

**JANÁČKOVA AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ
V BRNĚ**

Divadelní fakulta

Ateliér Divadlo a výchova

Divadlo a výchova

Komorní larp v kontextu dramatické výchovy

Diplomová práce

Autor práce: BcA. Šárka Ziková

Vedoucí práce: MgA. Zuzana Žáková

Oponent práce: Mgr. Simona Hlínová

Brno 2012

Bibliografický záznam

ZIKOVÁ, Šárka. *Komorní larp v kontextu dramatické výchovy [Chamber larp in the context of Drama Education]*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, Divadelní fakulta, Ateliér Divadlo a výchova, 2012, 63 s. Vedoucí diplomové práce MgA. Zuzana Žáková.

Anotace

Diplomová práce *Komorní larp v kontextu dramatické výchovy* nabízí obraz larpu - současné populární volnočasové aktivity mládeže - viděný optikou oboru dramatická, resp. divadelní výchova.

Práce obsahuje charakteristiku larpu a jeho druhů a nástin jeho vývoje u nás i v zahraničí. Dále se zabývá srovnáním Komorního larpu s ústřední metodou dramatické výchovy - dramatickou hrou. Naznačuje a na konkrétním případě dokládá možnost uplatnění Komorního larpu ve vzdělávání.

Annotation

Diploma thesis *Chamber larp in the context of Drama Education* presents the image of the larp - current popular leisure activity for young people - seen through the lens of the Drama Education, respectively Theater Education.

Thesis contains larp's characteristic and an outline of its development in Czech Republic and abroad. It also deals with a comparison of the Chamber larp and the basic method of drama - dramatic play. Also with the particular case illustrates the possibility of applying the Chamber LARP in education.

Klíčová slova

Larp, Komorní larp, larp ve vzdělávání, dramatická výchova, dramatická hra

Keywords

Larp, Chamber Larp, Larp in Education, Theatre Education, Creative Drama

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracovala samostatně a použila pouze uvedené prameny a literaturu.

V Hradci Králové, dne 2.9. 2012

Šárka Ziková

Poděkování

Děkuji vedoucí mé práce Mgr. Zuzaně Žákové za velkou vstřícnost.

Děkuji také Mgr. Magdaléně Olívkové za cenné rady při psaní.

V neposlední řadě bych ráda poděkovala Ing. Ondřeji Janouškovi za psychickou a IT podporu.

Věnování

Tuto práci bych ráda věnovala svým rodičům. Děkuji jim za všestrannou podporu po celou dobu mých dlouhých studií.

Obsah

1	PŘEDMLUVA	- 1 -
2	ÚVOD	- 2 -
3	LARP – ÚVOD DO PROBLEMATIKY.....	- 4 -
3.1	Termín larp.....	- 4 -
3.2	Historie larpu.....	- 6 -
3.2.1	RPG.....	- 7 -
3.2.1.1	Dungeons & Dragons.....	- 8 -
3.2.1.2	Digitální RPG.....	- 10 -
3.2.2	Počátky a vývoj larpu ve světě.....	- 11 -
3.2.3	Počátky a vývoj larpu v České republice	- 12 -
3.3	Druhy larpu	- 14 -
3.4	Severský (nordický) larp	- 16 -
4	KOMORNÍ LARP V KONTEXTU DRAMATICKÉ VÝCHOVY	- 19 -
4.1	Komorní larp	- 19 -
4.2	Dramatická hra	- 20 -
4.3	Srovnání	- 22 -
4.4	Shrnutí	- 23 -
5	KOMORNÍ LARP TRYZNA	- 24 -
5.1	Popis projektu	- 24 -
5.1.1	Premisy projektu	- 24 -
5.1.2	Téma.....	- 24 -
5.1.3	Formát	- 25 -
5.1.4	Příběh	- 25 -
5.1.5	Prostředí	- 26 -
5.1.6	Kostýmy a rekvizity	- 26 -
5.1.7	Postavy	- 26 -
5.1.8	Závěr	- 50 -
5.2	Analýza projektu vzhledem k jeho uplatnění jako formy alternativní výuky pro střední školy	- 50 -
5.2.1	Metoda SWOT analýzy.....	- 51 -
5.2.2	SWOT analýza projektu Tryzna.....	- 52 -
5.2.3	Výsledky	- 56 -
6	ZÁVĚR	- 58 -
7	POUŽITÉ INFORMAČNÍ ZDROJE	- 59 -
8	SEZNAM TABULEK.....	- 61 -
9	SEZNAM PŘÍLOH	- 62 -
10	PŘÍLOHY	- 63 -

1 Předmluva

Rolové hry označované anglickou zkratkou larp jsou v současnosti ve světě dynamicky se rozvíjejícím fenoménem. Z původní volnočasové zábavy pro hrstku příznivců fantaskních či sci-fi románů se začíná vyvíjet forma, o které se mluví jako o novém uměleckém médiu či alternativní výukové metodě.

V tuzemsku jde stále nicméně o okrajovou aktivitu zejména mladých lidí, široká veřejnost má o rolových hrách veskrze nulové povědomí. Z řad příznivců larpu se však rekrutují akademicky vzdělaní jedinci, kteří se snaží larp ospravedlnit a poukázat na jeho potenciál pro řadu oborů. A tak vznikají práce, které reflektují larp z hlediska psychologie, sociologie či uměnovědy. Paradoxem je, že obor, který má – dle mého názoru – s larpem nejvíce společného, nechává prozatím tento fenomén bez většího povšimnutí. Míněným oborem je dramatická respektive divadelní výchova.

Diplomová práce *Komorní larp v kontextu dramatické výchovy* má za cíl nahlédnout konkrétní a specifický druh larpu (Komorní larp) optikou divadelního pedagoga. Na základě popsané empirické zkušenosti s tvorbou edukativního larpu se pokouší nastínit jeho pedagogický potenciál.

2 Úvod

Ve své diplomové práci bych ráda reflektovala současný fenomén larp z pohledu oboru dramatická výchova. Cílem je odpovědět na otázku, zda je možné larp, konkrétně Komorní larp, chápat jako potenciální techniku dramatické výchovy. Odpovědi na tuto otázku by se nám mělo dostat díky porovnání komorního larpu s ústřední metodou dramatické výchovy – dramatickou hrou.

Práce se bude dále zabývat popisem a analýzou konkrétního projektu larpu ve výchově (projekt Tryzna) s cílem naznačit cestu, kterou se může larp v oblasti dramatické výchovy ubírat. Na závěr pomocí metody SWOT analýzy nastíním možnost případného uplatnění projektu v oblasti středoškolského vzdělávání.

Z důvodu prozatímní absence odborné literatury o tématu jsem se při psaní této práce opírala především o akademické studentské práce. Těch naopak čím dál více přibývá. Doufejme tedy, že budoucí odborníci budou pokračovat v reflexi larpu i nadále a brzy se české odborné literatury o larpu dočkáme. Druhým zásadním informačním pramenem byly sborníky české konference o larpu Odraz (blíže viz kapitola 1).

Neméně podstatným, i když poněkud sporným, zdrojem informací byla česká verze otevřené internetové encyklopedie Wikipedie. Záměrně v úvodu zmiňuji tento zdroj, abych doložila oprávněnost jeho využití. Vzhledem ke zmíněné absenci odborné literatury neexistuje obecně platný kodex informací týkající se tématu larpu. Nicméně česká larpová teorie se v současnosti již konstituuje a upevňuje. Odborníci, kteří se larpem dlouhodobě zabývají jsou z valné většiny mladí lidé, málokdy přesahující hranici čtyřiceti let. Tento fakt spolu s již zmíněným nezájmem české veřejnosti (prozatím i odborné) o téma larpu má za výsledek téměř nulovou bibliografii k tématu (nepočítáme-li zmíněné tištěné sborníky larpové konference Odraz) a naopak velké množství odborných příspěvků a studií na internetu. Protože generace larpových teoretiků – můžeme-li je tak nazvat – již netrpí předsudky ohledně Wikipedie, publikuje řada z nich své příspěvky právě zde (např. Tomáš Kopeček). Hesla týkající se larpu lze tak právem považovat za kvalitní a legitimní zdroj informací, neboť jsou psána současnými odborníky.

Rodící se teorie larpu si pro popis předmětu svého zkoumání vytváří vlastní terminologický aparát, který se vyznačuje jednak vysokou proměnlivostí (se zřetelem

k autorovi i z hlediska časového trvání) a jednak poměrnou komplikovaností. Jak jsem již upozornila z počátku, předmětem této práce je larp zkoumaný z pohledu divadelního, respektive výchovně-dramatického. A tedy i za pomoci divadelní terminologie.

3 Larp – úvod do problematiky

3.1 Termín larp

Slovo larp je převzato z angličtiny a vzniklo jako zkratka slovního spojení Live Action Role Playing, což lze do češtiny přeložit jako hraní rolí naživo. Stejně tak jako v mnohých jiných případech i v tomto byla v češtině postupně dána přednost anglickému výrazu před českými ekvivalenty. Důvodem je obtížná přeložitelnost původního výrazu a z ní plynoucí nepřesnost či neobratnost českých názvů.

V současné době se vydělily dva způsoby jak nahlížet, a tím pádem i psát, slovo larp. Po vzoru anglofonních zemí (USA, Velká Británie) je možné slovo chápat jako zkratku a psát s velkými písmeny – tedy LARP. Naproti tomu ve skandinávských zemích je larp vnímán jakožto akronym, zkratkové slovo. Protože právě severská larpová scéna je v tuzemsku významným inspiračním zdrojem, převládá pozvolna i u nás tendence k psaní s malými písmeny. Coby akronym je možné v českém jazyce slovo larp i náležitě skloňovat (larp, larpu,...).¹ Jak je patrné již z názvu kapitoly, přikláním se v této práci k druhé z popsaných možností.

Hranice termínu larp stále nejsou vymezeny, jeho obsah je dosud v pohybu. Oficiální definice neexistuje a slovo zatím není platnou součástí oficiální slovní zásoby českého jazyka. (Neobjevuje se ani v aktuálním slovníku cizích slov, ani ve slovníku zkratk. Tím méně ve slovníku spisovné češtiny.) Jde o slovo známé a používané především v komunitě, která se tvorbou a hraním larpů zabývá.

Na druhou stranu právě larpová komunita vyvíjí v tuzemsku očividnou snahu o teoretickou reflexi fenoménu. Hlavním komunikačním médiem je internet, kde lze kromě mnoha fanouškovských stránek najít i specializované portály. Ty se snaží zprostředkovávat současnou podobu teoretického myšlení o larpu. Jmenovitě jde především o portál www.larpy.cz, který provozuje také unikátní českou otevřenou internetovou encyklopedii zaměřenou výhradně na larp – Larpedii.² Pravděpodobně nejnavštěvovanějším portálem tohoto druhu je však www.larp.cz. Specializuje se na články, reportáže a praktické informace (například kalendář chystaných akcí) týkající

¹ Larp. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

² Dostupné na http://wiki.larpy.cz/Hlavní_strana

se specifického larpového formátu, a sice tzv. bitvev neboli dřeváren (viz kapitola 3.3).

Od roku 2008 probíhá také putovní konference o larpu s názvem Odraz, pořádaná po vzoru severské Knutepunkt (resp. Knutpunkt, Knudepunkt, Solmukohta). Mottem Odrazu je „*O tvorbě pro hráče, o teorii pro tvůrce, o hře pro teoretiky.*“³ Z uvedeného je patrné, že cílem konference není jen dostředivé vyměňování zkušeností mezi členy zasvěcené obce, ale také snaha o informování odborné veřejnosti.

I přesto, že exaktní definice zatím není k dispozici, je zapotřebí vymežit oblast, ve které se budeme nadále pohybovat. Více či méně vydařených pokusů o definování pojmu larp je možné najít mnoho, ale jedná se většinou o formulace, jež postihují pouze dílčí aspekty jevu. Za nejkompexnější považuji definici Ragnhilda Hutchisona obsaženou v příspěvku o historii norského larpu na konferenci Knudepunkt v Kodani v roce 2007.

„Larp je interaktivní médium, v němž organizátor vytváří fiktivní prostředí a okolnosti, ve kterých pak účastníci (hráči) hrají role. Tyto role jsou dány charakterovými vlastnostmi (podobně jako v próze) a cíli, jichž mají dosáhnout. Hráči společně v rámci prostředí vytvářejí společenství a improvizovaný příběh, přičemž záleží pouze na nich, jak se bude vyvíjet. Prostředí a žánr larpu jsou velmi proměnlivé - od nejtemnějších tragedií až po komedie. Mezi zdroje, ze kterých larp čerpá můžeme zařadit kromě určitých divadelních prvků a stolních rolových her (např. Dungeons & Dragons), i storytelling (viz slovník pojmů) nebo film. [...] Larp je umělecký zážitek, zapojující všechny smysly, při němž v kontrolovaném umělém prostředí vzniká opravdová emocionální odezva.“⁴

Nejúplnější definici v českém jazyce pak poskytuje internetová encyklopedie Wikipedie.

„Larp [...] je forma hraní rolí, ve kterém žijí lidé fyzicky svými činy představují činy svých postav. Účastníci interagují mezi sebou navzájem a s okolním prostředím,

³ Odraz (konference). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Odraz_\(konference\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Odraz_(konference))

⁴ HUTCHISON, Ragnhild. The Norwegian larp archive. In: DONNIS, Jesper, Morten GADE a Line THORUP. *Lifelike* [online]. 2007 [cit. 2012-08-26]. ISBN 978-87-989377-1-5. Dostupné z: http://www.liveforum.dk/kp07book/lifelike_web.pdf (vlastní překlad z angličtiny)

přičemž usilují o splnění cílů ve fiktivním světě reprezentovaném světem skutečným. Pro larp je typické, že nemá žádné publikum a jeho smyslem je hlavně zábava a zážitek účastníků.[...] Ten zpravidla pramení z prožití příběhu skrz svoji postavu či kompetitivního⁵ fyzického boje. Všechny konflikty ve sdíleném fiktivním světě mohou být řešeny jako ve skutečnosti [...], nebo různými zástupnými mechanismy (pravidly).“⁶

Z našeho úhlu pohledu, tedy z pohledu oboru dramatické (resp. divadelní) výchovy, jsou podstatné tyto definicí formulované skutečnosti.

- Larp je herní aktivita, jejíž podstatou je hraní rolí neboli jednání hráčů v rámci fiktivní postavy (viz slovník pojmů)
- Cílem larpu je vlastní prožitek hráčů plynoucí z participace na příběhu.
- Larp není určen k divácké percepci, jeho zaměření je čistě dostředivé.
- Larp využívá techniky převzaté z oblasti divadla a generuje emocionální zážitek.

Z řečených faktů budeme vycházet ve chvíli srovnávání larpu s jednou ze základních metod dramatické výchovy – s dramatickou hrou.

3.2 Historie larpu

Signifikantním znakem larpu tedy je, že hráči jednají v rámci postavy, fiktivní role. Proto se pro tento typ her užívá pojmenování rolová hra. V souvislosti se zřetelem, ke kterému je vztahována celá práce, tedy v souvislosti s oborem dramatická resp. divadelní výchova, je nyní na místě upřesňující poznámka. Pojem rolová hra respektive rolové jednání je známým také v oblasti dramatické výchovy. V svých pracích jej užívá například Josef Valenta⁷ nebo Dana Svozilová⁸ a objevuje

⁵ Kompetitivního – soutěživého

⁶ Larp. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

⁷ VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2008, 352 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4718-651.

se v souvislosti s již zmíněnou metodou dramatické hry. V této práci nicméně budeme nadále chápat pojem rolová hra pouze jako zastřešující pro hry typu RPG a larp. Porovnáním a případnými souvislostmi mezi rolovými hrami (konkrétně larpem) a dramatickou hrou bude věnována kapitola 4.3.

