviš dobar... Ne, odličan dojam. Želiš im se odmah svidjeti, i da im ostatak vaše obitelji bude dobar, smatraš da je vrlo važno izgraditi veliku, ujedinjenu obitelj. Pretpostavljaš da će to najviše ovisiti o tebi...

Za božićne poklone možeš potrošiti: **15 kr.**

DODATAK 2

POVIJESNI UVOD U ČINOVE

Uputa GM-u: Za svaki čin povijesni uvod isti je za sve likove. Možete isprintati jedan primjerak za svakog sudionika. Za drugi i treći čin svaki lik treba dobiti i zaseban uvod s njegovog ili njezinog gledišta.

Uvod u prvi čin – Badnjak 1918.

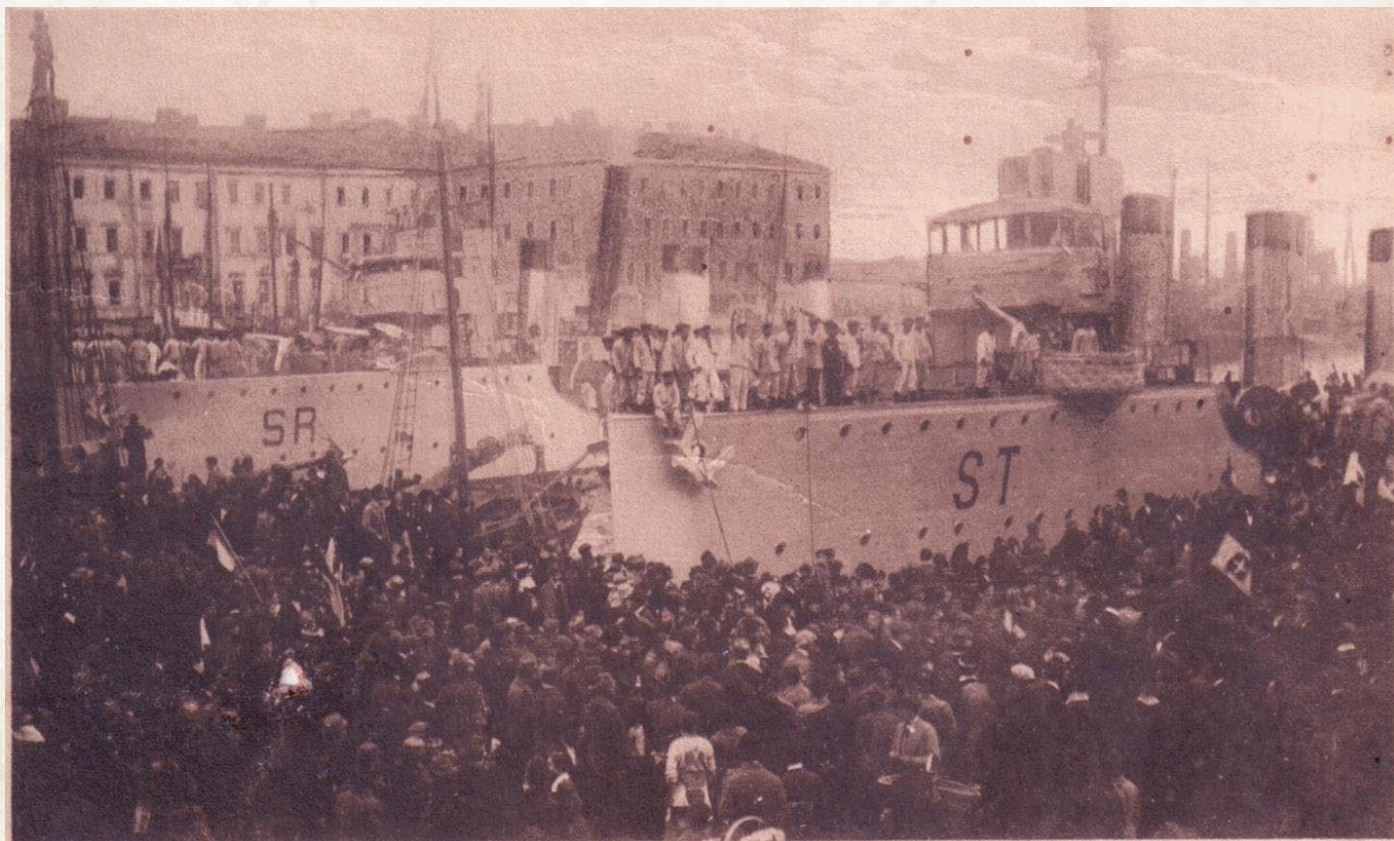
S krajem Prvog svjetskog rata počelo je vrijeme promjena.

U listopadu 1918. posljednji mađarski guverner napustio je grad Rijeku. Formirane su dvije vlasti: proslavensko hrvatsko Narodno vijeće Slovenaca, Hrvata i Srba te protalijansko Nacionalno vijeće.

Fiumanke su emancipirane nakon više desetljeća prosvjetljenih mađarskih zakona.

Situacija u gradu usijana je. S jedne strane srpske su postrojbe okupirale grad u ime Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca. S druge su strane talijanski iredentisti, koji traže vojnu pomoć i pripajanje Italiji. Saveznici, stoga, nastoje izbjeći krizu oko granica između Rima i Beograda pa zamjenjuju slavenske postrojbe s mješovitim savezničkim, u kojima su francuske, američke i britanske postrojbe, a prisutna je i talijanska redovna vojska.

Talijanska obitelj Celebrini pozvala je obitelj Petrović, hrvatsko-mađarskih korijena, na proslavu Badnjaka u njihovom domu. Gabriele Celebrini i Katarina Petrović nedavno su se zaručili, što znači kako će uskoro dvije obitelji biti povezane brakom. Obje obitelji pripadaju srednjoj klasi i imućne su. Antonio, glava talijanske obitelji, član je talijanskog Nacionalnog vijeća Fiumea.



L'arrivo delle prime navi Italiane a FIUME

- Mješovite savezničke postrojbe stižu u Rijeku, studeni 1918. -

Uvod u drugi čin – Badnjak 1919.

Gabriele D'Annunzio stigao je u Fiume 12. rujna, na čelu skupine iredentista revolucionara. Njihov je dolazak pozdravilo talijansko stanovništvo, koje ga je postavilo za kormilo grada.

Njegova prisutnost privlači širok raspon osebnih osobnosti, od smionih ratnih huškača do umjetnika futurista.

Talijanska vlada stavila je grad Rijeku pod blokadu. Situaciju je spasila intervencija Crvenog križa, putem kojeg stižu namirnice i druge potrepštine.

Gabriele i Katarina u braku su gotovo pa godinu dana, ali djece još nema na vidiku. Posao g. Celebrinija cvjeta, dok je posao g. Petrovića u krizi.



- Arditi u Fiumeu, 2. listopada 1919. -

ANTONIO CELEBRINI

Glava talijanske obitelji

Drugi čin – Badnjak 1919.

Što se dogodilo između činova

1919. iz tvoje perspektive

Prije tri mjeseca, omiljeni pjesnik tvoje supruge, Gabriele D'Annunzio, stigao je u Rijeku i postao guverner. Od tada ti je, kao i većini drugih Talijana, krenulo još bolje nego prije. Nova vlada nije savršena, ali uživaš u povećanom društvenom i ekonomskom statusu.

Tvoj sin Gabriele i njegova supruga još uvijek nemaju djece, što je razočaravajuće. No barem se Andre pridružio/la arditima i slijedi tvoje stope političkim djelovanjem za Italiju.

Ovog Božića si naložio batleru da pripremi posebno veliku gozbu kako bi mogao impresionirati obitelj Petrović svojim novostečenim statusom i bogatstvom.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **180 kr.**

MARIA ELENA CELEBRINI

Supruga i majka talijanske obitelji

Drugi čin – Badnjak 1919.

Što se dogodilo između činova

1919. iz tvoje perspektive

Tvoj san se ostvario, još uvijek ne možeš vjerovati! Gabriele D'Annunzio, tvoj heroj, tvoj pjesnik, ušao je u Rijeku i uzeo titulu Zapovjednik. U tvojoj Rijeci, da ti podari slobodu i vlast! Svi Talijani s veseljem su ga dočekali. Čula si njegov glas, njegove snažne riječi i još uvijek zadrhtiš kad pomisliš na to. Vidjela si ga dva puta, no samo izdaleka, sada ti je san upoznati ga osobno, možda ti suprug može pomoći? Napokon si se odvažila pozvati ga na večeru - tisuću puta si prepravljala pismo. Sve bi učinila za njega, čak i primila metak da to zatraži.

U njegovu čast želiš se zvati samo Elena, kao protagonistica, a ne više Maria Elena.

Andre se želi pridružiti Arditima i odobravaš njegovu odluku, jer je to prilika da se približiš D'Annunziju. Kad bi barem tvoj sin Gabriele najavio da konačno očekuje dijete... Bila bi najsretnija žena na svijetu.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **80 kr.**

GABRIELE CELEBRINI

Mladi suprug, nada talijanske obitelji

Drugi čin – Badnjak 1919.

Što se dogodilo između činova

1919. iz tvoje perspektive

Ti i tvoja voljena Katarina sretna ste obitelj. Rođenje djeteta bi vašu sreću učinilo potpunom, ali još niste blagoslovljeni. Obožavaš svoju ljupku ženu i imat ćete vrlo sretan Božić. U vašoj obitelji je dobro, sve se čini savršeno, samo... Taj D'Annunzio! Čini se da su svi slijepi i ludi za njim, stalno uzvikuju njegovo ime kao da je Bog. Učinio je nešto hrabro, u to ne sumnjaš, ali ljudi nisu objektivni. Previše su oduševljeni, ali ti nisi. Sumnjaš da ništa nije tako bajno kako se čini i da trenutno stanje neće potrajati.

Gabriele D'Annunzio... Sramiš se nositi isto ime. Ima obraza samom sebi podići spomenik! Ipak, tvoja majka i Andre govore o njemu kao o heroju.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **80 kr.**

ANDREA/ANDREINA CELEBRINI

Glava talijanske obitelji

Drugi čin – Badnjak 1919.

Što se dogodilo između činova

1919. iz tvoje perspektive

Ono što je napravio Gabriele D'Annunzio bila je velika, slavna, hrabra i nevjerojatna stvar! Tako se ponosiš! Bio/la si u gomili na dan njegova trijumfalnog dolaska. Sada si odlučan/na pridružiti se arditima i biti aktivni dio ovog uzbudljivog trenutka u priči vašeg grada. Među njima imaš nekoliko prijatelja koji ti mogu pomoći da ostvariš svoj san.

Nikada nisi vidio/la svoju majku tako sretnu kao ovih dana. Tvoj otac je ponosan i obitelj je bogatija nego prije. Gabriele, kao i obično, ne shvaća važnost ovog trenutka. Ali ti pišeš povijest.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **70 kr.**

JOSIP PETROVIĆ

Glava hrvatske obitelji

Drugi čin – Badnjak 1919.

Što se dogodilo između činova

1919. iz tvoje perspektive

Od dolaska tog čudnog Talijana D'Annunzija, tvoj je posao počeo patiti. Neka hrvatska i mađarska poduzeća se zatvaraju, ali tvoje se još uvijek održava. Možda zbog Katarinine udaje za Talijana?

Majka te pokušava uvjeriti da odselite, po uzoru na tvog partnera Ivana, ali ti i Ana previše volite Rijeku. Nedostajala bi vam i kći, kao i unuci koje će vam sigurno uskoro podariti.

Uzbuđen si što ćeš vidjeti Celebrinijeve i razgovarati o novonastaloj situaciji koja će se na kraju sigurno riješiti.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **60 kr.**

ANA PETROVIĆ, ROĐ. TOMIĆ

Supruga i majka hrvatske obitelji

Drugi čin – Badnjak 1919.

Što se dogodilo između činova

1919. iz tvoje perspektive

Otkako je došao taj čudni Talijan D'annunzio, posao tvog muža je počeo patiti. Neka hrvatska i mađarska poduzeća se zatvaraju. Ne voliš ga vidjeti takvoga i samo ste zbog Katarinine talijanske obitelji još uvijek prihvaćeni sada kad je Rijeka potpuno talijanska. Ali treba skupiti nešto novca jer je Josipov partner napustio grad i posao, pa si počela raditi i shvatila da voliš biti zaposlena. Osjećaš se neovisno, ne oslanjaš se više na muža. Upoznala si zanimljive žene koje pričaju o svojim pravima i ciljevima i shvatila da si cijeli život provela u sjeni svog muža.

Tvoja svekrva je pokušala nagovoriti tvog muža da napusti grad, ali ovaj put si pobijedila. Sad kad si pronašla još jedan razlog za život, ne želiš sve ponovno početi ispočetka, a što je još važnije, ne bi mogla podnijeti odvajanje od svoje drage kćeri. Treba joj pomoć... Sada kad su ti druge žene otvorile oči, vidiš da je u sjeni svog muža, baš kao što si ti uvijek bila. A Josipova majka ti je ne može oteti! Jedino oko čega se ti i Erzsébet slažete je D'Annunzio: obje ga mrzite jer je svojim dolaskom proveo vašu obitelj kroz pakao i proglasio se herojem.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **30 kr.**

ERZSÉBET PETROVIĆ (ROĐ. KOVÁCS)

Mađarska baka

Drugi čin – Badnjak 1919.

Što se dogodilo između činova

1919. iz tvoje perspektive

Ona budala D'Annunzio zauzeo je Fiume i grad sad postaje skroz talijanski. Znaš što će se dogoditi, primjećuješ znakove koji se već počinju vidjeti. Stradat će sigurno svi netalijani.

Tvoj sin je tvrdoglav i glup, ne želi otići i preseliti se u Mađarsku dok još ima vremena. Ta njegova žena mu održava želju za ostankom. Kako nepodnošljivo!

Barem će mlada Kati biti sigurna sa svojom novom talijanskom obitelji. Bolje da ti uskoro podari praunučad!

Ovog Božića se moraš osigurati da će se Talijani doista dobro pobrinuti za Kati ako napokon uspiješ uvjeriti svog sina da ode.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **70 kr.**

KATARINA PETROVIĆ

Kći hrvatske obitelji, sada udana u talijansku obitelj

Drugi čin – Badnjak 1919.

Što se dogodilo između činova

1919. iz tvoje perspektive

Tvoj život je sretan, tvoj prekrasan muž je brižan, život je lijep. Još nemaš dijete, ali sigurno će doći. Oh, tako želiš držati malo dijete u naručju!

Imat ćete prekrasan Božić, ali bojiš se da će svi pričati o tom D'Annunziju. Kakva dosada! Otkako je stigao u Rijeku, čini se da više ništa nije važno osim njega. Samo D'Annunzio, kamo god pogledaš.... Želiš razmišljati o vlastitom životu i sreći, a ne o političkim stvarima.

Ne razumiješ svoju baku: nekoliko puta je tražila od tvog oca da odu u Mađarsku. Rekla je da nakon dolaska D'Annunzia u Rijeci više nema mjesta za vas, ali ona je uvijek bila malo melodramatična, slatka bakica! Srećom, mama i tata su htjeli ostati, ne misliš da bi mogla biti sretna daleko od njih. Našla si novu obitelj u Gabrieleovoj talijanskoj obitelji, ali bilo bi užasno biti odvojena od mame i tate. Celebrini su sretni zbog D'Annunzijevo dolaska, ali Gabriele nije toliko entuzijastičan.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **40 kr.**

Uvod u treći čin – Badnjak 1920.

U kolovozu 1920. D'Annunzio je proglasio nastanak Talijanske uprave za Kvarner. U rujnu je obznanjena Kvarnerska povelja. Pošto je primarni cilj – pripojenje Rijeke Italiji – postao neodrživ, pokušalo se uspostaviti nezavisnu državu, temeljenu na vrijednostima revolucionarnog sindikalizma.

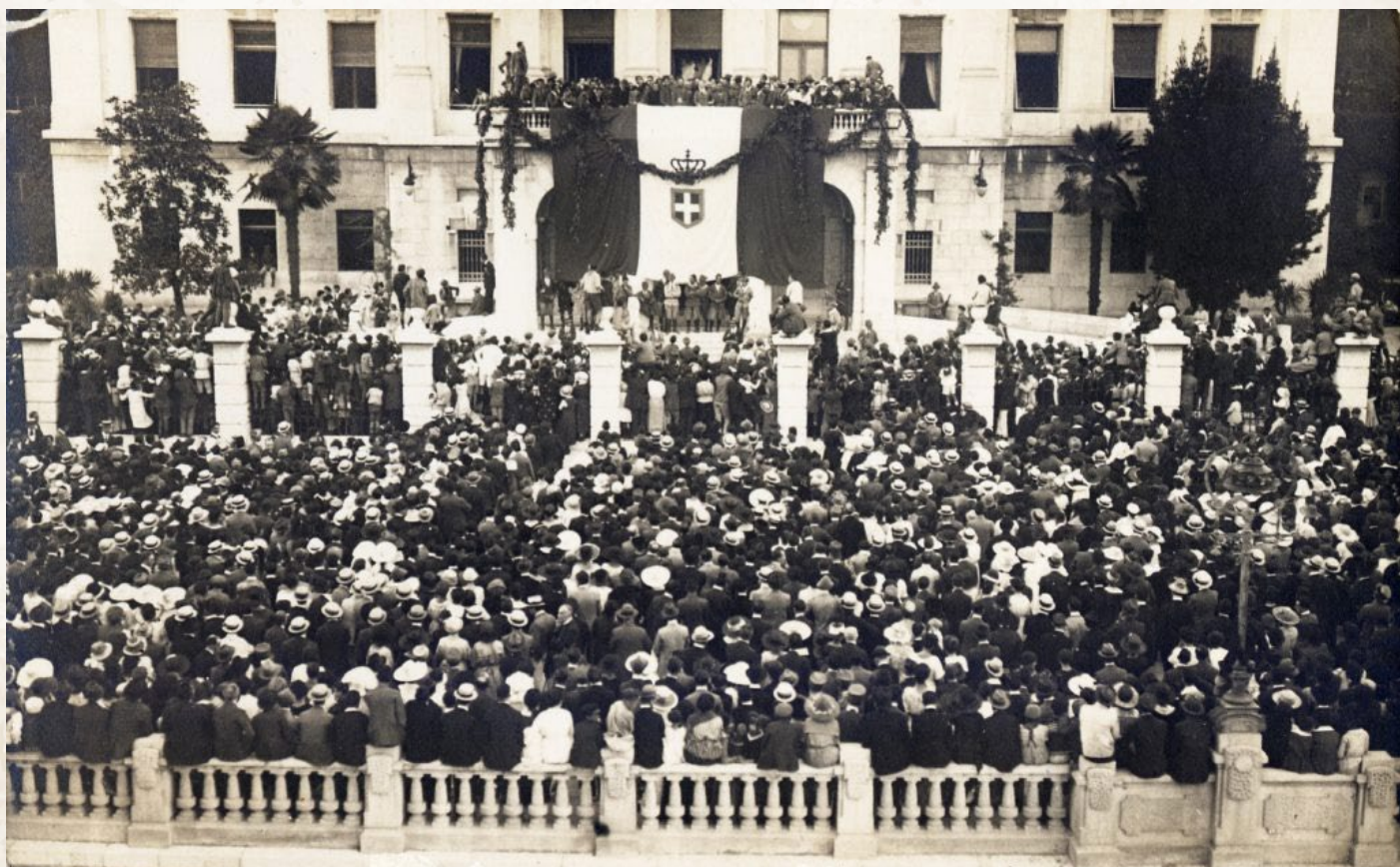
U studenom su Italija i Kraljevina Srba, Hrvata i Slovenaca potpisale Rapalski ugovor, kojim su određene granice između te dvije države, kao i one slobodne države Rijeke. Za D'Annunzia taj je ugovor bio sramotan.

Početak prosinca more oko Rijeke puno je talijanskih ratnih brodova, poslanih kako bi D'Annunzia prisilili na uzmak. Ultimatum poslan Talijanskoj upravi za Kvarner bio je odbijen. Krajem mjeseca postrojbe u okolici Rijeke bile su mobilizirane.

Usprkos tim vjetrovima rata raspoloženje u gradu je manje napeto. Popuštanje blokade omogućilo je dostavu blagdanskih delikatesa. Ujutro 24. prosinca Riječki zaljev krcat je brodovljem. Na ključnim prometnicama su barikade s naoružanim stražarima i građanima. No, ljudi su spokojni, uvjereni kako će se situacija uskoro preokrenuti.

U vrijeme večere svjetla se gase i mogu se čuti pucnjevi koji najavljuju dolazak talijanskih redovnih postrojbi.

Dvije su se obitelji ponovno okupile za Božić. Blokada je ugrozila financijsku situaciju svima. Gabriele i Katarina još nemaju djece, niti su bliski kao što su nekad bili.



- Službeno proglašenje Talijanske uprave za Kvarner, 8. listopada 1920. -

ANTONIO CELEBRINI

Glava talijanske obitelji

Treći čin – Badnjak 1920.

Što se dogodilo između činova

1920 iz tvoje perspektive

Tvoja obitelj pati. Gabriele i njegova supruga i dalje nemaju djece. Blokada Rijeke traje već neko vrijeme. Hrana i ostala roba svakim su danom sve skuplje i sve teže dostupna.

Morat ćeš tražiti od Josipa Petrovića da vam vrati novac koji si mu posudio. Iako se sramiš što si podržavao režim koji je prognao ili uništio tolike netalijanske obitelji, obitelj Petrović je ipak bila malo pošteđena zbog odnosa s tvojom.

Maria je još uvijek luda za D'Annunziom, kao da je slijepa za sve što je učinio vašem voljenom gradu.

Ovo će biti težak Božić.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **120 kr.**

MARIA ELENA CELEBRINI

Supruga i majka talijanske obitelji

Treći čin – Badnjak 1920.

Što se dogodilo između činova

1920 iz tvoje perspektive

Sve je izgubljeno, raspada se i očajna si. Kako je narod mogao to učiniti D'Annunziju? Nezahvalni, glupi neprijatelji svoga spasitelja! Nakon svega što je učinio, nakon regentstva Carnaro, okrenuli su mu leđa, odbacili su ga, sablaznili ga...

Jako si zabrinuta za njega, za ono što slijedi, no istovremeno i dalje imaš vjeru i sigurna si da će D'Annunzio nekako riješiti situaciju i sve vas spasiti, unatoč uvredama. Tvoja vjera u njega je jača nego ikada.

Jako si ljuta na svog sina Gabrielea, koji je odbacio svoje talijansko podrijetlo i čak želi promijeniti ime! Smatraš ga izdajnikom i zbog toga jako patiš. Kako ga možeš natjerati da se osvijesti?

