

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury

Bakalářská práce

Radek Gyüre

Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání

Fenomén larp jako nekonvenční pojetí alternativního
divadla

Olomouc 2016

vedoucí práce: Mgr. Daniel Jakubiček, Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně a použil jen uvedenou literaturu a zdroje.

V Olomouci dne 18. 4. 2016

Poděkování

Děkuji Mgr. Danielu Jakubičkovi, Ph.D. za odborné vedení bakalářské práce, poskytování rad a materiálních podkladů k práci. Dále bych chtěl poděkovat doc. PhDr. Vlastě Řeřichové, CSc. za námět ke zpracování tématu. V neposlední řadě chci poděkovat larpovým teoretikům: Michalu Truhlářovi, Zbyňku Štajerovi a Pavlu Gothardovi za jejich rady.

Obsah:

1	Úvod.....	6
2	Definice Larpu.....	8
3	Herní aspekty.....	10
3.1	Prostředí.....	10
3.2	Časovost	11
3.3	Reálie.....	12
4	Historie larpu ve světě	14
5	Historie larpu v ČR.....	20
6	Způsob tvorby hry.....	23
6.1	Sandbox	23
6.2	Railroad	23
7	Klasifikace Larpu.....	24
7.1	Druhy larpu.....	24
7.1.1	Svět.....	24
7.1.2	Městský larp	25
7.1.3	Komorní larp	25
7.1.4	Drama larp.....	26
7.1.5	Družinovka.....	27
7.1.6	Bitva	27
7.2	Larpové Žánry	28
7.2.1	Fantasy	28
7.2.2	Sci-fi.....	28
7.2.3	Postapokalyptický larp	29
7.2.4	Historie.....	29
7.2.5	World of Darkness	29
7.2.6	Detektivní larp.....	29
8	GDI model.....	30
9	Pojetí role	32
9.1	Gamist (Vyhrávač)	32
9.2	Dramatik (Dramatist).....	33
9.3	Imerzionista (imerzionist)	34
10	Larp a divadlo	36

11	Komparativní analýza	38
11.1	Subjekt El día de Santiago.....	39
11.2	Subjekt Tmavobor	42
11.3	Subjekt Noir.....	45
12	Závěr.....	48
13	Seznam Zdrojů	49
14	Přílohy	53

1 Úvod

Tématem bakalářské práce je fenomén larp. Cílem bakalářské práce je seznámení s problematikou larpu a rozhodnout, zda fenomén patří mezi druhy alternativního divadla či jiného druhu nekonvenčního divadelního umění, nebo zda se jedná o pouhou druhořadou zábavu mladistvé subkultury, jakou je veřejností vnímán doposud. Dále se práce zabývá základními pojmy a údaji tykajícími se larpu.

Téma larp jsem si vybral záměrně, neboť jsem již několik let aktivním účastníkem akcí tohoto typu. Toto téma je poměrně moderní a zdaleka není plně zmapováno. Důvodem je také fakt, že larp se neustále vyvíjí a modifikuje, proto je u některých případů důležitá aktualizace informací. Dodnes nebyla v České republice plně utvořena relevantní a všemi uznávaná larpová struktura. Obecné informace jsou spíše poznatky individuálních prací, které vypracovali čeští larpoví teoretici a tvůrci her. Práce se proto opírá o poznatky z relevantních a ověřených zdrojů, které jsou všeobecně uznávány larpovou scénou v ČR. Samotná bakalářská práce je rozdělena na dvě části.

V první části budu mít za úkol mapovat fenomén larp z hlediska jeho atributů, definovat jej, poskytnout základní informace o jeho historii ve světě a České republice, vývoji a základní klasifikaci. První část práce dále kompiluje poznatky z oblasti pojetí herních rolí. Poslední kapitola první části se věnuje spojitosti larpu a divadla. Tato část se opírá o knižní a internetové zdroje.

V druhé části budu mít za úkol zjistit, zdali larp vůbec hypoteticky vykazuje prvky shodné s dramatem, ačkoliv se vymezuje několika markantními body např. absencí diváků.

K ověření bude potřeba komparativní analýza, kterou lze zařadit do oblasti kvalitativního výzkumu. Nejprve vyhledám jednotlivé prvky u subjektů larpových inscenací a následně je budu komparovat se stejnými či podobnými prvky, které se vyskytují u divadelních inscenací. Sekundárně bude možné tyto prvky vyhledat také u filmu nebo literárního díla. Cílem bude nalezení shody, nebo neshody komparovaných prvků.

Pro sběr informací jsem využil několik metod kvalitativního výzkumu. Jednak jsem byl účastníkem larpových subjektů nebo divákem divadelního představení, jež zmíním v práci. Další metodou bylo zpracování textů a dokumentů, které se detailně věnují popisu jednotlivých akcí. Další metoda, která přispěla ke komparaci, byla metoda

interview. Jednotlivé larpové inscenace byly přímo konzultovány s účastníky i tvůrci či spolutvůrci jednotlivých subjektů. Tito lidé poskytli informace a referovali o jejich participaci ve hře a o jejich vnímání hry. Poslední metodou byla analýza prvků u divadelních představení skrze videozáznam. Videozáznamy pocházejí z mého osobního fondu, videonahrávek z internetu, které jsou veřejně dostupné na videoseverech a dále pocházejí z databáze virtuální studovny Divadelního ústavu. Dále jsem pro doplňující informace praktické části čerpal z internetových stránek jednotlivých divadel a larpové databáze.

2 Definice Larpu

Pro většinu lidí je pojem larp neznámý. Do ČR se dostal v poslední dekádě 20. století a od té doby nebyl zcela prozkoumán. Často bývá širokou veřejností chápán jako druhořadá zábava v prostředí specifické subkultury mladistvých. Ačkoliv larp vznikl na poli mladistvé subkultury, nabízí jeho provozovatelům netradiční dramatický zážitek, který je umocněn pevně stanovenými herními mechanismy. Autentickou atmosféru tvoří prvky, dnes již pevně slučované s dramatickou tvorbou.

LARP (akronym) z anglického live action role-playing game je „forma hraní rolí, ve kterém živí lidé fyzicky svými činy představují činy svých postav. Účastníci interagují mezi sebou navzájem a s okolním prostředím, přičemž usilují o splnění svých cílů ve fiktivním světě reprezentovaném světem skutečným. Pro larp je typické, že nemá žádné publikum a jeho smyslem je hlavně zábava a prožitek účastníků. Ty zpravidla pramení z prožití příběhu skrz svoji postavu či kompetitivního fyzického boje. Všechny konflikty ve sdíleném fiktivním světě mohou být řešeny jako ve skutečnosti (reálně, diegeticky), nebo různými zástupnými mechanismy (pravidly).“¹ Larp může být nahlížen jako forma improvizčního divadla – např. italská commedia dell'arte, psychodrama nebo jiný druh alternativního divadla.

Laik by mohl definovat larp jako divadlo bez diváků. V takovém divadle nemusí vystupovat nutně profesionální herci, spíše naopak. Larp je aktivita, jež přijímá své aktéry z řad běžných obyvatel. Jedinými aktéry hry jsou samotní hráči, jež mají představovat charakter pomocí *role-playingu* (anglická zkratka RPG). *Role-playing* znamená hraní rolí či ztvárnění postavy. Hlavní doménou je transformace hráče do postavy, kterou jedinec prezentuje v nereálném prostředí, ať už v interaktivním prostředí herních konzolí, deskových her nebo živých projevech *role-playingu*. Larp tvoří specifickou kategorii herního žánru RPG, který snoubí herní mechanismy a dramatickou tvorbu za účelem relaxační, formativní, popřípadě výchovně-vzdělávací složky účastníka.

Postava, vytvořená hráčem, je psychologicky modelována a neměla by zachycovat chování aktéra v běžném životě. Hráč se musí dokonale aklimatizovat v prostředí, ve kterém vystupuje a interpretovat herní charakter tak, aby jeho chování bylo akceptovatelné pro herní zpracování, přičemž může představovat nejen lidskou postavu, ale také zvíře, věc, bytost, stroj apod.

¹ TRUHLÁŘ, Michal. 2012 - *Odraž se dokud můžeš: sborník larpové konference Odraž 2012*. 1. vyd. Praha: Powerprint, 2012, s. 49-50. ISBN 978-80-87415-41-2.

Imaginace je základním kamenem, jenž slouží k dokonalému vyobrazení reality, v níž hráč vystupuje. K progresivnějšímu vnímání imaginace slouží herní příslušenství. K takovým herním objektům patří také výbava či kostým hráče.

Druhým základním pilířem je mezilidská interakce. Účastníci pomocí interakce vytvářejí děj, který stojí na bázi divadelní improvizace. Ve hře není patrná jen komunikace. Hráči se pohybují, bojují spolu, věnují se pracovním a řemeslným činnostem, vytvářejí objekty, řeší hádanky apod. Pro většinu larpů je typické, že není stanoven pevný scénář, kterého se hráči mají držet. „*Účastníci interagují mezi sebou navzájem a s okolním prostředím, přičemž usilují o splnění cílů ve fiktivním světě reprezentovaném světem skutečným.*“²

Hlavním cílem pro každého hráče je splnit své osobní cíle, které tvoří mozaiku vzájemně proplétajících se peripetií, díky čemuž vytvářejí impozantní herní komplex. Hráč se rozhoduje samostatně a je v plném rozsahu zodpovědný za následky svých činů či rozhodnutí. Každá postava ve hře plní jak osobní cíle, tak hlavní cíl, který je vyjádřen skrze *premisu* hry. *Premisa* hry je myšlenka, na které je larp postaven. Tato svoboda jednání je primárním katalyzátorem hry, která vede k celkové dynamičnosti děje. „*Všechny konflikty ve sdíleném fiktivním světě mohou být řešeny jako ve skutečnosti (reálně, diegeticky), nebo různými zástupnými mechanismy (pravidly).*“³ Rozuzlení celého příběhu obvykle není pevně stanoveno a je tedy zcela na hráčích, jak se rozhodnou herní situace vyřešit.

Hra je koncepčně regulována skupinou organizátorů nebo organizátorem, který dohlíží na dodržování pravidel, autentičnost prostředí, vývoj hry a etické zásady. Ve světě *role-playingu* takový člověk vystupuje pod pojmem *Game master*. Na larpu GM nevystupuje ani neplní nějakou roli, je zde akceptován pouze jako organizační složka, nezasahující do děje. Pokud chce GM zasáhnout do děje, používá rekvizity či jiné komunikační prostředky. GM rovněž tvoří úkoly, které pomáhají vytvářet děj, ačkoliv je jejich absence v některých případech povolena. GM se na tvorbě hry podílí také s organizačním týmem. Tito organizátoři se nazývají *Herní designéři* a společně s GM navrhuje herní aspekty a herní mechanismy.

V České republice je akronym larp psán malými písmeny po vzoru ze Skandinávie, ačkoliv v USA, Velké Británii a dalších zemích vznikla tendence psát název velkými písmeny. Obě varianty pro psaní tohoto akronymu jsou správné.

² Co je to Larp?. *moravianlarp.cz* [online]. [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://moravianlarp.cz/larp/>

³ Tamtéž

3 Herní aspekty

3.1 Prostředí

Jestliže je larp vystavěn na bázi divadelní improvizace, je patrné, že se k tomuto fenoménu přistupuje jako k divadelní scéně. U divadelních her je důležité zpracování prostředí, v němž se bude figurovat. „*Scéna je prostora, v níž (a s níž) herci jako dramatické osoby předvádějí svou souhrou dramatický děj.*“⁴ Stejně tak larp rozděluje své pole působnosti do několika hlavních prostředí.

Prvním je tzv. *outdoor larp*. Jedná se o zpracování lardu na otevřených prostranstvích. Primárním prostředím se stává otevřený prostor, který může být doplněn o herní objekty či budovy, jež slouží jako sekundární prostředí pro vývoj hry. Často se jedná o obydlí, příbytky a jiné herní lokace.

Outdoorové larpy jsou formovány pro výskyt většího počtu účastníků v herním světě a ke zpracování divadelně zajímavějších událostí a jevů. Takovými událostmi mohou být: bitvy, popravy, útoky, shromáždění davu, experiment. Prostředí *outdoorového lardu* je různorodé a nabízí počitek ze hry díky rozličnosti herních objektů a rozmanitosti prostředí. Otevřenost krajiny ztvárňuje přírodní kulisu.

Druhým klasifikačně rozlišným typem akcí jsou *indoorové larpy*. Tento druh lardu probíhá v uzavřené místnosti, nebo ve více místnostech, které mohou být propojeny v rámci jedné budovy. Účelně je mechanismus hry stavěn pro menší počet lidí a také je upraven dle prostředí. Uzavřené prostředí a menší počet hráčů umožňuje vytvořit složitější dějovou strukturu s větší přehledností pro hráče a klade větší váhu na dramaturgii a psychologii charakterů. *Indoorové akce* jsou lákadlem pro vytvoření akce s menším rozpočtem, ale i tak mohou svou kvalitou přesahovat akce odehrávající se v otevřeném prostranství.

Třetím podruhem prostorové klasifikace by mohla být varianta obou prvků, kde se využívá jak exteriér otevřeného prostředí, tak interiér budov. Tato forma by se mohla charakterizovat jako *kombinovaná forma*, často využitelná u *městských lardu* (viz níže).

⁴ POŠÍVAL, Zdeněk. Základy pojmů v dramatickém umění. Praha: Středočeské krajské kulturní středisko, 1988, s. 50.

Kvůli věrohodnosti se v obou prostředích využívají místa jako hradní komplexy, vrakoviště, městské historické budovy, komorní divadla, tábořiště, podniky, dokonce i umělá města vytvořená organizátory pro herní účely.

3.2 Časovost

Časovost je dalším nepostradatelným aspektem pro tvorbu larpu. Z hlediska časovosti můžeme larpy rozdělit do dvou hlavních segmentů. V prvním případě se jedná o rozdělení dle skutečné časové náročnosti a druhým typem je rozdělení časovosti dle období, v němž se hra odehrává. Typ první Holendová (2009, s. 25) rozděluje na několik druhů podle délky jejich trvání.

Nejkratším typem je *několikahodinový larp*, jehož koncepce je vytvořena s ohledem na krátkou časovou náročnost. Na těchto akcích je brán zřetel na dramatické výstupy a menší počet aktérů, stejně tak je vhodné tuto akci provozovat v menším prostředí. Během prvních hodin se mohou charaktery vzájemně poznat a vytvořit si primární pohled na hru. Zápletky a peripetie úměrně graduji společně s časovým vyvrcholením.

