Sztuka cenniejsza niż złoto

Natalia Rożek

O czym będzie ten larp?

“Sztuka cenniejsza niż złoto”, to larp opowiadający o społeczności malarzy, luźno wzorowanej na tej, jaka w czasach baroku (czyli w XVII i XVIII wieku) istniała na terenach Śląska.

Akcja larpa rozgrywać będzie się w świecie znanym z polskiego systemu RPG **“Monastyr”**, w stolicy największego państwa Dominium - **Kordu**.

“Sztuka cenniejsza niż złoto” to nie tylko larp o artystach, mecenasach i sztuce - o zachwycie nad dziełem, o kierunku, w jakim powinno dążyć malarstwo. To także i może przede wszystkim, larp o społeczności - o panujących w niej zasadach i przemianach. To też larp o ekonomii i polityce, tej nieco mniejszej, dotykającej bezpośrednio naszych postaci - nie tylko sława, ale także pieniądze, nie tylko pozycja, ale też sprzedaż dzieł i pozyskiwanie zamówień. To wreszcie larp o ludziach - bujających w obłokach artystach, mistrzowskich rzemieślnikach i twardych przedsiębiorcach. O mężach i żonach, o rodzicach i dzieciach, o kochankach i przyjaciołach.

Salon

Akcja larpa będzie toczyć się na najważniejszym wydarzeniu artystycznym w roku, czyli na **Salonie**. Salon jest to wystawa malarstwa, której patronuje jeden z jedenastu Wielkich Rodów i na którą zapraszani są co roku najwybitniejsi malarze Kordu. Tu nie ma miejsca na poślednie dzieła i nieznane nazwiska. Wystawienie swojej pracy na Salonie to często ukoronowanie kariery danego malarza i gwarancja zamówień do końca życia.

Sama wystawa trwa kilka tygodni, kiedy to każdy za drobną opłatą może swobodnie obejrzeć prezentowane dzieła. Zwieńczenie całej wystawy stanowi **finisaż**, który organizowany jest w formie wystawnego przyjęcia, na które zapraszani są nie tylko artyści, ale także najważniejsi mecenasi. Lista gości układana jest starannie już kilka miesięcy wcześniej, a otrzymanie takiego zaproszenia zawsze jest sporym wyróżnieniem. Przedstawiciele arystokracji i dumnego mieszczaństwa spotykają się, żeby dyskutować o sztuce i podziwiać najlepsze dzieła w Kordzie, a może i całym Dominium. Esteci, kolekcjonerzy i znawcy sztuki potrafią na wiele minut zastygnąć w zadumie przed obrazem, aby w pełni doświadczyć jego piękna i maestrii wykonania.

W trakcie finisażu odbywa się także **aukcja**, na której można zakupić wystawiane dzieła. Co 5 lat organizowany jest też **konkurs**, którego czwarta edycja przypada akurat na tegoroczny Salon. Główną wygraną, przyznawaną przez starannie dobrane jury, jest tytuł **Cesarskiego Malarza Nadwornego** oraz spora nagroda pieniężna fundowana przez Ród.

Akademia, czyli nadchodzą zmiany

Jednak najważniejszą wiadomością, pod której znakiem przebiega cała tegoroczna wystawa, jest ogłoszenie dekretu o powołaniu **Cesarskiej Akademii Sztuk Pięknych w Grande**. Oficjalnie ogłoszony ma on zostać właśnie w trakcie finisażu, tam też wyłoniona ma zostać ostatecznie kadra i zatwierdzony projekt programu nauczania.

Co to oznacza? W Kordzie kończy się pewna epoka. Postęp, nowe idee i rozwiązania docierają do najdalszych zakątków państwa i dotykają wszystkich jego mieszkańców i albo potrafisz się dostosować i odnaleźć, albo cóż… Może nie jesteś godzien nazywać się Kordyjczykiem?