Rolové hry mají za sebou téměř čtyřicetiletý vývoj. Na počátku nestála však, jak bychom očekávali, hra založená na přímém jednání a akci hráčů, ale hra stolní. Následující kapitola stručně nastiňuje proces formování různých typů rolových her a především současné podoby lardu.

3.2.1 RPG

Předchůdcem lardu jsou hry, které mají opět v názvu zkratku, a sice RPG.⁹ Podle Jana Krajhanzla, který fenoménu RPG věnoval soustavnou pozornost (především se zřetelem na psychologické aspekty jevu), lze za charakteristiku těchto her považovat:

- *„Hráči v rámci hry nepředstavují sami sebe, ale hrají (v) roli (proto také Role-playing games).*
- *Hra se hraje ve skupině, z níž jeden hráč hru řídí.*
- *Role (tzv. postavy či charaktery) žijí v jiném světě než my, a hra se proto odehrává v představivosti hráčů.*
- *Tento jiný svět je v představivosti společně sdílen hráči hrací skupiny a má celistvý charakter.*
- *Každá RPG má herní pravidla.*

⁸ SVOZILOVÁ, Dana. *Analýza strukturované dramatické hry v kontextu dramatické výchovy*. Vyd. 1. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2005, 192 s. Výběrová řada doktorských prací. ISBN 80-869-2810-1.

⁹ RPG – Role-playing Game, v překladu Hra s hraním rolí. Můžeme se ještě setkat se starším českým překladem hra na hrdiny. Od toho je však již pozvolna upouštěno, neboť je spjat s dřívějším chápáním RPG a v současnosti se ukazuje jako nepřesný a zavádějící.

- *Hra nemá určený konec, jedná se o kontinuální a většinou dlouhodobější aktivitu.*“¹⁰

RPG můžeme tedy přibližně vymežit jako skupinovou hru, jež se odehrává na základě pevně stanovených pravidel a je řízena jedním z hráčů. V rámci hry hráči vstupují do rolí a fungují v imaginárním světě, který společně sdílí. Původní RPG existovaly jako stolní hry. Později s nástupem informačních technologií vznikly i RPG digitální (viz kapitola 3.2.1.2).

První RPG, která zapříčinila vznik herního druhu jako takového, a na dlouhou dobu určila jeho charakteristiku i žánrové směřování, byla hra Dungeons & Dragons.

3.2.1.1 Dungeons & Dragons

*„Ve hrách na hrdiny se vžíváš do své postavy a snažíš se představit si, jak by se zachovala v situaci, kterou pro ni vytvořil Pán jeskyně, či která spontánně vznikla ve vaší družině. Přitom musíš mít neustále na paměti, že ve vlhkém, zatuchlém a temném podzemí [...] se nenacházíš ty, ale tvůj hrdina.“*¹¹

První RPG svého druhu vznikla v USA v roce 1974 (autoři: Gary Gygax a Dave Arneson). Nesla název Dungeons & Dragons (Kobky a Draci) a jednalo se, jak jsme již zmiňovali, o stolní hru.¹² Je možné ji charakterizovat jako válečnou strategickou hru zasazenou do fantaskního kvazi-tolkienovského světa.¹³ Tato hra zapříčinila následné dlouhodobé tematické směřování RPG a posléze i larpu. (Fantasy tematika a herní úkoly zahrnující časté souboje se díky této prvotní inspiraci staly po určitou dobu pro larp charakteristickými).

Hra se hrála ve skupině hráčů, z níž každý hrál za určitou postavu, kterou si podle daných dispozic sám vytvořil (v souladu s fantasy tematikou se jednalo o různé typy elfů, čarodějů, trpaslíků atd.). Jedinými potřebami byly herní kostky, soubor

¹⁰ KRAJHANZL, Jan. *Fantasy Role-playing games jako sociální fenomén* [online]. Praha, 2001 [cit. 2012-08-30]. Dostupné z: <http://studierpg.unas.cz/>. Seminární práce. Univerzita Karlova v Praze.

¹¹ KLÍMA, Martin. *Fantasy hra na hrdiny Dračí doupě: Pravidla pro začátečníky, průvodce hrou*. 3. vyd. Praha: Altar, 1998, 80 s. ISBN 80-901078-7-7, str. 77.

¹² KOPEČEK, Tomáš (Permon). *Historie-svět*. In: *Historie-svět* [online]. 2007 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/Historie_-_svět

¹³ J.R.R. Tolkien -anglický spisovatel, filolog a univerzitní profesor . Autor proslulých románů *Hobit* a *Pán prstenů*, které jsou považovány za základ pro moderní žánr hrdinské fantasy.

pravidel vydaných výrobcem, papír a tužka. Hra se odehrávala ve smyšleném prostředí jakéhosi podzemního labyrintu (její další verze však umožňovaly ve zvolených vlastnostech herního světa libovůli hráčů), kde postavy bojovaly s různými monstry a dobývaly ztracené poklady. Jeden z hráčů měl specifickou a nad ostatní důležitou úlohu – byl tzv. Game Masterem (dále jen GM), Pánem hry.¹⁴ Jeho úkolem bylo vytvořit na základě herních pravidel konkrétní imaginární svět, v němž se ostatní hráči (resp. jejich postavy) mohli pohybovat. GM byl také rozhodčím- bděl nad průběhem hry, korigoval ji. V neposlední řadě pak jednal za všechny další postavy, které se ve hře objevovaly kromě protagonistů – ať už to byly postavy protivníků, či postavy, které „jen zalidňovaly“ konkrétní svět - tzv. Cizí postavy (dále jen CP).¹⁵

Jak si tedy můžeme představit samotné hraní hry? Krajhanzl uvádí pojem „*kooperativní vyprávění příběhu*.“¹⁶ Skupina hráčů verbálně vyjadřuje akce svých postav v imaginárních prostorech a GM jim odpovídá, popisuje zpětné reakce prostředí a bytostí, které se v něm pohybují. Míra naplnění herních úkolů je vyjádřena pomocí hodů speciálními kostkami. Je to tedy jakási sdílená fantazie hráčů vyjádřená slovy.

Ačkoliv zpočátku nebyla Dungeons & Dragons zaměřena ani tak na tvorbu postavy a příběh, ale především na cvičení strategického bojového myšlení, postupně se ukázalo, že jednotlivá dobrodružství bez zápletky a nosného příběhu nebudou mít pro většinu hráčů dostatečnou atraktivitu. Na GM byly tak postupně (přibližně od osmdesátých let) kladeny větší nároky.¹⁷ Z pouhého organizátora a „architekta prostředí“ se stal režisérem děje a storytellerem¹⁸. Toto směřování se promítlo i do dalších edic hry Dungeons & Dragons, jež už obsahovaly některé vzniklé populární příběhy, scénáře hry.

¹⁴ Dříve se hojně používal pojem převzatý z původní americké verze D&D – Dungeon master, Pán jeskyně. Přikláním se k univerzálnějšímu označení Pán hry.

¹⁵ Cizí postava – nehrají ji hráči, ale organizátoři hry nebo speciální hráči do zbytku hry nezapojení. Cizí postavy bývají nositeli dějových zvrátů a dynamizujícím prvkem ve hře.

¹⁶ KRAJHANZL, Jan. *Fantasy Role-playing games jako sociální fenomén* [online]. Praha, 2001 [cit. 2012-08-30]. Dostupné z: <http://studierpg.unas.cz/>. Seminární práce. Univerzita Karlova v Praze.

¹⁷ KOPEČEK, Tomáš (Permon). *Historie-svět*. In: *Historie-svět* [online]. 2007 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/Historie_-_svět.

¹⁸ Storytelling – umělecká metoda vyprávění založená na osobnosti performerera – vypravěče.

V České republice (resp. Československu) nebyly do roku 1989 RPG prakticky známy. Důvodem bylo uzavření hranic a značné omezení vlivů pocházejících ze západní Evropy a USA. Avšak už v roce 1990 vydává sdružení Altar pravidla pro českou verzi Dungeons & Dragons s názvem Dračí Doupe. Postupně se hra stala velice populárním fenoménem, především mezi mládeží tíhnoucí k fantasy literatuře a příznivci skautingu. Dalšími podobnými hrami byly například Stín meče (opět žánr fantasy, avšak nedosáhla takové popularity jako Dračí doupe) nebo Shadowrun (inspirovaná žánry fantasy a sci-fi).¹⁹

Hra Dungeons & Dragons je prvním vývojovým stupněm v linii, v níž pokračuje i larp. Herní mechanismy, jež se poprvé objevily v této RPG, přešly v určité formě později právě do larpu.

3.2.1.2 Digitální RPG

Dalším vývojovým stupněm RPG, který logicky přišel s rozvojem techniky a její větší dostupností (osobní počítače, videoherní konzole) jsou digitální RPG. Vzhledem k předmětu našeho zájmu jde o okrajový fenomén, je však správné jej alespoň letmo zmínit, neboť právě digitální RPG se zasloužily o masovou oblibu tohoto druhu her.

Princip vstupování do fiktivní postavy a pohybování se ve fantaskním světě je i v řečeném druhu RPG zachován. Oproti stolním hrám je zde ale několik značných rozdílů. Především nešlo, alespoň zprvu, o skupinové hraní. (S rozvojem internetu a hraní po síti tento rozdíl přestal platit, ovšem jen částečně - hráči hráli sice ve skupině, ale fyzicky byli každý na jiném místě.) Dalším podstatným rozdílem je, že úlohu GM zastupuje v tomto případě počítač. Tento fakt s sebou nese omezenější možnost improvizace a variování příběhu. V mnoha digitálních RPG je de facto příběh a jeho rozuzlení již předem dáno. Hraní role a možnost přímého ovlivnění děje se tak v podstatě vytrácí.²⁰

¹⁹ HOLÝ, Jakub. *Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí* [online]. Praha, 2005 [cit. 2012-08-30].

Dostupné z: <http://studierpg.unas.cz/>. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze.

²⁰ Hra na hrdiny. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny

3.2.2 Počátky a vývoj larpu ve světě

Od konce sedmdesátých let vznikají v USA skupiny, které se pokouší převést RPG hry do života. První takovou, jež se specializovala na fantasy bitvy, byla washingtonská Dagorhir Outdoor Improvisational Battle Games (založena 1977).²¹ Jako alternativa k hlavnímu proudu bojových larpů se postupně objevují i jiné druhy - například sdružení Society for Interactive Literature (založeno 1982) se zabývá tvorbou tzv. dramatických larpů, které interaktivní formou prováděly hráče známými díly světové dramatiky.²²

Na počátku osmdesátých let se „hraní rolí naživo“ šíří i do Evropy, opět především mezi příznivci RPG a fantasy literatury. V Anglii se první zaznamenaný larp s názvem Treasure Trap odehrál v roce 1982 na hradě Peckforton v Cheshiru.²³ Šlo de facto o doslovné převedení Dungeons & Dragons do reálného světa. Při této příležitosti vznikla mezi příznivci tradiční RPG a nového hraní rolí naživo (tehdy nazývaného Post RP – viz slovník pojmů) zajímavá a pro další rozvoj larpu velmi přínosná diskuse. Stoupenci původní RPG pocítovali živé hraní postavy jako omezující – byli najednou limitováni faktory vlastní fyzické bytosti. Naproti tomu rodící se hráči larpů kritizovali některé herní mechanismy (např. hod kostkami) přejaté z RPG, jimiž se řešily akce, které nelze v realitě provádět skutečnou akcí (např. kouzlení apod.). Díky této debatě se postupně mimo jiné začíná klást větší důraz na vztah mezi hráčem a postavou a výraznější sepětí jejich akcí.²⁴

Postupně se, i díky vlivu z Austrálie, kde v osmdesátých letech vzniká nový druh s názvem freeform (z angl., v překladu volná forma), rozvolňují dříve pevně

²¹ VANĚK, Jakub. *Analýza a seznámení s oblastí her larp* [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2012-08-30]. Dostupné z: <http://theses.cz/id/qtof3k/>. Magisterská diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci.

²² Larp. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

²³ VANĚK, Jakub. *Analýza a seznámení s oblastí her larp* [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2012-08-30]. Dostupné z: <http://theses.cz/id/qtof3k/>. Magisterská diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci.

²⁴ KOPEČEK, Tomáš (Permon). *Historie-svět*. In: *Historie-svět* [online]. 2007 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/Historie_-_svět.

daná a stolními RPG inspirovaná pravidla pro hraní larpu. Díky tomu se otevírá cesta pro experimentování a tím pro současné sofistikovanější formy larpu.²⁵

3.2.3 Počátky a vývoj larpu v České republice

Jak jsme již zmínili v kapitole 3.2.1.1., historie českého (resp. československého) larpu se začíná v roce 1990 vydáním české verze hry Dungeons & Dragons Dračí doupě. Další podstatnou událostí bylo nové vydání českého překladu románů J.R.R. Tolkiena. Tyto dva impulsy se zasloužily o vytvoření početné komunity příznivců, především mezi mládeží, ze které se později rekrutovali i první tvůrci a hráči larpů.²⁶

V devadesátých letech se tuzemské akce omezovaly většinou na formát takzvaných Družinovek či Bitev (viz kapitola 1.3) a tematiku fantasy. Stejně jako dříve ve světě šlo i u nás v prvním hraní naživo o převod RPG Dračí doupě do reálného světa. Taková akce se odehrála již v roce 1992 v Moravském krasu. Souboje mezi postavami zde byly řešeny stále po vzoru RPG pomocí hodu kostkami. V roce 1993 v údolí řeky Oslavy však již přišly ke slovu dřevěné napodobeniny zbraní.²⁷ Na konci dekády se objevil komplikovanější druh larpu, a sice tzv. Svět. Jak název napovídá, hráči se v rámci svých postav pohybovali v organizátory připraveném fantazijním světě, jenž měl svá vlastní pravidla a zákonitosti. Cíle hry se v tomto druhu larpu poněkud přesunuly směrem od primárního zaměření na splnění konkrétního herního úkolu k fungování v roli a v neznámém prostředí (a k zážitku z těchto aspektů plynoucím). Světy mohly mít rozsáhlou dobu hraní, výjimkou nebyly celé víkendy, někdy dokonce i delší časové úseky. Prvním takovým Světem byla Fraška, jež se poprvé konala v roce 1997 na hradě Cimburk u Koryčan, a trvala celý týden.²⁸

Výraznější druhové i žánrové rozrůznění larpů přišlo až po roce 2000. Pozvolna nabírá na významu inspirace skandinávskými zeměmi, kde se larp stal

²⁵ Tamtéž

²⁶ Larp. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

²⁷ BAŠTA, Jaroslav. Začátky prvních fantasy světů v Česku. In: GOTTHARD, Pavel. *Odras tváře českého larpu*. Brno, 2008, s. 22.

