

## Budování kostýmu

Začátkem této části bychom si měli říct, že larp je hlavně hra. V obecném článku jsou zmíněné věci, které je hezké mít, ale pokud se nám nepodaří něco sehnat, nechceme/nemůžeme za věci utrácet, nebo prostě máme lepší věci co dělat se svým časem, je to naprosto v pohodě. Bohatý šlechtic není daný jen tím jak se obléká a všichni víme že si vlastně jen hrajeme.

V téhle části se budeme věnovat budování kostýmu. A jako u každé dobré stavby začneme od základů. Nejprve se pobavíme o nápadech jak za co nejméně peněz a úsilí získat co nejvíce “muziky” a postupně budeme přidávat možnosti a nápady jak dál.

Je nicméně důležité zmínit, že autoři tohoto textu nemají patent na pravdu a podle zlatého pravidla z úvodu - cokoliv se nám líbí a chceme v tom hrát je ten správný kostým (v mezích bezpečnosti, slušnosti a dalších nudných věcí)

### Obecně

**Boty** jsou jednou z nejdůležitějších částí kostýmu kvůli bezpečnosti a příjemnému prožitku (puchýře jsou nepříjemné). Je mnohem lepší mít pohodlné moderní pohorky/turistické boty, než si nedejbože kupovat historické boty (a ještě hůř, poprvé si je obout až na kempech). Historické boty jsou drahé, kožené a často bez moderní podrážky. Ke kostýmu raději volíme naše oblíbené pohorky, které nám podrží kotník i když špatně šlápeme.

Pokud se rozhodneme něco si sami vyrobit, nebude od věci mít nějakou představu o tom, jaké látky máme k dispozici, jakým se možná raději vyhnout a tak. Pokud šít nic neplánujeme, tuhle část je možno s klidnou duší přeskočit.

Šití působí děsivě, obzvlášť pokud koukáme na profesionály na youtube nebo do nějakých střihů a moc tomu nerozumíme. Ne snad že by bylo intuitivní, ale pro potřeby celokempáku se nebudeme pouštět do ničeho nadměru složitého, takže netřeba se tolik bát. Co se materiálů týče, tak:

**Bavlna** je nejlevnější a pro většinu věcí nejvhodnější. Prodává se docela levně ve velkém výběru barev, a je lehká, takže nám v ní nebude příliš horko. Je-li to možné, vybírejme 100% bavlnu (viz umělé látky níže)

**Len** je taková bavlna++. Oproti bavlně bývá lehčí a prodyšnější, většinou je specifický na omak a na pohled. Také je ale dražší než bavlna a pro naše potřeby se jedná spíš o zbytečný luxus. Pokud se ho podaří získat levně a hezky, tak je rozhodně fajn.

**Vlna** má několik zásadních vlastností. Bývá těžší, což je u některých oděvů vhodné (tolik nevlají, působí masivnější), ale to znamená, že mnohem více hřeje (což nám se tolik nehodí). Příjemně se s ní pracuje, ale především, bývá velmi drahá. Vlna rozhodně vypadá skvěle a pokud se jí podaří ulovit, je skvělá, ale naprosto netřeba se na ni fixovat.

**Umělé látky** jsou kategorie zahrnující všemožné polyesterové látky, elastany apod. V moderním oblečení se vyskytují pravidelně, mnohým látkám dodávají pružnost (a jsou

levnější). Pro naše potřeby je ale lepší se jim vyvarovat. Umělé látky totiž vůbec nedýchají (nepropouští vlhkost), takže je velmi snadné se v nich zapařit a jsou nepohodlné na nošení. Drobností návrh je pak fakt, že jdou často na první pohled rozeznat kvůli své barvě a struktuře, což pro nás také není ideální. Občas mívají vlněné látky příměsi umělých vláken a v takovém případě je dobré se na látku podívat, ohmatat, a rozhodnout se, jestli nám přijde dobrá. Rozhodně je to možnost.