Za božićne poklone možeš potrošiti: **60 kr.**

GABRIELE CELEBRINI

Mladi suprug, nada talijanske obitelji

Treći čin – Badnjak 1920.

Što se dogodilo između činova

1920 iz tvoje perspektive

Tvoja obitelji više ne stoji dobro, grad je u opasnosti, a tebe i Katarinu stalno pitaju zašto još uvijek nemate dijete. Tvoja se žena udaljila i ne razumiješ zašto. Zabrinut si zbog puno stvari i smatraš da je D'Annunzio odgovoran za sve tvoje osobne nevolje. Mrziš ga vatrenom strašću. Da je samo bio dovoljno razuman i skroman da prihvati Rapalski ugovor... Ne biste bili u ovoj užasnoj situaciji. Ali on nije ni malo skroman! Da stvar bude gora, tvoja majka i Andre su još uvijek fanatični i slijepo vjeruju u njega – to te čini bijesnim.

Odlučio si odbaciti svoje ime i postati Hrvat poput svoje žene. Počeo si se predstavljati kao Gabrijel. Možda se ipak može ponovno zaljubiti u tebe kao u ranim danima...? Svaki dan se preispituješ: što se dogodilo, što je pošlo po zlu? Osjećaš se tako usamljeno, napušten od ljudi koje si najviše volio...

Za božićne poklone možeš potrošiti: **50 kr.**

ANDREA/ANDREINA CELEBRINI

Drugorođeno dijete talijanske obitelji

Treći čin – Badnjak 1920.

Što se dogodilo između činova

1920 iz tvoje perspektive

San je gotov. Imao/la si priliku promijeniti stvari, ali iskra se pretvorila u pepeo. Sve je izgubljeno. Vjerovao/la si u san, vjerovao/la si snažno do kraja, ali sada počinješ gubiti vjeru. Znaš da je D'Annunzio umoran, stvari se ruše i osjećaš se užasno tužno zbog svih izgubljenih nada. Osjećaš se i beskorisno i donekle odgovorno za ovu situaciju, jer niste postigli ništa. Na kraju, nisi ostao/la s arditima, što znači da nakon što si brata nazvao/la kukavicom, nisi nimalo bolji/a. Svojoj obitelji nisi mogao/la ništa pokazati, bio/la si pun/a obećanja, ali si sve odbacio/la. D'Annunzijeva hrabra akcija pretvorila se u neuspjeh, i budućnost ti neće donijeti ništa.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **90 kr.**

JOSIP PETROVIĆ

Glava hrvatske obitelji

Treći čin – Badnjak 1920.

Što se dogodilo između činova

1920 iz tvoje perspektive

Velika Rijeka trune iznutra i od toga ti srce krvari. Posao ti je oduzet prije nekog vremena i od tada se boriš. Zbog blokade sve postaje toliko skupo da si morao posuditi novac od Antonija Celebrinija kako bi mogao prehraniti svoju obitelj.

Možda si trebao poslušati svoju majku kad ti je predložila da odeš u Budimpeštu... Sada cijela obitelj pati zbog tebe. Barem nema unučadi koje treba hraniti. Barem si tako stalno govoriš kada noćima besano ležiš u svom krevetu.

Iako te talijanski vojnici oko Rijeke tjeraju na zabrinutost zbog novog rata, ipak se nadaš da će uspjeti otjerati D'Annunzija. Naravno da to ne možeš priznati večeras na zabavi jer neki iz obitelji Celebrini još uvijek snažno vjeruju u njega. Ne smiješ ih uvrijediti i nadaš se da neće tražiti povrat novca koji si posudio...

Za božićne poklone možeš potrošiti: **30 kr.**

ANA PETROVIĆ, ROĐ. TOMIĆ

Supruga i majka hrvatske obitelji

Treći čin – Badnjak 1920.

Što se dogodilo između činova

1920 iz tvoje perspektive

Pogriješila si, trebala bi to priznati. Potpuno si promijenila mišljenje o D'Annunziju. Napravio je stvari za žene koje nitko dosad nije. Dao vam je pravo glasa i jednaka prava kao muškarcima. I sada, ako on izgubi grad, ti ćeš izgubiti svoja prava.

Zabrinuta si i zbog financijskih problema svoje obitelji. Tvom mužu loše ide i ponizio se tražeći novac od Gabrieleova (ili Gabrijelovog, kako se u zadnje vrijeme naziva) oca. A ljupka mala Kati je daleko, često odsutnih misli. Možda očajava jer još uvijek nemaju djece? Ili je Gabriele više ne voli? Stalno je loše volje i da budeš iskrena, nikad ti se nije previše sviđao. Kad bi ti samo kći mogla otvoriti svoje srce! No je li to još uvijek moguće kad je tako daleko?

Pored svega, Josipova majka nešto smjera, i još uvijek nemaš ni malo povjerenja u nju.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **15 kr.**

ERZSÉBET PETROVIĆ (ROĐ. KOVÁCS)

Baka Madarica

Treći čin – Badnjak 1920.

Što se dogodilo između činova

1920 iz tvoje perspektive

Dogodilo se baš kako si im rekla! Još gore. Rijeka je siromašna i gladna, čak i Talijani.

Vojnici su posvuda i svaki čas bi mogao izbiti novi rat.

Josipu je sigurno žao što je odlučio ostati. Čak i kada ste bili toliko siromašni da je morao posuđivati novac od Celebrinija, nije želio otići. Za vas sada više nema nade.

Barem možeš srediti da Kati pobjegne u Budimpeštu. Sve je dogovoreno i samo vam treba potvrda. Jadnoj djevojci neće nedostajati neplodni muž, ali bi joj mogao nedostajati novi ljubavnik. Ti si jedina koja zna Katinu tajnu: djevojka je zaljubljena u nekoga i bio bi pravi skandal kada bi ljudi saznali. Njezin muž Talijan nikad vam se nije baš sviđao kad ste ga bolje upoznali, ali blesavo dijete se zaljubilo u umjetnika bliskog onom groznom D'Annunziju i sada je još gore. Moraš je natjerati da uskoro pobjegne i jednom zauvijek riješiti situaciju.

Nisi uzbuđena vidjeti Celebrinijeve ovog Božića. Maria je potpuno poludjela, a tvoj im sin duguje novac koji ne može vratiti.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **30 kr.**

KATARINA PETROVIĆ

Kći hrvatske obitelji, sad udana u talijansku obitelj

Treći čin – Badnjak 1920.

Što se dogodilo između činova

1920 iz tvoje perspektive

Život ti se potpuno promijenio, i to u svega godinu dana. Ti i Gabriele ste se iz dana u dan sve više udaljavali, u njemu nisi mogla pronaći utjehu koju si tražila. Niste blagoslovljeni rođenjem djeteta i tvoj jadni otac je zabrinut zbog ekonomskih problema. Čak je morao posuditi novac od Gabrieleova oca, što ga je ponizilo.

Postajala si sve tužnija i usamljenija kad je Pietro odjednom uskočio u tvoj život. On je tako romantičan muškarac, futuristički umjetnik, slikar i pjesnik, u njemu je sva senzualnost i kreativnost (i još ponešto!) koje si uzalud tražila u Gabrieleu. Vrlo je blizak s D'Annunzijem i počela si ga gledati novim očima, a čini se da je čak i tvoja majka oduševljena "Carnarovom poveljom". No sada je D'Annunzio u nevolji, što znači da je i Pietro. Bila si tako sretna kad si ga upoznala, ali sada si tako zabrinuta! Postoje mnoge stvari koje bi htjela bolje razumjeti o ovoj zbunjujućoj situaciji, ali ono što znaš je da je grad u opasnosti i sada se želiš pridružiti Crvenom križu, baš kao baka tijekom rata, kako bi se osjećala korisno. Baka kao i uvijek smišlja kako bi riješila situaciju, ali ovoga puta ne želiš da ona odlučuje umjesto tebe, želiš odabrati sama.

Prije nekoliko dana si saznala da si trudna i sigurna si da je to tvoje dijete s Pietrom, muškarcem kojeg voliš. Svoju sretnu tajnu podijelila si samo s njim, i sada silno želiš znati kako se on osjeća. Tvoje misli ove Badnje večeri daleko lutaju, čekajući njegov odgovor.

Za božićne poklone možeš potrošiti: **25 kr.**

DODATAK 3

NOVINE

L'Amministrazione invita ancora una volta tutti coloro che hanno pendenze da soddisfare, sia per abbonamento, inserzioni od altro, a voler mettersi in regola senza ritardo, evitando così spiacevoli note per ambo le parti.

23 Dicembre 1918

IL GIORNALE DI FIUME

prezzo: 15 corone fumane

RAT JE GOTOV

*Austrija i Mađarska
potpisale separatna
primirja*

Od studenog 1918. konfuzija i političke napetosti su na najvišoj razini. Hrvati i Talijani tjednima se sukobljavaju oko neizvjesne budućnosti grada. Savezničke postrojbe okupirale su grad kako bi osigurale mir.

(continua a pagina 3)

SAVEZNIČKA OKUPACIJA POČINJE

*Talijanski, francuski
i britanski vojnici u
gradu*

Talijanske postrojbe stigle su prve i ušle u grad bez otpora. Hrvati su se povukli ili okupili u željezničkoj postaji. Potom su francuski, mahom crnoputi vojnici okupirali luku. Zadnje je pristiglo britansko pješništvo...

(continua a pagina 5)

DVOVLAŠĆE U FIUMEU

*Suparnička vijeća:
Hrvatsko-srpsko i
talijansko*

I Kraljevina Italija i nova Kraljevina Srba, Hrvata i Slovenaca polažu pravo na suverenitet na temelju svog "iredentističkog" etničkog stanovništva. Talijansko nacionalno vijeće podržava i Riječka mladež.

(continua a pagina 6)

MARTINI

ITALIAN

Vermouth

The Vermouth from which the "Martini Cocktail" derives its name.

THE WORLD
RENOWNED

Brand

The First Cocktail—

The MARTINI
i Martini Vermouth
i Dry Gin
i Dash Orange Bitter
Squeeze of Lemon peel
Stir but do not shake

From all Wine Merchants



MARTINI & ROSSI
TORINO . ITALY

PITANJE FIUMEA

*Budućnost grada i
dalje neizvjesna*

Mirovna konferencija u Parizu ostavlja talijansko-slavenski spor oko Fiumea neriješenim. Američki predsjednik Wilson otvoreno je stao na stranu Slavena u njihovom sukobu s Talijanima.

(continua a pagina 4)

D'ANNUNZIO ZAUZEO FIUME

Savezničke trupe odlučile napustiti grad



Dana 12. rujna, snage talijanskih nacionalističkih paravojnih snaga predvođene pjesnikom Gabrieleom D'Annunzium zauzele su grad. Imenovan guvernerom Rijeke, preuzeo je titulu zapovjednika. Cilj: pripajanje Italiji.

(continua a pagina 5)

PJESNIK POZIVA TALIJANE NA AKCIJU

*„Ležah bolestan u
krevet. Ustadoh da
odgovorim na*

*Mitinzi poziv...” u kazalištu,
javni skupovi na trgu,
govori s balkona,
D'Annunzio ne
raspaljuje strasti samo u
Fiumeu već tiska
brošure koje dijeli po
Italiji, pozivajući ljude
na akciju...*

(continua a pagina 6)

L'Amministrazione invita ancora una volta tutti coloro che hanno pendenze da soddisfare, sia per abbonamento, inserzioni ed altro, a voler mettersi in regola senza ritardo, evitando così spiacevoli noie per ambo le parti.

L'Amministrazione invita ancora una volta tutti coloro che hanno pretese da soddisfare, sia per abbonamenti, inserzioni od altro, a voler mettersi in regola senza ritardo, evitando così spiacevoli note per ambo le parti.



GRAD ŽIVOTA

Oči svijeta su na Fiumeu

Živimo u Gradu života, gdje nove ideje, vrijednosti i moral stvaraju svijetlu budućnost. Utemeljitelj futurizma Marinetti, Guglielmo Marconi, Arturo Toscanini, svi su došli svjedočiti revoluciji...



(continua a pag. 2)



TALIJANSKA UPRAVA ZA KVARNER

*Nezavisan grad s
novim ustavom*

12. kolovoza
D'Annunzio je proglasio Talijansku upravu za Kvarner, utemeljenu na vrijednostima revolucionarnog sindikalizma. Slijedi **Kvarnerska povelja** - revolucionarni ustav, jedinstven u svijetu.

(continua a pag. 3)

RATNI BOŽIĆ?

*Talijanski ultimatum
ističe na Badnjak*

12. studenoga Italija i Jugoslavija potpisale su Rapalski ugovor kojim je Fiume postao neovisna država. D'Annunzio ga odbija i talijanska vojska opsjeda grad. 21. prosinca proglašeno je ratno stanje...

(continua a pag. 7)

DODATAK 4

JELOVNICI

Uputa GM-u: Isprintajte svaki jelovnik i presavijte ga na pola prije no što ga postavite na stol

Božićni jelovnik

1918



Talijanska i hrvatsko-mađarska hrana

Riblja juha

Slatkiši

Fritule

Žganci i krumpiri

Sarma

Mađarska štrudla

Božićni jelovnik

1919



*U vrlo bogat isključivo talijanski jelovnik s
futurističkim jelima*

Tramezzini Traidue (sendviči)

Besmrtne pastve

Riža Herod

Pjenušac

Panettone

Koktel Polibibita

Božični jelovnik

1920

*Pečena lokalna riba
Krompir
Panettone*

DODATAK 5

PISMA

Poštovani g. Celebrini,

Talijansko narodno vijeće Rijeke poziva sve poštovane članove talijanske zajednice na okupljanje u znak potpore Rijeci kao dijelu kraljevine Italije.

Okupljanje će se održati 28. prosinca.

Molimo Vas da potvrdite svoje sudjelovanje.

Poštovani g. Petrović,

Hrvatsko narodno vijeće Rijeke poziva sve poštovane članove hrvatske zajednice na okupljanje u znak potpore Rijeci kao dijelu nove Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca.

Okupljanje će se održati 27. prosinca.

Molimo Vas da potvrdite svoje sudjelovanje.

Draga Erzi,

Želim ti čestit Božić i sretnu Novu godinu!

Nadam se da si dobro jer imam odlične vijesti za tebe. Da li se sjećáš Marikinog zgodničnog sina kojeg sam ranije spominjala? E pa pogodi što - János je ponovo dostupan. Možda bi ga htjela pozvati na čaj da ga tvoja mala Katarina upozna?

Tvoja draga prijateljica, Emma

Poštovana gđa. Celebrini,

Gosp. D'Annunzio je prihvatio
Vaš poziv te će Vam se rado
pridružiti na ručku 2. siječnja.



Srdačan pozdrav,
Fulvio Balisti, tajnik

Gabriele, prijatelju - čestitam na vjenčanju! Čujem da je Katarina prekrasna žena - šteta što nije Talijanka, ali što se može!

U troje zdravlje, i neka vam brak bude blagoslovljen s mnogo djece!

Tvoj rođak,

Giovanni

Ani Petrović

Najdraža Ana, topli pozdravi od svih drugarica iz feminističkog kolektiva. Božić je poseban trenutak za obitelj, intiman i pun međusobne podrške. Može biti prilika za podjelu ideja s drugim ženama u obitelji - kćerima, sestrama, šogoricama, punicama... - o nezavisnosti i feminističkoj osvještenosti. Iskren zagrljaj,

Riječka feministička liga

Dragi Andre,

*Sretan Božić tebi i tvojoj obitelji! Molit ću se za naš
primitak u ardite idući tjedan.*

Voli te, Fabrizio

Draga moja Erzsébet,

Sretan Božić!

Hoćeš li nam se uskoro pridružiti u Budimpešti?

S ljubavlju,

Olona

Dragi Josipe,

Sretan Božić tebi i tvojoj obitelji!

Tvoja majka nam je rekla kako nećete napustiti Rijeku, usprkos novom razvoju događaja.

Čuvajte se! Bit ćete u našim molitvama.

Obitelj Marinković

Dragi Antonio,

Sretan Božić tebi i tvojoj obitelji!

Nadamo se skorim vijestima o unučadi!

Sve najbolje,

Marco Alessi

Gdje si?! Kažu kako će nas Talijanska vojska napasti tijekom noći. Zauzmi smjesta svoj položaj ako doista imaš toliko hrabrosti koliko tvrdiš! Svi arditi moraju braniti Fiume!

Quis contra Nos?

Fabrizio

Poštovana gđo Petrović,

uspjeli smo dogovoriti siguran transfer vaše unuke u Budimpeštu kao što ste zatražili.

Molimo Vas da ju dovedete na dogovorenu lokaciju sutra u 2h u noći. Spakirajte toplu odjeću, put je dug, a zime u Mađarskoj su hladne.

Katka, moja najdraža - Sretan ti Božić!

Pridruži mi se večeras na uobičajenom mjestu kad odzvene ponoćna zvona. Čekat ću te, moja ljubljena, s tisuću nježnih poljubaca za tvoje slatke rumene obraze.

Tvoje vijesti o djetetu koje nosiš su me učinile naj sretnijim čovjekom na svijetu!

Zauvijek tvoj, Pietro

Draži Gabriele,

Ili si sad Gabriel?

Želim ti sretan Božić!

Prenesi moje pozdrave tvojoj gospođi.

Fabio

Draga Elena,

Duboko me ganulo tvoje pismo.

Zapamti zauvijek: strast je sve!

Žudim za najmanjim, kao i za najvećim stvarima, nikad ne posustajem.

Sve je bilo željeno i sve je bilo pokušano, što nije učinjeno sam snivao. I žar je bio toliki da je san djelu jednak bio.

Gabriele D'Annunzio

Dragi Josipe i Katarino,

Sretan Božić vama i vašoj obitelji!

Nadamo se kako ste na sigurnom. Ako ikako možemo pomoći, javite nam.

Molit ćemo se za vas.

Obitelj Tomić

Draga Erzsé,

*Sretan Božić tebi i tvojoj obitelji! Dočekat ćemo malu Kati raširenih ruku
kad pristigne u Budimpeštu. Ako još nekako možemo pomoći, svakako javi.
Nadam se kako ćeš biti na sigurnome,*

Emma

DODATAK 6

POPIS DAROVA

Uputa GM-u: Odlučite li se na korištenje mehanike darova, isprintajte po jednu kopiju za svaku sudionicu i svakog sudionika. Za svaki čin popis dostupnih darova isti je za sve likove.

POPIS DAROVA – PRVI ČIN

◇ Sacher torta iz caféa Schenk	45 kr.
◇ Domaći kolač	10 kr.
◇ Ručno vezen rupčić	13 kr.
◇ Ručno vezen stolnjak	35 kr.
◇ Gino Antony, Soneti fiumani (knjiga poezije na talijanskom)	10 kr.
◇ Rabljeni zlatni sat	90 kr.
◇ Svilena kravata iz krojačnice Fisch-bejn tailor shop	50 kr.
◇ Svileni šal iz krojačnice Fisch-bejn	65 kr.
◇ Boca vina Tokaji	45 kr.
◇ Francuski parfem L'Heure du Baiser	120 kr.
◇ Tradicionalni fiumanski dragulj (iz trgovine Gigante)	45 kr.
◇ Antologija poezije <i>Hrvatska mlada lirika</i>	15 kr.
◇ Čokoladna pločica američke vojske	20 kr.
◇ Galette francuske vojske	13 kr.

POPIS DAROVA – DRUGI ČIN

◇ Sacher torta iz caféa Schenk	kr.
◇ Štrudla od jabuke iz caféa Schenk	60 kr.
◇ Domaći kolač	20 kr.
◇ Ručno vezen rupčić	22 kr.
◇ Ručno vezen stolnjak	55 kr.
◇ Gino Antony, Soneti fiumani (knjiga poezije na talijanskom)	15 kr.
◇ Rabljeni zlatni sat	kr.
◇ Kravata iz krojačnice Fisch-bejn tailor shop	80 kr.
◇ Svileni šal iz krojačnice Fisch-bejn	100 kr.
◇ Boca vina Tokaji	80 kr.
◇ Francuski parfem L'Heure du Baiser	kr.
◇ Tradicionalni fiumanski dragulj (iz trgovine Gigante)	80 kr.
◇ Antologija poezije <i>Hrvatska mlada lirika</i>	kr.
◇ Čokoladna pločica američke vojske	kr.
◇ Galette francuske vojske	kr.
◇ D'Annunzijeva slika u vojnoj odori	15 kr.
◇ D'Annunzijeva novela Alkiona	28 kr.
◇ Nova kolekcija poštanskih maraka u slavu Fiumea	10 kr.

POPIS DAROVA – TREĆI ČIN

◇ Sacher torta iz caféa Schenk	kr.
◇ Štrudla od jabuke iz caféa Schenk	80 kr.
◇ Domaći kolač	35 kr.
◇ Ručno vezen rupčić	35 kr.
◇ Ručno vezen stolnjak	75 kr.
◇ Gino Antony, Soneti fiumani (knjiga poezije na talijanskom)	50 kr.
◇ Rabljeni zlatni sat	kr.
◇ Kravata iz krojačnice Fisch-bejn tailor shop	kr.
◇ Svileni šal iz krojačnice Fisch-bejn	kr.
◇ Boca vina Tokaji	120 kr.
◇ Francuski parfem L'Heure du Baiser	kr.
◇ Tradicionalni fiumanski dragulj (iz trgovine Gigante)	120 kr.
◇ Antologija poezije <i>Hrvatska mlada lirika</i>	kr.
◇ Čokoladna pločica američke vojske	kr.
◇ Galette francuske vojske	kr.
◇ D'Annunzijeva slika u vojnoj odori	40 kr.
◇ D'Annunzijeva novela Alkiona	45 kr.
◇ Nova kolekcija poštanskih maraka u slavu Fiumea	30 kr.

DODATAK 7

ČESTITKE

Uputa GM-u: Ako se odlučite na korištenje mehanike darova za **Tihu noć, strašnu noć** isprintajte dvije kopije ovih stranica.

Šalje

Prima

Nadam se da ćete uživati
u mom daru.

Sve najbolje

Šalje

Prima

Nadam se da ćete uživati
u mom daru.

Sve najbolje

Šalje

Prima

Nadam se da ćete uživati
u mom daru.

Sve najbolje

Šalje

Prima

Nadam se da ćete uživati
u mom daru.

Sve najbolje

Šalje

Prima

Nadam se da ćete uživati
u mom daru.

Sve najbolje

Šalje

Prima

Nadam se da ćete uživati
u mom daru.

Sve najbolje

Šalje

Prima

Nadam se da ćete uživati
u mom daru.

Sve najbolje

Šalje

Prima

Nadam se da ćete uživati
u mom daru.

Sve najbolje

Šalje

Príma

Nadam se kako će vas

moj dar usrećiti.

Čestit Božić

Šalje

Príma

Nadam se kako će vas

moj dar usrećiti.

