

Projekt „Living Fantasy“

Úvod

Co je to Living Fantasy (LF)?

Projekt LF je zcela dobrovolná aktivita zaměřená na všechny ochotné organizátory a hráče LARPU za účelem zkvalitnění vizuální a reálné stránky her a tím prohloubení atmosféry a prožití postavy.

LARP rovná se prožitek – kvalita prožitku reflektuje kvalitu hry

Přijmeme-li argumentaci kvalitní LARP rovná se kvalitní prožitek, pak atmosféra je nedílnou součástí každé úspěšné hry. Prožitek je odměnou, která činí ze hry potěšení a navýšení této odměny by pro organizátory mělo být prioritou. Bohužel právě atmosféra je mnohými organizátory a hráči podceňována a zbytečně pak trpí nejen hra samotná, ale důsledkem je i méně kvalitní a mělčí prožitek ze hry a jím generovaná zkušenost. Samozřejmě nelze pojem „prožitek“ zúžit na toliko vizuální podobu hry, na druhou stranu právě okolí postavy, respektive hráče, může valnou měrou přispět k dobré hře.

„Živoucí obraz světa“ – ideál, ne však povinnost

Jak již překlad LF, tedy „oživlá/živoucí fantasy“, napovídá, základ spočívá ve snaze vytvoření co nejreálnějšího, tedy živoucího, prostředí a v nemalé míře i funkčních postav. Pojem „funkčnost“ je opravdu na místě, protože hráči sice hrají postavy, ale tyto nejsou v daném světě realisticky ukotvené a hráči tak vlastně nehrají život postavy, ale jenom některé aspekty jejího života (násilné střety, komunikace/ jednání, manipulace s předměty), což ve výsledku ochuzuje hru samotnou a činí postavy nefunkční, vytržené z kontextu a neživoucí.

Projekt LF se snaží tento „živoucí obraz světa“ do hry vnést skrze určité nástroje a dobrovolníky, nesnaží se nikomu nic vnutit, maximálně může ukázat jak na to a jít příkladem. Mělo by být zcela jasné, že projekt LF je ideálem a svým způsobem i posláním, nikoliv však povinností, pokud se nejedná o součást pravidel a povinností hráče konkrétní hry, o tom však rozhoduje každý organizátor nezávisle, dle svého nejlepšího vědomí a svědomí.

Oblasti uplatnění LF

Kde všude se dají LF principy uplatnit

Po mnoha diskuzích byly možnosti uplatnění principů LF rozděleny do 4 kategorií a to sice:

1. Kostým a doplňky
2. Táboření
3. Stravování
4. Hra samotná aneb organizace LARPu

Kostým a doplňky

A. Kostým nosí postava jen na maškarní bál

Jedna věc by měla být zřejmá. V našem reálném, tedy funkčním, životě běžně nosíme oblečení. Neříkáme tomu kostým nebo převlek a ani nad tím tak nepřemýšlíme. Oblečení plní dvě základní funkce – chrání nás a ukazuje naše sociální postavení. Takovou samozřejmostí je pak pocit pohodlnosti a funkčnosti daného oblečení. To, co by se nám nosilo špatně nebo by to nebylo příjemné, bychom nenesili.

Se stejným přístupem by bylo vhodné přistupovat i k vlastní postavě. Postava přece nenosí kostým, ale oblečení. To co má na sobě jsou její šaty, které mají plnit běžné funkce, které jsou od nich vyžadovány.

B. Látky

Další velkou a velmi disputovanou součástí oblečení postavy je otázka z čeho je vyrobeno. Byl jsem svědkem vášnivých hádek, které se snažili rozetnout gordický uzel použitá moderních látek v rámci hry anebo naopak jejich zakázání. Varoval bych před extremistickými postoji. Proto bych si dovolil říci, že látky je možno použít jakékoliv (tedy jak přírodní, tak umělé), dokud není zcela jasně poznat, že se jedná o látku moderní (např. Šušťákovina, džínovina apod.) s tím, že preferovány jsou samozřejmě látky přírodní, respektive takové, které by bylo v rámci technologie daného světa možno vyrobit. Stále však mějme na paměti, že primárním cílem LF je funkčnost a prožitek, a zvláště u napodobenin bestíí a netvorů se často bez moderních materiálů neobejdeme (výroba masek, křídel atd.).

