

PODMÍNKY A PŘEDPOKLADY NARATIVNÍ ANALÝZY V LARPU

Petr Kuběnský

*Ústav české literatury a knihovnictví, Filozofická fakulta, Masarykova univerzita
kubensky@mail.muni.cz*

Conditions and presumptions of narrative analysis in LARP

Abstract—This paper attempts to create a systematic model of narrative analysis of the pre-structured LARP. The problematic nature of applying a narratological perspective resides in the interpretation of LARP as a dematerialized work, which is created only with a live rendition by the participants and their improvised interaction. The solution to this problem is a precise differentiation between the narrative and the performative level of the content of the LARP medium: between the sets of “stable” and “potential”. The main part of the text is therefore an examination of what is the narrative in a LARP or, more precisely, what are the necessary conditions for its constitution. Given the unstable and processual nature of narrative elements, it becomes apparent that the researcher has to consider the perspective of a group of implied or model participants. This term could constitute a representative sample of the audience that acts correspondingly to authorial strategies, which outline the ideal progress of the story. The model participant becomes the measure we can use to find the border between the narrative and the performative. Simultaneously, each LARP game has a third level: a layer of correctives. These are manifested as instructions and rules (given to the participants before play), or diegetic and non-diegetic interventions in the development of the plot. They ensure the expected course of the narration – the bigger their binding and frequency, the bigger the proportion of the narrative component.

Keywords—LARP; role-playing; narratology; narration; performativity; performance art; participativity; model audience; representation

ÚVOD

NÁSLEDUJÍCÍ studie se bude zabírat nutnými předpoklady pro vytvoření systematického modelu narativní analýzy larpové hry. Než se však dostaneme k samotné problematice teorie vyprávění, je třeba objasnit několik základních pojmů, s nimiž budu v dalším textu pracovat. V prvé řadě je nezbytné ujasnit si, co vlastně takovou hrou míníme a jaká jsou její specifika.

Samotné slovo larp vzniklo jako akronym anglického sousloví *live action role play*. Na nejobecnější úrovni se jedná o druh rolových her, v nichž účastníci po určitou dobu přijímají a improvizovaně ztvárňují fikční postavu v podobě události, která je na první pohled blízka divadlu.¹ Zpravidla se tak ale děje bez přítomnosti publika. *Prestrukturovaný* larp, o němž budu pojednávat, představuje specifický subtyp této rolové hry, který se oproti jiným druhům larpu vyznačuje předem danou zápletkou, vnitřní strukturací prvků zajišťujících odvíjení vyprávění, a tedy do jisté míry předpokládaným průběhem, který zaručuje estetickou a zpravidla také emoční působivost pro participanty (účastníky hry). Je vhodné podotknout, že estetickou nebo emočně

¹ Z tradičnějších typů inscenací – čímž míním scénický tvar mimo okruh performance a jiných podob akčního umění, o nichž pojednám dále – se zdá být larpu nejbližší přístup tzv. imerzivního divadla. Jedná se o relativně novou divadelní formu, jejímž cílem je recipienta plně obklopit alternativní realitou příběhu, „v níž divák přistupuje na herní principy a pravidla a sám si určuje svoji dramaturgii vnímání pohybem po prostoru“ (Kubák et al. 2015, 12). Šřeji problematiku imerze a souvislosti imerzivního divadla a larpu pojednává Lukáš Brychta (2014).

působivou zkušenost mohou zakoušet v konkrétních případech i hráči nestrukturovaných larpů, avšak s ohledem na nízkou řízenost děje takových her jde zpravidla o důsledek dramatických momentů, které vznikají nahodile, a nejsou tedy replikovatelné v eventuálním dalším uvedení (repríze).² Ostatně jedním ze znaků, který oba typy her odlišuje, je skutečnost, že neskriptované larp se jen velmi výjimečně reprizují.

Abych čtenáři přiblížil, jak prestrukturovaný larp vypadá, naznačím v krátkosti průběh typického uvedení. Před začátkem je každý participant obeznámen se zasazením hry, tedy se žánrem a nezbytnými informacemi o fikčním světě,³ s pravidly, která více či méně striktně vymezují, jaké akce může hráč ve své roli provádět, s fikčním pozadím své role (tedy s minulostí a současností postavy, kterou bude ztvárňovat) a s cíli této postavy (čeho se ve hře snaží dosáhnout). Tato předherní příprava je vlastně do značné míry podobná přípravě herce před vystoupením. Následně je na pokyn uvaděče – zpravidla samotného autora – hra spuštěna, účastníci začínají zkoušet naplňovat cíle své postavy, improvizují, reagují na vyvstalé situace a jednají způsobem, který je podle jejich mínění ve shodě s charakterovými vlastnostmi role a s předpokládaným vyzněním dramatu. Organizátoři v této fázi zpravidla do průběhu

² Pojem „prestrukturovaný“ představuje novotvar, kterým se na úrovni největší obecnosti pokouším vymezit určitou množinu her se stejnými formálními znaky. Stejně tak bychom mohli hovořit např. o „preskriptovaném larpu“. S ohledem na fakt, že jde v našem prostředí o subtyp rolových her s velmi krátkou tradicí – první larp podobného typu vzniknul v roce 2005 – ani v komunitě hráčů a tvůrců ještě nedošlo k ustálení vhodného pojmu. Jediný komplexnější pokus pojmenovat tento fenomén představuje nedávný „Manifest obsahového larpu“ (2016), na nějž odkazují v závěrečném soupisu literatury. Samotný termín „obsahový larp“ se mi ale jeví jako zavádějící – libovolný larp má totiž v okamžiku svého uskutečnění vždy nějaký obsah (je v něm tedy vždy přítomna příběhová složka), oproti tomu předem danou strukturu průběhu mají pouze některé hry.

