
Svět larpingu: Umělecká forma i akční zábava

Svět larpingu: Umělecká forma i akční zábava

Překlad z originálu: Jiří Novák

V Letenském parku nedaleko pražského centra můžete občas pozorovat skupinky lidí oblečených ve zvláštní zbroji, kteří bojují s jiným futuristicky vyhlížejícím gangem jak z filmů Šílený Max. Není třeba se bát, jedná se o jeden z formátů zábavy jménem larp (live action role play). A existuje i mnoho dalších. Hodně o tom ví student doktorandského studia Univerzity Karlovy David František Wagner, který je spoluautorem více než tří desítek larpů inspirovaných historií a politikou.



Jak začal být larp oblíbený i v České republice? Sledovali jsme světové trendy?

Domnívám se, že v ČR je larping docela specifický. Obecně řečeno, před 10 lety jsme byli docela pozadu a hodně jsme kopírovali témata ze severských zemí. Dnes už se věci změnily, a myslím si, že dokonce trendy vytváříme. Naše larpy se liší a prolínají se různými směry, proto také přitahují lidi ze zahraničí. Svět larpingu je nyní také mnohem rozmanitější, takže už nejde o trendy v jedné oblasti, ať už mluvíme o západní nebo severské Evropě či Spojených státech. Ale rád bych věřil tomu, že jsme přidali vlastní aspekt a věci jsme posunuli dobrým směrem.

Pro někoho, kdo je úplným nováčkem - čím pro něj bude larping přitažlivý?

Pokud bych měl použít jednu velmi krátkou definici, je to především hra, ve které hrajete roli v nastaveném čase a prostoru. To je rozdíl od jiných her v realitě, jako je například Pokémon Go, ve kterých můžete pokračovat, kdykoli vytáhnete telefon. Zde je lhůta stanovena předem a může být od dvou hodin do jednoho měsíce. Navíc se může odehrávat v jedné atypické místnosti nebo i v celém městě. Celé město je trochu extrémní příklad, ale je to možné. A samozřejmě máte nějakou roli.

Role mohou být prosté; jako obyčejný voják v bitvě, nebo mnohem složitější, kde si musíte nastudovat i 15 stránek profilu vaší postavy, nebo dostanete sadu poznámek, se kterými musíte pracovat. Pak se snažíte řídit svou postavu určitým směrem, přidávat své vlastní nápady, a interpretaci toho, kdo je tento člověk. Je jen na vás, jak se hra bude odvíjet. Jedním z nejzákladnějších principů larpingu je výběr. Přijímáte rozhodnutí a příběh se mění podle vašich rozhodnutí.

Jedním z velkých rozdílů mezi larpem a třeba videohrami je fakt, že zde probíhá intenzivní kontakt s ostatními lidmi. A to ze všech oblastí života. Často asi dochází k nějakým překvapením...

Určitě. Například larp s názvem *Legie: Sibiřský příběh*, je zaměřený na působení českých legionářů v Rusku během první světové války. Ovšem nejde o rekonstrukce rozsáhlých událostí, ale o prožití emocí a situací, které tam vojáci zažívali. Hra proběhla už téměř třicetkrát, pokaždé jinak. Staly se různé věci. Ve hře máte přes 50 postav s různými úlohami a širokými možnostmi, co dělat. Pokaždé můžete dosáhnout jiný výsledek.



Když spustíte nový larp a jste v moderující roli - dohlížíte na hru a ujistíte se, že se posouvá dopředu, nebo se účastníte stejně jako ostatní?

Záleží na hře a konkrétní roli, kterou v organizačním týmu hrajete. Během každého larpu máte členy produkčního týmu, kteří jsou v pozadí; někdo je zodpovědný za ubytování, jídlo a tak dále. Jiní jsou připraveni převzít roli menších postav, které nejsou samotnými hráči - postavy, s nimiž se hráči náhodně setkávají. Jiní mohou mít roli na jakési křižovatce ve hře i mimo ni: workshopy před začátkem larpu, a jiné dohlížející na celý projekt a to, že vše běží hladce. Jsou různé druhy zapojení od organizačního týmu.

Kdo jsou zpravidla účastníci vašich her, je larping populární například mezi studenty vysokých škol?

Ano, studenti přicházejí často, ostatně já jsem jeden z nich. Osobně dokončuji disertační práci na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy. Publikum je velmi široké a v posledních několika letech neexistovalo základní věkové spektrum. Máme studenty, profesory, lektory a mnoho dalších od 18 let do zhruba 68 let. Domnívám se, že doposud nejstaršímu účastníkovi bylo 69 let.

Hry jako *Konec dějin*, která je inspirována slavnou knihou Francise Fukuyamy, odráží situace v reálném světě ze zákulisí či tajných jednání světového dění. Předpokládám, že to hráčům umožní přemýšlet o tom, jak obtížné může být dosažení něčeho, jako je trvalý mír ...