Druhým typem je *larp víkendový*. Jedná se o larp, jehož časová náročnost nepřekračuje jeden víkend, ale zároveň trvá alespoň 10 hodin. Základní *premisy* hry bývají znatelně rozvětvenější do více dějových linií a dávají prostor detailněji poznávat prostředí a ostatní hráče. Večerem obvykle končí herní doba a většina hráčů opouští své role. Tato možnost obvykle nenabízí tolik dramatické úrovně, ale nabízí více prostoru pro ovlivňování příběhu a počitek ze hry.

Samotná hra je tedy velmi dramaticky náročnější, neboť se často stává, že díky výraznější časové náročnosti se hráči obvykle na krátký časový úsek vymaní se své role. Některé larpy počítají s takovýmto vypadáváním, a proto jsou jejich koncepce stavěny spíše do jednotlivých scén a rozhovorů tak, aby si jednotlivec užil spíše celkový prožitek ze hry a nemusel být, i přes svou nevoli, vystaven intenzivnímu *role-playingu*.

Dalším zmíněným typem je *dlouhodobý larp*. „*LARPy pak ještě rozčleňme na intenzivní a průběžné dle toho, zda v jeho průběhu hráči po celou dobu nebo její většinu hrají, nebo hrají ve volném čase mezi povinnostmi svého civilního života.*“⁵ Tento typ akce překračuje dobu stanovenou pro předchozí larp. Přesné časové vymezení není

⁵ Holendová, Kateřina. Časové variace LARPU. In: *Sborník konference Odraz 2009* [online]. Praha, 2009, s. 25 [cit. 2016-04-18]. ISBN: 978-80-254-4564-8. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/Odraz2009.pdf>

pevně stanoveno, avšak její časové rozpětí zřídka překračuje rámec týdne. Koncepce těchto larpů je stavěna na dramatické uvolněnosti. Na herní intenzitu tohoto typu larpu není brán zřetel v takové míře, jako je tomu u larpů předchozích. Herní doba je vytyčena spíše na kratší intervaly, ale i tak je její provedení náročnější. Větší přestávky mezi hlavními scénami dávají prostor organizátorům lépe připravit herní prostředí i reálie a to i v průběhu hry. Organizátor tak může efektivněji reagovat na rozvoj průběžné hry a vytvořit co nejideálnější podmínky pro další děj.

Rozčlenění celkového časového intervalu hry během dne je důležité z hlediska sumarizování aktivity hráčů proto, aby nevznikl deficit mezi aktivnějšími a méně aktivními jedinci. Vhodnost volby časového rozměru by měla zabránit poškození dynamiky a intenzity hry a měla by dokonale systematicky rozvrhnout hru, ze které vznikne ucelený závěr.

Druhým hlavním bodem časové klasifikace je volba časového období, do kterého hra spadá. I tento typ časovosti se může rozdělit do jednotlivých kategorií. V prvním případě se nekonvenční inscenace odehrává ve smyšleném, fantazií vytvořeném světě, kde k chápání podstaty reálií patří čistě herní mechanismy dané organizátorem hry či literární předlohy, jež obsahují reálie potřebné k pochopení role postavy v daném světě. Časové zařazení z historického hlediska je v tomto případě zcela odbouráno. Zcela fiktivní svět dává organizátorům větší svobodu při vytváření celkového světa, ve kterém mohou figurovat prvky zcela neotřelé. Vytvoření takového mechanismu je ovšem velice obtížné a pro srozumitelnější pochopení aktérů hry si mnohem častěji tvůrci hry vypůjčují reálie ze světů již vymyšlených. Zde patří světy literárních děl, počítačových a deskových her.

Ve druhém případě se jedná o skutečnou historickou dobu, ze které pocházejí skutečné nebo smyšlené osobnosti či události, jejichž simulací se hra snaží oživit minulost. Inscenace čerpá z literárních děl nebo historicky dochované události, přičemž reálie se drží daných faktů.

3.3 Reálie

Pro umocnění celkové počítka ze hry a stavebním kamenem každého herního mechanismu jsou herní reálie. Jedná se o soubor specifických komponentů, které vytvářejí podklady pro hru. Námětem samozřejmě mohou být literární díla. Ta poskytují

úrodnou půdu při zpracování námětu pro hru. Herní koncepce jsou výsledkem detailního studování historie nebo fiktivních světů literárních děl.

Pro autentičnost jsou nesmírně důležité také herní objekty, ke kterým patří kostýmy a herní předměty. Propracovanost herních kostýmů, vytvořených samotnými hráči, je přímo úměrná kvalitě hry. Pro jakoukoliv inscenaci je důležitá propracovanost kostýmů a herních předmětů, a to jak materiálu, ze kterého jsou kostýmy a herní rekvizity zpracovány, tak v samostatném způsobu zpracování materiálu.

Kvalita hereckých výkonů hráčů je často zprostředkována vizualizací herního prostoru, a tak je patrné, že v mnohých případech dochází k aplikaci historických předmětů, nástrojů a dalších věcí vytvářejících autentickou atmosféru hry.

Pro dokonalejší pochopení reálnosti herního světa slouží herní kultura. Ta má za úkol vytvořit prostředí pro vnímání postojů, názorů a zákonitostí herního světa. Náboženství, sociální strukturalizace, právní systém, politický systém, ekologický systém – to vše pomáhá lépe pochopit zákonitosti herního světa pro hráče, který se stává jedinečným článkem tohoto prostředí.

Herní reálie dopomáhají tvořit herní prostředí a mají psychologický dopad na celkové pojetí hry i jejího účastníka.

4 Historie larpu ve světě

Globální historie tohoto fenoménu vzniká nezávisle po celém světě. Larp začal vnikat napříč kontinenty v Severní Americe, Evropě i Austrálii. *Role-playing* používali, ba dokonce dodnes nevědomky používají milióny dětí po celém světě už po stovky let. Jedná se o běžné volnočasové aktivity (hra na policisty a zloděje, kovboje a indiány).

Největší rozmach herní aktivity začal ve 20. století, ale již dlouho předtím se larp objevoval, alespoň v náznacích, na dvorech evropských šlechticů v 17. a 18. století. Podobnost s nynějším pojetím larpu je značně vzdálená, přesto vykazuje znaky charakteristické pro tento fenomén. Zábava nese název *Carrousel*. Jednalo se o vystoupení šlechticů a jejich služebnictva, kteří se často převlékali do nejrůznějších kostýmů a inscenovali variace turnajů, historických bitev, ba dokonce mytologických výjevů v rámci korunovace či jiných slavností. Jednalo se o velmi nákladné akce, jež byly produkovány pro pobavení dvora.

Druhá vlna přichází v roce 1920 ve Vídni, kde psychoanalytik Jakob Levy Moreno využíval k léčbě svých pacientů na posttraumatickém oddělení improvizovaný *role-playing*. Tato terapeutická metoda je známá jako *Psychodrama*. „*Psychodrama je terapeutická metoda, kterou ve 20. letech dvacátého století vytvořil J. L. Moreno. Byla definována jako metoda, s jejíž pomocí mohou jedinci zkoumat psychologické dimenze svých problémů nikoli při rozhovoru o svých problémech, ale spíše prostřednictvím přehrávání konfliktních situací.*“⁶ Metoda používá divadelní činnost k léčbě psychických problémů jedince. Pro léčení větší skupiny se používá pojem *Sociodrama*. Léčba využívá experimentální metody, sociometrii, skupinový pohyb, teorii rolí. Svou dramatickou interpretací subjekt odhaluje možnou cestu k řešení duševních problémů.

Dalším využitím tendence *live action role-playing* v průběhu historie byly vojenská cvičení pruské armády. Využívalo se tak k simulacím reálných hrozeb a situací, do kterých se vojsko může dostat. Jednalo se o rafinovanou psychologicko-edukační činnost vojenského výcviku. Výcvikový program nesl název *Kriegsspiel*, což v překladu znamená vojenská hra. O tomto fenoménu pojednává německý týdeník *Der Spiegel*.

Další možné pojetí larpu můžeme sledovat u alternativního divadla nebo spíše u jeho formy improvizace. Takovým příkladem je *commedia dell'arte*, druh italského alternativního divadla z 16. století, kde herci vystupovali v improvizovaných skečích či

⁶ MORENO, Joseph J. *Rozehráť svou vnitřní hudbu: muzikoterapie a psychodrama*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005. Spektrum (Portál), s. 16. ISBN 80-7178-980-1.

scénách. Pojetí divadelních postupů u tohoto typu divadla bylo neotřelé, nekonvenční, nové a provokativní. Ve své době nebylo považováno za druh divadla, stejně jako je tomu v dnešní době u larpu. Nové pojetí improvizálního divadla zastupuje tvorba Violy Spolinové a Kate Johnstonové v 50. letech 20. století.

Ve Spojených státech se kolem 20. let 20. století vytvořili kluby *Model League of Nations*, které převzaly principy dětských *role-playingových* her a vytvořily zcela novou zábavu – larp. V této době byl larp u svého zrodu, proto se jednalo spíše o rekreační zábavu na poli vlastní fantazie aktérů nežli o propracovaný larp s herními mechanismy, psychologickou a dramatickou složkou. V USA se také začínají rozšiřovat psychologická improvizace, jejichž zakladatelem byl Jacob Levy Moreno.

Všechny zmíněné aktivity nepřímo odkazují na larp, ovšem nejpodstatnějším zdrojem pro vytvoření prvních larpů byl zrod legendární deskové hry *Dungeons and Dragons* (D&D) v roce 1974, kdy jej vydala společnost pro vývoj deskových her *Tactical Studies Rules, Inc.* Hra byla přelomová, protože jako první nabízela vedle klasické deskové hry také využití *role-playingu*. Hráči ztvárňují dramaticky své charaktery ve smyšleném fantastickém světě a uskutečňují vlastní rozhodnutí během hry. „*Jádrem D&D je vyprávění. Vy a vaši přátelé vyprávíte příběh dohromady, provádíte své hrdiny přes úkoly k pokladům, bojujete se smrtelně nebezpečnými nepřáteli, činíte odvážné záchrany, dvorské intriky a mnoho dalšího.*“⁷ Hráče provádí *Dungeon Master*, který funguje jako nezávislý průvodce hrou a nabízí jim vždy několik možností, jak vyřešit různorodé situace, také kontroluje herní mechanismy. První vydání hry mělo s hraním rolí velmi málo společného, jednalo se spíše o válečnou hru. Teprve po několika modifikacích byl *role-playingu* přiřazen hlubší ráz a byl na něj kladen větší důraz. Tímto způsobem D&D vytvořilo první kroky ke zrodu larpu.

Ideje nové deskové *role-playingové* hry vedly k vytvoření mnoha improvizace-bojových skupin. K jedné z tehdejších bojových sdružení patřila i skupina *Dagorhir Outdoor Improvisational Battle Games* založena roku 1977 ve Washingtonu. „*Dagorhir byl založen v roce 1977 parotou vysokoškolských kamarádů, kteří sdíleli nadšení z Tolkienova Pána Prstenů a středověké historie*“⁸

V roce 1981 ve městě Boulder ve státě Colorado byla založena instituce *The International Fantasy Gaming Society* (IFGS), která funguje dodnes.

⁷ Overview. *wizards.com* [online]. [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd>

⁸ A chance to live on adventure. *dagorhir.com* [online]. [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://www.dagorhir.com>

Improvizálně-bojová skupina s komplexním systémem pravidel boje byla rovněž velmi ovlivněna deskovou hrou D&D.

Massachusetts Institute of Technology (MIT) ve městě Cambridge ve státě Massachusetts patří k předchůdcům společnosti IFGS. V tomto institutu se zrodila hra *Assassin's Guild (Cech Vrahů)* již před rokem 1981. V průběhu hry se používaly makety zbraní, jednalo se o hračky. Hra se rozšířila i do ostatních kampusů a posloužila jako námět k filmům *Dostanu tě! (Gotcha!)* a *Vražedná hra (Tag: The Assassination Game)*. V roce 1983 byla v Texasu založena společnost *Amtgard*. Jedná se o odnož *Dagorhiru*, pod kterou vystupují stovky aktivních bojových skupin po celém území Spojených států a Kanady.

Divadelní pojetí larpu se ve Spojených státech objevuje v roce 1981. Instituce *The Society for Interactive Literature* (SIL) vznikla na půdě Harvardské Univerzity a k jejím zakladatelům patří Walter Freitag, Mike Massamilla a Rick Dutton. Značná část členů této organizace se od společnosti oddělila v roce 1991 a utvořila organizaci *Interactive Literature Foundation* (ILF), která následně změnila svůj název v roce 2000. Nynější název organizace zní – *Live Action Role-Players Association* (LARPA). Organizace se plně věnuje divadelním složkám larpu a vlastní veškerá práva na oficiální larpové konvence.

Vedle těchto organizací vzniká v roce 1986 také *NERO International (New England Role playing Organization)*, rozsáhlá organizace, která má dnes po celých Spojených státech a Kanadě okolo 50 poboček. Jedná se o jednu z největších larpových organizací.

Zájem o larp se velmi rozšiřoval, zejména přes vysokoškolské kampusy, po celém území Spojených států. Vedle velkých organizací se vyvíjely také menší sdružení a spolky, které jevíly zájem o propagování tohoto fenoménu. S obrovským rozmachem internetu vznikly oficiální herní koncepce a konvence pro tvoření larpů, definované larpovými teoretiky původních organizací, to vedlo k utvoření *Teorie Larpu*⁹. Větší regionální organizace pomáhaly tvořit fanouškům menší základny, a tím larp dostával komplexnější pojetí pravidel, herních mechanismů a ostatních složek larpu, jež byly pevně definovány. Organizace plně spolupracující s institucí *LARPA* při vytváření pravidel se nazývá *SOLAR (The Southern Organization for Live Action Reenactments)*. Ta má za úkol schvalovat a aplikovat larpová pravidla.

⁹ Teorie larpu – soubor teoretických poznatků o larpu a herních mechanismech v larpu.

Dnes je zmíněný fenomén na území Spojených států a Kanady plně rozšířen díky obrovské síti jednotlivých buněk, sdružení a organizací, ba dokonce je podroben inovativním metodám skrze činnost larpových teoretiků.