³ Hovořím v tomto případě o fikčním, nikoli fiktivním, světě. Tedy o světě zprostředkovaném skrze znakový systém narativního média, který může (ale nemusí) představovat pro recipienta odraz zákonitostí světa aktuálního, ukotveného v každodenní zkušenosti. Jde vždy ale pouze o iluzi ontologické příbuznosti – svět aktuální a fikční stojí vždy v protikladu (více k tématu viz Fořt 2005, 63nn). V obecnosti lze fikční světy vymezit jako „soubory nerealizovaných možných stavů věcí“ v narativním díle (Doležel 2003, 30).

události nezasahují vůbec nebo pouze minimálně: mohou např. na čas ztvárňovat nějakou vedlejší roli, která do hry přinese klíčovou informaci, příp. mohou z pozice autority hry na čas přerušit, aby ji posunuli k dalšímu jednání (je-li drama děleno na scény). Mechanizmy, jakými je předpokládané odvíjení příběhové osy usměrňováno, však často jejich přímou intervencí nevyžadují – k čemuž se ještě vrátím později. Příběh, stejně jako larp samotný, je ukončen domluveným způsobem, tj. vstupem organizátora, či zásadní událostí, o jejíž existenci byli participant dopředu zpraveni.

DÍLO, NEBO UDÁLOST?

Nahlédneme-li na výše popsany „typický“ průběh hry, nabízí se logická otázka, proč se vlastně rozbořem vyprávění v larpu zabírat. Není larp spíše zálibou než uměním? Nejedná se vlastně o nápodobu online počítačové hry, zbavenou zprostředkovanosti virtuální reality? Podobnými prizmaty lze skutečně na daný fenomén nahlížet. Ve vědeckém zkoumání může slovo larp nabývat množství různých podob: pro sociologa bude mít charakter rolové simulace, pro pedagoga bude představovat edukační nástroj a antropologii bude možná zajímat povaha kontraktu, který ustanovuje pravidla mezi hráči a organizátory. Pro účely tohoto článku budeme považovat larp za estetický objekt. Důvody nabízím dva: jednak autorské deklarování uměleckého záměru,⁴ jednak četné paralely k jiným oblastem kultury, které svou pozici v rámci instituce umění obhájily. Níže načrtnu alespoň dva průsečíky s oblastmi již esteticky etablovanými, které s larpem vykazují jistou spřízněnost, ačkoli se v nějakém zásadním aspektu odlišují. I kdybychom však navzdory dalším argumentům odmítali přijmout larp jako způsob uměleckého vyjádření, aplikaci naratologické perspektivy to nebrání. Jak konstatuje Alber a Fluderniková (2010, 3nn), současná postklasická naratologie nachází čím dál tím častěji uplatnění v analýze rozličných médií, v různých podobách dramatického umění, stejně jako ve

⁴ Jedním z klíčových bodů již zmíněného „Manifestu obsahového larpu“ (2016) je usilování o to, „aby byl obsahový larp považován za hodnotnou součást umění“.

sportu, sociálních, přírodních a humanitních vědách. Ostatně výše zmíněné počítačové hry, které mají strukturou vyprávění k larpu skutečně velmi blízko, jsou v posledních letech čím dál tím častěji objektem narativní analýzy (např. Monfort 2007).

Divadelní improvizaci coby tvůrčí praxi známe díky sekundárním pramenům již z předhelénského období. Ve středověku byla zpravidla spojena s lidovými, jarmarečními představeními. Určité uznání na poli institucionálního umění však získává teprve se vznikem komedie dell'arte, jejíž počátky lze vysledovat až do Itálie poloviny 16. století. Scénář her, pracujících s ustálenými postavami, byl zpravidla fixován v textové podobě, ale představoval pouhou dějovou kostru, jejíž dotváření probíhalo až ve fázi realizace. Kratochvíl (1987, 72) píše, že scénické formy komedie dell'arte „sice vycházejí z textu, ale předpokládají tvůrčí a pohotově reagující improvizaci“, z čehož můžeme usuzovat, že narativ libovolných dvou repríz jedné hry neměl nikdy zcela stejnou příběhovou osu.

Tento rys improvizovanosti představuje důležitou spojnicí s principem larpového dramatu, je však třeba poznamenat, že komedie dell'arte v ostatních směrech reprezentuje tradici divadla v klasickém slova smyslu, neboť je uskutečňována na jevišti a hranice mezi aktérem a divákem je neprostupná.