Existují části takových situací, ovšem celý proces je samozřejmě velmi zjednodušený a čas je zkrácený. V reálném čase trvá hra dva dny, což představuje například osm let. Mnoho účastníků také pozná, že věci jsou mnohem složitější, než se může zpočátku zdát. Není to tak jednoduché a jako zpětnou vazbu si poté mohou odnést fakt, že vyjednávání o důležitých věcech mohou být často velmi náročná. Často nám pak říkají, že nečekali, že to bude tak těžké. Druhou věcí, kterou zjistí, je, že situace mohou být opravdu komplikované a pro spoustu věcí neexistují žádná snadná řešení. A pokud by jen tohle bylo pro naše hráče to nejlepší poznání, které si odnesou, budu opravdu spokojený.“

Jak zaznamenáváte své larpy? Používáte videozáznam, fotografie, audiozáznam?

Záleží na typu larpu - v některých jde především o spousty emocí a v takových případech chceme, aby zážitek zůstal soukromý. V případě *Konce dějin* jsou zase postavami hry především lidé v oblecích, takže také nebyl důvod fotografovat. Ale většinou samozřejmě fotíme, především ve více malebných hrách, kde se používají dobové kostýmy nebo jiné silné vizuály. Pak máme na scéně dva nebo tři profesionální fotografy.

Je to zábava nebo umění? Je to amatérské divadlo, nebo příprava na situace ve skutečném světě?

My určitě usilujeme o to, aby všechny naše larpy byly zábavné, ale zároveň, se přibližovaly umění. Současně mohou být dobře využity také pro výcvik nebo pro vyzkoušení empatie a komunikace. V některých případech zase třeba na otestování vyjednávání nebo týmové cvičení. Ale jsem si jist, že existují i jiné formy, které jsou možná užitečnější - například hry bez rolí - které jsou pro teambuilding vhodnější.



Jak jste se k larpu dostal vy?

Během dospívání jsem dělal historický šerm a zajímal se o amatérské divadlo. Pak mě někdo pozval na larping, kde sem si to velice užil. V důsledku toho jsem pak o dva roky později v mých šestnácti letech napsal první larp. Když mi bylo 19 nebo 20, stal se larping součástí mého života. Od té doby jsem toho nikdy nelitoval.

Jak rychle podle vás tento koníček v Česku roste?

Naší filozofií je, že by nabídka měla převýšit poptávku, protože teprve potom mohou přibývat noví zájemci. Na *Legii a Konci dějin*? bylo asi 20 procent hráčů úplnými nováčky, chtěli si to vyzkoušet. Poznali jsme, že pro většinu lidí, kteří

larping vyzkouší, to pak zůstane jako koníček. Například začnou vyrábět své vlastní kostýmy nebo zbraně, a jednou nebo dvakrát ročně se přijdou zapojit a hrají o víkendech. A to nám úplně stačí.

Jako většina lidí milují vyprávění příběhů a budování světa, ale akceptují, že jsou i lidé, kteří nemají rádi hry jakéhokoli druhu. Setkali jste se také s lidmi, kterým se zážitek opravdu nelíbil?

Za posledních pět let s naší skupinou Rolling.cz a po dobu 14 let v oblasti hobby a hraní her jsem potkal tisíce hráčů a někdy je samozřejmě i negativní odezva. Ze všech lidí, které jsem kdy potkal, tak zhruba pět procent z nich prostě larp hrát nechtějí - což je naprosto v pořádku! Obvykle jde o to, že nebyli spokojeni s konkrétní hrou, ne s larpem jako takovým. Může se stát, že od začátku je to pro ně najednou nepříjemná situace a cítí se diskomfortně a to je špatně. Pokud se někdo zúčastní jen proto, aby potěšil partnera, je to chyba. Pokud tam vůbec nechtějí být, nebudou si hru užívat; v larpu nemůžete být pasivním kolemjdoucím.

Hru si může vyzkoušet kdokoli. Máme šedesátileté účastníky, kteří jsou ochotni vytvářet příběhy a klidně pochodovat 20 kilometrů ve „zmrzlé Sibiři“, nebo mladé teenagery, kteří se snaží všem okolo pomáhat. Zapojují se i lidé se zdravotním postižením, kteří mohou být stejně platní jako ostatní. Všechno pospolu dobře funguje. Larping je interaktivní a musíte do něj vložit tvůrčí energii, abyste si ho užili.

David František Wagner (*1988 v Písku) je doktorandem na Univerzitě Karlově, v současné době dokončuje disertační práci na Pedagogické fakultě. Zaměřuje se na křesťanské církve v bývalém Československu za komunistického režimu (1948-1989). Ve volném čase hraje larp. Napsal už více než 30 larpových her.