Čestit Božić

Šalje

Príma

Nadam se kako će vas

moj dar usrećiti.

Čestit Božić

Šalje

Príma

Nadam se kako će vas

moj dar usrećiti.

Čestit Božić

Šalje

Príma

Nadam se kako će vas

moj dar usrećiti.

Čestit Božić

Šalje

Príma

Nadam se kako će vas

moj dar usrećiti.

Čestit Božić



DODATAK 8

POVIJESNI PREGLED

Uputa GM-u: Isprintajte jedan primjerak po sudioniku.

Tiha noć, strašna noć

larp kojeg su osmislili i izradili

*Agnes Alma Upor, Chiara Tirabasso, Dorijan Strnad, Gabriella Aguzzi, Livia Pini
i Lucija Tancer Mihoković*



KAKO VAM SE SVIDIO NAŠ LARP? JAVITE NAM, LIJEPO MOLIMO

popunite formular:

<https://forms.gle/sePLNs7jv7XA2RMc6>

ili skenirajte QR kod:



KRATKI POVIJESNI PREGLED

Tijekom prvih desetljeća dvadesetog stoljeća Rijeka (Fiume na talijanskom) bila je multietnički grad sa 46 tisuća stanovnika, od kojih su oko 29 tisuća bili Talijani (ili su govorili talijanski). Rijeka je bila u sastavu Austro-ugarskog carstva. Po završetku Prvog svjetskog rata to se carstvo raspalo, a Rijeka postala predmetom spora između Italije i novonastale Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca.

Italija je bila nezadovoljna odlukama usvojenima tijekom Pariške mirovne konferencije, gdje se američki predsjednik Woodrow Wilson suprotstavio talijanskim zahtjevima i podržao Kraljevinu Srba, Hrvata i Slovenaca jer je želio ograničiti talijanski utjecaj na Jadranu. U stvari, prema tajnom Londonskom ugovoru – potpisanom 26. travnja 1915. godine, Italija se obvezala na uključivanje u rat na strani Trojne Antante, a u zamjenu je trebala dobiti značajne teritorijalne ustupke (Trentino i južni Tirol, Venezia Giulia, Istra, sjeverna Dalmacija...) i hegemoniju na području Jadrana.

Talijansko nezadovoljstvo što do pripajanja obećanih područja nije došlo dovelo je do stvaranja populističkog pokreta poznatog pod nazivom iredentizam, kojeg su poticali intelektualci i ratni heroji među kojima se ističe Gabriele D'Annunzio.

Uz pomoć talijanskih vojnika ardita i iredentista iz Rijeke, Bard (kako se D'Annunzio sam nazivao) je umarširao u Rijeku 12. rujna 1919., okupirao ju i vodio 16 mjeseci, sve do katastrofalnog poraza u prosincu 1920., u povijesti zabilježenog kao Krvavi Božić.

Drugi čin - Fiume in 1919.



U lipnju je došlo do tri dana okršaja između talijanskih vojnika i fiumanskih iredentista s jedne i francuskih postrojbi s druge strane. Savezničko povjerenstvo zapovjedilo je uklanjanje talijanske postrojbe koja je u sukobe bila uključena, sardinijskih grenadira pod zapovjedništvom bojnika Carla Reine. Iredentistički nastrojani talijanski vojnici, smješteni u gradiću Ronchi di Monfalcone pored Trsta, počeli su kovati zavjeru o povratku u Rijeku, pod motom "Fiume ili smrt!" Trebali su snažan glas koji će privući javnost na njihovu stranu, pa su zamolili Gabriela D'Annunzia za pomoć.

Krenuvši iz Ronchija, D'Annunzio je u Fiume stigao 12. rujna, skijpa s Reinom i drugim časnicima, arditima među kojima je bio Guido Keller (predvodnik pobunjenih talijanskih vojnika). Pridružili su im se i iredentistički dragovoljci Host-Venturija. Talijansko stanovništvo ih je dočekalo raširenih ruku.

Nakon imenovanja za guvernera grada, D'Annunzio je preuzeo titulu Komandanta.

Tijekom nadolazećih dana savezničke postrojbe su napustile grad, dok je generalu Pittalugi, zapovjedniku talijanskih postrojbi, odlazak bio zapovjeden.

Na kraju rujna u Fiume je stigao futuristički umjetnik Filippo Tommaso Marinetti.

Talijanska vlada, predvođena premijerom Nittijem, blokirala je Rijeku. Stanovnike je spasio Crveni križ, koji je omogućio dostavu namirnica i drugih potrepština.

U međuvremenu su nastavljeni pregovori između Badoglia, kojem je Nitti naložio pronalaženje zajedničkog jezika s pobunjenicima, i D'Annunzia, koji ne želi popustiti pod talijanskim pritiskom.

COMANDO DI FIUME D'ITALIA

BOLLETTINO UFFICIALE

No. 2 (Prima Serie)

Fiume d'Italia, il 13 Settembre 1919

Anno I.

L'Italia è a Fiume

per valore dei legionarii e per opera dei fiumani

Ieri alla ore 11.43 GABRIELE D'ANNUNZIO alla testa di manipoli dell'esercito inserti e trascinati al grido di „FIUME O MORTE“ entrava in Fiume, obbligando il corpo interallente a chinarsi sulle caterve prima, e ad evacuare poi. Sul palazzo, al posto della bandiera francese inglese e americana, resta, a sfida, la sola bandiera d'Italia, simbolo di conquista e di liberazione.

Treći čin - Fiume u 1920.

Nittijeva vlada je pala u svibnju. Naslijedila ju je u lipnju vlada predvođena Giovannijem Giolittijem.

U Fiumeu je D'Annunzio 12. kolovoza proglasio Talijansku upravu za Kvarner, da bi 8. rujna bila proglašena Kvarnerska povelja. Pošto je prvotni cilj, pripojenje Rijeke Italiji, sad postao neodrživ, pokušalo se uspostaviti nezavisnu državu, temeljenu na vrijednostima revolucionarnog sindikalizma.



Italija i Kraljevina Srba, Hrvata i Slovenaca su 12. studenog potpisale Rapalski sporazum, kojim su određene granice te dvije države i one slobodne države Rijeke. Za D'Annunzia je taj sporazum sramotan. Nitko ga nije pitao za mišljenje, a jadransko pitanje zaključeno je bez pripojenja Rijeke Italiji. Stoga ga on ne prihvaća.

Početak prosinca more oko Rijeke puno je talijanskih ratnih brodova, poslanih kako bi prisilili D'Annunzia na uzmak. Ultimatum postavljen Talijanskoj upravi za Kvarner je odbačen. Krajem mjeseca general Enrico Caviglia mobilizira kopnene postrojbe u okolici Rijeke.

Usprkos tim vjetrovima rata raspoloženje u gradu je manje napeto. Popuštanje blokade omogućilo je dostavu blagdanskih delikatesa. Ali, general Caviglia je 21. prosinca objavio priopćenje o postavljanju morske i kopnene blokade grada i svih njegovih stanovnika.

Dio ljudi iz D'Annunzijevoг užeg kruga zagovarao je otvoreni rat. No, on je odabrao odlaganje sukoba s redovnom vojskom i naložio postavljanje obrambene crte.

Ujutro 24. prosinca Riječki zaljev krcat je brodovljem. Na ključnim prometnicama su barikade s naoružanim stražarima i građanima. No, ljudi su spokojni, uvjereni kako će se situacija uskoro preokrenuti. Dosad su već navikli na čitanje uznemiravajućih najava.

U vrijeme večere svjetla se gase i mogu se čuti pucnjevi koji najavljuju dolazak talijanskih redovnih postrojbi.



Fiume nakon Krvavog Božića

Borbe koje su počele 24. prosinca 1920. D'Annunzio je nazvao Krvavim Božićem. Suočena s otporom legionara, koji su otvorili vatru iz strojica i bacali ručne bombe, talijanska mornarica je dobila zapovijed o bombardiranju pobunjeničkih položaja.

Ratni su brodovi otvorili vatru na legionare i zgrade službene vlasti. Bombardiranje je nastavljeno do 29. prosinca. Među mrtvima i ranjenima bilo je i civila.

Supplemento straordinario de

LA VEDETTA D'ITALIA

Cent. 32 Fiume d'Italia 21 Dicembre 1920 Ore 20

Per ordine del governo di Roma, da 3 giorni le truppe regolari assassinano legionari e cittadini in violenti combattimenti

Dopo una notte di circa 24 ore nell'assoggerimento totale fumano, sulla sera del 25 le truppe italiane invase contro Fiume hanno distrutto in tutta la fronte di Valsugana ai porti una potente difesa. Ispirati di azioni eroiche e coraggiose con l'uso di mitragliatrici, dei cannoni e granate, hanno proceduto all'assalto delle posizioni. L'energia difesa ed i violenti combattimenti dei quali i regolari hanno notevolmente arretrato l'offensiva, con notevoli perdite da parte avversaria. I morti hanno fatto sentire tristezza di genitori, le massime parti civili che sono passati per le vie della città ancora in stato d'abbattimento. Sono stati anche uccisi i sacerdoti, sacerdoti e religiosi.

Senza alcun preavviso, verso le ore 13 del mattino, numerosi colpi d'artiglieria sono stati sparati sulle vie della città, causando panico tra la popolazione civile. La colossale reazione italiana contro il problema massimista preparato a danno di italiani da un governo autoritario, e fatta nel rispetto della difesa del popolo italiano, che si ritrovano un vero e proprio campo di battaglia. Una resistenza le battaglie per le strade e si coprono fino all'ultimo alla disperazione.

Una forza straordinaria inviata a Fiume sotto il nome di Fiume della divisione di Mezzogiorno, con 11.000 uomini e equipaggiamenti "Andrea Doria", accostata a circa 200 metri dal porto Sassi ha tentato di occupare il molo di S. Spirito, di allontanarsi dal porto entro 15 minuti, ma subito dopo, senza nemmeno lo scoppio del termine previsto, sui colpi di cannone sono partiti dalla "Doria" contro l'"Espero", che ha riportato notevoli danni ed ha avuto 1 morto e alcuni feriti. Le truppe bloccate sono per più volte passate avanti al molo per il momento in osservazione.

La spedizione "Andrea Doria", spara sulla città prendendo di mira la persona del Comandante

Nelle ore 15-15 mentre il Comandante Gabriele d'Annunzio esamina con i capitani Zili e Cacciari la parte degli avvenimenti militari, ed esprime la fiducia che le sorti d'Italia non avrebbero stato compromesse la crisi, per evitare i danni alla popolazione, nei giorni di guerra, periti dall'"Andrea Doria", attraverso tal grave, proprio di fronte al Palazzo del Comandante, è scoppiato violentamente nella stanza della stanza era trovandosi il Comandante e i suoi ufficiali. Cacciari d'Annunzio è rimasto leggermente ferito alla testa. Il momento scelto per il tiro e il luogo battaglia dimostrano il proposito ostinato di distruggere i capi d'Italia del loro incarico. Due granate della stessa natura sono scoppiate subito dopo quasi allo stesso punto, causando diverse ferite in molti e feriti. Molti e gravi danni si sono anche verificati nei palazzi adiacenti a quello del Comandante.

D'Annunzio je 28. prosinca sazvao vijeće Talijanske uprave za Kvarner, koje je donijelo odluku o početku pregovore s redovnom talijanskom vojskom. On je nakon toga odstupio.

31. prosinca je potpisao predaju, što je dovelo do stvaranja Slobodne države Rijeka. Legionari su počeli vojnim željezničkim vagonima napuštati grad tijekom siječnja 1921. D'Annunzio je 18. siječnja također otišao, preselivši se u Veneciju.

Tijekom 1921. održani su prvi izbori u Slobodnoj državi Rijeci. Sudjelovali su autonomashi, prostaljinistički nacionalni blokovi, Nacionalna fašistička stranka, Liberalna stranka i Demokratska stranka.

Većinu (65 posto) u konstitutivnoj skupštini Fiumea dobili su autonomashi. Vlada je formirana 8. listopada 1921., na čelu s Riccardom Zanellom. Premoćna pobjeda autonomasha zbunila je nacionaliste, koji su reagirali nizom nereda na ulicama.

Na žalost, mir je bio kratkotrajan. U ožujku 1922. skupina bivših legionara i fašista, predvođena Francescom Giuntom, nasilno je zbacila Zanellinu vladu i državnim udarom preuzela vlast.

Slobodna država Rijeka ostala je pod kontrolom talijanske vojske dok Fiume nije Italiji pripojila Mussolinijeva vlada 1924. Kao i u drugim pripojenim područjima, krenula je oštra politika nasilne talijanizacije.

LA MAGNIFICA LOTTA DI FIUME

PER LA
LIBERTÀ E L'INDIPENDENZA.



L'Assemblea Costituente dello Stato di Fiume da 22 mesi in esilio a Portoré (S. H. S.)
*) Il presidente RICCARDO ZANELLA.



Grad laži

larp kojeg su osmislili i izradili Matija Mihoković, Nena Brozan Perišić, Francesco Pregliasco, Helena Panijan, Milan Perić i Ivan Mosca

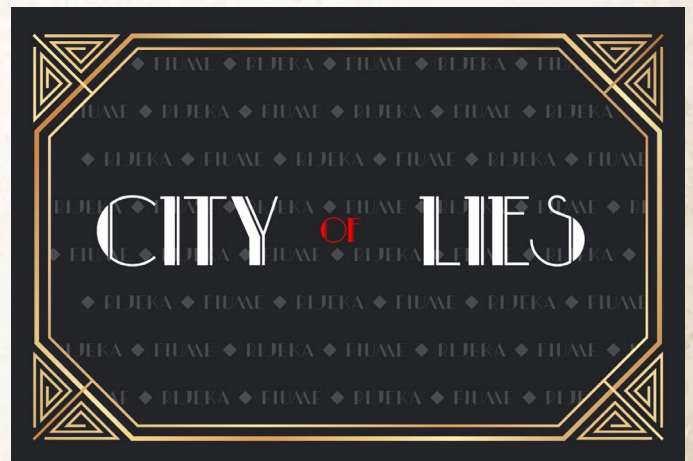
Grad laži komorni je larp o autoritarnom režimu i lažima propagande tijekom **D'Annunzijeve okupacije** grada **Fiume (Rijeka)**. U ovom larpu možete iskusiti odnose između opresivne vlasti i novina u Fiumeu 1920. godine, dok je gradom vladao ekscentrični pustolov i pjesnik Gabriele D'Annunzio.

Igra se u **dvije prostorije**.

- ◇ **U prvoj prostoriji** igrat ćete bliske suradnike **D'Annunzija**, karizmatičnog predvodnika pohoda na Fiume koji bi vas mogao nadahnuti ili razočarati.
- ◇ **U drugoj prostoriji** bit ćete dijelom događanja u redakciji lokalnih novina **Il Nuovo Foglio**, gdje možete otkriti kako se propaganda sudara sa stvarnošću. U redakciji su predstavnici različitih skupina, kao što su hrvatski nacionalisti, talijanski iredentisti, radnici i druge skupine iz Fiumea koje žele da se i njihov glas čuje i objavi. Ali, hoće li njihova nastojanja zasjeniti laži D'Annunzijeve propagande?

Dolazak **slavnog inozemnog dopisnika** podignut će dosta prašine u životu novina. Predstavnicima svih skupina u gradu žele se sastati s neutralnom stranom kako bi prenijela njihovu poruku vanjskom svijetu.

Između dvije prostorije postojat će kanal za protok informacija. **Telefon** koji povezuje sobu u kojoj se sastaje s redakcijom novina. Tijekom igre svađat ćete se i pregovarati o budućnosti Fiumea i prenositi informacije između dvije sobe **pisanim porukama i telefonskim pozivima**. Igra je dizajnirana kako bi potaknula zanimanje za razdoblje krize u Fiumeu nakon Prvog svjetskog rata i načina kako promidžba funkcionira.



Žanr• povijesno-politički komorni larp u dvije prostorije

Teme• propaganda, autoritarni režim, novinarstvo protiv propagande, propaganda protiv stvarnosti.

Broj igrača• 10-14

Likovi• 14 (5 ženskih, 9 muških)

Struktura• dva čina, prikazuju pripreme za jutarnje i večernje izdanje novina

Dobno ograničenje• 18+

Trajanje• 4 sata

Larpitektura• dvije odvojene prostorije i područje za voditelja igre

Estetika• moguće je igrati simbolički, s pristupom iluzije od 360 stupnjeva ili bilo što između te dvije krajnosti

Mogući okidači• uzimanje droge, diktatura, seksizam i ženomrštvo, fašizam, nacionalizam

Voditelji• 3 voditelja (sudjeluju u igri)

- ◇ jedan igra **D'Annunzija** na telefonu i vodi brigu o tiskanju novina
- ◇ jedan igra **Francesco/a Mateticha** u redakciji
- ◇ jedan igra **Laszla Horvata**, slugu i glasnika u Guvernerovoj palači.

I. Pripreme i radionica

Trajanje: 30-45 minuta

Kao voditelj igre, trebate pripremiti dvije prostorije i tehniku potrebnu za igru. Manja prostorija služiti će kao soba za sastanke užeg kruga D'Annunzijevih suradnika u Guvernerovoj palači. Druga, veća prostorija bit će redakcija lista *Nuovo Foglio* i predvorje *Grand Hotela Europa*, gdje se novinari nalaze s osobama koje će intervjuirati.

1. Guvernerova palača

[O guvernerovoj palači](#)

Za sobu u kojoj D'Annunzijevi suradnici odlučuju o budućnosti grada trebat će bar 5-6 stolica i stol. Preporučljivo je dodati još nekoliko stolica u tihom kutu, kako bi igrači imali kamo se povući kad žele razgovarati s nekim jedan-na-jedan.

Telefon treba biti smješten u kutu sobe ili drugoj poziciji gdje telefonski razgovori i razgovori za stolom neće puno ometati jedni druge.

Ukrasite prostor posterima **Talijanske uprave za Kvarner** (stranica 127) iz tog razdoblja. Ako je moguće, postavite talijansku zastavu i portret **Gabrielea D'Annunzija** (stranica 128) na zid. Dodajte tome još nekoliko **mapa Fiumea** (stranica 131) i nekoliko **relevantnih dokumenata** (Zanella stranica 140), što treba postaviti na stol, gdje treba biti i **dnevni red za večernji sastanak** (stranica 135).



2. Il Nuovo Foglio i predvorje Grand Hotela Europa

[O Hotelu Europa](#)

U drugoj prostoriji postavite dva zasebna područja.

- ◇ Redakcija fiumanskih novina
- ◇ Predvorje Hotela Europa.

Za redakciju lista Il Nuovo Foglio trebate **jedan ili dva stola** s laptopima koji će služiti kao pisaći strojevi. Isprintajte **slike pisanih strojeva** (stranica 123) koje ćete nalijepiti na poklopce laptopa. Trebat će i **nekoliko stolica**. Nastojte stvoriti ozračje kako vlada u redakciji dok novinari rade punom parom. Postavite dva ili više **postera lista Il Nuovo Foglio** (stranica 125) na vidljivo mjesto.

Za predvorje Grand Hotela Europa osigurajte **stolice i stoliće za kavu**, kao i okruženje pogodno za novinarske intervjuje i sastanke. Za potrebe naše priče sjedište redakcije je u hotelu. Zato novinari pozivaju svoje kontakte i osobe koje žele intervjuirati ovdje.



3. Postavljanje tehnike – Telefoni i pisaci strojevi

Telefoni: Postavite **tri mobitela** – jedan za Guvernerovu palaču, jedan za redakciju Il Nuovo Foglio i jedan za voditelja igre koji će igrati D'Annunzia. Za potrebe igre preimenujte nazive brojeva telefona. Ako imate pristup klasičnim telefonima iz dvadesetih godina prošlog stoljeća koji su još funkcionalni i fiksnu telefonsku liniju, slobodno ih možete koristiti. No, za potrebe ove igre mobiteli su dovoljni. Oslobodite prostor za telefone, postavite **sliku starog telefona** (stranica 124) radi boljeg ugođaja.

Pisaci strojevi: Postavite **dva laptopa** u redakciju lista Il Nuovo Foglio. Isprintajte **slike pisanih strojeva** (stranica 123) za poklopce laptopa.

Ako možete doći do pravih klasičnih pisanih strojeva, slobodno ih upotrijebite kao rekvizite za ukras, ali članke za novine pišite na laptopima. **Treći laptop** namijenjen je jednom od voditelja igre. Taj bi laptop trebao imati pristup printeru.

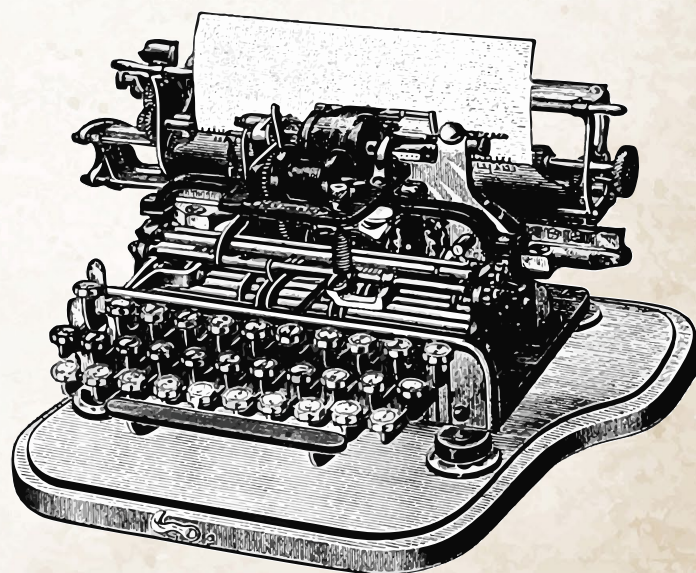
Postavite i otvorite **prezentaciju Il Nuovo Foglio** ([Google Slides - URL](#)) na svim laptopima. Na laptopima namijenjenim igračima prikaz treba biti postavljen na puni zaslone. Kao voditelj igre vi ćete printati izdanja novina nakon što istekne rok za predaju članaka i kad vam voditelj u redakciji da zeleno svjetlo.

Što je potrebno za igru Grad laži?