Oproti tomu participativní aspekt stojí v samém základu tzv. performativního obratu, který spojujeme s vlivem akčního umění na inscenační tvorbu v 50., a zejména 60. letech. V dílech Mariny Abramovićové, Petera Handkeho, Richarda Schechnera či autorů hnutí Fluxus dochází náhle k zásadní redefinici vztahu divák–umělec, neboť představení vzniká v jejich interakci a proces estetického působení není nadále spjat s hotovým (a replikovatelným) „dílem“, nýbrž s performativitou probíhající události. Erika Fischer-Lichte (2011, 20n) se domnívá, že znaková povaha díla, spjatá s estetikou recepce neměnného estetického objektu – čili díla existujícího nezávisle na autorovi i publiku – je zde vytěšňována přímým tělesným zážitkem, spoluprožíváním daného momentu, který vyvolává v participantech bezprostřední afektivní

a fyziologickou odezvu. Význam události⁵ se v pojetí Fischer-Lichte nezakládá na sémiotické interpretaci (přinejmenším ne v prvé řadě), ale na performativním průběhu prožitku, který nutí recipienta ke kolaboraci na díle, ipso facto ke změně role z diváka na ak-téra.

Předchozí dva příklady neměly za cíl pouze položit argumentační základ pro vnímání larpu coby kulturní praxe s estetickými extenzemi, ale především nám pomohly ohraničit pole toho, čím larp je, nebo není. Na pozadí komedie dell'arte a akčního umění se rýsuje jeho stěžejní znaky. Mezi ty nejdůležitější patří fikcionální (a tedy narativní) povaha, participativní charakter a improvizovanost (a tím pádem také předem daná „nehotovost“ díla, jehož fabule se vyplňuje s každou reprízou znovu a jinak).

Posledně jmenovaný rys však zároveň stojí u zrodu paradoxu, který pokus o uchopení narativity v larpu výrazně komplikuje. Performance či happening, jak jsme si řekli, nahrazuje ideu opakovatelného autorského díla událostí – neopakovatelným a nezprostředkovaným zážitkem, který má autoreferenční povahu. Jinými slovy, účastník události je pohlcen specifickou procesualitou dění, v níž je vše přesně tím, čím se zdá být. Neexistuje zde žádná fikcionální entita, která by prostoru, předmětům či jednání udělovala jiný ontologický charakter. Rozhodne-li se participant nějak zasáhnout do této procesuality, vždy bude jeho čin motivován jeho osobními pohnutkami. Prestrukturovaný larp můžeme díky jeho dematerializované povaze také považovat za událost – je obtížné si představit, že by jeho průvodní materiály, které se ostatně divadelnímu scénáři podobají jen velmi málo, někdo považoval za autonomní umělecký artefakt – zároveň mu však schází afektivní či fyziologická rezponzivita, kterou disponuje akční umění. Účastník nejedná za sebe, ale na základě nepsané úmluvy mezi ním a uvaděčem reaguje

⁵ Na tomto místě je nutné zmínit, že *událost* je klíčovým termínem performativní estetiky, ale i teorie vyprávění, protože moje studie čerpá významně z obou těchto zdrojů. Rozdílný význam tohoto pojmu je na příslušných místech podrobněji vysvětlen a v dalším užívání by mělo být vždy z kontextu patrné, zda hovořím o události coby způsobu provedení uměleckého díla, nebo o základní jednotce narativu.

v souladu s intencí své role a předpokládanou intencí hry, přičemž si je po celou dobu vědom, že je součástí simulace, která propůjčuje všem dimenzím jednání fikční povahu. Z toho vyplývá, že nositelem statusu (uměleckého) produktu je vždy konkrétní, specifická realizace ve svém uskutečnění a zvnitřnění prožitku v mysli percipienta. Současně ale nemůžeme pominout skutečnost, že se v případě preskriptovaného larpu jedná o dílo opakovatelné, jehož obsah a významy, které tomuto obsahu přiřazujeme, jsou od konkrétní realizace odvislé jen málo či vůbec. Stojí tak na pomezí představení v divadelním slova smyslu a událostí v pojetí performativity – je částečně obojím, nebo ani jedním.

NARATOLOGICKÉ KONTURY

Základy naratologie (teorie vyprávění) položily literárněvědné směry, zejména formalismus a strukturalismus, které se odkláněly od zdůrazňování a interpretace podmínek, jež jsou vzhledem k dílu vnější (pozitivistický biografismus, marxistické pojetí díla jako odrazu doby a tržně-politických vztahů). Jde tedy o perspektivu textocentrickou, přičemž pojem „textu“ je nutno chápat nedoslovně, jako komunikát směřující od autora k adresátovi, v našem případě narativní komunikát, v němž je dominantní estetická funkce.

Takové chápání nám umožňuje převádět na text jakýkoli příběh zprostředkovaný skrze libovolné médium (proza, film, obraz atd.), abychom mohli lépe porozumět struktuře jeho vyprávění v rozličných manifestacích. Na nejobecnější úrovni se naratologie pokouší postihnout, kategorizovat a popsat to, co mají jednotlivé narativy společného napříč manifestacemi (díly), případně napříč mediálními reprezentacemi. Tato abstraktní, hlubší rovina vyprávění však zároveň svoji platnost může prokazovat pouze na povrchové rovině – na konkrétních dílech – a zpětně pak může fungovat jako analytický nástroj pro interpretaci děl jiných. Smyslem obecné larpové naratologie tedy nutně musí být revidovat dosavadní poznatky o složkách díla, které jsou relevantní k porozumění procesu vyprávění v daném médiu, případně tyto poznatky doplnit o prvky, které se autonomně manifestují pouze

v komunikátu larpu. V dalším textu se pokusím alespoň nastínit problematiku obou těchto variant.

