

BADZ JAKI BADZ

DOKUMENTALNY LARP O SUBKULTURZE GRUNGE

ALEKSANDRA KIEBASZ-CHMIELEWSKA

MELANIA PEŁCZYŃSKA-SOCHA

MASZ KURWA DOŚĆ



• Dość biedy, dość bezradności, dość kultury, która mówi ci dokładnie jaką masz być osobą, o czym marzyć, jak wyglądać. Rzygać Ci się chce na to wszystko, na białe obrusy, amerykańskie flagi, czyste fasady stanu Waszyngton późnych lat 80.

Potrzebujesz jakoś poradzić sobie ze smutkiem, złością, rezygnacją i nienawiścią, które Cię wypełniają. Znaleźć trochę ulgi od tego wszystkiego. Dlatego w sobotę wieczorem, jak co tydzień idziesz do the Central. Uciec na chwilę od świata, który Cię nie rozumie.

"Bądź jaki bądź" to dramat obyczajowy inspirowany muzyką i subkulturą grunge. Gra opowiada historię grupy młodych dorosłych, którzy mierzą się z problemami powszechnymi w tych czasach na północnym zachodzie Stanów Zjednoczonych - biedą, brakiem perspektyw, izolacją kulturową. To opowieść o rezygnacji, próbie znalezienia swojego sposobu na szczęście i przynależności do społeczności.

- Liczba postaci: 16 (3 postacie unisex, 6 postaci kobiecych, 6 postaci męskich, 1 postać niebinarna, możliwy crossplay)
- Czas trwania: 6h

Zapisy: Poprzez formularz zgłoszeniowy, przydzielanie ról w procesie castingu

PODSTAWOWE INFORMACJE





GRUNGE

Grunge to styl muzyczny i subkultura, które powstały w połowie lat 80. w stanie Waszyngton i okolicach **Seattle**. Muzyka grunge czerpie inspiracje z punk rocka, heavy metalu i indie rocka, charakteryzuje się mocno zniekształconym brzmieniem gitar elektrycznych i większym zwróceniem uwagi na przekaz, jaki niosą teksty piosenek. Ideą grunge'u jest też odrzucenie teatralności, przesadnej formy prezentowanej przez popularne w latach 80 zespoły glam rockowe, a skupienie się na treści przekazu.

Najbardziej znani przedstawiciele gatunku to tzw. „**Wielka Czwórka z Seattle**”, czyli Nirvana, Pearl Jam, Alice in Chains oraz Soundgarden.

Grunge charakteryzuje się ponurym nastrojem oraz przekazem tekstowym, często naładowanym złością, frustracją, goryczą i ostrą negacją rzeczywistości. Charakterystyczne dla tego stylu są klimaty autodestrukcji i nienawiści do samego siebie, często pojawiają się też teksty pełne ironii i autoironii. Grunge porusza tematy aktualne wtedy dla młodych ludzi w USA – pochodzenie z rozbitych rodzin, bieda, bezdomność, samobójstwo, przemoc seksualna, uzależnienie od substancji, problemy psychiczne. Muzyka grunge'owa niesie polityczny przekaz, choć w mniejszym stopniu niż piosenki punkowe. Mówi o braku tolerancji dla inności, o wsparciu walki o prawa kobiet, nadużyciach władzy państwowej i wielkich korporacji.

Grunge jest określany jako "głos pokolenia X" nazywanego w stanach również "latchkey generation," czyli "pokoleniem dzieci z kluczem na szyi" – dzieci, które wracały ze szkoły same do pustego domu. Było to spowodowane przemianami społecznymi w stanach, popularyzacją "free range parentingu", rosnącą liczbą rozwodów i liczbą matek pracujących zawodowo bez wzrostu dostępności placówek wychowawczych dla dzieci.

Koncerty grunge'owe były proste, prezentujące wysoki poziom energii i kontaktu z publicznością. Zespoły odrzuciły wysokobudżetowe prezentacje, wybuchy pirotechniczne i inne efekty wizualne.