²⁸ Larp. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

formou poskytující prostor pro experimentování a umělecké vyjádření. (viz kapitola 1.4). V tuzemsku se objevují nové druhy larpů jako Městský larp a především Komorní larp, který přesunul dění z plenéru do uzavřených prostor a vnesl do larpu společensky závažnější témata (viz kapitola 4). O larpu se i u nás začíná pozvolna uvažovat nejen čistě jako o kratochvilné aktivitě, ale také jako o formátu, který skýtá potenciál pro umělecké, psychologické či pedagogické cíle.²⁹

V roce 2006 byl v Brně sestaven a larpovými organizátory podepsán Manifest M6, který potvrdil snahu určité části larpové scény oprostit se od hlavního proudu (fantasy Bitvy, Světy). Manifest se inspiroje podobně zaměřenými prohlášeními vydanými norskými larpovými designery (např. Dogma 99, Klíčový manifest) a požaduje takový přístup k larpu, který by kladl důraz na jednání v roli před povrchním zaměřováním se na propracovanost kostýmů a herního prostředí. Mezi autory manifestu patří přední jména české larpové teorie- například Petr Pouchlý či Tomáš Kopeček. Zde jsou některé požadavky, které Manifest M6 nastoluje:

- Každý účastník má vlastní roli
(Hráč vstupuje do předem připravených rolí, které mají v larpu ojedinělé a nezastupitelné místo. Hráč v jedné hře nestřídá více rolí.)
- Hráč neztvárňuje sám sebe
(Tento bod upozorňuje na rozdíl mezi hráčem a postavou, na fakt, že hráč v larpu přijímá odlišné charakterové rysy. Z možnosti odlišného jednání, než je hráči vlastní, plyne samotný přínos hry.)
- Cíle postavy jsou oddělené od cílů hráče
(Souvisí s předchozím bodem.)
- Kostým neznamená roli
(Bod připomíná nutnost nepovrchního chápání role. Postavu není možné pouze ilustrovat, ale jednat jako ona, přemýšlet o jejích vnitřních motivacích. Manifest navíc uvádí, že v určitých případech není kostýmu zapotřebí vůbec. Tento požadavek je zcela v opozici k soudobému převládajícímu pohledu na larp, který výpravový kostým chápe jako jeden z hlavních aspektů role.)
- Organizátor do hry v jejím průběhu nezasahuje přímo

²⁹ Tamtéž

(Pro kontinuitu a dynamiku larpu je třeba, aby jeho průběh nebyl přerušován. Pokud organizátor potřebuje larp korigovat, snaží se tak učinit jiným způsobem než přímým zásahem do hry - například za pomoci CP.)³⁰

V současnosti funguje v tuzemsku množství sdružení, která se na různé úrovni zabývají organizací larpů. Za všechny jmenujme například pražské sdružení Tempus Ludi, brněnské Court of Moravia a sdružení nezávislých východočeských organizátorů Larpů Pardubice (LarPard). Především Court of Moravia (dále jen COM), zformovaný kolem osobnosti Petra Pouchlého, vyvíjí na poli tuzemského larpu soustavnou snahu o propagaci směrem k široké veřejnosti, ale také o jeho teoretickou reflexi a autonomii jakožto hodnotné (protože osobnost hráče po mnoha stránkách rozvíjející) herní aktivity. Od roku 2008 pořádá COM zmíněnou konferenci o larpu Odraz a již od roku 2006 víkendový festival komorních larpů Larpvíkend. Je možné říci, že právě na druh komorního larpu se COM specializuje.

3.3 Druhy larpu

V oblasti druhového dělení larpů panuje v současnosti nepřehledná situace. Existuje mnoho různých hledisek, podle kterých je možné larp rozlišovat. Dělení se také často liší ve vztahu k preferencím autora. Rozdíly jsou navíc markantní i s přihlédnutím k dané provenienci. Pro nás je však v tuto chvíli podstatná situace v České republice, tudíž pojmy související s cizozemským rozdělením vynecháme. Na základě syntézy z dostupných pramenů a s přihlédnutím k jednotlivým hlediskům dělení jsem se pokusila o následnou kategorizaci:

Základní dělení larpů v České republice:

- **Bitva**

- Dvě a více stran stojí proti sobě a snaží se zvítězit v boji. Je oslaben příběhový a rolový aspekt, hráč se orientuje na splnění herního cíle.

Podstatnou úlohu mají často výpravné kostýmy. Bitva se odehrává za pomoci falešných zbraní, jež jsou nejčastěji vyrobeny ze dřeva – proto se pro takový druh larpu vžil také název Dřevárny. Nejčastějším žánrem Bitev bývá fantasy.

³⁰ Manifest M6. *Manifest M6* [online]. 2006 [cit. 2012-08-19]. Dostupné z: <http://www.m6.cz/>

- **Družinovka**

- Jde o lineární typ larpu, kdy hráči ve skupině (družině, odtud název) putují po vytyčené trase, kde jsou pro ně organizátory připraveny různé úkoly či souboje. Opět je převládajícím žánrem Družinovek fantasy, v devadesátých letech šlo především o inspiraci RPG Dračí doupě.

- **Svět**

- viz kapitola 3.2.3

- **Městský larp**

- odehrává se v městském prostředí, a je s ním i určitým způsobem tematicky spjat

- **Komorní larp**

- viz kapitola 4

Alternativní dělení podle dalších kritérií:

- Podle délky trvání:

- **několikahodinový larp** (Z valné většiny jde o Komorní larp.)

- **víkendový larp** (Trvající alespoň deset hodin.)

- **dlouhodobý larp** (Přesahující rozmezí jednoho víkendu. Lze jej dále dělit na **intenzivní** a **průběžný** - podle toho, zda jsou hráči v roli po celou dobu trvání hry, nebo nikoliv. Například zda v průběhu hry vykonávají i povinnosti ze svého osobního života- chodí do školy apod.)³¹

- Podle žánru:

- **fantasy,**

- **sci – fi**

- **horror**

- **detektivka**

- aj.

- Podle historické ukotvenosti:

- **historický larp**

³¹ HOLENDOVÁ, Kateřina. Časové variace larpu. In: MALEČEK, David a Jakub WEBERSCHINKE. *Odraz tváře českého larpu*. Praha: Prague by Night, 2009, s.25. ISBN 978-80-254-4564-8.

- **larp z nedávné historie**
- **larp ze současnosti**
- **larp z budoucnosti** (často jde o post-apokalyptické³² vize budoucího světa)
- Další specifické druhy larpu:
 - **Freeforma** (Z anglického Freeform – volná forma. Hlavní charakteristikou je různá míra volnosti v oblasti pravidel hry.)
 - **Crossover** (Druh larpu, ve kterém se mísí různé styly a přístupy.)
 - **Hraní osudů** (Z anglického Fateplay. Zápletky příběhu i jejich rozuzlení jsou předem dány organizátory. Hráči mají určeny spouštěcí momenty, kdy se mají určitým způsobem zachovat. Mají minimální prostor pro vlastní rozhodování, „osud“ jejich postavy je neměnný.)
 - **Kostýmní larp** (Hlavní důraz je v tomto larpu kladen na kostým, který utváří postavu. Podstatná je atmosféra, nikoliv příběh.)
 - **Erotica** (Okrajový druh larpu. Ztvárnění sexuálního styku je většinou řešeno konkrétní zástupnou činností, např. masírováním. Speciální technika, jež simuluje intimní kontakt za pomoci dotyků paže, se jmenuje Ars Amandi.)
 - aj.

3.4 Severský (nordický) larp

V České republice je larp stále ještě pojmem pro veřejnost neznámým a komunita hráčů a organizátorů se může optikou většinové společnosti jevit jako obskurní skupina infantilních podivínů (s trochou nadsázky řečeno, ačkoliv pravděpodobně příliš daleko od pravdy nebudeme). Naproti tomu v severských

³² Post-apokalyptický – žánr sci-fi. Hlavním motivem je katastrofa (většinou atomový výbuch), která postihne lidstvo. Přeživší jedinci musí přijmout zcela odlišný způsob života a odlišný žebříček hodnot než tomu bylo v civilizované společnosti.

zemích³³ dosáhl larp značné míry obecné popularity, ale především byl uznán jako legitimní, a to nejen ve sféře herních aktivit, ale také v oblasti psychologie, sociologie, umění a – co je pro nás nejdůležitější – pedagogiky. Severská larpová scéna je v tuzemsku, jak jsme již naznačili, významnou inspirací, jež má za výsledek například existenci konference *Odras* a vzrůstající oblibu *Komorního larpu*. Bližší pohled na aktuální dění na severské larpové scéně nám tak může naznačit, jakou cestou se bude pravděpodobně za několik let vývoj ubírat i u nás.

Larp se v severských zemích poprvé objevuje v roce 1989. Od té doby se vyvinul v široké spektrum mnoha druhů a žánrů. Můžeme zde pozorovat jak obrovské kostýmní akce pro stovky hráčů s profesionálně zhotovenými kulisami, tak komorní larpy přinášející kontroverzní témata. Co je ovšem pro severské prostředí unikátní, je pojmání larpu jako svébytné součásti performativních umění. Artificiální forma larpu, jež aspiruje na nový umělecký druh, má název *Arthaus*. Jde o experimentální formu, jejímž hlavním cílem bývá reflexe nejrůznějších morálních, sociálních či politických témat. Děje se tak prostřednictvím silného emocionálního prožitku z jednání v rámci postavy. *Arthausové* larpy se odehrávají často v reálném prostředí, záměrně bývá konfrontována hranice mezi běžným životem a hrou.³⁴

Existuje názor, že larp by měl být chápán jako součást vývojové tendence současného umění směrem od „diváckých“ forem k participačním.³⁵ Přibližně od 60. let 20. století se objevují formy akčního umění, které usilují o bližší kontakt umělce a diváka. Objevuje se happening a performance. Divadelní experimentátoři jako Jerzy Grotowski, Richard Schechner (*Performance Group*) nebo Judith Malina a Julian Beck (*Living Theatre*) redefinují vztah jeviště a hlediště a snaží se o maximální interakci s diváky. Divák přestává být nestranným pozorovatelem, participuje a spoluvytváří umělecký akt. Eirik Fatland, jeden z předních norských larpových

³³ Severskými státy je myšleno Dánsko, Finsko, Norsko, Švédsko, Island a další autonomní součásti výše zmíněných států. Směřování a vývoj larpu se díky kulturní i historické propojenosti zmíněných zemí ubíral podobným směrem. Většina charakteristik severského larpu je tedy shodných, ačkoliv v každé zemi můžeme nalézt jiné preference či drobné odlišnosti.

³⁴ KOPEČEK, Tomáš (Permon). *Arthaus*. In: *Larpy: Larpedie* [online]. 2008 [cit. 2012-08-22]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/Arthaus>

³⁵ Larp. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

teoretiků dokonce tvrdí, že larp lze nahlížet jako performativní formu, která pokračuje tam, kde „Grotowski selhal“.³⁶

³⁶ FATLAND, Eirik. Interaction Codes: Understanding and Establishing Patterns in Player Improvisation. In: FRITZON, Thorbiörn a Tobias WRIGSTAD. *Role, Play, Art: Collected Experiences of Role-Playing*. Stockholm: Föreningen Knutpunkt, 2006, s. 33. ISBN 91-631-8853-8. Dostupné z: <http://jeepen.org/kpbook/kp-book-2006.pdf> (vlastní překlad z angličtiny)

4 Komorní larp v kontextu dramatické výchovy

4.1 Komorní larp

V předchozí kapitole jsme si nastínili vývoj a rozmanitost formy larpu. Jak vidno, oblast, ve které se pohybujeme, nemůžeme v žádném případě pojímat jako homogenní celek. Pokud je mým dalším záměrem uvažovat o vztahu larpu k oboru dramatická výchova, pak je zapotřebí mít na mysli takový druh larpu, který takové srovnání umožňuje. Vezměme například v úvahu akční Bitvu. Stejně jako v případě dramatické resp. divadelní výchovy je její hlavní metodou hra v roli. Avšak zde podobnost končí. Vlastní náplň Bitvy je fyzická akce orientovaná na souboj a splnění konkrétního herního úkolu (např. ukořistění truhly s pokladem ze soupeřova tábora). Tím se Bitva řadí spíše do oblasti sportovních a zážitkových her nežli do oblasti divadla.

Existuje však druh larpu, který je založen na dramatickém konfliktu a jednání postav v situaci a ve vzájemných vztazích. V českém prostředí se pro něj vžil název Komorní larp. Autorem názvu je larpový teoretik a organizátor Tomáš Kopeček, který se stal také jedním z prvních propagátorů tohoto mladého (první oficiální Komorní larp se odehrál teprve v roce 2004) formátu. Kromě Kopečka se Komorním larpem z teoretického hlediska dlouhodobě zabývá Pavel Gotthard, člen občanského sdružení Court of Moravia. Podle Gottharda lze pod pojmem Komorní larp chápat následující charakteristiky:

- *„Hra je určena pro 3- 20 hráčů, včetně případných cizích postav*
- *Hráči jsou soustředěni v malém, jasně ohraničeném prostoru. Jedna místnost, byt, zahrada – už však ne uliční blok nebo komplex více budov. Rozhodujícím faktorem je, zda jsou organizátoři schopni neustále sledovat činnost jednotlivých hráčů.*
- *Čistá herní doba nepřesáhne šest hodin*
- *Hra sleduje jeden hlavní dramatický konflikt, do kterého jsou zapojeny všechny hráčské postavy*

- *Těžištěm hry je konflikt dramatický, nikoli fyzický (souboj měkčenými zbraněmi, zápas atp.)“³⁷*

Ačkoliv formát Komorního laru sám o sobě a priori neinklinuje ke konkrétním tématům, přesto se díky jeho úspornosti a intimitě herního prostředí uplatňují především témata založená na vyhocených mezilidských vztazích, rodinná dramata a podobně. Úsporně je v případě tohoto druhu laru nakládáno i se scénografií, jde v jistém smyslu o protiváhu kostýmních fantasy Světů s detailně propracovanými maskami hráčů.

4.2 Dramatická hra

Ústřední metodou DV³⁸, jež využívá stejně jako Komorní larp principu hry v roli, je dramatická hra. Obě herní formy vykazují již na první pohled značnou podobnost. Následující kapitola (4.3) se bude zabývat hledáním odpovědi na následující otázky, které přirozeně vyvstávají, nahlížíme-li larp z hlediska DV.

- Je Komorní larp formou dramatické hry, tak jak je chápána oborem dramatická výchova?
- Je tedy možné považovat Komorní larp za legitimní techniku dramatické výchovy?

Upřesněme si nyní samotný pojem dramatická hra a jeho charakteristiky.

Podle Josefa Valenty je dramatická hra (rozumějme hraní rolí ve fiktivních dramatických situacích) obecně definována následovně: „*Výchovná a vzdělávací metoda, která vede k plnění esteticko-výchovných, osobnostně a sociálně rozvojových a věcně vzdělávacích cílů na základě většinou spíše improvizovaného rozehrání a následné reflexe fiktivní situace (většinou dramatické) s výchovně hodnotným obsahem. Tato situace se uskutečňuje prostřednictvím hry hráčů (aktérů, herců) zastupujících svým chováním a jednáním více či méně fiktivní objekty (zejména osoby, ale i jiné bytosti, jevy apod.) včetně možnosti hrát v různé míře autenticity sebe samého.*“³⁹

³⁷ GOTTHARD, Pavel. Tvorba komorního laru. In: VESELÝ, Lukáš. *Rozlety: Sborník larpové konference Odras 2010*. Brno: Tempus lidí o.s., 2010, s. 61-66. ISBN 978-80-254-6721-3, s. 61.

³⁸ DV – dramatická resp. divadelní

³⁹ VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2008, 352 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4718-651, s.53.

Co se týče samotné ústřední metody – tedy hry v roli – pak podle hloubky „ponoření“ hráče do fiktivní postavy či míry jeho přeměny v někoho jiného Valenta rozeznává následující typy:

1. Simulace – hráč hraje sám sebe ve fiktivní situaci
2. Alterace – hráč na sebe bere herní roli a v ní jedná v rámci fiktivní situace
 - role bývá vymezena jako sociální role či povolání (vedoucí, student) či biologickými atributy (starý muž) nebo základní existenční role (matka, bratr)
 - určující pro jednání jsou definované vztahy a postoje případně motiv postavy
 - nejde však o totální přeměnu hráče v postavu, hráč hraje jen určitý typ, postava nemá charakterové nuance
3. Charakterizace – oproti alteraci jde hlouběji do vnitřních motivací a charakterových nuancí postavy
 - Zkoumá a vytváří vnitřní život postavy⁴⁰

Za obecnou strukturu dramatické hry pak lze podle Valenty považovat:

- Expozice tématu hry
- Určení a charakterizování postav
- Segmentování děje hry do jednotlivých situací
- Přísun informací
- Nastolení konfliktu
- Prostor pro řešící jednání, experimentování s řešením
- Prostor pro rozhodování, volbu
- Případně závěr
- Uskutečnění všech výše uvedených bodů hrou hráčů v rolích a ve fiktivních situacích⁴¹

Silva Macková charakterizuje dramatickou hru za pomoci dichotomie herní jednání - jevištní jednání. Dramatická hra se uskutečňuje jako součást dramatického procesu, jehož podstatnou charakteristikou je, že není určen divákům. Cílem je vlastní zkušenost a prožitek hráče. Ve chvíli, kdy se již jedná o performanci „směrem

⁴⁰ Tamtéž, s. 58.