Larp se teritoriálně ukotvil i v Evropě. První zmínky o provedení akce tohoto typu se datují do roku 1982. Místem konání akce byl Peckfortonský hrad v Cheshire ve Velké Británii. Jméno prvního britského larpu bylo *Treasure Trap*. Byl to oficiálně první larp, jenž se v průběhu dějin uskutečnil na půdě VB. Hra byla koncipována jako hrdinské dobrodružství ve fantazijním světě, kde figurovali také hráči představující bestie, jež měli čelit ostatním zúčastněným. Hráči byli vybaveni gumovými zbraněmi. Hra se opakovala v průběhu příštích tří let, a proto můžeme hovořit o tzv. *běžích*, tedy o cyklickém opakování jedné hry v průběhu několika měsíců či let. Hra měla nevídaný úspěch zřejmě také proto, že se o dění zajímala média, a tak není divu, že se ve Velké Británii zrodila poměrně rozsáhlá komunita fanoušků larpu. Podle Nathana Hooka (2006) se během tříletého trvání hry na hradě vystřídalo až pět tisíc hráčů z Evropy a Spojených států. Inspirací pro vytvoření herního světa a mechanismů se stala již zmíněná desková *role-playingová* hra *Dungeons and Dragons*. Organizátoři akce ukončili po třech letech, protože hrad připadl do rukou nového majitele.

Po skončení akce davy fanoušků reagovaly vytvořením vlastních hráčských skupin. Akronym hry *Treasure Trap* (*TT*) se stal nedílnou součástí každého nově vzniklého sdružení nebo celku, poněvadž všechny tyto organizace inklinovaly svým názvem k původní myšlence hry a kopírovaly nejen vzhled, ale také mechanismy původní hry a využívaly je ve vlastních projektech. Příkladem takového sdružení může být *TT group* Birminghamské Univerzity či *TT group* Univerzity Cambridge.

Larpová subkultura se začala vyvíjet v prostředí univerzit. Po celé Británii začal vznikat obrovský počet celků, které byly na sobě nezávislé. Spojovala je pouze myšlenka larpu. Herním prototypem se stala hra *Treasure Trap*.

Nicméně v roce 1985 přišla změna, když vznikla hra *Fools and Heroes*. Jednalo se o výjimku, kdy jediná hra proběhla napříč Británií a účastnilo se jí téměř dvacet spolků nezávazně na sobě. Došlo tak k první větší herní integraci a jistému druhu sjednocení.

Nové pojetí s myšlenkou sdružování hráčů a pojetí hry s větší územní perspektivou inspirovalo britskou larpovou komunitu ke zrodu dobrodružné hry jménem *Heroquest*. Jedná se o hru, do které se hráči zapojili po celé Británii. Hra vznikla v roce 1986 a je popisována jako jeden z prvních profesionálních larpů 80. let. Svou prvotní podobou se hra dnešním profesionálním larpům příliš nepodobala. V průběhu času se

hra modernizovala a dnes by mohla být klasifikována jako profesionální larp. Hra se odehrává na rozsáhlém otevřeném prostranství, tudíž jde o *outdoorový larp*. Časové rozpětí hry je od 6–11 dnů. Akce je dodnes provozována na území Velké Británie a účastnit se jí může téměř kdokoliv.

Zájem o larp se dostal v Evropě i za hranice VB, konkrétně do severských zemí. Skandinávie a Dánsko jsou dnes právem uváděny jako larpová střediska Evropy. Fenomén světového měřítko se zde ukotvil v 80. letech a dodnes je zde na něj kladen důraz profesionality. Na počátku roku 1982 vzniká larpová skupina *Gyllene Hjorten* ve Švédsku. Později se hráčská komunita rozrůstá ve Finsku v roce 1985 a o čtyři roky později se rovněž usadila v Norsku. Právě v Norsku vznikají střediska kolem měst Trondheim a Oslo. Na závěr se larpový odkaz rozrůstá do Dánska na konci 80. let.

Někdy bývají akce severských zemí popisovány jako *Nordické larpy*¹⁰. Pojetí larpu v severských zemích je zcela odlišné od britského a německého typu. Vývojářům her jde o brilantní užití herních mechanismů, a proto kladou větší důraz na divadelní a psychologické pojetí role než na využívání herních reálií nebo větší frekventovanost boje mezi hráči. Tyto prvky bývají nedílnou součástí *fantasy larpů*, ačkoliv je jejich nadměrné provádění ve hře irelevantní.

Skeptickým pohledem na věc a redukováním běžných fantaskních prvků, do té doby velmi používaných, dostává produkce larpů nový směr. Volba tématu nemusela vždy korespondovat s nereálným světem, a proto se mezi herní žánry poprvé dostávají historické larpy.

Nordické larpy jsou charakteristické používáním autentických předmětů a detailním aranžováním prostředí. Tím chtějí v hráči vzbudit emocionální prožitek ze hry. Kulisy, prostředí, vybavení, herecké výstupy organizátorů – tyto aspekty mají za úkol podněcovat hráče k lepším hereckým výkonům a vytvořit tak plnou simulaci hry. Hráč se tedy nechává plně pohltit hrou a emocionální počitek ze hry je u něj více prohlubován. Hra je koncipována na improvizaci, přesto se zde vyskytují předem definované scény, které se mají ve hře objevit. Tyto scény působí jako hlavní pilíře celkové hry a slouží pro lepší orientaci v ději, ba dokonce ke snadnější hráčské integraci. Raritou je zde plná participace hráčů na základní *premise* a modelu hry, kdy hráči mohou navrhnout organizátorům základní nastavení herních mechanismů. Po vzájemné primární kooperaci je hra plně v rukou jedinců aktivně podílejících se na příběhu.

¹⁰ Nordický larp – pojem byl poprvé použit v roce 1997 na konferenci Knutepunkt v Oslu. Výraz se vztahuje na pojetí larpu v zemích severní Evropy.

Švédské či norské larpy jsou navrženy na časový rozvrh 2–5 dnů hrací doby. Ve hře se pohybuje 50–100 účastníků. Naopak časový interval finských nebo dánských larpů se pohybuje mezi čtyřmi hodinami a několika dny. *Nordický* systém pojetí larpů byl přelomový, neboť vytvořil nové pojetí tzv. *imerzivní* typ hry, která klade důraz na emocionální prožití, a tím podněcuje divadelní zpracování charakteru hráče na vyšší úrovni.

Pojetí larpu v severských zemích bylo zkompletováno v roce 1987 na konferenci *Knudepunkt*, ta vymezila definici a znaky *Nordického larpu*, tedy larpu, jehož znaky jsou charakteristické pro tvorbu severských zemí. Skrze konferenci došlo k aplikaci inovativních metod a modifikaci herních mechanismů do hry. Tvůrci těchto modifikací jsou spjati s avantgardním hnutím pro tvorbu larpu a jejich příspěvky jsou publikovány na zmíněné konferenci.

5 Historie larpu v ČR

Česká republika se rovněž nevyhnula expanzi pronikajícím světového fenoménu, avšak jeho zrod byl v Česku zcela unikátní. Jak již bylo řečeno, larp se vyvíjel nezávazně napříč kontinenty, tudíž je zcela jisté, že prameny vzniku larpu v ČR sahají mnohem hlouběji do historie 20. století.

Mezi nejstarší kořeny larpové tvorby patří skautské táborové hry. Tvorba skautských her tradičně spadá do období počátku 20. století. „*V roce 1914 zakládá A. B. Svojsík (1876-1938) spolek Junák – český skaut, který navazuje na jeho zkušenosti z Anglie.*“¹¹ Na něj navazoval literární autor Jaroslav Foglar, jenž pořádal v létě roku 1925 svůj první tábor pro mladé skauty. Jeho tvorba komiksů a knih z tohoto prostředí byla ovlivněna jeho pobytem na letních táborech. Táborové hry byly považovány za základní kámen pro tvorbu herních mechanismů larpu.

Druhým faktorem pro položení základního kamene tvorby larpu byla bezesporu tramská kultura ve 20. letech minulého století. Subkultura inklinovala ke kulturnímu pojetí Divokého západu. Trampové se často převlékali do dobových kostýmů a vytvářeli hry, které byly poměrně podobné larpům. Hry podobné larpům se v průběhu několika dalších desítek let vytvářely skrytě v rámci tvorby specificky uzavřených skupin mládeže beze snahy upoutat pozornost široké veřejnosti, proto je fenomén od svého zrodu v Česku chápán jako druhořadá zábava podivínských skupin.

Jistou paralelu k larpové tvorbě koncipoval prostřednictvím své hry v roce 1959 trampský písničkář Jaroslav Velinský. Hra patřila k běžným trampským aktivitám. Během ní se objevili znaky charakteristické pro prvotní larp: souboje se zbraněmi, vytvořené prostředí pro hráče, hororové a fantasy prvky, plnění úkolů, tvorba charakterů apod. Hry podobného typu se staly předchůdci larpu v ČR.

V 80. letech se objevila další hnutí, která charakteristikou spadala do kategorie zážitkové pedagogiky. Příkladem je *Táborová škola Lipnice* (1977). Výrazným faktorem pro tvorbu her se stala čtyřdílná *Velká encyklopedie her*. Autorem je skautský vedoucí a redaktor Miloš Zapletal, který vytvořil obrovské množství sbírek her a příruček pro jejich použití. Knihy zabývající se tematiku her tvořil autor hlavně v 80. a 90. letech 20. století.

¹¹ Kopeček, Tomáš. *Historie larpu v Čechách*. In: LARP v ČR [online]. 2010, s. 2 [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://moravianlarp.cz/grafika/Letaky/Larp-v-CR.pdf>

Dosud největší vlna pronikání larpové kultury do ČSR a následně do ČR přišla po Sametové revoluci. Rok 1989 se stal symbolickým rokem pro otevření nových směrů a vlivů přicházejících z celého světa. Larp se v této době skládal z několika složek.

První složkou byl zájem o nově přichozí literární díla. V průběhu devadesátých let se do ČR dostává západní literatura, konkrétně jde o fantasy literaturu. Do rukou čtenářů se dostávala díla světových autorů, jako jsou Howard, Tolkien, Lewis a další. V roce 1990 vychází poprvé český překlad Tolkienova *Pána Prstenů*. V roce 1992 pak vyšel český překlad knihy Andrzeje Sapkowskeho – *Zaklánač*.

Druhou složkou jsou tzv. *Hry na hrdiny (Role-playing games)*, které se zde dostávají v rámci westernizace¹². Interaktivní hraní fiktivních postav se dokonale zařadilo mezi druhy zábavy mladých lidí.

Další složkou je pak zrod českého ekvivalentu pro D&D. Název české hry vytvořené v roce 1990 zní *Dračí Doupě*. Hra si rychle vybudovala renomé legendy mezi hráči RPG a herní mechanismy této deskové hry volně inspirovaly nadšence pro uskutečnění larpu.

Tyto složky položily základní kameny pro zrod fenoménu v české komunitě nadšenců fantasy. V roce 1992 přišla myšlenka využít herní mechanismy *Dračího doupěte* a *role-playing* uplatnit mimo hrací stůl. Hra – *Dračí doupě na živo*, která se odehrála v Moravském krase, byla první svého druhu. I přes některé nedostatky v herních mechanismech si hra získala mnoho fanoušků, kteří se přes inzerce a dopisy domlouvali na dalších akcích.

V období 1992–1995 vznikají další hry, jejichž hlavní důraz je kladen na *role-playing*. Například v roce 1993 byla na motivy *Dračího doupěte* uspořádána „družinovka“ v údolí řeky Oslavy. Ve hře se poprvé použily dřevěné meče a hráči se tak mohli pustit nejen do ztvárnění svých rolí, ale také do otevřeného boje. O rok později se hra odehrává na zřícenině hradu Cimburk.

Hry se v 90. letech zdokonalovaly na základě předchozích zkušeností a larpová komunita značně rostla. V roce 1997 se zrodila hra s názvem *Fraška*. Jednalo se o larp, který byl situován do fiktivního světa vymyšleného organizátory. Do té doby larpy vznikaly na myšlence přejímání světů např. z literárních děl. Zanedlouho se k myšlence tvorby vlastního světa připojili další organizátoři a vytvořili nový typ her. *Zlenice*, *Ishad* nebo *Florie* – z nichž některé přetrvaly dodnes, jsou na této myšlence vybudovány.

S nástupem nového tisíciletí a internetu rapidně vzrostl počet akcí i fanoušků. Od této doby tvoří česká larpová základna internetové stránky a portály, na nichž

¹² westernizace – postupné přejímání trendů ze západoevropské kultury.

mohou hráči hry propagovat či recenzovat. V ČR vznikly velké společnosti, které se i dnes o larpu zajímají z větší perspektivy. V roce 2000 vznikla *ASF Asociace Fantasy o. s.*, občanské sdružení sdružující převážně mladé lidi se zájmem o larp. V ČR vznikla pluralitní škála různých typů larpu, stejně tak narostl počet občanských sdružení a neziskových organizací. Další jsou například *Court of Moravia*, *Moravian Larp* nebo *Tempus Ludi*.

Po roce 2005 byla česká larpová scéna výrazně ovlivněna *Nordickým* stylem larpu a rovněž přejala tendence uskutečňování larpových konferencí po vzoru *Knudepunktu*. Profesionalita larpu v ČR se patentovala přijetím konvencí skrze manifest M6. V rámci setkání *Moorcon 2006* v Brně, kde se setkaly komorní larpové komunity, vznikl soupis obecných konvencí pod tímto názvem. Stať, jež je tvořena šesti hlavními body, formulovala základní aspekty hry akceptovatelné všemi účastníky. „*M6 neříká, co je larp. Vymezuje larpy postavené na společných ideálech her zaměřených především na hraní role a stavbu příběhu.*“¹³ Patrným negativem manifestu bylo, že se k produkci her dle přijatých standardů hlásili z největší části signatáři manifestu, proto dnes slouží spíše jako pomůcka při vytváření her.

Od roku 2008–2012 se pořádala larpová konference *Odras*, na níž se sešli přednostní čeští larpoví teoretici a svými články přispěli ke zdokonalení larpu v českém prostředí.

Dnes má v Česku larp vybudovanou širokou komunitu společností, neziskových organizací a sdružení. Larp se dynamicky zdokonaluje a profesionalizuje.

¹³ Manifest M6. *larp.cz*. [online]. [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/teorie/manifest-m6/>

6 Způsob tvorby hry

Klasifikace dle způsobu tvorby hry je rozdělena na dvě kategorie. Toto rozdělení je definováno prostřednictvím herních mechanismů. Hlavním rozdílem mezi oběma variantami je pojetí formy scén.