Słowo cesarza jest święte i od jego decyzji nie ma już odwołania. Wiedzą to zarówno wolni artyści, jak i mistrzowie Gildii. Powołanie Akademii to przede wszystkim zmiana w systemie kształcenia i instytucja, która działać ma obok dotychczasowego systemu. Ale oczywistym jest także, że prędzej czy później będzie musiała wpłynąć zarówno na zwiększenie konkurencji, jak i samą formę dzieł. Są tacy, którzy wyraźnie widzą te zagrożenia i czują uciekający spod stóp grunt. Zdają sobie sprawę, że po otwarciu podwojów Akademii ich jutro przestanie być tak pewne i bezpieczne jak do tej pory. Są i tacy, dla których jest to szansa, zarówno dla nich, jak i dla rozwoju samego malarstwa - instytucja, która pozwoli rozwinąć skrzydła malarzom, odkryć nowe talenty oraz oswobodzić sztukę z ciasnych pęt tradycji. Pozwoli także wznieść malarstwo i sztukę w ogóle do rangi nauki akademickiej, a malarzom, postrzeganym do tej pory jako rzemieślnicy umożliwić przejście do intelektualnej elity. Akademia to instytucja, której patronować będzie sam cesarz, zatem pewne jest, że dostanie się w jej mury, jako wykładowca, to nie tylko korzyść społeczna, ale także finansowa i polityczna, ponieważ władca zapewne przychylnie patrzeć będzie na ludzi, którzy poparli jego ideę...

Głównym wątkiem “Sztuki cenniejszej niż złoto” pozostanie powołanie Akademii i idąca za tym zmiana w społeczności artystów. Nie oznacza to jednak, że dla Ciebie i Twojej postaci musi to być “pogoń za wygraną” lub główny wątek.
Postaci będą mieć zróżnicowane charaktery i priorytety, zatem mam nadzieję, że każdy znajdzie taką część gry, jaka najbardziej będzie mu odpowiadać.

Świat u stóp, czyli play to win - graj tak, żeby wygrać. Snuj intrygi, zdobywaj przyjaciół i pogrążaj wrogów tak, abyś na koniec to właśnie ty, był w miejscu, które sobie wyznaczysz. Sięgaj wysoko, myśl o przyszłości i nie bój się marzyć i knuć...
Przemijająca chwała, czyli play to lose - obudź swojego wewnętrznego narratywistę i utrać wszystko. Sławę, pieniądze, pozycję lub rodzinę - wybór zależy od ciebie. Walcz ze zmianami i przegraj, zaryzykuj i strać wszystko lub poświęć coś ważnego.
Carpe diem, czyli żyj chwilą - baw się, romansuj lub postaw na rodzinę i osobistą historię, a sprawy Akademii zostaw innym.

Jak wygląda społeczność malarzy w Grande i Kordzie?

Wzorując się na modelu społecznym z barokowego Śląska wyodrębniłam trzy grupy malarzy, których przedstawiciele pojawią się na larpie:

Gildia Malarzy Świętego Angelica czyli mieszczański "związek zawodowy". Jej członkowie to mieszczanie, a sama gildia to organizacja działająca od wielu wieków i kontrolująca praktycznie cały rynek. Żeby posiadać prawo do wykonywania zawodu malarza w danym mieście trzeba oczywiście być jej członkiem. Możliwość przynależności do Gildii, jak i oczywiście jej działanie podlega wielu prawom i regułom, które służyć mają ochronie swoich członków, ich rodzin i ich interesów.

Obecna sytuacja wygląda tak, że to właśnie mieszczańskie Gildie dominują na rynku sztuki, ponieważ jedynie w ich strukturach można nauczyć się zawodu. Zawodu prestiżowego, dodajmy, który w czasach pokoju i gospodarczej prosperity przynosi naprawdę znaczne dochody. W miejskich społecznościach mistrzowie Gildii Malarzy, jako wytwórcy dóbr luksusowych, cieszą się dużym szacunkiem, zaliczając się często nawet do elit intelektualnych i politycznych. Prawa miejskie i zasady rządzące Gildią zapewniają im stabilność finansową, społeczną, a także prawie zupełny brak konkurencji…

Malarze servitorzy, czyli pracujący na konkretne zlecenie fundatorów. Malarze, których działalność rozwija się w tymczasowych warsztatach poza miastami, głównie na prowincji. Tworzą dzieła, które obejmie ich kontrakt, wiele podróżują, przenosząc się z miejsca na miejsce - od klasztorów i katedr po pałace i dworki drobniejszej szlachty, malując obrazy do ołtarzy, ozdabiając freskami sale balowe lub tworząc galerie antenatów. Jest to życie i sposób na zarabianie z pewnością o wiele bardziej ryzykowny niż jako członka Gildii. Honoraria także bywają wyższe, ale kto jest w stanie zapewnić, że po jednym zamówieniu pojawi się kolejne? Aby utrzymać się "na powierzchni" trzeba wiele wysiłku, rozwagi, talentu i może przede wszystkim szczęścia… Malarze ci często także wywodzą się z kręgów mieszczańskich lub zubożałej szlachty, jednak z różnych powodów nie należą do cechów.

