

## PERFORMATÍVNA SEKVENCIA LARPOVEJ HRY

MATEJ MOŠKO

Ústav divadelnej a filmovej vedy Slovenskej akadémie vied, Bratislava

**Abstrakt:** Autor uvádza čitateľa do problematiky larpu (live action role playing), larpových hier a ich výskumu. Vychádza z teórií Richarda Schechnera, ktorý hry zaraďuje medzi performancie a rozlišuje hry a hranie sa. Hlavnou časťou príspevku je popis priebehu larpovej hry pomocou performatívnej sekvencie, na základe ktorej autor vysvetľuje špecifiká larpových hier v porovnaní s divadelnými inscenáciami. Autor v tejto stati na príkladoch z viacerých larpových hier predstavuje jednotlivé fázy performatívnej sekvencie larpovej hry, čím poukazuje aj na šírku spektra larpových hier. Paralelne vysvetľuje larpovú terminológiu. V závere príspevku autor poukazuje na špecifiká výskumu larpu a upozorňuje na nedostatočný systematický výskum tohto fenoménu na Slovensku najmä v oblasti histórie larpu a larpových hier.

**Kľúčové slová:** larp, performatívna sekvencia, rolová hra, performancia

„Larp – akronym pre Live action Role-Play, ktorým označujeme formu rolovej hry, pri ktorej účastníci (hráči) vystupujú za fiktívne osobnosti (nazývané roly alebo charaktery) a interagujú vo vopred definovanom, fiktívnom prostredí. Od stolových rolových hier sa táto forma líši tým, že hráči vykonávajú interakciu fyzicky, teda v živej akcii (live action).“<sup>1</sup>

Larp je forma hry, larpovať znamená hrať sa larpovú hru.<sup>2</sup> Holandský ludológ Johan Huizinga namiesto hľadanie definície hry zhrnul jej základné vlastnosti, ktoré by mali byť pre všetky druhy hier spoločné. Formálne atribúty hry, ktoré sumarizuje, platia bez výnimky aj pre larpové hry. Larpová hra je rovnako ako každá iná hra slobodným konaním, „ktoré sa ‚berie len tak‘, stojí mimo obyčajného života, a jednako môže plne zaujať hráča, neviaže sa k nej nijaký hmotný záujem a nevedie k nijakému úžitku, uskutočňuje sa vo vlastnom časovom rozmedzí a vo vlastnom priestore, prebieha v súlade s určitými pravidlami a vedie k vzniku spoločenských zoskupení, ktoré sa často obklopujú závojom tajomnosti, alebo sa odlišujú od ostatného sveta osobitým oblečením.“<sup>3</sup> Huizinga však upozorňuje na to, že „niektoré z týchto vlastností sa vzťahujú na hry vo všeobecnosti, iné sú zasa typické najmä pre spoločnosť

<sup>1</sup> BÖCKMAN, Petter. *Dictionary*. In GADE, Morten, THORUP, Line, SANDER, Mikkel (ed.). *As Larp Grows Up*. Knudepunkt, 2003, s. 177.

<sup>2</sup> Larp – všetky hry, metódy a formy, ktoré vykazujú spoločné „larpové“ znaky (účastníci vystupujú za postavy a interagujú s daným fiktívnym prostredím). Larpová hra – súbor pravidiel, príbehov a postáv, ktoré pripravili organizátori. Larpová hra sa môže hrať viackrát, pričom každé hranie larpovej hry budeme nazývať larpová udalosť. Larpová hra zároveň môže byť rozdelená na viacero larpových udalostí, ktoré na seba dejovo alebo tematicky nadväzujú. Larpová udalosť – časovo a priestorovo vymedzená udalosť, na ktorej hráči hrajú larpovú hru.

<sup>3</sup> HUIZINGA, Johan. *Jeseň stredoveku, Homo ludens*. Prel. Viktor Krupa. Bratislava : Tatran, 1990, s. 230.

skú hru.<sup>4</sup> Medzi hry, ktoré označuje ako „hry vo všeobecnosti“, zaraďuje ludológ aj „prapôvodné hry dojsť a mládať“, kým spoločenská hra je preňho vyššou formou hry (je vyvinutejšia, členitejšia...). Toto rozdelenie neskôr dôsledne rozpracoval Richard Schechner, ktorý rozlišuje hry a hranie sa.<sup>5</sup>

Pre larповú hru je typické, že je zároveň hrou i hraním sa. Hráči spoločne hrajú larповú hru, ktorá má pravidlá, „berie sa len tak“, neprináša nijaký hmotný záujem (...) no zároveň sa každý z hráčov hrá na nejakú fiktívnu osobu.

Marjukka Lampo vo svojej práci *A gamelike performance* (Hre podobná performance) uvádza, že aj vo fínskom larповom diskurze sa používa spojenie „hrať sa larp“ (playing a larp) a nie „vykonávať larp“ (performing a larp)<sup>6</sup>. Kladie si otázku, prečo o larpe hovoríme ako o hre, keď ako taký sa podobá skôr na performance či performatívne dielo. Odporúča, aby sme larp označovali skôr ako hre podobnú performance (gamelike performance) a hranie larpu ako konanie, ktoré je podobné hre. Rovnaká situácia ako vo Fínsku je aj na Slovensku. Účastníci larпов nie sú performer, ale hráči, nechodia larp odohrať, ale zahrať si ho. Aj u nás prevláda tendencia vnímať larp ako hru či hranie sa. Z rozprávania s hráčmi pred hrami a po hrách, na ktorých som sa zúčastnil, som pochopil, že na Slovensku väčšina hráčov vníma larp iba ako hru. Iba veľmi málo ho dávajú do súvislosti s divadlom či s umením.

V eseji *Styčné body medzi divadelným a antropologickým myslením* Richard Schechner kladie v inej súvislosti podobnú otázku. „Do akej miery si sú vykonávatelia rituálov vedomí umelecko-performatívneho aspektu ich posvätného konania?“<sup>7</sup> Schechner používa túto otázku iba ako argument na potvrdenie, že vsúvaním divadelných otázok do antropologického výskumu možno obohatiť antropologické poznanie rovnako, ako sa to v tom čase už dialo v opačnom smere.<sup>8</sup>

Schechner vyriešil našu otázku v eseji *Koncepcie*<sup>9</sup> tým, že rituály, hry aj hranie explicitne zaraďuje medzi performance rovnako, ako to robí so športom či divadlom. Hry sú preňho jedným z druhov performance. Z hľadiska jeho pohľadu je preto otázka, ktorú položila Marjukka Lampo, bezpredmetná. Hráči môžu hrať larповú hru a zároveň vykonávať larповú performance, pretože hra je iba druhom performance. V tomto príspevku budeme vychádzať primárne zo Schechnerovho pohľadu na vzťah hry a performance. Tomu, čomu Marjukka Lampo hovorí „performance podobná hre“, preto budeme hovoriť „hrová performance“.

Špecifikom hry, a teda aj hrovej performance, je, že nepotrebuje prítomnosť divákov. Dokonca ak by sa aj larpu diváci zúčastnili, pri väčšine larпов by nemali možnosť sledovať larp ako ucelené dielo, pretože pri hre žiadne konečné dielo nevzniká. Jednotlivé akcie sa odohrávajú na rôznych miestach a zväčša v tom istom čase. Každý

<sup>4</sup> Tamže, s. 226.

<sup>5</sup> SCHECHNER, Richard. *Performance: teórie, praktiky, rituály*. Bratislava : Divadelný ústav, 2009, s. 24–30.

<sup>6</sup> Pozri LAMPO, Marjukka. *A gamelike performance : Exploring the Gaming Process and the Ecology of Live Action Role-Playing Games*. Tampere : University of Tampere, 2010, s. 44.

<sup>7</sup> SCHECHNER, Richard. *Between Theatre and Anthropology*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985, s. 4.

