

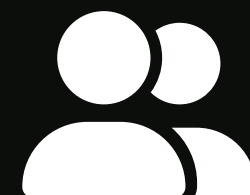
1.–4. 9. 2022,
17.–20. 8. 2023



4 dny



Lomnice
n. Popelkou



34
(celkem 68)



web



Facebook

Autorky a autoři: *Lucie Chlumská, Lenka Fiřtová,
Ondřej Vórima Hartvich, Míša Hrabáková*

Fallen je malá komiksová hříčka. Kdo chce, může v ní hledat pravdu o povaze a zrodu zla v lidech, ale pro většinu lidí je to hlavně možnost běhat po továrně a dělat pomocí kartonových pistolí Bang, bang. Je to vlastně takový návrat do dětství, jen tady zlo vždycky vyhraje. Mám tuhle hru o prokletém městě moc ráda. Hezky se to psalo, hezky se to uvádí a hezky se kouká na fotky. Pro některé lidi je to příliš velká experimentální divočina, ale těm, co si to zahrají, to přináší zábavu a radost. Co víc si může člověk přát.

Velký dík patří Ondrovi Janovskému za vizuální stránku hry, Kubovi Janovskému za web a mému týmu, že do toho šel a vytvořil se mnou tuhle šílenou komiksárnu. A taky všem, kteří jsou ochotní nám přijet na hru a donekonečna umírat v Temné uličce, aby si to všichni užili.

– Lucie Chlumská

fallen

*Fallen je narativní participativní hra pro 34 hráčů a hráček (20 ženských rolí a 14 mužských rolí) odehrávající se ve fiktivním městě Fallen. Hra je inspirována komiksovými i dalšími příběhy o proměně obyčejných lidí a hrdinů v záporáky. Většina postav projde dramatickým obloukem, na jejímž konci skončí jako záporák (nebo antihrdina). Několik postav už jako záporáci začíná a buď se jejich záporáctví dále prohlubuje, nebo hru opouštějí a do hry přichází nová, městem ještě nezkažená postava. Každá postava se v určitém momentu svého příběhu stane záporákem. Hra je koncipovaná jako fateplay a je zcela transparentní. Dějové oblouky postav jsou předem známe již v době přihlašování a jsou dostupné pro všechny. Stejně tak je předem jasné dáno, které postavy jsou koncipované jako dvojrole. Hráči*ky jsou podporováni*ý v tom, aby svůj příběh dále rozvíjeli*ý a doplňovali*ý si obsah ve spolupráci s ostatními. Hra *Fallen* je pojatá jako tribut komiksové estetiky. Postavy jsou záměrně archetypální a někdy až klišovitě. Hru ladíme co nejvíce do černobílé, na které pak o to víc vyniknou občasné barevné symboly či specifické rekvizity. V rámci komiksové estetiky také místy využíváme vyloženě komiksové panely jako pozadí scén a valná většina rekvizit a zbraní je z kartonu a záměrně komiksově stylizovaná.*