Ještě předtím však považuji za nutné poznamenat, že pojem vyprávění je vždy bytostně provázaný s otázkou zprostředkování (mediace). Užitečnost, resp. přípustnost, naratologické metody odvisí od ochoty badatele rozporovat domněnku, zakotvenou již v aristotelovské tradici, že fikce je vyprávěna (tj. zprostředkována instancí vypravěče), zatímco dramatické umění zprostředkování pozbývá a je pouze předváděno na bázi *mimésis*. Tuto tezi však dnes rozporuje řada odborníků: Manfred Jahn (2001, 670) například tvrdí, že každý film i divadelní hra inherentně obsahuje vypravěče, který určuje, co má být řečeno (či vynecháno) a jakým způsobem to má být řečeno, a Brian Richardson (2008, 151n) ve své studii „Drama and narrative“ uvádí množství příkladů, v nichž se vypravěč přímo manifestuje ať na scéně, či mimo ni. Seymour Chatman (2000, 112) se pokusil vyhnout generalizujícímu ztotožnění *mimésis* s předváděním a *diegésis* se slovním zprostředkováním vyprávění pomocí alternativního terminologického rámce (navrhuje vhodnější pojmy *showing* a *telling*, které oba předpokládají nějaký způsob přenosu narativního obsahu).

Chceme-li porozumět teorii vyprávění, je třeba stanovit základní (nezbytné) složky narativu. Seymour Chatman (2008) užívá k jejich charakteristice termínů francouzského strukturalismu: *příběh* odpovídá na otázku, *co* je vyprávěno, zatímco *diskurz* konkretizuje, *jak* je vyprávěno. Příběh reprezentuje „obsah neboli řetězec událostí (jednání a dění) spolu s tím, co lze nazývat existenty (postavy, prvky prostředí)“ (ibid., 18). Stavebními elementy diskurzu jsou pak výběr a posloupnost prezentovaných prvků příběhu.⁶

Pro lepší představu, jak vypadá organizace vyprávění v praxi, si uveďme příklad z larpu Skoro Rassvet (2012): Ruský šlechtic a spisovatel Dmitrij Lišnikov trpí dlouhodobou tvůrčí

⁶ Takovému dělení narativu je také finálním argumentem Chatmana (2000, 114) v otázce zprostředkování ve scénických uměních: „Jakmile se rozhodneme definovat narativ jako složeninu příběhu a diskurzu [...], potom přinejmenším logicky můžeme prohlásit, že narativy se mohou realizovat na jevišti nebo v jiném ikonickém médiu.“

krizí a momentálně tráví čas s přáteli na venkovském sídle. Setrvávající problémy s manželkou Jelenou řeší tím, že ji celý den hrubě odbyvá či ignoruje. Aby se Jelena svému muži pomstila, zorganizuje veřejné čtení jeho poslední básně, o níž ví, že je nevalné kvality. Po dočtení zavládne ve společnosti trapné ticho, po němž se ostatní obyvatelé domu rozejdou a v místnosti zůstává pouze Dmitrij a Jelena. Zhrzený autor dá průchod svému vzteku tím, že konfrontuje svoji družku s tématem, o němž do té chvíle odmítal hovořit – se vzpomínkou na to, jak se před půl rokem seznámil s obsahem milostných dopisů, které psal Vladimír Sabornikov Jeleně, a jak Dmitrij svého soka týž den zastřelil v souboji. Hádky poté ještě chvíli pokračuje a v jejím závěru Jelena v rozčilení vmete Dmitriji do tváře, že jako spisovatel absolutně selhal. Ten v reakci na to spálí svůj rozepsaný román v krbu.

V tomto útržku vyprávění můžeme zachytit pět stěžejních událostí příběhu: (a) autorské čtení; (b) rozpačitá reakce publika; (c) následná hádka s manželkou; (d) včleněná půl roku stará vzpomínka na souboj a jeho příčinu; (e) spálení rukopisu. Prozatím se nebudeme zabývat tím, nakolik jsou tyto události vzhledem ke struktuře díla napříč jednotlivými realizacemi fixní (to znamená, jak je pravděpodobné, že budou uskutečněny právě takto a právě v tomto pořadí i v další repríze hry). Z hlediska posloupnosti dodržují všechny události, až na jednu, klasické chronologické uspořádání a jsou spojeny příčinnou vazbou (ztrapnění Dmitrije jako spisovatele je spouštěčem hádky apod.). Čtvrtá událost je však do předchozí včleněna v podobě vzpomínky. Z pohledu osnovy příběhu se jedná o anachronické porušení přirozené časové osnovy – v termínech Chatmanovy naratologie jde konkrétně o analepsi (flashback). Na úrovni výběru si můžeme povšimnout, že je ve vyprávění zdůrazněna domnělá manželčina nevěra a její tragický výsledek, ale pouze implicitní zůstává např. počátek vztahu Vladimíra a Jeleny, a vlastně i jeho skutečná povaha, protože Jelena Dmitrijovo líčení nekomentuje. Stejně tak nevíme nic o tom, jak Jelena v minulosti reagovala na zprávu o Vladimírově smrti. Povšimněme si také, že jedna z událostí byla v narativu přítomna pouze zprostředkovaně – avšak fakt, že šlo o popis

vzpomínky, nemá pro rovinu příběhu žádnou váhu. Pokud by vzpomínka byla inscenována – včetně výstřelu z makety zbraně – sled událostí by byl stejný, změnila by se pouze jeho diskurzivní povaha.