<sup>8</sup> Richard Schechner ako príklady obohacovania performatívnych umení o antropologické postupy uvádza napríklad prácu Petera Brooka, Jerzyho Grotowskeho a Eugenia Barbu. Na podloženie svojej tézy o obojstrannom obohacovaní zasa vyzdvihuje najmä Performatívnu antropológiu Victora Turnera. Pozri aj SCHECHNER, Richard. *Between Theatre and Anthropology*, s. 4–5.

<sup>9</sup> SCHECHNER, Richard. *Performance: teórie, praktiky, rituály*, s. 24–30.

hráč odchádza z hry s iným zážitkom aj v prípade, že počas celého trvania hry bola skupina hráčov na jednom mieste a zúčastnili sa tých istých scén. Víťazstvo a celkovo charakter súťaže nie je pre larp dôležitý. Primárnym cieľom larpovej hry je pre všetkých účastníkov zážitok. Ako sa teda dá larp skúmať či popísať?

O hre je možné povedať, rovnako ako o divadle, že je umením okamihu. Lenže kým v divadle sledujú tento okamih desiatky či stovky divákov (a sú schopní ho popísať, či dokonca rekonštruovať), prežíva každý z hráčov všetky okamihy samostatne. Hru nemožno dokumentovať podľa jej priebehu, ale na základe prípravy – zadania (background, setting, herné mechanizmy, story) a následného zážitku (immersion, gameplay, story). Aby sme porozumeli, čo larp je a ako prebieha, nestačí sa nám zamerať na samotné odohranie hry, ale musíme sledovať priebeh hry od jej vzniku až po zážitok a dosah.

Podobný problém pri výskume performancií rieši Richard Schechner pomocou performatívnej sekvencie. Neskúma iba predlohu, skúšky a priebeh predstavenia, ale odporúča sledovať celý priebeh vzniku, priebehu a dosahu performancie. Ním navrhovaná performatívna sekvencia má sedem krokov: „1. edukácia alebo tréning adekvátny určitému scénickému tvaru, 2. dielne alebo workshopy, 3. skúšky, 4. bezprostredná príprava pred vystúpením alebo ‚zahrievanie sa‘, 5. inscenácia, 6. uvoľňovanie sa alebo čas po skončení predstavenia, 7. dosah inscenácie (recepčia, kritika, dokumentácia, história, teória)“<sup>10</sup>.

Ak by sme však chceli performatívnu sekvenciu aplikovať na jednu konkrétnu larpovú hru, narazili by sme na problém výberu. Dnes už existuje veľké množstvo ustálených herných systémov a žánrov larpových hier, ktoré sú od seba vzájomne natoľko odlišné, že ak by sme vybrali ktorúkoľvek z nich, pomocou jej performatívnej sekvencie by sa nám nepodarilo ozrejmiť rôznorodosť larpových hier. Preto uvedieme pri každom kroku performatívnej sekvencie príklady z rôznych slovenských, českých i zahraničných larpových hier.

Aby však bolo zrejmé, ako prebieha príprava jednej konkrétnej larpovej hry, uvádzame pri niektorých krokoch aj modelový príklad. Naša modelová hra bude žánrovo a hernými mechanizmami podobná hrám, ktoré sú dnes považované za konvenčné larpové hry. Odohrávať sa bude v prostredí fantasy sveta spisovateľa J. R. R. Tolkiena a príbeh hry tiež preberieme priamo z jeho diela *Pán prsteňov*<sup>11</sup>. Na modelovú hru zámerne neaplikujeme žiadny vopred pripravený systém pravidiel preto, aby sme mohli sledovať aj vznik jej pravidiel.

### Edukácia alebo tréning

Pre organizátorov larpovej hry táto fáza znamená vytvorenie konceptu herného sveta (tematické, žánrové, časové a priestorové vymedzenie hry – setting) a vymyslenie základného príbehu (story), ktorý budú hráči počas larpu rozohrávať. Väčšina

<sup>10</sup> JOVIČEVIČ, Aleksandra. *Posledný metafyzický dandy*. In SCHECHNER, Richard. *Performancia: teórie, praktiky, rituály*. Bratislava : Divadelný ústav, 2009, s. 12. Pozri aj SCHECHNER, Richard. *Between Theatre and Anthropology*, s. 16.

<sup>11</sup> Výrazy z knih J. R. R. Tolkiena uvádzame tak, ako ich do slovenčiny preložil Otakar Kořínek. Pozri TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Pán prsteňov I. – Spoločenstvo prsteňa*. Z angl. orig. *The lord of the rings – The fellowship of the ring* prel. Otakar Kořínek. Bratislava : Slovart, 2001.

veľkých larpových hier na Slovensku vychádza z konvenčného pohľadu na larpy. Najobľúbenejším žánrom je ešte stále výpravné historické fantasy, hoci aj tu sa už konali hry napríklad z prostredia urban fantasy či sci-fi. Je bežné, že sa organizátori pri vytváraní herného sveta inšpirujú literárnou či filmovou predlohou. Aj slovenská larpová skupina EH Games pravidelne usporadúva bojovú larpovú hru *Bitka o Silmarily*, ktorá je priamo inšpirovaná dielom *Silmarilion* od J. R. R. Tolkiena.

Rozšírenosti práve takéhoto druhu larpových hier<sup>12</sup> veľmi pomohla najmä hra, ktorá je doteraz považovaná za prvú larpovú hru vôbec. Obdivovateľ Tolkienových diel Brian Wiese zorganizoval so svojimi priateľmi v roku 1977 hru *The Hobbit Wars*. Odohrávala sa na farme v Marylande a bola vlastne iba jednoduchou bojovou hrou na dve armády v lese v pseudohistorických kostýmoch a s obalenými drevenými zbraňami.<sup>13</sup> Okrem témy a použitých zbraní sa zásadne neodlišovala od detských hier na indiánov a kovbojov. Napriek tomu ju dodnes považujeme za jeden z prvých impulzov pre rozšírenie fenoménu larpov a larpových hier na konci 20. storočia. Larpové hry odohrávajúce sa vo fantasy svete, v ktorom hráči bojujú medzi sebou či proti nehráčskym postavám<sup>14</sup>, dnes dokonca zaraďujeme medzi konvenčné larpy.

Úlohou hráčov vo fáze edukácie je naštudovanie materiálov od organizátorov. Skúšky málokedy hrajú dôležitú úlohu v performatívnej sekvencii larpovej hry. Preto sa oveľa väčší dôraz kladie práve na dôkladné naštudovanie herných reálií, príbehu, a ak sú postavy pre hru pripravené organizátormi vopred, tak aj príbehových línií vlastnej postavy.

Dôležitosť fázy edukácie sa líši v závislosti od hry. Spomenuté bojové larpové hry si nevyžadujú veľkú teoretickú prípravu. Do hier, akými boli *The Hobbit Wars* alebo *Bitka o Silmarily*, sa môže zapojiť dokonca aj hráč, ktorý nečítal Tolkienove diela. Stačilo by, aby pochopil, proti ktorej strane má bojovať. Naopak, len veľmi ťažko by sa mohol nepoučený hráč zapojiť napríklad do larpovej hry *Střepiny*. Príbeh tejto nebojovej larpovej hry tvorcovia postavili primárne na politických vzťahoch záujmových skupín na odľahlej planéte po kolapse celosvetového systému. Každý z hráčov dostal od organizátorov postavu, ktorej príbehové línie a vzťahy s ostatnými postavami i základné ciele boli vopred pripravené. Tie sa vzájomne prelínali s líniami, vzťahmi a cieľmi ostatných postáv, organizátori preto od hráčov vyžadovali, aby si vopred naštudovali všetky materiály. Ak by si niektorý z hráčov materiály k svojej postave nenaštudoval dopredu, svojou nevedomosťou by kazil hru ostatným hráčom.