Nie odwzorowujemy konkretnych postaci ani wydarzenia historycznego, ale larp silnie opiera się na tekstach źródłowych oraz wydarzeniach, które doprowadziły do powstania subkultury grunge. Chcemy pokazać ten nurt zgodnie z prawdą, jego niuansami i wewnętrznymi sprzecznościami, bez spłykania do "grupy rozwrzeszczanych dzieciaków". W materiałach do larpa znajdują się piosenki, grafiki, wiersze i obrazy autorstwa przedstawicieli tej subkultury. Od graczy nie jest wymagana żadna dodatkowa wiedza - wszystko co niezbędne znajduje się w materiałach do gry.

Gra pozwoli doświadczyć wycinka życia członków subkultury, tego jak mogła wyglądać ich codzienność i jak spędzali wolny czas na zwykłej sobotniej imprezie.

- Prawdopodobnie nie będzie to najbardziej przełomowy wieczór w ich życiu, a sama gra nie przewiduje spektakularnych wydarzeń wprowadzanych z zewnątrz.



LARP DOKUMENTALNY



SETTING

Akcja larpa toczy się w Seattle w roku 1989 w niewielkim klubie The Central. Koncerty dla kilkunastoosobowej publiczności składającej się głównie ze znajomych i członków innych zespołów były bardzo powszechne i to właśnie dzieje się na larpie.

- Ten obszar Stanów Zjednoczonych był mocno odizolowany kulturowo, bardzo oddalony od Los Angeles, gdzie powstawała znana, mainstreamowa muzyka, przez co silnie rozwijała się lokalna scena muzyczna. USA w tym okresie wchodzi w recesję, pokolenie wychowane przez Baby Boomers zdaje sobie sprawę, że ich dorosłość będzie wyglądała zupełnie inaczej, niż ich rodziców – słabe zarobki i olbrzymie bezrobocie po dostatku lat 80. Dlatego nowe pokolenie odwraca się też od kultury lat 80 – wypolerowanych piosenek o imprezach, szybkim, łatwym i dostatnim życiu bez trosk. To nie była rzeczywistość tych ludzi. Ich codziennością była praca na rybackim kutrze za marne grosze w deszczowej pogodzie Seattle.

**SŁOWA
I GESTY
BEZPIECZEŃSTWA**

WYSTĘPY

**NARKOTYKI
I UŻYWKI**

SEKS

MECHANIKI

SŁOWA I GESTY

Na larpie stosujemy słowo "Offgame", które natychmiast przerywa grę. Każdy gracz może go użyć, jeśli z jakiegokolwiek powodu potrzebuje przerwać daną scenę.

Fraza "I tak nic nie ma znaczenia. Chcę po prostu..." umożliwia proponowanie konkretnej sceny do odegrania innej osobie.

Korzystamy z gestów bezpieczeństwa - ok check in, na który należy odpowiedzieć kciukiem w górę, jeśli wszystko jest w porządku i nie ma potrzeby zmiany intensywności odgrywania, lub kciukiem w dół, jeśli chcemy zmniejszyć intensywność danej sceny.

BEZPIECZEŃSTWA

EKSPRESJA

W trakcie występów postacie widzów ze sobą nie rozmawiają, gramy tylko ciałem. Wszyscy muszą znaleźć się w wyznaczonym obszarze pod sceną, żeby oddać ścisk i energię tłumu wchodzącego w interakcje z zespołem.

DEMOLKA

Gracze będą mieć możliwość nie tylko tańczyć, ale też rozwalać dostarczone przez organizatorów rzeczy (odgrywając niszczenie sprzętu, które było powszechne na wczesnych grunge'owych koncertach).

WYSTĘPY



NARKOTYKI I UŻYWKI

- Na larpie będzie kilka rodzajów narkotyków, których mechaniczne działanie zostanie dokładnie wyjaśnione na warsztatach. **Wszyscy gracze powinni mieć przy sobie słuchawki**, bo część mechanik będzie wymagała odsłuchania nagrań.

Używki dzielimy na trzy podstawowe grupy:

HEROINA I INNE OPIATY

ALKOHOL

**ECSTASY, MDMA
I INNE TABLETKI**

HEROINA

I INNE OPIATY

Silny depresant o działaniu przeciwbólowym, wywołuje euforię i błogą apatię, bardzo szybko powoduje uzależnienie fizyczne i psychiczne.