Speciální zmínka ještě patří **dyftýnu**. Dyftýny jsou látky, které z jedné strany předstírají že jsou vlna. Cenově bývají mezi bavlnou a pravou vlnou a pro naše potřeby jsou rozhodně použitelné. Oproti vlně totiž bývají tenčí a méně hřejivé a dají se sehnat snadněji (a ve více barvách). Jen při práci s dyftýnem mějme na paměti že ta strana co vypadá jako vlna (je taková hebká), patří ven, aby byla vidět.

Ale teď už k věci:

Historici módy by nám vysvětlili, že různé módní proudy napříč dějinami měly různé představy o ideální siluetě, které se snažily docílit. Žádní tu ale nejsou a tak nám bohatě stačí obecné tvrzení, že historické oblečení (a tím pádem i historií inspirované fantasy oblečení) vypadalo jinak než naše soudobé.

Pro naše potřeby si vybereme dva prvky, které působí na první pohled “středověce” a pokusíme se je napodobit a tím docílit toho, že budeme vypadat historicky. Namátkou vyberme “kalhoty nemají kapsy” a “tuniky (svršky) sahají až na stehna”.

A jdeme na to

### Základ

**Boty** jsme řešili výše, bereme co máme doma.

**Kalhoty** ideální jsou pohodlné plátěné kalhoty, lépe volnější. Nemusíme je ale příliš řešit, jako naprostý základ nám postačí když to nebudou kapsáče (protože kapsy na stehnech by se nám špatně schovávaly).

Jako nejjednodušší svršek nám poslouží **tričko**, nejlépe bavlněné, nejlépe s dlouhým rukávem. Pokud doma nemáme, můžeme se podívat po second handech nebo po internetu (to na obrázku je ze Zootu asi za 300).

Takhle jsme se oblékli do lesa, ale pořád nám chybí nějaký ten historický prvek. Ten přidáme pomocí **tuniky**, což je vlastně dlouhá košile (přehoz), který nám bude sahat až do půlky stehen. Návod je k nalezení v obecné části průvodce, nebo se neváhejte poradit s námi či internetem

A protože pod tunikou máme tričko s dlouhým rukávem, nemusíme na naši tuniku přidělovat rukávy, což nám ulehčí práci a stejně tak pokud bychom chtěli mít hodně málo práce, nemusíme tuniku sešívát na bocích a vznikne nám takový tabard (též “varkoč”). Výhodou je, že protože tenhle svršek by nám měl sahat až na stehna (nebo klidně až ke kolenům), nevadí že máme na moderních kalhotách kapsy, protože nebudou vidět.



Náš nový kostýmový prvek určitě chceme přepásat nějakým **opaskem**. Nejlépe nám poslouží kožený, ale fungovat bude jakýkoliv, někomu stačí i kus prádelní šňůry. Opasek je super a důležitý jednak proto, že se za něj dají zastrkávat věci, ale také proto, že zajistí že nám dlouhý svršek nebude plandat všude a budeme se moct pohodlně hýbat.

V tuhle chvíli můžeme být hotoví, kdybychom chtěli pokračovat, tak skvělým prvkem, který nás posune vizuálně do fantasy jsou **ovínky**. Ve své podstatě jsou ta dva dlouhé (2,5 - 3m) pruhy látky, které se omotávají od kotníků až pod koleno. Vypadají skvěle, pomáhají zpevnit kotník a nám pomůžou vypadat historicky a zakrýt část moderních bot a část moderních kalhot. Online se dají sehnat do 400 korun, občas i v armyshopech jdou sehnat modernější verze, ale věru není náročné si kdyžtak nějaké doma vyrobit. O tom jak se uvazují jsou na youtube návody, ale můžeme si to na kemepech ukázat.



Et voila! v tuhle chvíli vypadáme jako chlapík na obrázku. Ten si dal trochu práce s rukávy na tunice, ale má na sobě kostým, který zjevně není moderní, jasně působí historicky a je úplně v pohodě. (a všimněme si, že i kdyby měl moderní kalhoty, nikdo to nepozná)



Pokud nám to ale nestačilo, můžeme se posunout dál a kostým rozšiřovat.