⁴¹ Tamtéž, s. 83

ven“, čili komunikaci směrem k divákovi, nehovoříme již o herním jednání a tím pádem ani o dramatické hře.⁴²

4.3 Srovnání

S ohledem na charakteristiky, které jsme si uvedli v souvislosti s larpem obecně a posléze Komorním larpem můžeme tvrdit, že Komorní larp a dramatická výchova se shodují v těchto bodech:

- Hlavní charakteristikou je hra v roli
- Fiktivní postavy vstupují v rámci dramatických situací do vzájemných vztahů a konfliktů
- Hráči provozují tzv. herní jednání, jež není určeno pro diváky, jeho cílem je vlastní zkušenost a prožitek hráče (viz výše Macková)
- Shodná je obecná struktura hry (viz výše Valenta), která poskytuje prostor pro experimentování s řešením a uskutečňuje se hrou hráčů v rolích

Jaké odlišnosti lze spatřovat mezi komorním larpem a dramatickou hrou?

- V případě dramatické hry se jedná o čistě výchovnou a vzdělávací metodu, která sleduje pedagogické cíle. Tento fakt determinuje i její obsah. Naproti tomu komorní larp může mít (a mívá) cíle čistě zábavní.
- Podle typu dramatické hry a její strukturovanosti se může lišit míra „psychologizace“ postavy, kterou hráč představuje. Oproti tomu v Komorním larpu jde především o co nejúplnější prozkoumání vnitřního života postavy.
- Komorní larp nepřipouští větší míru strukturovanosti a stylizovanosti, cílem je co největší „ponoření“ hráče do herního světa, přičemž by přerušování hry bylo považováno za škodlivé. Lze jej označit za tzv. plnou hru (řečeno terminologií Valenty).⁴³
- Za účelem zmíněného co největšího „ponoření“ hráčů do hry a nastolení co nejpůsobivější fikce klade larp neporovnatelně větší důraz na nastolení

⁴² MACKOVÁ, Silva. *Dramatická výchova*. Vyd. 1. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2004, 214 s., [12] l. obr. příl. ISBN 80-854-2993-4.

⁴³ VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2008, 352 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4718-651, s.125.

herní situace (řčeno terminologií Mackové) či expozici tématu hry a charakterizování postav (řčeno terminologií Valenty).

4.4 Shrnutí

Odpovězme si nyní na položené otázky.

- Je Komorní larp formou dramatické hry, tak jak je chápána oborem dramatická výchova?

Z výše uvedených fakt je patrné, že Komorní larp lze skutečně považovat za formu dramatické hry. Ovšem jedná se o vztah podřadný. Neboli můžeme tvrdit, že Komorní larp je možné označit jako druh dramatické hry. A sice takový druh, který lze terminologií dramatické výchovy vyjádřit takto: Komorní larp je dramatická hra využívající plnou hru, v níž se jakožto druh hry v roli uplatňuje charakterizace a v níž je kladen důraz na co nejdetailnější nastolení situace.

- Je tedy možné považovat Komorní larp za legitimní techniku dramatické výchovy?

Ano, Komorní larp se může stát legitimní technikou DV, ovšem za předpokladu, že má výchovné a vzdělávací cíle. U larpů určených primárně pro zábavu lze s potížemi mluvit o vazbě na dramatickou výchovu.

5 Komorní larp Tryzna

Tato část práce si klade za cíl popsat a analyzovat konkrétní příklad larpu ve výchově, jehož jsem byla spoluautorkou. Komorní larp s názvem Tryzna vznikl v rámci studijního předmětu Divadlo ve výchově na Ateliéru Divadlo a výchova Janáčkovy akademie múzických umění v průběhu školního roku 2010/2011. Členové autorského týmu byli mimo mé osoby BcA. Marek Doležel, BcA. Matěj Mužík a BcA. Jonáš Konývka. Realizaci projektu zaštitovaly BcA. Veronika Slovácová a BcA. Martina Jarošová. Pedagogické vedení bylo v rukou MgA. Zuzany Žákové.

Larp prošel celkem třemi pokusnými realizacemi se zkušebními účastníky. Jeho využitelnost vzhledem k předpokládané cílové skupině – tedy studentům středních škol – bude zkoumána metodou takzvané SWOT analýzy. Výsledky by měly konkretizovat možnost uplatnění daného typu larpu jakožto nabídky alternativní výuky pro střední školy.

5.1 Popis projektu

5.1.1 Premisy projektu

Při rozhodování tvůrčího týmu, jaká forma výukového projektu bude realizována, stály následující premisy:

1. Vytvořit projekt, který by oslovil studenty středních škol
2. Nabídnout studentům vzhled do tematiky, které je v rámci školní výuky věnováno nedostatečné místo
3. Poskytnout studentům možnost se do projektu aktivně zapojit – ne být pouze v roli diváka – a téma si „na vlastní kůži“ prožít

5.1.2 Téma

Vzhledem k premise č. 2 jsme zvolili tematiku soudobých dějin. Konkrétně se jednalo o dobu 70. let v ČSSR. Témata, která komorní larp přinášel, se zakládala na ústředním konfliktu osobních problémů a vztahů postav v kontrastu s realitou

života v podmínkách totalitního státu. Hráči byli v larpu stavěni před dilemata plynoucí z konfrontace osobních zájmů postavy a morálních hledisek.

5.1.3 Formát

Především vzhledem ke třetí uvedené premise se tvůrčí tým nakonec shodl na formě komorního larpu. Zamýšleli jsme pracovat s intenzivním prožitkem v malé skupině a stavět na dramatickém konfliktu a vztazích mezi jednotlivými postavami. Počet hráčů se díky tomu ustálil na devět – pět žen a čtyři muži. Hře předcházela informativní přednáška a diskuse týkající se historických reálií larpu a herecká cvičení, která měla za cíl naladit hráče na hru v roli. V další části dílny si hráči na základě poskytnutých obecných charakteristik (věk, temperament, sociální postavení) mezi sebou rozdělili postavy larpu. Na závěr probíhala skupinová reflexe, která měla za úkol umožnit hráčům utříbení zážitku z hry a zároveň poskytnout zpětnou vazbu tvůrcům. Časová náročnost celého projektu byla cca čtyři hodiny.

5.1.4 Příběh

Příběh larpu se odvíjel na základě propletence vztahů mezi jednotlivými postavami, které spolu byly pracovně či rodinnými vztahy spřízněny. Klubko vztahů poskytovalo půdu pro mnoho dílčích konfliktů. Hlavní konflikt či ústřední dějovou linku larpu jsme neurčili, zamýšleli jsme děj soustředit na hráčský prožitek plynoucí z interakce mezi postavami.

Expozice larpu byla následující. V červnu roku 1985 umírá na následky tragické nehody bývalý herec Divadla Karla Marxe Karel Dohnal. Při příležitosti jeho smuteční hostiny se scházejí rodinní příslušníci a kolegové z divadla. V rámci této události se v rámci konverzace začnou postupně vyjevovat nejrůznější vzpomínky, traumata, promlčené i stále živoucí křivdy a tajemství. Politický rozměr situaci dává fakt, že Karel Dohnal byl signatářem Charty 77, díky čemuž byl propuštěn z ansámblu divadla a propadl alkoholu (což mělo za důsledek jeho tragické úmrtí).

5.1.5 Prostředí

Larp Tryzna se odehrával v prostorách fiktivního Divadla Karla Marxe, kde se při příležitosti smuteční hostiny schází jeho přátelé a kolegové. Reálným prostorem konání larpu byly prostory divadelního sálu Kabinetu Múz (odtud iniciály názvu fiktivního divadla). Do značné míry realistické prostředí tak podporovalo atmosféru larpu, což bylo v rámci reflexí účastníky pozitivně hodnoceno.

5.1.6 Kostýmy a rekvizity

Požadavky na kostým hráčů byl především v rovině barevného ladění, avšak také jisté historické neutrálnosti. Hráči si mohli buď vytvořit a přinést kostým vlastní, nebo jim byl námi zapůjčen. Jednalo se o černé oblečení společenského charakteru bez výrazných moderních znaků.

V larpu bylo použito minimum rekvizit. Centrálním bodem prostoru byl dlouhý stůl s drobným pohoštěním navozující atmosféru smuteční hostiny. V prostoru byla pro podporu atmosféry instalována fotografie fiktivního Karla Dohnala s vázou květin a knihou, do které mohli hráči zapisovat své „vzpomínky“ na Karla.

Dalšími několika rekvizitami byly takové, které fungovaly jako tzv. „spouštěče“. Byly příčinou změny dynamiky příběhu larpu či nositelem určité zásadní informace, která vyústila v dramatický konflikt. Těmito rekvizitami byly:

- Pohled, který poslala „zemřelá“ matka z Chicaga své dceři Jitce
- Pásek (CD) s nahranou písničkou od kapely Plastic People of the Universe
- Lístek s Vítkovým podepsaným projevem solidarity k Chartě 77
- Přihláška do KSČ pro Ludmilu

5.1.7 Postavy

Před započítím hry dostali hráči archy s charakteristikami jednotlivých postav. Archy zahrnovaly následující informace: charakterové vlastnosti, vztah k režimu, životopis, vztahy ke všem ostatním postavám a herní cíle. Položky

„životopis“ a „vztahy k ostatním postavám“ byly psány ich-formou z pohledu samotné postavy a takovým stylem, jakým by se pravděpodobně postava vyjadřovala. Tento prvek také přispíval k dokreslení charakteru postavy. Archy byly záměrně koncipovány tak, aby se hráč nedozvěděl veškeré informace. Odhalit určité tajemství a zaujmout k němu postoj patřilo k jeho herním cílům. Životopis postav byl koncipován a točil se kolem postavy Karla. Životní postoje postav se vyjevují právě ve vztazích zaujatých vůči Karlovi.

Následuje úplný výčet charakteristik jednotlivých postav převzatý a upravený z herních archů. Míra takové podrobnosti je v případě postav nutná k tomu, aby byly pochopeny potenciální dramatické konflikty larpu Tryzna.

Jiří Schneider, nar. 13.9. 1933, 52 let

- **Charakterové vlastnosti**
 - přemýšlivý člověk, ne ale nerozhodný nebo liknavý
 - nemá rád rozepře, ale trvá na svých názorech
 - je schopný využít nabízené příležitosti
- **Vztah k režimu**
 - člen komunistické strany
 - ideově je proti režimu, ale veřejně by se k tomu nepřiznal
 - doposud se choval tak, jak bylo třeba, aby mohl mít určité postavení a zajištění
- **Životopis**

Jiří Schneider se narodil v Plzni, rodiče pracovali v divadle. Jiří měl tedy odmala přístup do divadelního světa a to jej nasměrovalo ke kariéře herce. V roce 1957 se v Tylově divadle v Plzni potkává s Karlem Dohnalem a stávají se z nich nejen herečtí kolegové, ale i nejbližší přátelé. Později (v roce 1960) Karel dostává nabídku na angažmá v pražském divadle Karla Marxe, díky jeho přímlově je nabídnuta práce i Jiřímu. Po roce 1968 a okupaci vojsky Varšavské smlouvy se postoje přátel odlišují. Karel se otevřeně staví do opozice proti režimu a tento jeho postoj vyvrcholí podepsáním Charty 77. Naproti tomu Jiří odmítá otevřeně proti režimu vstupovat.

Navíc také vstupuje do komunistické strany. Jiří a Karel se odcizují. Po dlouhé nemoci zemře také Jiřího manželka. Jiří se pozvolna začne sblížovat s Jiřinou, Karlovou manželkou, ke které vždy choval platonické city. V současnosti je již oficiálně ve vztahu s Jiřinou a sdílí společný byt. Poté, co se Karel stal kvůli Chartě obětí perzekucí a následky nesla i Jiřina, Jiří přehodnotil své postoje. Nyní dělá vše proto, aby sobě a Jiřině umožnil emigrovat do USA, kde má kontakt (svou bývalou kamarádku Zuzanu Šimkovou z divadla Karla Marxe, manželku Stanislava Šimka, která v roce 1969 emigrovala). K cestě do zahraničí mu však zbývá zajistit výjezdní doložky.

- **Vztahy k ostatním postavám**

- Jiřině Dohnalové – K Jiřině pojí Jiřího upřímný cit. Spojily je nelehké životní situace (Jiřímu zemřela manželka a Jiřinin manžel Karel propadl alkoholu).
- Karlu Dohnalovi – Bývali nejlepší přátelé, ale odlišné povahy je rozdělily. Karel byl temperamentní a odvážný – na rozdíl od Jiřího dával své politické názory najevo. Jiří odmítl podepsat Chartu 77, nechtěl si přidělovat potíže. Pak s lítostí sledoval, jak Karel pod tíhou následků psychicky chátrá, upíjí se a jak následky nese celá jeho rodina. S Karlovým postojem Jiří nesouhlasil.
- Lucii Dohnalové – K dceři své partnerky měl Jiří vstřícný vztah, líbil se mu její životní optimismus a temperament, který zdědila po svém otci. Ale má výhrady k tomu, jak se Jitka chová ke své matce (Jiřině). Jitka totiž přisuzuje své matce podíl na Karlově smrti. Luciin rezervovaný vztah ke své osobě Jiří chápe, stěhovat se svou matkou k němu se nechtěla, ale neměla na výběr. Jiří se nesnaží nahradit Lucii otce, ale rád by s ní měl přátelský vztah. Už proto, že neví, jak bude reagovat na zamýšlenou emigraci. Jiří má strach, aby si Lucie nepostavila hlavu – kdyby totiž ona odmítla odjet do ciziny, je možné, že by to následně odmítla i Jiřina. Co se týče Jiřího samotného, neměl by potíže odjet do ciziny pouze se svou partnerkou a Lucii nechat v ČSSR.
- Stanislavu Šimkovi – Stanislav je Jiřího nadřízený, je ředitelem divadla. Se Zuzanou, Stanislavovou manželkou, si Jiří byl kdysi bližší, s jejím mužem jde o rezervovaný vztah – především ze Stanislavovy

strany (přátele své bývalé ženy obchází). Nicméně Jiří k němu pociťuje sympatie, obdivuje, jak se vypořádal s výchovou své dcery Jitky a ví, že Stanislav nemá jednoduchý život. Avšak se Stanislavovým rozhodnutím tvrdit Jitce, že její matka je mrtvá, Jiří absolutně nesouhlasí.