C. Boty, botky, botičky

O botách toho bylo řečeno již mnoho, proto zde jen shrnu takový obecný názor. Je zcela jasné, že nežádoucí je jakákoliv moderní sportovní či streetová

obuv, tedy obuv jasných/svítivých barev, s logy a nápisy apod. Historická obuv je jistě pěkná věc, ale ne každý je schopen nebo ochoten investovat. Proto nezbyvá než kaširovat a v tomto právě leží kouzlo LF – nejsme nuceni být historicky věrní a můžeme si dovolit mít moderní boty do hor nebo vojenské, ale téměř nic nás nestojí tuto obuv zakrýt nebo vylepšit tak, aby okem nebylo poznat, že se jedná o moderní boty. Tolik práce to není a výsledkem je opět o něco věrnější atmosféra.

D. Mobil a hodinky

Pro velkou část LARPové populace jsou mobil a hodinky přirozenou součástí života a není možné je zcela ze hry vytěsnit. Pokud tedy není přímo organizátorem řečeno, že takové vybavení nemá ve hře co dělat, pak je na řadě opět kaširování. Jak hodinky tak mobil mohou být schováni v brašně, torně či větším měšci, nebo prostě zamaskováni tak, aby nebyli vidět.

E. Dotvoření „živého obrazu“

Čím bohatší herní svět a dostupné informace, tím více se dá do postavy proniknout a dát to najevo ve stylu oblékání a výbavě. Pokud je organizátor schopný, poskytne hráčům nadstandardní informace právě z důvodu prohloubení prožitku – povědomí o náboženství, ekonomii, historii a zvyklostech se vždycky hodí a může být přetransformováno do herních doplňků, např. náboženských symbolů, pokud jsou tyto hojné nebo předem daný druh/stříh oblečení, který ukazuje sociální postavení, nebo třeba dvojitý řetěz okolo krku, který mohou nosit jen členové šlechty apod. Fantasií se meze nekladou a právě tyto drobnosti dodávají hře hloubku a plasticitu.

Táboření

A. Stan jako herní prostor

Jedním z důležitých bodů této části je rozhodnutí organizátora LARPU, zda-li stany reprezentují reálné stavby a je tedy do nich možno vstupovat, nebo se jedná o neherní lokalitu. Pokud platí druhý případ, pak by z LF hlediska bylo vhodné moderní stany alespoň nějakým způsobem překrýt či zakrýt (možností je vícero, například přehoz ve stejném tvaru, který překryje moderní vzhled stanu).

B. Spaní, vnitřek „obydlí“

Pokud stany jsou herním prostorem, je tu samozřejmě možnost si s bydlením velmi vyhrát - ale bohužel se zde setkáváme se dvěma základními problémy a to dostupností financí a dopravou věcí na místo. Přesto se dá, zvláště v teplejších měsících, zcela eliminovat spacák a karimatka a obojí je možno vyměnit za vlněné deky, houně, kožešiny a jiné teplo chovávající a izolující

produkty. Samozřejmě alergiky a hráče s problematickou termoregulací nemůžeme do ničeho nutit a zde je třeba trochu ze svých požadavků slevit – ale kaširovat se dá téměř všechno, i spacák lze pěkně zamaskovat, například ušitím jakéhosi pytle, do kterého se spacák vsune.