6.1 Sandbox

První způsob tvoření hry je založen na *freeformě* (viz níže). Postavy jsou koncipovány spíše archetypálně a zřetel je brán na vlastní pojetí a interpretaci postavy. Divadelní scény se tvoří dle vývoje hry, která se rozvíjí díky improvizaci. Hráč se může volně pohybovat po rozsáhlém území, ačkoliv je omezeno daným prostorem, v němž se hra provozuje. Tento způsob tvoření je nejvhodnější pro hru typu *outdoorový svět*.

6.2 Railroad

Druhý způsob tvoření dohlíží na detailní popis a zpracování postav, autentické prostředí, propracovanou dějovou zápletku a předem zkonstruované scény. Postavy se nepohybují libovolně otevřeným světem jako v případě prvního způsobu, nýbrž postupují místy či scénami, které jsou předem připravené. Pro *railroad* je charakteristická *jeepforma* (viz níže). Důraz je ve velké míře kladen na *imerzi*, *narraci* a psychologické aspekty postav. Formu využívají *komorní larpy*, *družinovky*, *drama larpy*.

7 Klasifikace Larpu

Stejně jako literatura, má i larp své druhy a žánry. Obecná a všemi uznávaná taxonomie neexistuje, přesto však larpová komunita definovala škálu znaků, podle které mohou být larpy rozděleny do určitých druhů. Larpové druhy jsou rozděleny dle určitých kritérií. Rozdělení lze blíže specifikovat na základě pojetí herních mechanismů a herních aspektů. Na počátku tvorby larpu v českém prostředí se objevovaly tendence experimentovat, vymaňovat se a tvořit širší pole klasifikace larpů prostřednictvím zavádění nových druhů. Naproti tomu dnes vzniká snaha o zobecňování a zjednodušování této klasifikace.

7.1 Druhy larpu

7.1.1 Svět

Druh obsahuje široké herní prostředí v otevřeném prostoru, tudíž je prostorově řazen do *outdoorové* akce. Larp se obvykle snaží simulovat prostředí precizně vymyšleného světa ať už dle předlohy jakéhokoliv typu (literární, herní), nebo světa autorského, který byl vymyšlen organizátory. Typickou formou uplatňující se ve hře je *freeforma* (volná rolová produkce a větší důraz na interpretaci a improvizaci scén, které jsou založeny na aktuálním vývoji hry). Nejčastěji bývá řazena do sféry *fantasy larpu*, ale vedle ní existují i další žánry. Hráč je ukotven do rozmanité škály herních objektů, které nabízejí obrovské spektrum herních možností včetně vnitřního využití objektů. *Světy* nabízí možnost používat prvky, které nejsou slučitelné s realitou. Magie, kouzla, nadpřirozené bytosti – tyto aspekty mohou být volně použity a jejich četnost je v případě tohoto typu akce zcela běžná.

Z hlediska časovosti se jedná o larpy *víkendové* či *dlouhodobé*. Bojové simulace měkkými zbraněmi jsou dalším typickým prvkem a jsou přímo úměrné ostatním typům interaktivnosti hráčů, ačkoliv se nevyskytují v takové míře jako u *bitev* (viz níže). *Světy* jsou připraveny pro větší počet hráčů, dokonce některé hry počítají s účastí až několika stovek aktérů. Během chodu akce se rovněž počítá s rozsáhlou nabídkou herních úkolů. Tématem hlavní *premisy* může být záchrana světa, vyřešení záhady, život v trestaneckých koloniích, náboženská rivalita, boj proti nadpřirozeným silám. Mezi tento druh larpu patří hry: *Gothic Medailon*, *Zlenice*, *MethanCity*, *Tmavobor*.

7.1.2 Městský larp

Někdy může být v rámci larpové teorie klasifikován jako subkategorie druhu *svět*. V tomto druhu více figuruje přítomnost budov, jakožto i jejich plné interní využití. Jedná se o zvláštní typ larpu, který využívá města a jeho prvků jako kulisy. Délka trvání se pohybuje v časovém horizontu několika dní. Větší důraz je zde kladen také na hraní rolí. Ty bývají zpravidla předepsané. Od tělesného postižení až k psychickým odchylkám jsou postavy detailně propracovány, avšak výsledná interpretace záleží na hráči. Kostýmy jsou často tvořeny běžným oblečením, jež bývá doplněno o žánrové prvky. Tato alternativa je vhodnější, jelikož hráči nebudí přílišnou pozornost u civilního obyvatelstva. Využití maket zbraní je v tomto případě poměrně běžné. V posledních letech se odehrály larpy jako *Pražská hlídka*, *Hlídky – Brno*, *Maškaráda* a další.

7.1.3 Komorní larp

Charakteristickým prvkem larpu je malý počet hráčů (4–20) a dle časovosti je řazen do kategorie *několikahodinového* larpu. Jedná se o *indoorový larp*, který je striktně ohraničen malým prostorem uvnitř budovy. Jde o jednu či více místností, kde se hráči zdržují, ti mají obvykle silnou motivaci herní prostor neopouštět.

S touto myšlenkou přišla organizace *Court of Moravia o.s.* Ta v roce 2006 uspořádala *Larpvíkend*, což je festival komorních larpů. Hra se soustředí spíše na psychologickou stránku aktéra, jeho reakce na situace a okolnosti během hry. Větší průprava hry je patrná i v pojetí charakterů, které si hráči netvoří, nýbrž si je vybírají z předem připravených postav. Charakter je navržen tak, aby se jeho motiv jednání konfrontoval s motivy ostatních hráčů, a tím vznikala síť peripetií, na nichž stojí zápletka hry. Postavy se během hry nevyvíjí, jednají pouze v rámci sledu chronologických událostí v krátkodobém intervalu. Scénické schéma může být částečně komponováno předem připravenými scénami. Přímá akce je v tomto případě redukována a místo ní je brán zřetel na jednotlivé motivy charakterů a vztahy mezi nimi. Samostatný název pro hru vytvořil v roce 2005 Tomáš Kopeček a díky propagaci společnosti *Court of Moravia* termín přejala česká scéna. Ekvivalent českého termínu v celosvětovém měřítku je *Chamber larp*. Mezi Komorní larpy minulých let patří *Salon Moravia*, *Iure*, *Příběhy hříchu* a další.

7.1.4 Drama larp

Druh larpu, který expanduje do sféry divadel. Hra se svou specifičností vymaňuje standardizovanému pojetí. Jedná se o druh larpu, jehož dominantou je aplikace dramatických prvků. Hry se snaží o maximální divadelní přístup. U tohoto druhu larpu je adekvátní také experimentování a profesionalizace.

K tomuto druhu larpu patří konstruovanost a řízenost scén. Scénová kompozice je často tvořena *jeepformou* (systematické postupování skrze předem konstruované scény). Interpretace postav je samozřejmě běžná, ačkoliv jsou postavy založeny na detailním popisu, ke kterému patří vlastnosti, postoje, vztahy s ostatními postavami, socio-kulturní vzorce. Postavy nezůstávají statické, nýbrž se jejich myšlení, názory a pohnutky proměňují spolu s dějem. Společenská, morální a etická dilemata jsou vhodným zdrojem pro utváření hlavní *premisy* hry. Herecký výstup graduující společně s příběhem je specifikum pro *drama larp*.

Drama larp má své kořeny v *Nordickém Arthausu*. Jedná se o umělecký larp posouvající hranice hry. Hry jsou nejběžněji situovány do reálného prostředí a nevyskytují se zde nadpřirozené jevy a bytosti. *Arthaus* je výsledkem práce larpových teoretiků, kteří se snaží o profesionální pojetí a serióznost larpů. Tento druh čerpá prvky z dramaterapie, *psychodramatu*, divadelních forem, improvizace a zážitkové pedagogiky.

Arthausy se staly základním kamenem pro novodobé pojetí larpů, ovšem i tento druh podléhá vývoji a modifikaci. Novodobé pojetí larpů dbá na autenticitu a věcnou přesnost. Výsledkem propracované modifikace může být poddruh zvaný *360° illusion*.

Charakteristika a pojetí tohoto druhu vychází z anglického názvu, pro který doposud nebyl definován český ekvivalent. Larp se snaží o vytvoření autentického prostředí do posledního detailu. Okolí kolem hráčů musí vypadat naprosto věrohodně, a tak podněcuje hráče k maximální dramatizaci ztvárněného charakteru. Pro autenticitu se využívá dobový materiál i zpracování, propracované kulisy, redukce nežádoucích vnějších podnětů zasahujících do hry, dobové kostýmy i předměty. V ČR nejsou tyto varianty *drama larpu* zcela aplikovány, poněvadž česká scéna využívá pouze jejich prvky. Příkladem *drama larpu* je larp *El día de Santiago* (viz níže).

7.1.5 Družinovka

Pojem pochází z 90. let 20. století. Tento typ hry se dá definovat jako pohyb určitého počtu hráčů po vymezeném herním území, přičemž hráči tvoří těleso – družinu. *Družinovky* jsou jedním z typů larpu, u kterých je patrný vývoj skrze skautské prostředí. Během pochodu přes herní území mají hráči za úkol řešit hádanky, úkoly a jiné typy překážek na vymezených místech, ty jsou navrženy organizátorem a tvoří divadelně připravené stanoviště, na kterém se bude odehrávat scéna. Hra rozvíjí logické uvažování hráče, komunikaci s ostatními aktéry a kolektivní spolupráci. Herní varianta patří k minoritním druhům a v dnešní době se vyskytuje jen velmi zřídka.

7.1.6 Bitva

Tento druh hry je velmi odlišný od typů ostatních, přesto nabývá stále větší popularity. Bitva je simulací konfliktu dvou či více skupin. Simulace bitvy v České republice vystupuje uvnitř larpové komunity pod názvem *Dřevárna*. Pojmenování druhu larpu vzniklo díky využití dřevěných maket zbraní, které jsou nedílnou součástí akce. Herní mechanismy jsou koncipovány na základě akce. Divadelní prvky jsou upozaděny, nikoliv vymazány. V posledních letech se však řada larpových teoretiků domnívá, že *dřevárny* nepatří mezi běžné larpy, protože se vyjímají strukturou. Dnes je řada z nich přesvědčena o tom, že *dřevárny* tvoří jedinečný celek a díky své jedinečnosti nepatří mezi druhy klasického larpu, proto jsou někdy charakterizované jako „Bitvy s prvky larpu“.

Časový formát hry je většinou rozvržen na jeden či dva dny. Hra je připravená pro různý počet hráčů dle velikosti bitvy. Během *dřevárny* může figurovat jak 20 hráčů, tak i několik stovek. Kromě boje je akce spjata s vytvářením tábora. Vzhled tábora je navržen dle žánru a nabízí velký počet prvků, které umocňují atmosféru před započítím akce nebo po jejím skončení. K prvkům patří hudební vystoupení, fireshow, turnaje, přehlídka bitevních oddílů, hazard a další.

Na začátku akce každý hráč disponuje jednou nebo více zbraněmi. Kvůli bezpečnosti byly dřevěné zbraně nahrazeny zbraněmi měkčenými. Jedná se o zbraně s pevným jádrem obaleným měkčeným materiálem. Kromě nich patří k vybavení hráče také výzbroj. Ta může být kožená nebo plátová.

Pravidla hry bývají stručná a jednoduchá. Na začátku hry obdrží každý hráč určitý počet životů, který představuje počet zásahů, jež může jeho charakter vydržet. Platnost zásahu potvrzuje vždy zasažený. Existuje ovšem také tvrdší varianta, kdy hráči

mezi sebou soupeří do vyčerpání. Hráči jsou rozděleni mezi frakce, za které v průběhu akce bojují a v rámci hry mohou plnit i vedlejší úkoly. Jejich hlavním cílem je vojensky porazit nepřítele. Dbá se také na poctivost a fair-play. K největším akcím tohoto druhu v ČR patří: *Bitva Pěti Armád*, *Pán Prstenů – Bitva o Středozeem*, *Západní Úvaly*, *Krondor*.

7.2 Larpové žánry

Čerpají náměty z literatury, filmu nebo divadla. Larp standardně čerpá náměty z fantastické nebo sci-fi literatury, ale nevyhýbá se i dramatu, detektivnímu příběhu či historii. Herní prostředí, období či reálie jsou použity jako základní tematické okruhy pro tvorbu larpu. Existuje pestrá škála herních žánrů.

7.2.1 Fantasy

Nejběžněji užívaným žánrem je bezesporu fantasy. Žánr je zařazen do fiktivního světa, který má své vlastní specifické reálie. Ve světech se objevují fantastické bytosti, nadpřirozené jevy, magie, neznámé rasy a další prvky. Tento žánr čerpá z děl autorů fantasy (J. J. R. Tolkien, G. R. R. Martin, C. S. Lewis, R. E. Howard). Konceptně je larp navržen zejména pro *bitvy*, *outdoorové světy* a *družinovky*. Hra maximálně čerpá z potenciálu fantasy, a proto jsou i postavy silně ovlivněny hráčovou interpretací.

7.2.2 Sci-fi

Žánr odehrávající se ve futuristickém světě či alternativním prostoru ve vesmíru plném novodobé technologie a někdy také mimozemského života. Magie je zde zcela odstraněna, zato je nahrazena technologií nebo veličinami. Opět čerpá z literatury (S. Lukjaněnko, I. Asimov, N. Gaiman) nebo filmu (Star Wars). Příběh hry se může odehrávat na vesmírné lodi nebo na cizí planetě.

7.2.3 Postapokalyptický larp

Larp je situován do nynější doby po určité globální katastrofě, kdy zaniká civilizace a poslední lidé se nacházejí v anarchistickém světě bez kontroly, technologie a institucí. *Premisa* hry je tvořena většinou bojem o suroviny, přežíváním, obnovením globálního řádu apod. Ve hře se dají použít prvky z ostatních žánrů (části kostýmů, reálie), jelikož je tento žánr navržen pro širší pole působnosti jak organizátorů, tak hráčů. Zkrachovalé podniky, opuštěné domy, vrakoviště – všechna tato místa nabízejí ideální podmínky pro vytvoření prostředí hry.

7.2.4 Historie

Historický larp je situován do starověku, středověku i novověku. Herní aspekty jsou tvořeny dobovými prvky a *premise* i další úkoly jsou navrženy dle dobových motivů. Často čerpají z reálných událostí, též se zde může objevit historická osobnost, která doplňuje děj. Larpy kladou důraz na fakta i historickou přesnost, ta se projevuje například při výrobě kostýmů.

7.2.5 World of Darkness

Někdy je popisován pod názvem Horror. Název žánru je odvozen dle hry, kterou zkonstruovala společnost *White wolf* v roce 1991. Ve hře hráči ztvárňují nadpřirozené bytosti, jež jsou charakteristické pro hororové prostředí. Stejně tak jsou zde využity i herní reálie a prvky, jež jsou charakteristické pro horory.