- Jitce Šimkové – Jde o dceru Stanislava a Zuzany Šimkové a mimo to ještě o Luciinu kamarádku. Jiřímu připadá Jitka poněkud rozmazlená, ale nediví se Stanislavovi, že se po emigraci své ženy na své jediné dítě upjal a vše mu dovolil. Jiří si píše se Zuzanou, která bydlí v Chicagu. V roce 1969, kdy byly Jitce dva roky, přemlouvala Zuzana svého muže, aby odjeli celá rodina, ale Stanislav si nedokázal představit život v cizině. Po bouřlivých hádkách Zuzana odjela sama. Jiří ví, že svého rozhodnutí opustit rodinu mnohokrát litovala. Psala mu, že nyní, když je Jitka dospělá, snažila se ji kontaktovat. To Jiří příliš neschvaluje, ví, že Stanislav tvrdí Jitce, že jeho žena zemřela. Ale na Jitce není zatím vidět žádná změna, tudíž si to Zuzana asi rozmyslela.
- Ludmile Dohnalové – Stejně jako zbytek ansámblu má Jiří z Karlovy matky respekt. Příliš se mu nelíbí velmi blízký vztah Lucie a Ludmily – má obavu, že babička svou vnučku štve proti němu a Jiřině.
- Vítkovi Kalinovi – Vít Kalina je přítelem Lucie Dohnalové, a tak i Jiří je s ním více ve styku než dříve, kdy byl jejich vztah čistě pracovní (herec a pomocný technik v divadle). Vztah mladého páru považuje za mladické poblouznění, ale v současnosti z něj má trochu obavy, vzhledem ke svému záměru emigrovat. Kvůli Jiřině je ochoten zajistit výjezd i pro Lucii, ale má obavu, že dívka nebude chtít kvůli svému vztahu odejet. Bude se snažit přesvědčit Vítka, aby v Luciině zájmu jejich lásku ukončil.
- Zbyšku Raškovi – Vztah na pracovní bázi, osobně si příliš blízcí nejsou. Jiří není typ, který by se veřejně o něco přel, nebo zpochybňoval autority. Zbyšek je děkanem pražské DAMU, byl přítomen Luciiným talentovým zkouškám. Jiří se bude zajímat, jak záležitost dopadla...

- Ladislavě Raškové – Jiří ví, že jeho známá Ladislava, korepetitorka v Divadle Karla Marxe a Zbyškova manželka, má určité kontakty na ministerstvu vnitra. Chystá se ji požádat, aby uplatnila svůj vliv a pomohla mu získat výjezdní doložky. (Už se jí zmínil, že od ní bude cosi potřebovat, ale ještě se nevyjádřil konkrétně.) Doufá, že Ladislava nebude chtít jako protislužbu něco nereálného. Jiří ví, že se získáním příslušných povolení bude mít problémy, kvůli faktu, že Karel podepsal Chartu 77. Ale snad ho Ladislava pochopí a pomůže, je to rozumná žena. Přirozeně ji nemůže říci, že se z ciziny už nechystá vrátit...
- **Herní cíle**
 - Získat výjezdní doložky pro emigraci s Jiřinou, přičemž podstatná je jen ona (nikoliv Lucie). Jiří, ale ví, že Jiřina bez dcery pravděpodobně nebude chtít odjet – snaží se tedy získat tři povolení. K tomu mu může dopomoci Ladislava. Jediný možný termín emigrace je však konec července a začátek srpna 1985.
 - Urovnat vztahy s Lucií (už v zájmu emigrace)
 - Přimět Vítka, aby nebránil Lucii v emigraci (přesvědčuje slibem, že Vítkovi vyjedná kariérní postup v rámci divadla)
 - Emigraci co nejvíce utajit, zasvětit do svých plánů jen osoby, které mohou pomoci a které jsou důvěryhodné

Jiřina Dohnalová, nar. 27. 12. 1937, 48 let

- **Charakterové vlastnosti**
 - Poněkud nejistá, trochu submisivní
 - Pečovatelství, mateřský typ
 - Dobrosrdečná
- **Vztah k režimu**
 - S režimem nesouhlasí, ale příliš nad politikou nepřemýšlí, bere věci jak jsou
- **Životopis**

Jiřina Dohnalová je profesorka českého jazyka na gymnáziu, kde shodou okolností studuje i její dcera Lucie. Se svým mužem Karlem se seznámila za svých studií na pedagogické fakultě v Plzni. Karel byl začínající herec, člen místního divadelního souboru a pro Jiřinu to byla osudová láska. Díky konexím Karlovy matky se v roce 1960 – tehdy již manželé - Dohnalovi přestěhovali do Prahy. Vše bylo idylické, jen počít dítě se manželům nedařilo. Až v roce 1967, kdy už Jiřina nedoufala, se narodila dcera Lucie. Rodinnému štěstí již nic nestálo v cestě. Poté ale přišla okupace roku 1968. Od té události se Karlovy politické postoje vyostřily. Začal se intenzivněji stýkat s lidmi z disentu a Jiřina měla obavy, aby se nezapletl do něčeho, co by mohlo poškodit rodinu. V tomto bodu se s Karlem nikdy neshodli. A nakonec to přišlo – Charta 77. Byli tací, kteří Karla za tento čin obdivovali – například dcera Lucie nebo tchyně Ludmila. Ale Jiřina Karlův čin chápala jako nanejvýš sobecký. Následky na sebe nedaly dlouho čekat. Karel dostával v divadle čím dál menší role a nakonec musel vzít práci pouhého divadelního technika. I Jiřina měla potíže v práci a musela mnohé vysvětlovat. Naštěstí se za ni zaručili kolegové a tak mohla učit dál. Karel svou situaci řešil alkoholem. Postupně se život s ním stal pro Jiřinu nesnesitelným – Karel se stal cynickým a utápěl se v depresích. V oné době se Jiřina sblížila s Jiřím, Karlovým přítelem, se kterým se znala ještě z doby studií v Plzni, a kterému před nedávnem zemřela manželka. Jejich vztah se vyvinul v milenecký a Jiřina se odstěhovala k Jiřímu. Ještě neplnoletá dcera Lucie šla s ní – aby zůstala s otcem bylo v té době již nemyslitelné. Jiří jí nabídl, ať s ním emigruje do Chicaga. Jiřina překvapila sama sebe – nemusela se dlouho rozmýšlet. Zjistila, že ji v této zemi nic nadržuje. Ale Lucie musí přirozeně jet s nimi.

- **Vztahy k ostatním postavám**

- Karlu Dohnalovi – Jiřina svého manžela velmi milovala, obdivovala a vážila si ho. Ale jeho potřebu dávat najevo svůj postoj k režimu neschvalovala. Nezajímala ji politika, ale to, aby se svou rodinou mohla žít v klidu, aby si udržela svou práci, aby Lucie mohla jít na studia. Po Chartě 77 jejich neshody kulminovaly. Karel byl nicméně jediný muž Jiřinina života a jeho tragická smrt ji zasáhla. Začala také pochybovat, jestli by všechno tak dopadlo, kdyby Karla nebyla bývala opustila.
- Lucii Dohnalové – Lucie je Jiřinino vymodlené dítě, a tak je na ni silně vázána. O to víc ji teď trápí, že se v celé záležitosti s Karlem

staví na otcovu stranu. Lucie je totiž celá po něm - temperamentní, s vyhraněným smyslem pro spravedlnost. Jiřiny hodnoty nesdílí. Jiřinu trápí, že Lucie nemá ráda Jiřího a má strach, že s nimi nebude chtít odjet do Chicaga. Ale když už ne kvůli ní, své matce, měla by chtít odjet kvůli sobě. Nevěřím, že by se jako dcera chartisty dostala na vysokou školu. Kvůli Vítkovi se snad rozmýšlet nebude, Jiřina má za to, že z Luciiny strany nejde o nic vážného.

- Jiřímu Schneiderovi – Jiří byl pro Jiřinu od studentských let pouhý kamarád. V těžkých časech po Karlově podpisu se pro ni však stal oporou. Přiznal se, že byl do ní vždycky tak trochu zamilovaný. Na rozdíl od Karla byl Jiří uvážlivý a rozumný. Jiřina mu důvěřuje i ve věci emigrace.
- Ludmile Dohnalové – S matkou svého bývalého manžela neměla Jiřina nikdy dobré vztahy. Ludmila nikdy nepovažovala Jiřinu za adekvátní partnerku pro svého syna – připadala jí příliš obyčejná, nezajímavá. Ludmila stála vždy za svým synem a tak Jiřinino stanovisko k jeho podpisu nechápala. Jiřinin odchod k Jiřímu jí vyčetla jako zradu. Jiřina má z Ludmily a její autority strach.
- Jitce Šimkové – S Jitkou chodí Jiřinina dcera do dramatického kroužku a jsou kamarádky. Jitka se spolu s Lucíí hlásila na DAMU. Podle Jiřinina mínění je Jitka příjemné děvče.
- Vítkovi Kalinovi - Vítek je podle Jiřiny milý chlapec, ale má dojem, že občas chodí na zakázané akce – koncerty a podobně. Má strach, aby do něčeho Lucii nezatáhl. Jiřina si, upřímně řečeno, myslí, že Vítek je do Lucie zamilovaný víc než ona do něho.
- Stanislavu Šimkovi – Stanislav je ředitel Divadla Karla Marxe, kde hrál Karel a kde také hraje Ludmila a Jiří. Po nějaké době, co Karel podepsal Chartu, mu dal výpověď a nabídl místo technika. Jiřina ale ví, že pravděpodobně dostal sám nůž na krk a snad mu to ani nevyčítá. Považovala ho vždy za seriózního člověka. Sama by se asi nezachovala jinak.
- Zbyšku Raškovi – Krom toho, že je Zbyšek uměleckým šéfem v Divadle Karla Marxe, je také děkanem pražské DAMU. Jitka se s ním osobně zná jen letmo, ale doufala, že ze známosti s Karlem by

Zbyšek mohl pomoci Lucii u přijímacích zkoušek. Teď se však situace s plánovanou emigrací poněkud obrátila.

- Ladislavě Raškové – O Ladislavě toho Jiřína příliš neví, jen to, že je manželkou Zbyška a korepetitorkou v Divadle Karla Marxe. Jiří ale tvrdí, že jim Ladislava může pomoci k získání výjezdních doložek.

- **Herní cíle**

- Získat od Ladislavy výjezdní doložky pro výjezd do ciziny (a následnou emigraci). Jediný možný termín je však konec července a začátek srpna 1985.
- Udobřit Lucii a přemluvit ji, aby odjela s ní a Jiřím
- Udržet důstojný průběh pohřbu
- Emigraci co nejvíce utajit, zasvětit do svých plánů jen osoby, které mohou pomoci a které jsou důvěryhodné

Jitka Šimková, nar. 2. 12. 1967, 18 let

- **Charakterové vlastnosti**

- Egocentrická, často si vyžaduje pozornost
- V jádru je zranitelná a nejistá, což se snaží maskovat
- Pokud jí někdo ublíží má sklon se mstít, v hádce si nenechá nic líbit
- Má ráda klepy

- **Vztah k režimu**

- O politiku se nezajímá

- **Životopis**

Jitka Šimková vystudovala střední zdravotnickou školu. Chodí také do lidové školy umění do dramatického kroužku, kde se seznámila se svou kamarádkou Lucií. Společně se hlásí na pražskou DAMU a byly u přijímacích zkoušek. Jitka žije pouze s otcem, matka zemřela na srdeční příhodu v roce 1969, když byly Jitce dva roky, příliš si na ni nepamatuje. Otec je Stanislav Šimek, ředitel Divadla Karla Marxe, kde

se Jitka seznámila se Zbyškem Raškou – tamějším uměleckým šéfem a děkanem pražské DAMU. V současnosti již tři měsíce trvá jejich tajný milenecký vztah.

- **Vztahy k ostatním postavám**

- Stanislavu Šimkovi – Svého otce má Jitka opravdu ráda a váží si ho. Za nic na světě by nedovolila, aby se dozvěděl o jejím vztahu se Zbyškem, to by jej určitě ranilo. Je na ni trochu fixovaný, má jen ji. Vždycky jí v životě uhlazoval cestičku, a tak Jitka doufá, že až vystuduje DAMU, bude mít zajištěné místo v Divadle Karla Marxe.
- Zbyšku Raškovi – Jitce lichotí, že se o ni zajímá starší muž a ráda si užívá darů jeho pozornosti. Z její strany jde o vypočítavý vztah. Také doufá, že ji Zbyšek upřednostní při přijímacích zkouškách na DAMU. O jejich vztahu zatím nikomu neřekla, především nechce, aby se to dozvěděl otec. Ale Lucii a Vítkovi se určitě pochlubí, aby je ohromila (především Vítka). Zbyškovi předstírá velkou zamilovanost a nechává mu milostné dopisy na vrátnici divadla. Kdyby se ale celá záležitost měla provalit, určitě by Jitka svou vypočítavost zapřela a svalila všechnu odpovědnost na Zbyška.
- Lucii Dohnalové – Jitka a Lucie byly nejlepší kamarádky, i přesto, že Lucie Jitku v lecčems převyšovala. Například v dramatickém kroužku hrála Lucie na rozdíl od Jitky vždy hlavní role, také se lépe učila – studovala gymnázium kdežto Jitka „jen“ střední zdravotnickou. Jejich vztah se vyostřil ve chvíli, kdy Lucie začala asi před půl rokem chodit s Vítkem. Jitka měla dojem, že ji její kamarádka zanedbává a začala na Lucii žárlit. Navíc Vítek se jí také vždy líbil a tajně si na něj myslela. Jitka doufá, že tentokrát bude mít nad Lucií navrch při přijetí na DAMU. Navíc se jí Zbyšek zmínil, že Lucie bude mít problém s přijetím z důvodu, že její otec Karel podepsal Chartu 77.
- Vítkovi Kalinovi – s Vítkem se Jitka seznámila když před necelými dvěma lety nastoupil jako pomocný technik v Divadle Karla Marxe. Od začátku se jí líbil. Nicméně utvořili spolu s Lucií partu a chodívali

společně na různé zábavy. To se změnilo, když Vítek a Lucie před půl rokem utvořili pár. Jitka měla nicméně pořád pocit, že by Vítek měl patřit jí. Když jeho vztah s Lucií trval asi měsíc, potkali se s Jitkou na jedné oslavě premiéry v divadle. Lucie byla v té době zrovna nemocná. Vítek se v divadelním baru značně opil a Jitka jej pak doprovázela domů. V jeho bytě se pak milovali. Jitka tenkrát doufala, že Vítek Lucii opustí, ten však – když se ráno probudil- svého chování litoval a Jitka mu musela slíbit, že na celou věc zapomenou. To Jitku ještě více ranilo.

- Jiřině Dohnalové - Jiřinu má Jitka ráda, chtěla by takovou starostlivou mámu jako je ona. Myslí si, že Lucie neví, co má. Nesouhlasí s tím, že Lucie matku obviňuje ze smrti svého otce. I otec Jitce říkal, že za to, co se mu stalo si Karel může sám.
- Jiřímu Schneiderovi – Jiří je známý jejího otce a býval prý kdysi kamarád její matky. Jitka se s ním příliš nezná, jen od vidění. Teď s ním ale žije Lucie v jeho bytě, takže se s ním Jitka vídá častěji, když jde za Lucií na návštěvu. Občas se Jitce zdá, jako by ji Jiří zpytavě pozoroval, ale nechápe proč. Že by její půvaby zabíraly i na něj? Teď, když má Jiřinu? Jitce připadá, že všichni starší muži jsou stejně „nadržení“...
- Ludmile Dohnalové – Luciinu babičku zná Jitka spíše jen z Luciina vyprávění. Ty dvě jsou si velmi blízké, protože povahově dost podobné. Jitka má z impozantní staré paní velký respekt a navíc má pocit, že Ludmila na její rodinu (tedy především jejího otce) zanevřela poté, co byl Karel Dohnal propuštěn z hereckého ansámblu.
- Karlu Dohnalovi – Na Luciina otce slychala Jitka od členů hereckého sboru i od otce samou chválu – že to býval vynikající herec. Ale poté, co se tak neuvážlivě přidal na stranu kontrarevoluce, ho vídala na jevišti už jen v malých rolích. Později pak v zákulisí ve věčně podnapilém stavu. Vyhýbala se mu, když ji potkal, všelijak si z ní utahoval a táhl z něj rum.

- Ladislavě Raškové – Zbyškova žena Ladislava je podle Jitky šedá myška, Jitka jí, upřímně řečeno, pohrdá. Zbyšek se zmínil, že Ladislava plánuje společnou manželskou dovolenou na Balatonu. Ale Jitka na prázdniny ještě nemá plány a po maturitě by si zasloužila někam vycestovat. Zeptá se Zbyška, jestli by šlo nějak zařídit, aby místo Balatonu s manželkou jeli na dovolenou spolu.