- ◇ 2 odvojene prostorije
- ◇ 3 mobitela
- ◇ 3 laptopa – svi prikazuju datoteku s Google Slides
- ◇ 1 printer
- ◇ nekoliko stolica i stolova
- ◇ papir i/ili bilježnice za bilješke
- ◇ isprintani likovi i drugi prateći materijali

Materijali za printanje

- ◇ likovi
- ◇ slike telefona (obje sobe)
- ◇ slike pisanih strojeva (Il Nuovo Foglio)
- ◇ Il Nuovo Foglio poster
- ◇ dnevni red Vijeća Fiumea (Guvernerova palača)
- ◇ mape Fiumea (Guvernerova palača)
- ◇ posteri Talijanske uprave za Kvarner (Guvernerova palača)
- ◇ portret Gabrielea D'Annunzija (obje sobe)
- ◇ pisma



II. Uvodna radionica

Trajanje: 30-45 minuta

1. **Uvod:** Pročitajte naglas uvod u igru s početka poglavlja ili ga prepričajte svojim riječima.
2. **Povijesni uvod:** Potom pročitajte povijesni uvod.
3. **Mehanike igre:** Objasnite igračima mehanike koje će biti korištene u igri.
4. **Vremenski slijed**
5. **Likovi i zadaci voditelja igara**
6. **Likovi i podjela uloga**
7. **Grupne radionice za likove**
 - a. Journalists and Civilians
 - b. Governor's Palace

2. Povijesni uvod

Grad laži odvija se u gradu Fiumeu (Rijeci) tijekom jednog dana 1920. godine, za trajanja okupacije predvođene ekscentričnim talijanskim pjesnikom, pustolovom i političarem Gabrieleom D'Annunzijem. Povijesni kontekst, iako točan, značajno je sažet kako bi ponudio simboličnu i igrivu pozadinu za propitivanje pitanje propagande.

Počnite tako što ćete pročitati ovaj tekst ili ga prepričati svojim riječima:

Prije Prvog svjetskog rata grad Fiume bio je važna luka Austro-ugarske monarhije i multikulturalni grad u kojem su živjeli Talijani, Hrvati, Mađari i brojni drugi. Po završetku Velikog rata Fiume je postao nezavisni grad-država. Ali, odmah su ga okupirali talijanski iredentisti, predvođeni D'Annunzijem, koji su ga htjeli pripojiti Italiji. D'Annunzio je okupaciju nazvao „Pothvat Fiume“ i grad pretvorio u pseudo-državu bez međunarodnog priznanja: Talijansku upravu za Kvarner. Cjelokupni ritual fašizma izmislio je D'Annunzio upravo u Fiumeu, uključujući govore s balkona, podizanje ruku na rimski pozdrav i retorički dijalog s okupljenim mnoštvom. Smatra

ga se prethodnicom talijanskog fašizma, iako je stvorio mješavinu raznih ideologija, kao što su socijalizam i futurizam. Iza te progresivne fasade D'Annunzijeve režim bio je opresivan. Fiumeom je vladao kao diktator, oslanjajući se na brutalnost arditu, svojih sljedbenika u crnim košuljama, kako bi suzbio djelovanje neistomišljenika. Za vrijeme D'Annunzijeve vladavine talijanska vlada blokirala je fiumansku luku, a novostvorena Kraljevina Srba, Hrvata i Slovenaca postavila je blokadu na kopnene prilaze gradu. Zbog toga je patila proizvodnja, što je za posljedicu imalo nestašicu hrane i štrajkove.

Tko je bio Gabriele D'Annunzio? Profesionalni provokator, vodio je prvu fašističku državu svijeta i živio život kakav se rijetko vidi. U Italiji ga nazivaju "Il Vate" - "Pjesnik", jer ga u domovini smatraju jednom od najvećih literarnih figura. Tijekom Prvog svjetskog rata postao je talijanski vojni heroj, zračni as koji je izgubio oko u borbi. Bacaio je provokativne propagandne brošure iznad Italije na putu za smion let iznad Beča. Njegova najveća avantura dogodila se nakon rata, kad je predvodio paravojne postrojbe u preuzimanju Fiumea.

3. Opća pravila i mehanike igre

Telefon

Obje prostorije imaju po jedan telefon. Ulogu klasičnog telefona igraju dva mobitela ili, ako je moguće, mobiteli spojeni na punjače kako bi ih igrači koristili kao klasične telefone. Jedan je u Guvernerovoj palači, drugi u redakciji lista Il Nuovo Foglio.

Poruke

Igrači mogu slati poruke svojim kontaktima u drugoj prostoriji. Svakoj poruci treba između pet i sedam minuta kako bi bila isporučena. Dostavljaju ih voditelji igre, koji služe kao osoblje, straža, sluge, glasnici, novinari... Dva voditelja, svaki u jednoj od prostorija, trebaju osmisliti sustav razmjene poruka koji će glatko funkcionirati koliko god je moguće. Primjerice, mogu postaviti dvije posude ili šešira, po jedan za svaku sobu, u koje će poruke biti ostavljane, a voditelji ih provjeravati svakih 5-7 minuta te ostavljati one koje su pristigle u međuvremenu.

Prijelaz iz jedne prostorije u drugu

Općenito, likovi ne mogu prijeći iz jedne prostorije u drugu. Ipak, može doći do razvoja događaja u kojem će pojedini likovi ipak prijeći iz jedne sobe u drugu. Recimo, mogu primiti D'Annunziov ili poziv njegovog kabineta iz Guvernerove palače, ili tijekom drugih događanja u igri.

Pisači strojevi i tiskara

Novine će biti otisnute dva puta tijekom igre, kao jutarnje i večernje izdanje.

- ◇ **Jutarnje izdanje** će izaći otprilike oko sredine trajanja igre i biti podijeljeno u obje sobe.
- ◇ **Večernje izdanje** će izaći pred kraj igre. Nakon što igrači dobiju priliku reagirati na njega, igra će ući u zadnji dio, epilog.

4. Vremenski redoslijed igre

Igra počinje večernjim sastankom kabineta u guvernerovom uredu i intervjuima u Hotelu Europa.

- ◇ **Prvi čin** – Radi se na pripremi **jutarnjeg izdanja novina**. Traje 45 minuta, do rokova za predaju tekstova i tiskanja jutarnjeg izdanja. Ostavite oko 10 minuta za tiskanje novina i reakcije na njih jednom kad izađu. Nakon toga igra bez prekida nastavlja s drugim činom.
- ◇ **Drugi čin – večernje izdanje** traje 45 minuta do rokova za predaju tekstova i tiskanja večernjeg izdanja. Ostavite barem 10-15 minuta za reakcije na večernje izdanje.
- ◇ **Kraj igre i epilog** – Okupite sve igrače u većoj prostoriji, gdje će završetak igre obilježiti četiri kratka govora. Održat će ih ministar u kabinetu, novinar, građanin i dopisnik Daily Telegrapha J. N. MacDonald, koji će dati svoje sažetke događanja. Inozemni dopisnik odlučuje što će biti otisnuto i zaključuje igru kratkim javnim epilogom.

GRAD LAŽI – VREMENSKI REDOSLIJED (primjer)

Primjer	Ukupno trajanje (u minutama)	Što se događa
15:00	-60	Počinju pripreme
16:00	00	Počinje radionica
16:45	45	Radionica dovršena
17:00	60	VRIJEME JE – Rad na jutarnjem izdanju – početak prvog čina
17:35	95	POŽURITE! Novine moraju u tiskaru!
17:45	105	Jutarnje izdanje mora biti dovršeno
17:55	115	Jutarnje novine su isporučene – 4 primjerka, 2 po sobi
18:05	125	D'Annunzio i Guvernerova palača reagiraju na vijesti. (Obvezna promjena, vrlo mogući i otkazi) – počinje drugi čin
18:05	125	Rad na večernjem izdanju
18:30	145	POŽURITE! Novine moraju u tiskaru!
18:40	155	Večernje izdanje mora biti dovršeno
18:50	165	Večernje izdanje je isporučeno - Nuovo Foglio, građani i guvernerov ured reagiraju na vijesti.
19:00	175	Epilozi – okupite sve u veću prostoriju za epiloge (po jedan ministar, novinar, građanin – dovršite s Daily Telegraphom)
19:15	190	Razgovor nakon igre i povratne informacije

5. Likovi koje igraju voditelji igre

Voditelji će igrati aktivne uloge u igri i biti u interakciji s igračima.

Gabriele D'Annunzio - D'Annunzio neće biti osobno prisutan u igri. On će... biti s ljubavnicom, ...pisati pjesmu, ...razgovarati telefonom s Mussolinijem, ...spavati, ...uzimati svoj, hmm lijek (kokain), ...imati žensko društvo i tome slično. Slobodno smislite različite izlike za njegov izostanak. Njegovo prisustvo se treba osjećati u obje prostorije.

[Gabriele D'Annunzio](#)

- ◇ **Telefonska prisutnost:** Kao D'Annunzio, povremeno ćete nazivati ili kabinet u Guvernerovoj palači ili redakciju Nuovo Foglio, ali se nećete tamo osobno pojavljivati. Potrudite se da igrači osjete vašu opresivnu prisutnost, iako niste osobno tamo.
- ◇ **Obvezna promjena sobe za igrače nakon prvog čina** - D'Annunzio mora reagirati na novine – nakon jutarnjeg izdanja stavite do znanja jednom ili dvojici igrača kako želite da jedan od novinara dobije otkaz i naložite da se pojavi u Guvernerovoj palači. Nađite dragovoljca koji će otići do redakcije kako bi nadgledao izradu večernjeg izdanja.
- ◇ **Zadace vezane uz laptop i printanje:** Preporučamo da se ovaj voditelj također bavi trećim laptopom i tiskanjem novina, kao i da po potrebi odigra ulogu sluge u Guvernerovoj palači.

Francesco/a Matetich - tajnik redakcije lista Il Nuovo Foglio. Voditelji igre za novinare i građane. Najavljuje približavanje rokova za predaju novina u tisak.

- ◇ **Glasnik** – dostavlja poruke iz jedne sobe u drugu.
- ◇ **Tiskanje** – u kontaktu je s drugim voditeljima oko tiskanja novina. Isporučuje novine u sve sobe.

Laszlo Horvat - tajnik u Guvernerovoj palači

- ◇ **Sluga u Guvernerovoj palači:** kako biste mogli pratiti razvoj događaja u igri kad god je moguće preuzmite ulogu sluge, stražara ili glasnika.
- ◇ **Glasnik** - dostavlja poruke iz jedne sobe u drugu.
- ◇ **Pisma za Guvernerovu palaču:**
 - **Mussolinijevo pismo** (stranica 144) treba biti isporučeno u Guvernerovu palaču tijekom prvog čina – u njemu Mussolini obećava podršku za Fiume
 - **telegram generala Badoglia** (stranica 146) treba stići u sredini drugog čina – u njemu su vijesti o mobilizaciji talijanske vojske protiv Fiumea.

6. Likovi: Izbor i dodjela

Na raspolaganju je **14 unaprijed napisanih likova** (stranica 150). Kao voditelj, možete birati između barem tri načina kako ih dodijeliti igračima. U prvom igrači ih mogu sami odabrati na licu mjesta, temeljem kratko opisa kojeg ćete im prenijeti. Drugi predviđa da sami odredite koji će igrač dobiti kojeg lika. To bi trebali učinit samo ako dobro poznajete igrače. Za druge slučajeve pripremite kratak upitnik za dodjelu likova. U oba slučaja omogućite igračima dovoljno vremena za čitanje **javnog popisa likova**. (stranica 148) Po dodjeli likova dajte igračima dovoljno vremena za čitanje likova i odgovorite na sva njihova pitanja.

U igri mora sudjelovati najmanje 10 igrača. Evo prijedloga za **verziju s 10 igrača**: 4 igrača u Guvernerovoj palači, 2 novinara i MacDonald za Il Nuovo Foglio te tri građana Fiumea.

7. Grupna radionica za likove

Podijelite igrače po skupinama likova kojima pripadaju.

Nakon što su igrači odabrali likove podijelite ih u odgovarajuće skupine i odvedite u prostoriju u kojoj će igrati kako bi tamo održali radionicu. Ukupno postoje **3 skupine likova**:

1. Likovi iz **D'Annunzijevo**g kabineta idu u Guvernerovu palaču. Oni predstavljaju politiku i propagandu Talijanske uprave za Kvarner.
2. **Novinari** idu u redakciju lista Il Nuovo Foglio / Grand Hotel Europa.
3. **Građani** predstavljaju stvarno stanje u gradu i glas su Fiumea. Oni također idu u redakciju lista Il Nuovo Foglio / Grand Hotel Europa

Radionica za novinare i građane

.....
Il Nuovo Foglio del Fiume (prethodno poznat kao Novi list) su najčitanije jutarnje i večernje novine u Fiumeu. Usprikoš uspostavi Talijanske uprave za Kvarner i D'Annunziju, uspjeli su zadržati određenu razinu nezavisnosti
.....

Riječ je o nepostojećim novinama iz Fiumea, izmišljenim za potrebe ove igre. Kao nadahnuće je su poslužile najstarije novine u Hrvatskoj, Novi list, utemeljen u Rijeci 1900. godine. Uredi Il Nuovo Foglio su u zgradi Grand Hotela Europa.

Radionica za novinare:

Kao novinari, želite izvješćivati o svemu važnom što se događa u Fiumeu. Imate svoje predrasude. Možda ste za D'Annunzia, možda ste protiv njega, a moguće je kako ste naklonjeni i nekom drugom.

Ključno pitanje ove igre je što će biti objavljeno u novinama? Time će biti određen kraj igre i koji su ciljevi postignuti.

- ◇ Novinari će dobiti jednostavan [predložak za naslovniciu novina](#) u koji će moći ubaciti tri različita članka o tri različite teme.

- ◇ Za svaki članak bit će potrebno napisati **naslov, podnaslov i prvu rečenicu** (nakon čega će „članak biti nastavljen na stranici XX“, dakle neće biti prikazan tijekom igre).

- ◇ Predviđena su **dva izdanja novina, koja će slijediti jedno za drugim**: u prvom činu to je **jutarnje izdanje**, a u drugom **večernje izdanje**, koje nadopunjuje i na određeni način „zamjenjuje“ jutarnje izdanje.

Svako izdanje mora sadržavati (vrlo kratke) vijesti o **3 različita problema**:

1. Industrija i štrajkovi: kakva je situacija s radnicima i tvornicama? Ima li štrajkova? Kakvo je stanje u industrijskoj proizvodnji? Ovaj članak može biti:

- a. **naklonjen radnicima u štrajku** (ako spominje štrajkove i opsiuje ih kao opravdane ili barem učinkovite u ometanju proizvodnje), ili
- b. **naklonjen tvorničarima** (ako tvrdi kako **štrajkova uopće nema**, ili ako ih spominje u **naročito negativnom** kontekstu (recimo, optužuje štrajkaše da su agenti neprijatelja, izdajnici, kriminalci i tome slično)

2. Blokada: kakav učinak ima na grad? Jesu li ljudi osiromašili ili gladni? Kad i kako će biti okončana? Ovaj članak može biti:

- a. **naklonjen D'Annunziju**, ako umanjuje utjecaj blokade
- b. **naklonjen narodu**, ako proziva blokadu kao okrutnu ili neljudsku, poziva na međunarodnu pomoć, i tome slično.

3. Identitet, kultura i jezik: kakva budućnost čeka Fiume (u Italiji, Kraljevini Srba, Hrvata i Slovenaca ili nezavisnost)? Najvažnije, **što žele građani Fiumea** po tom pitanju?

Radionica za građane:

Vi predstavljate dominantno javno mnijenje i stvarno stanje stvari u gradu. Vi ste glasovi Fiumea. Novinari će vas ili intervjuirati ili ćete im vi dostavljati informacije.

Mehanika Glas Fiumea - jednom tijekom jednog čina (jutarnje ili večernje novine) možete šapnuti izraz sastavljen od dvije riječi u uho nekog od novinara, koje on mora uključiti u jedan od svojih članaka. Bilo koji građanin može koristiti ovu mehaniku. Predložimo da demonstrirate kako funkcionira ova mehanika svim igračima prije početka igre.

Novinari i građani: Predstavljanje i odnosi

Postavite igrače u krug. Evo što svatko od njih treba napraviti.

- ◇ Reći **ime** svog lika, **profesiju** i, ako imaju, **snažno uvjerenje** ili stav o nekom problemu.
- ◇ Odabrati nekog drugog lika i reći **kako se poznaju**. Može biti nešto što je već upisano u lika ili izmišljeno na licu mjesta, ako je u skladu s pričom.

Radionica za D'Annunzijeve kabinet u Guvernerovoj palači

.....
Vi predstavljate moć i vlast Gabrielea D'Annunzija i Talijanske uprave za Kvarner. Članovi ste njegovog kabineta, njegovog Vijeća najboljih, savjetnici u koje ima povjerenja. Većinska odluka ovog vijeća sigurno će utjecati na odluke velikog vođe, Komandanta, Pjesnika, Ducea
.....

Isprintajte barem dvije kopije **Dnevnog reda Vijeća** (stranica 135).

Odluke kabineta pokrivaju **3 (+1) glavne teme** novina:

1. Identitet Fiumea: Što želite za Fiume? Treba li grad ostati multikulturalan ili samo za Talijane? Treba li izbaciti hrvatski jezik iz škola (i koliko oštri pritom trebate biti)? Kakav simbolični spomenik ili događaj grad treba obilježavati?

2. Štrajk u tvornici: Treba li Fiume slomiti štrajk silom ILI pustiti neka se odvija dalje ILI prisiliti vlasnike tvornice na ustupke? Kakve će to imati posljedice? Kako je to povezano s odlukom o tome što će novinari napisati i objaviti o štrajku?

3. Blokada: Treba li Fiume financirati piratske operacije ILI angažirati krijumčare ILI prihvatiti „nezgodnu“ ponudu pomoći (što bi, recimo, mogao biti propagandni poraz, ili put za kompromis s Italijom, Kraljevinom Srba, Hrvata i Slovenaca, ili obje države).

+1 urednik novina: Između nekoliko kandidata mora biti izabran novi urednik novina Il Nuovo Foglio. Ovo se treba dogoditi tijekom drugog čina, kako bi naglasilo gdje je stvaran centar moći. To je jedna od eksplicitnijih dinamika koje povezuju dvije sobe, a zbrka u redakciji mogla bi biti zabavna novinarima.

Donošenje odluka: Odluke možete donositi **jednostavnom većinom**. Ako donesete odluku o nekom pitanju, obavijestite o tome voditelja igre dodijeljenom vašoj skupini likova. On će se pobrinuti kako bi došla do onih koji ju trebaju čuti i obavijestiti vas o posljedicama (ako će ih biti).

Likovi u Guvernerovoj palači: Upoznavanje i odnosi

Postavite igrače u krug. Evo što svatko od njih treba napraviti.

- ◇ Reći **ime** svog lika, **profesiju** i, ako imaju, **snažno uvjerenje** ili stav o nekom problemu.
- ◇ Odabrati nekog drugog lika i reći **kako se poznaju**. Može biti nešto što je već upisano u lika ili izmišljeno na licu mjesta, ako je u skladu s pričom.

Radionica za obje sobe

- ◇ **Upoznavanje likova i kalibracija:** Okupite sve igrače i ponovite dio radionice s predstavljanjem likova ukratko. Neka kažu ime i profesiju lika.
- ◇ **Stvaranje odnosa između dvije sobe:** Povežite likove iz jedne sobe s onima u drugoj. Može biti nešto što je već upisano u lika ili izmišljeno na licu mjesta, ako je u skladu s pričom.
- ◇ Pustite ih neka rasprave novonastale odnose i kalibrirajte ih prije no što igra počne.

Mogući dodatak: Mehanika dosjea

Ako imate dovoljno vremena, predložimo izradu dosjea za Guvernerovu palaču i redakciju, koji će služiti kao mala arhiva. Mogu biti u registratoru ili papirnoj fascikli, s dokumentima koji sadrže podatke i informacije o pojedinim problemima i ljudima. Tako će igrač koji, recimo, ne zna ništa o tvornici torpeda Whitehead, blokadi, tome tko je Anton Forza i tome slično može svratiti u arhiv i pročitati kratak dosje o tome. Također, povijesni sažeci i likovi mogu biti oblikovani u odjeljke koji izgledom podsjećaju na one iz '20-tih godina prošlog stoljeća, s prigodnim naslovom, i isprintani kao „dosjei“ o pojedinom problemu.

III. RAZGOVOR POSLIJE IGRE

Na kraju larpa voditelji igre za sudionike vode vježbe i promišljanje proživljenog iskustva, s naglaskom na ono što su naučili, što će ponijeti sa sobom i na koji je način to iskustvo relevantno za problem propagande danas.

Proces ima 2 faze:

1. Pročitajte naglas **povijesni epilog**
2. **Pitanja:** Posjednite igrače u krug i prođite s njima barem 3 od pitanja navedenih nešto niže.

Povijesni rasplet

.....

Talijanska vlada nikad nije prihvatila D'Annunzijeve prijedlog o pripojenju Fiumea. Umjesto toga, potpisali su sporazum s Kraljevinom Srba, Hrvata i Slovenaca kojim je potvrđen nezavisan status tog grada.

D'Annunzio je na to odgovorio objavom rata Italiji, što je dovelo do Krvavog Božića, tijekom kojeg je Kraljevska talijanska mornarica napala grad na Božić 1920. i s vremenom istjerala D'Annunzia i njegovu legiju te gradu vratila slobodu.

D'Annunzio je završio u strogo nadziranom egzilu na jezeru Garda u Italiji. Iako je nadahnuo Mussolinija za pokretanje fašističkog pokreta, nikad više nije mogao aktivno utjecati na talijansku politiku.

Nakon što je kratko vrijeme bio grad-država, u Fiumeu je fašističkim državnim udarom srušena autonomna vlada i 1924. je pripojen Italiji.

.....

Pitanja za razgovor poslije igre

1. Gdje su vaši likovi završili?
2. Podijelite s nama omiljeni trenutak iz igre?
3. Podijelite s nama jedno razmišljanje i/ili osjećaj o ovome što ste iskusili?
4. Čime se, prema vašem mišljenju, igra bavila?
5. Kako se događanja u igri odražavaju na propagandu danas?

DODATAK I

Grafički materijali za korištenje u igri



W

UNDERWOOD STANDARD PORTABLE TYPEWRITER

UNDERWOOD

FIG
CAP
Z 1/2
X 1/4
C 3/4
V
B
N
M
?
:
CAP
A

\$
%
G
H
I
K
L
BACK SPACE

Q
W
E
R
T
Y
U
I
O
P
8
9
0



.....
Isprintajte sliku telefona za obje sobe
.....

**MORNING
EDITION**

IL NUOVO

Giugno 1920, numero 27

CON LICENZA DEL CONSIGLIO D

FOGGIO

L'Amministrazione invita ancora una volta tutti coloro che hanno pendenze da soddisfare, sia per abbonamento, inserzioni od altro, a voler mettersi in regola senza ritardo, evitando così spiacevoli noie per ambo le parti.