S ohledem na uvedený příklad se ale nabízí naléhavější otázka: má smysl tímto způsobem zkoumat narativ? Popsali jsme modelovou situaci v její procesualitě, naše poznání se tedy omezuje na výsek několika událostí jednoho konkrétního uvedení laru Skoro Rassvet. Je možné, dokonce velmi pravděpodobné, že v následující repríze by se narativní osnova mohla odvíjet jiným směrem. Vzhledem k improvizaci povaze larpového dramatu by se například hráč Dmitrije mohl rozhodnout po zostuzujícím přijetí své básně z místnosti poraženě odejít. Měly by pak naše poznatky nějakou obecnější platnost vzhledem k dílu Skoro Rassvet? Pravděpodobně nikoliv. Což před nás staví klíčový problém: co přesně můžeme v laru označovat jako narativ?

NESTABILNÍ DÍLO A PERMANENTNÍ NARATIV

Jak už jsme si řekli, prestrukturovaný larp má dvojakou povahu: je současně dílem a současně událostí. Dílo představuje intencionální objekt utvářený autorským vkladem, kterému však v tomto případě schází nosič. Mimo uskutečňování v rámci realizace existuje takové dílo pouze virtuálně ve své potencialitě. Uvaděcké materiály nebo případné fotografické či filmové záznamy tvoří jeho součást, ale samy o sobě dílem nejsou. Dílo vzniká (a zaniká) až s událostí, s živým provedením v částečně improvizované participaci účastníků. Co to ale znamená pro teoretický výzkum vyprávění?

Zkusme položit otázky poněkud konkrétněji, protože dílčí odpovědi nám mohou v souhrnu poskytnout celistvější obraz. Máme se tedy v rámci zkoumání narativu zaměřit na průběh jednoho, či všech uvedení laru? Je-li průběh jedné realizace nedostačující, takové řešení by přicházelo v úvahu. Bylo by však prakticky obtížné – nejen proto, že by se musel badatel zúčastnit často i několika desítek repríz, ale především proto, že by jeho poznání bylo limitováno perspektivou účastníka: logicky by nemohl naslouchat několika hovorům na různých místech současně. A i kdyby se

mu to zázračně zdařilo, souběh všech realizací nikdy nevyčerpá množinu potencialit, které by mohly v další hypotetické realizaci vyvstat.

Jsou součástí narativu také informace z průvodních materiálů (např. minulost postavy, kolektivní povědomí o historii fikčního světa atp.)? Jak jsme si ukázali na příkladu výše, jsou takové informace do jisté míry relevantní, protože mají přímý dopad na jednání postav a mohou se také manifestovat v konkrétní realizaci hry.

Nebo je nejvýhodnější cestou chápat narativ jako souhrn událostí, které by se „měly pravděpodobně vždy stát“ (způsobem, kterým to autor laru mnil)? Tento postoj se mi jeví nejlepší, vlastně možná jedinou, cestou, jak vyprávění analyticky uchopit a zároveň zachovat předpoklad laru jako autorského díla jednotného napříč realizacemi. Takový přístup musí však zároveň obsáhnout „nehotovost“ narativu v uzlových momentech, kde se hráč může svobodně rozhodnout.⁷

Skrze tážení jsem se dobral badatelsky výhodného řešení, sluší se ale dodat, že narativ nadále existuje i na rovině individuální manifestace a bylo by možné jej v této podobě se zřetelem k jinému účelu zkoumat. Provizorně bychom jej mohli označit jako *narativ situační* v opozici k *narativu permanentnímu*, jak jsem jej charakterizoval o odstavci výše. S ohledem na to, že se situačně podmíněnému výzkumu vyprávění věnovat nebudu, nadále budu v textu používat slovo narativ bez bližšího dourčení ve smyslu n. permanentního.

Už jsem předestřel, že narativní analýza je umožněna převedením díla na „text“, tzn. na uspořádaný systém znaků a funkcí, v němž je klíčovým faktorem skutečnost, zda byly tyto znaky správně rozpoznány, dešifrovány a interpretovány. Akt textualizace však vyžaduje pojetí díla jako neměnného a opakovatelného estetického objektu – v kontradikci k performativní události s příležitostným, nestabilním a nepredikovatelným charakterem. Na základě této vědomosti se zdá být zřejmým, že je nezbytné před samotnou aplikací naratologické

perspektivy v larpovém díle vyčlenit a ohraničit performativní složku, kterou účastníci hry svým jednáním proměňují v aktu realizace. Tuto performativní úroveň preskriptovaného laru chápu jako množinu možného, resp. jako soubor procesuálních jevů spojených s principem „tady a teď“ (Schechner 2009, 17).