- **Herní cíle**

- Utajit svůj vztah se Zbyškem před Stanislavem a Ladislavou
- Přemluvit Zbyška ke společné dovolené
- Zjistit detaily o úmrtí matky
- Zjistit jak dopadly přijímačky na DAMU

Ladislava Rašková, nar. 11. 8. 1936, 49 let

- **Charakterové vlastnosti**

- Spíš uzavřená
- Ve společnosti je považována za příjemnou, sympatickou osobu, která umí naslouchat
- Zatrpklá
- Cílevědomá
- Má ráda klepy

- **Vztah k režimu**

- Není přesvědčená komunistka, ale režim využívá ke svému prospěchu. Je informátorkou StB
- Členka komunistické strany

- **Životopis**

Ladislava Rašková vyučuje hře na klavír na Lidové škole umění. Pracuje také jako korepetitorka v Divadle Karla Marxe. Je ve svém životě tak trochu nenaplněná. S manželem Zbyškem se již odcizili a děti nemají, ukázalo se, že Ladislava je mít nemůže. Od počátku 70. let Ladislava spolupracuje s StB jako informátorka. Je typ,

který umí sehnat informace o komkoliv, a není jí proti mysli probírat i intimnosti ze života svých známých. Od jistého dne má ale Ladislava podezření, že je jí její manžel Zbyšek nevěrný. Ačkoliv jejich manželství již dávno není nafunguje a oba vedou víceméně oddělené životy, chystá se zjistit, jak se věci mají – rozhodně nechce v tichosti trpět. Schválně před manželem zmínila návrh, že by mohli po dlouhé době vyjet na společnou dovolenou k Balatonu, aby viděla jak bude reagovat. Nedávno hledala nějaké důkazy o jeho nevěře u něj v pracovně a našla kompromitující materiál na Víta Kalinu – lístek s vyjádřením podpory Chartě 77 a jeho podpisem.

- **Vztahy k ostatním postavám**

- Zbyšku Raškovi – manželství se Zbyškem je již spíše formální, ale nikoliv proto, že by to tak Ladislava chtěla. Zbyšek má mnoho práce a doma se často nevidí. V současnosti má Ladislava pocit, že je jí Zbyšek nevěrný. Musí zjistit, o koho jde. Už kvůli tomu, jak by ji pomluvili lidi. Zbyšek sehnal Ladislavě místo korepetitorky v Divadle Karla Marxe. Ve světě divadelníků je pořád něco, co může zajímat soudruhy od policie. Někdy si Ladislava říká, že ti herci si myslí, že mohou všechno – jako třeba Karel Dohnal.
- Jitce Šimkové – Jde o dceru ředitele divadla Stanislava Šimka, Ladislava dívku zná jen od pohledu z Divadla Karla Marxe. Slyšela, že se hlásí na DAMU. Když se Ladislava zeptala Zbyška, jak děvče dopadlo, Zbyšek jen něco zamumlal. Asi to s jejím talentem nebude nijak valné.
- Jiřímu Schneiderovi – Jiří je svou uvážlivostí a rozvážností Ladislavě sympatický. To, že se dal dohromady s ženou chartisty považuje za velkou nerozvážnost. Neví, co Jiří na Jiřině vidí. Ladislava má za to, že Jiří je pouhá oběť Jiřininy vypočítavosti. Nedávno Jiří Ladislavu oslovil a prosil ji, zda by si s ní mohl promluvit o samotě – že by od ní cosi potřeboval.
- Jiřině Dohnalové – Ladislava nemá o Jiřině příliš vysoké mínění. Má za to, že Jiřina a Jiří podváděli Karla ještě dříve než to s ním začalo jít s kopce. Bůhví, jestli Karel nezačal pít právě proto. Ladislava nechápe, že se Jiřina k Jiřímu odstěhovala ještě v době kdy Karel žil,

to považuje za nestydaté. S celou rodinou Dohnalových jsou ostatně jenom problémy. Ale Jiřina je teď jedinou cestou k Ludmile Dohnalové, kterou chce Ladislava přimět k vstupu do komunistické strany. Nadřícení jí naznačili, že počet straníků v Divadle Karla Marxe je povážlivě nízký. A získat takovou autoritu by něco znamenalo.

- Karlu Dohnalovi – Karel byl podle Ladislavy jednoduše potížista, o problémy si říkal. Považoval se za výjimečného a dával to ostatním najevo. Charta byla poslední kapka. Když se Ladislava o jeho podpisu dozvěděla, jak by takovou zpupnou kontrarevoluční činnost mohla nenahlásit?
- Ludmile Dohnalové – V divadle ji všichni zahrnují úctou, ale Ladislavu neošálí. Její muž byl buržoazní synek a její syn Karel – chartista. Už ve svém vlastním zájmu by měla vstup do strany podepsat, její štít rozhodně čistý není.
- Lucii Dohnalové – Karlova dcera zdědila po svém otci temperament a tvrdohlavost. Podle Ladislavy si dívka na svůj věk o sobě příliš myslí. Stejně jako Jitka se prý také hlásila na DAMU, Zbyšek tvrdí, že má po svém otci nepopiratelný herecký talent. Ale jako dcera chartisty to má spočítané. S takovým kádrovým posudkem bude ráda, když ji nechají odmaturovat.
- Stanislavu Šimkovi – Stanislav je podle Ladislavy muž na svém místě – rozumný, bezproblémový. Snad někdy příliš drží ochranou ruku nad živly, které si to nezaslouží. Například Karla měl z divadla propustit rovnou a ne se snažit za každou cenu jej tam udržet. Nedávno se Stanislav Ladislavě svěřil, že jeho dcera Jitka se poslední dobou chová nějak zvláště – myslí si, že má nějakého chlapce, ale on jako otec se zdráhá na to zeptat. Ladislava ví, že v roce 1969 Stanislavovi utekla žena ke kapitalistovi. Stanislava to málem stálo kariéru, ale on projevil upřímnou lítost a „seká dobrotu“, přerušil s ní veškeré styky a zřekl se jí. To, že své dceři lže, že její matka zemřela,

nicméně Ladislavě připadá naivní. Děvčeti by se věc měla vylíčit popravdě, aby měla odstrašující příklad

- Vítku Kalinovi – Také „pěkný ptáček“. Tenhle mladíček, co pomáhá v Divadle Karla Marxe a „tahá se“ s Lucií byl údajně viděn na zakázaném koncertě. Ale zatím vždycky nějak proklouzl. Teď ale Ladislava našla v mužově stole Vítkův podepsaný souhlas s Chartou. Neví sice, jak se tam lístek dostal, ale to je vedlejší. To bude hoch koukat, jakou to bude mít dohru.

- **Herní cíle**

- Může poskytnout Jiřímu a Jiřině výjezdni doložky na dovolenou, a to pouze v termínu 29. července - 10. srpna 1985. Na oplátku chce, aby Jiřina přemluvila Ludmilu ke vstupu do strany.
- Zatajit Zbyškovi, že mu vzala kompromitující materiál na Vítku – nedat tento materiál z ruky.
- Zjistit s kým má vztah její manžel, ale zároveň zabránit tomu, aby se to dozvěděli ostatní. Může být nápomocen Vítek Kalina.

Ludmila Dohnalová, 3.11.1915, 70 let

- **Charakterové vlastnosti**

- Sebevědomá, hrdá snad až trochu ješitná
- Zkušená
- Trvající na svých názorech až tvrdohlavá
- Pro své blízké je schopna se obětovat, ale musí být pevně přesvědčena o tom, že činí dobře

- **Vztah k režimu**

- Je absolutně proti režimu, vždy se komunistům vyhýbala. Otevřeně proti režimu nevystupovala, soustředila se na svou hereckou kariéru. Komunisté však pronásledovali jejího muže a posléze i syna. To, že Karel podepsal Chartu 77 plně schvalovala a považovala za hrdinství.

- **Životopis**

Ludmila Dohnalová se narodila ve Vsetíně, v rodině dělnických rodičů. Od dětství navštěvovala místní ochotnický soubor Vsetíňáček. Z lásky k divadlu odešla hledat štěstí do Prahy, protože ji okolí utvrzovalo o jejím hereckém talentu. V Praze se seznámila s Václavem Dohnalem, v té době předním hercem Městských divadel pražských. Brzy poté se vzali a v roce 1933 se jim narodil syn Karel. Ludmila později nastoupila jako herečka do ansámblu divadla, které bylo po roce 1948 přejmenováno na Divadlo Karla Marxe. V padesátých letech několikrát chtělo vedení po manželích Dohnalových, aby vstoupili do komunistické strany. Pokaždé odmítli. Václavovi, Ludmilinu manželovi, byl také vyčítán buržoazní původ (otec byl majitel továrny) a po určitou dobu měl obavy o své místo v divadle. Jejich syn Karel vinou těchto okolností nevystudoval gymnázium, jak původně zamýšleli, ale vyučil se instalatérem. Vše se nakonec našťestí urovnalo a Karel se přeci jen k vytouženému herectví dostal. Nicméně Ludmila má i díky těmto zkušenostem ke komunistickému režimu vyhraněně negativní postoj, který sice otevřeně nedává najevo, ale nikdy by jej neporušila. V roce 1975 zemřel manžel Václav na infarkt a Ludmile zbyl už jen Karel a vnučka Lucie. A pak přišel rok 1977 a Karlův podpis Charty. Ludmila byla na svého syna hrdá, podle jejího mínění udělal správnou věc. Stanovisko snachy Jiřiny, která myslela jen na materiální zajištění odsuzovala jako slabošské. Pak ale ředitel divadla Šimek začal Karla šikanovat a ustrkovat, až jej nakonec propustil. Psychické zhroucení svého syna a jeho následnou tragickou smrt dává Ludmila za vinu právě řediteli divadla a snaše Jiřině, která měla být Karlovi oporou.

- **Vztahy k ostatním postavám**

- Karlu Dohnalovi – Svého syna Ludmila bezmezně milovala a byla na něj hrdá. Nikdy by si nepřipustila pochyby o jeho osobě.
- Lucii Dohnalové - Ve své vnučce vidí Ludmila syna Karla. Jsou si velmi podobní – vzhledem, charakterovými vlastnostmi i hereckým nadáním. Pro Lucii se snaží být Ludmila co nejlepším rádkyním a být jí vždy ku pomoci. Má za to, že si s ní vnučka může pohovořit naprosto otevřeně, dokonce lépe než se svou matkou. Ludmila je na Lucii výrazně fixovaná.

- Jiřině Dohnalové – Jiřina nebyla podle Ludmily nikdy adekvátní partnerkou pro jejího syna. Byla příliš obyčejná, šedá myška. Ale Ludmila měla za to, že alespoň Karlovi vytvoří odpovídající domov a bude mu oporou. Jiřina však selhala i v tom. Jak mohla Karla opustit v tak těžké životní situaci? Alkoholu propadl určitě kvůli tomu, že ho Jiřina podváděla s Jiřím. I když Jiřina tvrdí něco jiného.
- Jiřímu Schneiderovi - Ludmilin spolupracovník z divadla, podle jejího mínění průměrný herec. Vždy o sobě prohlašoval, že je Karlův nejlepší přítel. I Ludmile se zdál sympatický a obdivovala, jak se staral o svou nemocnou ženu. Ale jak se vybarvil – Karla opustil a ještě mu přebral manželku. Pro Ludmilu jsou Jiří s Jiřinou zrádci, ať si říkají co chtějí.
- Stanislavu Šimkovi – Podle Ludmily je ředitel divadla vypočítavý slaboch, který dělá, co mu nadřízení řeknou. Kdysi mu utekla žena do Ameriky a on to ani nedokázal říct své dceři Jitce. Ludmilina syna Karla propustil z ansámblu a dal mu podřadné místo jevištního technika. Je hrozné, jak doba křiví charaktery.
- Zbyšku Raškovi – Ludmilin kolega a umělecký šéf Divadla Karla Marxe je podle jejího mínění sice ješitný mužský, ale profesionál. Je schopný přivést do divadla zajímavé režiséry a dramaturgy. Jako jeden z mála kolegů před ní není v neustálém poníženém úklonu a je s ním legrace. To má Ludmila ráda. Kromě toho je děkanem na JAMU a tak určitě Lucii upřednostní u přijímacích zkoušek.
- Ladislavě Raškové – Ladislavu, Zbyškovu manželku zná Ludmila z divadla jako korepetitorku. Je to taková nenápadná, sympatická osoba.
- Vítkovi Kalinovi – Vnuččin chlapec se Ludmile líbí svou upřímností a odvahou říkat, co si myslí. Zná jej také z divadla jako pomocného technika. Když Karel pracoval už jen jako technik, prý si spolu rozuměli. Lucie má dobrý vkus.
- Jitce Šimkové – Lucii kamarádka to měla těžké – vyrůstala bez matky a s otcem, který jí na jednu stranu lhal – na druhou stranu

rozmazloval. Je to podle Ludmily trochu husička, ale třeba se ještě spravit. Obě dívky se hlásily na DAMU, ale Ludmila Jitce příliš šancí nedává. S Luciiným talentem se Jitčin naivní herecký projev nedá srovnávat.

- **Herní cíle**
 - Být oporou své vnučce a pomoci jí řešit vážné dilema
 - Rozhodnout se, zda podepsat vstup do komunistické strany

Stanislav Šimek, nar. 24. 9. 1932, 53 let

- **Charakterové vlastnosti**
 - V jádru dobrosrdečný, ale uzavřený
 - Diplomatický
 - Fixovaný na svou dceru
- **Vztah k režimu**
 - Stanislav je diplomat – není zastánce režimu, ale se svými nadřízenými musí vycházet. V pozici ředitele divadla to ani jinak nejde. Často své podřízené bránil, když jim hrozil nějaký politický problém.
 - člen komunistické strany
- **Životopis**

Stanislav Šimek je ředitelem Divadla Karla Marxe v Praze, což nese mnohá úskalí. Je třeba aby vycházel jak s nadřízenými, tak podřízenými. Má dceru Jitku, která právě dokončuje střední zdravotnickou školu a byla u přijímaček na DAMU. Stanislav dělá vše proto, aby své dceři co nejvíce ulehčil a zpříjemnil život. Jitka je totiž to jediné, co mu zůstalo, když v roce 1969 emigrovala jeho žena Zuzana. Původně uvažovali i o tom, že by utekli společně, ale Stanislav to nakonec nedokázal. Cítil se hluboce zakořeněný v ČSSR. Myslel, že to jeho žena pochopí a zůstane také, ale potom jednoho dne našel prázdnou skříň. Malé Jitce řekl, že její matka zemřela. Už kvůli tomu, že má ženu „za kopečky“ se Stanislav musí snažit, aby neměl jediný politický „škraloup“. V současnosti má Stanislav práci s přípravou zájezdu Divadla Karla Marxe do Francie. Bylo velmi těžké ten zájezd vyjednat, ale

na poslední chvíli se podařilo. Protože ale už potřebuje co nejdříve informovat ansámbly, bude muset využít příležitosti Karlova pohřbu. Je to sice trochu nevhodné, ale hned jako to bude možné, musí s tím vyrukovat.

