

Stříbrný věk

Jaký úspěch? Nikdy se mi nelíbilo to, co píšu. Jako spisovatel se nemám rád. Nejhorší je, že jsem jaksi omámen a často nechápu, co píšu ... (Treplev; A.P.Čechov, Racek)

Grantových přihlášek jsem letos psal už několik. Vždy to byl formulář, který bylo třeba vyplnit. Byl jsem skoro nešťastný, když jsem pro tuhle příležitost žádný nenašel. A tak jsem se rozhodl ji pojmout jako stručné představení hry, kterou chystáme, ukázat naše motivaci a směřování.

Tým

Jestli Zarečná přijde pozdě, pak ovšem je celý efekt v háji. Už by tu měla být. (Treplev; A.P.Čechov, Racek)

V Praze se v našem okolí stává dobrým zvykem sestavovat organizační týmy pro jednotlivé hry. Můžeme se tak vzájemně obohacovat, předávat si zkušenosti a zkoušet různé způsoby práce. Tenhle tým se dal dohromady úplně stejně. Podmínkou bylo přivést do zatuchlého rybníčku organizátorské scény nové a schopné lidi. A tak kromě dinosaurů jako jsem já, Feain, Drrak a Hampi, jsou v týmu i Malwen s Járou.

Rusko 1856, konec Krymské války. Panské sídlo nedaleko Moskvy.

Salón v Sorinově domě, který Treplev proměnil v pracovnu. Vpravo a vlevo jsou dveře, které vedou do vnitřních pokojů. Vzadu uprostřed jsou skleněné dveře, které vedou na terasu. Kromě obvyklého salonního nábytku stojí v pravém koutě psací stůl, vedle levých dveří divan, knihovna, knihy leží na oknech a na židlích. Je večer. Svítí jediná lampa se stínidlem. Pološero. Je slyšet, jak šumí stromy a vítr skučí v komíně. (Dějství čtvrté; A.P.Čechov, Racek)

Chceme využít zatím larpově nevytěžený námět, který podle nás skrývá mnohem víc než jenom spoustu vodky (a neobsahuje komunisty, turisty a Putina - což je obvyklá představa o tom, co je to Rusko).

Tématicky těžíme z děl ruských klasiků 19. století (odtud ostatně také pracovní název hry), chceme ukázat Rusko té doby v celé jeho šíři: od samovaru po kaviár, od nevolnických duší po upadající aristokracii, od Tolstého po Čechova. Ale nejde jen o to, ukázat realie ale především duchovní atmosféru doby a díky ní napnout i vztahové zápletky do konkrétních historických rozměrů konfliktu tradice a modernity.

Formát

Ano, víc a víc jsem přesvědčen, že nejde ani o staré, ani o nové formy, ale o to: že člověk píše a nemyslí na žádné formy, píše, protože mu to leží na srdci. (Treplev; A.P.Čechov, Racek)

Chceme překonat formát klasického komorního laru, který považujeme za poměrně vyčerpaný a příliš svazující. Chceme žánr posunout o kus dál, ale přesto prvky, které se nám na formátu líbí, zachovat. Zachováme to, že hra se hra bude opakovat (počítáme s deseti uvedenými), každý běh bude pro relativně malý počet hráčů (patnáct hrajících postav), všechny materiály potřebné pro hru budou připraveny organizátory. Vytvoření webových stránek hry a otevřené přihlašování je samozřejmostí.

Vlastní akce se ale nebude omezovat jen na hru samotnou. Její nedílnou součástí budou předherní workshopy, kde chceme nově uchopit to, jak hráč přijímá roli (tj. neomezit se na to, že dostane předem nějaký text, který přečte). Chceme ukázat kulturní rámec, ve kterém se hra odehrává, abychom hráčům umožnili nažít základní realie. Za zásadní prvek považujeme strukturované scény z minulosti postav (jakýsi předlarp). Slibujeme si od toho, že ve hře neztratíme půlku tím, že se hráči budou dostávat do rolí. Nechceme, aby byli tupými konzumenty zážitku, ale aby se na něm aktivně podíleli. Naší prioritou bude, aby hráči mohli historický rozměr hry zažít nejen v rovině materiálních odkazů jako je kaviár a samovar a dobové kostýmy, ale také zevnitř z pohledu mentality postavy žijící v určité době. Od silného důrazu na produkci a na mentalitní game design si slibujeme synergický efekt maximální diegeze. Chceme experimentovat s formou na hraně zábavy a vzdělávání ve směru konstrukce „kulturně jiného“ jako určitého zrcadla současnosti. Výzvou i cílem je pro nás vytvořit zábavnou hru s přesahem jak do historie, tak dneška, bez intelektuálního přetížení hráče explicitními historickými a filosofickými informacemi.