DELLA REGGENZA DEL CARNARO

prezzo: 75 corone fiumane

**REGGENZA
ITALIANA
DEL CARNARO**



IL COMANDANTE



SQVADRA DI
SAN MARCO



TI CON NV
NV CON TI

FIUME
D'ITALIA



COSA FATTA
CAPO HA

ARDISCO
NON ORDISCO



cosa fatta
capo ha



FIUME



FIUME VÁROS ÉS TERÜLETE

TÉRKÉPE

Tervezte:
GÖNCZY PÁL.

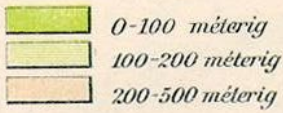
Mérték 1:75.000.



Területe 19.57 ²Klm.

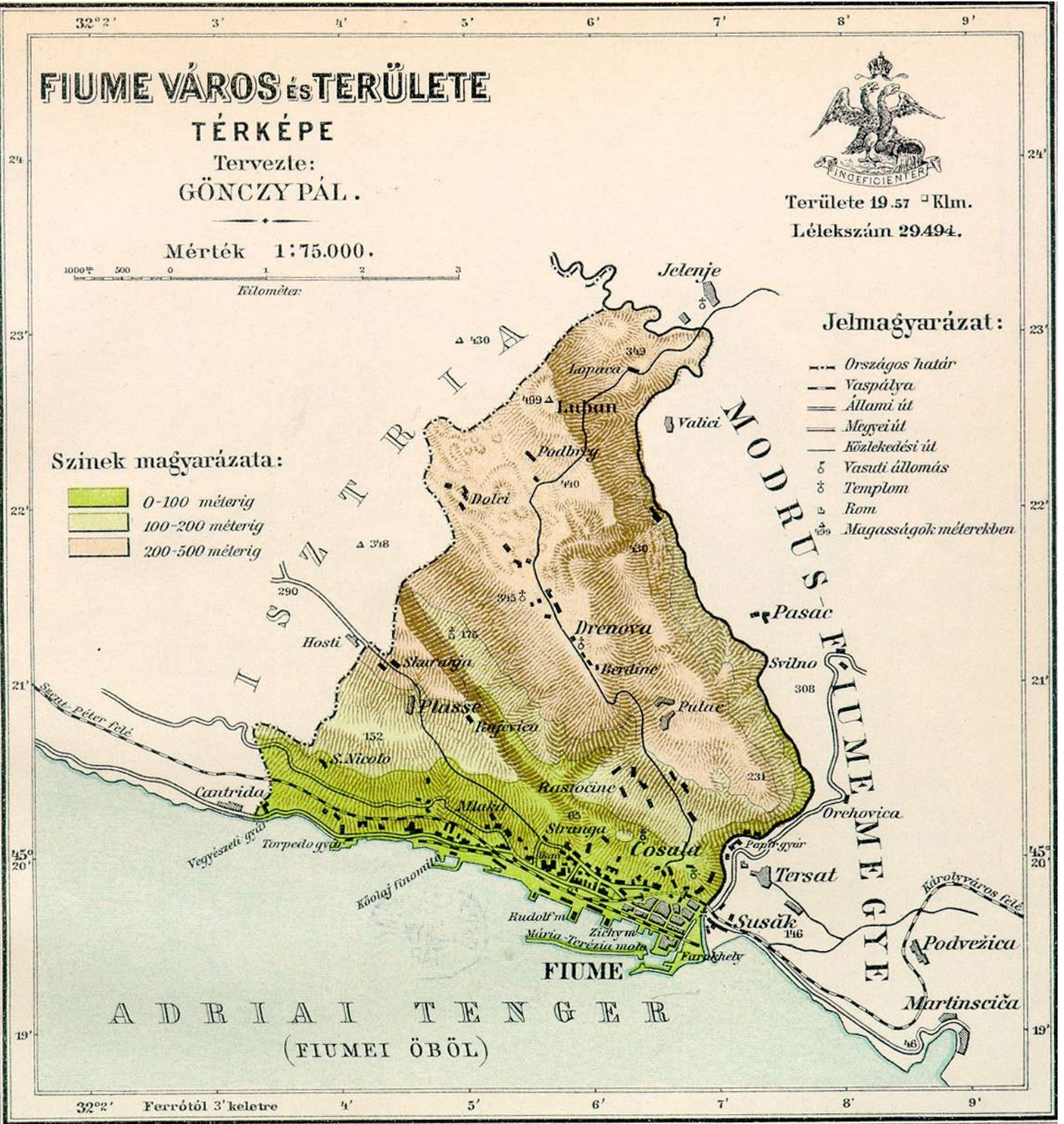
Lélekszám 29494.

Színek magyarázata:



Jelmagyarázat:

- Országos határ
- Vaspálya
- Állami út
- Megyei út
- Közlekedési út
- Vasúti állomás
- Templom
- Rom
- Magasságok: méterekben



A D R I A I T E N G E R
(FIUMEI ÖBÖL)

32° 2' Ferrótól 3' keletre 4' 5' 6' 7' 8' 9'

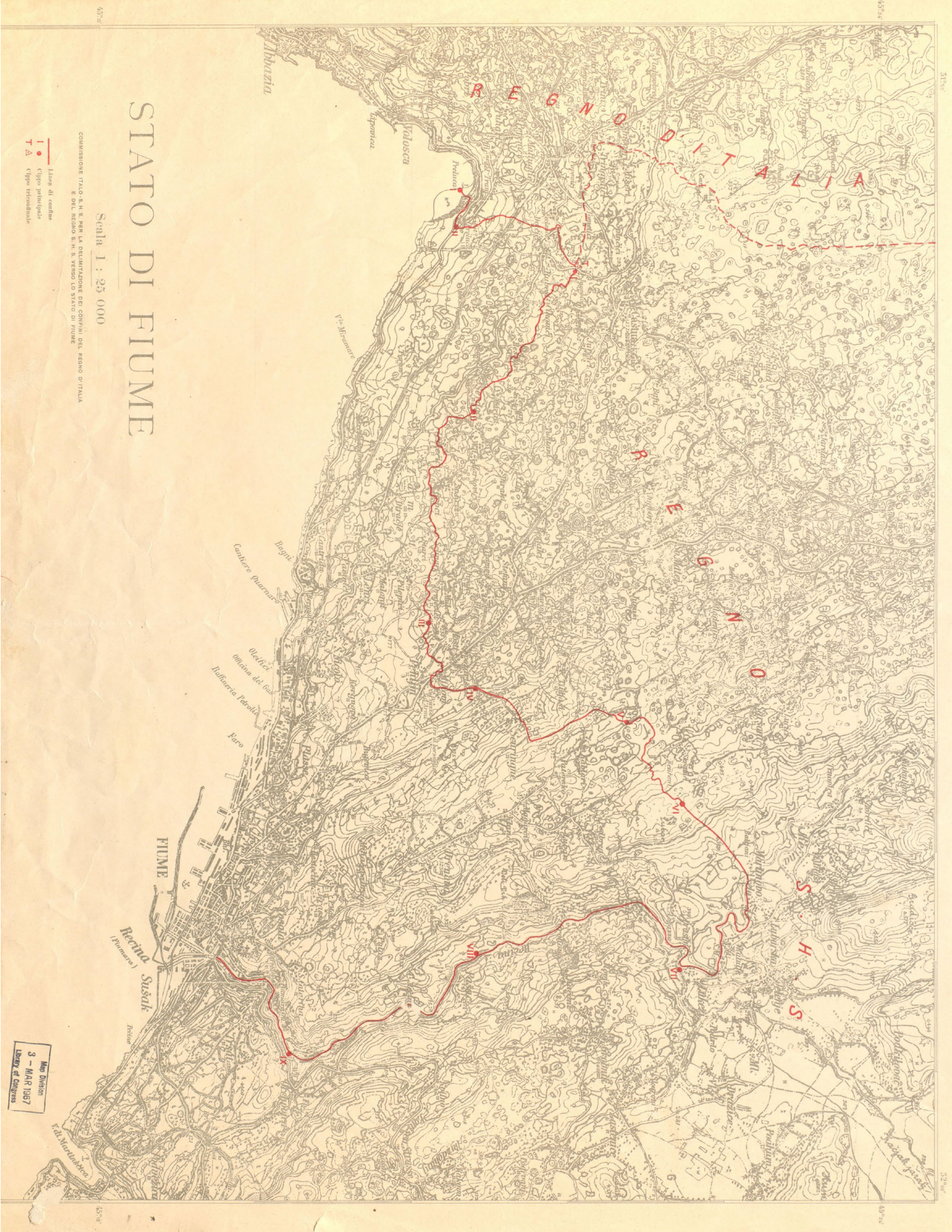
STATO DI FIUME

Scala 1 : 25 000

COMMISSIONE ITALO-S. N. S. PER LA DELIMITAZIONE DEI CONFINI DEL REGNO D'ITALIA
E DEL REGNO S. M. S. VERSO LO STATO DI FIUME

- 1 • Linea di confine
- 1 • (tipo peripetiale)
- T Δ (tipo triangolare)

Map Division
3 - MAR 1937
Library of Congress



30°

32°

30°

THE M. CAVALLO & CO'S MAP OF

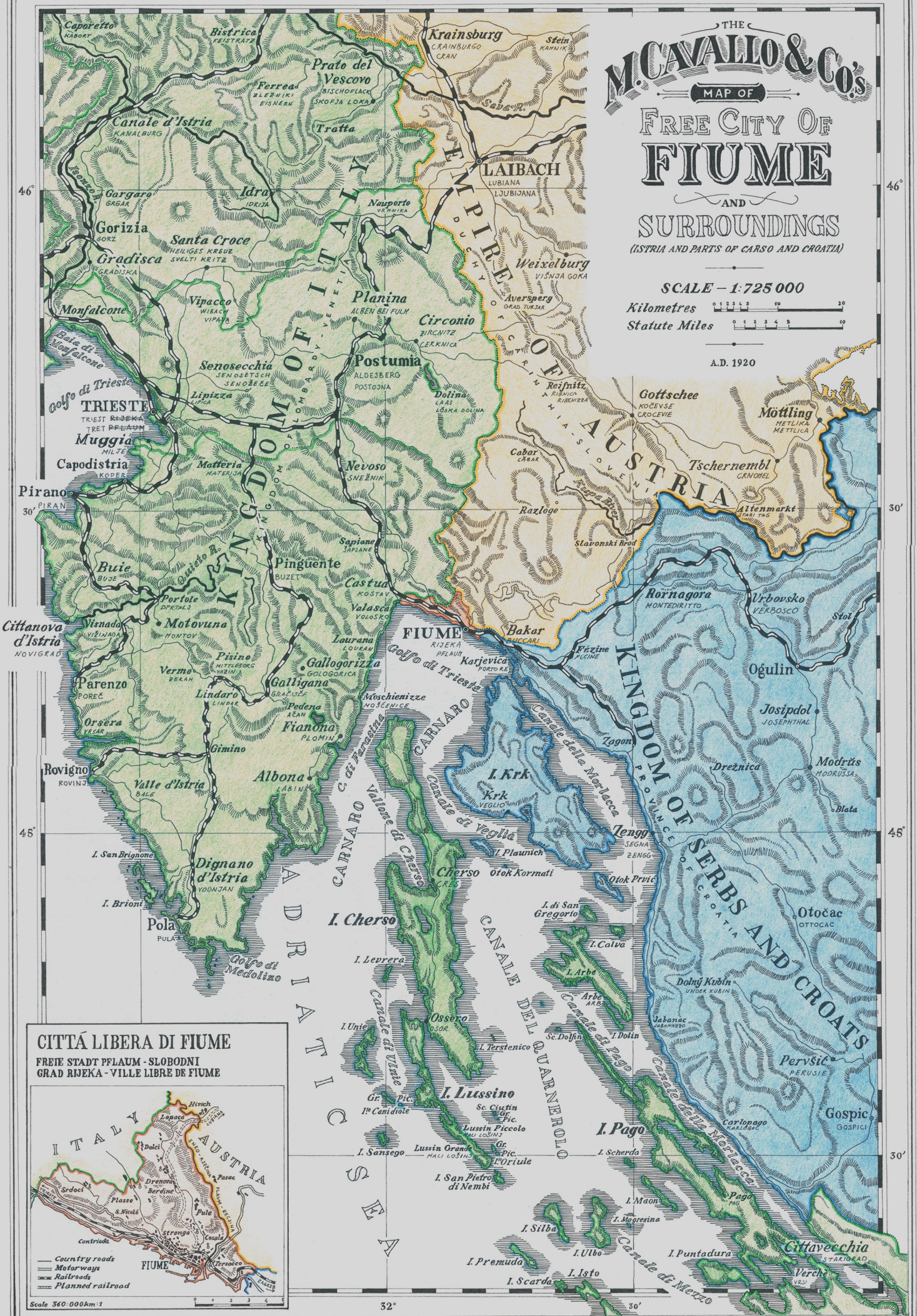
FREE CITY OF FIUME

AND SURROUNDINGS
(ISTRIA AND PARTS OF CARSO AND CROATIA)

SCALE - 1:725 000

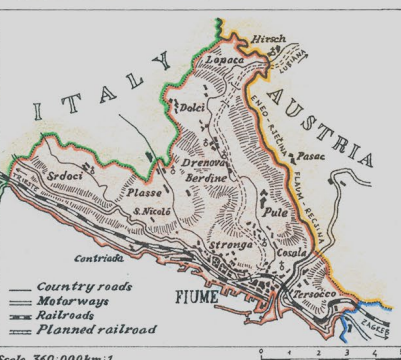
Kilometres 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Statute Miles 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

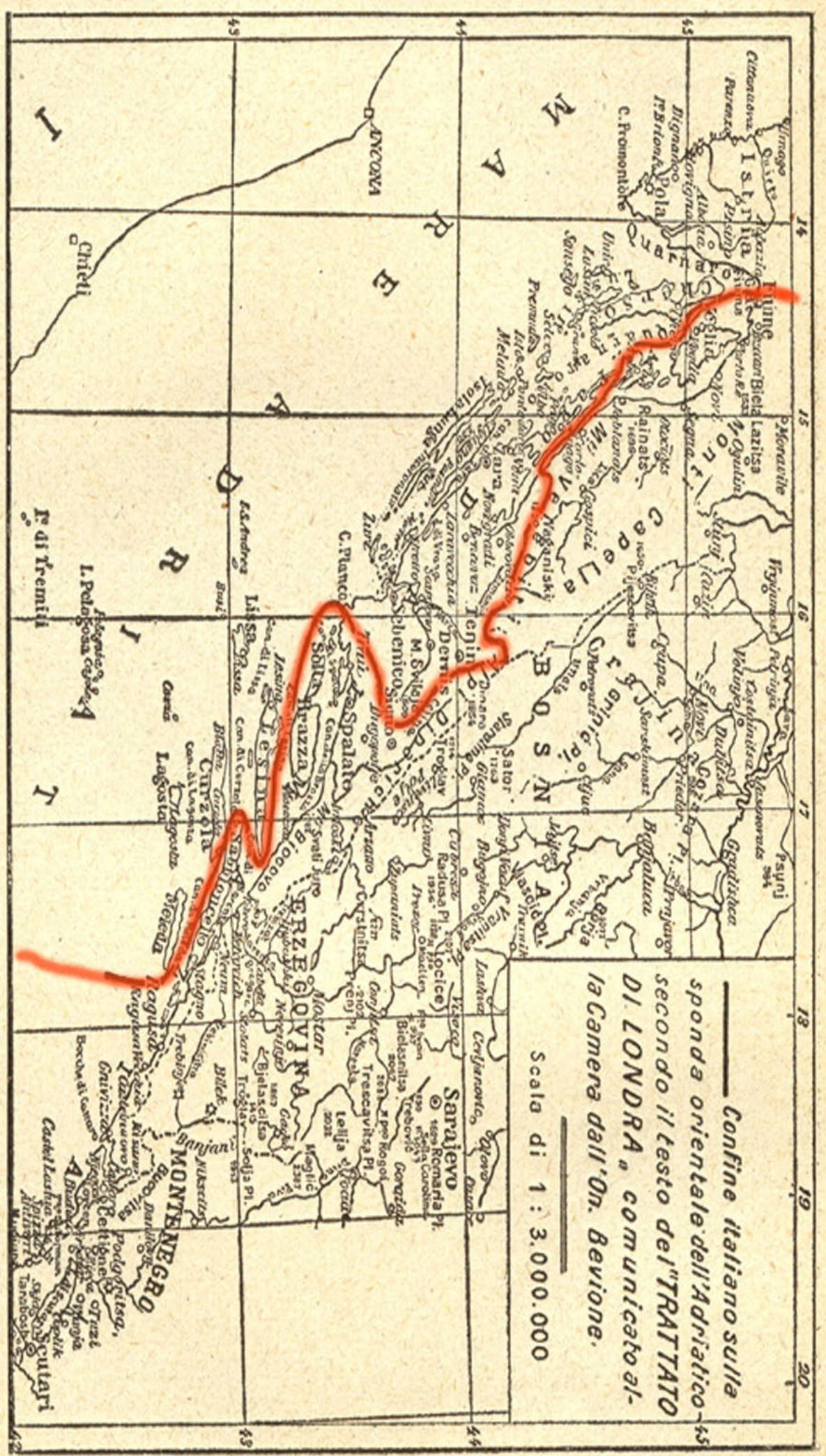
A.D. 1920



CITTÀ LIBERA DI FIUME

FREIE STADT PFLAUM · SLOBODNI
GRAD RIJEKA · VILLE LIBRE DE FIUME





— Confine italiano sulla
 sponda orientale dell'Adriatico —
 secondo il testo del "TRATTATO
 DI LONDRA", comunicato al-
 la Camera dall'On. Beviore.

Scala di 1 : 3.000.000

VIJEĆE FIUMEA

Srijeda,
22/03/1920

1920

VEČERNJI SASTANAK



Talijanska uprava za Kvarner, poznata i kao 'Fiumanski pothvat', samoprogllašena je država u gradu Fiumeu (danas Rijeka u Hrvatskoj), pod vodstvom Gabrielea D'Annunzija između 1919. i 1920.

- 01 Štrajkovi u Fiumeu
- 02 Sankcije i blokada
- 03 Novinska naslovnica

PORUKA DOBRODOŠLICE

“

Granica hrabrosti? Ne postoji granica hrabrosti.

- Gabriele D'Annunzio



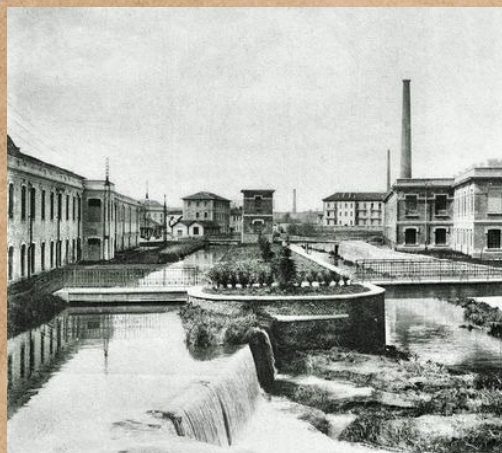
Gabriele D'Annunzio
Komandant i Pjesnik



ŠTRAJKOVI U FIUMEU

Čak se i tvornica Whitehead
priključila

Najvažnije tvornice u Fiumeu su ili već stupile u štrajk ili prijete kako će to učiniti. Proizvodnja je zaustavljena. Nestašice će uskoro zahvatiti čitav grad. Loše je po gradske vlasti to što su svi radnici u gradu stupili u štrajk.





SANKCIJE I BLOKADA



Sankcije

Italija i Kraljevina Srba, Hrvata i Slovenaca i dalje odbijaju trgovati s Talijanskom upravom za Kvarner. Nestašica hrane kuca na vrata, mnogi su gladni kruha.

Trebamo rješenja!

Blokada

Talijanska mornarica često zaustavlja i sprječava civilne i trgovačke brodove koji žele u Fiume. Neki manji brodovi mogu se provući kroz blokadu, ali zaliha nema dovoljno.

NASLOVNICA NOVINA



“ ”

Dogovorite se oko naslovne stranice koja treba biti poslana u Nouvo Foglio del Fiume

- Icilio Bacci -

JUTARNJI SASTANAK



Talijanska uprava za Kvarner, poznata i kao 'Fiumanski pothvat', samoproglašena je država u gradu Fiumeu (danas Rijeka u Hrvatskoj), pod vodstvom Gabrielea D'Annunzija između 1919. i 1920.

- 01 Izdajte Nouvo Foglio
- 02 Štrajkovi i sankcije?
- 03 Službeni jezik:
talijanski!!!
- 04 Bit će izabran novi
urednik novina

IZDANJA NOVINA

MORNING EDITION **IL NUOVO FOGLIO** L'Amministrazione della nuova carta sulla carta, oltre che hanno pensate da realizzare, un po' allentamento, dovuto ad altri a tale natura in ogni caso, che, secondo noi, spaziosi solo per una parte. **REGGEMIA ITALIANA MILCARNO**

Anno 1920, numero 27 **CON LICENZA DEL CONSIGLIO DELLA REGGENZA DEL CARNARO** prezzo: 75 corone fiumane

Technological Breakthrough!!!
The new TORPEDO can change the world
Citizens of Fiume should be immensely

Workers and Count Hoyos shake hands!
Exceptional agreement reached on factories situation
About the turmoils on the workers side, we

When Fiume cries... D'Annunzio answer
A brand new adventure is coming!
While people of Fiume are struggling for the

OREFICERIA **A. GIGANTE** GIOIELLIERE
Primo Pubblico del Carnaro **MORETTI**

TALIJANSKI: JEDINI SLUŽBENI JEZIK U FIUMEU

- Gabriele D'Annunzio



Gabriele D'Annunzio
Komandant i Pjesnik



ŠANKCIJE I ŠTRAJKOVI

Što učiniti sa
sankcijama?
Što poduzeti oko
štrajkova koji su u
tijeku?



NASLOVNICA NOVINA



Dogovorite se oko naslovne stranice koja treba biti poslana u Nouvo Foglio del Fiume

- Icilio Bacci -

NB. La fotografia dev essere sempre contrassegnata col bollo dell'Autorità di P. S.

La presente copertina costa Lire cinque e salvo la rinnovazione annuale delle singole licenze che contiene, valida per cinque anni.



FIRMA DEL TITOLARE:

Si dichiarano autentiche fotografia e firma del titolare:

FIUME, il 28 gennaio 1922.

IL COMMISSARIO:

Generalità:

Riccardo prof. Zanella

figlio del fu Giovanni

e della fu Teresa

nato a Fiume

provincia di

il giorno 27 giugno 1875

cittadino fiumano

di condizione Presidente dello Stato
Ind. di f. f. f.

dimorante a Fiume

in Palazzo del Governo No.

AFTERNOON
EDITION

IL FOGLIO NUOVO

L'Amministrazione invita ancora una volta tutti coloro che hanno pendenze da soddisfare, sia per abbonamento, inserzioni od altro, a voler mettersi in regola senza ritardo, evitando così spiacevoli note per ambo le parti.



