

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

VYUŽITÍ TECHNIK TVŮRČÍHO PSANÍ V OBLASTI LARPU

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Jindřiška Egertová

Český jazyk se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: Mgr. Růžena Písková, Ph.D.

Plzeň, 2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 2023

.....
vlastnoruční podpis

Chtěla bych poděkovat své vedoucí bakalářské práce Mgr. Růženě Pískové, Ph.D. za odborné vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce. Mé poděkování patří též Vojtěchu Koutkovi a všem z larpové komunity za spolupráci při získávání informací a účastníkům workshopu z praktické části této práce.

OBSAH

ÚVOD	2
TEORETICKÁ ČÁST	3
1 RPG	3
1.1 DEFINICE RPG	3
1.2 ROLE PLAY/ROLEPLAY	3
2 LARP	4
2.1 DEFINICE LARPU	4
2.2 DRUHY LARPU	4
2.2.1 Rozdíly v larpu	7
2.3 LARP NILFGAARDSKÁ TVRZ RUDOBOR	7
2.4 PŘÍNOS LARPU PRO HRÁČE.....	8
2.4.1 Únik z reality	8
2.4.2 Rozvoj sociálních dovedností.....	9
2.4.3 Rozvoj kreativity	9
3 TVŮRČÍ PSANÍ.....	11
3.1 DEFINICE POJMU.....	11
3.2 TECHNIKY TVŮRČÍHO PSANÍ.....	12
3.2.1 Techniky tvůrčího psaní podle Fišera	12
3.2.2 Techniky tvůrčího psaní podle Havena.....	14
3.3 TECHNIKY TVŮRČÍHO PSANÍ POUŽITELNÉ V LARPU	14
3.3.1 Postavy	15
3.3.2 Dialogy	18
3.3.3 Příběh.....	19
3.3.4 Uplatnění rozličných funkčních stylů.....	19
3.4 UPLATNĚNÍ TVŮRČÍHO PSANÍ V LARPU	22
3.4.1 Tvorba larpu.....	22
3.4.2 Postavy	23
3.4.3 Tvorba doplňků pro postavy.....	24
PRAKTICKÁ ČÁST	26
4 METODIKA	26
5 WORKSHOP	29
5.1.1 Příprava.....	29
5.1.2 Formulář pro tvorbu postav	29
5.1.3 Tvorba postav	30
5.1.4 Ověření fungování postav.....	32
5.1.5 Vyhodnocení.....	34
6 PŘÍNOS LARPU PRO VZDĚLÁVÁNÍ.....	35
ZÁVĚR.....	37
RESUMÉ.....	39
SEZNAM LITERATURY	41
PŘÍLOHY	I

Úvod

Práce se věnuje problematice prostředí českého larpu a možnosti využití tvůrčího psaní v této komunitě. Zaměřuje se na rozvíjení kreativity a tvůrčích činností u mladých účastníků larpových akcí a jednou ze základních zkoumaných otázek je, jak účast na těchto akcích pomáhá rozvíjet a doplňovat informace získané ve výuce slohu.

Pro teoretickou část práce je stěžejní vymezit pojem larp, najít rozdíly mezi jednotlivými typy larpu a zjistit míru tvořivosti hráčů v konkrétních typech. Následující kapitola se věnuje tvůrčímu psaní, jeho metodám využitelným pro mladistvé a začínající autory a přístupům k těmto metodám v Čechách a v zahraničí. Dále následuje zmapování oblastí, ve kterých se larp prolíná s tvůrčím psaním, a kde a jak se využívají jeho metody; tato část práce využívá co největší množství informací o vznikajících textech ze strany hráčů i organizátorů larpů.

V praktické části dochází k aplikování zjištěných metod tvůrčího psaní v praktickém využití a ověření přínosu larpu pro autorskou tvorbu.

Vzhledem k nedostatku odborné literatury věnující se tematice larpu využíváme zejména informace získané od samotné komunity českých larperů, a to prostřednictvím rozhovorů a dotazníků. Tyto informace dále propojujeme s poznatky o tvůrčím psaní získanými z odborné literatury se zaměřením na práce autorů, kteří mají vlastní zkušenosti s jeho výukou.

Cílem práce je ověřit, zda má larp vliv na kreativitu a tvořivé a komunikační dovednosti dětí a mládeže na základních a středních školách a zda tvorba textů pro larpové hry může pomoci začínajícím autorům. Vystává i otázka, zda má larp mezipředmětové využití (mimo oblast českého jazyka, slohu a tvůrčího psaní) či sociální přesah.

TEORETICKÁ ČÁST

První část této práce se věnuje vymezení pojmů RPG (Role-playing games) a larp, přiblížení konkrétního prostředí larpu a v čem účastníci larpů spatřují jeho přínos. Vzhledem k tématu práce je dále definován pojem tvůrčí psaní, techniky tvůrčího psaní využitelné v prostředí larpu a konečně je mapována také míra využitelnosti těchto technik.

1 RPG

1.1 DEFINICE RPG

RPG (z anglického Role-Playing Games) označuje veškeré formy her zakládajících se na hraní rolí, ať už vyjadřované verbálně či fyzicky; často bývají rozdělené na deskové RPG, kde si hráči tvoří prostředí a příběh převážně verbálně, a larp, který je umocněn o zážitek v reálném prostředí (více v kapitole 2); do této kategorie spadají i vybrané počítačové hry, kde je prostředím hra sama (Satu Heliö, 2003). Cílem RPG je umožnit hráči prožití příběhu v kůži fiktivní postavy.

1.2 ROLE PLAY/ROLEPLAY

Definice slovního spojení role play ve slovnících anglického jazyka, jako je například Cambridge Dictionary, bývá „předstírání, že jsme někdo jiný“ používané převážně jako metoda učení či psychologická metoda pro lepší zvládnutí situací. V tomto významu se ve slovnících vyskytuje jako slovní spojení (psáno zvlášť). V kontextu RPG se jedná o hraní postavy v konkrétní hře. Mike Pohjola (2003) charakterizuje pojem roleplay (ve významu hraní rolí, psáno dohromady, nebo se spojovníkem) jako „splynutí“ s postavou a následnou interakci s okolím. Roleplay je interaktivní médium, jelikož na rozdíl od tradičních médií nerozlišuje aktivního účastníka (například autora fikce) a pasivního účastníka (čtenáře), ale propojuje obě strany dohromady (Mike Pohjola, 2003). V češtině s tímto pojmem souvisí adjektivum *roleplayová* nesoucí význam „týkající se akce typu roleplay či hraní rolí“. Roleplay umožňuje hráčům prožívat život někoho jiného a zažívat situace běžně nedostupné či nereálné v každodenním životě. Tento rys umožňuje rozvíjet schopnosti účastníka často i za hranice jeho možností; o rozvoji sociálních schopností a kreativity je psáno dále v kapitole 2.4.

2 LARP

V této části práce je představeno téma larpu a jsou zde vymezeny rozdíly mezi jednotlivými typy, jelikož tyto odchylky často markantně ovlivňují využití tvůrčího psaní a kreativity obecně. Pro potřeby pozdějších částí práce je zde charakterizován i konkrétní larp, který je v práci sledován.

2.1 DEFINICE LARPU

Slovo larp (z anglického Live Action Role Playing) označuje specifickou kategorii RPG, která je založená na hraní rolí v určitém prostředí. Každý z hráčů má buďto přidělenou, nebo samostatně vymyšlenou roli postavy, kterou hraje, a interaguje jako daná postava s ostatními (Bøckman, 2003). Larp by se dal dle slov hráčů larpu přirovnat k hraní v divadle, ale rozdíl je, že hráči obvykle nemají diváka a hrají jen pro sebe a své spoluhráče. Eirik Fatland a Lars Wingård (2003) pak popisují larp jako setkání lidí, kteří cítí vzájemné propojení a vytváří mezi sebou pouta prostřednictvím svých rolí ve fiktivním světě.

Hráčova postava, ať už přidělená, či vymyšlená, musí mít vlastní charakter, motivace a cíle, podle kterých hráč pak jedná. Hráči se mohou držet určitých předepsaných linií příběhu, nebo si příběh tvořit za pomoci improvizace a interakce s ostatními hráči (Koutek, 2022).

Larp se může odehrávat v jakémkoliv prostředí, které si hráči a organizátoři dokáží vymyslet; může se jednat o fantasy a sci-fi světy, ale i reálné moderní či historické zasazení. Součástí mnohých larpů jsou i odpovídající kulisy, kostýmy, rekvizity a prostředí pro navození atmosféry a vtažení hráčů do hry (ASF Asociace Fantasy, 2011).

2.2 DRUHY LARPU

V současné době se v Česku i ve světě hraje nepřehledné množství larpů, jejichž počet stále narůstá a typy se rozvíjejí. Mohou se lišit svou lokací, zasazením, úrovní roleplaye, množstvím hráčů, trváním a dalšími aspekty. Z tohoto hlediska je typologie velice náročná, rozdělení zmíněné v této práci je seskládané z mnoha různých typů dělení získaných ze zkušeností hráčů, diskuzních fór a internetových stránek věnujících se larpu.

Larpy můžeme dělit podle několika kritérií: podle prostředí, ve kterém se larp odehrává; podle účastníků (jejich věku, množství...); podle žánru či řešeného problému a také podle úrovně roleplaye či aktivity účastníků.

- Dělení podle prostředí

Podle tohoto dělení můžeme v zásadě vydělit tři základní typy. Prvním je outdoor larp, odehrávající se obvykle v rozsáhlém venkovním areálu; dále rozlišujeme městský larp využívající jako kulisy město: z toho důvodu je velmi důležitá koexistence s okolím, herní prostor dokonce nemusí být omezen; a posledním typem jsou komorní larpy mající velmi často prostorové omezení, tyto akce bývají koncipované pro menší množství lidí a prostory tedy nemusí být příliš velké (mohou se například odehrávat pouze v jedné místnosti). Druhem outdoor larpů může být i takzvaný „puťák“, kdy je cílem hráčů pochod z jednoho bodu do druhého, prostředím takového typu larpu je pak celá cesta. Zmiňován bývá i nový směr „larpové divadlo“, který přenáší larp na jeviště.

- Rozdělení podle účastníků

Obvykle se larpy rozdělují pouze podle počtu účastníků: velké larpy (pro třicet a více hráčů) bývají obvykle outdoor larpy či městské larpy, naopak hry pro méně než třicet hráčů obvykle spadají pod komorní larpy. Samostatnou kategorií mohou být družinové hry, kdy je hra koncipována pro velké množství hráčů, kteří ale postupují po malých skupinkách. Vybrané larpy se mohou rozdělit i dle věku, toto rozdělení však bývá pouze u larpů pro hráče pod patnáct let, pro dětské tábory s larpovými prvky a podobně. Požadovaný věk hráčů si stanovují organizátoři jednotlivých akcí.

- Rozdělení podle žánru / řešeného problému

Larpy se mohou objevovat v obrovském množství žánrů, nejčastěji fantasy, sci-fi, postapokalyptické či historické, objevují se ale i psychologické, detektivní a jiné. Některé larpy se nevymezují přímo žánrově, ale pouze podle řešeného problému.

- Rozdělení podle úrovně roleplaye / aktivity účastníků

Toto rozdělení bude pro tuto práci stěžejní, jelikož od aktivity účastníků se často odvíjí i míra uplatnění tvůrčích postupů.

Prvním typem laru dle míry aktivity účastníků je tzv. sandbox¹. Scénář hry je při něm málo strukturovaný či téměř nestrukturovaný, hráči si zachovávají plnou autonomii a průběh (často i výsledek) hry je založen pouze na jejich aktivitě, jedná se o takzvanou hru „od hráčů pro hráče“. Příkladem tohoto typu laru mohou být i bitvy.

Druhým typem je tzv. themepark². V tomto případě má scénář jasnou strukturu, kompletní děj a rozhodovací možnosti hráčů jsou velmi omezené často pouze na binární rozhodnutí – toto je způsobeno vzájemnou provázaností hráčských příběhů, kdy rozhodnutí jednoho hráče ovlivní dějovou linku druhého. Jakákoliv neplánovaná hráčská aktivita zasahující do děje vede k rozbití hry.

Posledním typem je tzv. sandpark, který je kombinací obou výše zmíněných: jednotlivé klíčové události hry jsou jasně vystavěné, hráčské interakce však ne. Scénář v tomto případě pouze nastavuje mantinely pro aktivitu hráčů, ale neomezuje je. Hladký průběh hry se zajišťuje přítomností CP (CP = cizí postavy, které jsou obeznámeny se scénářem a pomáhají organizátorům koordinovat hru) a hráčských postav, které mají částečné informace o scénáři a pomáhají udržovat směr hry (bývají to například velitelé frakcí). Hráči na situace reagují dle svého uvážení a jejich rozhodnutí mají vést k rozřešení hry.

Jednotlivé typy larpů se mohou lišit i zaměřením: na roleplay, na akci, či kombinací obojího. Takto mohou vznikat i larpy (převážně bitvy), v nichž je roleplayová část silně potlačena a kreativita hráčů se tak projevuje především v hmotném obsahu (kostýmy, kulisy aj.).

Larpové hry obvykle spadají do několika různých kategorií současně a vznikají i hry vymykající se výše vyjmenovanému rozdělení. Zajímavým samostatným typem mohou být festivaly s larpovými prvky (festival je proložen larpovými událostmi a návštěvníci jsou

¹ Název sandbox (z angličtiny pískoviště) nejspíše vychází z připodobnění k dětskému pískovišti, ke hře opírající se o vlastní iniciativu.

² Název themepark (z angličtiny zábavní park) nejspíše vychází z připodobnění k zábavním parkům, kde jsou všechny atrakce připravené k použití a nevyžadují příliš velkou aktivitu od účastníka.

zahrnutí na různých úrovních aktivity), jelikož na nich často dochází ke kontaktu širší veřejnosti s larpem a jeho fungováním.

2.2.1 ROZDÍLY V LARPU

Nejdůležitější rozdíl, který v práci musíme zmínit, je míra zapojení kreativity hráčů. Jelikož larpy zaměřené výhradně na akci obvykle přímo nevyžadují žádné rozvíjení příběhu postav a larpy typu themepark mívají postavy, jejich úlohy i příběhy připravené, pro tuto práci jsou nejvhodnější larpy, kde je od hráčů vyžadována tvorba postav a vlastní kreativní zapojení do příběhu hry. Toto kritérium splňuje velká část roleplayově zaměřených larpů jednotlivě se od sebe lišících, tudíž je přímo pro potřeby praktické části sledována konkrétní hra.

2.3 LARP NILFGAARDESKÁ TVRZ RUDOBOR

Larp, na který se práce zaměřuje, se nazývá *Nilfgaardská tvrz Rudobor* (dále jen Rudobor). Tento larp byl zvolen pro obeznámenost s účastníky, tématem i organizací, dále i pro vhodný typ larpu, ve kterém se silně odráží vlastní kreativita a iniciativa hráčů.

Jedná se o outdoor fantasy larp ve stylu sandpark ze světa *Zaklínače*, který funguje pod záštitou projektu *Brigáda Nazair* a jeho zakladatele Vojtěcha Koutka. Tato hra kombinuje zároveň příběhové linky i boj a hráči se přímo podílejí na vývoji děje. Každý z účastníků si tvoří svou vlastní postavu, která musí zapadat do světa nastaveného organizátory hry, tj. inspirovaného knižní předlohou *Zaklínač*, odehrávající se v předem určeném časoprostoru, imitující život ve vojenském táboře. Hra má nastavená mnohá pravidla, aby vše hráčsky fungovalo, např. hraní zranění, omezení herního prostoru a jiné. Hráči jsou v jejich působení omezováni formou roleplaye, dostávají tedy rozkazy od vyšších šarží, což umožňuje koordinaci larpu organizátory, ale zároveň neruší hru, jelikož hráč je neustále a bez vyrušení v atmosférickém vojenském táboře a je mu umožněno se do své role vžít naplno.