7.2.6 Detektivní larp

Žánrový typ hry je nejčastěji zasazen do 20. století, ovšem některé typy zasahují i mnohem dále do minulosti. Kriminální činy jsou hlavní náplní žánrového charakteru akce.

Může jít například o objasnění zločinu, kdy hráči mají vypátrat pachatele, přičemž každý z hráčů hraje svou úlohu. Hra bývá obohacena o tajemství a vedlejší zápletky, které je třeba vyřešit.

8 GDI model

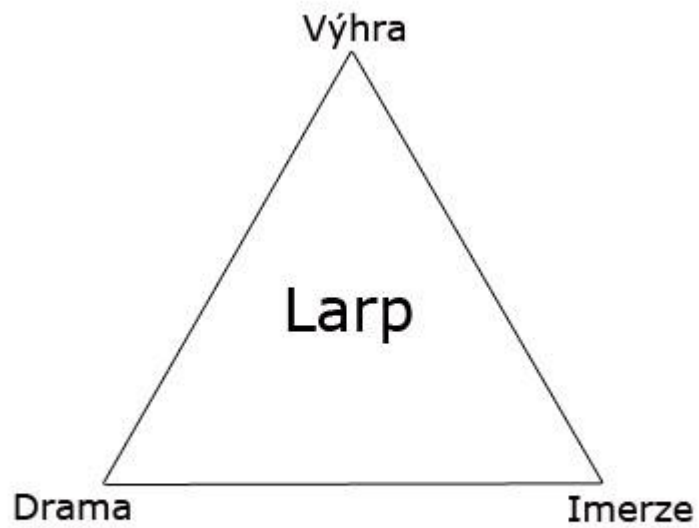
Někdy také užívaný jako *Trojcestný model (Three-way model)*. Teoretický model trojúhelníkového tvaru, který rozlišuje RPG do tří rovin, díky čemuž se stal základním kamenem pro kategorizaci herních stylů a larpové typologie. Trojúhelníkový model je skládán ze tří bodů (gaming, drama, imerzion). K vytvoření tohoto modelu bylo zapotřebí vzniku předchozích teoretických modelů, ze kterých čerpá. „*Trojcestný model je jednou z cest, jak klasifikovat role-play do logických kategorií. Model řeší, jak je hra zahrána, zejména dle herního stylu, ale také konstruovanost nastavení hry, jak herní styl ovlivňuje hráčský styl, úroveň autenticity a tak dále.*“¹⁴

Prvním teoretickým modelem byl koncept *Třísložkového modelu (Threefold model)* zformulovaný na diskusním fóru. Název poprvé použila Marry Kuhner v roce 1997. Oficiálně byl pak o rok později zformulován do podoby FAQ (*Frequently Ask Questions*) J. H. Kimem na jeho webových stránkách. Model vznikl pro rozdělení hráčů RPG na tři skupiny: dramatik, vyhrávač, simulacionista.

Později byl modifikován tzv. *GNS modelem*, jehož autorem je Ron Edwards. Modelem kategorizuje hráčovo uvažování a nastavení cílů do tří rovin: *vyhrávač (gamist)*, *vypravěč (narrator)*, *simulacionista (simulationist)*. Rovněž zavádí dva pojmy – *exploraci* a *premisu*. První pojem se týká možnosti prozkoumávání prostředí. *Premisa* hry se formuluje prostřednictvím rozhodování postav na základě daných informací. Specifická kategorie přístupu ke hře je založena na vztahu těchto dvou dějů. Díky paralelnímu působení obou modelů mohl vzniknout výsledný *Trojcestný model*.

Trojcestný model patří k základním modelům larpové teorie. Tento model v jistém směru překonává všechny předchozí modely v oblasti pojetí hráčského RPG. Má za úkol rozdělit herní styly do tří kategorií dle aspektů hraní rolí. Model vznikl modifikací *Třísložkového modelu* v prostředí *Nordických* larpů. Konkrétně jde o záměnu *simulacionisty za imerzionistu*. Autorem je Petter Bøckman, který tezi prezentoval ve sborníku *As LARP Grows Up* v roce 2003 v rámci konference *Knudepunkt*. Sám autor však uvádí, že během hry na hráče působí všechny složky, tudíž model slouží jako grafická forma vyjadřující pole herních stylů, která má za úkol rozeznat dominantní inklinaci hráče nebo hry k jednomu z bodů.

¹⁴ Petter, Bøckman. The Three way model, Revision of the Threefold model. In: *As larp grows up: theory and methods in larp*. [online]. 2003, s. 12. [cit. 2016-04-18]. ISBN 8798937707. Dostupné z: http://www.rollespilsakademiet.dk/pdf/books/book_aslarprowsup.pdf



Obr. Trojúhelníkový model – (zdroj: <http://www.larpy.cz/teorie/trojuhelnik-pro-vsechny/>)

9 Pojetí role

Role jsou spolu s dějem základními aspekty divadelního pojetí. Nicméně nelze konkrétně říct, zdali jsou postavy nadřazeny ději, či naopak. „*Hovoříme pak o tzv. funkci dramatické postavy, jejím funkčním zapojení do příběhu. Nelze tedy jednoznačně hovořit o tom, zda v dramatu má primát postava, nebo děj, ale jaký je jejich vzájemný vztah: zda postava pouze slouží příběhu, nebo zda příběh vytváří situace, v nichž se může postava odkrýt. Podle tohoto funkčního aspektu dělíme postavy na hlavní, vedlejší a pomocné.*“¹⁵ V larpové teorii se role dělí na divadelní interpretaci postavy a herní styl, jakým je zahrána. Pojetí role lze klasifikovat na bázi *Trojcestného modelu*. Interpretace charakteru hráče inklinuje k jednomu z bodů herních stylů dle jeho preferencí. Primárně existují tři herní typy, které se vymezují odlišným vnímáním a prožitím celkového postupu ve hře.

9.1 Gamist (Vyhrávač)

Toto pojetí herní role se zaměřuje na překonávání překážek. „*Prvý z nich vnímá LARP jako hru – „game“. Staví na kompetitivních aspektech a snaží se je rozvíjet. Zážitek hráčů je postavený na překonávání výzev. A to ať už jde o zápolení s hrou samou (např. svět se řítí do záhuby a hráči se snaží zastavit blížící se zkázu) či s jinými hráči snažícími se dosáhnout cílů svých postav (lovec se snaží vypátrat králova vraha, ten mu naopak uniká a zároveň se snaží usmrtit i ostatní členy královské rodiny).*“¹⁶ Hráčovou hlavní motivací je splnění všech herních cílů, které si zadal na začátku hry. Larp je v tomto případě brán jako koncept s uzavřeným dějem, jenž má dané řešení. Hráč za pomoci mechanismů uskutečňuje své cíle, načež hru hodnotí na základě své úspěšnosti v konfrontaci s překážkami.

¹⁵ DROZD, David. *Kapitoly z teorie dramatu: studijní text pro kombinované studium*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 55. ISBN 978-80-244-3642-5.

¹⁶ Kopeček, Tomáš, Pšenák, Juraj. Narativistické postupy v larpu In: *Sborník konference odraz 2008* [online]. Brno, 2008, s. 7. [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/odraz08-sbornik.pdf>

9.2 Dramatik (Dramatist)

„Druhý výrazný přístup klade důraz na hru ve významy „play“ – dramatické ztvárnění postav. Přesvědčivá simulace světa a zároveň přesvědčivé herecké výkony jsou oceňovanou kvalitou hry a hráčů, jsou prostředkem k dosažení cíle i cílem samotným.“¹⁷

Někdy označován jako *narratik* nebo *narrativistický* přístup ke hře. Takový přístup je pro hru z hlediska dramatického pojetí vhodnější i relevantnější. Hráč staví onu dramatickou složku na primární příčku celkové myšlenky larpu, na němž se nachází. Tímto přístupem larp dostává novou podobu ve vnímání jeho základní koncepce.

Hlavní koncepce hry je založena na maximálním využití herních rolí, které vytvářejí spletitý příběh. Řešení morálních dilemat a interpersonální psychologie hráče nastavuje širší pojetí hry, kde je příběh nadřazen hernímu mechanismu a plytkému vnímání hry. Koexistence těchto dramatických subjektů vytváří prostředí, ve kterém se z hráče stává divák, jenž se plně participuje na daném příběhu. Na rozdíl od sledování kterékoli divadelní projekce se divák v tomto případě může naplno dostat do příběhu, a tak jej zcela změnit. *„Je tedy zřejmé, že do tvořivého procesu musí vstupovat všichni hráči a zároveň se podílet na stavbě příběhu více než jen prostřednictvím rozhodnutí a chování se vlastní postavy. Musejí být autory, režiséry, a to i přesto, že samotný závěr, resp. výsledek konfliktů nesmí být dopředu znám. „Pokud mají hráči tvořivě přistupovat ke hře i nad rámec ztvárnění svých postav, musí často opouštět rovinu svých postav (hraní IC – in-character) a vnímat hru zvenčí (OOC – outof-character). Musejí přemýšlet jako hráči a ne jako postavy. Pokud tedy myšlenku hry podpoří vystavení vlastní postavy evidentně nevýhodné situaci, nelze brát ohled na to, co by chtěla postava, a hrát podle toho“¹⁸* Ačkoliv se může stát, že hráč plně podlehne atmosféře hry, neměl by nikdy opouštět své „game“ cíle, čili nikdy by se neměl vzdát svých cílů na úkor hereckého zpracování postavy v různých situacích. V modelových situacích se musí zachovat podle svého uvážení, nikoliv dle preferencí postavy. Tímto faktorem se pojetí zcela liší od *imerzivního* přístupu.

Nejen že hra dbá na dramatický spád, ale také dbá na psychologickou stavbu. Psychologie postav se tímto stává vrcholným aspektem. V tomto případě se jedná

¹⁷ Kopeček, Tomáš, Pšenák, Juraj. Narativistické postupy v larpu In: *Sborník konference odraz 2008* [online]. Brno, 2008, s. 7. [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/odraz08-sbornik.pdf>

¹⁸ Tamtéž s. 8

o vnímání subjektivní morálky během hry a její dopad na psychologii ostatních hráčů. Krátkodobé vystoupení z pohledu hrané role a objektivní provedení logického soudu z pohledu hráče je druhou podkategorií *dramatického* přístupu ke hře.

Ústřední hybnou silou je základní *premise* hry. Ta stanovuje, jaká morální dilemata budou hráči muset řešit a jaké otázky si jejich charaktery položí během hry. Například: Může politický režim využívat víru ve svůj prospěch? Kam až je člověk schopen zajít pro vědecký pokrok?

Akteři hry se dostávají do konfliktů a situací, jež vedou k řešení těchto palčivých otázek. Mnohdy jsou samotné herní mechanismy nastaveny tak, aby hráči záměrně spadali do těchto konfliktů a nechali situace vyústit do mezí, které simulují negativní jevy ve společnosti reálného života. Dramatické pojetí hry s koncepcí hlavní *premise* nabízí vytvoření co možná nejideálnějších podmínek pro celkový chod hry. Je tedy zřejmé, že se hráč nesmí dezintegrovat a prožívat hru niterně, ale vytvářet „živnou půdu“ pro další aktéry.

9.3 Imerzionista (Imerzionist)

Na rozdíl od *narrativistického* přístupu ke hře je imerze koncipována na maximálním sžití se s charakterem. Hráč, který prezentuje určitou postavu, se do ní musí dokonale vžít a rozhodovat se podle vlastností hraného charakteru. Dokonalá empatie s postavou se může projevit jako skvělý divadelní prvek, ale v rámci herního mechanismu pro vytváření hry se často stává, že postavy jednají irelevantně na úkor příběhu. V tomto případě nejde o zdynamizování děje, nýbrž o reflexi z pohledu postavy. Je-li hráč vystaven vyhraněné situaci, zachová se podle uvažování postavy bez ohledu na to, zda hru někam příběhově posune.

Hráč vytváří svou herní participaci na základě emocionálního prožitku ze hry, jenž niterně zpracovává.

Psychologický vývoj hráče je nezbytný pro posun ve hře, kde hráč sám interpretuje psychologický rozvoj své postavy. Samotný proces psychologické dynamizace bývá často velmi složitý, tudíž se stává, že se hráč může od svého původního pojetí postavy zcela oddálit. Stává se to v případech, kdy hráč neinterpretuje postavu, nýbrž inklinuje ke stereotypu své postavy, zachová se tak, jak by se zachovala postava např. vojáka ve filmu. V nynější době je ovšem přílišná očekávanost jednání postav brána spíše jako herní klišé, proto by se hráč měl pokusit distancovat od

archetypů a vytvořit mnohem důmyslnější charakter. Je známo, že při výběru nebo zpracování postavy bývá inspirací literární dílo, divadelní hra nebo interaktivní hra. Nelze však celkovou postavu, pokud ji nepřebíráme účelně pro hru přímo ze zmiňovaných zdrojů, stavět na autentickém přejímání. Každý hráč je individuální osobnost, jež rozhoduje o pojetí a interpretaci své postavy. Do takových modelů vloží své vlastní psychologické a dramatické prvky. Hra je samozřejmě pořád koncipována na základě improvizace.

10 Larp a divadlo

Jak již bylo řečeno, larp se pohybuje na tenké hranici divadelní tvorby. Některé druhy larpových her inklinují svým pojetím k divadlu více, jiné méně. Mnoho kulturních historiků a divadelních teoretiků se domnívá, že larp je pojetím hry, a nikoli divadla. Holandský kulturní historik Johan Huizinga definuje hru takto: „*Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, mimo oblast hmotné užitečnosti a nutnosti. Náladou hry je vytržení a nadšení, a to buď nadšení posvátné, nebo jen slavnostní, podle toho, je-li hra svátostí, nebo zábavou. Činnost je provázána pocitem povznesení a napětí a působí radost a uvolnění.*“¹⁹ Definice larpu v širším pojetí této tezi vyhovuje.

Nicméně i konvenční divadlo nachází společné prvky s definicí hry. „*I divadlo je svobodné jednání na zvláštním místě a ve zvláštním čase, ‚vytrženém‘ z běžné užitkové praxe. Hraje se z potěšení a pro potěšení. Je možné jen tam, kde existují ‚pravidla hry‘, konvence dobrovolně herci i diváky a pro všechny závazná.*“²⁰ Zdá se, že divadlo může spadat pod rámec Huizingovy definice her.