Giorno 1920, numero 27

CON LICENZA DEL CONSIGLIO DELLA REGGENZA DEL CARNARO

prezzo: 75 corone fiumane

RAT JE GOTOV Austrija i Mađarska

*potpisale separatna
primirja*

Od studenog 1918. konfuzija i političke napetosti su na najvišoj razini. Hrvati i Talijani tjednima se sukobljavaju oko neizvjesne budućnosti grada. Savezničke postrojbe okupirale su grad kako bi osigurale mir.

(continues on page 2)

SAVEZNIČKA OKUPACIJA POČINJE

*Talijanski, francuski
i britanski vojnici u
gradu*

Talijanske postrojbe stigle su prve i ušle u grad bez otpora. Hrvati su se povukli ili okupili u željezničkoj postaji. Potom su francuski, mahom crnopusi vojnici okupirali luku. Zadnje je pristiglo britansko pješništvo...

(continues on page 5)

OREFICERIA
- DI -
A. GIGANTE
GIOIELLIERE
diplomato della Croce d'oro del merito della Corona
Prima Fabbrica dei rinomati
MORETTI
(Specialista Fiumano)
Premiato alle Esposizioni di Parigi, 1878, 1882, 1885, 1888, 1889, 1890, 1891, 1892, 1893, 1894, 1895, 1896, 1897, 1898, 1899, 1900.
Albarene, 1879. Trieste, 1882.
Budapest, 1885. Bruxelles, 1888.
Budapest, 1895.
Brusselles, 1897. Fiume, 1899. Parigi, 1900.
Fornite di Oro Altezze Imper. e Regia Archiduca Giuseppe
Fiume
PIAZZA DEL DUOMO

DVOVLAŠĆE U FIUMEU

*Suparnička vijeća:
Hrvatsko-srpsko i
talijansko*

I Kraljevina Italija i nova Kraljevina Srba, Hrvata i Slovenaca polažu pravo na suverenitet na temelju svog "iredentističkog" etničkog stanovništva. Talijansko nacionalno vijeće podržava i Riječka mladež.

(continues on page 3)

GRAD LAŽI – VREMENSKI REDOSLIJED

VRIJEME	UKUPNO TRAJANJE (u minutama)	ŠTO SE DOGAĐA
	-60	Počinju pripreme
	00	Počinje radionica
	45	Radionica dovršena
	60	VRIJEME JE – Rad na jutarnjem izdanju – početak prvog čina
	95	POŽURITE! Novine moraju u tiskaru!
	105	Jutarnje izdanje mora biti dovršeno
	115	Jutarnje novine su isporučene – 4 primjerka, 2 po sobi
	125	D'Annunzio i Guvernerova palača reagiraju na vijesti. (Obvezna promjena, vrlo mogući i otkazi) – počinje drugi čin
	125	Rad na večernjem izdanju
	145	POŽURITE! Novine moraju u tiskaru!
	155	Večernje izdanje mora biti dovršeno
	165	Večernje izdanje je isporučeno - Nuovo Foglio, građani i guvernerov ured reagiraju na vijesti.
	175	Epilozi – okupite sve u veću prostoriju za epiloge (po jedan ministar, novinar, građanin – dovršite s Daily Telegraphom)
	190	Razgovor nakon igre i povratne informacije

DODATAK 2

PISMA

Dragi Pjesniče,

vrijeme se približava. Kao što si vjerojatno već pročitao, prikupili smo donaciju za fiumanski pothvat putem novina kojima upravljam, Il Popolo d'Italia.

Vrlo brzo ćeš primiti prvu tranšu od 857.842 lira: očekuj ta sredstva tijekom nekoliko narednih dana. Podsjećam te kako ćemo dio prikupljenih sredstava poslati dijelu milanskog odreda crnokošuljaša, koji će u ime manifesta San Sepolcra nastaviti borbu za ponovnu uspostavu društvenog poretka protiv tvorničkih štajkova tijekom Crvenog dvogodišta. Dragi moj, naša zajednička borba čini me ponosnim što sam Talijan.

Iskreno tvoj,

Benito

Dragi Pjesniče,

vrijeme se približava. Kao što si vjerojatno već pročitao, prikupili smo donaciju za fiumanski pothvat putem novina kojima upravljam, Il Popolo d'Italia.

Vrlo brzo ćeš primiti prvu tranšu od 857.842 lira: očekuj ta sredstva tijekom nekoliko narednih dana. Podsjećam te kako ćemo dio prikupljenih sredstava poslati dijelu milanskog odreda crnokošuljaša, koji će u ime manifesta San Sepolcra nastaviti borbu za ponovnu uspostavu društvenog poretka protiv tvorničkih štajkova tijekom Crvenog dvogodišta. Dragi moj, naša zajednička borba čini me ponosnim što sam Talijan.

Iskreno tvoj,

Benito

Dragocjeni Bardu,

imam dar za tebe i sve Talijane koji se bore za našu slavu naciju i ideale jednakosti.

Kao što znaš, služio sam tijekom Velikog rata, kad sam shvatio kako sindikat čijem sam osnivanju pridonio treba djelovati za radnike pod idealom nacije.

Zadnjih nekoliko dana upotrijebio sam sindikalna sredstva kako bih pošiljku oružja koju sam platio i poslao brodom bjelogardejcima u Rusiju preusmjerio tebi, odnosno našem Fiumeu.

Molim te, prihvati ovaj dar i iskoristi ga na najbolji mogući način.

Tvoj,

Giuseppe Giulietti

Dragocjeni Bardu,

imam dar za tebe i sve Talijane koji se bore za našu slavu naciju i ideale jednakosti.

Kao što znaš, služio sam tijekom Velikog rata, kad sam shvatio kako sindikat čijem sam osnivanju pridonio treba djelovati za radnike pod idealom nacije.

Zadnjih nekoliko dana upotrijebio sam sindikalna sredstva kako bih pošiljku oružja koju sam platio i poslao brodom bjelogardejcima u Rusiju preusmjerio tebi, odnosno našem Fiumeu.

Molim te, prihvati ovaj dar i iskoristi ga na najbolji mogući način.

Tvoj,

Giuseppe Giulietti



Ufficio di

96.

Ufficio di destinazione	Parole tassate N. delle quali in linguaggio ordinario N.	Spedito il	160
Numero	Presentato il	ore	
Qualità del dispaccio	Via Indicazioni eventuali	all'Ufficio di	L'Ufficiale incaricato

In queste tabelle nulla è da segnarsi da chi redige il dispaccio.

(Destinatario) FROM: General Badoglio

(Indirizzo) TO: City of Fiume

(Testo) To prevent dangers for Italy, its Government is committed to stop the embargo, the independence of the free City of Fiume as *corpo separato* by sending regular troops for the public order.

Pošiljatelj: General Badoglio

Primatelj: grad Fiume

Talijanska vlada spremna je obustaviti blokadu ako Fiume ostane nezavisni entitet (*corpus separatum*). U suprotnom će talijanske postrojbe ući u grad kako bi ponovno uspostavile javni red i mir.

Pošiljatelj: General Badoglio

Primatelj: grad Fiume

Talijanska vlada spremna je obustaviti blokadu ako Fiume ostane nezavisni entitet (*corpus separatum*). U suprotnom će talijanske postrojbe ući u grad kako bi ponovno uspostavile javni red i mir.

DODATAK 3

LIKOVNI

Javno dostupan popis likova

Nuovo Foglio del Fiume

Guvernerova palača u Fiumeu

.....
Vi predstavljate moć i vlast Gabrielea D'Annunzija i Talijanske uprave za Kvarner. Članovi ste njegovog kabineta, njegovog Vijeća najboljih, savjetnici u koje ima povjerenja. Većinska odluka ovog vijeća sigurno će utjecati na odluke velikog vođe, Komandanta, Pjesnika, Ducea.
.....

.....
Il Nuovo Foglio del Fiume (prethodno poznat kao Novi list) su najčitanije jutarnje i večernje novine u Fiumeu. Usprkos uspostavi Talijanske uprave za Kvarner i D'Annunziju, uspjeli su zadržati određenu razinu nezavisnosti. Riječ je o nepostojećim novinama iz Fiumea, izmišljenim za potrebe ove igre. Kao nadahnuće je su poslužile najstarije novine u Hrvatskoj, Novi list, utemeljen u Rijeci 1900. godine. Uredi Il Nuovo Foglio su u zgradi Grand Hotela Europa.
.....

Guido Keller (m) – Smjeli pirat i pustolov, ekscentrični politički igrač, bliski prijatelj i desna ruka diktatora Gabrielea D'Annunzija. Vodi paravojni postrojbu Uscocci.

***Dante Furente - (m/ž)** – Svađalački nastrojen novinar, izdavač i dramski pisac koji pripada iredentističkim krugovima u Fiumeu. Podržava D'Annunzia.

Nino Host-Venturi (m) - D'Annunzijev ministar obrane. Jedan od osnivača Fiumanske legije. Rođeni Fiuman, čovjek kod akcije zbog kojeg je fiumanska avantura bila moguća.

***Anton/Antonia Forza - (m/ž)** – Sposobna i nezavisna novinarka, duboko zainteresirana za znanost i tehnologiju, kao i za zadržavanje integriteta slobode tiska.

Icilio Bacci (m) - D'Annunzijev ministar unutarnjih poslova i propagande. Talijanski nacionalist, Italiji naklonjen kulturni aktivist, distanciran i obrazovan odvjetnik i javni bilježnik.

J. N. Macdonald - (m/ž) – Radoznao, pametan i slavan novinar iz Škotske koji je u Fiume došao kako bi pokrивao aktualna burna događanja za. #treba održati govor

Margherita Incisa di Camerana (ž) – Talijanska aristokratkinja, jedina žena sa činom poručnika u arditima, D'Annunzijevoj paravojnoj postrojbi. Zovu je Kumom arditita.

Lisetta Andrioli - (ž) – D'Annunzijeva propagandistica, talijanska nacionalistica, učiteljica koja podučava siromašnu djecu talijanskom jeziku i želi stvoriti snažniji talijanski identitet u Fiumeu.

Grofica Alice von Hoyos, rođena Whitehead (ž) – Bogata Engleskinja na čelu tvornice torpeda Withehead u Fiumeu. Odrasla je u Fiumeu, gdje se udala za austrijskog aristokrata. Dobro poznaje i razumije grad. Ugrožena je blokadom.

Viktor CarEmin - (m) – Hrvatski učitelj i nacionalist, podržava ideju Slavonske države i ujedinjenja Fiumea s Kraljevstvom Srba, Hrvata i Slovenaca.

Građani Fiumea

.....
Vi predstavljate dominantno javno mnijenje i stvarno stanje stvari u gradu. Vi ste glasovi Fiumea. Novinari će vas ili intervjuirati ili ćete im vi dostavljati informacije.
.....

Mario Blasich - (m) - Talijanski političar i liječnik. Važan član Autonomaske stranke Fiumea. Želi nezavisnost Fiumea.

Giovanni Korić - (m) - Sindikalist i socijalist, bivši radnik u tvornici torpeda koji se strasno želi boriti za radnička prava.

***Giulia Czermanik - (ž)** – Odlučna komunistica koja radi kao tajnica u tvornici torpeda. Potiče iz bogate fiumansko-mađarske obitelji.

Grof Edgard Viktor Hoyos - (m) - Austrijsko-engleski aristokrat, direktor tvornice torpeda Whitehead, jedne od najvažnijih tvrtki u Fiumeu.

Likovi koje igraju voditelji igre

Gabriele D'Annunzio – pustolov, političar, pjesnik i diktator

***Francesco/Francesca Matetich** – tajnica i pomoćnica redakcije lista Il Nuovo Foglio

Laszlo Horvat – tajnik u Guvernerovoj palači

Većina likova temelji se na povijesnim likovima, uz određene izmjene. Oni označeni zvjezdicom (*) u potpunosti su izmišljeni.

GUIDO KELLER

Smjeli pilot i "pirat"



Dob: 28 **Spol:** M **Profesija:** talijanski zrakoplovac i političar **Materinski jezik:** talijanski

Ključne riječi: Samouvjeren, glasan, sklon pustolovinama, ovisnik

Priča lika

Rođen si 1892. u aristokratskoj obitelji u Milanu. Ne voliš disciplinu, što te dovelo do brojnih pustolovina: veliki si pilot, ratni heroj, guru joge, zavodnik i ovisnik o kokainu.

Plemenit si, hrabar i pametan kao malo tko drugi. Živiš život u punoj mjeri. Avanture su tvoja velika strast. U Fiume si došao kako bi pomogao prijatelju vizionaru u postizanju velikih pothvata na političkoj i osobnoj razini. Na čelu si paravojne postrojbe *Uscocci*.

Želiš povratak Fiumea u okrilje velike Italije, ali kukavička talijanska vlada čini se preslabom kako bi to ostvarila. Bijesan si i razočaran njihovim ponašanjem. Zbog njihove blokade ljudi su gladni, zbog čega dolazi do štrajkova.

Odnosi

- ◇ **Pjesnik D'Annunzio** – tvoj najbolji prijatelj, vođa bez straha kakvog Fiume treba
- ◇ **Giovanni Host-Venturi** – idealist, dijelite iste političke stavove, ali ga smatraš suparnikom.
- ◇ **Icilio Bacci** – bogato buržujsko smeće. Ne voli te, osjećaš kako gubi povjerenje u D'Annunzija.

- ◇ **Margherita Incisa di Camerana** – žestoka vojnkinja, uživaš u njenoj vatrenosti. Mogla bi biti tvoja saveznica.
- ◇ **Grofica Alice von Hoyos, rođena Whitehead** – za tebe je enigma u određenoj mjeri. Zanimljiva je i prilično zastrašujuća. Vrlo je snažna žena, podsjeća te na tvoju majku.

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Fiume pripada Italiji!
- ◇ **Blokada:** Fiume se treba aktivno suprotstaviti blokadi. Možda na prepad napasti talijanske talijanske brodove koji blokiraju luku? Ili piratski upasti u trgovački brod, pa njime probiti blokadu? Možda čak zauzeti obližnji arhipelag Krka kako bi ju zaobišli!
- ◇ **Štrajk:** Neka se ardit i tvoj odred pirata pobrine za to.

Tajne

- ◇ **Droge:** Ovisnik si o drogi, učinit ćeš sve za šut kokaina (jako teško dostupan tijekom blokade)

Ciljevi i zadaci

- ◇ **Utječi na novinare:** pokušaj nagovoriti novinare na objavu vijesti u skladu s tvojim ciljevima.
- ◇ **Savjetnik:** Dok nema D'Annunzija nastavi s njegovim napornim dužnostima vezanim uz vođenje grada
- ◇ **Pustolovina:** Osiguraj podršku vijeća za smjelu piratsku operaciju. Krađa trgovačkog broda kako bi nahranili gladne građane, možda? Krijumčarenje robe u Fiume usprkos blokadi? Osvajanje obližnjih otoka pod talijanskom ili slavenskom vlašću? Hrabrost ne poznaje granice!

Kako početi igru

Nakon što uđeš u prostoriju trebaš hvaliti D'Annunzija zbog njegovih velikih djela i liderstva. Kratak govor bio bi idealan!

Što možeš raditi.

- ◇ Pokaže li D'Annunzio svoju razvratnost, jasno pokaži kako to odobravaš. Zaslužuje malo užitka i zadovoljstva u životu.
- ◇ Brani svog prijatelja D'Annunzija ako se nezahvalnici koji sjede u kabinetu odluče na napad ili se umisle kako mogu postavljati zahtjeve vizionarskom vođi Fiumea.

NINO HOST-VENTURI

Ministar obrane



Dob: 28 **Spol:** M **Profesija:** talijanski političar iredentist **Materinski jezik:** hrvatski

Grupacija: Guvernerova palača

Ključne riječi: vojnik, iredentist, čovjek od akcije

Priča lika

Rođen si 1892. u Fiumeu kao Giovanni Host-Ivessich, tada pod čizmom Austro-ugarske monarhije. Skupa s drugim studentima i ljudima iz Austrougarske pomogao si osnivanju „Sursum Corde“ u Lombardiji 1913. godine, dok si studirao za zubarskog tehničara. S drugim dragovoljcima priključio si se studentskoj bojni, koja je vikende provodila u okolici Brescie trenirajući uz podršku časnika redovne talijanske vojske.

Kad je izbio Prvi svjetski rat odabrao si vojsku svoje stvarne domovine, Italije, i pošao u borbu protiv Austrougarske. Kako bi zaštitio svoju obitelj od pakosne odmazde Carstva, promijenio si prezime i postao Giovanni Host-Venturi. Borio si se galantno, zaradivši tri puta Srebrnu medalju za hrabrost i čin kapetana alpskih postrojbi, pa zatim ardit.

U studenom 1918. slijedio si D'Annunzijeve legiju u Fiume i oslobodio grad od Carstva. Odmah si primljen u talijansko Nacionalno vijeće. U travnju 1919. oformio si Fiumansku legiju, postrojbu dragovoljaca spremnih za obranu grada. Mjesec dana kasnije otputovao si u Milano i Rim kako bi se susreo s Benitom Mussolinijem. Fascinira te fašizam i njegove poveznice sa socijalizmom.

Zahvaljujući tebi i tvojim legionarima D'Annunzijeve fiumanski pothvat bio je moguć.

Odnosi

- ◇ **Pjesnik Gabriele D'Annunzio** – Smatraš kako trebaš imati više moći i ovlasti nego što ti on daje. Nema dvojbe kako je riječ o geniju, ali je li doista dobar kao vođa u vremenima poput ovih?
- ◇ **Icilio Bacci** – Naklonjen Italiji. Stabilan i pouzdan. Mogao bi biti dobar saveznik.
- ◇ **Margherita Incisa di Camerana** – Žene te općenito ne zanimaju previše, ali ona je opaka vojnkinja i diviš joj se zbog posvećenosti idealima.
- ◇ **Grofica Alice von Hoyos, rođena Whitehead** – ne vjeruješ joj, ali je vrlo moćna i utjecajna. Sila koju nije pametno zanemariti.
- ◇ **Guido Keller** – Luđak. Potpuno kaotična osoba, lojalna isključivo D'Annunziju, čini se.

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Fiume je talijanski, treba biti pripojen Italiji.
- ◇ **Blokada:** Fiume se mora oduprijeti blokadi, ali ne po cijenu rata s Italijom.
- ◇ **Štrajk:** Razumiješ kako su radnici u nemogućoj situaciji. Fašistička država treba voditi brigu o radnicima.

Ciljevi i zadaci

- ◇ **Iredentizam:** Uvjeri Fiumane i Talijane kako trebaju zajednički raditi na pripojenju grada Kraljevini Italiji. Nastoj utjecati na novinare kako bi objavljivali vijesti koje idu tome u prilog.
- ◇ **Postrojbe:** Priklonit ćeš se bilo kome ako ti obećaju dragovoljce za organizaciju puča u Italiji kako bi na vlast doveo D'Annunzija.
- ◇ **Savjetnik:** Pomozi i savjetuj D'Annunzija u obavljanju teških zadaća vođenja grada, provjeri je li dorastao toj zadaći...
- ◇ **Socijalistički fašizam:** Zaštiti obične ljude od pohlepe kapitalističkih spletkaroša. Recimo, tako što ćeš pronaći načine kako olakšati teret blokade običnim ljudima bez popuštanja pred zahtjevima talijanske vlade.

Kako početi igru

Želiš doznati što svi ostali misle o D'Annunziju kao vođi. Je li se počeo slamati pod pritiskom ili nije? Podržava li iredentističke ciljeve ili ga zanimaju samo razvrat i pijančevanje?

ICILIO BACCI

Ministar pravde i propagande



Dob: 41 **Spol:** M **Profesija:** političar iredentist

Materinski jezik: talijanski

Ključne riječi: smiren, obrazovan, svadljiv

Priča lika

Potomak si bogate obitelji fiumanskih Hrvata trgovaca i stare talijanske aristokracije. Imena svih tvojih braće i sestara počinju s „I“ kako bi se naglasila povezanost s Italijom. Rođen si dok je Fiume bio dio Austrougarske, ali si obrazovanje stekao u Italiji. Nakon što si diplomirao pravo u Rimu vratio si se u Fiume i postao jednim od predvodnika talijanskog kulturnog kluba, kao i začetnik talijanskog iredentističkog pokreta "Glovine Fiume". Kao potomak aristokracije, prezireš boljševike i sindikaliste. Fiume je, i treba biti, dio Italije. O tome se ne raspravlja. Ako nitko drugi neće, ti ćeš postaviti temelje kako bi taj cilj mogao biti ostvaren. Blokada treba biti okončana tako da Fiumani ne zarate s Italijom. Ipak ste, prije svega, svi Talijani.

Najbolja prilika za to je ako Fiume postane samostalan na neko vrijeme. To je tvoj plan, za što koristiš **Maria Blasicha** i njegove autonomaše.

Odnosi

- ◇ **D'Annunzio** – naš vođa bez straha i mane
- ◇ **Guido Keller** – Luđak. Loše utječe na vođu, mogao bi ugroziti cijeli pothvat
- ◇ **Nino Host-Venturi** – Fiuman, također iredentist

- ◇ **Margarita Incisa di Camerana** – izdajnica svoje klase, „novi soj žene“. Općenito ne odobravaš aktivnu ulogu žena u javnom životu. Uz to, šuška se kako je ljubavnica talijanske princeze.
- ◇ **Grofica Alice von Hoyos, rođena Whitehead** – Fiumanska aristokratkinja vrijedna poštovanja, žena sa stilom kakav doliči njenom položaju.
- ◇ **Mario Blasich** – Tvoj politički saveznik. Pretvaraš se kako si na njegovoj strani po pitanju autonomnosti Fiumea. Za tebe je to samo korak na putu do pripojenja Italiji.

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Fiume želiš u okrilju Kraljevine Italije. Talijanska uprava za Kvarner i D'Annunzio tek su privremena faza. Ipak, vjeruješ kako hrvatski treba ostati jednim od službeni jezika.
- ◇ **Blokada:** Ne želiš okršaj s talijanskom vojskom. Namjeravaš posijati sjeme razdora između Kellera i D'Annunzija.
- ◇ **Štrajk:** Ti Sovjeti se trebaju vratiti na posao i u svoje stračare..

Ciljevi i tajne

- ◇ **Urednik:** Trenutno je ispražnjeno mjesto urednika u listu Il Nuovo Foglio jer si prethodnog urednika prisilio na odlazak iz Fiumea. Bio je previše nezavisan za tvoj ukus. Novinari obično sami biraju urednika, ali možda novo vrijeme diktira nove običaje...
- ◇ **Droge:** Načuo si kako jedan od vijećnika u Guvernerovoj palači traži kokain. Ti ga možeš pribaviti od **Antona Forze**, jednog od novinara. To nije nelegalno, ali je sigurno amoralno.