Malarze nadworni, czyli pracujący przy jakimś dworze i dostający stałą pensję, w ramach której zobowiązani są do stworzenia konkretnej liczby obrazów. Najbardziej prestiżowa, najlepiej płatna posada, którą zdobyć mogą tylko wybitni. Malarz na stałe zatrudniony na dworze księcia, biskupa itd., to niezwykle rzadki w Kordzie widok i marzenie wielu. Niestety do jego realizacji potrzeba dużo pieniędzy i jeszcze więcej szczęścia. Możny mecenas, studia w Cynazji, niepowtarzalny talent i koneksje, to tylko niektóre warunki, które należy spełnić, lecz jeśli już się uda, to niewiele jest innych zawodów, w których spotyka się większych erudytów niż nadworny malarz.

Jest jeszcze jedna grupa malarzy, którzy funkcjonowali w rzeczywistości i pojawią się także na grze: są to malarze z tytułem Cesarskiego Malarza Nadwornego. Co oznacza ten tytuł i jakie niesie ze sobą korzyści? Dany malarz, chociaż nie jest zatrudniony na cesarskim dworze ani nie dostaje stałej pensji, może jednak swobodnie osiedlić się w danym mieście i założyć warsztat, poza strukturami Gildii, nie płacąc podatków i nie będąc ograniczanym cechowymi regulacjami, dotyczącymi np. limitu przyjmowania uczniów, zakupów materiałów itd. Malarze z tym tytułem to prawdziwa sól w oku mistrzów z Gildii, którzy z całych sił próbują nie dopuszczać do pojawienia się takiej konkurencji. Jak? Aby otrzymać ten tytuł, należy swoją pracę wraz z opinią wydaną przez innych mistrzów wysłać na cesarski dwór, gdzie zostaje ona oceniona i na tej podstawie tytuł jest przyznawany, bądź nie. Jak łatwo zgadnąć prace dość rzadko zadowalają wybredne gusta cesarskich dworzan, a opinie wydawane przez kolegów po fachu są często druzgocące, zatem otrzymanie takiego tytułu, to coś doprawdy wyjątkowego.

Najsilniejsza pozycja na Salonie, a co za tym idzie na całym rynku sztuki, którego ten stanowi odbicie, obecnie należy do Gildii - Grande to ich miasto, a oni działają jako grupa i dla dobra grupy. Dodatkowo Gildia stanowi niemal synonim jakości i gwarancji dobrego wykonania - solidne receptury, perfekcyjnie wypracowany rysunek - na taką pozycję i renomę pracowały całe pokolenia malarzy.
Malarze serwitorzy natomiast, którzy pojawią się na grze, to najsłynniejsze i najmodniejsze nazwiska w Kordzie. Są utalentowani, sprytni i bywali w świecie, a ich umysły okazać się mogą o wiele bardziej otwarte niż związanych tradycjami mistrzów.

Jednak malarze cechowi, czy wolni artyści, to nie jedyne grupy, jakie pojawią się na larpie. Oprócz ludzi tworzących sztukę pojawią się także ci, którzy będą ją podziwiać, kupować i zamawiać, czyli **fundatorzy, mecenasi i kolekcjonerzy**. Będą to przedstawiciele arystokracji, dyplomaci, bogaci mieszczanie z Rady Miejskiej, wojskowi czy duchowni. Nie należący do grona malarzy, ale z pewnością bardzo blisko z nimi związani - interesami, przyjaźniami, romansami i miłością do sztuki. Zakochany w sztuce mecenas może okazać się furtką do sławy i bogactwa, tak samo, jak jeden niezadowolony klient może przekreślić szanse na kolejne zamówienia.

*Więcej informacji dotyczących poszczególnych grup będzie pojawiać się na specjalnej grupie organizacyjnej, przeznaczonej dla osób, które zapiszą się na larpa.

Postaci kobiece

Niech nie zmylą Was gramatyczne formy ani wyobrażenia z historii! Na larpie nie zabraknie ról kobiecych, zarówno wśród mecenasek, jak i artystek. Fikcyjny świat Monastyru ma dla mnie też tę zaletę, że nie trzeba tak bardzo przejmować się historyczną pozycją kobiet i ich prawami.

TAK, ALE...