Vo fáze edukácie teda organizátori vytvárajú herný svet a príbeh. Úlohou hráčov v hre je tieto materiály poznať, preto si ich musia vopred naštudovať. Ako príklad uveďme modelovú hru. Jej témou bude tiež svet Tolkienových kníh o Stredozemi, podobne ako pri hre *The Hobbit Wars*. Symbolickým časom hry bude koniec tretieho veku v Stredozemi, stanoveným časom bude najbližší víkend. Ako priestor performance vyberieme areál Slovenskej akadémie vied v Bratislave na Dúbravskej ceste, ktorý bude v hre reprezentovať celú Stredozem. Príbehom pre hráčov bude cesta hrdinov do Mordoru, aby tam spoločne zničili Prsteň moci. Organizátori nebudú

<sup>12</sup> Fantasy larpové hry, pri ktorých sa používajú obalené drevené meče, dnes považujeme za konvenčné larpové hry.

<sup>13</sup> STARK, Lizzie. *Leaving Mudnania : Inside the transformative world of live action role-playing games*. Chicago : Chicago Review Press, 2012, s. 45.

<sup>14</sup> O nehráčskych postavách (NPC) pozri časť 5 Predstavenie.

musieť vymýšľať históriu a realie sveta, no vyberú časti príbehu, ktoré sa počas hry odohrajú. Od hráčov sa bude očakávať najmä to, že základné realie a históriu Stredozeme poznajú a aspoň v základných bodoch poznajú aj príbeh trilógie *Pán prsteňov*. Na modelovú hru preto môže ísť každý hráč, ktorý si prečítal knihy *Pán prsteňov*, alebo videl ich filmové spracovanie.

### Dielne alebo workshopy

Fáza workshopov znamená hľadanie spôsobu, ako možno pomocou schopností performerera (hráča) naplniť požiadavky performancie (hry). Organizátori preto pripravujú pravidlá hry a vytvárajú systém zástupných predmetov a zástupných činností. Tie budú v hre reprezentovať predmety a činnosti, ktoré by boli v nehernej realite buď nerealizovateľné (levitácia), alebo by ich vykonanie mohlo byť príliš nebezpečné (lezenie po stenách) či nelegálne (zabíjanie, užívanie drog). Systém zástupných predmetov a činností sa v larpovom slovníku spoločne označuje ako herné mechanizmy (game mechanics). Tie spolu s pravidlami tvoria herný systém.

Nie pre každú larpovú hru sa herný systém vytvára nanovo. Zväčša organizátori siahajú po už pripravených herných systémoch, ktoré buď preberajú od iných hier, alebo používajú ustálené herné systémy. V slovenskom a českom kontexte je špecifickým príkladom herný systém Šatrh. Systém vznikol ako reakcia na príliš komplikované herné mechanizmy, ktoré vyžadovali od hráčov náročné výpočty pri určovaní výsledkov súbojov: Pri každom zásahu hráč odpočítava hodnotu tvrdosti svojej obrany od sily úderu. Výsledok znamená hodnotu zranenia, ktorú si následne odpočíta od počtu životov svojej postavy.<sup>15</sup> Naopak, nosným princípom herného systému Šatrh je predpoklad, že postava dokáže presne to, čo dokáže aj hráč. Vďaka tejto premise sa odbúrало sledovanie vlastných štatistík a počítanie výsledkov interakcií, čo podporuje najmä imerzívnu rovinu hry. Problém s takýmto druhom herného systému nastáva v okamihu, ak chce hráč hrať postavu, ktorej schopnosti presahujú jeho schopnosti. Na možnosť vzniku takejto situácie upozorňujú aj pravidlá k larpovej hre *Kráľovstvo vína* z roku 2014 (Občianske združenie Schatmansdorf Častá<sup>16</sup>): „...pokiaľ je hráčova postava napríklad bojovník, tak by hráč mal vedieť bojovať, a ak to nevie, tak jeho postava potom logicky nie je bojovník, ale dobrodruh, ktorý sa za bojovníka vydáva, alebo sa ním chce stať. Je vhodné, aby hráči na toto pravidlo mysleli už pri tvorbe svojej postavy.“<sup>17</sup>

Nemožnosť hrať niečo iné, než hráčovi dovoľujú vlastné fyzické a psychické predpoklady, odrádza organizátorov od využívania herného systému Šatrh. Mnohé larpové sú totiž založené na podmienke, že hráč môže hrať kohokoľvek bez ohľadu na svoje neherné schopnosti.

<sup>15</sup> Takýto herný mechanizmus patrí medzi konvenčné bojové mechanizmy na bojových larpoch. Svoj pôvod má v hernom systéme Dungeon & Dragons (D&D) od herného štúdia Tactical Studies Rules, Inc. (TSR). Hody kockami, ktoré pri D&D určujú, kto zasiahol a kto sa bráni, nahradila pri väčšine larpových hier šikovnosť hráčov. Avšak aj pri niektorých larpových hrách sa ešte stále využíva prvok náhody. Z praktických dôvodov sa miesto hracích kociek používajú karty alebo žetóny s číslami. (Uvedený príklad je modelom).

<sup>16</sup> Ďalej iba Schatmansdorf.

<sup>17</sup> Občianske združenie Schatmansdorf Častá. *Všeobecné herné pravidlá 2014* [pravidlá k larpovej hre *Kráľovstvo vína* IV]. Dostupné na [http://www.larp.schatmansdorf.sk/letny\\_larp/dokumenty/vseobecne\\_herne\\_pravidla\\_2014.pdf](http://www.larp.schatmansdorf.sk/letny_larp/dokumenty/vseobecne_herne_pravidla_2014.pdf). [Cit. 20. 8. 2014], s. 4.

V tejto fáze hľadajú organizátori aj zástupné konania (metaherné interakcie), pomocou ktorých budú postavy herne vyjadrovať iné konanie, než hráči neherne vykonávajú. Každé zástupné konanie musí byť jednoznačne identifikovateľné v kontexte, aby nedochádzalo k nedorozumeniam. Na larpovej hre *Starí majstri* organizátori dokonca vytvorili zástupné konanie pre flirtovanie, prejavenie lásky a sex: „Nezáväzný flirtovanie je symbolizované dotknutím sa lakťa. Láska uchopením vrchu ramena a objatím. Sex a dráždivé vzrušenie je symbolizované uchopením ramena od lakťa k vrchu ramena, čím vyššie, tým je silnejšie.“<sup>18</sup> Pretože platilo pravidlo o identifikovateľnosti zástupného konania v kontexte, nestačilo, aby hráč niekoho chytil za rameno, ak chcel deklarovvať sex medzi postavami. Bolo potrebné, aby obe postavy, teda odosielateľ informácie aj jej adresát, dokázali informáciu ako metaherné konanie identifikovať a akceptovať.

Niektoré larpy si vyžadujú špeciálnu prípravu hráčov na herný systém či herné mechanizmy. V dánskom larpe *Delirium* prebiehalo pred samotnou päťdesiathodinovou hrou päť dní workshopov. Vyžadovala si to téma hry, snaha dosiahnuť čo najväčšiu imerziu hráčov i špecifické herné mechanizmy.

Program workshopov:

„1. deň: Vybudovanie skupiny, prezentácia hry a príbehového oblúka.

2. deň: Úvod a experimentovanie s diegetickými postupmi, budovanie charakterových skupín.

3. deň: Budovanie hernej kultúry, spoločenských noriem, rolí a vzťahov.

4. deň: Budovanie postáv a ich vzťahov, momenty zmrznutia, časové skoky.

5. deň: Zdôraznenie noriem, rolí a vzťahov, osobná príprava, zahrievanie“.<sup>19</sup>

Počas prvých troch dní organizátori vysvetlili hráčom herné mechanizmy a pravidlá hry, pripravili celú skupinu hráčov na spoločnú hru tak, aby techniky rolovej hry jednotlivých hráčov boli čo najjednoduchšie. Kľúčovým bol pre hru štvrtý deň, počas ktorého hráči pracovali na svojich postavách a hľadali pre ne sociálne väzby s ostatnými postavami. Piaty, posledný deň už hráči nevytvárali nič nové, zopakovali si iba všetko potrebné pre hru a pristúpili k štvrtému kroku performatívnej sekvencie – k zahrievaniu pred predstavením.

