L A R P:
NĚKÝM
JINÝM
NĚKDE
JINDE

Tereza Šolcová

Všem těm, kteří už jsou někde jinde.



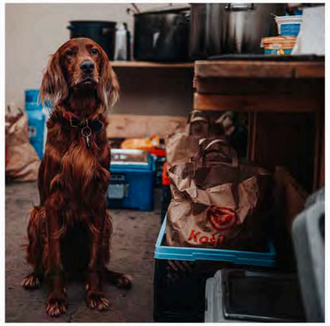
Zkuste si představit, že existuje způsob, jak se během pár okamžiků stát někým úplně jiným někde úplně jinde. Chcete si vyzkoušet, jaké to je být francouzskou šlechtičnou v osmnáctém století? Zkusit si stát se vojákem ztraceným v občanskou válkou zmítaných končinách Sibiře? Nebo se vžít do osudů těch, kteří se snažili utéct přes hranice před komunistickým režimem? Larp tohle všechno nabízí. Samotné slovo larp vzniklo z počátečních písmen anglického spojení slov live action role playing, které lze do češtiny volně přeložit jako hraní rolí naživo. Svým způsobem tak larp představuje svérázné performativní umění, kde však herci nebo spíše hráči hrají především pro sebe navzájem, nikoliv pro diváky, kteří těmto hrám v drtivé většině případů nejsou přítomni. Dnešní rolové hry bourají zažitou představu společnosti o tom, že jezdit na larp znamená obléknout se do kostýmu ze starého prostěradla, popadnout dřevěný meč obalený karimatkou a kusem izolepy a vyrazit do lesa daleko za město pobít tlupu zlotřilých skřetů. Tento fotografický esej mapuje dvě rolové hry od spolku Rolling, který se jejich tvorbou zabývá již téměř osm let. Za tu dobu vznikla pod záštitou spolku celá řada projektů - od historií silně inspirovaných velkoher, přes edukativní hry pro základní a střední školy, až po hry ze zcela smyšlených světů a příběhů.



Před hrou

Součástí larpových akcí je, kromě nutnosti celou hru nejprve vymyslet a napsat, často i rozsáhlá produkce. Ta pojme veškeré přípravy od stavění herních lokací, zajišťování jídla, pití a hygienického zázemí pro všechny účastníky, tvorbu rekvizit a kostýmů i organizaci hry přímo na místě. Veškerá činnost s tím spojená funguje převážně na bázi dobrovolnické práce. Pokud by totiž každý z dobrovolníků měl dostat za čas strávený na přípravě hry alespoň minimální hodinovou mzdu, uvádění her by bylo pro organizátory finančně naprosto neúnosné. Někdy je možné organizátory podpořit zakoupením dražší vstupenky na hru. V případě her od spolku Rolling se nejnižší cenové balíčky, které obsahují zapůjčení kostýmu a jídlo na celou dobu hry, pohybují od dvou tisíc korun za hru. Nejdražší balíčky, které navíc obsahují třeba nejrůznější upomínkové předměty, pak stojí i deset tisíc korun. Hráčům jsou kostýmy k zapůjčení na dobu hry rozděleny na základě předherních dotazníků, do nichž musí každý uvést své míry. Každá postava má více či méně specifický kostým, proto je jejich rozdělení mnohdy obtížné skloubit tak, aby se hráč zároveň cítil v kostýmu pohodlně. Larpových her tohoto typu se může účastnit od deseti do více než sta hráčů. Zajistit všem správné oblečení tak patří k nejnáročnějším úkolům při přípravě hry.





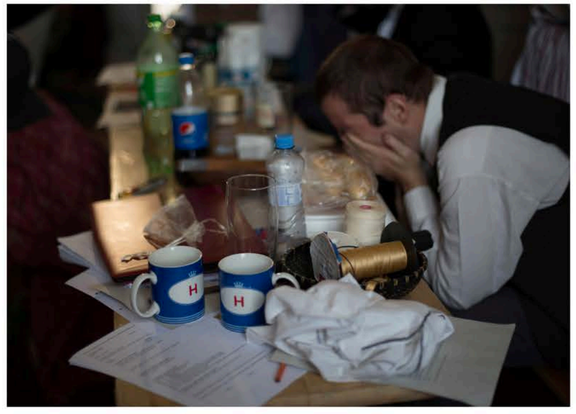






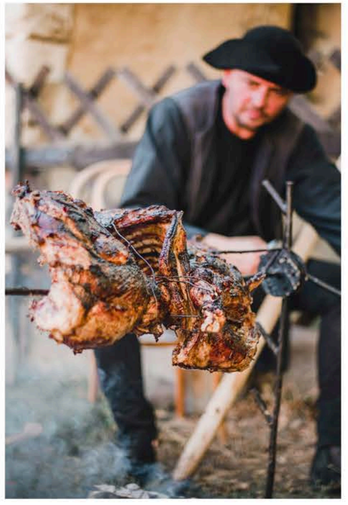
Organizátoři často na místo konání akce vyrážejí i s týdenním předstihem, aby vše stihli nachystat na příjezd hráčů a samotnou hru, která obvykle trvá od 24 do 72 hodin čistého času. Během hry si pak organizační tým příliš neodpočine. Hru je potřeba neustále udržovat v chodu za pomoci tzv. krátkodobých postav, jejichž role nejsou určeny pro hráče, ale právě pro dobrovolníky, kteří přijeli pomáhat. Krátkodobé postavy zpravidla doplňují příběhy hráčů, ať už se jedná o bezejmenné lapky v lesích, či příběhově důležité postavy, které ve hře mohou zůstat i několik hodin.