- **Vztahy k ostatním postavám**

- Jitce Šimkové – Stanislavovo jediné dítě. Už kvůli tomu, že ji matka opustila by pro ni udělal vše. Má za to, že jeho dcera oplývá samými pozitivy a také ji trochu rozmazluje. Nyní se ale Jitka chová jinak než dřív, něco Stanislavovi tají. Snad v tom nebude nějaký chlapec...Stanislav by si s ní měl promluvit.
- Karlu Dohnalovi - Karla měl Stanislav rád a vážil si ho. Ale když podepsal Chartu a věc se prozradila, stal se Karel hrozbou – pro Stanislava i celé divadlo. Co měl Stanislav dělat? Musel ho „uklidit“ mimo pozornost. Takový hrdina jako Karel tedy opravdu není a musí prostě dělat, co je třeba.
- Jiřímu Schneiderovi – Stanislav si o Jiřím myslí, že je bezproblémový člověk, pracuje tak jak má, tak mu to divadlo oplácí dobrými hereckými příležitostmi.
- Jiřině Dohnalové – Podle Stanislava je Jiřina hodná žena a s Jiřím tvoří dobrý pár. Karel, ačkoliv ho měl také rád, se pro ni moc nehodil, dělal jí zbytečné problémy. Jiřina chodí do divadla pravidelně na premiéry. Stanislav by přál Jiřině, aby ji dcera Lucie přestala zlobit a chovala se k ní laskavěji.
- Zbyšku Raškovi – Zbyšek je člověk na správném místě, ale Jiřího pozici by nezvládl, nerozumí tomu, ale rád do věcí mluví. Jiří je přesvědčen, že svou práci dělá dobře a takové jednání ho rozčiluje.
- Ludmile Dohnalové – Podle Stanislava je Ludmila opravdová dáma, ale na své postavení v divadle příliš hřeší. Například k němu by se měla chovat více jako ke svému nadřízenému. Obviňuje Stanislava z věcí, za které opravdu nemůže – například mu v náznacích předhazuje Karla.

- Ladislavě Raškové – Z Ladislavy má Stanislav tak trochu strach. Tuší, že Ladislava je možná informátorka. Takovou manželku by nechtěl ani za nic.
 - Lucii Dohnalové - Nejlepší kamarádka Stanislavovy dcerky a Karlova dcera. Zdědilo po něm podle všeho tvrdohlavost a temperament. Tu DAMU bych jí přál, ale s otcovou minulostí? Těžko.
 - Vítku Kalinovi - Stanislav si o Vítkovi myslí, že je to šikovný mladík, který na bouřliváka jen vypadá. V divadle seká dobrotu.
- **Herní cíle**
 - Co nejdříve oznámit veřejně všem členům divadla, že v termínu 1.-10. srpna se pojedje na zájezd do Francie (inscenace Cyrano z Bergeracu, ve které je obsazen celý ansámbl). Pokud by se ale na někoho provalil nějaký politický „škraloup“, možnost vyjet ven ztratí.
 - Zjistit, zda chce někdo z divadla emigrovat. Pokud to bude potvrzeno, snažit se mu v tom v zájmu divadla zabránit.
 - Dcera Jitka se chová zvláštně, zjistit co je důvodem.

Vít Kalina, nar. 6.1. 1964, 21 let

- **Charakterové vlastnosti**
 - Temperamentní a veselý
 - Rebel, občas má i tendenci hrát si na „hrdinu“
 - Idealista
- **Vztah k režimu**
 - Rebel, je zásadně proti režimu. Chodívá na zakázané koncerty. Ale neví, jak by se zachoval, kdyby došlo k něčemu vážnějšímu – uvědomuje si, jak dopadli někteří jeho známí, nebo třeba Karel Dohnal.
- **Životopis**

Vítek Kalina se vyučil elektrikářem a jakmile si opatřil modrou knížku, aby nemusel na vojnu, nechal se zaměstnat jako pomocný jevištní technik v Divadle Karla Marxe. Divadelní svět ho lákal svým bohemstvím. Vítek rád poslouchá bigbítovou muziku, chodívá občas i na zakázané koncert kapely Plastic People of the Universe. Je radikálně proti komunismu, ale dříve se nikdy neodvážil k nějakému konkrétnímu činu. V době, kdy Karel Dohnal již nebyl hercem ale technikem Divadla Karla Marxe, Vítek se s ním velmi sblížil. V Karlovi viděl hrdinu. Mluvili spolu o všem možném, i o Chartě, ale Karel Vítko překvapil. Jednou mu řekl, že by podruhé již Chartu nepodepsal, protože ten jediný podpis mu zničil život a sebral rodinu. Vítek ale měl pocit, že musí něco konkrétního udělat, a tak před několika dny napsal a podepsal souhlas s prohlášením Charty 77. Chtěl jej poslat známému, co má styky s disidenty. Ale ve stole, kam si lístek schoval ho dnes ke svému zděšení nenašel. Vítek chodí s Lucií a má za to, že je to láska na celý život. Jen jednou se mu stala taková nepříjemná věc – byl slavit v divadelním klubu po jedné premiéře divadle a dost se tam opil. Potkali se tam s kamarádkou Jitkou, se kterou dříve – ještě než začali chodit s Lucií – podnikali věci ve třech. Jitka ho doprovodila domů a pak – sám ani neví, jak se to stalo – se milovali. Druhý den mu musela slíbit, že si to nechá pro sebe.

- **Vztahy k ostatním postavám**

- Lucii Dohnalové – Vítek má Lucii moc rád, udělal by pro ni vše. Lucie nese špatně smrt svého otce a je na Vítkovi, aby jí byl oporou.
- Jitce Šimkové – Vítkova kamarádka, než se stala ona nepříjemná věc po premiéře v divadle. Od té doby se jí Vítek raději vyhýbá. Lucie se to nesmí dozvědět.
- Karlu Dohnalovi – Karle si Vítek velmi vážil, jako herce i jako člověka. To, co mu komunisti udělali jim nemůže jen tak projít. Utéct do ciziny je podle Vítko zbabělost, takže zbývá: bojovat a zvítězit.
- Jiřině Dohnalové – Luciina matka je podle Vítko hodná žena a ohledně smrti manžela to nemá lehké. Lucie jí podle Vítko trochu křivdí, ale nechce si jim do vztahu plést. Jen se mu nelíbí, že se Jiřina dala dohromady s Jiřím.

- Jiřímu Schneiderovi – Jiřího nemá Vítek rád. Je to komunista a těm není radno věřit.
 - Stanislavu Šimkovi – Otec Jitky, Vítkův nadřízený a komunista. Vítek si to s ním nechce rozházet a nerad by, aby se Stanislav dozvěděl o jeho „úletu“ s Jitkou.
 - Ludmile Dohnalové – Babička Vítkovy dívky, výborná herečka, skvělá žena. Vítek si s ní rozumí, určitě lépe než například s Jiřím. Luciina babička, jak se zdá, má na režim podobné názory jako Vítek sám.
 - Zbyšku Raškovi – Vítkovi se zdá, že si jej Zbyšek nějak vyhlédl, má jej tak trochu jako „děvče pro všechno“. Zahrnuje jej prací. Vítek má dojem, jako by jej chtěl Zbyšek vychovávat, což se mu protiví.
 - Ladislavě Raškové – Manželka uměleckého šéfa, co dělá v divadle korepetice je Vítkovi vysoce nesympatická. Protivná drbna.
- **Herní cíle**
 - Snažit se uklidnit spor mezi Jitkou a Lucií, ve chvíli, kdy se dívky hádají, může se Jitka prořeknout o nich dvou
 - Pokud k tomu bude mít pádný důvod, zveřejnit podezření o vztahu Zbyška a Jitky
 - Požádat důvěryhodné osoby o radu, jak se zachovat v případě prozrazení jeho podpisu Charty 77
 - Vyřešit životní dilema (práce/vztah)

Zbyšek Raška, nar. 27. 3. 1938, 47 let

- **Charakterové vlastnosti**
 - Sebevědomý, excentrický
 - Egoista
 - Zbabělý
- **Vztah k režimu**

- Politicky se chová tak, jak je zrovna potřeba, aby to bylo ku jeho prospěchu
- Je členem komunistické strany

- **Životopis**

Zbyšek Raška je uměleckým šéfem v Divadle Karla Marxe a zároveň zastává úlohu děkana na DAMU. Před pár měsíci se začal stýkat s Jitkou, což nejprve lichotilo jeho ješitnosti, ale později začal mít pocit, že je k ní až příliš přitahován. Jeho manželství je už jen stereotyp a s Ladislavou dávno nemají společnou řeč. Připadá mu někdy hrozně zatrpklá.

- **Vztahy k ostatním postavám**

- Ladislavě Raškové - S ženou se Zbyšek poznal na rekreaci. Bylo to u Máchova jezera, bylo jim kolem dvaceti let a byli zamilovaní. Teď už to tak není. Zbyšek je často mimo domov celé dny a noci a když přijde, Ladislava se ho ani nezeptá kde byl. Na druhou, kdyby se dozvěděla o jeho vztahu s Jitkou, asi by zuřila.
- Jitce Šimkové – Stanislavovu dceru znal Zbyšek od vidění z divadla. Úplně náhodou to mezi nimi na jednom divadelním večírku zajiskřilo. Původně to byl jen takový flirt, ale nyní je Zbyšek k Jitce silně přitahován. Musí být opatrní, aby se někdo něco nedozvěděl. Jitka je někdy neopatrná a posílá mu psaní na vrátnici divadla.
- Karlu Dohnalovi – Karel byl podle Zbyška výborný herec – pak ale podepsal Chartu a byl problém. Je mu ho líto a vyčítá Stanislavovi, že neměl větší odvahu a nepostavil se za něj. Třeba by se nestalo to, co se stalo...
- Jiřímu Schneiderovi - Jiří byl z dvojice Karel/Jiří ten slabší herec. Proto mu Zbyšek dával vždycky ty menší role. Zbyšek myslí, že mu to Jiří nezazlíval, je dostatečně sebekritický. V poslední době se ale Jiří začal chovat divně. Stanislav přišel za Zbyškem s tím, že se bojí, že chce Jiří emigrovat. Bylo by to možné. Co Stanislav neví je, že si Jiří dopisuje s jeho ženou Zuzanou.
- Stanislavu Šimkovi – Ředitel divadla připadá někdy Zbyškovi jako zbabělec. Možná proto, že když mu emigrovala žena, zůstal tady a od té doby je neustále ve strachu před režimem. A nedokáže své dceři říci

pravdu o tom, že její matka není mrtvá. Někdy má Zbyšek sto chutí udělat to za něj.

- Lucii Dohnalové – Zbyšek ví o Luciině talentu a kdyby Karel nebyl chartista, určitě by se Lucie – na rozdíl od Jitky – na DAMU dostala. Takhle má ale smůlu...
- Ludmile Dohnalové – S Karlovou matkou mají přátelské vztahy, rádi se popichují. Zbyšek si Ludmily velmi váží.
- Jiřině Dohnalové – Zbyšek se Karlově ženě nediví, že našla klid ve vztahu s Jiřím. Ví, že to s Karlem musel mít těžké. Nicméně v divadle tenhle milostný vztah způsobil aféru.
- Vítku Kalinovi - Vítek je podle Zbyška šikovný kluk, umí vzít za práci (pracuje jako technik) ale některé svoje názory by si měl raději nechat pro sebe a nezveřejňovat je tolik (tohle ví Zbyšek ze zkušenosti dvacetiletého manželství s Ladislavou) . Nedávno u něj v divadelním kumbále našel ve stole podepsanou Chartu 77. Zbyšek si ji vzal k sobě a schoval ji do pracovního stolu. Chtěl ji zničit a s Vítkem si promluvit. Ale teď nemůže ten lístek za žádnou cenu najít.

- **Herní cíle**

- Pokud bude dotázán na výsledky přijímacích zkoušek, ví, že se Lucie nedostala a Jitka naopak ano...
- Utajit vztah s Jitkou
- Promluvit si s Vítkem ohledně jeho podpisu Charty

Lucie Dohnalová, nar. 7.10. 1967, 18 let

- **Charakterové vlastnosti**

- Přátelská
- Výbušná a vztahovačná
- Zásadová

- **Vztah k režimu**

- Spíše se o politiku nezajímá, ale antikomunistické a rebelantské názory převzala po otci Karlovi

- **Životopis**

Lucie Dohnalová vystudovala gymnázium, kde učí i její matka. Chodí do dramatického kroužku na Lidovou školu umění, kde potkala nejlepší kamarádku Jitku. I když není herecky moc talentovaná, přemluvila ji, aby s ní šla na přijímačky na DAMU. Lucie chce být herečkou, protože od malička se o divadlo zajímá a babička i otec jsou herci. Po smrti táty musela Lucie jít bydlet s matkou k Jiřímu, což jí vadí. Svěho otce obdivovala, jeho podpis Charty vnímala jako hrdinský čin. Má za zlé své matce Jiřině, že otce opustila kvůli Jiřímu. Lucie má ráda svého přítele Vítka a důvěřuje mu.

- **Vztahy k ostatním postavám**

- Jiřině Dohnalové – V současnosti má Lucie s matkou špatné vztahy. Musela se odstěhovat z domova do Jiřího bytu. A především matce nemůže odpustit, že odešla od otce, který ji potřeboval. Lucie se matce nesevřuje. Od toho má babičku Ludmilu.
- Jitce Šimkové – Jitka je Lucčina nejlepší kamarádka. Nemá asi příliš šancí dostat se na DAMU, její herecké schopnosti nejsou na výši. Už dlouhou dobu nemá Jitka chlapce. Lucie by jí nějakého přála.
- Karlu Dohnalovi – svého otce Lucie milovala a obdivovala. Ale od té doby co pil, to s ním nebylo občas lehké. Ale za to mohou ti, kteří ho vyhodili z ansámbly.
- Jiřímu Schneiderovi – Jiřího nemůže Lucie vystát. Snaží se jí pravděpodobně zastoupit otce, ale to se mu nikdy nepodaří. Lucie nechápe, jak mohla matka vyměnit jejího otce (i s jeho alkoholovými problémy) za „suchara“ Jiřího.
- Ludmile Dohnalové – Lucina babička je vždy připravena ji vyslechnout. Je to osobnost a charakterem jsou si Lucíí velmi podobné. Pokud má Lucie nějaký problém, svěří se s tím své babičce.
- Vítkovi Kalinovi – Svěho chlapce má Lucie opravdu ráda a ve své romantické zamilovanosti si nedovede život bez něj představit. Důvěřuje mu a je přesvědčena, že by ji nikdy nepodvedl. Líbí se jí také jeho rebelantský duch.

- Stanislavu Šimkovi – O Stanislavu Šimkovi si Lucie myslí, že je sice schopným ředitelem divadla, ale že fatálně ublížil jejímu otci, když jej propustil. Pokud ví, byli kdysi přátelé, takže má za to, že se měl Stanislav za Karla postavit. Lucie by to pro svého přítele udělala.
 - Zbyšku Raškovi – Lucie teď především doufá, že fakt, že je Zbyšek její známý, jí pomůže při přijetí na DAMU. Jinak je to člověk, který jí příliš neseďí svou ješitností. Ale vypadá to, že Vítka si oblíbil.
 - Ladislavě Raškové – Lucie ji příliš nezná. Otec o ní ale tvrdil, že donáší. Těžko říci. Otec viděl ke konci donašeče ve všech.
- **Herní cíle**
 - Zjistit, jak dopadly její i Jitčiny přijímačky na DAMU
 - Zjistit jestli má Jitka nějaký vztah a pokud ano, nenechat si to pro sebe
 - Vyřešit životní dilema vztah vs. rodina, nejlepší poradce je pro ni babička

5.1.8 Závěr

Závěrečné reflexe, které následovaly po samotném laru přinesly zpětnou vazbu v podobě protichůdných názorů na herní uchopitelnost postav. Někteří z hráčů hráli hru intenzivně a hra v roli je bavila. Někteří se nedokázali s postavou sžít či díky jejím nedotaženým charakteristikám pro ně byla těžko uchopitelná.

Pozitivní zpětná vazba byla však při všech třech realizacích cílena k výběru tematiky laru. Dilemata plynoucí ze života v totalitním státě byla pro většinu účastníků neotřelým a nosným tématem.