Kako početi igru

Na početku si smiren i staložen, ali vrlo spreman na svađu. Izrazito ne voliš Guida Kellera. Trebao bi ga ukoriti zbog budalastih, ponekad opasnih ludorija i nemoralnog ponašanja. Uvjeren si kako zbog njega ljudi Fiumea počinju gubiti povjerenje u Italiju.

Prijedlozi

Ako se čini kako bi situacija mogla izbjeći kontroli, smiri se. Pametni si od njih.

Počne li sve izgledati beznadno, možda je vrijeme za nekog novog tko će voditi Fiume.

MARGHERITA INCISA DI CAMERANA

Markiza, poručnica



Dob: 41 **Spol:** Ž **Profesija:** vojnkinja u arditima, vojni vođa **Materinski jezik:** talijanski **Grupacija:** Guvernerova palača

Ključne riječi:
virilna, graciozna, vatrena, idealistkinja

Priča lika

Rođena si u Torinu 1879. u plemićkoj obitelji. Varena si talijanska nacionalistkinja. Sudjelovala si u širenju propagande protiv talijanske vlade tijekom Prvog svjetskog rata, čuvala princezu Leticiju Savojsku i služila kao medicinska sestra u poljskim bolnicama na prvoj crti bojišnice. Vjeruješ u meritokraciju kao moderni i futuristički oblik aristokracije. Razočarana Osakaćenom pobjedom, stupila si u kontakt s arditima crnokošuljašima i priključila se fiumanskim iredentistima koji traže pripajanje Fiumea Italiji.

Prva si žena koja se vojsci priključila bez prikrivanja svog spola, i prva koja je stekla čin poručnice. Radiš u uredu za propagandu. Članica si odreda tjelohranitelja La Disperata, čija je zadaća štititi D'Annunzija. Zaljubljena si u Elija Rossija Passavantija, mladog odlikovanog heroja koji je obogaljen u Velikom ratu, a koji je trenutno uključen u fašistički pokret.

Odnosi

- ◇ **D'Annunzio:** Diviš mu se zbog moći i sposobnosti.
- ◇ **Dante Furente:** Suradivala si s ovim prijateljski nastrojenim novinarom, s kojim dijeliš isti cilj: pripojenje Fiumea Italiji.
- ◇ **Icillio Bacci:** Ne voli te baš, ali je gorljiv Talijan i jedan od najboljih Fiumana. Počinje li se zbog straha predomišljati?
- ◇ **Guido Keller:** Bliski D'Annunzijeve suradnik, ali hoće li to potrajati? Njegovi potezi mogu biti opasni.
- ◇ **Nino Host-Venturi:** Fiuman, ali rođen kao Hrvat. S D'Annunzijem je od početka ovog pothvata. Hoće li pokušati preuzeti vlast?
- ◇ **Grofica Alice Whitehead** – Stara vještica, trpiti ju samo zato što ima novca. Ipak, moraš priznati kako se diviš njenoj moćnoj pojavnosti.

Ciljevi i tajne

- ◇ **Red mora biti održan:** Zapovjedaš svojim arditima i ne libiš se upotrijebiti ih za ostvarivanje ciljeva velikog pjesnika. Upotrijebi tu moć kako bi zaprijetila i stvorila saveznike.
- ◇ **Irredentizam:** Suraduj s Danteom Furentom kako bi građanstvo Fiumea putem novina dobilo ispravnu poruku.
- ◇ **Feminizam:** Općenito, boriš se za prava žena i želiš uključiti više žena u odlučivanje.

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Iredentistica si koja želi pripojenje Fiumea Italiji. Ne želiš prihvaćanje prijedloga talijanske vlade zbog kojih će Fiume ostati sam.
- ◇ **Blokada:** Mora se poduzeti nešto kako bi grad bio deblokiran, ali to mora biti razumno. Potrebno je rješenje, ne herojska djela pod svaku cijenu.
- ◇ **Štrajk:** Diviš se svakom iskazivanju hrabrosti!

Kako početi igru

Pokušaj naći saveznice među drugim ženama.

Što još možeš napraviti

Možeš intervenirati, pa i prekidati druge idealističkim i vatrenim govorima.

GROFICA ALICE VON HOYOS, ROĐ. WHITEHEAD

bogata nasljednica, vlasnica tvornice



Dob: 69 **Spol:** Ž **Profesija:** vlasnica "Whitehead & Co. S.A." **Grupacija:** Guvernerova palača **Materinski jezici:** engleski, talijanski

Group: Governor's Palace

Ključne riječi:
sposobna, snob, konzervativna, samouvjerena

Priča lika

Tvoj je otac bio britanski inženjer i izumitelj Robert Whitehead, osnivač i vlasnik slavne tvornice torpeda Whitehead. Rođena si u Austro-ugarskoj, u Trstu, ali je tvoja cijela obitelj preselila u Fiume kad ti je bilo pet godina. Udala si se za jednog od Whiteheadovih najbližih suradnika, grofa Georga Antona de Hoyosa. Ali, u međuvremenu su i tvoj otac i suprug preminuli, pa tvornicu sad vodiš ti, skupa sa svojim sinom. Pripadnica si buržoazije u Fiumeu. Pošto si imućna i dobro umrežena, često te pozivaju na sastanke poput ovog. Naročito zbog toga što već dugo živiš u Fiumeu i razumiješ taj grad bolje nego bilo drugi u ovoj prostoriji.

Dovoljno si moćna kako bi tvoja podrška novom vodstvu grada bila važna. Blokada guši tvoje poslovanje. Ne možeš dozvoliti da još dugo potraje.

Odnosi

- ◇ **Pjesnik Gabriele D'Annunzio** – De facto diktator. Čudan čovjek. Tanka je linija između genija i luđaka. S koje je on strane?
- ◇ **Guido Keller** – Divlji pustolov, šarmantan ali prilično lud. Nikad ne znaš što možeš očekivati od njega.
- ◇ **Margherita Incisa di Camerana** – Besramnica koja ne zna gdje joj je mjesto. Vojnikinja? Beščasno!
- ◇ **Icilio Bacci** – Čini ti se kako gubi povjerenje u D'Annunzia. Javni je Kellerov suparnik.
- ◇ **Nino Host-Venturi** – Promijenio je ime kako bi bio više Talijan. Socijalist neke vrste, reklo bi se. Suprotstaviti ćeš mu se ako se ponovno pokuša zauzeti za radnička prava.
- ◇ **Grof Edgar von Hoyos** - Tvoj sin, direktor tvornice 'Whitehead & Co. S.A.'. Trenutno je u redakciji lista Il Foglio Nuovo kako bi promicao tvornicu.

Ciljevi i tajne

- ◇ **Utječi na novinare:** nastoj nagovoriti novinare na objavu vijesti u skladu s tvojim ciljevima.
- ◇ **Dogovori kraj blokade:** Tvoji pogoni i poslovanje ne mogu dugo preživjeti ako blokada ne potraje. Fiume treba biti nezavisna od Italije, Slavena i D'Annunzija ako nema drugog rješenja za blokadu.
- ◇ **Ogovaraj:** prije rata snažno si kritizirala D'Annunzijeva djela i njegovu popularnu suradnju s neukusnim novim oblikom umjetnosti – filmom.

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Identitet i kultura nisu naročito važne teme. Engleski i talijanski su plemeniti jezici, za razliku od hrvatskog i mađarskog.
- ◇ **Blokada:** Guši tvoje poslovanje. Nećeš dozvoliti da potraje još dugo.
- ◇ **Štrajk:** radnici trebaju raditi. Štrajkovi trebaju biti slomljeni. Točka.

Kako početi igru

Grofica vrlo drži do reda, ali će govoriti čim joj se ukaže prilika kako bi ukazala na ono što ju muči.

Što možeš raditi

Pokušaj naći rješenje za blokadu. Možda drugi sudionici sastanka imaju ideje kako to postići?

DANTE FURENTE*

Novinar



Dob: 51 **Spol:** M **Profesija:** novinar

Materinski jezik: talijanski

Ključne riječi:

Glasan, svađalački nastrojen, fanatik

Priča lika

Rođen si u Fiumeu 1869., u obitelji zlatara i draguljara. Nakon studija u Grazu i Trstu vratio si se u Fiume kako bi postao novinar i dramski pisac.

Svađalački mentalitet naveo te na poticanje brojnih političkih rasprava u gradskim kavanama i hotelima. To je navelo iredentiste koji traže pripojenje Fiumea Italiji na kontakt s tobom kako bi surađivao s njihovim najvažnijim novinama, La Giovine Fiume. Pratio si kao novinar u 1910. prvi posjet Gabrielea D'Annunzija Fiumeu, gdje je došao kako bi promicao svoje djelo La Nave, pa ga osobno poznaješ. Zbog svojih političkih stavova često si bio u sukobu s vlastima, što je kulminiralo 1914. provokativnim pamfletom L'esplosione, u kojem si razotkrio niz skandala u koje je bio uključen gradonačelnik. Tijekom rata izvještavao si s prvih crta bojišnica. Također si objavio zbirku vojničkih pjesama.

Po dolasku D'Annunzija u Fiume izravno si se uključio u iredentističku propagandu kojom se traži pripajanje Fiumea Italiji. Sad si dio redakcije i u izravnom kontaktu s D'Annunzijevim uredom.

Nuovo Foglio del Fiume – najčitanije jutarnje i večernje novine u Fiumeu. Želiš biti siguran kako će objaviti prave poruke o D'Annunzijevom režimu.

Odnosi

- ◇ **Margherita Incisa di Camerana:** Tijekom zadnjih mjeseci surađivao si s Margheritom, zapovjednicom arditu.
- ◇ **Giulia Czermanich:** Usprkos njenim komunističkim stavovima, diviš se njenoj hrabrosti i snalažljivosti.
- ◇ **Grofica Alice von Hoyos:** Bogata nasljednica, vlasnica tvornice torpeda. Utjecajna osoba u Fiumeu. Prije rata oštro je kritizirala D'Annunzijevo djelo, futurizam i novi oblik umjetnosti, film..

Ciljevi

- ◇ **Pisanje:** Pišeš članke za jutarnje i večernje izdanje novina. Jednom kad se složiš s drugim novinarima, dajete zeleno svjetlo **Francescu Maceticu** za slanje članka u pripremu za tisak. Nemoj zaboraviti kao je potreban dobar balans između propagande i istine, inače se novine neće dobro prodavati.
- ◇ **Propaganda:** Slušaj što u D'Annunzijevo kabinetu imaju za reći, kao i u redakciji, pa probaj u novine ugurati što je više propagande moguće. Opet, važan je balans s istinom. U suprotnom ćeš naići na otpor svojih kolega.
- ◇ **Urednik:** Trenutno je otvoreno uredničko mjesto u listu Il Nuovo Foglio jer je prethodni urednik dobio otkaz pod sumnjivim okolnostima. Novinari moraju odabrati novog urednika. Smatraš kako bi mogao taj posao raditi dobro.
- ◇ **Irredentizam:** Boriš se za iredentističke ciljeve i pripojenje Fiumea Italiji. Spreman si napraviti sve što je u tvojoj moći kako bi se to ostvarilo.

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Nepokolebljivi si iredentist. Nema drugog rješenja do pripojenja Fiumea Italiji.
- ◇ **Blokada:** Eto prilike D'Annunziju za pokazivanje koliko je snažan kao vođa.
- ◇ **Štrajk:** Siguran si kako iza njega stoje opasni revolucionari socijalističkog i komunističkog usmjerenja. Mora biti prekinut odmah!

Kako početi igru

Intervjui o štrajkovima: Pozvao si grofa **Edgara Hoyosa** na razgovor za novine. Inače je u dobrim odnosima s **Antonom Forzom**, ali želiš provjeriti što misli o štrajkovima.

Iduće izdanje: Moraš pronaći način kako postoi dogovor s **Antonom Forzom** i drugim novinarima kako bi današnje izdanje na vrijeme stiglo u tiskaru.

ANTON FORZA*

Novinar



Dob: 54 **Spol:** M **Profesija:** novinar
Materinski jezik: mađarski

Ključne riječi:
pametan, sklon istraživanju, hrabar, šarmantan

Priča lika

Rođen si 1866. u Pešti, u obitelji dunavskog skelara. Pošto si odrastao među parnim strojevima, još od mladosti te zanima i privlači tehnologija. Stoga si, kad nije bilo 15 godina, uspio postati pomoćnikom mladom izumitelju Nikoli Tesli, koji je u to vrijeme eksperimentirao s električnom energijom u Budimpešti. Razgovarali se o kompliciranim odnosima Austro-ugarske i njenih područja nastanjenih južnim Slavenima. Zaljubio si se u te priče pa si se po završetku škovanja preselio u Fiume kako bi što bolje razumio političku situaciju.

U Fiumeu si se osjećao kao kod kuće. Dokovi, parobrodi, luka, industrija. Počeo si raditi kao novinar i upoznao Maria Blasicha, čije su te ideje o Slobodnom gradu Rijeci zaintrigirale.

Slijedeći taj san, počeo si graditi karijeru pišući za **Il Nuovo Foglio del Fiume**, najprodavanije jutarnje i večernje novine u gradu. Pod Talijanskom upravom za Kvarner i D'Annunzijevim režimom novine su uspjele ostati donekle nezavisne, na što si ponosan.

Odnosi

- ◇ **Grof Edgar Hoyos:** Diviš se tehnološkim inovacijama njegove tvrtke. Povremeno razgovarate o znanosti i elektrici u kavani.
- ◇ **Mario Blazich:** S njim dijeliš viziju slobodnog i samostalnog grada Fiumea. Autonomaški vođa Zanella trenutno je u izgnanstvu, pa ga Mario predstavlja u gradu.

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Kultura i jezik su važni, ali znanost i tehnologija su važniji. Fiume mora ostati otvoren svim kulturama koje trenutno u njemu žive. To je ključ njegove budućnosti.
- ◇ **Blokada:** Želiš samostalnost Fiumea. Talijanska blokada mogla bi pomoći u ostvarivanju tog cilja jer priječi pripojenje grada Italiji i mogla bi natjerati talijanskog iredentističkog diktatora D'Annunzija na uzmak.
- ◇ **Štrajk:** Radnici imaju pravo na štrajk radi ostvarenja svojih pravednih ciljeva. Zaustavi li se industrija, to bi moglo ubrzati pad sadašnjeg režima.

Ciljevi i tajne

- ◇ **Pisanje:** Pišeš članke za jutarnje i večernje izdanje novina. Jednom kad se složiš s drugim novinarima, dajete zeleno svjetlo **Francescu Maceticu** za slanje članaka u pripremu za tisak.
- ◇ **Činjenice:** Doznaj što se doista događa, kako na ulicama tako i u D'Annunzijevu kabinetu. Nastoj razotkriti i pisati o stvarnosti. Odupri se pokušajima prodavanja propagande kao istine.
- ◇ **Urednik:** Trenutno je otvoreno uredničko mjesto u listu **Il Nuovo Foglio** jer je prethodni urednik dobio otkaz pod sumnjivim okolnostima. Novinari moraju odabrati novog urednika. Smatraš kako bi mogao taj posao raditi dobro.
- ◇ **Autonomija:** Zalažeš se za autonomiju Fiumea. Spreman si učiniti sve kako bi taj cilj bio ostvaren.
- ◇ **Automobil:** Vlasnik si modela Alfa Romeo "Torpedo" 20/30 iz 1910. Voliš ga više od bilo čega drugog na svijetu

Kako početi igru

Intervju: Večeras se sastaješ s **Mariom Blasichem**, predstavnikom autonomaša u Fiumeu dok je njihov vođa Riccardo Zanella u izgnanstvu. Mogao bi sa sobom povesti inozemnog dopisnika **J. N. MacDonalda** kako bi se upoznali.

Iduće izdanje: Moraš pronaći način kako postoi dogovor s **Danteom Furentom**

Što možeš raditi

Intervjuiraj ljude, slušaj što imaju za reći i poručiti, zovi Guvernerovu palaču za komentar onoga što doznaš. Moraš surađivati s drugim novinarima pri pisanju članaka i pripremi izdanja.

LISETTA ANDRIOLI

Novinarka, propagandistica



Dob: kasne tridesete **Spol:** Ž

Profesija: spisateljica, učiteljica, propagandistica

Materinski jezik: talijanski

Ključne riječi:

Feministica, nacionalistica, brižna, umjetnica

Priča lika

Rođena si u Venetu u Italiji, u obitelji srednjeg sloja. Oduvijek si znala kako želiš raditi nešto važno u životu, nešto čime ćeš služiti drugima i svojoj domovini.

Tvoj je otac htio da se udaš dok si još bila vrlo mlada, ali nekako si uspjela nagovoriti ga da ti dozvoli studij, pa si postala učiteljica.

Po izbijanju Velikog rata tvoj grad Vicenza, blizu granice s Austro-ugarskim carstvom, puno je patio zbog nestašice hrane i ugljena. To je imalo ključan utjecaj na tebe. Po završetku rata nisi mogla podnijeti pomisao na sve nesretne Talijanke i Talijane u Istri i Dalmaciji, kako još pate pod jarmom Carstva.

Kad si čula za Fiumanski pothvat, nadahnut i pod vodstvom ni manje ni više nego Gabrielea D'Annunzija, Pjesnika i tvog omiljenog pisca, znala si kako nešto moraš poduzeti. Gurnula si želje svoje obitelji po strani i zaputila se u Fiume.

Priključila si se Uredu za propagandu, ali život u netom osvojenom gradu isprva je bio težak. Arditi, iako nesumnjivo hrabri domoljubi, pokazali su se kao daleko nepristojniji ili neciviliziraniji nego što si ikad mogla očekivati. Kad si počela podučavati siromašnu djecu činilo se kao da si napokon pronašla svoj poziv. Kad god si mogla, pomagala si im s nešto viška novca ili hrane. Podučavala si ih povjesti, zemljopisu, čak i glazbi i slikanju. Ali, prije svega si ih učila talijanskom jeziku. Znala si kako je zaboravljanje barbarskog govora njihovih slavenskih predaka najbolji način kako im osigurati svijetlu budućnost.

Ciljevi

- ◇ **Pisanje:** Pišeš članke za jutarnje i večernje izdanje novina. Jednom kad se složiš s drugim novinarima, dajete zeleno svjetlo **Francescu Maceticu** za slanje članaka u pripremu za tisak.
- ◇ **Propaganda:** Diviš se D'Annunziju kao pjesniku i domoljubu. Želiš biti sigurna kako će javnost dobiti ispravnu sliku o njemu putem članaka u listu *Nuovo Foglio*. U tome ti može pomoći kolega Dante Furente.
- ◇ **Urednik:** Trenutno je otvoreno uredničko mjesto u listu *Il Nuovo Foglio* jer je prethodni urednik dobio otkaz pod sumnjivim okolnostima. Novinari moraju odabrati novog urednika. Ne čini ti se kako bi mogla obavljati taj posao dobro, ali tvoj je glas važan.
- ◇ **Presretni telegram:** Znaš kako netko u redakciji ima telegram za D'Annunzija s informacijama nepovoljnim po iredentiste. Stoga bi bilo najbolje kad ga D'Annunzio nikad ne bi primio.

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Italija je najljepša zemlja na svijetu, sa savršenim jezikom. Fiume treba biti talijanski grad.
- ◇ **Pripojenje Italiji:** Potpuno si uvjerena kako su iredentisti u pravu, a vjeruješ i u njihov mit o talijanskoj naciji kao nasljednici Rimskog carstva i klasične kulture.
- ◇ **Blokada:** Treba biti prekinuta kako bi se spriječilo gladovanje. Sigurna si kako Italija ne želi više patnje za građane Fiumea.
- ◇ **Štrajk:** Ne razumiješ radnike koji su stupili u štrajk. Ne nastave li raditi, njihove će obitelji umrijeti od gladi. Ne možeš sama pomoći svoj djeci Fiumea.

Kako početi igru

Intervju: Trebaš se sastati s **Giuliom Czermanik**, koja tvrdi kako ima važne informacije o štrajku. Sumnjaš kako je agentica u dosluhu s komunistima.

Telegram: Pokušaj doznati tko ima telegram, kakvog je sadržaja. Ako je moguće, spriječi njegovu dostavu u Guvernerovu palaču i D'Annunziju.

Prijedlozi

Uvijek si oprezna, brižna, blaga u obraćanju i konzervativna. Možeš koristiti citate iz knjiga kako bi ilustrirala što želiš reći.

Možeš također upozoriti druge likove na korištenje pristojnog jezika ako posegnu za psovka i drugim nedoličnim riječima.

VIKTOR CAR EMIN

Učitelj i pisac



Dob: 50 **Spol:** M

Profesija: učitelj, pisac i publicist

Materinski jezik: hrvatski

Glavne riječi: obrazovan, pjesnik, strastven

Priča lika

Rođen si i odrastao u malom hrvatskom selu, u obitelji pomoraca i mornara.

Od malih nogu su te naučili kako ne treba vjerovati talijaniziranim Hrvatima, izdajnicima vlastitog naroda. Kasnije si shvatio kako je jedan od razloga za tu izdaju manjak škola na hrvatskom jeziku.

Stoga si posvetio život podučavanju, pisanju i ponovnom povezivanju sunarodnjaka s njihovim materinskim jezikom i kulturom.

Prijatelj si s brojnim istaknutim hrvatskim intelektualcima. Toliko si se zaljubio u svoju suprugu Emu da si dodati njeno ime svome kako bi označio da joj pripadaš zauvijek. Zabrinut si za nju u ovim burnim vremenima.

Nikad ti se nije sviđao D'Annunzio, uglavnom zbog toga što promiče talijanski iredentizam i želi pripojiti Fiume Italiji. Kad si čuo njegove govore, zadivio te karizmom i govorničkom vještinom, ali vidiš kako je to tek puka predstava za mase.

Svoje stavove iznosiš u člancima za Il Nouvo Foglio del Fiume, najvažnije gradske novine. Želiš biti siguran kako će se glas hrvatskog naroda čuti.

Ciljevi

- ◇ **Pisanje:** Pišeš članke za jutarnje i večernje izdanje novina. Jednom kad se složiš s drugim novinarima, dajete zeleno svjetlo Francescu Maceticu za slanje članaka u pripremu za tisak.
- ◇ **Identitet:** Želiš vidjeti Fiume (Rijeku) kao dio Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca.
- ◇ **Ludilo:** Svjedočiš šteti koju taj luđak D'Annunzio nanosi Fiumeu (Rijeci) i njenim građanima. Blokada, štrajkovi, pirati, krivotvorenje povijesti. Sve to uništava identitet grada.
- ◇ **Činjenice:** Piši o onome što se doista događa, kako na ulicama tako i u Guvernerovoj palači. Što hrvatska javnost misli o Talijanskoj upravi za Kvarner? Neka istina izađe na vidjelo.
- ◇ **Urednik:** Trenutno je otvoreno uredničko mjesto u listu Il Nuovo Foglio jer je prethodni urednik dobio otkaz pod sumnjivim okolnostima. Možda ne želiš biti povezan s propagandom koju taj list širi, ali tvoj je glas važan.
- ◇ **Spriječi dostavu:** Doznao si kako netko ima pismo koje treba dobiti D'Annunzio, u kojem se netko obvezao na financijsku podršku njegovom režimu. Želiš spriječiti dostavu tog pisma. Ili ga, možda, objaviti?