U larpu je tomu podobně. Také se jedná o podobu dobrovolné činnosti, která má pevně stanoveny časové a prostorové hranice. Hraje se především z potěšení a pro potěšení hráčů. Markantní rozdíl lze nalézt v tom, že larp zpravidla neobsahuje diváky. Na larpu neprobíhá základní divadelní interakce herce a diváka. Tento prvek tvoří hranici mezi larpem a konvenčním divadlem. Jak již bylo zmíněno hercem i divákem se může stát každý hráč, který se participuje na hře. Pojem divák je v tomto případě neadekvátní. Ekvivalentem pro diváka na larpu (pasivního hráče) může být pojem *přihlízející*. V tomto případě se jedná o relevantnější podobu. Divadlo se tedy „*soustřeďuje na předání příběhu s určitou uměleckou hodnotou a larp na vytvoření hráčské rozhodovací svobody.*“²¹

Další aspekt, který je úzce spojován s divadlem, je scénář. V klasickém divadle je scénář hercům znám dopředu, výjimkou je improvizovaná hra. Larpová improvizace je podněcována jistou formou. Larpový teoretik Edward Choy (2004) se zaměřuje na

¹⁹ HUIZINGA, Johan a Jiří ČERNÝ. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 1. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 33.

²⁰ BERNARD, Jan. *Co je divadlo?*. 1. vyd. Praha, 1983, s. 29.

²¹ Pavel. Divadelnost v larpu. In: *Rozlety – Sborník larpové konference Odraz 2010* [online]. Brno, 2010, s. 46 [cit. 2016-04-19] Dostupné z: <http://korh.cz/obrazky/ruzne/odraz10-sbornik.pdf>

formu *Mind's eye*, což se dá do češtiny přeložit jako *Vnitřní oko*. Jakmile se hráč dostane do pozice přihlížejícího, sleduje vývoj scény, zpracovává ji, a jeho následná participace na scéně, kdy hráč vstupuje do přímé interakce, je vystavěna na maximální imaginaci a reflexi. Tato maximální imaginace je zpracována uvnitř hlavy. „*Navrhuji název Divadlo vnitřního oka, protože performance se děje v našich myslích, a ne před našima očima*“²² Naproti tomu divák konvenčního dramatu zpracovává obraz scény jen do té míry, aby ji vnímal a orientoval se v ní. Dále se děje neúčastní, proto jeho imaginace na dalším progresu hry není zásadní.

V divadle jde primárně o dva prvky. Prvním je příběh, který se odehrává na jevišti. Spletitý příběh plný peripetií je charakteristickým znakem u her W. Shakespeara. Druhým je myšlenka, na které je hra koncipována. Jedná se spíše o odkaz autora hry, ten chce prostřednictvím myšlenky něco sdělit obecnstvu. Příběh je pouhou formou, jak lze vyjádřit skrytý podtext. U larpu je odkazem *premise* hry, která má, podobně jako divadelní inscenace, skrytou myšlenku. Pokud chtějí být larpy pozvednuty na úroveň umělecké formy, měly by hráčům přinést jak spletitý příběh s řadou vypjatých situací, tak skrytou myšlenku.

Absence režiséra u larpu je také velmi zřejmá. V této problematice zastává post režie, herní design. Ten zastává funkci tvorby herních mechanismů. Na herním designu se obvykle podílí více osob, ačkoliv hlavní slovo má tvůrce a hlavní koordinátor hry – *Game Master*.

Stejně tak jako divadlo i larp využívá základní dramatické kategorie – čas, prostor, jazyk, situace, dialogy. Nejbližší divadelnímu umění se svou koncepcí přibližuje *drama larp*, který využívá největší množství divadelních prostředků. Nicméně i ostatní druhy larpu využívají divadelní složky, koncepce a vybavení.

²² Choy, Edward. Tilting and Wildmills, The Theatricality of Role-Playing Games. In: *Beyond role and play* 2004 [online]. Helsinki, 2004, s. 54 [cit. 2016-04-19] Dostupné z: <https://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf>

11 Komparativní analýza

V této metodě zkoumání budou zakomponovány subjekty ze dvou fenoménů. V první řadě se bude jednat o larpy. Díky získaným informacím z předchozích kapitol byly pro práci vybrány nejadekvátnější subjekty, které obsahují aspekty pro tento výzkum. Vybrány byly tři hry obsahující jedinečné prvky, jež jsou vhodnými subjekty pro práci, nebo byly vybrány jako reprezentační subjekt znaků, které se vyskytují i v ostatních larpech. Larповé inscenace byly podrobeny detailnímu zkoumání a analyticky se v průběhu metody rozdělí na komponenty, které se budou účastnit komparace. Každá inscenace obsahuje identifikační údaje a prvky vhodné pro komparaci.

Herní kompozice bude analyzována z hlediska využití jednotlivých forem ve scénách. Dramatická struktura larpu je vázána na postupnou gradaci.

V druhé řadě se bude jednat o nalezení podobných či stejných prvků u divadelních her v konvenčním pojetí. Ke každému prvku zkoumaného subjektu, který se podrobí analýze, bude nalezen podobný či stejný prvek, jenž byl použit u jednotlivé divadelní inscenace. Určitá divadelní inscenace, nesoucí podobný či stejný prvek, bude doplněna o identifikační údaje. Určitá paralela může být vyhledána také u filmu nebo literárního díla, ať už z něj vychází, či nikoli. Nicméně tato kategorizace bude sekundární. Primární cílem bude vyhledání určité paralely prvků u divadelních inscenací.

11.1 Subjekt El día de Santiago

Jedná se o larpovou inscenaci, kterou vytvořila společnost Court of Moravia. Poprvé byla hra uvedena v roce 2010 na Laprvíkendu 7 v Brně. Hra byla jednou z dalších inscenací odehrávajících se na tomto festivalu *komorních larpů*. Hra je opakovatelná, tudíž se může inscenovat několikrát za sebou. Procházela každý rok minimálními úpravami, navíc v roce 2012 byla uvedena v divadle Husa na provázku.

Tato hra v sobě kombinuje prvky divadla a larpu, a proto spadá do škály *komorního larpu* i *drama larpu*. Prostředím i počtem účastníků hra spadá pod kategorii *komorního larpu*. Koncepce hry počítá s účastí 10 hráčů, přičemž se ve hře objeví šest aktérů mužského pohlaví a minimálně tři ženy, poslední účastník může být jak mužského, tak ženského pohlaví. Tento počet a vyvážení jsou důležitými aspekty z hlediska rolí, které jsou před hrou pevně stanoveny. Každý z účastníků hraje předem vymyšlenou postavu. Charakter a dramatické pojetí inklinuje k formě *drama larpu*. K tomuto tvrzení přispívá také fakt, že hra je koncipována pro divadelní jeviště. Hra se odehrává ve vymezeném *indoorovém* prostředí jednoho místa, v tomto případě jde o divadelní jeviště. Snaha o přiblížení se divadlu může být zjevná ve faktu, že jeviště se stává prostředím, které pracuje se scénickým osvětlením. Inscenace se odehrává v časovém horizontu čtyř hodin. Díky tematizaci hry a jejímu charakteru, kdy podstatnou částí je eskalace mezilidských vztahů, se hra může jevit jako sociální drama.

Děj se odehrává na fiktivním místě, na Jihoamerickém kontinentě. Ústřední postavou je Jihoamerický diktátor Santiago Alberti, jež je jako *CP*²³ ztvárněn organizátorem. Hráči pak představují jeho členy rodiny, přátele nebo protivníky. Sám diktátor je spíše postavou, vystupující na pozadí celého příběhu, nepřebírá iniciativu a občas směřuje hráče v progresu hry. Děj se soustředí spíše na jednotlivé charaktery. Je zde vidět eskalující napětí mezi otcem a synem, přáteli či mezi partnery. Téma hry je koncipováno na myšlence vzestupu a pádu diktátora a eskalaci mezilidských vztahů v nedemokratickém režimu, kdy osobnost diktátora ztvárňuje předmět rozhodování postav. V ději je patrný prvek romantického soužití dvou milenců ze zneprátených táborů.

Podobnou tematiku lze spatřit u divadelní hry Otakara Černocha – Veliká zkouška. Hra byla poprvé představena v Divadle 5. května v sezóně 1945/1946.

²³ CP – Cizí postava je charakterem, který je tvůrci hry navržen speciálně proto, aby podněcoval hráče k lepším hereckým výkonům, vytvářel atmosféru hry, popřípadě vystupoval v předem domluvených scénách. Na rozdíl od GM může CP vstupovat do hry a participovat se na jejím vývoji.

Pojednává o zobrazení revolučního terorismu občanské války ve Španělsku. Nastolení Frankovy diktatury je předmětem mezilidských vztahů. Konkrétně v případě vztahu dvou milenců z nepřátelských táborů.

Před začátkem inscenace *El día de Santiago* byla každému z přihlášených účastníků přidělena role, kterou měli interpretovat. Role byly předepsány pro příběh, a tak u každého *běhu* byly role interpretovány někým jiným. Každá postava má i svůj scénář. Děj je strukturován do deseti kapitol. Kompozice scén je předem definovatelná, ačkoliv scénická atmosféra a průběh scén je vystaven na hereckém výstupu každého charakteru a emocionálním prožití účastníka. Hráči mají ve scénáři pevně stanoveno, jak má scéna skončit a v jaké scéně má charakter vystupovat. Tímto způsobem pojetí se larp mírně vymezuje standardnímu pojetí nekonstruktivnosti scén u běžného larpu, díky tomu se více přibližuje divadelnímu představení. Aktér se v tomto případě soustředí na herecké uchopení scény a prožití pocitů, na nichž se hra vytváří, přesto si zanechává své herní cíle.

Pro výstavbu a přechod mezi jednotlivými scénami byla použita *jeepforma*. Přestože je konec každé kapitoly stanoven, její průběh je modelován improvizací komunikací hráčů. Podobně jako u dramatu je monologický a dialogický výstup časově regulován. Regulačním prostředkem, který stanovuje přesný časový horizont u výstupu každého hráče, byly, již zmíněné, reflektory. Intenzita svítivosti se postupně v průběhu mluveného výstupu snižovala, a tak hráčům oznamovala konec jejich participace na jednotlivých scénách. Regulace scény pomocí reflektorů pomáhala také hráčům lépe se orientovat ve hře.

Světelnou regulaci pro herecký výstup použilo i divadlo Petra Bezruče v Ostravě. Konkrétně ve hře ruského romantického spisovatele A. S. Puškina, *Evžen Oněgin*. Své provedení hry divadlo představilo v roce 2007 a hru režíroval Jan Mikulášek. Dění se konala v roce 2014. Světelné nasvícení ubývalo na intenzitě v případě výstupu herecké postavy Taťány, kdy psala svůj dopis protagonistovi. Ubývání na světelné intenzitě mělo signalizovat krátké přerušení toku textu.

Dalším prvkem, který stojí za zmínku, jsou reálie. V tomto případě se jedná o části kostýmu, jež sehrály v příběhu velmi důležitou roli. Barva stuh, které jsou nedílnou součástí kostýmu, naznačují aktérům, k jaké z frakcí postava patří. Žlutá stuha patřila zástupcům revoluce, tedy nohsledům diktátora, zatímco modrý doplněk oděvu si ponechávali zastánci dosavadního systému.

Rozlišení postav podle kostýmů, které reprezentovaly určitou frakci, se objevilo v muzikálu *Romeo a Julie*. Muzikál byl inscenován na motivy hry

W. Shakespeara. Muzikálového zpracování se ujal Zdeněk Barták a text napsal Eduard Krečmar. Muzikál režíroval David Cody a inscenován byl divadlem Píkl. Inscenace se odehrávala na nádvoří zámku Hluboká nad Vltavou v létě roku 2014. Barvy kostýmů hlavních postav reprezentovaly dva znesvářené rody – Monteky a Kapulety. Romeo, jakožto zástupce rodu Monteků, byl oděn do kontrastního modrého oděvu. Naproti tomu šaty Julie, zástupkyně rodu Kapuletů, byly zbarveny do kontrastní červené barvy.

Svou roli ve hře sehrála také symbolika. Symbolika je součástí literárních děl a dalších produktů umění, výjimkou není ani larp. Konkrétně u tohoto larpu byla symbolem květina. Květina provázela děj po celou dobu. Symbolika tohoto předmětu má zde několik podob. Jednak může být klasickým symbolem lásky, rovněž symbolem revoluce, kdy bývá součástí kostýmu revolucionářů a v neposlední řadě je symbolem pietním, kdy protagonisté vrhají květiny na hrob mrtvého Santiaga. Nicméně důležitým faktem je, že symbolika předmětů není zvláštním faktorem a objevuje se u jakéhokoliv druhu divadelní interpretace.

Příkladem divadelní inscenace, která využívá symboliky předmětu, je hra Vyrozumění. Symbolem je zde červený hasicí přístroj, který signifikuje autoritu a postavení na úradě. Konkrétně jej využívají dvě postavy, které se vystřídají na postu ředitele. Každý z ředitelů si přinese svůj přístroj a umístí jej na stěnu. Tím signifikuje svou přítomnost. Při odchodu z funkce si hasicí přístroj opět vezme s sebou. Autorem hry je Václav Havel. Pojetí inscenace s touto symbolikou uvedlo Slovácké divadlo Uherské Hradiště v roce 2007. Režie se ujal Igor Stránský.

Posledním specifickým prvkem, který stojí za zmínku, byla záměrná deformace zvukového prostředí scény. Ta byla vytvořena prostřednictvím aktérů na jevišti, kteří se na jevišti překřikovali. Aktéři stáli naproti sobě ve dvou řadách a každý člen řady vedl hlasitý dialog s protějším aktérem. Uprostřed těchto dvou řad, které spolu vedly hlasitý dialog, seděli dva aktéři zastupující pár, jenž vedl dialog tichý. Jednalo se o partnery ze nepřátelých frakcí. Tímto způsobem vznikl na jevišti hluk. Tento efekt však nebyl nežádoucí, ba dokonce byl pevně stanoven pro strukturu scény.

Jistá varianta deformace zvukového prostředí prostřednictvím hluku se objevuje ve hře Ladislava Stroupežnického – Naši furianti. Hluk na jevišti vzniká ve druhém jednání, když probíhá spor mezi Jakubem Buškem a Valentinem Bláhou. Do sporu se zapojují všichni aktéři, načež vzniká na jevišti hluk. Na rozdíl od larpové inscenace, kdy aktéři stojí ve dvou řadách, se v tomto případě herci pohybují po celém jevišti. Hru v tomto provedení představilo Národní divadlo v Praze. Premiéra se

uskutečnila v roce 2004 a od té doby je hra součástí běžného repertoáru. Hru režiruje Jan Antonín Pitínský.