Ve hře se vyskytují vojenské role, role v lazaretu, příležitostné role obchodníků a vesničanů a role obsluhy tábora jako jsou kuchaři, zásobování či písař. Hra všechny role propojuje svou scénářem předepsanou linkou, ale do roleplaye mezi hráči nijak nezasahuje. Hráči si tak mohou mezi svými postavami budovat silné vztahy ze své vlastní

iniciativy. Jelikož je v tomto larpu kladen důraz na roleplay, jsou osobní linky, kterými se hráči mohou zabývat mimo předepsané herní linie příběhu, přímo žádané. Díky tomuto nastavení hry je silně podpořena kreativita a účastníci jsou motivováni k tvůrčímu psaní. Na konkrétní příklady využití tvůrčího psaní se zaměřujeme v následujících kapitolách práce.

2.4 PŘÍNOS LARPU PRO HRÁČE

Pro ověření přínosu larpu v oblasti kreativity a rozvoje tvůrčích a komunikačních dovedností bylo několik vybraných respondentů věnujících se larpu dotázáno, jak se larp promítá do jejich života a v čem je obohacuje. Pro větší vzorek odpovědí byla do online dotazníku zařazena otázka umožňující respondentům vyjádřit se k přínosu larpu a k tomu, jaký vliv larpu u sebe pozorují. Celkový počet respondentů pro tuto otázku byl sto dvacet sedm. Většina respondentů uváděla, že jim larp pomohl s rozvojem kreativity, nicméně nezanedbatelná část dotazovaných vztahovala larp i k dalším aspektům svého života.

Na základě pozorování, vlastních zkušeností a analýzy odpovědí uvedených hráči v rozhovorech i v otázce můžeme přínos larpu rozdělit do tří základních kategorií: možnost úniku z každodenního života, rozvoj sociálních a komunikačních dovedností a rozvoj kreativity.

2.4.1 ÚNIK Z REALITY

Vojtěch Koutek (2022), tvůrce i účastník larpů, uvádí únik z každodenního života jako důležitý aspekt, se kterým se musí počítat i při pořádání larpové události. Zmiňuje například, že ve svých vlastních projektech nechává před začátkem akce značný prostor na přípravu a první hodinu akce koncipuje tak, aby se hráči dokázali oprostít od svých starostí a vžít se do hry. Uvádí také příklady akcí, kde je hráč uveden do hry pomocí „šoku“ (okamžité akce, bitvy aj.); pro hráče nesoucí si s sebou starosti pracovního dne může být tato metoda účinným způsobem, jak po dobu akce zapomenout na realitu mimo hru a dopřát si odpočinek.

V otázce, kde měli respondenti prostor na vyjádření svého názoru a zkušeností ohledně toho, v čem jim larp pomohl, bylo odreagování a odbourávání stresu často zmiňované: „Pomohl mi se sebevědomím a je to taky skvělý odbourávač stresu a odreagování.“ Mimo

to několik respondentů zmiňovalo i lepší zvládnání agrese a vzteku. Larpy obsahující bojové, pochodové či jinak fyzicky náročné činnosti mohou být pro hráče ekvivalentem posilovny, bojových sportů i turistiky.

2.4.2 ROZVOJ SOCIÁLNÍCH DOVEDNOSTÍ

Podobně jako dramatická výchova může larp rozvíjet komunikační a sociální dovednosti. Dramatická výchova ve školách vytváří bezpečný prostor pro nácvik sociálních dovedností a vyjádření pocitů (Machková, 2007). Larpové akce vytváří podobný prostor, lidé si mohou vyzkoušet situace, do kterých by se v běžném životě nedostali, nebo se pokusit pracovat s jinými reakcemi, než jsou zvyklí. Larp odstraňuje bariéry, jako jsou sociální statusy nebo strach udělat chybu, jelikož se hráč může schovat za svou postavu. Respondenti často uvádějí, že se díky larpu naučili jednat lépe i v pracovním prostředí, bránit se manipulativnímu chování, a celkově zlepšit své sebevědomí v komunikaci: „Pomohl mi jako bezpečné prostředí na simulaci konfliktních a stresových situací a v sebepoznání.“

„Ve škole i v práci mi pomohla zkušenost s jednáním s lidmi z různých pozic, schopnost vyjednávat, strašit a nenechat se zastrašit, zaujmout, oslnit a poznat, v jaké situaci se zrovna nacházím, co zkouší protistrana - což se v larpovém prostředí krásně trénuje i v extrémech, kterým se v životě člověk spíš vyhne.“

„Rozhodně dokáže připravit na nečekané a nezvyklé životní situace. Mně pomohl hodně v komunikaci. V pracovním prostředí mi pomohl se prosadit, rozvinul mou kreativitu a často i jiný neobvyklý pohled na řešení problémů.“

2.4.3 ROZVOJ KREATIVITY

Kromě rozvoje kreativity v rukodělných pracích typu šití, práce se dřevem a dalšími materiály, pozorovali respondenti vliv larpu i na jejich autorskou literární tvořivost. Především vyzdvihovali tvorbu postav a přípravu vlastních larpů. „Zcela jiný typ kreativity jsem si vyzkoušel při tvorbě postav v komorních larpech. Díky různým komorním a rolovým larpům jsem se naučil ‚na povel‘ vžít se do jakékoli postavy a začít reagovat, což se hodilo při různých střetech s divadlem, scénickým šermem, ale i v pracovním prostředí (různé teambuildingové hry apod.).“ „Díky svému vlastnímu larpu jsem našel ventil pro svou kreativitu. Je to můj prostor, kde mohu naplnit své sny.“

Část respondentů přivedly larpy využívající tvůrčí psaní k vlastní autorské tvorbě, rozvíjení příběhů svých larpových postav i mimo larpové prostředí (povídky, krátké příběhy ze života postav...), ale i k psaní rozsáhlejších literárních děl. Společně s tím, že většina pozoruje pozitivní vliv na své komunikační schopnosti, můžeme říct, že larp pomáhá rozvíjet schopnost formovat texty a vyjadřovat své myšlenky a pocity prostřednictvím textů.

3 TVŮRČÍ PSANÍ

Z předchozí kapitoly vyplývá, že určité typy larpů v sobě obsahují prvky tvůrčího psaní a že hráči pozorují pozitivní vliv larpových akcí na rozvoj svých tvůrčích dovedností. Z tohoto důvodu se následující kapitola věnuje tvůrčímu psaní, jeho technikám a metodám a jejich přímému využití v larpu.

3.1 DEFINICE POJMU

Tvůrčí psaní je jedním z oborů, na jehož definici se autoři odborné literatury nemohou shodnout. V Čechách se pod pojem tvůrčí psaní schová velké množství různých odvětví a nejasné vymezení pojmu může vyvolávat zmatek a nepochopení (Nekuda, 2019). I Vladimír Novotný (2019) kritizuje časté nevyjasnění definice oboru. Z tohoto důvodu tedy přiblížíme několik nejvýraznějších autorů zabývajících se tvůrčím psaním a jejich definice tohoto pojmu a vymezíme si tvůrčí psaní tak, jak na něj dále v práci nahlížíme.

Zbyněk Fišer (2005) definuje tvůrčí psaní jako obor zkoumající faktory, prvky a podoby psaného projevu, zákonitosti vzniku textu a metody práce s textem. Tvůrčí psaní může podle něj být vnímáno rozdílně z hlediska oblastí, ve kterých je využíváno; kromě využití pro literární autory, žurnalisty a překladatele můžeme též hovořit o využití v terapii, sebepoznání či odreagování a zábavě. Tvůrčí psaní se zabývá i rozvojem kreativity a kreativní osobnosti.

Fišer (2005) nadále zmiňuje, že cílem tvůrčího psaní by měl být rozvoj osobnosti autora, jeho kreativity, vnímavosti a dalších oblastí. Michal Černý (nedatováno) pak nadále přidává rozvoj samostatné schopnosti psát a rozvoj specifických textových dovedností, na které se zaměřujeme v následujících kapitolách práce. Podobně jako Fišer zdůrazňuje také využití tvůrčího psaní v psychoanalýze nebo například ve školním i mimoškolním vzdělávání.

Naopak Markéta Dočekalová ve své knize „Tvůrčí psaní pro každého“ (2006, s. 9) definuje tvůrčí psaní takto: „Tvůrčí psaní jakožto disciplína je obor, který dává vzniknout různým druhům literárních děl s cílem poskytnout je ke čtení veřejnosti.“ Tato definice se rozchází nejen s Fišerovou definicí, ale i s tématem této práce, jelikož texty vznikající v larpu obvykle nebývají poskytovány ke čtení veřejnosti. Podobným způsobem definuje tvůrčí

psaní i Věra Martínková (2009), nicméně zároveň uvádí, že jediná platná odpověď na to, co je tvůrčí psaní, neexistuje.

Můžeme tedy říci, že žádná jednotná definice tvůrčího psaní není, nicméně pro tuto práci bude stěžejní pohled Zbyňka Fišera a Michala Černého, jelikož nejlépe odpovídají zaměření této práce.

3.2 TECHNIKY TVŮRČÍHO PSANÍ

Techniky tvůrčího psaní představují postupy a návody při tvorbě textu, o technikách psaní nemluvíme pouze v kontextu literárního psaní, ale i žurnalistického psaní, odborného psaní a podobně; každá z oblastí má své vlastní metody a postupy (Fišer, 2001).

Zatímco Zbyněk Fišer či David Morley vnímají techniky tvůrčího psaní spíše jako techniky využitelné pro rozvoj kreativity a „nastartování“ tvořivého postupu (tedy například brainstorming, volné asociace a psaní v tempu), v této práci se zaměřujeme převážně na techniky tvůrčího psaní, jak je vnímá Watts či Haven; tedy principy a metody k vytvoření funkčního příběhu a postav a překonání základních překážek, na které mohou začínající autoři při psaní narazit. Fišerův přístup byl uplatněn při praktickém ověření prostřednictvím workshopu, kde měli mít účastníci za úkol vytvořit svou vlastní postavu pro larp Rudobor. Z tohoto důvodu jsou techniky tvůrčího psaní, jak je vnímá Zbyněk Fišer, rozepsány v následující podkapitole.

3.2.1 TECHNIKY TVŮRČÍHO PSANÍ PODLE FIŠERA

Jelikož tvůrčí psaní je činnost, která rozvíjí myšlenkové tvoření, Zbyněk Fišer (2001) vnímá techniky tvůrčího psaní jako nástroje k rozvoji tvořivosti a aplikuje je na problémy spojené s formulováním sdělení, na rozvoj vnímání světa okolo nás i vnitřních pocitů a prožitků pisatele. Tato podkapitola vychází z jeho knihy *Tvůrčí psaní: Malá učebnice technik tvůrčího psaní*.

Fišer rozděluje techniky tvůrčího psaní do tří základních kategorií: techniky hledání témat, techniky stimulace k psaní a techniky překonávání a odstraňování bloků vznikajících při psaní. Dále se zaměřuje na techniky psaní v oborech jako je žurnalistika či na odborné psaní, které zde nezmiňujeme z důvodu jejich nepříliš častého využití v larpu.

První oblastí je výběr tématu, který je důležitý pro stimulaci k psaní. Výběr tématu se týká buď samotného autora, nebo lektora na kurzech tvůrčího psaní a ve skupinových projektech. Důležité je pochopení a znalost tématu vzhledem k intelektuální, vzdělanostní a emocionální úrovni pisatele. Kromě schopností pisatele je důležité zohlednit i cíl tvorby textu. Fišer rozděluje techniky pro hledání tématu na použitelné individuálně a skupinově.

Další oblastí, kterou se Fišer zabývá, je stimulace k psaní. Stimul musí být dostatečně silný, aby podnítil autora k psaní, a musí navodit inspirativní rozpoložení (inspirativním rozpoložením je chápán stav, kdy v sobě autor nalézá dostatek energie k tvoření a cítí potřebu psát). Podněty mohou vycházet i ze situace, v níž se autor nachází – prostředí, prostor, uspořádání, činnost. Stimulantem může být poslech hudby, vnímání výtvarného díla či pití nápoje. Jako jednu z technik stimulace uvádí i samotnou práci ve skupině, kdy už samotná přítomnost jiných tvořivých lidí může nastartovat tvořivost.

Poslední velkou oblastí jsou pro Fišera blokády při psaní, a to zejména pokud se jedná o autory začátečníky. Blokáda se může objevit ve kterékoliv fázi psaní a je nutné znát její příčiny, aby autor věděl, jak jim předcházet, nebo jak je odstranit. Blokády bývají emocionální i myšlenkové. Při emocionálních blokáдах dochází k pocitům nervozity, vlastní nedostatečnosti a nespokojenosti spojeným s vnímáním vlastního díla či talentu. Je důležité vzít v úvahu i mimoliterární vlivy, jako jsou různé osobní krize, společenská situace a psychopatologické vlivy. Kognitivní blokády vznikají kvůli myšlenkovým stereotypům vybudovaným při výchově či výuce. Fišer jako zásadní problém uvádí současné hodnocení slohových prací, literární výchovy a jazykových projevů ve školství. Jako překážky zmiňuje apelaci na gramatickou správnost, nedostatečně stimulující a svazující témata a hodnocení výkonu známkami. Pro odstranění možnosti vzniku blokad je tedy zejména na kurzech literárního psaní nutné navodit přátelskou atmosféru, stanovit si pravidla kritiky a zpětné vazby a dodržet výše zmíněná pravidla ohledně témat a stimulace k psaní. Co se špatných návyků vzniklých předchozí výukou týče, doporučuje Fišer upozornit na důvody vzniku blokády a psát v přátelštější atmosféře. Důležité je také najít vhodný časový limit, aby neomezoval tvůrčí postup účastníků.

3.2.2 TECHNIKY TVŮRČÍHO PSANÍ PODLE HAVENA

Kendall Haven (1999) přistupuje k technikám tvůrčího psaní jako k prostředkům, jejichž prostřednictvím lze překonat chyby, jichž se většina začínajících autorů dopouští. Následující podkapitola vychází z jeho knihy *Write Right!: Creative Writing Using Storytelling Techniques*, v té uvádí sedm bodů, které u jeho studentů vytvářely největší potíže, těmito body jsou: upřednostňování zápletky před postavami, nedefinované a nevyvinuté postavy, psaní bez jasné představy o konci příběhu, psaní „naslepo“, zaměření se na výsledky děje spíše než na konflikty, tvorba a psaní zároveň, nedostatek revizí a přepisu. Vzhledem k tomu, že většina těchto problémů vyvstává již před samotným začátkem psaní příběhu, se Haven se svými technikami podobně jako Fišer zaměřuje spíše na přípravu a vytváření příběhu před samotným psaním.

Havenovy techniky tvůrčího psaní předkládají detailní návod na tvorbu komplexních a uvěřitelných postav, pochopení rozdílu mezi jednotlivými incidenty a příběhem, vytváření konfliktů a nastavení cílů. Jako základní pilíř každého příběhu uvádí postavy, které samy o sobě dokáží „odvést veškerou práci“. Jedna z jeho uvedených technik, které používá pro své studenty i pro své vlastní psaní, je „formulář“ rozebírající postavy vrstvu po vrstvě.

Dále se věnuje detailům a popisu, zmiňuje důležitost vynechávat nedůležité a popisovat vnímané všemi smysly. Popisuje metody, jak dosáhnout úderných a zajímavých dialogů a zmiňuje důležitost přeříkat dialogy nahlas.

Mimo tyto aspekty rozebírá i způsoby, jakými zaujmout čtenáře, jak formulovat úvod a závěr knihy, jakou perspektivu pro vyprávění zvolit a jak revidovat první verze příběhu. Těmito technikami se hlouběji nezabýváme z důvodu jejich nepříliš častého využití v larpu, a tedy i v této práci.

3.3 TECHNIKY TVŮRČÍHO PSANÍ POUŽITELNÉ V LARPU

Larp je pojem uplatnitelný na obrovskou škálu různě vypadajících her, nicméně společným aspektem jsou texty vznikající mezi pořadateli či hráči; zde se larp a tvůrčí psaní prolínají.