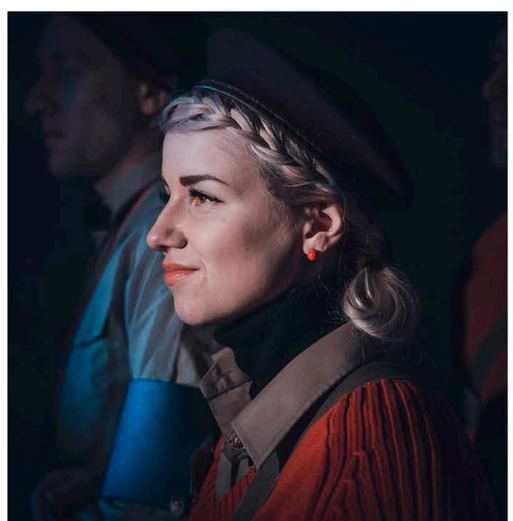
REQUIEM: REICHSKINDER

květen 2019, Terezín



Larpová hra se inspiruje složitým obdobím česko-německých vztahů těsně po druhé světové válce, které zpracovává formou atmosférického znepokojivého horroru z prostředí ústavu pro problematickou mládež.















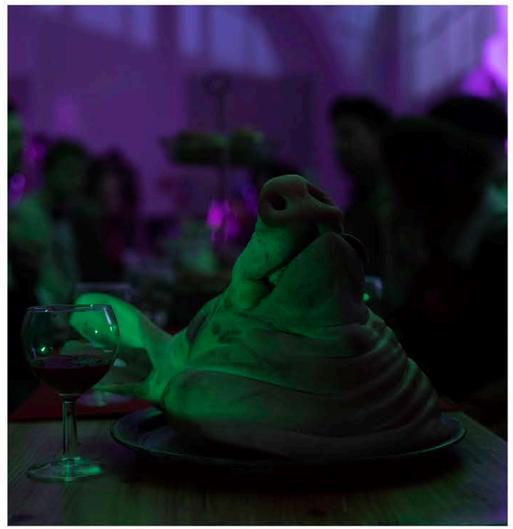




Děj je zasazený přibližně do druhé poloviny roku 1945, hra však není a ani se nepokouší být historická. Účastníci mají možnost larp prožít buď v kůži mladých Němců, držených v československém převýchovném ústavu, či naopak ztvárnit role personálu.









Ačkoliv hra pracuje s tématy úzce spjatými s děním v nacistickém Německu, organizátoři se důsledně snažili předejít užívání nacistických symbolů a gest tím, že každé takové gesto nebo symbol určitým způsobem nahradili.



Válečné zločiny, psychické vypětí, šikana, týrání, sexuální násilí, vina. Hra pracuje s řadou náročných témat, na která musí organizátoři hráče předem připravit. I přes snahu o zachování realističnosti jsou během hry stanovené jasné limity, co je ještě možné a co už ne, a tyto hranice jsou předváděny a prakticky nacvičovány na předherních workshopech. Typicky se jedná o hraní intimních nebo bojových scén.









Pokud se hráč začne z jakéhokoliv důvodu cítit nekomfortně, může hru neprodleně opustit. Organizátoři s takovými situacemi počítají a jsou na ně patřičně vybaveni. Hráčům je v případě potřeby k dispozici konzultant se speciálním výcvikem na psychickou první pomoc. Stejně tak je vždy na místě přítomen proškolený zdravotník.







Velkými tématy hry jsou osobní integrita, národní hodnoty a válečná traumata. Hranice mezi realitou a představami postav je přitom rozostřená.




ZBABĚLCI
NEVYŠLI S NÁMI,
SLABÍ ODPADLI,
MY DOJDEME!











DE LA BÊTE

září 2019, Valeč



Historizující hra přenese hráče do druhé poloviny osmnáctého století: Do doby absolutistické a legendami protkané Francie. V čele katolické země stojí slavný a respektovaný král Ludvík, v zámoří za francouzské asistence probíhají odbojné boje proti nenáviděným Britům, přírodní a společenské vědy jsou na vzestupu. Francouzský venkov se však mění pomalu. Místní stále pamatují kamisardské války, ve kterých si hugenoti jako jediní z celé Francie vybojovali náboženské svobody. Život mimo město by se až na přítomnost malých protestantských komunit mohl zdát klidný a nezáživný. To vše se mění s příchodem Bestie.