Koncentrovaná herná a neherná príprava, akú mala larpová hra *Delirium*, nie je pravidlom. Vyžadovala si to téma hry (dva dni s psychickou poruchou) a bez intenzívnych workshopov by hra pravdepodobne ani nebola možná. Oveľa bežnejšia je situácia, pri ktorej priamo na mieste prebehne až fáza zahrievania a všetky ostatné kroky, ktoré patria do fázy workshopov, vykoná hráč (ak vôbec) samostatne.

Pri hre *Delirium* si fiktívne postavy vytvárali hráči počas workshopov po troch dňoch v skupine s ostatnými hráčmi. Obvyklejší postup pri larpových hrách je vytvoriť postavy vopred. V závislosti od toho, či postavy pre hru vytvára organizátor, alebo si ich hráči tvoria sami, sa následne buď postavy pridelia hráčom, alebo ich hráčom organizátor prispôsobí pre larpovú hru. Miera toho, ako veľmi organizátor

<sup>18</sup> DOBROTA, Michal – VOZÁR, Zdeno. *Herný prejav postavy*. [pravidlá k larpovej hre *Starí majstri*: Kroniky Athanoru] Dostupné na <http://starimajstri.wordpress.com/category/pravidla/roleplay-postavy/herny-prejav-postavy>. [Cit. 22. 8. 2014.].

<sup>19</sup> HEEBØLL-CHRISTENSEN, Jesper; THURØE, Kristoffer; MUNTHE-KAAS, Peter. 2011. *Delirium*. In ANDRESEN, Lars a kol. (ed.). *Do larp – Documentary writings on KP2011*. Kodaň: Rollespilsakademiet, 2011, s. 88. Prel. autor príspevku.



zasahuje do tvorby postavy, záleží od žánru, príbehu a od herného sveta. Vo väčšine prípadov platí pravidlo, že čím je príbeh hry voľnejší, tým väčšiu voľnosť majú aj hráči pri tvorbe svojich postáv. Naopak, čím presnejšie vymedzili organizátori zápletky príbehu, tým je väčšia tendencia postavy hráčom vopred vytvoriť.

Organizátori pražskej sci-fi post-apokalyptickej larpovej hry *Střepiny* nechali prihlásených účastníkov vyplniť dotazník, na základe ktorého im vopred rozdelili postavy s presne určeným životným príbehom, motiváciami aj problémami. Vhodným príkladom je napríklad postava X<sup>20</sup>, ktorá by sa mala ako člen tajného hnutia odporu držať svojho inkognita, avšak cieľom hry tejto postavy je presvedčiť ostatné postavy k rebelii. Organizátori teda priamo odporúčajú hráčovi, aby sa svojho inkognita vzdal, čím posunie príbeh ďalej. Organizátori takto môžu určiť nielen charakter, ale aj časti príbehu, ktoré postavy do hry prinesú.

K tvorbe postavy, a teda do fázy workshopov, patrí aj výroba kostýmu a doplnkov k nim. Vzhľadom na to, že táto téma je príliš široká, budeme sa jej venovať až v ďalšom výskume. Platí však to, čo aj pri tvorbe postavy. Kostým si buď zabezpečí hráč, alebo mu ho vopred pripraví organizátor.

Ako sme uviedli, fáza workshopov znamená hľadanie spôsobov, ako sa dajú pomocou schopností hráča naplniť požiadavky hry. V našom modelovom prípade máme svet, v ktorom existuje mágia, a problémy sa riešia bojom so zbraňou v ruke. Nepoužijeme systém Šatrh, pretože by sme tým obmedzili možnosti hráčov, ale dohodneme sa, že zástupným predmetom pre zbraň bude drevená palica obalená molitanom, a že na to, aby sme porazili iného protihráča, musíme ho ňou štyrikrát trafiť. Hráči mágiu používať nebudú, no keďže ju budú môcť používať iné postavy z príbehu, dohodneme sa, že stačí, ak postava slovne popíše, čo chce svojím kúzlom dosiahnuť. Zároveň sa dohodneme, že zástupnou činnosťou pre spánok je sedenie v tureckom sede, a že ak hráča niekto počas spánku trafi drevenou palicou, jeho postava okamžite umiera. Hráč si bude môcť počas hry vymyslieť štyri nové postavy, ale iba v prípade, ak tá predchádzajúca zomrela. Špeciálne workshopy pre hráčov robiť nebudeme, predpokladáme, že hra bude založená primárne na komunikácii medzi postavami. Postavy pre hráčov vytvorí organizátor. Hra bude iba pre dvoch účastníkov, ktorí sa medzi sebou dohodnú, ktorý z nich bude hrať ktorú postavu. Prvý, Frodo, bude niesť prsteň a nebude nikomu dôverovať, pretože ho prsteň ovláda. Druhý, Sam, by Frodovi chcel pomôcť, pretože ho má rád, ale ten pomoc pre svoju nedôverčivosť odmieta. Ak niektorá z týchto postáv umrie, hráč si bude musieť vymyslieť inú, ktorú mu organizátor pomôže zapojiť do deja.

## Skúšky

Pre larpovú hru je typické, že skúškový proces, ako ho poznáme z divadla, prakticky neexistuje. Hráči sa neučia útržky hry a opakovaním ich neskladajú do kompletného diela. Hranie postáv v larpovej hre je vo svojej podstate improvizovaný proces. Všetky predpoklady, ktoré hráč pre konanie potrebuje mať, získa počas edukácie a workshopov. Týmto aspektom sa larpová hra podobá improvizovanému divadlu či happingom.

---

<sup>20</sup> Meno postavy neuvádzame zámerne, pretože hru *Střepiny* ešte organizátori plánujú nechať hrať ďalších hráčov a prezradenie zápletky postavy by pokazilo herný zážitok budúcim hráčom.

### Príprava pred vystúpením

Keďže kľúčovým prvkom rolovej hry je hranie postáv, príprava pred vystúpením sa zvyčajne zameriava na čo najväčšie zjednodušenie prechodu hráčov z neherného do herného sveta. Na bezprostrednú prípravu hráča na hranie postavy sa v závislosti od náročnosti rolovej hry využívajú rôzne techniky, ktoré sú veľmi podobné tým divadelným.<sup>21</sup> Zahranie úvodných scén rieši okrem prenosu hráča do roly aj spoznanie sa postáv medzi sebou a spravidla aj uvedenie všetkých hráčov do príbehu. V závislosti od situácie sa pri úvodných scénach kladie dôraz na ten problém, ktorý treba vyriešiť. Iný účel bude mať úvodná scéna na pravidelnom larpe, kde sa väčšina postáv opakuje a hráči sa stretávajú pravidelne, než na komornom larpe, na ktorom sa hráči stretli prvýkrát.

Na komornej larpovej hre *Tribunál*<sup>22</sup> z prostredia vojenských kasární, ktorý sa odohral na bratislavskom festivale Slavcon 2013, fungovala ako príprava pred vystúpením situácia „bežného dňa na základni“. Počas desiatich minút hráči, ktorí sa predtým nepoznali, vzájomne interagujú podľa inštrukcií, ktoré dostali k svojej postave. Niektorí sa iba rozprávajú o tom, čo bolo na obed, iní predstierajú šikanu. Cieľom tejto predhernej scény nie je uviesť hráčov do deja, hráči v tomto momente ešte nemuseli vedieť, aký bude príbeh. Zmyslom bolo spojiť spoznávanie hráčov a ich postáv s prechodom z neherného do herného sveta a určiť hierarchiu v tejto malej spoločnosti.

