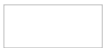


# Poczuj magię w Cieszynie

Data publikacji: 10.11.2018 16:15

Kawiarnia w centrum miasta. Jest piątek, godzina 18:00. Lokal pęka w szwach. Słychać gwar rozmów na różne tematy – tu rozmawiają o ostatnich wyborach, tam wspominają koncert w klubie, jeszcze gdzie indziej snują plany na rozpoczynający się weekend. Słowem: standard. Uwagę przyciąga jednak zarezerwowana łoża, którą zajmuje grupa dość ekscentrycznie ubranych osób. Rozmawiają o "śniących", "paradygmatach", "plemionach" i "technokracji". O co chodzi?



fot. KR

Spokojnie, to nic złego. To tylko grupa miłośników fantastyki połączonej z grą teatralną w czasie rzeczywistym. Brzmi skomplikowanie? Jak mawia klasyk – nic bardziej mylnego. Larp (z ang. Live action role-play) i jego odmiana zwana **dramą**, to zabawa dla każdego.

## Larp - teatr bez publiczności

Zanim przejdziemy do tego, czego dotyczy drama prowadzona na Śląsku Cieszyńskim, ile osób w niej uczestniczy, a także jak dać się porwać przygodzie, wyjaśnijmy sobie, czym tak naprawdę jest **larp**. - **Jest to aktywność na pograniczu gry i sztuki, podczas której uczestnicy wspólnie tworzą i przeżywają opowieść, odgrywając role podobnie do improwowanego teatru. Akcja larpa może być osadzona zarówno w świecie rzeczywistym, jak i fikcyjnym** - wyjaśnia Wikipedia. Dodać można, że larp to swoista sztuka w teatrze. Gracze to aktorzy, którzy jednak nie muszą recytować wyuczonych na pamięć kwestii, tylko odgrywają swoje postacie. Reżysera "widowiska" nazywa się mistrzem gry - określa on motywacje graczy i ich cele do zrealizowania. Sceną z kolei jest albo pomieszczenie, albo otwarty teren. Publiczności tutaj nie ma.

Chcesz wiedzieć więcej? Zajrzyj do poniższych artykułów:

- [Miasto jest planszą. Gry miejskie podbijają region](#)
- [Industriada z fantazją w Cieszynie](#)
- [Swadźba, czyli słowiański ślub](#)

Larp jednak jest wydarzeniem zamkniętym pod kątem fabularnym. Inaczej mówiąc: stanowi opowieść, która ma początek, rozwinięcie i zakończenie, a wszystko odbywa się w określonym czasie i przestrzeni. Jego nieco odmienną formą może być **drama**, którą można scharakteryzować jako opowieść, która ma charakter ciągły. To po prostu alternatywna rzeczywistość, w której gracze odgrywają swoje postacie "zawsze". Czyli wtedy, **kiedy mają czas i ochotę**.

## Miejskie plemiona, czyli poczuj magię

Właśnie taka **drama** została kilka tygodni temu zapoczątkowana w Cieszynie. Wstęp do artykułu opisywał jedno z pierwszych wydarzeń, które odbyło się w nadolziańskim grodzie. "Urban Tribes" czyli "Miejskie Plemiona" (bo tak brzmi nazwa dramy) jest historią o grupie osób świadomych istnienia magii i próbujących ocalić świat przed zagładą. Brzmi jak fabuła kolejnej części Harry'ego Pottera? Skojarzenie jest dość odległe, ale nie pozbawione sensu. Skąd wziął się pomysł na grę i jakie są jej korzenie?

- **W 2014 roku byłem mocno zajęty larpem "College of Wizardry" z uniwersum Harry'ego Pottera. To było w Gdańsku, rozmawiałem z innymi larpowcami i wtedy padło stwierdzenie, że gdzieś w naszym "narodzie larpowym" jest potrzeba na granie w klimatach "low"** (przyziemnych - dop. red.), **w klimatach kontrkulturowych** - mówi nam Dominik Dembinski, pomysłodawca dramy.

Skąd czerpał inspirację do stworzenia historii? - **Mocno inspirowałem się Neilem Gaimanem, jego komiksami z serii "Sandman", czy książką "Nigdziebądź". Z tego zrodził się klimat, który nazwałem Urban Tribes, czyli Miejskie Plemiona. Uznałem, że jego istotą jest to, że młodzi ludzie, o których opowiada historia, już nie mają autorytetów starszych. To nie jest gra o ludziach dorosłych, którzy się gdzieś ustatkowali, tylko o ludziach młodych, którzy żyją w swoistych plemionach lub ich poszukują** - wyjaśnia pomysłodawca.

W dramie uczestniczy na dzień dzisiejszy około 15 osób. Ich przedział wiekowy jest bardzo zróżnicowany - od uczniów szkół średnich, po dorosłych, pracujących i samodzielnie się utrzymujących. Dodajmy na marginesie, że nawet autor niniejszego tekstu odgrywa swoją postać. Dlatego można jasno powiedzieć: w grze uczestniczyć może każdy, bez względu na to, ile ma czasu wolnego. Chociaż przyznać trzeba, że drama ta tworzona jest z myślą o osobach pełnoletnich.