Dále je možné, v závislosti na velikosti stanu, přidat „zdomácnující“ prvky – poličky, stojany na lucerny, truhlice, koberce apod. Pokud je postava řemeslníkem, není na škodu mít před svým domem i nějaký symbol řemesla (např. dřevěná cedule s obrázkem kovadliny – kovářův dům), popřípadě i dílnu s nástroji a doplňky, čímž se dané místo přemění z neživé lokality symbolizované cedulí v lokalitu reálnou a částečně funkční

C. Eliminace nestylových elementů

V rámci LF bychom se měli snažit o odstranění všeho, co je pro atmosféru hry a vcítění se do děje škodlivé/rušivé. Mezi takovéto elementy bych zejména zařadil válející se odpadky moderního života (obaly od sušenek, salámů, pití, lahvače apod. – FUJ FUJ FUJ!), volně pohozené vařiče, krosny, zahradní židličky atd. Tento aspekt manifestu LF samozřejmě spočívá zcela na bedrech hráčů samotných, zvláště co se odpadků týče, protože přeci jen jsme lidé a ne prasata (i když to tak, zvláště na bitvách, tak někdy nevypadá), nicméně i zde může fungovat organizační páka ve smyslu postihů, nařízení, pravidel atd.

Stravování

A. Jídlo a pití

Veliká otázka, kterou jsem si kladl při sepisování toho dokumentu je nakolik přísný být v rámci stravování, tedy zda-li a jak definovat jaké druhy jídla a pití jsou přípustné a jaké již nikoliv. A jelikož jsem nenalezl uspokojivé měřítko, troufnu si říci, že bych jídlo ani pití neomezoval vůbec – každý nechť jí a pije co se mu zlíbí. Jediný aspekt, kterým se dá v rámci stravování jakkoliv regulovat je postavení/druh postavy – chudák těžko bude mít na maso, není-li maso běžným artiklem, stejně tak boháč se nebude zahazovat s něčím obyčejným a naopak si bude cpát pupek jen tím nejvybranějším. Opět je zde veliký prostor pro hraní své role a vcítění do postavy a je na každém, jak hluboko chce ve svém prožitku zajít.

B. Nástroje a nádoby

Čím více jezdím na akce, tím více mi vadí, když místo aby si postava pěkně uvařila v kotlíku nebo pánvi na ohni něco, k čemu si sehnala suroviny, tak vytáhne vařič, ešus a polívku z pytlíku a jídlo je na světě. Samozřejmě těžko můžeme chtít po každém, aby si sám a pěkně „po staru“ vařil, ale argument „že to nejde“ zde neplatí. Jde to a není to těžké. A vypadá to pěkně. Nicméně

vaření samotné není to hlavní, hlavní je samotný akt pojídání a popíjení a právě v něm bych se rád trochu povrtal.

V rámci široké rozmluvy se kladně hodnotil nápad zavedení tzv. „LF minima pro stravování“, což je jednoduchá souprava lžice+miska+nádoba na pití (vše z nějakého LF přijatelného materiálu, jako je např. kamenina, cín, dřevo, sklo), což učiní stolování na pohled pěkným a stylovým, již žádné ešusy a plecháčky! Právě ona jednoduchost a relativní dostupnost materiálů velmi napomáhá kvalitě hry a řekněte sami oč lépe vypadá fotka z LARPU, na níž tajemný čaroděj upíjí víno z kameninové číše ve srovnání s fotkou, na níž by upíjel z víčka od termosky. Protiargumentem a pravdivou nevýhodou většiny takovýchto doplňků je jejich rozbitelnost – zatímco ešus a plecháček vydrží téměř vše, kamenina se nárazem rozbije, dřevo se snadno rozšlápne a o sklu ani nemluvě. Ale opět zde platí, že kdo chce, ten může, kdo nechce, kazí hru ostatním.