Základem hry je scénář, který mapuje příběh hry (v larpu Rudobor je příběh rozdělen do herních bloků majících svůj pevný začátek a konec), ale i všechny možné případy,

kdy by se hra mohla odklonit, odkud kam se příběh potřebuje dostat, jaké stěžejní situace se mají v průběhu hry odehrát; tyto texty jsou v rukou organizátorů. V rukou organizátorů jsou také texty vznikající pro potřeby hry, pokud se jedná o jakékoliv doplňky, jako jsou vzkazy, zprávy, výstřižky z knih a novin, co budou potřeba pro posun děje, a další texty (Koutek, 2022).

Ze strany hráčů se vznikající texty výrazně liší podle typu hry. Součástí larpů zaměřujících se na příběh jsou vždy komplexní postavy, jak již bylo uvedeno v kapitole 2.2, postavy hráč buďto dostane předepsané v larpech typu themepark, nebo si je sám vytvoří (tato varianta je v práci zkoumaná).

Hráči jsou povzbuzováni v tom, aby svou postavu promysleli do hloubky, jelikož velká část larpu se opírá právě o reakce a činy hráčů, tedy jejich postav (Koutek, 2022). Předpokládá se, že hráč do hry přijde již s kompletní či téměř kompletní představou o své postavě. Hráč si musí vytvořit fungující a uvěřitelnou postavu, aby dokázala správně reagovat v herních předepsaných i improvizovaných situacích, a to nejlépe ještě před vstupem do hry. Pro svou postavu hráč vymýšlí nejen minulost, ale i příběhové linky pro účely hry, dochází zde tedy ke kontaktu s tvůrčím postupem jak u naprostých nováčků, tak u zkušených hráčů a autorů. V případě, že se z hráče stane pořadatel larpu, je poté na něm vymyslet komplexní příběh pracující s mnoha příběhovými linkami, postavami i možnými zvraty.

Pro porozumění jednotlivým faktorům tvůrčího psaní, které se promítají do larpových akcí, je nejprve nutné představit metody zmíněné v předchozí kapitole, týkající se přímo larpu. Mezi oblasti, které se prolínají při psaní beletrie a tvoření larpu, patří tvorba postav, vytváření dialogů i zápletky a děj. V určitých případech vznikají i texty obsahující prvky odborného či publicistického stylu. V následující kapitole uvádíme konvence běžně uváděné mezi pokročilejšími i začínajícími spisovateli jako stěžejní pro tvorbu kvalitního příběhu. Popsány jsou techniky a metody týkající se postav a příběhu zmiňované v publikaci Kendalla Havena (1999) doplněné o názory dalších autorů.

3.3.1 POSTAVY

Pro jakoukoliv fiktivní postavu je velice důležité, aby se s ní čtenář, či v našem případě hráč (dále jen čtenář), dokázal ztotožnit, jelikož toto ztotožnění vyvolává zájem o osud postav (Watts, 1998).

František Skorunka (2006) tento aspekt vystihuje citátem z oblasti dramatu Jana Wericha: „Hraji-li hajného a v hledišti sedí stovka hajných, měl by se každý z nich v mé postavě poznat.“ Jde tedy o to, aby postavy měly obecně lidské vlastnosti a zkušenosti, ve kterých se většina čtenářů může najít.

- Empatické ztotožnění

Empatického ztotožnění dosáhneme v okamžiku, kdy se čtenář v postavě v určitém okamžiku sám nalezne; pokud čtenář v postavě pozná něco ze sebe sama, je schopný se do ní vcítit, přestože s postavou a jejími činy nemusí souhlasit (Watts, 1998).

- Sympatické ztotožnění

Sympatické ztotožnění vyžaduje, aby postava byla blízká a přesvědčivá tomu, co čtenář zná sám od sebe a svého okolí (Watts, 1998). Postavy, které emocionálně vybočují z normy, bývají pro čtenáře často hůře uchopitelné, například přehnaně hysterické postavy či emocionálně odtažitě, chladné, patologicky bez emocí. Watts (1998) uvádí, že pokud chce autor využít takové postavy, měl by jí dát i vlastnosti, které čtenáře osloví a vyvolají sympatie i proti jeho vůli. František Skorunka (2006) však zároveň dodává, že vlastnosti postavy musí být jednotné, jinak její charakter působí jen jako zmeř detailů, které k sobě nepasují.

Ke ztotožnění z velké části napomáhá uvěřitelnost postavy; postavy musí věrohodně reagovat na svět okolo sebe, prožívat emoce tak, jak jsou čtenáři známé, a jejich chování a prožívání musí být konzistentní (Watts, 1998). Kendall Haven (1999) uvádí pozorování chování lidí z reálného světa jako účinnou metodu pro tvoření komplexních a uvěřitelných postav.

Haven (1999) popisuje pět vrstev postavy potřebných k tomu, aby postava působila realisticky, těmito vrstvami jsou: základní informace, vnímaný obraz, osobnost, činy a historie. Při podrobnějším rozebrání postav nadále zmiňuje návyky, sny, životní cíle, největší strach a tak dále. Upozorňuje, že autor o postavě musí vědět mnohem víc, než ve skutečnosti odhalí čtenářům, jedině tak bude postava působit uvěřitelně a bude zajímavá. Jako nezanedbatelnou techniku uvádí formuláře přehledně zachycující nejdůležitější informace, které autor potřebuje vědět; uvádí, že autoři si nejčastěji tyto

formuláře tvoří individuálně podle vlastních potřeb. Svých pět vrstev postav popisuje takto:

1. Základní informace

Základ postavy by se dal považovat za první dojem, říká nám, co je postava zač (člověk, zvíře, strom, věc...); jak je postava stará; jakého je pohlaví; jak se jmenuje a co o ní její jméno vypovídá, pokud má například nějaký hlubší význam nebo se jedná o přezdívku; nejnvýraznější vzhledové aspekty; její úloha (práce, role ve společnosti...); a první dojem i co se osobnosti týče.

2. Vnímaný obraz

Jako vnímaný obraz uvádí Haven to, co jsme schopni vnímat našimi smysly, aniž bychom potřebovali hlubší interpretaci: jak něco nebo někdo vypadá, jak zní, voní, případně jak chutná nebo jaké je to na dotek. Vnímaný obraz reflektuje fyzickou stranu postavy. Tato vrstva se prolíná i s dialogem (jaká používá slova).

3. Osobnost

Osobnost postavy popisuje, jak interaguje se světem okolo sebe, jak postava vnímá sebe samu a jak se vyjadřuje (verbálně i neverbálně). Důležité je i vzít v úvahu, jak se tyto aspekty mění v různých prostředích (například doma či v práci).

4. Činy

Vrstva činů se dá popsat jako nedávná historie a současnost, jak se postava chová v konkrétní fázi jejího života, co je její práce, jaké jsou její koníčky, návyky, co dělá v běžném dni.

5. Historie

Historie postavy je vše, co se postavě v životě stalo až do jejího současného zasazení v příběhu. Historie je důležitá, protože ovlivňuje všechny předešlé vrstvy, v historii můžeme nalézt důvody k jejímu chování, jak se formovala její osobnost a co ji dovedlo do současného okamžiku. Důležité je zaznamenat především traumatické momenty, důležité životní události, původ a rodinnou strukturu postavy.

Watts (1998) zmiňuje pouze dvě vrstvy postavy a rozděluje je dle typu poznávání postavy. První vrstvu nazývá charakterizace a zahrnuje do ní především viditelné atributy, vlastnosti a osobní minulost. Tuto vrstvu popisuje jako takzvaný seznam vlastností a atributů, který sám o sobě však nevytvoří plnohodnotného člověka. Proto zmiňuje důležitost druhé vrstvy – charakteru, jež tvoří reakce postav, její chování pod tlakem a v konfliktech, její činy. Jako samostatnou kapitolu postavy uvádí podobně jako Haven její motivace a cíle, což jsou nezbytné znalosti pro poznání konfliktů, s nimiž se postava setkává.

Dobře rozvinutá postava jednající, myslící a vnímající jako skuteční lidé okolo nás je schopná sama o sobě nést příběh, pokud je kompletní po všech vrstvách a autor ji dostatečně dobře zná (Skorunka, 2006). Zároveň je ovšem kromě znalosti lidí z našeho okolí při psaní a tvorbě postav důležité poznat především sám sebe; všechny postavy koneckonců pocházejí z autorovy hlavy a odrážejí tak vždy části jeho osobnosti, ačkoliv to na první pohled nemusí být zřetelné (Watts, 1998).

Z výše uvedeného vyplývá, že pro napsání funkční postavy je nejdůležitější, aby se s ní čtenář dokázal ztotožnit na emocionální úrovni, sympatizoval s ní a aby byla dostatečně uvěřitelná; k uvěřitelnosti pak napomůže detailní znalost postavy do hloubky, včetně jejího potenciálního reagování na situace.

3.3.2 DIALOGY

Dialog je vlastně součástí postavy (Haven, 1999). Přestože bývá podceňovanou částí příběhu, má v něm několik velmi důležitých funkcí, jedna z funkcí je například upřesnění charakterizace, kdy každé slovo, které postava pronese, nám o ní zároveň vypovídá, kdo je a kdo si myslí, že je (Watts, 1998). Stejně jako se postavy liší fyzicky a povahově, musí se lišit i svou řečí; jinak budou mluvit různé sociální vrstvy, jinak mladí a staří, jinak různě vzdělaní lidé, řeč se bude lišit i podle jejich inteligence a vnímání světa. Autor by měl přesně vědět nejen, co postava řekne, ale i jak to řekne a kdy to řekne; postava by už jen podle dialogu měla být čtenářem poznána (Haven, 1999).

3.3.3 PŘÍBĚH

Čtenář v příběhu hledá buďto útěk před těžkostmi reálného světa, pobavení, nebo porozumění reálnému světu prostřednictvím fiktivního příběhu. Aby tyto potřeby byly naplněny, je důležité udržet čtenářovu pozornost, což lze udělat prostřednictvím kladení vhodných otázek a udržování napětí a záhadnosti – hlavní otázka směřuje do budoucnosti nebo do minulosti (Watts, 1998). Haven (1999) popisuje hlavní otázku příběhu jako cíl hlavní postavy převedený do otázky a vnímá ji jako to, co musí obklopotvat celý příběh, aby udržel čtenáře u čtení.

Haven (1999) popisuje, že jeho studenti se často dopouští dvou chyb: píšou bez znalosti konce a píšou „naslepo“. Stejně tak Watts (1998) přiznává, že pokud autor píše bez znalosti konce, může se snadno ve své zápletce ztratit. Je tedy důležité, aby autor vždy před psaním znal konec, ke kterému se snaží dospět.

Oba výše zmínění autoři rozlišují příběh a zápletku, příběh může být jakékoliv převyprávění událostí, zápletku vyžaduje příčinný sled událostí, kdy jedna událost vede ke druhé.

Zápletku vyžaduje změnu; problém, který vyvstane při protagonistově cestě za svým cílem, a rozřešení původní otázky (Watts, 1998).

Watts (1998) představuje takzvanou osmibodovou dějovou křivku, která je podle něj základem každé zápletky; jako jednotlivé části osmibodové křivky uvádí: expozici, spoušť, hledání, kolizi, rozhodující volbu, vyvrcholení (krizi), peripetii (zvrát), rozuzlení. Dějové linky poté dělí na malé a velké.

Haven (1999) pracuje s takzvanými scénami, kdy každá scéna musí mít svůj ucelený sled událostí a důležitý posun. Zároveň upozorňuje na provázanost příběhu s postavou, jelikož vše, co se v příběhu děje (každá scéna), musí být relevantní k protagonistovi či protagonistům a nadále ho posouvat blíže k jeho cíli.

3.3.4 UPLATNĚNÍ ROZLIČNÝCH FUNKČNÍCH STYLŮ

Vzhledem k tomu, že v oblasti larpu vzniká velké množství rozmanitých textů s různou komunikační funkcí (Koutek, 2022), je nutné alespoň okrajově zmínit i stylistické jevy a jazykové styly, které se zde uplatňují.

Jazykový styl (dále jen styl) je způsob výběru jazykových prostředků tak, aby vyhovoval komunikačnímu záměru autora (Čechová, 2008). Stylová stránka textu se může projevat na různé úrovni: užití specifických útvarů národního jazyka (spisovný jazyk, nespisovný jazyk, poloútvary národního jazyka), působení slohotvorných činitelů ovlivňujících komunikát (prostředí, autor, adresát, forma komunikátu...), kompozice, užití jazykových prostředků (hláskových, morfologických, lexikálních a syntaktických) a užití slohové postupy (Chloupek, 1990). V larpovém prostředí se využívají všechny základní (neboli primární) styly (ty můžeme v současnosti rozdělit na prostěsdělovací, odborný, umělecký, administrativní a publicistický, často se vymezuje i styl řečnický) a i některé sekundární³ – může se jednat například o styl reklamy, právního komunikátu či o náboženský styl (Čechová, 2008).

Mimo tvorbu postav a tvorbu příběhu larpu se tvůrčí psaní v tomto prostředí uplatňuje i při tvorbě světa, vznikají tak slovníky (slova a fráze jiných jazyků), náboženské texty (lokální kultury), modlitby, zpěvníky (pro bardy a umělce), receptáře, herbáře (zde se mohou objevovat reálné i fiktivní rostliny, dochází často i k tvorbě nových vlastností), návody, vojenské knížky a spousta jiných.

Prostěsdělovací styl se v larpu uplatňuje při každém setkání hráčských postav. Kromě prostěsdělovacího stylu uplatňujícího se v projevech běžného komunikačního styku (Chloupek, 1990), je velkou součástí larpu styl umělecký.

Styl umělecký můžeme najít v příběhu larpu (částečně ve scénářích ke hře, často na internetových stránkách představující larp), v příbězích jednotlivých postav, v lidových pověrách a bájích vytvořených pro potřeby larpu.

Styl umělecký má důležitou estetickou funkci působící na adresáta, pod tento styl spadá veškerá krásná literatura; vzhledem k mnohotvárnosti umělecké literatury bývá obtížné vymezit jednotné stylové normy, bývá pro ni však typická ikoničnost (zaměření projevu na vyjádření) a zážitkovost (text je schopen evokovat představy, emoce...) (Čechová, 2008). Pro styl umělecký je typické využití všech vrstev jazyka a použití takzvaného

³ Styly sekundární rozvíjejí či doplňují styly primární; k vymezení sekundárních stylů dochází kvůli vzájemnému prolínání stylů a odvozování dodatečných stylů od již existujících (Čechová, 2008).

„básnického jazyka“ (poetismy, metafory, užívání lexémů se stylovým příznakem...) (Chloupek, 1990).

Vedle uměleckého stylu se často užívá i styl odborný pro psaní již zmíněných herbářů, bestiářů, ale i (v určitých žánrech larpů) odborných článků či učebnic.

Pro styl odborný je typická potlačená emocionalita, je to styl využívaný k podávání věcných a správných informací o určité problematice, užívá se spisovný jazyk, dbá se na denotát znaku a konotace jsou potlačeny, užívá se jasná a přehledná struktura, ale bývají použita dlouhá souvětí; z oblasti slovní zásoby je nutné zmínit termíny a odborné názvy, často se používají internacionální slova (Čechová, 2008).

Pro tvorbu náboženských textů, které v prostředí larpu mohou vznikat, můžeme uplatnit rozmanité množství funkčních stylů.

Takzvaný náboženský styl (sekundární funkční styl vycházející ze základních stylů), jak ho shrnuje Kraus (2017), je jakožto součást funkčních stylů nově se objevující termín a zahrnuje různé oblasti komunikace v církvích a náboženství. Charakteristické je prolínání subjektivních způsobů vyjádření víry a objektivních projevů náboženství, uplatňování specifických jazykových prostředků a výrazné prolínání s cizími jazyky jako je latina či hebrejšтина; podle žánrů můžeme rozdělit styl bohoslužebný (blízký řečnickému stylu), styl teologických rozprav (blízký odbornému stylu), styl modliteb a styl náboženských písní a textů, který se blíží opět spíše uměleckému stylu s množstvím symbolů a metafor (Kraus, 2017).

Administrativní a publicistický styl se v larpu, na který se práce zaměřuje, téměř neuplatňuje, nicméně existují larp, kde se oba styly mohou uplatnit v materiálech poskytnutých hráčům. Vzhledem k rozmanitosti žánrů larpu se mohou objevovat larp zaměřené na postavy novinářů, úředníků či pracovníků tajných služeb.