Na larpovej hre *Střepiny* dostali hráči kostýmy pre svoje postavy večer pred samotnou hrou, aby ich už mali oblečené, keď sa budú rozprávať s ostatnými hráčmi. V kostýmoch sa všetci stretli na spoločnej predhernej porade, kde im organizátori vysvetlili pravidlá a časový plán hry. Oblečenie do kostýmov ešte pred hrou a úvodnými scénami pomohlo hráčom stotožniť sa s fiktívnou postavou. Mnohí z hráčov začali svojvoľne rozvíjať dialógy s ostatnými hráčmi, akoby už boli tou postavou, ktorú mali hrať počas hry. Pomáhali im v tom aj menovky, ktoré patrili k jednotlivým kostýmom. Hráči inklinovali k hľadaniu tých postáv, o ktorých predtým čítali v materiáloch, ktoré dostali vopred. V samotný deň hry už iba prišli na miesto hry, obliekli si kostýmy a zúčastnili sa na úvodných herných scénach (vyloadenie členov Nobilie na planéte Navarra, prepád ťažobnej kolónie skupinou rebelov...), ktoré boli zasa primárne určené na uvedenie hráčov do príbehu.

Bezprostredná príprava hráčov pred hrou teda slúži na zjednodušenie stotožnenia sa hráča so svojou postavou, na vzájomné spoznávanie sa hráčov, na vytvorenie vzťahov medzi postavami a na uvedenie hráčov do príbehu hry. V modelovom príklade budeme vychádzať z toho, že hráči areál Slovenskej akadémie vied na Dúbravskej ceste v Bratislave nepoznajú, poznajú sa však navzájom. Nepotrebuje im preto pomôcť so vzájomným spoznávaním sa a predpokladáme, že vzťah medzi postavami sa im podarí vytvoriť, len čo sa sami stotožnia so svojou postavou. Pripravíme preto tri úvodné scény v rôznych miestach areálu, pri ktorých sa udejú kľúčové udalosti: hráčske postavy nájdu prsteň; stretávajú Gandalfa, ktorý im dá úlohu zničiť prsteň;

<sup>21</sup> Podobnosti medzi týmito prechodmi a rozčvičkami v divadelnom prostredí sú témou, ktorej sa budeme venovať v ďalšom výskume.

<sup>22</sup> Komorné larpy si zvyčajne vystačia s jednou až dvoma miestnosťami. Sú zamerané na intenzívne prežívanie emócií v silnom príbehu. Larp *Tribunál* zápletkou pripomína Bukovčanovu hru *Kým kohút nezaspieva*. Konkrétna hra, o ktorej píšeme, sa odohrala na Slavcone 2013 a organizoval ju Martin „Cerebro“ Čurnek.



Frodo a Sam zisťujú, že všetci ostatní členovia Spoločenstva prsteňa zomreli. Hráčov takto uvedieme do príbehu, pomôžeme im zorientovať sa v hernom prostredí (areál Slovenskej akadémie vied) a pomocou naskriptovaných situácií im pomôžeme začať hrať svoje postavy.

### Predstavenie

V tejto fáze larpovej hry prebieha samotná larpová udalosť. Hráči sa počas nej hrajú na hráčske postavy (PC – player character), hrajúc svoje postavy interagujú s ostatnými postavami, s herným svetom, medzi sebou a s takzvanými nehráčskymi postavami (NPC<sup>23</sup>). Nehráčske postavy (vo väčšine prípadov ich stvárajú organizátori) sa na rozdiel od hráčov spravidla nevyvíjajú a neriešia herné problémy. Sú iba nástrojmi, ktoré posúvajú či úmyselne brzdia príbeh pre hráčov.

Konanie, predmety, osoby a priestory v larpovej hre môžu byť herné (diegetické), neherné (nediegetické) alebo metaherné. Herným sa rozumie to, čo existuje pre postavy a rovnako aj pre hráčov. Stolička, na ktorej sa bude sedieť, je rovnako stoličkou pre postavu ako aj pre hráča. Neherným je to, čo postava nevníma, no vníma to hráč. Na väčšine hier existuje nejaký vopred dohodnutý neherný signál, ktorým organizátori signalizujú hráčovi, že konanie, ktoré bude nasledovať, je neherné, a teda hráč konanie vidí, no postava nie. Na hre *Kráľovstvo vína* z roku 2014 (Schatmansdorf) takýmto signálom bolo nasadenie reflexnej pásky na rameno. Na larpe *Starí majstri: Kroniky Athanoru* sa organizátori pri nehermom konaní držali pravou rukou za temeno. Neherné konanie je dôležité v prípade, že si hráči či organizátori potrebujú vymeniť informácie, ktoré neexistujú pre postavu, no sú dôležité pre hráča, prípadne pre hráčovo hranie postavy, napríklad: „Všetko jedlo v tejto miestnosti bolo otrávené, tvoja postava sa začína dusiť“. Metaherné konanie, predmety, osoby a priestory reprezentujú niečo iné pre hráča a niečo iné pre postavu. Metaherným je informovanie protivníka o hodnote zranenia, zástupné akcie, ktorými hráči deklarujú násilný či intímny fyzický kontakt, alebo aj veľký vojenský stan, ktorý je pre postavu vysokou mágskou vežou.

Za posledných pätnásť rokov sa v Európe objavilo niekoľko larpových škôl a hnutí, ktoré hlásajú obmedzenie akýchkoľvek neherných a metaherných súčastí hry na nevyhnutné minimum. Dánska larpová skupina Dogma 99 vo svojom manifeste *Vow of Chastity* (Sľub čistoty, 1999) popri inom hlása:

„5. Po začatí larpovej udalosti, ju už autor hry nemôže ovplyvňovať. (Vytváranie herných scénok a ad-hoc nehráčskych postáv je zakázané.)

8. Žiadny predmet nemôže byť použitý tak, aby reprezentoval iný predmet. (Všetky veci by mali byť tým, čím sa javia byť.)

9. Herné mechaniky sú zakázané. (Pravidlá na simulovanie napríklad použitia násilia či nadprirodzených schopností nie sú povolené.)“<sup>24</sup>

<sup>23</sup> NPC je skratka pre výraz non-player character – nehráčska postava. Na Slovensku a v Čechách sa ešte používa aj termín „cudzia postava“ (CP), ktorý má pôvod v českej stolovej rolovej hre *Dračí doupe*. Jej úlohou je doplniť herný svet o ďalšie osoby, sprevádzať príbehom alebo iniciovať herné udalosti. NPC je spravidla menej prepracovaná než PC (player character – hráčska postava) a na rozdiel od hráčov nemusí existovať mimo hernej interakcie.

<sup>24</sup> FATLAND, Eirik; Wingård, Lars. The Vow of Chastity. In GADE, Morten, THORUP, Line, SANDER, Mikkel (ed.). *As Larp Grows Up*. Kodaň: Knudepunkt, 2003, s. 20. Prel. autor príspevku.

Menej konfrontačný, no rovnako radikálny postoj k nehernému zasahovaniu organizátora do hry majú aj autori *Manifestu M6*, ktorý vznikol v Čechách v roku 2006:

„5. Organizátor do hry v jejím průběhu nezasahuje přímo – GM by nemělo narušovat chod hry či měnit scénář mimo stanovená pravidla. Dbá na správný chod příběhu a posunuje ho v rámci pravidel.“<sup>25</sup>

Istá miera metaherného konania však zostáva takmer pri všetkých hráčoch. Rozhodnutie, či v situácii využiť herné či metaherné konanie, záleží od typu hry, pravidiel i od schopností hráča. Ak má hráčska postava vyliezť na strom a hráč i jeho postava to dokážu, hráč o lezení na strom nebude hovoriť, ale na strom rovno vylezie. Ak by to postava dokázala, ale hráč to nedokáže, zvolí sa zástupné (metaherné) konanie, ktorým hráč deklaruje, že na strom vyliezol, prípadne, ak mu to herné mechanizmy dovoľujú, jednoducho vyhlási, že na strom vyliezol. Naopak, ak to hráč dokáže, ale jeho hráčska postava by to nedokázala, hráč by vzhľadom na hranie svojej roly na strom vyliezť nemal. V takom prípade „hranie roly“ (role-playing) prevážilo nad reálnou situáciou (nad schopnosťami hráča).