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Rijeka je oduvijek hrvatski grad. Čak i uz snažnu talijansku i privremenu mađarsku prisutnost.
- ◇ **Blokada:** Rijeka treba biti dijelom Kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca. Blokada bi mogla dobro poslužiti u ostvarenju tog cilja.
- ◇ **Štrajk:** Moguće je kako njihovi zatjevi nisu nerazumni...?

How to start the game

Intervju: Pozvao si **Giovannija Korića**, predstavnika hrvatskih radnika, na razgovor o mogućim štrajkovima i situaciji u Rijeci.

J.N. MacDONALD*

Inozemni dopisnik



Dob: 25 **Spol:** M/Ž **Profesija:** pustolov, novinar
Materinski jezik: engleski

Ključne riječi:
radoznao, voli zabadati nos posvuda i istraživati

Priča lika

Imaš sreće što si rođen u bogatoj obitelji jer si imao novca kako bi ostvario svoj san i pisao o svijetu. Radiš kao inozemni dopisnik za prestižni Daily Telegraph.

Karijeru si počeo tako što si članke slao bilo kome tko bi ih mogao objaviti u Commonwealthu. Uskoro su priče o tvojim putovanjima postale redovnim dijelom Daily Telegrapha, zahvaljujući oštrom stilu i visokoj kvaliteti pisanja.

Hrabar si, pametan i asertivan. Kad te Gabriele D'Annunzio, de facto diktator Fiumea, pozvao kako bi napisao članak o tom gradu i njegovom režimu nisi ni trenutka oklijevao.

U Fiumeu si gost. Tvoji domaćini su **Dante Furento** i **Anton Forza**, dva novinara koji rade za lokalne novine Il Nuovo Foglio. Očekuješ poziv ili pozivnicu D'Annunzio ili njegovih ministara u Guvernerovoj palači.

Ciljevi

Slušaj i piši: Želiš uhvatiti i prikupiti činjenice kako bi shvatio što se doista događa u Fiumeu, i zašto bi ostatak svijeta trebalo biti briga za to.

Neutralnost: Stigao si na poziv Pjesnika, koji je naznačio kako želi pozitivan članak o njegovoj vladavini Fiumeom. Ali, tebe zanimaju činjenice i nemaš namjeru odustati od toga.

- ◇ **Vlast:** Ima li D'Annunzio doista snažnu potporu za svoju vlast?
- ◇ **Blokada:** Je li uspješna? Ili krijumčari uspješno opskrbljuju grad?
- ◇ Ima li istine u pričama o **štrajkovima i masovnom gladovanju** stanovništva

Epilog

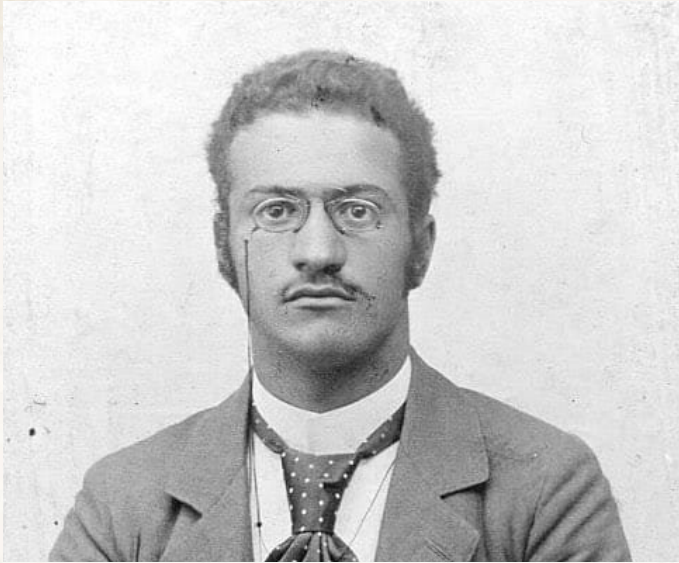
Na kraju larpa predociš čes što si otkrio u kratkom govoru.

Kako početi i što raditi

Prati intervju lokalnih novinara, obavi vlastite razgovore. Neumorno kopaj, slušaj i traži odgovore.

MARIO BLASICH

Kirurg, političar, autonomas, slikar



Dob: 32 **Spol:** M

Materinski jezik: hrvatski

Ključne riječi: subverzivan, hrabar, pametan

Priča lika

Liječnik si iz Rijeke. Također si i slikar te političar blizak Riccardu Zanelli i drugim autonomasima, koji zagovaraju samostalan status za grad. Zanella je trenutno u izgnanstvu zbog D'Annunzija. Važan si član Autonomaske stranke. Uz to si i mason, član riječke lože Sirius.

U Velikom ratu unovačila te vojska Austro-ugarskog carstva, pa si od 1914. služio kao bolničar. Ali, nisi želio boriti se na strani Carstva. Pobjegao si u Italiju i pridružio se talijanskoj vojsci. Nakon rata vratio si se u Fiume. Isprva si podržavao Gabrielea D'Annunzija, ali sad znaš kako oni žele pripojiti Fiume Italiji. Tvoja je misija nezavisnost Fiumea.

Ciljevi i odnosi

◇ **Autonomija:** Fiume treba postati slobodni grad, stoga trebaš suptilno širiti svoju poruku kako bi podrivao D'Annunzijev režim, kad god i gdje god možeš. Ljudi trebaju znati kako će ih postrojba ardita izgati iz grada ako se ne slažu s D'Annunzijem.

◇ **Saveznik u Guvernerovoj palači? - Icilio Bacci** tvrdi kako je na tvojoj strani po političkim pitanjima, iako je D'Annunzijev ministar. Navodno je sklon autonomasima, ali nije ništa rekao kao je vaš vođa Zanella bio izgnan.

◇ **Intervju s Antonom Forzom:** Susrest ćeš se s prijateljski naklonjenim novinarom. Želiš ga pridobiti kako bi više pisao o Fiumeu kao slobodnom i samostalnom gradu. Također treba opisati stvarno stanje u gradu: tvornice su zatvorene, radnici traže plaće, ljudi su gladni.

3 glavna problema u gradu

◇ **Identitet:** Vjeruješ kako Fiume treba biti slobodan grad-država. Puno ljudi u gradu dijeli to mišljenje, ali ih D'Annunzijev režim proganja.

◇ **Blokada:** Negativno utječe na industriju i građane. Talijani time podrivaju D'Annunzija, pa u stvari rade vama autonomasima u prilog.

◇ **Štrajk:** Izravna posljedica blokade. Radnici žele raditi, a ti ih želiš uvjeriti kako je samostalnost jedini način kako će to postići.

Tajna

Droge: Ovisan si o kokainu i trebaš ga često. Kao liječnik, imaš načina kako doći do njega. Povremeno zlorabiš tu povlasticu kako bi prodao dozu ili dvije. Novca zbog blokade nema u izobilju. Prodao si kokain, između ostalog, **Guidu Kelleru**, kojemu si rekao kako radiš kao novinar u listu Il Nuovo Foglio.

Kako početi igru

Nakon intervjuja možeš probati razgovarati s inozemnom dopisnicom i pokušati ju nagovoriti na predstavljanje tvojih stajališta u svojim člancima, kako bi svijetu bilo jasno kako Fiume mora biti nezavisan.

GIOVANNI KORIC

sindikalist



Dob: 41 **Spol:** M **Materinski jezik:** hrvatski

Ključne riječi:
ozlojeđen, organizator, vješt govornik

Priča lika

Rođen si u Rijeci 1879. u obitelji mornara koji su postali metalski radnici za tvornicu torpeda Whitehead. Vrlo si brzo počeo raditi kao tester torpeda, pri čemu si se istaknuo brzinom i preciznošću rada, zbog čega si bio nagrađen dodacima na plaću. Tvoj se status uzornog radnika iznenada promijenio 1908. kada ti je pokretna traka odrezala dio prstiju na desnoj nozi. Obogaljen i šepav, nisi više mogao raditi jednako brzo kao ranije.

To te dovelo do prihvaćanja ideja socijalističkog pokreta, pa si postao sindikalist i otkrio kako si bolji govornik nego što si mislio. Postao si članom izvršnog odbora Udruženja lučkih radnika, organizirao nekoliko prosvjeda, štrajkova i proslava 1. svibnja od 1910. do danas.

Goals

- ◇ **Razgovor s novinarom:** Pozvan si u Grand Hotel Europa, gdje te treba intervjuirati **Viktor Car Emin**. Namjeravaš govoriti o štrajku koji bi sutra ujutro trebao ponovno započeti. Nastoj uvjeriti novinara kako je nužno pisati o patnjama radnika koji nisu primili plaću otkad je blokada počela.
- ◇ **Štrajk:** Organizator si štrajka lučkih i tvorničkih radnika, koji nisu primili plaću otkad je štrajk počeo. Atraktivna predvodnica radnika **Giulia Czermanik** uvjerala je većinu radnica na priključivanje štrajku. Planirate početi sutra rano ujutro.

- ◇ **Blokada:** Želiš okončanje blokade odmah. Ne zanima te kome će grad pripasti, briga te samo za radnike.
- ◇ **Giuliettijevo pismo:** Počet ćeš igru s pismom Giuseppea Giuliettija, važnog sindikalista. Upućeno je D'Annunziju i trebaš ga predati njegovom ministru Ninu Host-Venturiju, ali razmišljaš o tome da njegov sadržaj podijeliš s novinarima.
- ◇ **Saveznik u Guvernerovoj palači?** Pronađi način kako ćeš razgovarati s D'Annunzijevim pobočnikom **Ninom Host-Venturijem**, koji je navodno potajno socijalist ili barem spreman podržati radnička prava

Kako početi igru

- ◇ Odluči što ćeš s pismom talijanskog sindikalista.
- ◇ Razgovaraj s novinarom i svima koji bi mogli podržati radnička prava..

Pismo

Pismo koje si primio od Giuseppea Giuliettija, važnog sindikalnog lidera u Italiji. Pristiglo je putem sindikalne mreže. Otvorio si ga nakon što si vidio kako je upućeno D'Annunziju.

.....
Dragocjeni Bardu,

imam dar za tebe i sve Talijane koji se bore za našu slavnu naciju i ideale jednakosti.

Kao što znaš, služio sam tijekom Velikog rata, kad sam shvatio kako sindikat čijem sam osnivanju pridonio treba djelovati za radnike pod idealom nacije.

Zadnjih nekoliko dana upotrijebio sam sindikalna sredstva kako bih pošiljku oružja koju sam platio i poslao brodom bjelogardejcima u Rusiju preusmjerio tebi, odnosno našem Fiumeu.

Molim te, prihvati ovaj dar i iskoristi ga na najbolji mogući način.

Tvoj,

Giuseppe Giulietti
.....

GROF EDGAR VON HOYOS

Direktor tvornice torpeda Whitehead & Co.



Dob: 45 **Spol:** M

Profesija: direktor tvornice "Whitehead & Co. S.A."

Materinski jezici: engleski, talijanski

Ključne riječi: samouvjeren, snob, arogantan

Priča lika

Rođen si u Fiumeu, u bogatoj i utjecajnoj englesko-austrijskoj obitelji u čijem je vlasništvu tvornica torpeda. Nakon smrti tvog oca preuzeo si vođenje tvrtke, što radiš skupa sa svojom majkom Alice.

Otvoren si novim idejama, podržavaš inovacije. U stvari, jedan od tvojih inženjera upravo se domislio novom izumu koji puno obećava. Želiš ga patentirati i proširiti vijest o najbržem torpedu na svijetu. Otkriće je došlo u pravom trenutku jer je tvornica u financijskim problemima u zadnje vrijeme, a čuju se i glasine o štrajkovima. Također, zbog blokade postaje sve teže doći do sirovina i dijelova, pa je proizvodnja obustavljena.

Kao direktor jedne od najvažnijih tvornica u Fiumeu pozvan si na sastanak s inozemnim dopisnikom. To vidiš kao savršenu priliku za promicanje svog poslovanja.

Odnosi

- ◇ **Grofica Alice Whitehead** – Tvoja majka i vlasnica tvrtke. D'Annunzio ima povjerenja u nju i sluša njene savjete. Trenutno je u Guvernerovoj palači.
- ◇ **Giulia Czermanik** – Tajnica i sindikalistica u tvornici torpeda Whitehead.
- ◇ **Anton Forza:** Pametni novinar s kojim dijeliš zanimanje za znanost i tehnologiju. Često se družite uz kavu.

Ciljevi i zadaci

- ◇ **Telegram od Badoglija:** U uredu vaše tvornice jedini je funkcionalni telegraf u Fiumeu. Upravo ste primili telegram kojeg je poslao talijanski general Pietro Badoglio o napadu talijanske vojske na Fiume koji će uskoro uslijediti. Oluči što ćeš učiniti s tom informacijom. Dati telegram svojoj majci, koja će ga podijeliti s D'Annunzijevim kabinetom? Ili prvo pokazati novinarima?
- ◇ **Inovacije:** Želiš uvjeriti lokalne novinare i inozemnog dopisnika o inovativnom izumu torpeda u vašoj tvornici.
- ◇ **Dugovi:** Vaša je tvrtka na rubu stečaja. Otkrije li to netko, ostat ćete bez pozajmice koja bi ju mogla spasiti.

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Nije ti stalo tko vlada Fiumeom sve dok tvoje poslovanje jača.
- ◇ **Blokada:** Želiš okončati blokadu jer vaša tvornica zbog nje ne može proizvoditi i prodavati svoje proizvode. Ipak, ako Italija napade, možda će izbiti rat. A rat je uvijek dobar za proizvođače naoružanja poput vas.
- ◇ **Štrajk:** Radnici moraju raditi! Za to su plaćeni.

Kako početi igru

- ◇ **Intervju:** Dante Furente iz lista Il Nuovo Foglio predložio ti je intervju. Pristao si jer znaš kako će inozemni dopisnik također biti tamo, a ti želiš proširiti pozitivne vijesti o svojoj tvornici.
- ◇ **Telegram:** Pročitaj telegram, odluči što ćeš s njime!

Što možeš raditi

Pokušaj okončati blokadu Ili spasi tvrtku na neki drugi način.

Telegram Message

Pošiljatelj: General Badoglio

Primatelj: grad Fiume

Talijanska vlada spremna je obustaviti blokadu ako Fiume ostane nezavisni entitet (corpus separatum). U suprotnom će talijanske postrojbe ući u grad kako bi ponovno uspostavile javni red i mir.

GIULIA CZERMANIK *

Tajnica, predstavnica radnika



Dob: 25 **Spol:** Ž **Profesija:** tajnica tvornice Whitehead, predstavnica radnika

Materinski jezici: hrvatski, mađarski

Ključne riječi:

vatrena, brižna, pacifistica, feministica

Priča lika

Rođena si u Fiumeu, u okrilju ugledne hrvatsko-mađarske buržujске obitelji, koja te poslala na studij medicine u Budimpeštu. Ali, ti si tamo objeručke prihvatila komunističke ideale. Vjeruješ kako žene trebaju imati više upliva u društvenom životu. Svjedočila si kraju Velikog rata i proglašenju boljševičke Republike radničkih vijeća. Priključila si se revoluciji kao tajnica dr. Miklósa Szisze, ministra u boljševičkoj vladi. Zaljubili ste se i vjenčali u ljeto 1919.

Istog je ljeta mađarska komunistička revolucija ugušena, a ti si pobjegla nazad u Fiume, tvoj rodni grad koji je sad pod okupacijom luđaka D'Annunzija. Počela si raditi kao tajnica u tvornici torpeda Whitehead. Bijesna si zbog stanja u gradu – ljudi su gladni, tvornički radnici spremaju se na štrajk, mnogi razmišljaju o odlasku iz Fiumea.

D'Annunzijevi arditi upravo su uhitili tvog supruga Miklósa, pod optužbom da je komunistički špijun.

Odnosi

- ◇ **Giovanni Korić** – Pošto je član sindikata, smatraš ga saveznikom, iako je iz niže klase i mogao bi tvoju obitelj smatrati previše buržujskom. Čini se kao očaran kad god si u blizini.
- ◇ **Grof Edgar Hoyos** – Direktor tvornice Whitehead, povremeno obavljaš poslove za njega. Hladan, distanciran čovjek kojeg nije naročito briga za njegove radnike.

Ciljevi i zadaće

- ◇ **Štrajk u tvornici:** Namjeravaš se boriti za radnička prava. Uspjela si nagovoriti većinu radnica na pridruživanje štrajku koji bi trebao početi u tvornici torpeda Whitehead.
- ◇ **Policajska brutalnost:** Tvoj suprug Mađar uhićen je nakon što su ga brutalno pretukli. Uobičajeno je da arditi i Talijani postupaju brutalno prema svima koji nisu Talijani. Misle kako su bolji od Hrvata ili Mađara. Brojni Mađari napuštaju Fiume jer grad više nije siguran za njih.

3 glavna problema u gradu

- ◇ **Identitet:** Fiume treba pripasti bilo kome tko će doista brinuti o svim njegovim stanovnicima, ne samo Talijanima.
- ◇ **Blokada:** Nadaš se kako će blokada prisiliti D'Annunzija i njegovu svitu na odlazak iz Fiumea.
- ◇ **Štrajk:** Podržavaš radnike! Bez obzira koje su nacionalnosti.

Kako početi igru

Lisetta Andrioli pozvala te kako bi ju informirala o štrajkovima. Nisi sigurna možeš li vjerovati novinarki Talijanki. S druge strane, želiš ispričati što se događa u gradu s radničke točke gledišta.

Prijedlozi

Želiš razotkriti priču o uhićenju svog supruga, izvući ga iz zatvora i priskrbiti mu putovnicu kako bi mogao pobjeći iz grada.

O NAMA

O nama

Parallel Worlds



PARALLEL WORLDS

PÁRHZAMOS VILÁGOK

Zaklada Parallel Worlds je mađarska nevladina organizacija osnovana 2018. godine, s fokusom na igrama s uživljavanjem u uloge. Glavni cilj Parallel Worlds je pisanje, dizajniranje i održavanje igara s uživljavanjem u uloge, kao i promicanje igranja uloga i načina dizajniranja imerzivnih iskustava u Mađarskoj. Zaklada organizira i podržava događanja tog tipa, imerzivne produkcije i interaktivne treninge.

Terrible Creations

TERRIBLE CREATIONS
Connect Through Game

Tim iskusnih dizajnera koji radi zajedno od 2014. godine i odgovoran je za brojna zabavna iskustva kroz koja su prošli zaposlenici tvrtki iz Hrvatske i inozemstva. Specijalizirani smo za vođenje igara i gamificiranih iskustava, primjenjeno učenje pomoću pripovjedanja i oblikovanju narativa u kojem svaki pojedinac dobiva vlastitu priču i prostor kao protagonist. Naročito smo zainteresirani za dizajniranje i razvoj igara koje je moguće koristiti u neformalnim i formalnim obrazovnim procesima.

Altera Cultura



Altera APS je kulturna udruga osnovana 2001. godine temeljem suradnje radnika, studenata i učitelja u Torinu i njegovoj okolici, s ciljem razumijevanja i kritičkog preispitivanja političkih, kulturalnih, umjetničkih i društvenih promjena u društvu u kojem živimo. Od 2006. Altera je registrirana pri torinskom ogranku ARCI-ja i pripada mreži UCCA (Unione dei Circoli Cinematografici dell'Arci). Tijekom 2015. priključila se novostvorenoj mreži udruga Casa Arcobaleno, koja okuplja oko 20 udruga iz Torina koje se bave ljudskim pravima i obranom manjina u sklopu kulturalnog prostora u susjedstvu Porta Palazzo, snažno obilježenim migrantskim zajednicama. Altera djeluje u polju kulturne promocije i djelovanja, poticanja novih oblika participacije i aktivnog građanstva, slijedeći etiku konfrontacije, građanskog suživota i načela demokratske legalnosti.

Terre Spezzate



TERRE SPEZZATE

Terre Spezzate je umjetnički kolektiv. Od 2006. producira larp događanja koja su fokusirana na zabavu, ali i istražuju teme kao što su totalitarizam 20. stoljeća, feminizam, građanski rat, Drugi svjetski rat, domaći terorizam. Najviše iskustva imaju s razvojem talijanskih i međunarodnih larp događanja s naglaskom na povijesne i društvene probleme.

DODACI

Tipična imena '20-godina 20. stoljeća

Talijanska

Muška• Giovanni, Giuseppe, Antonio, Mario, Aldo, Alberto, Fernando, Marcello, Giorgio, Sergio, Franco, Paolo, Riccardo, Domenico

Ženska• Paola, Emilia, Anna, Luisa, Giulia, Cecilia, Maria, Elena, Carla, Cristina, Eleonora, Vera, Clara, Bianca, Francesca

Obiteljska• Cranci, Percolli, Fabrizi, Macchi, Fabbri, Lauri, Micheli, Petris, Fontana, Corradino, Bacci, Depoli, Biondi

Hrvatska

Muška• Ivan, Josip, Ante, Domagoj, Tomislav, Branimir, Miroslav, Krešimir, Nikola, Lovro, Damir, Vjeran, Andrija, Borna, Hrvoje, Zrin

Ženska• Jelena, Divna, Jelka, Mara, Vlasta, Ivana, Zvezdana, Sunčica, Dora, Anđela, Božana, Buga, Cvita, Dunja, Iskra, Jasmina

Obiteljska• Horvat, Novak, Marić, Kovačević, Babić, Kovačić, Jurić, Matić, Petrović, Marković, Tomić, Perić, Knežević, Vuković, Radić, Sarić, Kovač, Božić, Pavić, Pavlović

Mađarska

Muška• József, István, Ferenc, János, Lajos, Gyula, Károly, Sándor, Béla, László, Imre, Kálmán, György, Dezső, Zsigmond, Ernő, Gábor, Géza

Ženska• Mária, Erzsébet, Margit, Ilona, Anna, Júlia, Gizella, Teréz, Róza, Rozália, Irén, Emma, Irma, Zsuzsanna

Obiteljska• Tóth, Kovács, Varga, Szabó, Nagy, Kis, Horvát, Farkas, Molnár, Takács, Pap, Végh, Juhász, Székely, Pintér, Török, Mészáros