MODELOVÉ PUBLIKUM

Ještě než se ale k vymezení performativní složky laru dostanu, je třeba předestřít otázku perspektivy, neboť chceme-li k dílu přistupovat skrze interpretační schémata narativní analýzy, je otázka toho, kdo vnímá a interpretuje, stěžejní. Umberto Eco (2010, 215) interpretaci chápe jako „sémantickou aktualizaci toho, co chce textová strategie říci ve spolupráci s modelovým čtenářem“. Modelový čtenář je vlastně jakýmsi pomyslným, reprezentativním vzorkem ideálního publika, který je plně determinován autorským záměrem vtěleným do textu (v případě divadla bychom mohli samozřejmě analogicky hovořit o modelovém divákovi). Každé umělecké dílo pak produkuje dva typy těchto modelových recipientů – jednak čtenáře sémantického, který následuje textové instrukce, vyplňuje implicitní informační mezery a jehož zajímá především, jak se bude příběh vyvíjet a jak se rozuzlí, a jednak čtenáře sémiotického, jenž na meta-jazykové úrovni odkrývá textové strategie, aby zkoumal estetickou podstatu díla.

Ecova teorie, postavená na předpokladu stabilního estetického objektu, však předpokládá v obou případech téhož vnímatele (tedy empirického čtenáře), který si může volit tu či onu perspektivu. Jinými slovy, má-li k tomu kompetence, může recipient přijmout roli sémantického i sémiotického čtenáře. Larp umožňuje pochopitelně totéž, hráč může následovat autorské instrukce a „pouze“ participovat na díle svým jednáním, nebo zároveň s tím podrobovat zkoumání samotný princip výstavby. Základní rozdíl však tkví v tom, že hráčova perspektiva bude vždy omezená, neboť mu není poskytnuta možnost stát „nad dílem“, aby viděl jeho tvar v celistvosti (jak na narativní, tak na performativní úrovni). Narativ tedy bude pro vnímajícího účastníka existovat vždy pouze situačně.

⁷ Kupříkladu zakončení příběhu své role má účastník často ve vlastních rukou (může si tedy například zvolit, zda postava spáchá sebevraždu, či nikoliv – narativ musí počítat s oběma těmito strukturálními variantami a brát je jako rovnocenné).

Badatelská perspektiva však musí být pochopitelně širší. Jak docílit takového stavu? Výzkumník musí získat v první řadě celkovou představu o struktuře díla; je tedy nezbytné, aby měl k dispozici uvaděčské propozice i materiály určené hráčům, ale především musí sám pracovat s perspektivou množiny *modelových* (či *implikovaných*) účastníků, tj. předpokládat reprezentativní vzorek participantů, který se chová adekvátně k autorským strategiím, stanovujícím a fixujícím ideální průběh děje na narativní úrovni. Nemusí předjímat, co ten který hráč za svoji postavu vysloví, ale je nezbytné, aby předpokládal, že má-li se nějaká klíčová událost stát nebo má-li se nějaká informace v průběhu objevit, tak se skutečně objeví.

KORIGOVÁNÍ NARATIVNÍ OSNOVY

Počet a striktnost instrukcí, kterými se účastník v rámci nepsaného kontraktu s autorem při svém jednání v roli řídí, se napříč spektrem her značně liší. Můžeme si představit dvě krajní varianty: (a) účastník obdrží před začátkem události pouze stručný nástin minulosti a charakteru své postavy (bez udání přesných cílů) a je nadále odkázán na svůj úsudek v tom, kam bude děj (a tím pádem i osud postavy) směřovat; (b) hra samotná je strukturovaná do krátkých úseků (scén) a před začátkem každé scény má účastník přesnou instrukci, čeho se snaží dosáhnout – je mu tedy ponechána volnost pouze v tom ohledu, jaké prostředky k dosažení zvolí. Pochopitelně většina preskriptovaných larpů se nachází na široké škále mezi těmito dvěma krajnostmi. Samozřejmě množina modelových účastníků bude jako nástroj tím efektivnější, oč řízenější je průběh larpu. A předherní instrukce jsou jedním z nejdůležitějších prostředků řízení (protože pomáhají udržet stabilitu narativu), i když nikoli jediným, jak si ukážeme.

V naratologickém pojetí je základním prvkem příběhu událost. Sled událostí pak umožňuje odvíjení osnovy (*plot*). V larpu hráč umožňuje svým jednáním událostem manifestovat se, nicméně míra pravděpodobnosti jejich uskutečnění napříč uvedenými je různá. Závisí totiž právě na striktnosti instrukcí, které účastník následuje. Naznačím teď škálu příkladů takové závaznosti:

1. Hráči je v materiálech přesně řečeno, co a kdy se má stát („S úderem šesté vyzveš Antonína na souboj“). Tato událost se tedy musí stát vždy⁸ a má pevné místo v diskurzu, protože je také jednoznačné, kdy k ní dojde.
2. Hráč je naveden, aby událost inicioval, takže se dá predikovat, že to také někdy učiní („Rád bys přesvědčil ženu, že je pravý čas na svatbu“).
3. Osnova událost předpokládá na základě pravěpodobnosti, ale instrukce je nepřímá („Máš krajní odpor k církvi a veřejným projevům víry“ – ve hře se objeví scéna kázání, kterou postava nejspíše naruší).
4. Instrukce má formu pouhého náznaku (možná hádka mezi kamarády, jejímž spouštěčem je věta z materiálů: „Petr se snaží být za všech okolností pozitivní, což tě občas vytáčí, protože na některých věcech zkrátka nic pozitivního není“).
5. Událost osnova ani náznakem neimplikuje (role je popsána jako romanticky založená, což si hráč vyloží jako nepraktičnost a připálí kaši).
6. Událost, která by se stát vůbec neměla nebo k ní dojde ve špatnou dobu (postava zabije jinou postavu, která měla sehrát ještě důležitou roli v dalším vývoji příběhu).

