

● AGNIESZKA PILC

immersja w 4 prostych krokach

czyli jak wykreować postać, która na długo zapadnie w pamięć

Wielu graczy spotyka się z dużym problemem:

jak wymyślić postać na larpa, aby być a nie odgrywać?

Odpowiedź na to pytanie jest w gruncie rzeczy dość prosta. W tym artykule opowiem Wam o sposobach, z których można skorzystać, żeby zapewnić sobie (i innym) niesamowite interakcje i przeżycia.

Wyobraźcie sobie, że czytacie wciągającą książkę lub oglądacie świetny film, w którym występuje pewien bohater. Może to być osoba, do której poczujecie natychmiastową sympatię albo taka, która będzie Was drażnić. Nieważne, czy jest zła czy dobra – ważne, abyście mogli się z nią w pewien sposób zidentyfikować. Właśnie to najczęściej zakotwicza nas w fabule, sprawia, że nie możemy oderwać oczu od filmu czy przestać czytać książki.

Zastanówcie się, czemu się z nią identyfikujecie. Czy dlatego, że jej przeżycia podobne są do Waszych? Może macie wspólne cele albo problemy? Może te same rzeczy wywołują w Was identyczne emocje (niechęć do przebywania w zatłoczonym autobusie, lęk przed pajakami, zawód miłosny)? Takie właśnie rozkładanie postaci na czynniki pierwsze pozwoli Wam zrealizować marzenie każdego gracza, czyli kompletną immersję w postać. A to z kolei jest droga do bardzo udanego larpa.

W tym celu podzielimy swoją postać na cztery obszary: **głowę, serce, duszę i ciało**.

Głowa, bo to działanie czysto intelektualne. Na tym etapie analizujemy naszą postać na poziomie zupełnie świadomym. Jakie ma cele? Co ją napędza? Z jakimi problemami się boryka?

Określenie celów naszej postaci to rzecz zupełnie podstawowa i zazwyczaj podana na tacy przez twórców scenariusza. Uzyskanie potęgi czy władzy. Zemsta na kimś. Zdobycie jakiegoś przedmiotu. Jak będziemy pewni, co chcemy osiągnąć, możemy płynnie przejść do kolejnego kroku...

...Zastanowienia się, dlaczego chcemy coś osiągnąć. Pożądamy władzy, czy jej zdobycia oczekuje od nas jakaś osoba bądź frakcja? Chcemy się zemścić na kimś, bo skrzywdził nas lub bliską nam osobę, czy to wymóg honoru? Pragniemy zdobyć ten przedmiot w imię najważniejszej dla nas idei czy z pobudek egoistycznych?

I lecimy z pytaniami dalej, aż odnajdziemy tę główną myśl, która napędza naszego bohatera. Podstawowy powód, dla którego robi to, co robi. (By lepiej zilustrować ten problem, polecam obejrzeć serial *Westworld*.)

Wiemy, co nas napędza – zastanówmy się, dlaczego dotąd nie udało nam się tego czegoś osiągnąć? Co stało na przeszkodzie? Poznamy dzięki temu nasze rozterki. Czy to jakaś słabość charakteru, niedoświadczenie, działanie osób trzecich – pozwoli nam to stwierdzić, z czym boryka się nasza postać i z czym być może będzie musiała się zmierzyć.

Głowa

Serce

Jak się nietrudno domyślić, chodzi o przypisanie naszym celom potrzeb i emocji. Każda nasza motywacja lub cel ma zupełnie inny odcień. Podam kilka przykładów, zupełnie niezobowiązujących.

Chęć zdobycia władzy >> potrzeba zaspokojenia swojego ego >> lęk/niedowartościowanie.

Żądza zemsty >> poczucie straty lub zdrady >> ból/gniew

>> Zdobycie przedmiotu >> poczucie misji bądź sprawiedliwości >> wiara/dyscyplina

Sami widzicie, jak nieograniczone możliwości nam to zapewnia. Im dokładniej to przeanalizujemy, tym silniejsze podstawy naszych postaci zbudujemy i tym ciekawiej będzie się grało.

Tym samym mamy stworzony rdzeń naszej postaci. Na tym możemy budować już tak zwane ozdobniki.

Ciało

Ciałem postaci nazywam to, co w pierwszej kolejności zauważą współgracze. W poprzednich dwóch etapach wyobraziliśmy sobie dokładnie, jak nasza postać wygląda w środku. Teraz spójrzmy na siebie z zewnątrz.

- Jak wygląda nasza postać? W co powinna być ubrana? Ma cechy charakterystyczne? Jak je osiągnąć? Może poprzez makijaż albo charakterystykę pokazującą defekty?
- Czy postać ma jakieś charakterystyczne zachowania? Może sepleni albo utyka? Dziwnie się śmieje? Ma tiki i charakterystyczne gesty?
- Jak i jakie wyraża emocje?

Poobserwujmy się w lustrze naszego umysłu (albo dla hardcore'ów, w prawdziwym). Brawo! Oto stworzyliście sami siebie, czyli postać, którą będziecie na najbliższej grze! To jednak nie koniec, przejdźmy do ostatniego ważnego zagadnienia. Jak to, kurde, zagrać?

Dusza, bo w sercu postaci tkwi wewnętrzny głos, największa przeszkoda i najsilniejszy sprzymierzeniec każdego gracza: my sami. I niezależnie od tego, jak zbudujemy głowę, serce i ciało postaci, obudowujemy to zawsze wokół nas samych.

Dlaczego to największa przeszkoda? Każdemu na przeszkodzie w odgrywaniu idealnej postaci staje własny charakter. Chyba, że gracze dokładnie tę osobę, którą jesteście, ale zakładam, że jeśli doczytaliście do tego momentu, to jednak chcecie czegoś więcej. Zagrać kogoś, kim NIE jesteście. Albo przynajmniej nie do końca.

Dlaczego to największy sprzymierzeniec? Bowiem, mając dobrze stworzony rdzeń swojej postaci, będziemy wiedzieć, jakie cechy charakteru musimy stłumić, a jakie przerysować. I będzie to łatwiejsze, niż Wam się wydaje. Ludzie mają naprawdę potężną pamięć emocjonalną. Możecie sobie wyobrazać emocje, a Wasze mózgi zrobią za Was resztę roboty.

Wystarczy sobie przypomnieć, jak byliście przestraszeni, by poczuć strach. Albo wyobrazić to, że się boicie. Wyobrazić sobie, że jesteście pewni siebie. Wyobrazić sobie gniew. Przy dobrze przeanalizowanej i zbudowanej postaci to nie powinno być trudne. A kiedy zobaczycie, jak inni reagują na Waszą postać, na jej wygląd i zachowanie, uwierzenie, że jesteście tą postacią w tej dokładnie chwili, będzie proste jak nigdy dotąd.

Dusza

Udanej gry
i do zobaczenia
na szlaku!