Pro potřeby takových larpů by nejdůležitějšími prvky publicistického stylu byla pojmovost, užití termínů, použití spisovného jazyka, publicismy, aktuálnost, vžitá obrazná vyjádření aj. U administrativních textů by byla důležitá standardizace textů, věcnost a výstižnost či typická kompozice administrativního stylu: formuláře, dotazníky, dokumenty s předtištěnými údaji (Čechová, 2008).

3.4 UPLATNĚNÍ TVŮRČÍHO PSANÍ V LARPU

V této kapitole jsou techniky a metody uvedené výše aplikovány na prostředí larpu. Jednotlivé techniky jsou analyzovány z hlediska jejich využití ve všech vrstvách larpu, od jeho tvorby, přes vytváření postav až po vytváření doplňků, které samotná postava může využívat v průběhu hry, tj. výše zmíněné deníky, herbáře, zpěvníky a další.

3.4.1 TVORBA LARPU

Samotná tvorba příběhu larpu se týká spíše organizátorů než hráčů, nicméně každý hráč může kdykoliv začít vytvářet vlastní larp či se na jeho tvorbě podílet.

Vynecháme-li čisté bitvy (bez roleplayových prvků), které jsou zasazené do již existujícího příběhu nebo historické éry, má každý larp svůj vlastní originální děj a příběh. Tento příběh se může prolínat skrz mnohá setkání a události, ale může mít i krátkodobé trvání. V obou případech je však nutné, aby byl děj konzistentní, logický a aby hráče zaujal.

Stejně jako v knižních příbězích hledají hráči larpu únik před realitou, zábavu a porozumění reálnému světu, také musí být naplněna jejich potřeba rozuzlení a zodpovězení hlavní otázky, která musí být na začátku hry nastavená, aby udržela hráčskou pozornost.

Tvůrci larpů se od autorů knih liší tím, že postavy v jejich příběhu mají vlastní vůli a mohou se rozhodovat i tak, že se příliš odkloní od původního plánu zápletky. Je tedy důležité, aby si pořadatel při tvorbě příběhu pro larp důkladně uvědomoval všechny zvraty, které vedou k vyvrcholení, a měl vymyšlené alterace přizpůsobené možnému rozhodování postav.

Struktura hlavního příběhu zůstává stejná, přestože alterace mohou způsobit odlišný vývoj, než pořadatel zamýšlel, v každém případě se však musí vrátit k rozuzlení příběhu, aby si zachoval svou konzistenci. Rozdíl nastává v menších zápletkách a osobních příběhových linkách hráčů, které se především u larpů s velkým množstvím hráčů vyvíjí naprosto samostatně a hlavní příběh jim tedy tvoří jen jakýsi rám, v němž se pohybují.

3.4.2 POSTAVY

Nigel Watts (1998) ve své publikaci *Umění psát* tvrdí, že postava je pro příběh stejně důležitá jako zápletka, což platí o to více pro postavy v larpu. Příběh larpových akcí se odvíjí od činů jednotlivých hráčů a při naprosté netečnosti postav se nemůže posouvat dál, čímž hra ztrácí smysl (Koutek, 2022). Na rozdíl od knih se postavy v larpu mohou přímo zmocnit zápletky či jejích dílčích částí, a proto je velice důležité, aby postavy byly kvalitně napsané a schopné autonomně fungovat ve většině situací. Hráči tedy musí postavu nejen perfektně znát, ale také dodržovat většinu (ne-li všechny) konvence a pravidla, která se běžně uvádějí v učebnicích a příručkách tvůrčího psaní, jelikož jinak hra ztrácí na realističnosti a je těžké, či přímo nemožné, nadále posouvat děj.

V larpech zaměřených na roleplay, kde nejsou postavy předem vymyšlené a přiřazené hráčům, si každý hráč musí vytvořit svou vlastní postavu. Ztotožnění většina nováčků v larpové komunitě docílí tím, že svou postavu založí sami na sobě, což bývá nejsnadnější cesta, jelikož hráč sám sebe zná nejlépe a nemusí se zabírat vymyšlením nových vlastností, tím často dosáhnou i toho, že postavy jsou uvěřitelné. V případě, že hráč chce hrát postavu, která mu není podobná, si musí uvědomit své vlastní možnosti a napsat postavu tak, aby ji zvládl hrát, jelikož například hraní excentrických nebo naopak chladných postav může být vyčerpávající zvláště pro vícedenní hry.

Zbyněk Fišer (2001) zmiňuje, že tvořivé psaní má základ v precizním pozorování světa okolo sebe a jeho porozumění. Toto je další důležitý bod, který je nezbytný pro ztotožnění se s postavou, i v případě, že postava hráči není podobná; protože hráč zná reakce lidí ve svém okolí, dokáže důvěryhodněji vymyslet a zahrát větší množství různorodých postav.

Realističnost a uvěřitelnost postavy v oblasti larpu nejvíce vynikne při interakcích s jinými hráči či při rozvíjení dějových linek. V případě, že je postava příliš plochá, příliš dokonalá či jedná neprosto nelogicky, dochází k narušení herního zážitku pro ostatní hráče nebo dokonce k narušení hladkého průběhu děje larpu. Příklad takového nerealistického chování může být například absence strachu; larpy mohou pracovat s předpokladem, že postavy se nebudou chtít zapojit do určitého střetu, protože je příliš riskantní, a pokud

postava nemá z ničeho strach, okrádá hráč sám sebe o zážitek a tvoří překážky pro hladký průběh hry.

Znalost postavy se neodráží jen v chování hráče, ale například i v tom, s jakým kostýmem přijde, jak se upraví, jak se nalíčí, jaké u sebe má věci, toto vše pokrývá Havenovu vrstvu vnímaného obrazu (viz výše).

Znalost postavy ve všech jejích vrstvách je důležitá i kvůli improvizacím situacím, na které hráč larpu nemůže být připraven a na rozdíl od autorů běžných příběhů se nad nimi nemůže hlouběji zamyslet, aniž by nenarušoval hladký průběh hry. Je tedy nezbytné, aby byl hráč připraven na konfliktní situace a věděl, jak v nich jeho postava může reagovat.

Vzhledem k tomu, že larp je velmi podobný divadlu a postavy spolu interagují, je dialog více podobný běžné řeči než dialog v knize, kde by měl být daleko stručnější. I v tomto případě je však dialog nezanedbatelnou součástí postavy a hráč by měl dbát na to, aby byl jeho způsob mluvy v souladu s postavou, kterou hraje. Hráč představující šlechtice bude mluvit jiným způsobem než odvedenec z vesnice. Hráči musí samozřejmě dbát i na podtext, pokud jejich příběh obsahuje intriky a lži. Musí mít tedy rozmyšleno, co jejich postava doopravdy ví, co se rozhodne říct a jak se to rozhodne říct.

3.4.3 TVORBA DOPLŇKŮ PRO POSTAVY

Komplexnost larpů pravidelně se opakujících, kdy si hráči zachovávají jednu postavu, dává prostor vzniku mnohých doplňků rozvíjejících postavu. Postava alchymisty si například může vytvořit své vlastní recepty či herbáře, postava barda zase zpěvníky a vlastní písně, pro každou postavu také existuje možnost tvorby deníků a dopisů.

Obrovský potenciál ve tvorbě textů má světotvorba ze strany pořadatelů, kdy dochází k tvorbě rozličných materiálů pro potřeby hry; takovými materiály mohou být například slovníky cizích jazyků používaných v rámci hry, návody pro hráče, kódované zprávy, depeše a dopisy pro hráče, rozkazy pro vojáky. Může docházet i k tvorbě legend a lidových pověr, náboženských textů, ale i detailněji zaměřených textů jako jsou odborné články, noviny aj.

Během samotné tvorby mýtů a legend někdy nedochází k vytváření vlastních pověstí, ale pouze k adaptaci již existujících pro larpové účely. Pro snadnější porozumění textu může dojít k zjednodušení kompozičních prvků, tematickým úpravám, jazykovému zjednodušení či ke zvolení jiného literárního druhu (Čeňková, 2006). Takto jsou zajímavá literární díla srozumitelná pro většinu cílové skupiny.

Iniciativa přicházející od pořadatelů značně ovlivňuje a inspiruje hráče, vede je k vlastnímu prohlubování postavy, k propojování informací, které si zatím vytvořili, s informacemi získanými v průběhu hry. Stejně tak hráčská iniciativa dokáže ovlivnit pořadatele a změnit například i celý dosavadní přístup k akci. Vojtěch Koutek (2022) zmiňuje, že bez hráčské iniciativy při tvorbě vlastních doplňků pro postavy by jeho larp zůstal mnohem méně zaměřený na roleplay a ubíral by se možná úplně jiným směrem.

PRAKTICKÁ ČÁST

V praktické části práce jsme se pokusili co nejefektivněji ověřit získané informace v praxi, a to prostřednictvím workshopu. Cílem bylo, aby hráči účastníci se (nebo plánující se účastnit) zadaného larpu vytvořili prostřednictvím metod a technik tvůrčího psaní, zmíněných v teoretické části této práce, funkční postavu, jež jim umožní fungovat ve hře a v kolektivu ostatních hráčů bez narušení průběhu hry. Funkčnost vytvořených postav v neočekávaných situacích jsme během akce ověřili pomocí improvizované scénky simulující vzájemnou interakci mezi postavami hráčů.

4 METODIKA

Důležitou součástí výzkumu byla metoda pozorování konkrétní komunity. Toto pozorování probíhalo dlouhodobě na všech larpových akcích i akcích s prvky larpu, kterých se autor účastnil, ale i na internetových diskuzních fórech a skupinách na sociálních sítích, kde spolu komunita interaguje. Po uspořádání workshopu pak byli s jejich souhlasem sledováni účastníci workshopu v prostředí larpu, pro něž byly postavy tvořeny.

Vlivem nedostatku odborné literatury a diverzního vnímání larpu mezi jednotlivými skupinami larperů byly důležitým prvkem získávání informací rozhovory. Vedené rozhovory byly polostrukturované i nestrukturované. Dotazovaní byli dlouhodobí hráči i různorodí účastníci akcí bez ohledu na jejich larpovou minulost⁴. Tímto byly pokryty informace z co největšího spektra názorů a zkušeností.

Informace o larpech byly skládány ze zahraniční odborné literatury, z online informací týkajících se larpu a z rozhovorů s dlouhodobými účastníky larpů; kvůli variacím a rozdílům ve vnímání tohoto tématu je nedostatečné spoléhat se na jednu zdrojovou oblast, získané informace byly tedy porovnány a z toho byl vyvozen závěr.

Pro ověření vlivu larpu na školách bylo vytvořeno dotazníkové šetření se dvěma uzavřenými otázkami týkajícími se současného věku a věku, kdy se konkrétní hráči dostali poprvé do prostředí larpu. Dotazníkové šetření bylo provedeno online a účastnilo se ho

⁴ Významné množství informací poskytl dlouhodobý hráč, historický šermíř a pořadatel vlastních akcí Vojtěch Koutek, s nímž bylo uspořádáno několik rozhovorů a poskytl i interní vhled do zázemí larpové akce.

sto čtyřicet dva respondentů v rozmezí od patnácti do šedesáti sedmi let, z nichž většina uvedla, že začínali v období mezi čtrnácti až šestnácti lety. Detailněji se výsledky zabývá kapitola 6 a celkové výsledky dotazníku jsou zaznamenány v grafech v příloze A.

Věkové rozpětí v oblasti larpu

Vážení respondenti, vážené respondentky,
děkuji vám za zájem o vyplnění mé ankety, která bude sloužit jako orientační rozpětí věku larperů a kdy se obvykle lidé k larpu dostávají. Tato zjištění budou použita v mé bakalářské práci na téma „techniky tvůrčího psaní v oblasti larpu“. Vaše odpovědi jsou anonymní a budou použity výhradně pro potřeby bakalářské práce.
Děkuji za spolupráci.

jinege@gapps.zcu.cz

Kolik je Vám let? *

Vaše odpověď _____

Od kolika let se věnujete larpu? *

Vaše odpověď _____

Máte pocit, že vám larp pomohl s rozvojem kreativity již ve škole či v pracovním nebo osobním životě nebo v rozvoji sociálních dovedností?
(U této otázky se můžete rozepsat dle libosti.)

Vaše odpověď _____

Obrázek č. 1: Dotazník *Věkové rozpětí v oblasti larpu*

Zdrojem významného množství informací v dotazníkovém šetření se stala otázka⁵ zaměřená na vnímání přínosu larpu v oblasti kreativity, osobního i profesního života a ve vzdělání. Na tuto otázku odpovědělo sto dvacet sedm respondentů, z čehož sedm respondentů odpovědělo negativně. Z negativních i několika pozitivních odpovědí jasně vyplynulo, že pro několik respondentů byl zavádějící pojem „kreativita“, jelikož vnímali

⁵ Celé znění otázky: „Máte pocit, že vám larp pomohl s rozvojem kreativity již ve škole či v pracovním nebo osobním životě nebo v rozvoji sociálních dovedností? (U této otázky se můžete rozepsat dle libosti.)“ Otázka byla nejprve zamýšlená jako uzavřená a měla ověřit, do jaké míry účastníci vliv larpu pozorují. Účastníkům však byla dána možnost se rozepsat v případě zájmu, ve výsledku se rozepsalo nečekaně velké množství účastníků, čímž se otázka stala významným zdrojem informací.

kreativitu spíše jako výhradně umělecký projev a oprostili se od širšího významu kreativity (například kreativních přístupů k řešení problémů či k praktickým činnostem, jako je výroba a šití, které ovšem kreativitu také rozvíjejí). Respondenti tedy zmiňovali, že vliv na kreativitu nepozorovali, ale larp jim pomohl s lepším přemýšlením nad řešením problémů, s tvorbou kostýmů a rekvizit a s rozvojem rukodělných prací. Pro jiné respondenty byl zavádějící pojem „rozvíjení“, jelikož měli pocit, že rozvíjet jde pouze něco, co předtím neměli, a upozorňovali tedy na fakt, že kreativní byli už předtím, larp jim pouze pomohl nasměrovat kreativitu do dalších směrů či ji využívat novým způsobem. Pro další výzkum by tedy bylo nutné oba tyto pojmy objasnit.

Šetření probíhalo v rozmanité cílové skupině larperů bez ohledu na typ navštěvovaných larpů, frekvenci navštěvování larpů, věk i pohlaví. Dotazník byl vytvářený v online prostředí a sdílen do skupin na sociálních sítích věnujících se problematice larpu s apelem na sdílení mezi dalšími larpery, kteří se debat v podobných skupinách neúčastní.

Pro ověření teoretických informací v praxi byl uspořádán workshop s předem jasnou strukturou. Základní cíle workshopu byly: navodit tvořivou atmosféru mezi účastníky, představit techniky a metody tvůrčího psaní z teoretické části práce, vytvořit každému z účastníků postavu podle představených metod a ověřit funkčnost postavy.

Na workshop byla pozvána konkrétní skupina pěti hráčů larpu účastnících se či plánujících se účastnit larpu představeného v teoretické části práce. Všem účastníkům byla zkráceně vysvětlena východiska popsaná v teoretické části práce, následně byla navozena vhodná atmosféra pro tvůrčí proces opírající se o techniky tvůrčího psaní podle Fišera (přátelská atmosféra s nastavenými pravidly pro poskytování zpětné vazby a přispívání do diskuze, atmosféra se zaměřovala i na navození tvořivosti debatou o zdrojové knize a larpu) a účastníkům byl poskytnut předem vytvořený formulář pro tvorbu postav. Formulář je detailně rozebírán níže. Po vytvoření postav byly postavy ověřeny prostřednictvím improvizované nestructurované scénky. Přepis scénky je součástí přílohy D. Následně byli účastníci požádáni, aby popsali své pocity a dojmy z uspořádaného workshopu, měli za úkol zhodnotit workshop, jaký pro ně měl přínos, jaké informace si odnesli a zda jsou spokojeni s postavou, kterou vytvořili. Detailnější popis zvolené metody je uveden v následující kapitole.