Petter Bøckman, nórsky teoretik larpov, vytvoril systém, ktorý nazval *The three way Model* (Model troch spôsobov),<sup>26</sup> v ktorom definuje tri hraničné prístupy hráča k hraniu postavy a organizátora k tvoreniu larpu: Účastník s hráčskym (gamist) prístupom sa zameriava na úspešné riešenie herných situácií. Základným cieľom takehoto hráča je vylúštiť puzzle, odhaliť vraha, poraziť nepriateľa. Hráč s dramatickým (dramatist) prístupom k hre sa zameriava na príbeh a zápletky. Tie svojim konaním vytvára a posúva ďalej tak, aby príbeh a jeho ukončenie boli preňho a pre ostatných hráčov čo najzaujímavejšie. Posledným typom je imerzívny (immersionist) prístup k hre. Hráč, u ktorého prevažuje takýto spôsob hrania, vyhľadáva čo najväčšie ponorenie sa do herného sveta. V hre môže takýto hráč dokonca úplne ignorovať dejovú líniu príbehu či hľadanie riešení problémov. Jemu ako hráčovi stačí to, že prežíva pocity, ktoré prežíva jeho postava. V závislosti od prevahy jedného z týchto prístupov k hre u hráčov alebo u organizátorov sa jednotlivé hry od seba zásadne odlišujú, a to aj v tom prípade, že sú prostredie, príbeh, či dokonca jednotlivé postavy totožné.

Časová ohraničenosť larpovej hry sa nemusí počítať na hodiny či dni. Aj u nás existujú hry, ktoré sa hrajú celoročne a hráči do hry prichádzajú a odchádzajú z nej bez jasne vymedzených časových hraníc. Počas roku 2011 sa v Bratislave hrala hra, ktorej pravidlá vydalo štúdio *The White Wolf*, *Vampire: The Masquerade*. Jednotliví hráči sa v tejto hre celý rok hrajú na upírov počas stretnutí, ktoré si medzi sebou vopred dohodnú. Kľúčovým aspektom hry je takzvaná maškaráda – povinnosť upírov zostať v utajení pred okolitým svetom. Keďže sa hra odohráva v reálnom svete, hráči musia hranie svojej postavy skrývať pred nehráčmi. Takto hráči využívajú pri ostatných larpových hrách rušivú existenciu neherného sveta na herné účely.

Špecifický spôsob hrania priniesol do larpového kontinua pomerne nový druh larpu – jeepform. Názov vznikol podľa škandinávskej larpovej skupiny *Vi åker jeep*, ktorá svojim potrebám prispôsobila dánsku verziu rolovej hry typu freeform. Najdôležitejším aspektom jeepformovej hry je príbeh, ktorý by v sebe mal niesť hlbší odkaz

<sup>25</sup> TOMÁŠEK, Zbyněk. *Stručná historie a současné podoby LARP z hlediska nových médií*. Brno : Masarykova univerzita, 2013, s. 15.

<sup>26</sup> Pozri BØCKMAN, Petter. 2003. *The Three-Way Model: Revision of the Threefold Model*. In tamže, s. 12 –16.

pre hráčov. Príbehom zvyčajne naviguje hráčov rozprávač, ktorý na to používa rôzne techniky, ako napríklad rozdelenie príbehu do scén, posuny v čase, dopĺňovanie informácií hráčom priamo počas hrania, nabádanie hráčov ku konaniu... Na rozdiel od iných larpových hier jeepform priamo odporúča hráčom dokonca aj metaherné využívanie predmetov – symbolické rekvizity („Toto pero je revolver.“).

Autor jeepformovej hry *Matka (V každom prípade zneužívania je tu matka)*<sup>27</sup>, Frederik Axelzon, nevyžaduje v hre prítomnosť rozprávača. Hru hrajú iba traja hráči a rolu rozprávača nahrádza pevne určený scenár. Hlavnou postavou je Matka. Druhý hráč, ktorý hrá rolu Tretej strany, postupne preberá rôzne postavy zo života Dcéry – učiteľku v škole, matkinu priateľku, sestričku v nemocnici a dcérinu predškolskú učiteľku. Matka prechádza štyrmi konverzáciami s druhým hráčom, pričom jednotlivé scény prelínajú monológy. Tie patria Otcovi, respektíve Dcére – postavám, ktoré obe hrá tretí hráč. Autor hráčom v scenári odporúča dokonca spôsob, akým majú viesť príbeh či hrať postavy. Tretiemu hráčovi odporúča hrať svoju postavu tak, aby sa nebál odvážiť sa stiahnuť na seba pozornosť, „no nemal by pre seba ukradnúť celú show“<sup>28</sup>.

Hoci Axelzon používa slovo show iba ako súčasť idiómu, jeepformové hry pripúšťajú na rozdiel od ostatných larpových hier aj prítomnosť diváka. Počas jeepformovej hry *Predchádzajúci nájomníci* (Slavcon, 2014), som zámerne zostal iba pozorovateľom a priamo do hrania som sa nezapojil. Po chvíli som nadobudol dojem, že sa pozerám iba na veľmi slabo zohrané improvizáčne divadlo. Jediný rozdiel bol v tom, že ako divák som pri tejto hre nebol potrebný. Keďže bolo v miestnosti viacero prizerajúcich sa ľudí, rozprávač nás vyzýval, aby sme dej komentovali a hráčom radili, čo majú robiť. Komický príbeh a neumelé hráčske/herecké výkony pripomenuli populárny televízny sitcom *Kukátko*, ktorý je založený na improvizácii hercov a na divákoch, ktorí im posielajú odkazy, čo majú herci robiť. Princíp, kedy sa diváci pozerajú na to, ako hráči (herci) hrajú pridelené postavy a podieľajú sa na tom, čo sa bude diať ďalej, nie je vôbec nový. Podobným spôsobom fungovala už commedia dell'arte. Pri jeepforme sú však zaujímavé scenáre k hrám, ktoré skupina Vi åker jeep zdarma ponúka na svojich internetových stránkach. Iba veľmi malá časť z nich je vyslovene komická.

### Uvoľňovanie (čas po odohraní hry)

Nech už je čas a priestor akokoľvek veľký, larpová udalosť je časovo a priestorovo ohraničená. Hrá sa iba v určenom čase a v určenom priestore. Po ukončení alebo prerušení hry hráči vystupujú zo svojich postáv a zvyčajne sa so svojimi hernými zážitkami a pocitmi podelia s ostatnými hráčmi. Pri psychicky náročných témach či dlhších larpoch môže vystupovanie z postavy trvať aj niekoľko hodín či dní. Po päťdesiathodinovej dánskej larpovej hre *Delírium*<sup>29</sup> nechali organizátori hráčom na takzvané derolovanie (vystúpenie z postavy) celý jeden deň. Bolo to veľmi dôležité, pretože hráči počas hry hrali psychicky narušených pacientov v simulovanom pros-

<sup>27</sup> Pozri AXELZON, Frederik. *The Mother (In every case of abuse, there is a mother)*. [pravidlá k larpovej hre The Mother] Dostupné na <http://jeepen.org/games/mother/>. [Cit. 22. 8. 2014].

<sup>28</sup> Tamže, s. 3.