Všechny tyto typy událostí mohou tvořit výslednou podobu situačního narativu jednoho uvedení hry, ale ne všechny jsou zkoumatelné skrze figuru modelového publika (a nemohou tedy prokazovat svoji platnost v permanentním narativu). Pouze první tři možnosti mají místo v narativní osnově, protože je osnova přinejmenším předpokládá. Naopak poslední tři varianty považují za součást performativní úrovně hry. Jsou sice myslitelné, ale nemáme k nim přístup zvnějšku, protože je modelový účastník neimplikuje (poslední možnost jde dokonce skrze narušení kontraktu autor–účastník proti principu modelového účastníka).

⁸ Nezapomínejme, že ono „vždy“ se vztahuje k modelovému publiku.

Narativní struktura larpového díla je však udržována nejenom četností a závazností předherních instrukcí, ale také mírou, s níž se přímo v realizační fázi hry objevují diegetické či nediegetické zásahy, které představují prvky řízení narativní osnovy v průběhu dramatu. Příkladem diegetického vstupu může být „zpráva“ z rádia vnášející do hry důležitou informaci, nediegetickým vstupem je typicky vstup uvaďče, který v některém momentu ukončí scénu, aby se mohlo přejít k dalšímu úseku hry.⁹ Materiály s popisem role, pravidla hry a různé podoby diegetických a nediegetických vstupů můžeme souhrnně označit jako korektivy narativní osnovy, neboť udržují její plynutí.¹⁰ Jsou dělicí čárou mezi narativní a performativní úrovní larpu a zároveň svorníkem příběhu a diskurzu permanentního narativu.

JÁDRA A SATELITY JAKO PŘÍKLAD APLIKACE NARATIVNÍ ANALÝZY

Většina příběhů v libovolném mediálním zprostředkování operuje s vícero dějovými liniemi, přičemž zpravidla jedna představuje linii ústřední. V prestrukturovaném larpu je tomu nejinak. Například v larpu Hranice, který se odehrává v prostředí Sudet mezi lety 1940–1950, reprezentuje hlavní linii problematika vlastnického uspořádání na pozadí problematických česko-německých vztahů. Vedlejší linií příběhu, k níž se ale tak či onak vztahuje většina postav, je pátrání po pyromanovi, zapalujícím místní usedlosti. A paralelně

⁹ Méně zjevná technika nediegetického zásahu se objevila v larpu Samael (2013). Pokaždé, když účastníci v roli vypili panák alkoholu, našli pod sklenicí útržek papíru se vzpomínkou, která se stala spouštěčem dalších událostí. Tato vzpomínka měla pro hráče charakter nové informace, ve fikčním světě tedy mechanika pití reprezentovala jakýsi sestup do vlastního podvědomí. Jakkoli sama vzpomínka z tohoto úhlu pohledu představovala diegetický prvek, její nosič a způsob reprezentace diegetické nebyly.

¹⁰ Pravidlům hry jsem se záměrně doposud nevěnoval, protože jde o složitější problematiku nad rámec této studie, ale abych alespoň ukázal, jak mohou plnit funkci korektivu vzhledem k narativní osnově, připomeňme si úvodní příklad larpu Skoro Rassvet: Dmitrij přečetl svoji báseň a obecnostvo reagovalo sklopenými pohledy a významným šuškaním namísto aplausu. Důvodem, proč k tomu došlo, bylo pravidlo, že pokud literární dílo obsahuje slovo „jelen“, je to pro hráče znamením, že si jeho postava má uvědomit, že jde o nepodařený tvůrčí pokus.

k oběma těmto zápletkám existuje i množství dalších dějových linek, jejichž povaha je privátnější (milostná aféra mezi dvěma statkáři apod.).

Dle Chatmana (2008, 54nn) tvoří každou příběhovou linii dva typy událostí, lišící se významností z hlediska hierarchické logiky: jádra a satelity. V narativu klasického typu tvoří pouze významné události součást výztuže kontingence – tedy kauzality, nebo lépe řečeno spojitosti příběhu v širokém slova smyslu. Můžeme je chápat jako uzlové body ve vývoji narativní osy, které tvoří rozcestí událostí, a žádné jádro tedy nelze vypustit, protože jsou na sobě závislá příčinnou řadou. Oproti tomu vynecháme-li satelitní událost, jež pouze rozvíjí rozhodnutí, k němuž došlo v jádru, dějovou logiku tím nenarušíme, ačkoli tím narativ esteticky ochudíme.

