

PROJEKT SYSTÉM

Odraz 2o1o

Jiří Zlatohlávek
Court of Moravia, o.s.

courtofmoravia.com
projekt-system.cz

trailer

důvody

pasivita voličů u komunálních voleb
nezájem mladých o období komunismu
zkreslená představa o naší historii: „nedalo se
cestovat a umělce zavírali do vězení“
snaha vrátit se na pole velkých her

premisý

hra nepředkládá názor na totalitu

hra musí být přístupná všem, i studentům
střední školy

projekt bude precizně připraven

System není jen o larpu

projekt

duben–listopad 2009

debata se zájemci před hrou (červen)

článek na larpy.cz (červen)

dvě dílny pro CP (září)

tři běhy hry (září, říjen)

veřejná prezentace materiálů z her a přednáška doc. Prokeše (listopad)

hra

Běh: páteční dopoledne–nedělní poledne

40 hráčů (20 m, 13 ž, 7 m/ž)

15 CP (5/0/10)

předherní přednášky, rozdělení rolí, dílny

30 hodin herního času

závěrečné povídání

ranní reflexe

prostředí

členité prostředí rekreačního střediska jako
model vesnice

množství menších odlišných scén podporující
cí hru měnících se herních skupin

scénografické zásahy do areálu před hrou
i v průběhu





téma

fiktivní totalita, přehledná, logická

vrstvy obyvatelstva:

imigranti, studenti, občané, funkcionáři

výměna svobod za sociální jistoty

příběh

oslavy Dne rovnosti

studentské lumpárny a mladický protest

Komisař, vyšetřování, represe a soud

osobní příběhy

kostýmy a rekvizity

kompletní uniformní kostýmy a rekvizity
neherní nástěnka pro snazší orientaci
objemná lejstra, nástěnky a kartotéky podporující jednotlivé příběhy a děj
hráčský rozhlas a FM rádio

SYSTEM JE
SPRAVEDLIVÝ

Σ V SYSTÉMU JSME Σ
Σ VŠICHNI SVOBODNÍ Σ









postavy

obyčejní lidé

rozdílné názory na hlavní problematiku

jasný dramatický záměr každé postavy

vniřní hierarchie vesnice i hráčských skupin

pečlivě připravené sociální vazby postav

dramaturgie

pevná **struktura** událostí: rozcvička 7.15, snídaně 8.00, škola 9.30, úklid areálu 11.00...

hráči nemohli ovlivnit pořadí jednotlivých událostí, v jejich režii byl však jejich výsledek
velké scény × osobní scény

výstupy a závěr

předání konkrétní myšlenky
posunutí vnímání totality hráčů
intenzita → stres a slzy
zkušenost z hrát si na X zažít

otázky?



Děkuji za pozornost!

Jiří Zlatohlávek

zlatohlavek@courofmoravia.com



GŘ pro vzdělávání a kulturu

Program „Mládež v akci“

mládež
česká národní agentura



Nadace
Vodafone
Česká republika