5 WORKSHOP

Jako nejefektivnější způsob ověření zjištěných informací byl zvolen workshop zaměřující se na kompletní tvorbu postav. Tato metoda byla zvolena pro možnost vzájemné spolupráce mezi účastníky a prostor pro diskusi. Bylo pozváno pět účastníků s různou úrovní zkušeností s larpem, převážně se však jednalo o nováčky tvořící si svou první postavu, aby pro ně setkání s prezentovanými informacemi bylo co nejvíce obohacující.

5.1.1 PŘÍPRAVA

Před samotným workshopem byli nováčci seznámeni nejprve s předlohou, na níž se larp Rudobor zakládá, a poté i s veřejnou částí scénáře larpu, který hráčům dává vhled do prostředí, kde se larp odehrává a nastavuje jim určité mantinely, do nichž se postava musí vejít, aby zapadala do vymyšleného příběhu. Účastníci si poté měli vybrat stranu, za kterou budou chtít v samotném larpu hrát, a podle toho se odvíjelo, jaké znalosti o předloze potřebují ke své postavě znát. Mimo samotný workshop pak došlo k setkání, které vyrovnalo znalostní rozdíly předlohy a scénáře hry mezi všemi hráči. Všichni účastníci pak byli seznámeni s cíli práce a pozváni na hromadný workshop. Datum a čas workshopu byly zvoleny tak, aby účastníky co nejméně ovlivňovaly starosti například ze školy či práce.

Před workshopem byl vytvořen i formulář pro tvorbu postav, což jako jednu z hlavních metod tvorby postavy uváděl Kendall Haven (1999); tento formulář byl účastníkům poskytnut až na workshopu po úvodním seznámení s principy tvorby postav. Šablona formuláře je součástí přílohy B.

5.1.2 FORMULÁŘ PRO TVORBU POSTAV

Formulář pokrývá detailní rozbor postavy; opírá se o odbornou literaturu (podrobně zpracovanou v teoretické části této práce), převážně tedy o knihy Kendalla Havena (1999) a Nigela Wattse (1998), ve kterých rozebírají postavu po jednotlivých vrstvách. Stejně jako v Havenově případě rozebírá postavu od jména a věku přes vzhled a osobnost až k minulosti a cestě, která postavu dostala do současné situace, tedy do prostředí hraného larpu.

První část formuláře se zaměřuje na vrstvu, kterou Watts nazval charakterizace. Poskytuje jakýsi seznam vlastností (vnitřních i vnějších), dle kterých si účastníci ujasnili, kdo jejich postava vlastně je. V další části dotazníku jsme se zaměřili i na pečlivější rozbor, na stránku, kterou Watts nazývá charakter. Účastníci si měli představit svou postavu pod tlakem či uprostřed konfliktu a vymyslet, jak by se jejich postava v takové situaci zachovala. Poslední část dotazníku se zaměřovala na detailní minulost postav a na způsob, jakým se dostaly až do situace, ve které se v současné době mají nacházet, tedy do prostředí larpu, pro něž jsou vytvořeny. K dotazníku byla přiložena i sada otázek z webu Reného Nekudy *Jak dobře znáš svého hrdinu*. Otázky byly zvoleny tak, aby si čtenář prohloubil své znalosti a objevil oblasti své postavy, ve kterých nemá jasno.

Formulář má celkem čtyři stránky, přičemž první strana je zaměřená na charakterizaci, druhá na charakter, třetí je věnovaná minulosti postav a čtvrtá obsahuje vybrané otázky z webu Reného Nekudy (celkem dvacet pět otázek). Otázky byly vybrané tak, aby odpovídaly dobovému zasazení larpu, byly tedy vyškrtnuty otázky týkající se moderních technologií či skutečností, které larp Rudobor neobsahuje.

Formulář se všemi otázkami je součástí přílohy B.

5.1.3 TVORBA POSTAV

Před samotnou tvorbou postav podle struktury formuláře byla věnovaná část workshopu navození tvořivosti. Jak bylo zmíněno v kapitole 3.2.1, tvořivý proces je ovlivňován celou řadou faktorů a v případě působení negativních faktorů může dojít k tvůrčí blokádě (Fišer, 2001). Blokády způsobené neznalostí tématu byly odstraněny již před workshopem, kdy byli všichni účastníci s tématem důkladně seznámeni. Dalšími faktory je stimulace k psaní. Již samotná přítomnost dalších tvůrčích lidí na účastníky působila příznivě; nejprve se všichni seznámili, aby se co nejvíce eliminovala možnost neaktivity způsobené cizími lidmi, poté byla vyvolána diskuze o zdrojové knize, larpu obecně, konkrétním larpu Rudobor a postavách, které se ve zmíněném larpu objevují. Během diskuze byly představeny metody samotného tvůrčího psaní a tvoření postav z kapitoly 3.3 tak, aby byly účastníkům co nejvíce srozumitelné a užitečné. Účastníci, kteří se larpů již účastnili, doplňovali diskuzi svými zkušenostmi z praktického využití

a společně si udávali zajímavé příklady, na nichž si všichni zmíněné metody nejlépe představili.

Když bylo jisté, že jsou všichni dostatečně seznámeni se vším, co budou potřebovat využít, přešlo se k vyplnění formuláře postav. Vzhledem k tomu, že formulář je značně individuální, bylo občasné nutné určité body dovysvětlit či se o nich důkladněji pobavit. Pro některé účastníky bylo náročné zároveň vymýšlet a zapisovat si, takže svou postavu tvořili převážně ústně a formulář využívali spíše jako strukturu a občasné si do něj něco poznamenali. Vybrané stránky vyplněných formulářů jsou použity se souhlasem účastníků a jsou součástí přílohy C.

Účastníkům bylo doporučeno se v mnohých případech opírat o vlastní zážitky, jelikož adaptace vlastních zážitků poupravením a přidáním několika fikčních prvků je pro mnohé mladé autory nejsnadnější cesta k tvorbě literárních textů (Fišer a kol., 2012).

Zajímavá byla spolupráce především dvou hráčů, kteří se rozhodli pro vytvoření postav bratrů. Byli nuceni daleko více spolupracovat, propojovat příběhy svých postav a debatovat o jejich vzájemném ovlivňování. Tato sociální stránka společné tvorby se často objevuje mezi dlouhodobějšími hráči či mezi skupinami hráčů účastnících se larpů společně. Tvořivý proces poté opouští svou častější individualitu a dochází k vzájemnému ovlivňování a složitějšímu procesu, kdy se všichni hráči musí dohodnout a společně utvořit postavy i příběh vzájemně propojené.

Nejtěžší pro účastníky byly finální otázky Reného Nekudy, protože je nutily zamyslet se nad svojí postavou z jiných úhlů, než je vedl formulář dosud. Zatímco formulář je vedl k pečlivě promyšlené a po všech stránkách kompletní postavě, závěrečné otázky pomohly postavám vdechnout život a vzájemně propojily dosud vytvořené vrstvy postav.

Účastníci byli upozorněni, že formulář by jim měl sloužit spíše jako opora než jako pevně nastavená pravidla, aby nedošlo k přílišnému omezování tvořivosti. Bohužel i přes toto upozornění někteří účastníci vzali určité body dotazníku příliš doslovně (konkrétně můžeme zmínit body věnující se například štědrosti a lakotě, které někteří účastníci brali jako binární možnosti a zvolili si pouze jednu variantu, přestože škála mezi těmito vlastnostmi může být rozmanitá), pro další použití formuláře by tedy bylo nutné některé části upravit, aby k tomuto nesváděly.

5.1.4 OVĚŘENÍ FUNGOVÁNÍ POSTAV

Po samotném vytvoření postav byly účastníkům workshopu představeny techniky dialogů. Již ve formuláři si účastníci vymysleli například oblíbená a často používaná slova, v představení technik dialogů pak byly propojeny jejich dosud vytvořené informace a projektovány do řeči postav – jak se postava bude vyjadřovat, jak se bude prezentovat, jak bude řešit konflikty a podobně. K procvičení tvorby dialogů byla zvolena ústní forma prostřednictvím scény; takto bylo jisté, že si účastníci procvičí i další důležité vlastnosti potřebné pro účast v larpových akcích, jako jsou improvizace a ztotožnění se s postavou. Do scény byly zapojeny všechny postavy a všechny spolu byly nuceny interagovat. Přepis scény je součástí přílohy D.

Pro nejsnadnější ztotožnění s vytvořenou postavou a vyhnutí se tvůrčím blokádam bylo zvoleno prostředí a zápletka, které budou pro účastníky snadno uchopitelné a povědomé. Jednalo se o situaci, kdy se postavy setkají v hostinci u jednoho stolu a zápletku mezi nimi vytváří příslušnost k rozdílným národům, které spolu vedou dlouholetý konflikt. Díky absenci hlubšího děje byli účastníci nuceni čerpat z informací o postavách, které si vytvořili.

Pro opětovné vyvolání inspirace a stimulu k tvoření byla vybrána vhodná hudba simulující středověkou hospodskou hudbu, a účastníkům byl poskytnut nápoj, aby si co nejsnadněji představili, že se jejich postavy přišly občerstvit do hostince.

V úvodní části scény účastníci bohatě čerpali ze situace, která jim byla prezentována. Postavy se k sobě chovaly s nedůvěrou a dohadovaly se ohledně místa u stolu. Úvodního slova se chopili účastníci se zkušeností v larpu, aby nováčkům co nejvíce usnadnili vžití se do role.

Účastníci se vžili do svých rolí do takové míry, že interagovali i s imaginárním prostředím: vymýšleli si nové postavy nacházející se v prostředí, ve kterém se scénka odehrává: „Ukaž... Hele, upřímně, hospodský má u sebe nějakého buchara, nerad bych tady dělal problémy,“ a bohatě čerpali z příběhů svých postav, například v debatě o veliteli své jednotky. Ačkoliv měli účastníci poměrně málo času na přípravu před scénkou a byli nuceni si příběh, jak se jejich postava v daném hostinci ocitla, vymýšlet během scény, jejich příběhy byly konzistentní a skvěle se doplňovaly. Účastníci během scény dovedli

zapojit i minulost svých postav, bavili se totiž o tom, co je přivedlo do armády. Také během rozhovoru odkazovali na rodiny svých postav a vymysleli i věci, nad kterými se předtím nezamýšleli.

Poté, co se vyřešil úvodní konflikt, si účastníci na okamžik nebyli jisti, kam s rozhovorem pokračovat, ale chopili se tentokrát předmětů skutečně se nacházejících v místnosti (jeden z účastníků měl u sebe šití a tento předmět posloužil jako start další konverzace). Dále účastníci využili jako konverzační téma nápoj, který byl poskytnut pro navození atmosféry, v tomto případě se projevila znalost postav do nejmenších detailů, jelikož se účastníci začali bavit o oblíbených alkoholických nápojích svých postav, ale i o nápojích, které se vyrábějí v zemích, z nichž postavy pocházejí; propojila se tak znalost předlohy i vlastních postav.

V pozdějších částech scény se účastníci opět opírali o adaptování vlastních zážitků: „...tak do nás narazilo pár Skelligských hovad a polilo nás pivem.“ Skvěle dokázali přenést vlastní zážitky do fiktivního prostředí a propojit ho s předlohou.

Značně byly využity i informace získané v oblasti dialogů, téměř každá postava měla svůj způsob mluvy přizpůsobený jejich původu a národnosti, ale i době, ve které se děj odehrává (účastníci se vyvarovali používání moderních slov, nahrazovali je výrazy knižními a zastaralými a konverzovali stylem vhodným pro danou dobu): „Kvalitní mok.“ „Taky jsem dřív neholdoval pivu, ale teď, když se začíná oteplovat, to není špatný mok.“ „Děvečko!“ Kromě zastaralých výrazů byly zapracovány i výrazy nové, převzaté z předlohy (fisstech) či ze slovníků vznikajících v rámci konkrétního larpu (Vreiter). Účastníci od sebe často přebírali inspiraci v oblasti témat, způsobu vyjadřování i reálií světa. Zajímavým prvkem bylo i zapracování vojenské hierarchie a vzájemných vztahů v armádě: „Vojíne, to není tvoje starost!“

Celkem scénka trvala dvacet minut a účastníky byla hodnocena jako úspěšná. Postavy se stávaly tím uvěřitelnější, čím déle se s nimi účastníci mohli sžívat, byl patrný značný rozdíl v interakci hráčů ze začátku a z konce scény; vyplývá tedy, že s přibývajícím zkušenostmi a získáváním jistoty se zlepšuje i hráčská znalost postavy a ztotožnění se s postavou.

5.1.5 VYHODNOCENÍ

Během workshopu došlo k úspěšnému navození tvůrčí atmosféry. Všichni účastníci workshopu si vytvořili postavu odpovídající parametrům funkční postavy představeným v teoretické části práce a ověřili je pomocí improvizované dialogické scény, kde využili i teoretické znalosti tvorby řeči a dialogů postav.

Všichni ze zúčastněných později uplatnili svou postavu v rámci larpu Rudobor, kde rovněž úspěšně interagovala s ostatními postavami hráčů. Poslední z účastníků se bohužel po průběhu první akce v larpu rozhodl nepokračovat z finančních důvodů, každopádně sám uvedl, že v této zkušenosti vidí velký přínos, zaznamenal značný rozvoj své kreativity a rozhodl se ji využít při tvorbě vlastních deskových her. Další z účastníků workshopu našel také přínos pro tvorbu vlastního příběhu mimo larpové prostředí a uplatnil nově získané informace při tvorbě vlastních originálních postav. Workshop měl i pozitivní sociální přínos, jelikož účastníci spolu později interagovali nejen při larpových akcích, ale i mimo ně.

Workshop naučil účastníky důkladněji uvažovat nad kreativním tvořením, spolupracovat a debatovat při vlastním kreativním procesu a vžívat se do svých postav. Vybavil je znalostmi o tvorbě postav, příběhu i dialogů a představil techniky použitelné pro navození tvořivosti.

V závěrečné reflexi workshopu ze strany účastníků se ukázalo, že tento způsob tvorby pro ně nebyl náročný. Účastníci přiznávali své původní obavy a pochybnosti o vlastním literárním talentu, nicméně způsob provedení akce, přítomnost ostatních tvůrčích lidí a důkladné seznámení s metodami a technikami tvůrčího psaní jim umožnil objevit svou kreativní stránku. Vzhledem k hodnocení účastníků a výše zmíněným faktorům můžeme průběh workshopu hodnotit jako velmi úspěšný, dokonce i nad rámec očekávaných výsledků.

6 PŘÍNOS LARPU PRO VZDĚLÁVÁNÍ

Zbyněk Fišer (2005) upozorňuje na nedostatečnou úroveň schopnosti vytváření textů u velké části vysokoškolských posluchačů. Tento problém přisuzuje nedostatečné pozornosti věnované rozvoji tvůrčích dovedností na základních a středních školách, jelikož školská výuka se zabývá převážně vyučováním šablon k odborné, administrativní a běžné komunikaci, zatímco rozvoji individuálního stylu se školství věnuje pouze okrajově ve slohových útvarech vypravování, eseji či líčení a úvaze. V knize *Tvůrčí psaní v literární výchově jako nástroj poznávání* Fišer a kolektiv (2012) vyzdvihují přínos tvůrčího psaní v rozvíjení kompetencí pro porozumění textu a produkci vlastního textu, který není manipulovaný texty jiných autorů.

Z vlastního výzkumu prostřednictvím dotazníku v larpové komunitě vyplývá, že většina hráčů se začne larpu věnovat v rozmezí čtrnácti až šestnácti let (takto odpovídalo 36,7 % respondentů) a značné množství ještě dříve (17 % respondentů). Výsledky jsou zaznamenány v grafu v příloze A. Larp tedy nejvíce ovlivňuje žáky základních a středních škol a umožňuje jim zábavnou formou rozvíjet tvořivé schopnosti.