11.2 Subjekt Tmavobor

Tmavobor je larpovou pentalogií. Patří mezi larpy druhu *svět* a žánrově spadá pod *fantasy* larp. Ovšem poslední díl této dosavadní pentalogie, pocházející z produkce neziskové společnosti RealFiction z. s., inklinuje k dramatičtějšímu pojetí a tematikou se okrajově zabývá sociálním dramatem. Samotná hra v sobě obsahuje prvky *družinovsky*, *postapalyptického* larpu a *hororu*. První díl tohoto cyklu vznikl v roce 2011, přičemž poslední inscenovaný díl proběhl v roce 2015. Hra je koncipována pro 40 hráčů. Časovostí spadá do *víkendového* formátu. Larp byl provozován po dobu pěti let na různých místech vždy v *outdoorovém* pojetí. Za zmínku stojí poslední dva díly – Tmavobor IV: Tajemství minulosti (2014) a Tmavobor V: Z popela (2015).

Obě zmíněné hry se odehrávaly v prostředí hradních zřícenin. Čtvrtý díl se odehrával na hradě Starý Jičín v Moravskoslezském kraji. Pátý díl se odehrával uvnitř komplexu zříceniny Vikštejn v Moravskoslezském kraji.

Pátý díl byl dramaticky a příběhově propracovanější než hry předchozí. Organizátoři si kladli za úkol připravit pro hráče emocionální zážitek ze hry pro hráče a psychologicky rozvinout hráčův herní potenciál. Základní *premise* hry odkazovala na morální dilemata, které museli hráči během hry řešit. Apel byl kladen především na morálním rozhodování v oblasti mezilidských vztahů v krajních situacích. Hlavním tématem hry bylo přežívání v postapalyptickém *fantasy* světě. Typický autorský *fantasy* svět s vlastními reáliemi byl tentokrát ozvláštněn prvkem upadajícího světa a lidství.

Ve hře se objevilo několik atypických komponentů, které nejsou na larpech druhu *svět* běžné. Příkladem může být vytvoření provizorního pódia, na kterém se odehrávala důležitá rozhodnutí a scény. Tyto scény byly sehrány na základě improvizace a jejich rozuzlení nebylo předem určeno. Pro hru představovaly hlavní dramatické body. Tento prostor plnil funkci diskusního fóra, kde mohou vystoupit všichni. Pódium představovalo ekvivalent divadelního jeviště, jež má za úkol primárně vymezit prostor důležitý pro chod hry. Na pódium se odehrávala důležitá rozhodování hráčské komunity, ta představovala poslední skupinu přeživších lidí na světě. Při prvních výstupech na pódium vystupovaly pouze CP, aby tak hráčům ukázaly, na jakém

principu fórum funguje. Touto připravenou scénou Tmavobor využívá prvek, který je charakteristický pro *Nordické larpy* (viz výše).

Pódium sloužilo k jednotlivým rétorickým výstupům hráčů i CP, pokud splňovali určitá kritéria. Nejprve se museli přihlásit o slovo a následně jim bylo předáno zlaté žezlo, jež jim umožňovalo promluvit. Mluvčím pro ostatní mohl být v danou chvíli pouze držitel žezla. Larp tímto způsobem zahrnul do herních mechanismů sociální experiment. Organizátoři chtěli vyzkoušet, zda žezlo bude plnit svou funkci po celou hru, nebo na něj nebude brán zřetel a mluvčí se začnou překřikovat.

Podobné náměty lze spatřit v literárním díle anglického spisovatele Williama Goldinga – Pán much. Vytvoření izolované společnosti na pustém ostrově po globální katastrofě se stalo tématem románu. Kniha sleduje vývoj mezilidských vztahů a utváření hierarchie. Jistá paralela je i případě komunikačního fóra. V knize vystupuje jako symbol lastura, která plní stejnou funkci jako zlaté žezlo ve hře Tmavobor V: Z popela.

Dalším prvkem, běžně se objevujícím na larpech, je simulace soubojů. Někdy jsou tyto souboje předem domluvené, aby plnili funkci divadelní složky. Tyto souboje probíhají většinou mezi CP nebo předem určenými hráči. Secvičené souboje se vážou na konkrétní scény ve hře. Nejčastěji se tyto složky objevují na bitvách, ale jsou také běžnou součástí larpu typu *svět*. Výjimkou není ani larp Tmavobor. Konkrétně se prvek objevil na čtvrtém pokračování larpu s názvem Tmavobor IV: Tajemství minulosti. Souboj byl předem dohodnutý a secvičený, ale odehrával se na cestě před hradem, což bylo také jeho negativem, neboť scénu nevidělo dostatečné množství aktérů. Díky nevhodnému prostorovému zařazení se tyto scény stávají pouhými scénickými doplňky hry, a proto neplní vážnou úlohu. Vážná úloha je soubojům přidělena na inscenacích historického šermu, kdy jsou souboje či bitvy hlavní náplní akce.

Mnozí ze zástupců skupin historického šermu se objevují nejen na larpech, ale také v konvenčním divadle. Příkladem divadelního představení, kde se soubojová inscenace odehrála, může být opereta *Tři mušketýři*. Operetu zpracovalo Národní divadlo moravskoslezské v Ostravě. Hra probíhala v letech 2008–2010 v Divadle Jiřího Myrona v Ostravě. Ve hře účinkovali členové skupiny historického šermu Durandal, kteří vystupovali v šermířských soubojích během představení. Režisérkou byla Dagmar Hlubková, která hru zinscenovala ve svém provedení podle literární předlohy francouzského spisovatele Alexandra Dumase st.

V posledních letech se na larpech uplatňuje také hudební produkce. Ta je vysoce spjata také s divadlem. Buď jde o přímou formu divadelního představení jako

v případě opery, operety či muzikálu nebo může jít o živé vystoupení hudebního tělesa v pozadí, popřípadě hudební nahrávky, která podtrhává atmosféru hry. Ve čtvrtém díle Tmavoboru se hudba vyskytovala ve dvou formách. Jednak šlo o hudební vystoupení hráčů na konci hry a ve druhém případě hudba působila jako doplňující atmosférický prvek. Jednalo se o kompilaci hudebních nahrávek, která byla spuštěna pomocí multimediálního přehrávače. Nahrávky se samozřejmě musely shodovat s herní tematikou. Tmavobor v tomto případě není výjimkou, jelikož se aspekt používá běžně.

Podobně je tomu u divadelního představení. Příkladem je lyrikál²⁴ Kudykam. Hudební produkce zde plní velice důležitou složku. Lyrikál se skládá z nezpívaného lyrizovaného textu a písní. Celkovou atmosféru představení podtrhává komorní orchestr, který má zde širokou působnost, neboť vytváří pozadí pro lyrizovaný text a rovněž produkuje hudbu k písním. Představení se odehrálo ve Státní opeře Praha. Verze inscenace pro výzkum pochází z roku 2012. Režisérem je Dodo Gombár a autory hry jsou Petr Hapka a Michal Horáček.

Poslední doménou, jež je úzce spjata s Tmavoborem, je využití reálií jako konzumního prostředku. V posledních dvou dílech pentalogie se objevuje závěrečná hostina pro hráče, v níž figurují skutečné pokrmy a nápoje. Hráči tyto prostředky skutečně konzumují. Na larpech se tento prvek začal postupně uplatňovat a jeho úkolem je snaha o oproštění se od maket v případech, kdy je mohou organizátoři nahradit reálnými prvky. Na této myšlence fungují již zmíněné larpy druhu *360° illusion*. Nicméně i tento prvek se použil na více larpech, především jako obchodní aktivum v krčmě.

Na rozdíl od larpu je použití reálných předmětů v divadelních inscenacích raritou. Divadelní představení spíše obsahují makety nežli reálné předměty. Reálné pokrmy a nápoje jsou sortimentem využívajícím se v divadle jen velmi zřídka. Přesto se v několika představeních tyto komponenty objevily, aby tak vytvořily reálnější obraz. Příkladem nekonvenčního využití předmětů může být činohra Divadla Na Zábradlí – Ambrózie. Originální inscenace využila hospodského prostředí pro použití reálných cigaret, červeného vína, piva atd. Autorem hry je dramatik Roland Schimmelpfennig. Hru uvedlo Divadlo Na Zábradlí v Praze v letech 2010–2013. Režie se ujal David Czesany.

²⁴ Lyrikál je variantou muzikálu, kdy se používá lyrický výstup v kombinaci s písněmi. Celá hra je doprovázena hudebním tělesem. Hra pojí prvky činohry a muzikálu. Tento pojem použil Michal Horáček, ale již v minulosti byla tímto pojmenováním označena díla Michaela Kunzeho.

11.3 Subjekt Noir

Noir je další hrou, která byla vytvořena společností Court of Moravia. Jedná se o *městský larp* odehrávající se v ulicích Brna. Larp trvá několik hodin, celý příběh se odehrává během jednoho večera, takže se z hlediska časovosti řadí mezi *několikahodinové* larpy. Poprvé byla hra uvedena v roce 2010. Larp je charakteristický komorním počtem hráčů, kteří ve hře vystupují. Hra je určena pro pětici hráčů mužského pohlaví. Žánrově hra spadá do *detektivního* larpu. Pro hráče byly připraveny předem vyprofilované role. Jednalo se o role dvou detektivů, majitele klenoty, jeho bodyguarda a slavného egyptologa.

Hra byla inspirována detektivními romány. Koncepce larpu byla přejata z filmového žánru *Noir*, který se uplatnil hlavně ve filmové tvorbě 40. let 20. století. I samotný filmový žánr přebírá motivy a popis postav z detektivních románů. V románech vystupují postavy, které jsou typické svým cynismem a necitelností, rovněž jsou oblečeny do dobového oblečení 40. let minulého století. Modelem se stali američtí detektivové a zločinci během hospodářské krize v USA. Děj se většinou odehrává ve specifických budovách a prostorech velkoměsta, jako jsou bary, temné uličky, hotely apod.

Noir tématikou se inspirovalo také Divadlo Na Zábradlí, které uvedlo hru *Šílenství* v sezóně 2014/2015. Hra *Šílenství* je klasickým ztvárněním žánru *Noir* a obsahuje rovněž všechny prvky charakteristické pro tento žánr. Divadelní inscenaci režíroval Jiří Havelka.

Larp Noir se drží platných konvencí pro tento filmový žánr i v případě hlavní příběhové linie, kdy se bohatému sběrateli klenotů ztratí jeden z jeho exponátů – starobylý egyptský šperk, a tak si najme dvojici detektivů, jež mají za úkol klenot s pomocí slavného egyptologa vypátrat. Obdobnou dějovou tematiku lze spatřit i u *Šílenství* (viz výše).

Městský larp nabízel využití nočního Brna jako dokonalé kulisy. Hráči se pohybovali napříč městem pomocí limuzíny. Dopravní prostředek jako jedna z reálií je vysoce atypickým prvkem u larpů, ba dokonce by se tento prvek mohl řadit mezi herní rarity. Prostorově se larp řadil mezi kombinovanou formu, která pracuje jak s *indoorovým* prostředím, tak s *outdoorovým*. Vyšetřovací tým získával indicie, které jej nesměřovaly do budov, ve kterých se hra dále odehrávala. Uvnitř těchto objektů byla místa připravená pro hru. Propracovanost herního prostředí byla realizována skrze herní komponenty a komparzisty, kteří čekali na příjezd vyšetřovacího týmu.

Připravenost pro scénu byla realizována organizátorským týmem velice důkladně do největších detailů, poněvadž u *detektivních larpů* hrají detaily markantní roli. Jako herní objekty posloužily brněnské podniky. Pohybem po rozsáhlém území se hra vymyká standardu herní realizace uvnitř vytyčeného prostředí, které je zpravidla mimo dosah veřejnosti.

U larpů je tendence provozovat akce mimo konvenční prostory zcela běžným faktem, avšak u divadla je tento prvek nevšední, ba dokonce nonkonformní. Přesto však existují divadelní soubory, které hrají na netradičních místech mimo jeviště.

Příkladem může být divadelní soubor U. F. O. Tento divadelní soubor původem z Týniště nad Orlicí působí nejen na běžné scéně hradeckých divadel, ale také vystupuje na netradičních místech, kde si vytvoří prostor pro uvedení divadelních inscenací. Příkladem může být hra *Schopnosti žen*, kterou divadelní soubor uvedl v kavárně Café 87 v Olomouci. Hru napsal jeden ze členů divadla - Jindřich Bartoš. Divadelní inscenace se odehrála v červnu 2014. V kavárně se vymezil prostor, jenž byl doplněn o kulisy. Diváci se usadili ke stolům, díky čemuž byli mnohem blíže vymezenému prostoru pro hraní, než je zvykem u běžného jeviště.

Larp Noir je zvláštní ještě dalším prvkem, který se váže na jeho inscenování uvnitř nedivadelních budov. Tím, že se larp odehrával ve městě, museli organizátoři počítat s výskytem běžných lidí, jež nejsou do hry zapojeni. Aby nevznikly problémy, museli organizátoři informovat o akci kolemjdoucí a hosty v kavárně, kde se odehrávala jedna ze scén. Hosté, kteří se v průběhu hry stali diváky, byli seznámeni se situací a bylo jim řečeno, aby nijak nenarušovali děj, protože vše, co uvidí, bude larp, nikoli realita. Informovaná byla také městská samospráva a policie, aby nedošlo k incidentům. Vše tak bylo přizpůsobeno pro plynulý tok hry a herní zážitek pro hráče.

Obeznamení hostů v kavárně se situací prostřednictvím organizátora by se dalo přiblížit k jedinečné divadelní formě. Řeč je o zcizovacím efektu. Jedná se o prostředek divadelního vyjadřování, kdy herec vystoupí z role nebo zvolí netradiční formu vyjadřování (např. verše, písně), aby sdělil přítomným divákům, že jde pouze o divadlo, nikoli o realitu. Smyslem je redukce pasivního sledování děje. Efekt se snaží o to, aby divák zapřemýšlel a spojil situaci se skutečností. Zcizovací efekt se objevil v divadelní tvorbě 30. let 20. století, zvláště je spojován s dramatickou tvorbou Bertolda Brechta. Ten využívá svůj netradiční prvek například ve hře *Zadržitelný vzestup Artura Uie*.