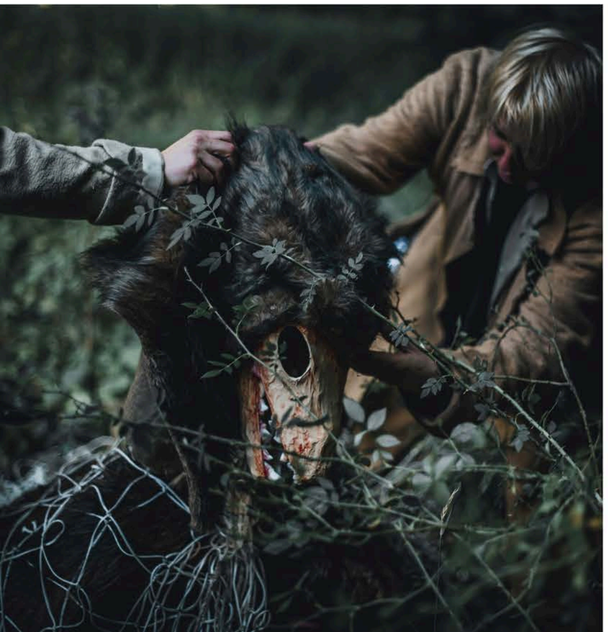



Gustave Lucas
d'Aumonte







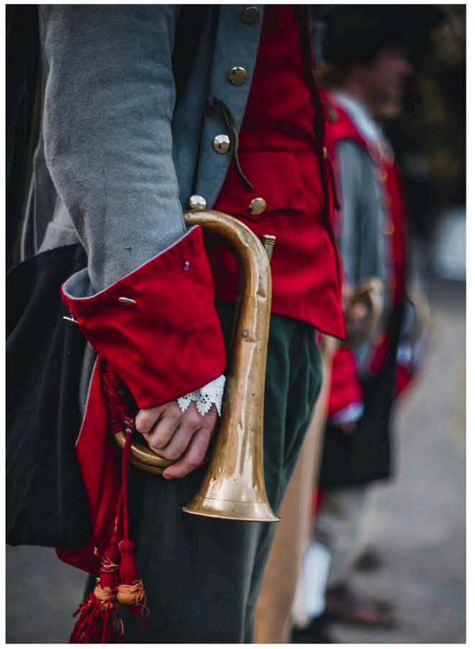


Přestože je hra inspirována historickými událostmi, nejedná se o historickou hru. Příběh vychází ze záznamů o Gévaudanské bestii, která v šedesátých letech osmnáctého století terorizovala jihofrancouzský venkov. Totožnost zvířete, které mělo zmasakrovat na sto obětí, je dodnes předmětem sporů. Existují nejrůznější teorie, podle kterých mohla bestie být obří vlk, kříženec velkého psa s vlkem, hyena dovezená z Afriky, či dokonce člověk ve zvířecím kostýmu.











Bestie zdaleka není to jediné, co do hry vnáší drama. Řada postav se potýká s vlastními traumaty i bez vraždícího monstra. Návrat z války, smrt dobrého kamaráda nebo nešťastná láska - to jsou jen některé z motivů v příbězích postav.



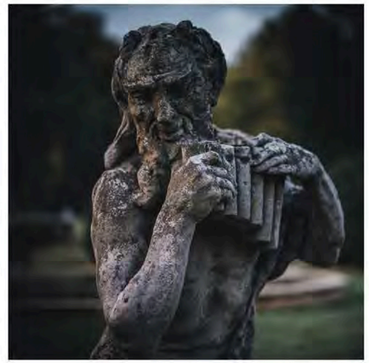




Hra pro 97 hráčů a dvě desítky dalších herních pomocníků, kteří ztvárňují krátkodobé role, se koná na rozsáhlém území. Hráči mají k dispozici budovu zámku, zámecký park s kašnou a sochami Matyáše Bernarda Brauna, letohrádek a v neposlední řadě i místní kostel.



















Šlechtična, voják, lovec, služebná, galejnice, duchovní nebo zámožný obchodník. Škála rolí a příběhů ve hře je obrovská, každý hráč tak má v předherním dotazníku možnost vyjádřit své preference, k nimž se organizátoři při rozdělování herních rolí snaží přihlédnout. Každá postava je koncipovaná jako hlavní hrdina svého vlastního románu.



Larpové hry spolku Rolling jsou vhodné pro hráče všech věkových skupin od osmnácti let, horní věková hranice není stanovena. Spolek také uvádí některé z her i na mezinárodní úrovni, a tedy v anglickém jazyce. Her se tak mohou účastnit hráči různých národností a etnik, aniž by to mělo vliv na výběr postavy. Na některých hrách je také možný tzv. crossgender, což znamená, že ženy mohou hrát role mužské, a naopak muži mohou ve hře ztvárnit ženskou postavu. V případě, že se nějaký hráč opakovaně chová nevhodně, je po dohodě s organizátory možné mu z preventivních důvodů účast na hře zatrhnout.