### Pokročilejší prvky

Když začneme uvažovat jak bychom mohli kostým rozšířit a vylepšit, je dobré mít na paměti pár tipů a triků.

Vrstvy jsou super, protože dělají kostým vizuálně zajímavým. Když budeme mít svršek zpod kterého budou vidět spodní vrstvy, hned jsme na pohled zajímavější.



Přemýšlejme i nad praktickým využitím. Pro nás je kostým sice kostým, ale naše postavy v tomhle oblečení žijí (a my v něm také budeme trávit nemálo času). Praktické doplňky jako látkové pytlíky, nádoby na vodu najdou uplatnění, ale stejně tak pomáhá smysluplná struktura oblečení (tenká spodní vrstva, přes kterou jde tlustší kabátek - jako když my si berme mikinu přes tričko).

Kdybychom měli zmínit nějaké pokročilé prvky pomocí kterých můžeme posunout kostým zase trochu dál, tak tou nejpřednější z nich rozhodně bude **kápě**.

Pod kápí si můžeme představit kapuci s přidělaným okrajem, takovou pelerínkou. Historicky to byla neskutečně univerzální a populární součást šatníku s mnoha způsoby nošení. Pro naše potřeby je zajímavá z toho důvodu, že se jedná o vrstvu navíc, zároveň o pokrývku hlavy (můžeme se tvářit tajemně v kápi, ale taky se můžeme schovat před sluníčkem) a zároveň o jednoduchý díl kostýmu.



Další pokročilou možností je pak nějaká **svrchní tunika**, nebo surkot. Přes spodní tuniku můžeme nosit ještě jednu vrstvu, kterou třeba můžeme nechávat vpředu rozepnutou (nebo se vůbec neobtěžovat se zapínáním a jen ji nosit přepásanou). Opět nám to umožní přidat vrstvy. Pro svrchní vrstvu je lepší volit těžší látky, aby tolik nevlála, ale nejde o nic kritického.

V téhle fázi také není od věci začít se zamýšlet nad tím, jak více projevit prvky naší postavy/povolání do kostýmu. Ať už se jedná o volbu barev, praktické prvky (kousky zbroje, magické knihy, tašky na nářadí), nebo cokoli dalšího. Další z nedocenitelných praktických kousků, obzvláště pro hráče kteří chtějí bojovat, jsou **rukavice**. Pokud seženeme nějaké jen trochu vhodné, mohou nám ušetřit spoustu bolístek a odřenin (kvůli kterým si hru neužijeme).





## Expertní prvky

V téhle části se již nebudeme tolik bavit o konkrétních kusech oblečení, spíše o nápadech a možnostech. Mimo jiné proto, že zatímco doposud jsme pouze přidávali a budovali na stejném základu, některé nápady níže zmíněné nejsou s linií kterou základní stavba kostýmu sledovala úplně kompatibilní.

Předně je ale také třeba zmínit, že není nutné pouze přidávat nové kusy oblečení. Pokud věnujeme čas podšití, lemování, dodělávání rukávů na základní tuniky a podobně, výrazně to zvýší celkový dojem aniž bychom museli nosit více a více kusů oblečení. A i s málem se dají dělat divy. Jak jinak vypadá tunika lemovaná bohatým vyšíváním a jak jinak tunika pokrytá nesourodyní záplatami (které mohou být nažehlovací nebo falešné)? Takové oblečení poví o postavě mnohem více a nevyžaduje vyrábění celého nového kusu oděvu.

Nápady na alternativní a další zlepšovací prvky jsou pro přehlednost rozdělené a jsou hezky odspodu.

**Boty** nejdůležitější pořad je, aby byly pohodlné a proto neměnit. Můžeme se zamyslet nad nějakým zakrytím, ale s tím často bývá víc trápení než užitku.