<sup>29</sup> HEEBØLL-CHRISTENSEN, Jesper; THURØE, Kristoffer; MUNTHE-KAAS, Peter. 2011. *Delírium*. In ANDRESEN, Lars a kol. (ed.). *Do larp – Documentary writings on KP2011*. Kodaň : Rollespilsakademiet, 2011. ISBN 978-87-92507-06-8.

treď psychiatrickej liečebne. Viacerí hráči sa bezprostredne po skončení hry spontánne rozplakali a hľadali tiché miesto, kde by mohli byť sami.<sup>30</sup>

Iný dôvod na derolovanie (vystúpenie z postavy), respektíve debriefing (rozprávanie sa o zážitkoch bezprostredne po hre) je pri takzvaných bussiness larpoch. Česká larpová skupina Court of Moravia, ktorá ponúka firmám teambuildingy metódou larpu, najíma na debriefingy špeciálnych lektorov, ktorí spoločne s účastníkmi hry rozoberajú to, ako sa ktorí hráči v hre zachovali. Podľa ich reklamných materiálov „pracujú s business larpom ako s tréningom manažérskych zručností. Predovšetkým sa zameriavajú na štýly riadenia, vyjednávania, argumentáciu, rozhodovanie, komunikáciu pod tlakom, dosahovanie cieľov alebo time management.“<sup>31</sup>

Derolovanie a debriefing nemusí byť plánovanou súčasťou každej hry, no aj keď to tak nie je, hráči z postáv po hre vystúpia a o hre sa s ostatnými hráčmi zvyknú spontánne zhovárať. Na dvoch fantasy larpoch, ktorých som sa zúčastnil v lete 2014, derolovanie prebiehalo každý večer. Jednotliví hráči sa stretli v hernej krčme pri pive a prestali vystupovať ako svoje postavy. Stávalo sa to tak aj počas hry *Starí majstri: Kroniky Athanoru*, kde sa hra oficiálne vždy večer okolo jedenástej večer prerušila, no aj na hre *Kráľovstvo vína*, ktorá sa oficiálne hrala štyri dni bez prestávok. V záverečné nedeľné dopoludnie počas hry *Kráľovstvo vína* prebiehal iba bojový turnaj, počas ktorého už hráči postupne opúšťali svoje postavy. Keďže išlo o hru, ktorej sa zúčastnilo vyše 150 hráčov, neorganizoval sa ani spoločný debriefing. Počas turnaja sa odchádzajúci hráči zhovárali o hre s hráčmi tých postáv, s ktorými si ich postava počas hry vytvorila vzťahy. Tí, ktorí ešte zostávali, hrali ďalej. Vznikol tak akýsi herno-neherný moment, pri ktorom hráča počas rozhovoru s iným hráčom mohla kedykoľvek prerušiť hráčska postava a od hráča sa očakávala herná reakcia. Takýmto spôsobom prebiehal debriefing i derolovanie paralelne.

Spravidla sa prikladá väčšia dôležitosť derolovaniu a debriefingu v tých hrách, ktorých zámerom nie je iba zábava účastníkov. Pri hre *Delirium* bolo dôležité derolovanie, pretože hráči prežili počas hry veľmi vypäté situácie a tento zážitok ich svojim rozsahom, intenzitou i témou mohol psychicky vyčerpať. V bussiness larpoch od skupiny Court of Moravia sa kladie dôraz na debriefing, pretože analýzou vzniknutých situácií a správania postáv možno identifikovať u hráčov skryté schopnosti či vlastnosti. Cielene vedeným derolovaním či debriefingom možno zámer hry vedome zmeniť. Našu modelovú hru zameriame na spoločné prekonávanie problémov v skupine s komunikačným problémom. Pre oboch hráčov bude dôležité, aby sa po hre zbavili postavy, ktorá ich nútila správať sa k druhému hráčovi nepriateľsky, a následne organizátor povedie debriefing, pri ktorom bude tému rozhovoru smerovať k otázkam problémov v komunikácii medzi postavami. Takýto postup sa svojím princípom už značne podobá psychodráme, psychologickému Jacoba Levyho Morena<sup>32</sup>, a hoci z nej priamo nemusí vychádzať, je možné sa s ním pri larpových hrách stretnúť.

<sup>30</sup> Pozri HØGDALL, Rasmus; THURØE, Kristoffer. *Delirium documentary*. [dokumentárny film o larpovej hre *Delirium*] Dostupné na <http://vimeo.com/20204733>. [Cit. 20. 8. 2014].

<sup>31</sup> Court of Moravia. *Co je to bussiness larp*. Brno [propagačné video k bussiness larpom od Court of Moravia]. Dostupné na <http://www.courtofmoravia.com/sluzby/bussiness-larp-rozvoj/>. [Cit. 21. 8. 2014].

<sup>32</sup> Pozri MORENO, Jacob Levy; FOX, Jonathan. *The essential Moreno : Writings on Psychodrama, Group Method and Spontaneity*. New Paltz : Tusitala Publishing, 2008, s. 13 – 15.

### Dosah (receptia, kritika, dokumentácia, história, teória)

Larp nesie základné znaky hry, ktoré popísal Johan Huizinga: Larp je slobodnou exkurziou zo života do dočasnej sféry činnosti s vlastnou tendenciou, ktorá je časovo a priestorovo ohraničená a túto exkurziu možno kedykoľvek opakovať.<sup>33</sup> Keďže ide o hru, respektíve o jav nachádzajúci sa medzi hrou a hraním sa (podľa toho, ako tieto pojmy odlišuje Richard Schechner), nevzniká konečné dielo, ktoré by bolo možné hodnotiť podobne ako divadelnú inscenáciu. Ak je našim cieľom skúmanie larpu a larpových hier a ich transformácie na umelecké diela, budeme musieť sledovať nie hru samotnú, ale priebeh jej prípravy a jej dosah a rovnakým spôsobom ju aj dokumentovať.

K podobným záverom dospeli aj zostavovatelia zborníkov na konferenciách Knutepunkt. Od roku 2010 začali vyzývať autorov larpových hier, aby v zborníkoch vydávali plány k svojim larpovým hrám (blueprints). Forma, ako by mal návrh larpovej hry vyzeráť a čo všetko by mal obsahovať, sa postupne formuje a zdokonaľuje. Na Slovensku a v Čechách zatiaľ nie je zvykom dokumentovať larpové hry takýmto spôsobom. Do veľkej miery najmä preto, že neexistuje médium, ktoré by dokumentáciu k larpovým hrám zbieralo. V rokoch 2008 – 2012 v Čechách konala larpová konferencia Odras, z ktorej vyšlo aj niekoľko zborníkov, neobjavili sa v nich však žiadne dokumentácie larpových hier.

Situácia v larpovej teórii je u nás o niečo lepšia. Väčšina prác, ktoré na Slovensku a v Čechách doteraz vznikli, sú bakalárskymi, respektíve diplomovými prácami študentov etnológie, divadelnej vedy, psychológie či sociológie. Väčšina týchto autorov upozorňuje na to, že ich práca je hlavne úvodom do problematiky, pretože výskum larpu nemá v našom kontexte dostatočnú tradíciu. Najmä práca Juraja Pšenáka *Fenoména rolových hier z pohľadu etnológie* obzvlášť kvalitne spracúva základnú problematiku rolových hier, pričom nezabúda ani na larp a larpové hry. Venuje sa im však iba okrajovo, keďže jeho záber je širší.

Z pohľadu performatívnych štúdií je larp ako hra súčasťou kontinua performatívnej paradigmy. Rovnako, ako sme na larp aplikovali performatívnu sekvenciu, dajú sa základnou metódou performatívnych štúdií – metódou priamej účasti – sledovať v jednotlivých larpových hrách základné vlastnosti verejných performačných činností:

- zvláštne usporiadaný čas,
- predmety, ktorým sa pripisuje zvláštna hodnota,
- neproduktívnosť z tovarového hľadiska,
- prítomnosť pravidiel,
- vyhradenie zvláštneho priestoru.

Popis týchto súčastí larpových hier, hoci nie z perspektívy performatívnych štúdií, je súčasťou prakticky všetkých odborných prác, ktoré u nás doteraz vznikli. K výskumu larpov nám môže pomôcť aj sledovanie vznikov a zánikov larpových komunít. Každá z nich má nejaké očakávania od hry a v každej z komunít prebieha samostatný vývoj hry. Komunity existujú od národných úrovní smerom nadol k regionálnym, mestským a lokálnym komunitám, ktoré sa venujú buď hraniam alebo organizácii hier.