Larp poskytuje žákům a studentům příležitost v mimoškolním prostředí aplikovat znalosti získané ve výuce českého jazyka, slohu a literatury, prohloubit je a vyzkoušet si tvořivé psaní i v jiných útvarech, než kterými se zabývá školské pojetí. Fišer a kolektiv (2012) kritizují školské pojetí slohu kvůli zanedbávání rozvoje individuálního stylu žáka. Nemůžeme přehlédnout přínos larpu převážně v této oblasti.

Pro larpy, které vyžadují zapojení tvůrčího psaní, platí tedy i všechny jeho přínosy. Zbyněk Fišer (2005) mezi takové přínosy řadí: rozvoj vnímání citění a myšlení, rozvoj samostatnosti a jistoty v komunikaci, rozvoj kooperačních dovedností a rozvoj mravní stránky charakteru; tvůrčí psaní může pomoci studentům rozvíjet jejich schopnost psát a formulovat myšlenky do vět; z tohoto důvodu může tvůrčí psaní rozvíjené v rámci koníčku, ke kterému má student blízko, pomoci s vytvářením akademičtější zaměřených prací. Tvůrčí psaní jako součást mimoškolní výchovy probouzí v žácích hravost a naučí je, jak využívat tvůrčí psaní k zábavě, uvolnění a odreagování (Fišer, 2005).

Larp nadále může napomoci lepšímu vyjadřování emocí a zvládnutí postupů dramatické výchovy. Mimo vyjadřování emocí pomáhá rozvíjet i komunikační schopnosti, překonávat

nervozitu a strach z mluvení před lidmi, což může mít pozitivní vliv při prezentování referátů a vlastních prací, mluvení před kolektivem a obhajování vlastního názoru v diskuzi. Někteří oslovení respondenti se dokonce vyjádřili k lepšímu zvládnutí emocí, stresových situací a úbytku agresivity, toto může napomáhat třídnímu kolektivu a atmosféře ve třídách.

Důležitou součástí larpů je tvorba kostýmů a rekvizit, což rozvíjí rukodělné práce, práci s rozličnými materiály, zručnost, postupování podle návodů, ale i vymýšlení vlastních postupů ke konstrukci. Mimo práce podle návodů se hráči larpů často dostávají do situace, kdy musí návod sami vytvořit či popsat někomu jinému vlastní pracovní postup uplatněný při výrobě; rozvíjí tak schopnost popisování činnosti a vedení jiných k dosažení výsledků.

Vzhledem k časté provázanosti larpů s historickými událostmi vzrůstá u hráčů i zájem o daná období. Rozvíjí tím nejen hráčskou znalost historie, ale umožňuje jim najít další způsoby získávání historických znalostí, než se kterými se setkávají ve školním prostředí.

Nezanedbatelným přínosem larpů je fyzická aktivita u outdoor larpů. Larp v sobě zároveň spojuje intelektuální i tvořivé stránky s pohybem, jenž se u některých typů larpů vyrovná náročnějším sportům; může tak zvýšit fyzickou zdatnost a pomoci i v oblasti tělesné výchovy.

Přínos larpů pro vzdělání spočívá v získaných dovednostech a znalostech využitelných v mnoha školních předmětech. Ilustrovat to můžeme na odpovědi respondentky z otázky týkající se přínosu larpů: „Díky larpovému psaní (dopisovací larp, psaní deníků/epilogů larpových postav) jsem se zlepšila ve slohu a češtině, díky kreslení kulis a rekvizit zas v geometrii a výtvarce.“

ZÁVĚR

Z vlastního výzkumu skutečně vyplynulo, že larpu se lidé začínají věnovat nejčastěji v osmých a devátých třídách základní školy a největší zastoupení nových hráčů má larp jako koníček na středních školách. Ačkoliv bylo zjištěno, že ne všichni účastníci larpových akcí tvoří své vlastní texty, téměř na všech larpech je možnost rozvoje kreativity a tvořivosti alespoň v rámci tvorby kostýmů a kulis. Z odpovědí některých oslovených účastníků akcí vyplynulo, že pozorují zlepšení svého výkonu v oblasti slohu, ale i jiných školních předmětech, jako je geometrie či výtvarná výchova. Z dalších zjištěných odpovědí můžeme usuzovat, že larp může mít zároveň pozitivní vliv na dramatickou výchovu, pracovní činnosti a technickou výchovu, tělesnou výchovu či dějepis.

Ačkoliv byl larp již mnohokrát definován v různých publikacích, stále v českém prostředí schází jednotná typologie; vzhledem k množství a variacím larpových akcí ale nejspíš není možné jednotnou klasifikaci zpracovat tak, aby pokryla všechny typy larpů, ani vymezit míru zapojení tvořivosti, jelikož toto je u hráčů značně individuální.

Vnímání tvůrčího psaní a jeho metod se u českých a zahraničních autorů značně liší; v anglických publikacích jde často spíše o jakýsi návod na vytvoření vlastního příběhu, postav a zápletky, v českém pojetí se autoři častěji zaměřují na navození samotné tvořivosti a „probuzení talentu“. Shodují se ve svém záměru odstranit bariéry, se kterými se mladí autoři a studenti nejčastěji setkávají; pro účely larpového psaní jsou však důležité oba pohledy.

Pomocí workshopu zaměřeného na tvorbu postav pro potřeby larpu bylo ověřeno, že larpové psaní má přínos pro autorskou tvorbu. Účastníci úspěšně aplikovali předané teoretické znalosti na tvorbu vlastních funkčních postav včetně jejich jednotlivých příběhů. Vzhledem k různorodosti oslovené skupiny, jejich různým zkušenostem s larpem i tvůrčím psáním a rozdílným přesvědčením o vlastním literárním talentu se dá předpokládat, že za správných okolností a s užitím metod tvůrčího psaní z českého i zahraničního pojetí, se dokáže larpovému psaní úspěšně věnovat široká škála lidí; larp tedy může rozvíjet autorský potenciál i u lidí, kteří se psaní předtím nevěnovali či mají pochybnosti o svých tvůrčích schopnostech. Díky následné práci s postavami prostřednictvím improvizované scénky i pozorování aktivity účastníků v larpových akcích

se povedlo skutečně ověřit funkčnost vytvořených postav, bylo tedy aplikováno teoretické východisko zmiňované v teoretické části této práce, že hluboce promyšlená postava je základem každého příběhu a je schopná sama o sobě fungovat i v neplánovaných či nepředpokládaných situacích.

Práce ověřila vliv larpového psaní na rozvoj autorské tvorby a kreativity, ale byl doložen i rozvoj kreativity díky vytváření kulis, kostýmů a doplňků. Zároveň z vedených rozhovorů vyplynul pozitivní vliv na komunikační a sociální dovednosti.

Z otázek a průzkumů pro tuto práci je patrný vliv larpu na daleko širší pole působnosti, než je tvůrčí psaní a sloh, jelikož tato práce se zabývala poměrně úzkou tematikou a mezipředmětový přesah pokryla pouze částečně, bylo by třeba dalších výzkumů se zaměřením na širší působení larpu. Vhodné by bylo oslovení větší části komunity a strukturovanější otázky, dotazníky a rozhovory věnující se cíleně této tematice.

RESUMÉ

Práce „Využití technik tvůrčího psaní v oblasti larpu“ mapuje fenomén larp v českém prostředí, rozebírá jeho typy, rozvoj tvořivých schopností v jednotlivých typech a možný pozitivní vliv larpu na sociální a komunikační dovednosti. Vzhledem k velkému množství jednotlivých typů se důkladněji zaměřuje na jeden pozorovaný larp a popisuje oblasti, ve kterých dochází k propojení larpu a tvůrčího psaní. Hledá metody a techniky tvůrčího psaní uplatněné autory s pedagogickými zkušenostmi, jež se v larpu dají využít; tyto metody důkladněji rozebírá a mapuje jejich využití v textech vznikajících v prostředí konkrétního larpu. Částečně se dotýká stylistického zařazení jednotlivých textů. Pro ověření vlivu larpu na autorskou tvorbu detailně popisuje průběh uspořádaného workshopu, kde byli vybraní účastníci seznámeni se zjištěnými metodami tvůrčího psaní a následně si podle zmíněných metod vytvářeli vlastní postavu, workshop se zabývá i metodami k navození tvořivosti a překonávání blokad u převážně nových autorů během psaní vlastního textu. Práce dále okrajově pracuje s otázkou možného mezipředmětového využití larpu například v oblasti výtvarné výchovy, dramatické výchovy, geometrie, dějepisu, komunikační výchovy, technické výchovy a pracovních činností a tělesné výchovy.

Klíčová slova: larp, tvůrčí psaní, techniky tvůrčího psaní, rozvoj kreativity

The thesis "The Use of the Creative Writing Techniques in larp" maps the phenomenon of larp in the Czech environment, analyses its types, the development of creative abilities in each type and the possible positive influence of larp on social and communication skills. Given the large number of distinctive larp types, it focuses more closely on one individual larp and describes the areas in which larp and creative writing connect. The thesis studies creative writing methods and techniques applied by authors with pedagogical experience that are used in larp; it analyses these methods more thoroughly and maps their use in texts created in specific larp. It touches on the stylistic properties of individual texts. In order to verify the influence of larp on the author's creation, it describes in detail the course of the organized workshop, where the selected participants were introduced to the established methods of creative writing and subsequently created their own

character according to the mentioned techniques; the workshop also deals with methods to induce creativity and overcome mostly new authors' blockages while writing their own text. Furthermore, the thesis marginally deals with the possible cross-curricular use of larp, for example, in art education, drama education, geometry, history, communication education, technical education, and physical education.

Key words: larp, creative writing, creative writing techniques, creativity development

SEZNAM LITERATURY

- 1 - ASF Asociace Fantasy. Co je to larp?. LARP.cz Portál do světa larpu [online]. 2011. [cit. 24. 10. 2022]. Dostupné z: <https://larp.cz/?q=cs/info>
- 2 - BØCKMAN, Petter. Dictionary. In: As larp grows up - Theory and methods in larp. [online] Knutepunkt 2003. ISBN 87-989377-0-7. [cit. 26. 11. 2022]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>
- 3 - ČEŇKOVÁ, Jana. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-095-x.
- 4 - ČERNÝ, Michal. Co je tvůrčí psaní In: Kreativní práce s informacemi [online]. Brno: KISK FF MU [cit. 26.1.2023]. Dostupné z: <https://kisk.phil.muni.cz/kreativita/temata/tvurci-psani/co-je-tvurci-psani>
- 5 - DOČEKALOVÁ, Markéta. *Tvůrčí psaní pro každého*. Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1602-x.
- 6 - FATLAND, Eirik; WINGÅRD, Lars. The Dogma 99 Manifesto. In: *As larp grows up - Theory and methods in larp*. [online] Knutepunkt 2003. ISBN 87-989377-0-7. [cit. 26. 11. 2022]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>
- 7 - FIŠER, Zbyněk a kol. *Tvůrčí psaní v literární výchově jako nástroj poznávání*. Brno: Masarykova univerzita, 2012. ISBN isbn978-80-210-6121-7.
- 8 - FIŠER, Zbyněk. Odborný článek: Tvůrčí psaní. *Metodický portál* [online]. 2005. [cit. 13. 11. 2022]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/g/367/TVURCI-PSANI.html>
- 9 - FIŠER, Zbyněk. *Tvůrčí psaní: malá učebnice technik tvůrčího psaní*. Brno: Paido, 2001. Edice pedagogické literatury. ISBN 80-85931-99-0.
- 10 - HAVEN, Kendall. *Write Right!: Creative Writing Using Storytelling Techniques*. Libraries Unlimited, 1999. ISBN 978-1563086779.
- 11 - HELIÖ, Satu. Role-Playing: A Narrative Experience and a Mindset. In: *Beyond Role and Play - tools, toy and theory for harnessing the imagination*. [online]. Knutepunkt 2004. ISBN 952-91-6843-8. [cit. 9. 9. 2022]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf>
- 12 - KOUTEK, Vojtěch. [Tvořivost v larpu] [zvukový záznam]. 20. června 2022. Archiv autora.

- 13 - KRAUS, Jiří. Náboženský styl. In: *Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. 2017. [online]. [cit. 6. 3. 2023]. Dostupné z: https://www.czechency.org/slovník/NÁBOŽENSKÝ_STYL
- 14 - MACHKOVÁ, Eva. *Úvod do studia dramatické výchovy*. 2., upr. vyd. Praha: NIPOS, 2007. ISBN 978-80-7068-207-4.
- 15 - MARTINKOVÁ, Věra. *Tvůrčí psaní: próza - poezie - drama - věcná literatura - odborná literatura - publicistika : [uvedení do tvůrčího psaní]*. Dobřeějovice: Alfa-Omega, 2009. Učebnice (Alfa-Omega). ISBN 978-80-7389-033-9.
- 16 - MORLEY, David. *The Cambridge Introduction to Creative Writing*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. Cambridge Introductions to Literature. ISBN: 9780511803024
- 17 - NEKUDA, René. Definice tvůrčího psaní aneb Darwinovy slepé větve tvůrčího psaní v Čechách. In: *Podoby tvůrčího psaní: sborník příspěvků z mezinárodní vědecké konference uskutečněné 9. května 2019 na Vysoké škole kreativní komunikace v Praze*. Vyd. 1. Praha, 2019, ISBN: 978-80-88260-40-0
- 19 - NEKUDA, René. *Jak dobře znáte svého hrdinu*. RenéNEKUDA.cz. [online]. [cit. 6. 5. 2022]. Dostupné z: <https://www.renenekuda.cz/jak-dobre-znate-sveho-hrdinu/>
- 20 - NOVOTNÝ, Vladimír. Tvůrčí psaní a literární kritika. In: *Podoby tvůrčího psaní: sborník příspěvků z mezinárodní vědecké konference uskutečněné 9. května 2019 na Vysoké škole kreativní komunikace v Praze*. Vyd. 1. Praha, 2019, ISBN: 978-80-88260-40-0
- 21 - SKORUNKA, František. *Úvod do tvůrčího psaní*. V Českých Budějovicích: Jihočeská univerzita, Pedagogická fakulta, 2006. ISBN 80-7040-936-3.
- 22 - WATTS, Nigel. *Umění psát*. Praha: Grada, 1998. ISBN 80-7169-570-x.