Hra aneb organizace

A. Lokality

Asi nejširší kategorií a vizuálně nejdůležitější jsou herní lokace a jejich ztvárnění v reálné, tedy materiální rovině. Všichni asi zníme řešení pomocí cedulí a provázků a doufám, že drtivá většina bude souhlasit, že řešení to není špatné, ale jak se objevují nové možnosti a větší dostupnost financí, ztrácí na své síle a stává se nedostačujícím. Chceme víc. Místo cedule důl a obálky s papírky, na kterých je napsáno „železná ruda“ chceme alespoň hrubou stavbu dolu s kameny – do dolu si budu muset vlézt a kámen, reprezentující železnou rudu si budu muset vlastnoručně odnést. Místo cedule dům chceme alespoň náznak nějaké stavby. Místo cedule hrob chceme hroby, místo cedule mohyla chceme hromádku kamení a tak dále. Výčet by byl dlouhý, idea se dá popsat jednoduše. Reálné lokality. Nikdo nechce dokonalé stavby, ale stačí náznaky, pokusy, snaha dodat hře 3D rozměr, kdy stěna bude stěna a ne provázek.

Ale jak toho docílit? Jedině chutí organizátorů a hráčů samotných se do něčeho takového pustit a před hrou dát něco dohromady. Sejde-li se parta lidí, pár nástrojů, trocha materiálů a kopa entusiasmů, dokážeme zázraky a hra samotná se tím jen obohatí, mínus z toho je jediný. Zabere to čas, jak před hrou, tak po hře, kdy se vše musí buď odvézt nebo zlikvidovat. Ale jde to. A stojí to za to.

B. Předměty

Stejně jako u lokalit je přínosem, když jsou opravdové, stejná poučka platí i pro předměty. Co lze v rámci možností a schopností ztvárnit reálně, udělejme reálně (peníze, suroviny, lektvary, zbraně, zbroje, písemnosti, nástroje atd.).

C. Hraní role

Organizátor by měl apelovat na hráče, aby ten svoji roli hrál dobře a pokud možno pořád. Aby hrál zranění, hrál vyjednávání, hrál emoce, hrál prostě vše, co jeho postava zažívá a prožívá. Mnozí z vás určitě narazili na situace, kdy slyšeli hlášky typu „čau, nemáš kvest?“ nebo „hele, a co takhle ňáký expy za to, nedáš?“. Zkusme ukázat méně zkušeným nebo naopak zatvrzelým hráčům, že to jde i jinak. Neříkám, že lépe, ale určitě zajímavěji a hlouběji.

Proč si kazit svůj výlet do jiné reality svojí vlastní blbostí, když se tomu dokáží vyhnout?

D. Pravidla

Na jednom nedávném setkání se podařilo rozproudit debatu několika organizátorů na téma jaký druh pravidel je nejvhodnější pro potřeby co nejlepšího prožitku, respektive hraní své role. Víceméně jsme se shodli na jediném a skvostném moudru: Nedělat zbytečná pravidla pro věci, které jdou vykonat reálně nebo alespoň reálně v herním slova smyslu, aneb „Co jde udělat reálně, dělejme reálně a co nejde, tomu vytvořme mechanismus.“

SLOVO ZÁVĚREM

Projekt LF je mojí osobní iniciativou a nemá nic společného s O.s. Asociace Fantasy již jsem členem. Věřím, že jste tento text pochopili jako zdroj inspirace k zamyšlení nad soudobým vývojem organizace LARPů a možnostech, které se v rámci tohoto vývoje nabízejí. Já sám považuji tento text spíše za manifest, nežli projekt a apeluji na každého, kdo má podobný názor, aby ideu LF šířil nenásilnou cestou dál :)

Tímto bych chtěl poděkovat následujícím za inspiraci, věcnou diskuzi a konstruktivní kritiku. Bez vás by tento text nikdy nevznikl

Děkuji Azgarovi a Machymu z Kompanie, Braenn, Tomšovi, Armorikovi, Galadarovi, Ardalithovi, Ričimu, Rivanovi, Medvědovi, Evdricovi...

Pokud máte jakékoliv připomínky, nápady, kritiku neváhejte a pište na můj mail rothas@asf.cz neboť tento text je bezpochyby teprve první verzí.

Simon „Rothas“ Steffal