5.2 Analýza projektu vzhledem k jeho uplatnění jako formy alternativní výuky pro střední školy

Vzhledem k stále nízké etablovanosti oboru dramatická resp. divadelní výchova v České republice je logické ptát se po profesním uplatnění absolventů vysokoškolského studia tohoto oboru. V současnosti je předmět Dramatická výchova v dokumentech

Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání⁴⁴ uveden pouze jako doplňující vzdělávací obor a v dokumentech Rámcového vzdělávacího programu pro gymnázia⁴⁵ jej nenalezneme vůbec (pokud nejsme ochotni vidět dramatickou výchovu v průřezovém tématu Osobnostní a sociální výchova). Spatřuji prozatím tedy stále těžiště oboru v mimoškolní výchově a v poskytování alternativy klasické školní výuky například ve formě projektů, které mohou divadelní pedagogové – profesionálové – školám nabízet.

Projekt Tryzna byl realizován v rámci studia na Janáčkově akademii múzických umění. Jeho tvorba byla tedy pro jeho tvůrce především učebním procesem. Nyní se však pokusím podívat na komorní larp Tryzna právě z hlediska jeho možného uplatnění jako formy alternativní výuky pro střední školy. K tomuto účelu použiji metodu tzv. SWOT analýzy.

5.2.1 Metoda SWOT analýzy

Ačkoliv se SWOT analýza používá především ve strategickém managementu, její charakter je natolik univerzální, že pomocí ní můžeme konkretizovat kvality téměř jakéhokoliv projektu/produktu. Tato - zdánlivě – jednoduchá, avšak velmi účinná metoda slouží především k uvědomění si silných a slabých stránek zkoumaného a umožňuje další operace s těmito podstatnými údaji a stanovení následné strategie.

SWOT je zkratka složená z počátečních písmen anglických slov: Strengths (silné stránky), Weaknesses (slabé stránky), Opportunities (příležitosti) a Threats (ohrožení). Jedná se o strategickou metodu, která analyzuje produkt, organizaci či - v našem případě – projekt z hlediska právě těchto čtyř prvků.⁴⁶ Silné a slabé stránky patří do oblasti tzv. vnitřní (interní) analýzy, těmito položkami jsou tedy vyjádřeny vlastní charakteristiky projektu. Příležitosti a ohrožení jsou naopak součástí tzv.

⁴⁴ *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s. [cit. 2012-09-02]. Dostupné z WWW: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf>.

⁴⁵ *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 100 s. [cit. 2012-09-02]. Dostupné z WWW: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf>. ISBN 978-80-87000-11-3.

⁴⁶ GRASSEOVÁ, Monika, Radek DUBEC a David ŘEHÁK. *Analýza v rukou manažera: 33 nejpoužívanějších metod strategického řízení*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2010, 325 s. ISBN 978-80-251-2621-9, s. 295

vnější (externí) analýzy. Naznačují faktory, jež nemůžeme coby autoři projektu sami ovlivnit, ale přesto jsme jimi determinováni. Těmto vnějším faktorům, pokud si je díky analýze definujeme, se však můžeme přizpůsobit.

Autorem metody je obchodní poradce Albert Humphrey, který v 60. a 70. letech vedl výzkumný projekt, jehož cílem bylo analyzovat nedostatky v plánování pětiset největších amerických obchodních společností. Pro tyto účely vytvořil SWOT analýzu.⁴⁷

5.2.2 SWOT analýza projektu Tryzna

Nejprve si tedy definujme všechny čtyři strategické položky zamýšlené analýzy, jež charakterizují projekt Tryzna.

Vnitřní (interní) analýza:

Silné stránky

- Atraktivní forma larpu - nová, neotřelá metoda
- Reflexe soudobých dějin – larp se zabývá tematikou, která je nedostatečně reflektována v rámci běžné výuky na středních školách
- Hra v roli a z ní plynoucí intenzivní prožitek účastníků (tím i intenzivnější vhléd do problematiky)
- Přirozenější nabývání vědomostí než v rámci klasické výuky - vstřebávaná fakta jsou potřeba k orientaci ve hře a nikoliv samoučelně memorována
- Projekt přispívá k rozvoji klíčových kompetencí pro středoškolské vzdělávání – jmenovitě: kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní, kompetence sociální a personální, kompetence občanská⁴⁸
- Neporovnatelně vyšší motivovanost žáků při projektu, než při běžné výuce

⁴⁷ GRASSEOVÁ, Monika, Radek DUBEC a David ŘEHÁK. *Analýza v rukou manažera: 33 nejpoužívanějších metod strategického řízení*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2010, 325 s. ISBN 978-80-251-2621-9, s. 295

⁴⁸ *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 100 s. [cit. 2012-09-02]. Dostupné z WWW: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf>. ISBN 978-80-87000-11-3.

Slabé stránky

- Malý počet hráčů – projekt nelze uskutečnit pro celou třídu najednou
- Časová náročnost projektu - doba trvání cca čtyři hodiny

Vnější (externí) analýza:

Příležitosti

- Směrování českého školství od klasických přístupů k výuce (frontální výuka založená na metodě výkladu) k alternativním přístupům aktivizujícím žáka - tato tendence je demonstrována a dokládána dokumenty RVP.⁴⁹
- Pravděpodobný nárůst oblíbenosti laru v ČR (vzhledem k celosvětovému trendu)

Ohrožení

- Nedostatek financí v českém školství
- Počáteční nedůvěra vedení škol k alternativním metodám

Grafické znázornění SWOT analýzy v její tradiční podobě matice bude tedy vypadat následovně.

⁴⁹ RVP – Rámcový vzdělávací program, viz *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 100 s. [cit. 2012-09-02]. Dostupné z WWW: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf>. ISBN 978-80-87000-11-3.

SWOT	Pomocné faktory	Škodlivé faktory
Vnitřní analýza	Silné stránky <ul style="list-style-type: none"> • Atraktivita larpu • Reflexe soudobých dějin • Hra v roli • Přirozenější nabývání vědomostí • Rozvoj klíčových kompetencí • Vyšší motivovanost žáků 	Slabé stránky <ul style="list-style-type: none"> • Malý počet hráčů • Časová náročnost
Vnější analýza	Příležitosti <ul style="list-style-type: none"> • Tendence školství k alternativním formám výuky • Potenciál vzrůstu oblíbenosti larpu 	Ohrožení <ul style="list-style-type: none"> • Nedostatek financí ve vzdělávání • Nedůvěra vedení škol

Tabulka 1 - Matice SWOT

Díky tabulce můžeme názorně vidět, jaké faktory podporují či naopak ohrožují úspěch našeho projektu. Zelená část tabulky (Pomocné faktory) například odhaluje velkou příležitost do budoucna – máme-li projekt, který využívá formy larpu a je-li pravděpodobné, že oblíbenost larpu mezi mládeží nadále poroste (viz vývoj v USA či zemích severní Evropy), pak projekty larpu ve vzdělávání vykazují potenciál v uplatnění.

Abychom si však potenciál projektu Tryzna definovali názorněji, použijeme cestu vyjádření kvalit pomocí poměrných číselných hodnot.⁵⁰

Vstupní hodnoty si zaneseme pro lepší přehlednost do tabulky. Následně vyčíslíme hodnotami jejich důležitost. Sloupec „Váha“ udává důležitost daného prvku, přičemž součet poměrných hodnot je roven 1. Sloupec „Hodnocení“ pak stanovuje, jak projekt Tryzna daný prvek splňuje. Škála hodnocení kvality zvládnutí

⁵⁰ Postup při číselné SWOT analýze převzat z <http://excel-navod.fotopulos.net/swot-analyza.html>

konkrétního prvku se pohybuje od 1 do 5. V případě záporných prvků (Slabé stránky, Ohrožení) je hodnocení vyjádřeno zápornými hodnotami. Například: Fakt, že projekt Tryzna nabízí hráčům formát larpu, který pro ně bude pravděpodobně atraktivní, považuji za natolik podstatný, že jeho váhu vyčísím na polovinu celkové váhy. Avšak projekt sám má v oblasti atraktivnosti ještě značné rezervy, mohl by být doveden do daleko vyšší estetické účinnosti. Proto jej ohodnotím číslem 2. Jiný příklad: Časová náročnost komorního larpu Tryzna je podstatnou slabou stránkou ve chvíli, kdy mám v úmyslu nabízet jej školám – váhu vyčísím na 0,8. Avšak z pohledu věci samé je časová náročnost opodstatněná a ku prospěchu věci. Tudíž mi, coby autorovi, vadí minimálně. Hodnota bude tedy -1.

Silné stránky	Váha	Hodnocení	V*H
Atraktivní forma larpu	0,05	2	0,1
Reflexe soudobých dějin	0,25	3	0,75
Hra v roli	0,25	5	1,25
Přirozenější nabývání vědomostí	0,17	5	0,85
Rozvoj klíčových kompetencí	0,17	5	0,85
Vyšší motivovanost žáků	0,11	4	0,44
			4,24
Slabé stránky			
Malý počet hráčů	0,2	-3	-0,6
Časová náročnost	0,8	-1	-0,8
			-1,4
Příležitosti			
Pravděpodobný nárůst obliby larpu	0,3	2	0,6
Moderní tendence ve školství	0,7	5	3,5
			4,1
Ohrožení			
Nedostatek financí	0,6	-5	-3
Nedůvěra vedení škol k alternativním metodám	0,4	-3	-1,2
			-4,2
Součet interní analýzy	2,84		
Součet externí analýzy	-0,1		
Celková bilance	2,74		

Tabulka 2 – Číselná SWOT analýza

5.2.3 Výsledky

Výsledky patrné z tabulky (označeno žlutě) nám poskytují – vyjádřeno poměrnými čísly - následující informace.

Komorní larp Tryzna se jeví jakožto projekt s potenciálem, neboť položku silných stránek jsme vyčíslili poměrně vysokým koeficientem. Naopak slabé stránky mají koeficient nízký. Vnitřní analýza tedy dopadá nadějně.

Co se týče vnější analýzy, pak hrozby a příležitosti, které mohou náš projekt ovlivnit nejsou zanedbatelné (opět vysoký koeficient) – avšak vzájemně proti sobě protichůdně působí – a tím dávají projektu pozitivní vyhlídky na uplatnění.

Celková bilance projektu Tryzna je tedy uspokojivá. Tento výsledek by však neměl podněcovat ke spokojené nečinnosti. Naopak - pozitivní výsledek by měl motivovat autora projektu k pokusu o jeho uplatnění na trhu s plným vědomím a

vyžitím jeho silných stránek. V našem případě je hlavní devizou Tryzny její larpová forma a její tematika.

6 Závěr

Práce *Komorní larp v kontextu dramatické výchovy* si kladla za cíl zjistit povahu vztahu mezi oborem dramatická respektive divadelní výchova a Komorním larpem. Otázka, kterou jsem si kladla na počátku zněla: Je možné larp, konkrétně Komorní larp, chápat jako potenciální techniku dramatické výchovy? Srovnáním s charakteristikami dramatické hry jakožto metodického základu oboru jsme zjistili, že Komorní larp zaměřený na výchovu a vzdělávání lze považovat za specifický druh dramatické hry a jako takový jej tedy chápat jako potenciálně využitelnou techniku dramatické výchovy.

Popisem a analýzou možností uplatnění konkrétního příkladu takového larpu jsme si nastínili charakteristiky tohoto typu projektu. Zjistili jsme, že produkce a následná nabídka larpů zaměřených na výchovu a vzdělávání pro (v našem případě konkrétně střední) školy značí určitou možnost profesního uplatnění vysokoškolsky vzdělaných odborníků na dramatickou respektive divadelní výchovu. Při konkrétním uplatnění Komorních larpů jako nástroje vzdělávání jsme si stanovili jako jednu z největších silných stránek věci hru v roli a potenciální růst oblíbenosti larpu v tuzemsku jako příležitost vnější.

7 Použité informační zdroje

Literatura

- BAŠTA, Jaroslav. Začátky prvních fantasy světů v Česku. In: GOTTHARD, Pavel. *Odras tváře českého larpu*. Brno, 2008.
- GOTTHARD, Pavel. Tvorba komorního larpu. In: VESELÝ, Lukáš. *Rozlety: Sborník larpové konference Odras 2010*. Brno: Tempus lidí o.s., 2010.
- HOLEDOVÁ, Kateřina. Časové variace larpu. In: MALEČEK, David a Jakub WEBERSCHINKE. *Odras tváře českého larpu*. Praha: Prague by Night, 2009.
- KLÍMA, Martin. *Fantasy hra na hrdiny Dračí doupě: Pravidla pro začátečníky, průvodce hrou*. 3. vyd. Praha: Altar, 1998, 80 s. ISBN 80-901078-7-7.
- MACKOVÁ, Silva. *Dramatická výchova*. Vyd. 1. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2004, 214 s., [12] l. obr. příl. ISBN 80-854-2993-4.
- SVOZILOVÁ, Dana. *Analýza strukturované dramatické hry v kontextu dramatické výchovy*. Vyd. 1. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2005, 192 s. Výběrová řada doktorských prací. ISBN 80-869-2810-1.
- VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2008, 352 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4718-651.

Odborné a diplomové práce

- HANZL, Josef. *LARP - akční hry na hrdiny pro dospívající a dospělé*. Brno, 2005. 94 s. Diplomová práce. Janáčkova akademie múzických umění v Brně.
- ZMEŠKALOVÁ, Petra. Pokus o kontextualizaci současného kulturně-společenského fenoménu „LARP“. Brno: Filosofická fakulta Masarykovy univerzity, 2008. 53 s.

Internetové diplomové práce a studie

- FATLAND, Eirik. Interaction Codes: Understanding and Establishing Patterns in Player Improvisation. [online]. Stockholm, 2006.
- HOLÝ, Jakub. *Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí* [online]. Praha, 2005

- HUTCHISON, Ragnhild. The Norwegian larp archive. In: DONNIS, Jesper, Morten GADE a Line THORUP. *Lifelike* [online]. 2007
- KOPEČEK, Tomáš (Permon). Historie-svět. In: *Historie-svět* [online]. 2007
- KRAJHANZL, Jan. *Fantasy Role-playing games jako sociální fenomén* [online]. Praha, 2001
- VANĚK, Jakub. *Analýza a seznámení s oblastí her larp* [online]. Olomouc, 2010

Jiné zdroje z internetu

- Manifest M6. *Manifest M6* [online]. 2006
- *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-.

8 Seznam tabulek

- Tabulka 1 - Matice SWOT- 54 -
- Tabulka 2 – Číselná SWOT analýza- 56 -

9 Seznam příloh

- Obrázek 1 - Projekt Tryzna - Úvodní dílna 1..... I
- Obrázek 2 - Projekt Tryzna - Úvodní dílna 2..... I
- Obrázek 3 - Projekt Tryzna - Úvodní dílna 3..... II
- Obrázek 4 - Projekt Tryzna - Úvodní dílna 4..... II
- Obrázek 5 - Projekt Tryzna - Úvodní dílna 5..... III
- Obrázek 6 - Projekt Tryzna - Realizace larpu 1 III
- Obrázek 7 - Projekt Tryzna - Realizace larpu 2 IV
- Obrázek 8 - Projekt Tryzna - Realizace larpu 3 IV
- Obrázek 9 - Projekt Tryzna - Realizace larpu 4 V

10 Přílohy



Obrázek 1 - Projekt Tryzna - Úvodní dílna 1



Obrázek 2 - Projekt Tryzna - Úvodní dílna 2



Obrázek 3 - Projekt Tryzna - Úvodní dílna 3



Obrázek 4 - Projekt Tryzna - Úvodní dílna 4



Obrázek 5 - Projekt Tryzna - Úvodní dílna 5



Obrázek 6 - Projekt Tryzna - Realizace larpu 1



Obrázek 7 - Projekt Tryzna - Realizace larpu 2



Obrázek 8 - Projekt Tryzna - Realizace larpu 3



Obrázek 9 - Projekt Tryzna - Realizace larpu 4