PŘÍLOHY

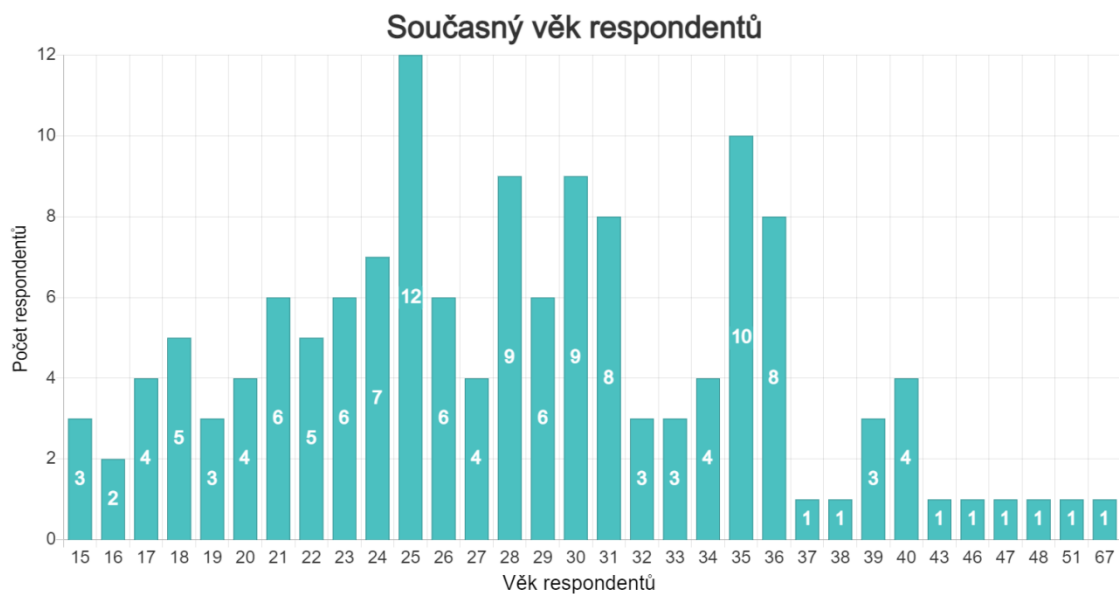
Příloha A: Grafy současného věku respondentů a věku zahájení účasti na larpech

Příloha B: Formulář pro tvorbu postav

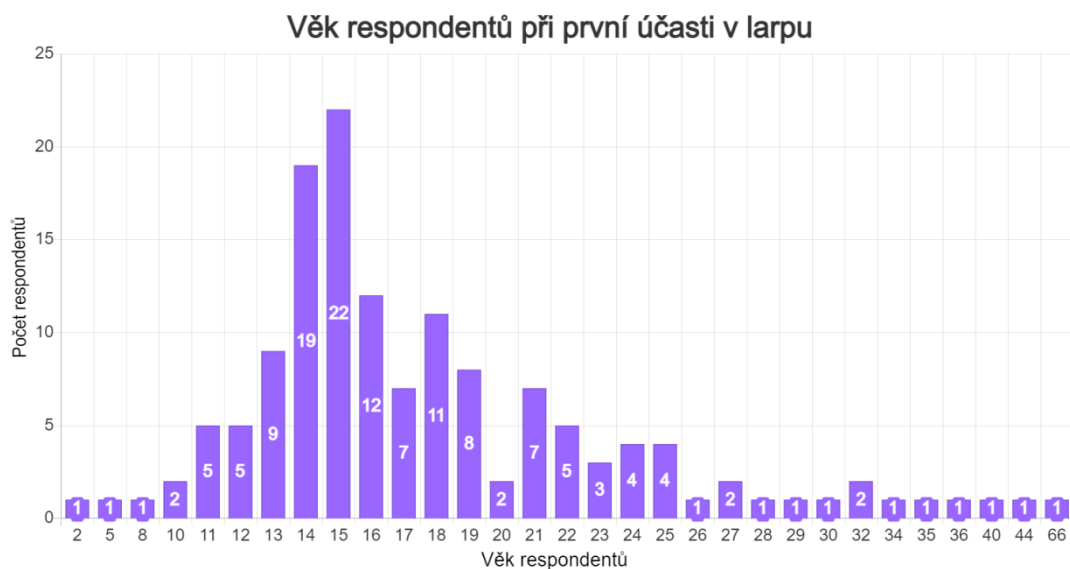
Příloha C: Vybrané naskenované stránky z vyplněných formulářů

Příloha D: Přepis improvizované scénky

Příloha A



Graf č. 1: Současný věk respondentů účastníků se dotazníkového šetření



Graf č. 2: Věk respondentů, kdy se poprvé začali aktivně věnovat larpu

Příloha B

Postava _____**Jméno:**

- význam:

Základní poznatky:

Věk:

Národnost:

Sociální třída:

Rodné město:

Povolání:

Dovednosti:

Vztahy:

Sourozenci:

Manžel/partner/ka:

Děti:

Rodiče:

Ostatní:

Vzhled:

a) Zdraví:

Postižení:

Zvláštnosti:

Povaha:

Záporné vlastnosti:

Kladné vlastnosti:

Intelligence:

- Vzdělání:

Introvert/Extrovert:

Temperament:

Logika/Emoce:

Velkorysost/lakomství:

Zdvořilost/hrubost:

Krátkodobé cíle v životě:

Dlouhodobé cíle v životě:

Motivace:

Náboženské/politické zaměření:

- Jaké?

Jak se postava vnímá?

Jak si postava myslí, že ji vnímají ostatní?

Sebevědomí:

- Co postavu uvede do rozpaků?
- Co postavě zvedne mínění o sobě sama?

Talenty:

Koníčky:

Mluva:

- Oblíbená slova:

Návyky/zlozvyky:

Pohled na svět/zvládání situací

Jak se postava vypořádá s hněvem?

S smutkem?

S konfliktem?.

Se změnou?

Se ztrátou?

Co postavě dává chuť do života?

Jak se postava změnila v jejím životě?

Co děsí tuto postavu?

Co dělá tuto postavu šťastnou?

Jak postava vnímá ostatní?

Minulost:

Jak se vaše postava dostala tam, kde je teď?

Otázky: Jak dobře znáš svou postavu?

- Má vaše postava nějakou přezdívku?
- Jaká byla její oblíbená hra (hračka)?
- Dokážete popsat první sexuální zážitek vaší postavy?
- Je vaše postava vůdčí typ?
- Jaké je oblíbené pití vaší postavy?
- Jaké se jí zdají sny?
- Má vaše postava ráda svoji práci? Proč?
- Jaké je největší tajemství vaší postavy?
- Jak by vaše postava chtěla vypadat? Co by na sobě ráda změnila?
- Jaký byl/je její nejlepší kamarád?
- Jaká je sexuální orientace postavy?
- Je vaše postava šetřílek a proč?
- Kdyby vaše postava měla skončit na opuštěném ostrově, co všechno by si tam s sebou vzala?
- Pije vaše postava alkohol? Jaký? Jak často? Jak moc? Proč?
- Kdyby měla na výběr, čím by se chtěla živit?
- Má vaše postava zdravý selský rozum?
- Jaké je její oblíbené jídlo?
- Jaká je její první myšlenka po probuzení?
- Má vaše postava nějaké tetování? Proč? Kde a jaké?
- Jaká je její nejhorší dětská vzpomínka?
- Má vaše postava hodně přátel, nebo je to spíše vlk samotář?
- V jakých dovednostech je vaše postava dobrá (vaření, šerm atd.)?
- Jaký je hlavní zdroj finančních příjmů vaší postavy?
- Oblíbené roční období (příp. i počasí)?
- Mělo na ni prostředí, kde vaše postava vyrostla, nějaký vliv? Jaký?

Příloha C

Postava Lucinka

Jméno: Lucienhe

- význam:

Teoretický rozbor:

Základní poznatky:

Věk: 21
 Národnost: Nifgaardian (Toussaint)
 Sociální třída: střední třída
 Rodné město:
 Povolání: ošetřovatelka v lazaretu
 Dovednosti:

Vztahy:

Sourozenci:

Manžel/partner/ka: _____

Děti: _____

Rodiče:

Ostatní:

Vzhled:

a) Zdraví: dá se
 Postižení: prsa
 Zvláštnosti: vlasý

Povaha:

Záporné vlastnosti: přetvářivá, lstivá, materialistická
 Kladné vlastnosti: šalmanthí, pracovitá, odhodlá

Inteligence:

- Vzdělání:

Introvert/Extrovert: přesně mezi
 Temperament: cholerník/melancholik
 Logika/Emoce: logika, při velkém citovém vytížení emoce
 Velkorysost/lakomství: spíše lakomství, ale dokáže změnit priority, když je nutnost

Obrázek č. 2: Vyplněná první strana formuláře od účastnice workshopu

Zdvořilost/hrubost: HRUBOST
 Krátkodobé cíle v životě: POVÝŠENÍ
 Dlouhodobé cíle v životě: NAVRÁTIT RODINĚ ČEST
 Motivace: ZHRZENÁ PÝCHA
 Náboženské/politické zaměření: VÍRA VE VELKÉ SLUNCE

- Jaké?

Jak se postava vnímá? SCHOPNÝ A CÍLEVĚDOMÝ VOJÁK
 Jak si postava myslí, že ji vnímají ostatní? AROGANTNÍ ZHRD
 Sebevědomí:

- Co postavu uvede do rozpaků? SELHÁNÍ A STRACH Z TRESTU
- Co postavě zvedne mínění o sobě sama? ÚSPĚCH V BITVĚ

Talenty: PODLE ZÁNÍ;
 Koničky: KOSTKY; DUELY S ZWEI HÄNDER
 Mluva: MILFGAARDŠTINA + OBEČNÁ

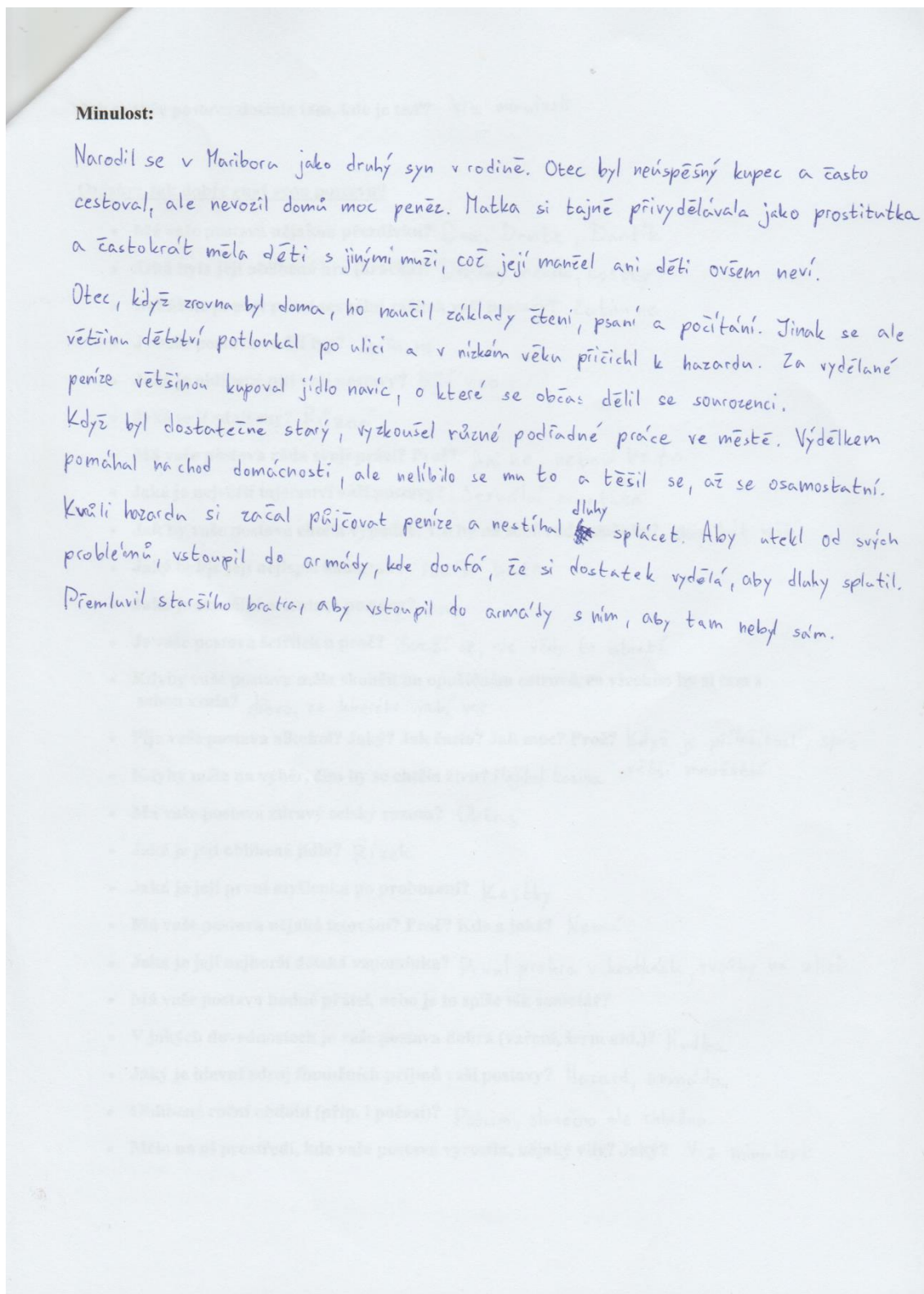
- Oblíbená slova: ELFSKÁ ŠPÍNA, RASISMUS

Návyky/zlovyky: VOJENSKÁ PŘESNOST / ODMLOUVÁNÍ

Pohled na svět/zvládání situací

Jak se postava vypořádá s hněvem? VYBUCHNE A TŠTÍ SÍRU
 S smutkem? POTLHĚÍ SVĚ EMOCE
 S konfliktem? JDEM U PŘÍMO MAPROTI
 Se změnou? CITÍ SE NEKOMFORTNĚ; MÁ RÁD RÁDAK
 Se ztrátou? JE OTUPĚLÝ; ZAŽIL UŽ HODNĚ ZTRÁT
 Co postavě dává chuť do života? DOBRÝ POCIT Z POCHVALY
 Jak se postava změnila v jejím životě? Z NAIVNÍHO MĚŠTANSKÉHO KLOUČKA UDĚLALA BREMNA
 Co děsí tuto postavu? SEX, INTIMITA MUŽE
 Co dělá tuto postavu šťastnou? KDYŽ SE JEHO GRUPĚ DÁŘÍ
 Jak postava vnímá ostatní? HODNOTÍ LIDI VE SVĚMOKOLÍ DLE JEJICH LÁSCY K ŘÍŠI

Obrázek č. 3: Vyplněná druhá strana formuláře od účastníka workshopu



Obrázek č. 4: Vyplněná třetí strana formuláře od účastníka workshopu

Jak se vaše postava dostala tam, kde je teď? *Za všechno může čas... čas... čas...*

Otázky: Jak dobře znáš svou postavu?

- Má vaše postava nějakou přezdívku? *NE, prostě Tity...*
- Jaká byla její oblíbená hra (hračka)? *Dřevěná figurka*
- Dokážete popsat první sexuální zážitek vaší postavy? *Ano, ale nestačí mi prostor... takčč. Bylo jí to bylo to s Odetty ~~ve~~ v její posteli o jedné letní noci.*
- Je vaše postava vůdčí typ? *NE*
- Jaké je oblíbené pití vaší postavy? *Ma' ráda všechno, ale asi bílý rum.*
- Jaké se jí zdají sny? *Někdy jsou sny bezesmyslu, přirovnal bych to k Halucinacím.*
- Má vaše postava ráda svoji práci? Proč? *Má postava nepracuje. A jako voják, dělá co musí.*
- Jaké je největší tajemství vaší postavy? *Můj otec, není můj otec.*
- Jak by vaše postava chtěla vypadat? Co by na sobě ráda změnila? *Je spokojena sama ze sebou tak, jak je.*
- Jaký byl/je její nejlepší kamarád? *Bratr Danton*
- Jaká je sexuální orientace postavy? *CISHET*
- Je vaše postava šetřílek a proč? *Šetří na Fitech*
- Kdyby vaše postava měla skončit na opuštěném ostrově, co všechno by si tam s sebou vzala? *Fitech, někoho na sex, uzemě veprové kaleno*
- Pije vaše postava alkohol? Jaký? Jak často? Jak moc? Proč? *Pije vše: jen nesmí micht. často a hodně proto že zabaví nebo depky*
- Kdyby měla na výběr, čím by se chtěla živit? *Nechala by dělat nic, jen vydělávat peníze bez hnutí prstu.*
- Má vaše postava zdravý selský rozum? *Nejspíš ano, jen jí to dlouhotrvá.*
- Jaké je její oblíbené jídlo? *uzemě veprové kaleno*
- Jaká je její první myšlenka po probuzení? *Ty vole, to byl večer...*
- Má vaše postava nějaké tetování? Proč? Kde a jaké? *NE*
- Jaká je její nejhorší dětská vzpomínka? *Zjištění, že matka je kurva*
- Má vaše postava hodně přátel, nebo je to spíše vlk samotář? *spíše vlk samotář.*
- V jakých dovednostech je vaše postava dobrá (vaření, šerm atd.)? *V ničem nerinika... snad jen, že je dobrá v učenlivosti*
- Jaký je hlavní zdroj finančních příjmů vaší postavy? *Teď? Armáda...*
- Oblíbené roční období (příp. i počasí)? *Podzim (dešť)*
- Mělo na ni prostředí, kde vaše postava vyrostla, nějaký vliv? Jaký? *snad jen, že měla snadný přístup k mnoha prádům...*

Obrázek č. 5: Vyplněná čtvrtá strana formuláře od účastníka workshopu

Příloha D

*Poznámka: Účastníci jsou označováni jmény svých postav. Činnosti a části nezřetelné z přepisu jsou ohraničeny *hvězdičkami z obou stran*.*

Anrai: „Tak jak to vidíte?“

Danek: „Počkej... Kurva, tady je narváno zas dneska. Ale počkej, támhle sedí jen dva nějací.“