Jednu z podob narativní analýzy představuje právě zkoumání, jakým způsobem jsou jádra a satelity v narativu motivovány, zprostředkovány (vyprávěny), jakou mají posloupnost, jaké jsou jejich hierarchické a sémantické vztahy či vztahy dějových linií k sobě navzájem.

V prestrukturovaném larpu mají však pojmy jádro a satelit ještě jinou rovinu, která souvisí s pevností jejich ukotvení v permanentním narativu. Rolí hraje pravděpodobnost, s jakou můžeme usuzovat, že bude událost manifestována a jak předvídatelné je, kdy k jejímu uskutečnění dojde. Zdá se, že je permanentní narativ nosičem převážně jádrových událostí a satelity většinou věnuje spíše performativu, který nemůžeme za asistence teorie vyprávění zkoumat. Ale ověřit tuto teorii může až další výzkum, což se nabízí jako jedna z možných výzev larpové naratologie.

VÝHLEDY A PERSPEKTIVY

V předchozím výkladu jsem se pokusil vytyčit základní presumpce pro vytvoření systematického modelu narativní analýzy larpové hry. Tento krok se jevil jako nezbytný předstupeň skutečné aplikace naratologické metodologie, protože dematerializovaná (událostní) povaha spolu s participativním aspektem na první pohled znemožňovaly chápat larp jako strukturně stabilní objekt.

Navrhl jsem řešení tohoto problému pomocí oddělení situačního a permanentního narativu. Pouze koncept permanentního narativu dovoluje pojímat libovolný preskriptovaný larp jako autorské dílo, neboť z předmětu bádání odstraňuje performativní (situačně proměnlivou) složku. Prokázal jsem, že výzkum vyprávění se musí zaměřit pouze na události nebo informace, které se musí manifestovat vždy, napříč libovolnou realizací. Aby výzkumník mohl opustit omezenou perspektivu participanta hry, je nezbytné, aby měl k dispozici všechny dostupné propozice, které zná uvaděč a hráči, ale především, aby měl nástroj, kterým bude stanovovat hranici mezi narativní a performativní úrovní díla. Touto pomocí je prizma modelového publika, resp. modelových účastníků.

Konečně bylo třeba objasnit, co přesně umožňuje existenci stabilní struktury narativu v díle, které není materiálně fixované. Odvíjení osnovy událostí dle autorského záměru umožňují korektivy díla, jež se vyjevují v podobě předherních pokynů (pravidel a rolových instrukcí) a naplánovaných (diegetických či niediegetických) zásahů do hry v jejím procesu. Korektivy se ukazují jako součást narativu, která je mediálně specifická, proto jim bude třeba na teoretické bázi věnovat největší pozornost v rámci dalšího výzkumu.

V závěrečném oddílu jsem se na příkladu problematiky hierarchie událostí pokusil v krátkosti alespoň nastínit aplikační možnosti naratologické analýzy. Nabízí se však řada dalších dílčích badatelských otázek, které by stálo za to prozkoumat. Například: jak prestrukturované larp pracují s různými typy promluv (hlas vypravěče, vnitřní monolog ad.), jak je na diskurzivní rovině zacházeno s časem osnovy, jaké jsou intertextuální vazby ke zpracování téže látky v jiném médiu (např. larpová adaptace knihy) atd. To jsou ale obzory, k nimž je třeba teprve dojít.

POUŽITÉ ZDROJE

Alber, Jan a Monika Fludernik. 2010. *Postclassical Narratology: Approaches and Analyses*. Columbus: The Ohio State University Press.

Brychta, Lukáš. 2014. „Imerzivní divadlo: divadlo na hraně hry.“ In *Divadlo a interakce VIII a 1/2*, ed. Miroslav Klíma, 49–80. Praha: Pražská scéna.

Doležel, Lubomír. 2003. *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum.

Eco, Umberto. 2010. *Lector in Fabula: Role čtenáře aneb interpretační kooperace v narativních textech*. Praha: Academia.

Fischer-Lichte, Erika. 2011. *Estetika performativity*. Mníšek pod Brdy: Na konáři.

Forť, Bohumil. 2005. *Úvod do sémantiky fikčních světů*. Brno: Host.

Chatman, Seymour. 2000. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

Chatman, Seymour. 2008. *Příběh a diskurz: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host.

Jahn, Manfred. 2001. „Narrative Voice and Agency in Drama.“ *New Literary History* 32: 659–679.

Kratochvíl, Karel. 1987. *Ze světa komedie dell'arte*. Praha: Panorama.

Kubák, Ivo Kristián, et al. 2015. *Imerzivní divadlo a média*. Praha: Pražská scéna.

„Manifest obsahového larpu.“ 2016. Larpy.cz. Viděno 26. ledna 2017. <http://manifest.larpy.cz>.

Monfort, Nick. 2008. „Narrative and digital media.“ In *The Cambridge Companion to Narrative*, ed. David Herman, 172–186. New York: Cambridge University Press.

Richardson, Brian. 2008. „Drama and narrative.“ In *The Cambridge Companion to Narrative*, ed. David Herman, 142–155. New York: Cambridge University Press.

Schechner, Richard. 2009. *Performancia: Teórie, praktiky, rituály*. Bratislava: Divadelný ústav.