Nie chciałabym jednak do końca rezygnować z tego aspektu, czyli różnic w pozycji społecznej i różnych uprawnień kobiet, ponieważ część z nich wydaje mi się na tyle ciekawa, że warto je pokazać, przenosząc do świata larpa. Chodzi tutaj głównie o pozycję kobiet w cechu, co przeniesione zostanie na kobiece postaci z Gildii Malarzy. Tutaj panie będą miały najwięcej ograniczeń, ponieważ kobieta nie będzie mogła zostać Mistrzem. Nie oznacza to jednak, że postaci te będą jedynie ozdobami dla swoich mężów, o nie! Dla mnie to przede wszystkim szansa, żeby pokazać ciekawe zależności i silne kobiece charaktery, które potrafiły odnaleźć się w tej sytuacji i zbudować swoją wysoką pozycję nawet bez pełni praw.

Moje założenie dotyczące postaci kobiecych w przypadku pozostałych grup (malarze spoza cechu i fundatorzy) opiera się na równouprawnieniu - tylko skostniałe przepisy Gildii zabraniają przede wszystkim nauki (a bez odpowiedniej edukacji nie można zostać wyzwolonym na Mistrza) nie tylko kobietom, ale także np. chłopcom, pochodzącym z nieprawego łoża. Nie ma zatem przeszkód, żeby postaci kobiece niezwiązane z Gildią nie mogły być malarkami lub nie mogły wykonywać innego zawodu.

LARP O HISTORII SZTUKI

Historia sztuki to moja wielka pasja, dlatego tym, co najbardziej mnie w niej interesuje, chciałabym podzielić się z Wami w formie larpa. A co interesuje mnie najbardziej? Człowiek i jego historia. Dlatego zapisując się na “Sztukę cenniejszą niż złoto” nie musicie znać nazwisk artystów ani ich biografii. Nie musicie znać poszczególnych stylów i specjalistycznej terminologii, nie musicie też absolutnie umieć malować ;)

Wszystko to, co uważam, że warto byłoby Wam pokazać, chcę zawrzeć w samej grze - w historiach postaci, w relacjach pomiędzy poszczególnymi grupami i poruszanej przez wątki problematyce. Oczywiście, jeśli będziecie chcieli, możecie doczytać sobie coś o artystach, technikach malowania, czy problemach teoretycznych, z jakimi dawniej zmagali się artyści, ale ABSOLUTNIE NIE JEST TO OBOWIĄZKOWE :)

Od razu też uprzedzę, że obrazy w formie rekwizytów pojawią się fizycznie na grze i będą stanowić istotny element, dlatego rozmów o sztuce i malarstwie się nie uniknie ;) Obrazy, które pojawią się na larpie, będą dziełami postaci wystawiających na Salonie, dlatego każdemu z graczy, wcielającemu się w rolę malarza przypisany zostanie jego lub jej obraz.

A gdzie w tym wszystkim Monastyr?

Będzie.

Historie postaci, ich wątki i relacje będę starała się wymyślić tak, żeby uchwycić, jak najwięcej z tajemniczego charakteru tego świata. Będą upadki, lata stagnacji i szansy na odkupienie win. Będzie sporo kordyjskiej dumy i szczypta cynazyjskiego blichtru, a może także kilkoro gości z innych zakątków Dominium...

Postaci szyte na miarę, czyli jak będą wyglądać zapisy

Dla zgłoszonych na larpa graczy będę przydzielać postaci na podstawie specjalnie przygotowanej ankiety, w której będzie można zaznaczyć nie tylko preferowane wątki, ale też pochodzenie postaci i jej przynależność do jednej z grup (Gildia, malarze serwitorzy, fundatorzy itd.).

Postaci posiadać będą swoją historię, a do tego po dwa wątki, które wybierzecie sobie w ankiecie. Wątki będą wcześniej przygotowane przeze mnie, a następnie przypisane i dopasowane do bohaterów larpa na podstawie ankiet. Mam nadzieję, że w ten sposób uda się stworzyć ciekawe postaci, które pozwolą Wam eksplorować tę część gry, która będzie interesować Was najbardziej.

Mam też nadzieję, że taka “modułowa” konstrukcja fabuły pozwoli mi w przyszłości dowolnie rozbudowywać bądź skracać larpa, a graczom pozwoli zagrać w niego więcej niż raz, poznając różne strony gry.

Jeśli chodzi o liczbę poszczególnych ról, to jest to 14 postaci męskich, 6 kobiecych i 9 uniseks (co w przypadku, kiedy wszystkie role uniseks zostaną zajęte przez kobiety, da 14 ról męskich i 15 kobiecych). Jest także jedna rola przeznaczona na crossplay - jeśli znajdzie się chętna graczka, żeby zmierzyć się z takim wyzwaniem :)