V Čechách a na Slovensku existuje vďaka jazykovej príbuznosti spoločný česko-slovenský larpový diskurz. Prebieha v ňom však viac výmena hráčov a terminoló-

<sup>33</sup> Paraf. HUIZINGA, Johan. *Jeseň stredoveku, Homo ludens*. Bratislava : Tatran, 1990, s. 226 – 228.



gie, než hier samotných. V českom prostredí organizátori využívajú širšie spektrum žánrov a druhov larpových hier ako na Slovensku a aj hráčska základňa je väčšia. Preto musia medzi slovenskými a českými hráčmi a organizátormi existovať rozdiely. Tie ale existujú aj medzi bratislavskými a košickými hráčmi (a tiež medzi pražskými a brnianskymi).

Unikátne spojenie komunít vzniklo v Škandinávii (Nórsko, Švédsko, Fínsko, Dánsko). Napriek jazykovým rozdielom dochádza v týchto krajinách k pravidelnej výmene skúseností medzi jednotlivými národnými a lokálnymi hernými komunitami na každoročnej konferencii Knutepunkt. Zborníky z konferencií sú v súčasnosti najprínosnejšími príspevkami k výskumu larpu. Špecifikom tohto prostredia je odklon od výlučne zábavnej funkcie larpov k iným účelom. V roku 1999 vzniká skupina Dogma 99 (po vzore Dogmy 95), ktorá volá po umeleckých larpoch. Podobný cieľ má manifest Turku School. Dánska stredná škola Østerskov Efterskole vyučuje študentov metódou larpu a nórska umelkyňa Anna Westerling deklaruje pri vytváraní larpov, že jej cieľom je robiť umenie.<sup>34</sup> V škandinávskom prostredí vnikol aj druh hry jeepform, ktorým sa skupina Vi åker jeep hlási k využívaniu divadelných postupov v larpových hrách.

Silné herné komunity možno sledovať aj v ďalších krajinách: v Rusku, v Chorvátsku, v Bielorusku, v USA... Každá z týchto larpových komunít sa vyvíja samostatne a poznatky z jednej komunity nemožno aplikovať na všetky.

Larpové hry sa na Slovensku hrajú od začiatku 90. rokov. Za ten čas sa sformovalo niekoľko generácií hráčov a organizátorov, ktorí sa väčšinou venovali larpom z prostredia vysokého fantasy či urban fantasy. Tí sa spájali do komunít i organizovaných občianskych združení a presadzovali určité druhy larpových hier. Žiaľ, zatiaľ sa nikto systematicky nevenoval histórii slovenského larpu. Vzhľadom na to, že okrem internetového fóra projektu SLAD (Spoločnosť larpov a drevární, [www.slad.sk](http://www.slad.sk)) ani neexistoval priestor pre prípadný záujem o takýto druh výskumu, je prirodzené, že väčšina odborných prác sa venovala skôr hľadaniu významu larpov pre konkrétny vedný odbor, z ktorého vychádzali.

Vďaka tomu, že sa nám podarilo popísať larpovú hru pomocou performatívnej sekvencie, môžeme konštatovať, že larp je ako hra zároveň performanciou. Z pohľadu divadelného diskurzu sa naň preto môžeme pozeráť ako na iný druh performance s vlastnými postupmi, metódami a žánrami. Medzi divadlom a larpom môžeme nájsť mnoho spoločných prvkov: hranie postáv, využívanie rekvizít či zvláštne usporiadanie času. No aj niekoľko odlišností, z ktorých najvýraznejšou je určite absencia diváka.

S podobnými technikami, aké sa využívajú v larpoch, pracovali a pracujú aj niektorí významní divadelníci pri skúšobnom alebo tréningovom procese, ako napríklad Michail Čechov<sup>35</sup>, či pri samotnom predstavení, ako to robil Augusto Boal pri divadle Fórum<sup>36</sup>. Rovnako niektorí významní autori larpových hier sa priamo odvolávajú na divadlo a divadelné postupy, ako napríklad Anna Westerling (ktorá pôsobí aj ako di-

<sup>34</sup> WESTERLING, Anna. *Games*. Dostupné na <http://annaw.org/games/>. [Cit. 11. 5. 2014].

<sup>35</sup> Obzvlášť improvizáčne cvičenia Michaila Čechova (1891 – 1955) majú mnohé spoločné prvky s kormnými larpovými hrami alebo s hrami typu jeepform. Hoci Čechovova improvizáčna technika vznikla skôr, larpové hry sa nevyvinuli priamo z nej.

<sup>36</sup> V Divadle Fórum herci prispôsobujú hranie príbehu podľa návrhov divákov, prípadne môžu prenechať rolu divákovi, ktorý má záujem ju prevziať.



vadelná režisérka) či skupina Vi áker jeep. Na Slovensku sa zatiaľ najbližšie k prestupovaniu týchto dvoch druhov performancií dostala skupina Schatmansdorf. Venuje sa rovnako organizovaniu larpových hier, pouličnému a príležitostnému divadlu, ako aj organizovaniu udalostí s historickou tematikou na hrade Červený kameň.

Vďaka skupine Schatmansdorf, brnianskej skupine Court of Moravia a zborníkom z konferencií Knutepunkt k nám postupne prenikajú larpové trendy zo severských krajín, kde mnohí autori larpov presadzujú vnímanie larpu ako umenia. Zatiaľ nemožno odhadnúť, či podobný trend nastane aj na Slovensku. Momentálne na to u nás chýba teoretické i praktické podhubie. Väčšina slovenských larpových hier patrí buď medzi konvenčné larpky alebo medzi bojové hry, nové formy sa u nás šíria pomaly.

Cieľom tejto práce bolo predstaviť larp a larpové hry tak, aby sme ukázali šírku možností, ktoré larp ako druh performancie ponúka. Výsledkom je príspevok, ktorý poukázal iba na tie najhlavnejšie trendy medzi larpovými hrami, no ktorý napriek tomu môže čitateľovi pomôcť zorientovať sa v komplikovanom probléme, akým je larp.

\* \* \*

Postskriptum. V apríli 2014 som sa bol pozrieť na jednu hodinu herectva na Akadémii umení v Banskej Bystrici, ktorú viedol Tomáš Mischura. So študentmi herectva už niekoľko týždňov pracovali na improvizáčnom cvičení Michaila Čechova *V pasci*. Jednotlivé scény z Čechovovho námetu o turistoch zavalených v bani pomenovali a usporiadali do poradia, v akom by sa logicky mali odohrať. Následne študenti hrali v týchto scénach postavy, ktoré si počas improvizácií vytvorili. Tomáš Mischura ich nechal jednotlivé situácie opakovať a hľadať v nich nové možnosti rozvoja príbehov postáv a rámcovej situácie. Ako divák som mal opäť podobné otázky ako pri jeepformovej hre *Predchádzajúci nájomníci*: Pozeral som sa na hru alebo na divadlo?

## THE PERFORMATIVE SEQUENCE OF LARP GAMES

Matej MOŠKO

This paper introduces LARP (live action role playing), LARP games and research on this phenomenon undertaken to date. Building on the theoretical insights of Richard Schechner, who categorizes these games as performances and distinguishes between games and playing, the main part of the paper is a description of how LARP games are conducted using performative sequences, which form the basis of the explanation of the specific characteristics of LARP as compared to theatre stagings. Examples from a number of LARP games are used to present the separate stages of their performative sequencing which illustrate the broad spectrum of LARP games in general. The terminology of LARP games is also explained. In conclusion, the paper presents specific aspects of research into LARP games and highlights the lack of systematic scholarly inquiry into LARP and LARP games in Slovakia in terms of the phenomenon's history and development.

*Príspevok vznikol v rámci doktorandského štúdia v EVI – ÚDFV SAV, školiteľka Dagmar Podmaková.*