Tato hra byla přeložena do češtiny Ludvíkem Kunderou, který je rovněž, spolu s Ivanem Vyskočilem, spojován s formou zcizovacího efektu. Hru uvedlo v roce 2003

Centrum experimentálního divadla Brno. Místem premiéry byla Velká scéna Divadla Husa na provázku. V inscenaci byl zcizovací efekt použit v situaci, kdy spolu hovoří gangsteři pomocí veršů. Režisérem byl Tomáš Svoboda.

Nutné je ovšem podotknout, že u larpu Noir se zcizovací efekt neobjevil záměrně, dokonce jeho podoba byla spíše spojitostí s efektem v situaci, kdy organizátor obeznámil hosty, a tak jim řekl, že půjde pouze o hru.

12 Závěr

Cílem bakalářské práce bylo zjistit, zdali larp patří k formě alternativního divadla či jiné formě umění, nebo zda se jedná o druhořadou zábavu mladistvé subkultury. Ve výsledku jsem zjistil, že larp nemůže být brán jako forma alternativního divadla, protože absence diváků a odlišná základní myšlenka tvorby jsou velmi markantními rozdíly mezi těmito fenomény. U larpu jde především o to, aby hráči hráli pro sebe a pro své vlastní potěšení ze hry. Přesto má larp s divadlem řadu spojitostí, dokonce i pojetím se snaží k divadlu inklinovat, dále se inspiruje filmem i literárními předlohami. Díky shodným prvkům, které spolu s larpem využívají i jiné formy umění, mohu larp zařadit mezi vlastní uměleckou kategorii nového nekonvenčního umění. Dosud byl larp širokou veřejností chápán jako druh zábavné a relaxační činnosti. Ovšem tím, že se tvůrci her snaží prosadit estetickou funkci do popředí larpové tvorby, získává fenomén umělecké pojetí. Na kvalitu fenoménu larp se může nahlížet stejně jako na jiné formy umění. Stejně jako existují kvalitní a méně kvalitní divadelní inscenace nebo filmy, tak i larpová produkce zahrnuje kvalitní i méně kvalitní hry. Důvodem mylné představy široké veřejnosti o larpu je slabá informovanost a prezentace nekvalitních larpů.

V první části jsem definoval pojem larp, popsal jeho aspekty, klasifikoval jej a pokusil se najít jeho spojitost s divadlem. Překvapilo mě, že v oblasti tohoto tématu existuje mnoho dostupných knižních i internetových zdrojů. Často jsem se ke zdrojům dostal díky doporučení ostatních larpových teoretiků. Nevýhodou ovšem je, že se zdroje v mnoha ohledech a informacích rozcházejí, proto bylo nutné pracovat s více zdroji a následně utvořit objektivní výklad. Pro projetí hry z hlediska typologie hráče jsem se opřel o GDI model. V první části jsem také zjistil, že v larpových inscenacích chybí diváci, což je velice podstatným rysem pro nalezení spojitosti, či nespojitosti s divadlem.

Ve druhé části jsem použil metodu komparativní analýzy, abych našel podobné či stejné prvky, které využívá jak divadlo, tak larp. Záměrně jsem vybral tři subjekty, u kterých jsem se domníval, že prvky naleznou. Dále jsem našel podobné či stejné prvky u divadel, filmu a literární předlohy a prvky jsem komparoval.

13 Seznam Zdrojů

1. A chance to live on adventure. *dagorhir.com* [online]. ©2013 [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://www.dagorhir.com>
2. alexandr sergejevič puškin / evžen oněgin. *bezrucy.cz* [online]. 26. 01. 2016 [cit. 2016-04-17]. Dostupné z: <http://www.bezrucy.cz/hra/evzen-onegin/>
3. Ambrózie: Hospoda přímo na jevišti. *prakultura.cz* [online]. ©2012–2014 [cit. 2016-03-19]. Dostupné z: <http://www.prakultura.cz/products/ambrozie-hospoda-primo-na-jevisti-/>
4. BARTOŠ, Jindřich. *Schopnosti žen* [divadelní inscenace]. Režie Jindřich Bartoš. Divadelní soubor U. F. O., Café 87 16. 6. 2014.
5. BERNARD, Jan. *Co je divadlo?*. 1. vyd. Praha, 1983
6. BÖCKMAN, Petter. The Three way model, Revision of the Threefold model. In: *As larp grows up: theory and methods in larp*. [online]. 2003 [cit. 2016-04-18]. ISBN 8798937707. Dostupné z: http://www.rollespilsakademiet.dk/pdf/books/book_aslarpgrowsup.pdf
7. Co je film Noir?. *noirfilmfestival.cz* [online]. ©2014–2016 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: <http://www.noirfilmfestival.cz/cz/co-je-film-noir/>
8. Co je to Larp?. *moravianlarp.cz* [online]. 2016 [cit. 2016-04-02]. Dostupné z: <http://moravianlarp.cz/>
9. DROZD, David. *Kapitoly z teorie dramatu: studijní text pro kombinované studium*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3642-5.
10. Druhy larpů. *larpy.cz* [online]. ©2007–2016 [cit. 2016-03-17]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/Kategorie:Druhy_larpů
11. El día de Santiago. *larpovadatabaze.cz* [online]. ©2013–2016 [cit. 2016-04-17]. Dostupné z: <http://larpovadatabaze.cz/larp/el-dia-de-santiago/407>
12. FATLAND, Eirik. A History of Larp - Larpwriter Summer School 2014. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 3. 8. 2014 [vid. 2016-04-04]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=Rf_gej5Pxkg&feature=youtu.be
13. GOLDING, William. *Pán much*. Vyd. 5., V nakl. Maťa 2. Překlad Heda Kovályová. Praha: Maťa, 2014. Cesty tam a zase zpátky. ISBN 978-80-7287-194-0.
14. GOTTHARD, Pavel. Divadelnost v larpu. In: *Rozlety – Sborník larpové konference Odraz 2010* [online]. Brno, 2010 [cit. 2016-04-19] Dostupné z: <http://korh.cz/obrazky/ruzne/odraz10-sbornik.pdf>

15. GOTHARD, Pavel. *Osobní rozhovor*. Praha, 5. 4. 2016.
16. GOTTHARD, Pavel. *Outside the box*. Vyd. 1. Brno: Court of Moravia, c2011. ISBN 978-80-254-9176-8.16.
17. HAVEL, Václav. *Vyrozumění* [divadelní inscenace]. Režie Igor Stránský. Slovácké divadlo Uherské Hradiště 18. 7. 2007.
18. HAVELKA, Jiří. *Šílenství* [divadelní inscenace]. Režie Jiří Havelka. Divadlo Na Zábřadlí 24. 11. 2015.
19. HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 3. vyd. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0219-6.
20. History of live action role-playing games. *wikipedia.org* [online]. 3 December 2015 [cit. 2016-03-06]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_live_action_role-playing_games
21. HOLEDOVÁ, Kateřina. Časové variace LARPU. In: *Sborník konference odraz 2009* [online]. Praha, 2009 [cit. 2016-04-18]. ISBN: 978-80-254-4564-8. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/Odraz2009.pdf>
22. HOOK, Nathan. The History of UK LARP. In: *The LARP Magazine Newsettler*. [online]. 2007 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: http://www.larpmag.com/Issue01_April_06/larp_magazine_newsletter_volume02.htm#Section IX. The History of UK LARP, Written By Nathan Hook
23. HOŘÍNEK, Zdeněk. *Divadlo mezi modernou a postmodernou*. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-3-3.
24. HUIZINGA, Johan a Jiří ČERNÝ. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 1. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Mladá fronta, 1971
25. CHOY, Edward. Tilting and Wildmills, The Theatricality of Role-Playing Games. In: *Beyond role and play* [online]. Helsinki, 2004 [cit. 2016-04-19] Dostupné z: <https://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf>
26. JANOUŠEK, Pavel. *Přehledné dějiny české literatury 1945-1989*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2012. Literární řada. ISBN 978-80-200-2057-4.
27. KOPEČEK, Tomáš, Pšenák, Juraj. Narativistické postupy v larpu In: *Sborník konference odraz 2008* [online]. Brno, 2008 [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/odraz08-sbornik.pdf>
28. Kudykam. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 17. 8. 2012 [vid. 2016-03-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=vWqnNQEJ9SE>
29. Larp v ČR. *moravianlarpcz* [online]. 2016 [cit. 2016-04-11]. Dostupné z: <http://moravianlarpcz/grafika/Letaky/Larp-v-CR.pdf>

30. LISCHKA, Konrad. Kriegsspiel: Wie preußische Militärs den Rollenspiel-Ahnen erfanden. In: *Spiegel online Netzwelt* [online]. 2009 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/kriegsspiel-wie-preussische-militaers-den-rollenspiel-ahnen-erfanden-a-625745.html>
31. Manifest M6. *larpy.cz* [online]. ©2007–2016 [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/teorie/manifest-m6/>
32. MIKULÁŠEK, Jan. *Evžen Oněgin* [DVD]. Divadlo Petra Bezruče Ostrava, 2009. Osobní fond Radka Gyüreho
33. MORENO, Joseph J. *Rozehrát svou vnitřní hudbu: muzikoterapie a psychodrama*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005. Spektrum (Portál), ISBN 80-7178-980-1.
34. Naši Furianti (Divadelní inscenace) (Národní divadlo). In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 31. 10. 2013 [vid. 2016-04-17] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=E3RZoFeLRbw>
35. Noir. *larpovadatabaze.cz* [online]. ©2013–2016 [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://larpovadatabaze.cz/larp/noir/636>
36. Overview. *wizards.com* [online]. 2016 [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd>
37. Popis hry. *tmavobor.wix.com* [online]. ©2023 [cit. 2016-04-17]. Dostupné z: <http://tmavobor.wix.com/tmavobor#!pribeh/cjg9>
38. POŠÍVAL, Zdeněk. *Základy pojmů v dramatickém umění*. Praha: Středočeské krajské kulturní středisko, 1988.
39. Romeo a Julie, světový muzikál. *romeoajulie-muzikal.cz* [online]. ©2009–2016 [cit. 2016-04-17]. Dostupné z: <http://www.romeoajulie-muzikal.cz>
40. SÖDERBERG, J. – WAERN, A. & ÅKESSON, K.-P. Enhanced Reality Live Role Playing. In *Proceedings of the Second International Conference on Pervasive Computing: Pervasive 2004* [online]. 2004 [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://iperg.sics.se/Publications/Enhanced%20Reality%20Live%20Role%20Playing.pdf>
41. Šílenství. *nazabradli.cz* [online]. 2016 [cit. 2016-04-09]. Dostupné z: <http://www.nazabradli.cz/cz/17-repertoar/aktualni/83-silenstvi>
42. ŠTAJER, Zbyněk. Osobní rozhovor. Brno, 15. 3. 2016.

43. Tmavobor LARP V: Z popela. *larpovadatabaze.cz* [online]. ©2013–2016 [cit. 2016-04-17]. Dostupné z: <http://larpovadatabaze.cz/larp/tmavobor-larp-v-z-popela/39752>
44. Trojúhelník pro všechny. *larpy.cz* [online]. ©2007–2016 [cit. 2016-03-25]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/teorie/trojuhelnik-pro-vsechny/>
45. TRUHLÁŘ, Michal. 2012 - *Odraž se dokud můžeš: sborník larpové konference Odraž 2012*. 1. vyd. Praha: Powerprint, 2012. ISBN 978-80-87415-41-2.
46. TRUHLÁŘ, Michal. Osobní rozhovor. Brno, 8. 3. 2016.
47. Tři mušketýři. *idu.cz* [online]. ©2016 [cit. 2016-04-17]. Dostupné z: <http://vis.idu.cz/ProductionDetail.aspx?id=21431&mode=0>
48. Vyrozumění. *slovackedivadlo.cz* [online]. ©2015 [cit. 2016-04-17]. Dostupné z: <http://www.slovackedivadlo.cz/inscenace/vyrozumeni>
49. What is Nordic Larp?. *nordiclarp.org* [online]. 2016 [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>
50. Why Join NERO LARP®?. *nerolarp.com* [online]. 2016 [cit. 2016-04-18]. Dostupné z: <http://nerolarp.com/page.php?25>
51. Zcizovací efekt. *wikipedia.org* [online]. 12. 1. 2015 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Zcizovací_efekt
52. ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*. 2. vyd. (v Panoramě 1.). Praha, 1987.

14 Přílohy



Obr. 1 Romeo a Julie, Divadlo Píkl

Zdroj: [http://www.romeoajulie-muzikal.cz/2009-2011/obr/fotogalerie2/17.Luká%20Randák-Romeo%2C%20Ale%20Chrt-Lorenzo%2C%20Zuzana%20Bene%20ová-Julie.jpg](http://www.romeoajulie-muzikal.cz/2009-2011/obr/fotogalerie2/17.Luk%C3%A1%20Rand%C3%A1k-Romeo%2C%20Ale%20Chrt-Lorenzo%2C%20Zuzana%20Bene%20ov%C3%A1-Julie.jpg)



Obr. 2 El día de Santiago

Zdroj: <http://www.pavelgotthard.cz/#interaktivn-dramata>



Obr. 3 Šílenství, Divadlo Na Zábradlí

Zdroj: <http://www.nazabradli.cz/cz/17-repertoar/aktualni/83-silenstvi>



Obr. 4 Tmavobor larp V: Z popela
Foto: Rastislav Prosuch, 2015

Jméno a příjmení:	Radek Gyüre
Katedra:	Katedra českého jazyka a literatury
Vedoucí práce:	Mgr. Daniel Jakubíček, Ph.D.
Rok obhajoby:	2016

Název práce:	Fenomén Larp jako nekonvenční pojetí alternativního divadla.
Název v angličtině:	Phenomenon Larp as unconventional conception of alternative theatre.
Anotace práce:	Cílem práce je poskytnout základní informace o vývoji, historii, klasifikaci, aspektech a pojetí fenoménu live action role-playingu – larpu. Dále práce zkoumá spojitost s divadlem a snaží se zjistit, zdali jej můžeme považovat za uměleckou formu. K ověření bude použita komparativní analýza.
Klíčová slova:	Larp, Divadlo, Umění, Role-playing, Hra, Drama
Anotace v angličtině:	The goal of this thesis is to provide basic information about evolution, history, classification, aspects and conception of phenomenon live action role-playing – larp. It also investigates connection with theatre and it tries to find out if we can consider it for artistic form. The comparative analysis will be use to verification.
Klíčová slova v angličtině:	Larp, Theatre, Art, Role-playing, Game, Drama
Přílohy vázané v práci:	Obrázky
Rozsah práce:	56 stran
Jazyk práce:	čeština