Mechanicznie na larpie heroinę gra zabarwiona glukoza. Aby ją przyjąć, należy:

- Rozpuścić ją w łyżce nad płomieniem zapalniczki,
- Odegrać wstrzykiwanie za pomocą dostarczonych strzykawek,
- Odegrać chwilowy "odlot" po wzięciu,
- Przejść do strefy meta i postępować zgodnie z instrukcjami MG.

Aby zaprezentować stan postaci, które w trakcie larpa są na głodzie heroinowym, gracze będą moczyć twarz w misce wody z lodem – w coraz mniejszych odstępach czasu wraz ze wzrostem poczucia głodu.

Ze względów logistycznych prosimy o odgrywanie przyjmowania heroiny **maksymalnie w dwie osoby na raz.**

ALKOHOL

Domyślnym alkoholem jest piwo lub wino, a nie mocne alkohole. Jego spożywanie wzmacnia zachowania agresywne, każda postać będzie miała fate play'e do otwarcia kiedy jest "lekko pijana" i "mocno pijana". Na larpie będą dostępne tylko napoje bezalkoholowe, ale można przynieść własny alkohol.

ECSTASY, MDMA I INNE TABLETKI

Rozluźniające, ułatwiające socjalne interakcje substancje, mogą działać np. jako pretekst do wypowiedzenia sekretów. Na larpie będą je odgrywać cukierki pudrowe. Ich spożywanie wzmacnia popęd seksualny i ochotę na bliskość. Po wzięciu takiej substancji w ciągu najbliższego pół godziny należy zainicjować pozytywną interakcję z inną postacią.



SEKS

Seks odgrywamy mechaniką **ars amandi** (masowanie dłoni ramion i głowy) z możliwością eskalacji do maksymalnie **dry humpingu**.

Ze względu na wciąż znaczące w czasach, w których dzieje się gra, ryzyko zarażenia wirusem HIV, jeśli seks ma być "bezpieczny" to przynajmniej jedna z postaci musi mieć na sobie lateksowe rękawiczki (będą dostępne na larpie).

Seks może być narzędziem do emocjonalnego zbliżenia między postaciami - jeśli chcesz aby Twoja postać otworzyła się przed inną w trakcie seksu, przekazujesz jej nośnik i słuchawki z piosenką twojej postaci do odsłuchania w trakcie odgrywania sceny. Jest możliwość, żeby tylko jedna ze stron (która chce się otworzyć emocjonalnie) przekazała słuchawki.

Przemoc seksualna - aby odegrać akt przemocy seksualnej należy zakryć drugiej osobie usta dłonią, a następnie patrząc jej w oczy odegrać intensywność za pomocą mechaniki ars amandi.

Wszystkie mechaniki zostaną przećwiczone na warsztatach przed larpem.

TRIGGER4

Na larpie poruszane będą trudne tematym takie jak (ale nie ograniczone do):

- > Uzależnienie od substancji
- > Przedawkowanie
- > Zakażenie wirusem HIV
- > Śmierć/utrata bliskich
- > Przemoc
(fizyczna, systemowa, seksualna, psychiczna, emocjonalna)
- > Autoagresja
- > Ciąża i aborcja
- > Zaburzenia psychiczne, depresja

TA GRA JEST DLA CIEBIE, JEŚLI:

- Lubisz Grunge! (Nirvanę, Alice in Chains, Soundgarden, Pearl Jam, Mother Love Bone, Green River, Hole, Verucę Salt, Bikini Kill),
- Chcesz wcielić się w bohatera dramatu obyczajowego o pokoleniu X,
- Lubisz gry silnie oparte na relacjach i dramatach osobistych,
- Lubisz grać na dylematach moralnych i podejmowaniu trudnych wyborów,
- Nie potrzebujesz, żeby Twoja postać dostała szczęśliwe zakończenie.

DOWN IN A HOLE AND I DON'T KNOW IF I CAN BE SAVED
SEE MY HEART, I DECORATE IT LIKE A GRAVE
OH, YOU DON'T UNDERSTAND WHO THEY THOUGHT
I WAS SUPPOSED TO BE
LOOK AT ME NOW, A MAN WHO WON'T LET HIMSELF BE

DOWN IN A HOLE - ALICE IN CHAINS