Jak możemy przeczytać na [stronie z informacjami o grze](#), Urban Tribes składa się z trzech modułów, w których toczy się rozgrywka:

- cyklicznie odbywających się larpów z przygotowaną fabułą
- spotkań organizowanych przez graczy, które odbywają się między larpami
- w sieci na stronie internetowej dramy, w korespondencji pocztowej lub elektronicznej

### Wiele larpów, jedna rola

W organizacji dramy Dominikowi Dembinskiemu pomaga Agata Godun, która także wciela się w jedną z postaci. Jak przyznaje, rola ta powstała z myślą o innym cyklicznym larpie. - **Zaczęliśmy w niego grać w 2016 roku, wtedy mieliśmy pierwszy "odcinek". Co kilka miesięcy odgrywaliśmy kolejne, niedawno zakończyliśmy cały sezon, a przed nami kolejny. Gram postać pani antropolog, która jest też zielarką. To był taki pomysł, aby grać tą samą postacią w różnych larpach, które są do siebie podobne. Łączyć różne historie w jedną** - wyjaśnia, po czym dodaje- **traktuję tą postać jako metaforę siebie w różnych sytuacjach.**

Często jest tak, że tworzone przez graczy postacie w pewien sposób odnoszą się do osobowości samego odgrywającego. Dla przykładu, autor niniejszego tekstu w grze także jest dziennikarzem, który jednak bada wpływ świata osób "magicznych" na świat "śniących", czyli nieświadomych istnienia magii. Taki model tworzenia roli pozwala na lepsze jej odgrywanie. Wszak trudno ciągle być kimś kompletnie innym.

### Wampiry w Cieszynie!

Co ciekawe, "Urban Tribes" nie jest pierwszą w Cieszynie i okolicach dramą. Jest to opowieść oparta w dużym stopniu także na grze, która w nadolziańskim grodzie rozpoczęła się w **1998 roku** (!). Osobą łączącą oba te wątki jest Jakub Gryca, pomysłodawca wcześniejszej gry i współorganizator "Miejskich Plemion". - **Załapaliśmy się na konwent w Bielsku-Białej, nazywał się chyba "Bibikon". Tam były pierwsze larpy konwentowe i dowiedziałem się, że w Bielsku ktoś robi dramę właśnie. Trochę podłapaliśmy ten pomysł** - mówi o początkach swojego przedsięwzięcia.

Czy jest jakaś różnica pomiędzy "starą" a "nową" dramą? - **Różnica jest taka, że Dominik** (Dembinski - dop. red) **idzie innym torem. Jest "dizajn dokument" larpa czy dramy - można go przeczytać, a gracz, który do niego dotrze, może powiedzieć, że chce grać, może stworzyć postać. Wcześniej nie wysyłaliśmy linka, żeby sobie gracze poczytali, tylko z nimi zaczęliśmy grać i patrzyliśmy, jak to będzie w praktyce** - wyjaśnia Jakub Gryca.

Zaznaczyć trzeba, że obie dramy różnią się także ogólnym klimatem. O ile "Miejskie Plemiona" opowiadają o świecie magii, tak wcześniejsza, zwana po prostu "Cieszyńską Dramą" lub "Ciemną Stroną Cieszyna" była historią opartą na Świecie Mroku - czyli świecie wampirów, wilkołaków i innych istot nocy. Czy w związku z taką tematyką zdarzały się jakieś incydenty oparte na braku zrozumienia intencji wśród "zwykłych" mieszkańców? - **Robiliśmy kiedyś scenkę, w której jeden z graczy "przykuł" drugiego do drzewa i próbował go "zranić" takim piankowym, lateksowym i bezpiecznym mieczem. Niestety scenka działa się blisko cieszyńskich koszar i żołnierz na warcie nie za bardzo wiedział, co się dzieje i się trochę zestresował. Powiedzieliśmy, że tylko taki teatrzyk odgrywamy i odpowiedział, że mamy sobie iść. Tak poza tym, to rzeczy, które robiliśmy na mieście, to były spacer, rozmowy, a jeśli miało się dziać coś poważniejszego** (czyt. potencjalnie niezrozumiałego dla nieświadomego gry przechodnia - dop. red.), **to odgrywaliśmy to np. w zaprzyjaźnionych lokalach, na przykład w Targowej** - wspomina Gryca.

Zapytaliśmy także, ile osób uczestniczyło w tej dramie. - ***W szczytowym momencie mogło być zaangażowanych około 30 osób. Jakież 30% stanowiły kobiety, co jak na tamte czasy, wśród kręgów związanych z RPG czy larpami, to było całkiem dużo*** - zaznacza autor tamtego przedsięwzięcia.

### **Podróż w świat wyobraźni**

Larpy czy drama to świetny sposób na spędzenie wolnego czasu. Pobudzenie wyobraźni do stworzenia w głowie historii, interakcji z nią, nie tylko pobudza nasz umysł, ale daje niesamowitą satysfakcję. Wielu z nas ma wspomnienia dotyczące dziadków, czy rodziców, opowiadających bajkę na dobranoc - larp to nic innego, jak możliwość bycia jej częścią czy nawet głównym bohaterem. Niezależnie od zakończenia fabularnego, finał dla samego gracza będzie zawsze pomyślny.

Rogers