Larp a hraní role budeme zkoušet uchopit jako médium pro prostor reflexe individuálního vztahu k aktuálnímu světu iniciovaný zážitkem z jiné zkušenosti sebe sama.

Z našeho pohledu je larp vhodnou platformou nejen pro zábavu, ale také pro předání nějaké myšlenky. I když teď neprozradíme (abychom neprozradili pointu), o co přesně budeme usilovat, můžeme slíbit, že ve hře bude tento aspekt velmi silný. Vycházíme z našich zkušeností, jak z pole zážitkové pedagogiky, tak z organizace larpů, které jsme pomáhali významnou měrou realizovat (loni to byly Porta Rossa, Moon, I Speak Only da Truth).

Proč žádáme o grant

Kdybych měl peníze, pochopitelná věc, dal bych mu sám, ale já nemám nic, ani pětník. (Sorin; A.P.Čechov, Racek)

Hra, tak jak ji plánujeme, bude produkčně poměrně náročná. Je třeba připravit řadu kostýmů a rekvizit, které budou finančně nákladné. Financování hry chceme rozložit do několika zdrojů tak, abychom my jako organizátoři finančně netratili a na druhé straně byla hra dostupná opravdu každému. Z jedné strany budeme klást důraz na solidaritu mezi hráči, z druhé strany ale každý musí vědět, že hra nějaké peníze stojí.

V tuhle chvíli odhadujeme produkční náklady na 25 000Kč + náklady na každý samostatný běh.

Způsoby financování:

- Základní poplatek: Každý hráč za hru zaplatí alespoň tolik peněz, aby pokryl náklady na svou účast (jídlo ve hře, tisk materiálů pro konkrétní běh, pronájem prostor). Tím, že se hra bude hrát několikrát, bude snažší pokrýt alespoň část fixních nákladů.
- Modulární akce: hra bude realizována ve více výpravných formátech a v méně výpravných (nejde jenom o množství kaviáru).
- Merchandising: Kromě tradičních placek chystáme i další věci.
- Solidarita: Věříme, že jsou lidi, kteří chápou, že ne každý má dost peněz a jsou ochotní dát za hru něco víc, než jsou její náklady, aby si ji mohli zahrát i ostatní.

Peníze z larpové nadace chceme využít výhradně na produkci hry jako takové, nikoliv na jednotlivé běhy. V momentě, kdy ze zisku pokryjeme vlastní náklady (pokud je pokryjeme), budeme další zisk vždy dělit na poloviny. První půlku si necháme, druhou polovinu věnujeme zpět do larpové nadace (až do dvojnásobku získané částky).

Proč hru podpořit a jít si ji zahrát

To jsou všechno hlouposti. Beznadějná láska — to je leda v románech. Blbost. Člověk se musí držet na uzdě a nečekat na bůhvíco, nečekat na zázrak ... Když ti srdce napoví, že miluješ, tak máš tu lásku hnát pryč. (Máša; A.P.Čechov, Racek)

- Prostředí, ve kterém se hra odehrává, je neohrané, ale přesto bohaté.
- Ukážeme pestrost kultury a zvyky té doby, nabídneme historii viděnou a prožívanou ze vnitř.
- Pokusíme se vytěžit jiné žánry (román a divadlo) pro larp
- Hra je pro hráče, kteří nechtějí jenom konzumovat zážitky. Přesto ale nepřipravujeme sandbox.
- Dílny a intenzivní práce s rolí i zážitkem před i po samotné hře.
- Hra bude o individuálních vztazích, emocích a rozhodnutích vtělených do konkrétního kulturního rámce společenské změny.
- Vodka, pelmeně a kaviár.

Za organizační tým
Pirosh s podporou Feain a Hampiho