### **Kalhoty**

Zde zábava začíná. Zatímco v úvodu jsme kalhoty skrývali abychom se s nimi nemuseli trápit, pokud chceme, mohou sloužit k dotvoření kostýmu stejně jako ostatní části oděvu. Můžeme se rozhodnout pro široké kalhoty (varjažky), které jsou pohodlné a vzdušné. Nebo se inspirovat vrcholným středověkem a volit nohavice uplé, aby vynikla naše lýtka. Můžeme jít ještě dál a vyrobit si kalhoty nabírané, nebo s prostřihy, inspirované renesancí. Nebo dokonce sáhneme po kombinaci punčoch a pumpek (golfek, tříčtvrťáků). A to vše ve všemožných barevných kombinacích a vzorech.

### **Svršky**

Není moudré pokoušet se vypsát všechny možné styly. Pokud jsme na expertní úrovni a ochotni vyrobit si nějaký kus oblečení, máme na výběr s přehršíle možností, podle toho co se nám líbí, nebo co bychom chtěli o postavě sdělit. Magické róby pokryté vzory souhvězdí? Kratší doublety pozdějšího evropského stylu (tj jen do boků)? Kaftany ve stylu kozáků? Libovolné kombinace těchto prvků?

Čestnou zmínku zaslouží také klasika žánru fantasy, pláště všeho druhu. Pláště jsou proslulé, známé a velice typické. Bohužel je ale také pravdou, že jsou docela nepraktické pokud v nich budeme chtít bojovat, či se hýbat po lese, takže pokud se rozhodneme plášť do kostýmu zahrnout, volme spíše kratší, ne o mnoho delší než ke kolenům. A obdobně pamatujme že si hru neužijeme pokud budeme uškrceni vlastním pláštěm, takže se zavazováním kolem krku opatrně.

### **Pokrývky hlavy**

Kategorie, která by neměla být opomínána z praktických důvodů (nechceme se spálit), ale která je zajímavá i historicky. V dnešní době tradice pokrývek hlavy vymizela, ale napříč dějinami se jednalo o všudypřítomný prvek. Což je pro nás skvělé, neboť nám to dává mnoho možností kde se inspirovat.

Můžeme sáhnout po kloubouku, ať už se jedná o slamák, plstěný klobouk v různé úpravě (široký, trojrohák, s nebo bez peří). Můžeme zvolit nějakou z historických čapek, baretů, nebo kapucí. Možností je i exotická inspirace v šéších nebo turbanech všemožných typů (které jsou na výrobu superjednoduché a trik je jen ve vázání). Historici by určitě rádi, aby zaznělo, že tolik známý *coif* (čepec co vypadá jako miminkovská čapka) byl historicky “spodní prádlo na hlavu” a nosil se pod jiné pokrývky hlavy, nikdy ne sám. Což je něco, na co můžeme, ale nemusíme, brát zřetel.

### **Detaily a doplňky**

Máloco udělá kostým lepším a uvěřitelnějším, než vypadá “obyčasně”. Pokud se našemu kostýmu podaří vyvolat dojem, že to skutečně není převlek, nýbrž oblečení naší postavy, které denně nosí, dosáhli jsme naprostého vrcholu. K tomu nám může pomoci zamyslet se jak bychom v kostýmu strávili den a co bychom potřebovali (v extrémním případě si to můžeme i zkusit). Máme dost úložného prostoru na všechno co bychom s sebou nosili, nebo přidáme trochu víc váčků? Co když je nám chvíli horko, můžeme si rozepnout svrchní vrstvu? Můžeme si ji sundat aniž by to trvalo neúměrně dlouho? Máme šátek kolem krku protože foukalo, nebo nám stačí kápě?

A ruku v ruce s celou touhle sadou detailů a drobností praktického ražení jdou i drobnosti a ozdobné prvky. Ano, jedná se o luxus, o věci navíc, ale pokud jsme se dopracovali až takhle daleko, stojí za zamyšlení. Věnujeme ještě trochu práce a našemu honosnému šatu uděláme lem předchystanou vzorovkou? Našijeme si na oblečení nějaké záplaty? Nebo použijeme našehlovací záplaty namísto vyšívání a zkusíme si na oblečení udělat nějaký znak? A co šperky? Přívěšek se znakem božstva?