Lucianne: „Fakt tam chcete jít?“

Danek: „Jo počkej, já jsem si nevšiml. No... Ale když jsme v tom Novigradu. Nebudu tady přece stát s pivem uprostřed hospody, ne?“

Anrai: „Já ti nevím, hele, dívají se po nás blbě.“

Danek: „Je pravda, že mají trochu debilní pohled, ale to maj na severu úplně všichni.“

Anrai: „A ty si myslíš, že nás Nordlingové⁶ pustí ke stolu? Nebo je budeme muset vyhodit?“

Danek: „Ukaž... Hele, upřímně, hospodský má u sebe nějakého buchara, nerad bych tady dělal problémy.“

Anrai: „Tak to zkusíme diplomaticky.“

Danek: „Zkusil bych to.“

Lucianne: „Tak hele, lepší místo neseženem.“

Anrai: „Tak dobře, kdo s nima chce mluvit?“

Danek: „Kdo je tady největší diplomat z nás? Hele, upřímně já se toho radši nechci zhostit, protože bych možná vypěnil a nedopadlo by to dobře.“

Anrai: „Lucianne?“

Lucianne: „Já to přenechám pánům.“

Anrai: „Ty vole, takže to zas zbyde na mě?“

Danek: „Mhm. Jako vždycky.“

Anrai: „Tak jo no... Dobrý večer, pánové. Máte tu volno?“

Danton: „Dobrej.“

Thierry: „Dobrej večer. Bohužel je tady obsazeno.“

Anrai: „Mno, já tady nikoho nevidím.“

Thierry: „Zrovna tady nikdo není.“

Anrai: „No tak to si snad můžeme sednout, ne?“

Thierry: „Držíme tu místa.“

Anrai: „Jo? A komu?“

⁶ Nordling – obyvatel severu

Danton: „Našemu veliteli.“

Anrai: „Vašemu veliteli? Hmm, a není váš velitel ten, no, jak on se jmenuje?“

Danek: „Já si bohužel nepamatuji, kdo velí současně jednotlivým divizím Severu, tam se to pořád mění. Nemůžou najít nikoho schopného. Jsem slyšel.“

Anrai: „Danku, do píči... Myslím, že zrovna vašeho velitele jsem viděl támhle venku někde klábosit a sedět u alkoholu. Váš velitel je ten... Ehm... Morvran? Nebo tak nějak.“

Danek: „Ha, Morvran! O tom jsem slyšel, to byl jeden z těch mála schopných.“

Anrai: „Mhm, to je docela... Jeden z těch-“

Thierry: „Já bych si dával bacha na hubu!“

Danek: „Hele, v pohodě. Jak dlouho jste vůbec chlapi ve službě?“

Thierry: „Teprve krátce.“

Danek: „Naverbovali vás?“

Danton: „My jsme šli dobrovolně.“

Danek: „Áááá.“

Anrai: „Co vás k tomu vedlo?“

Danton: „Dluhy.“

Anrai: „Ne tak, já se jen ptám. Jsem docela čerstvě v tom a taky si myslím, že peníze jsou docela důležitý a armáda slušně vynáší, nebo minimálně u nás na Jihu, nevím jak u vás.“

Danton: „To zní, jakože najdem společný slovo... Nehraje někdo z vás kostky?“

Danek: „Ale tak, příležitostně jsem si zahrál sem tam. Je pravda, co lépe člověka sblížit než nějaký hazard! Ten baví každého. Jižana i Seveřena.“

Anrai: „Tak jsem slyšel, že je prý docela zazobanej, takže...“ *odkazuje na Danka*

Danek: „No neříkám, naší rodině se docela dařilo, než otec padl u Brenny... Ale to byla jeho vlastní chyba! Za to proti Seveřanům nic nemám.“

Danek a Anrai začnou mluvit přes sebe o armádě a míru

Danek: „Ano, máme mír. A tady jsme v Novigradu, byla by blbost na jediném místě, kde si může Seveřan a Jižan popovídat, dát korbel...“

Anrai: „Takže to, co máme společné je chlast.“

Danton: „Takže možná, když vynecháme politiku, tak dokážeme sedět u jednoho stolu. Ale samozřejmě, jen než se vrátí náš velitel.“

Danek: „Samozřejmě.“

Nilfgaardané si sednou ke stolu

Anrai: „Jak dlouho jste vůbec v Novigradu? Stalo se tu poslední dobou něco zajímavého?“

Thierry: „Moc dlouho ne, od dnešního rána. Akorát vím, že tady byla dneska poprava“

Danek: „Áááá.“

Danton: „Ale nevím, jestli bych něco takového potřeboval vidět.“

Danek: „Jestli upálili nějakou čarodějnici, nebo ji narazili na kůl, už jsem pár takových poprav viděl. Ne tady v Novigradu, samozřejmě. Ale rozhodně to byla zajímavá podívaná.“

ticho, Thierry si uklízí jehly

Danek: „Ty šiješ, vojáku?“

Thierry: „To není moje.“

Danek: „Áááá.“

Thierry: „To je mé mladší sestry Ivette.“

Anrai: „Takže vy se takhle vídáte se svými sourozenci? Přestože jste na cestách, v Novigradu a v armádě?“

Thierry: „No ona doma pomáhá šít a chtěla, abysme cestou nakoupili trochu vlny.“

Anrai: „Jo takhle, takže vy jí takhle přinášíte zboží z nových krajin.“

Danek: „A jak to máte daleko domů?“

Thierry: „Celkem daleko.“

Danton: „Ale asi blíž než vy.“

Danek: „No my se sem štracháme přes velkou dálku, i přes Cintru – nejhorší místo, kudy se dá cestovat. Samé bažiny, žádné pořádné cesty.“

Anrai: „A pokud už tam cesty jsou, tak jedině rozbité.“

Danek: „Právě, takže pokud jsme si je sami nepostavili... Jediné pořádné cesty, co tam jsou a nejsou rozbité, ty postavili naši sapéři. Ale to samozřejmě jen chválím naše sapéry, že jsou dobří. Postavit pořádné cesty není snadné.“

Anrai: „A hlavně během války byla spousta těch cest rozkradena.“

Danek: „Je pravda, že to nebylo úplně ideální. Je to tak.“

Thierry: *pokyne k Lucianně* „Dáma nemluví?“

Lucianne: „Dáma chlastá. A dámu pánové ani nepustí ke slovu.“

Anrai: „Pardon, omlouvám se, Lucianno. Prosím, mluv. Jak je to v Toussiantu s cestami?“

Lucianne: „Jsou dobrý. Až moc dobrý. Musí se po nich převážet to víno všude.“

Danton: „Já se zrovna chtěl zeptat, co dáma pije?“

Lucianne: „Cokoliv, co vyjmenuješ, já dokážu vypít.“

Danton: „Myslel jsem, co právě teď piješ. Jestli to je dobrý?“

Lucianne: „Kvalitní mok.“

Anrai: „Jo jo, tohle pivo je docela dobré. Rozhodně lepší než u nás v Nilfgaardu.“

Danek: „Vypadá to, že na tomhle bysme měli pořádně zapracovat. Ale já si raději užívám naše jižní vínka. Ale zrovna tady v Novigradu, jsou tady dobrá vína, ale obvykle strašně předražená. To si ani z našeho žoldu nemůžeme dovolit. Pivo holt musí stačit.“

Anrai: „Ale to pivečko tady, musím říct, nikdy jsem pivu moc neholdoval, ale tohle...“

Danek: „Taky jsem dřív neholdoval pivu, ale teď, když se začíná oteplovat, to není špatný mok. Mimochodem, viděli jste tady v Novigradu někoho třeba ze Skellige?“

Danton: „Jo, včera tady bylo vystoupení nějakýho barda, a když jsme se byli dívat mezi divákama, tak do nás narazilo pár Skelligských hovad a polilo nás pivem.“

Danek: „Áááá.“

Anrai: „To zní jako Skelligané. Taky mám zkušenost, ale to bylo podle mě někde v Temerii, když jsme byli. Nějak jsme se tam vyskytli na jednom vystoupení a vrazilo do nás několik Skelliganů. Ale musím říct, že jsem se docela dobře bavil.“

Danek: „Já tedy přemýšlím, jestli si to vůbec pamatuju, jak dobře jsem se bavil, ale rozhodně je to možné. Já jsem právě včera u té popravky viděl nějakou bitku, tak jsem si řekl, jestli tady nebyla nějaká parta, co dělá problémy. Ale to jsou prostě Skelligané, jakmile si dají trochu svojí medoviny, tak už s nima není rozumná řeč. Už prostě rozumí jenom ránám. Ale zato, k jejich cti, se s nima chlastá docela dobře. A medovině jsem tady na Kontinentu taky příliš neholdoval, ale to, co přivezli jako zásoby z ostrovů, to nebylo vůbec špatné.“

Anrai: „Co se mi tak doneslo, tak i tady v krčmě mají dobré zásoby medoviny.“

Danek: „Áááá. Takže by vybrali něco ze Skellige? Koneckonců to lodí není tak daleko.“

Anrai: „Tak že bychom si něco objednali? Pánové, pijete medovinu?“

Thierry: „Já bohužel ne.“

Danton: „Já medovině taky neholduju.“

Danek: „No ale tak my si můžeme objednat. Nám v tom nikdo nezabrání.“

Anrai: „Lucianno, dáš si s námi?“

Lucianne: „Samozřejmě!“

Anrai: „Hostinský!“

Danek: „Medovinu pro tři! Ať pořádně teče!“

Danton: *k Thierryemu* „Tak jsem si říkal, že bychom mohli napsat domů.“

Thierry: „Po víc jak... “

Danek, Anrai a Lucianne: „Na zdraví!“

Lucianne: „A na peníze!“

Danton: *stále k Thierryemu* „No právě, jak dlouho už o nás máma neslyšela.“

Thierry: „Tři měsíce to budou.“

Lucianne: „A odkud vlastně jste, pánové?“

Anrai: „Zní to, jakože jste příbuzní?“

Thierry: „Jsme bratři.“

Anrai: „A že jste oba takhle v armádě!“

Thierry: „Já jsem šel do armády hlavně kvůli němu.“

Danek: „Áááá.“

Anrai: „Těsné vztahy, koukám.“

Danek: „Nechali jste alespoň nějakého chlapa doma?“

Danton: „Ještě máme mladšího bratra, ale ten je o hodně mladší.“

Danek: „Takže jinak u vás doma zůstala už jen matka se sestrou?“

Danton: „Dvě sestry máme.“

Danek: „Dokonce dvě sestry. To nebude jednoduché v těchto časech přežít jenom takhle. A co dělají matka se sestrama?“

Thierry: „Takový ty domácí práce. A sestra chodí vypomáhat do prádelny.“

Danton: „No a starší sestra se snaží šít, ale zatím jí to moc nejde na odbyt, není moc dobrá.“

Danek: „Šitím se dá dobře žít pro spoustu různých účelů, třeba pro armádu. Na tom se dají vydělat slušné peníze, když to člověk dělá pořádně.“

Thierry: „Jí to právě dokonce i baví.“

Anrai: „Je skvělé, když je práce koníčkem. Když její zájem přispívá vlastně k rozvíjení té pracovní dovednosti. Jo, kdyby i moji sourozenci byli alespoň co k čemu.“

Danek: „Kdyby moji sourozenci alespoň byli.“

Lucianne: *s těžkým povzdechem* „Přesně.“

Danek: „No jo, je pravda, že já se matce taky dost dlouho neozval, ale naše vztahy jsou takové chladné. Poté, co otec zemřel, to mezi námi vychladlo, i když jsem její jediné dítě. A než se dopis dostane do Nazairu, tak to trvá docela dlouho.“

Anrai: „Já slyšel, že naše poštovní služba se docela zlepšila.“

Danek: „To ano, ale stejně. Bylo by lepší se občas podívat zpátky na jih, ale v současné situaci to asi úplně nevyjde. Drží nás tady, ale alespoň nám dávají slušné volno.“ *k Thierrymu a Dantonovi* „A co vy že jste tady na volnu, pokud jste noví rekruti?“

Anrai: „Vždyť říkali, že tady mají i velitele. Takže vy jste tady na nějaké armádní.... čemsi?“

ticho

Anrai: „No každopádně to vypadá, že na misi máte větší zábavu než u nás. I když tedy kapitán Moritz taky umí.“

Danek: „Jo, taky jsem ho nedávno viděl docela zapařit.“

Lucianne: „Na tom sudu.“

Danek: No na sudu, při skákání do Pontaru...

Anrai: „O tom se přece nemluví!“

Danek: *podezřelé odkašlání*

Danton: „To zní jako zábavnej velitel. Náš velitel-“

Danek: „Hostinský ještě jednu medovinu!“

Anrai: „Taky!“

Lucianne: „Taky!“

Danton: „Náš velitel akorát rád po nocích v táboře zpívá.“

Danek: „Hostinský! Kurva! Neumíš to nalévat? Do prdele! Plýtváš takovým dobrým moken, kurva! Děvečko! Utři to, do prdele! Vašemu hostinskýmu se třese ruka, není kurva nemocný?“

Anrai: „To bude spíš fisstech⁷, když jsme v Novigradu.“

Danek: „Jo, hostinský, přestaň šňupat fisstech a nauč se nalévat medovinu.“

Anrai: „Ty máš zrovna co říkat Danku. Pořád tě tady slyším popotahovat.“

Danek: „Vojíne, to není tvoje starost!“

Thierry: „Máte nějaký?“

Anrai: „Ne, samozřejmě, že ne. Na zdraví!“

Danek: „Na zdraví!“

Lucianne: „A na peníze!“

Danek: „Ale kdyby vás zajímalo, kde nějaký sehnat...“

Anrai: „Vreitere!⁸“

Danek: „Zprávy se šíří, ptáčky zpívají. Já samozřejmě nic nevím.“

Anrai: „Samozřejmě, jsi poctivý voják.“

Danek: „Samozřejmě. Už jsem si odsloužil dost na to, abych věděl, že se takovým drogám mám vyhnout. Ale takový jeden nevěstinec U Mořský panny. No, slyšel jsem od různých vojáků různé zvěsti, že to tam není vůbec špatné. Zábava prý dobrá, děvečky ještě lepší. Možná by to nějakým vojákům za návštěvu stálo.“

Anrai: „Ale ne vojákům Říše.“

Danek: „Vojáci Říše mají lepší věci na práci než chodit do nevěstinců. Ale slyšel jsem, že kromě dobrých děveček tam mají i dobrou nilfgaardskou citrónovici.“

Thierry: „To zní vopravdu lákavě.“

Danek: „Není lepších pálenek než z našeho jihu!“

⁷ Fisstech – droga ze světa Zaklínače

⁸ Vreiter – nilfgaardsky svobodník, druhá bronzová hodnota

Danton: „Já už o ní slyšel pár děsivejch historek, ale ještě jsem neměl tu čest ochutnat.“

Anrai: „Tradice praví, že se nilfgaardskou citrónovkou zapíjí nově narozené dítě. Takže doufám, Lucianno, že neplánuješ dítě v nejbližší době.“

Lucianne: „Určitě ne!“

Danek: „Jak by mohla? Vždyť ještě musí pět let sloužit. A na nějaké dítě není ani...“

Anrai: „Nechceš snad říct, že na Rudoborské pevnosti je krásnější ženy než Lucianny!“

Danek: „To samozřejmě není! Ale stále má povinnosti vůči Říši a nemůže si jen tak zplodit potomka.“

Lucianne: „Nebojte, moje věrnost patří Císařství!“

Danek: „No a komu patří vaše věrnost, pánové?“

Danton: „Jestli to naše uniformy neříkaj dost jasně, tak jedině Temerii! Pyčo!“

Lucianne: „Vaše uniformy teď vypadají spíš jak...“

Thierry: „Jak?“

Danek: „Nesnažíme se vás urazit! Hostinský, další medovinu!“

Anrai: „Danku, ty se náš snažíš opít!“

Danek: „Ne, ne! Jen je co slavit, kdy zase příště se podíváme do Novigradu?“ *tišeji* „I když jednou možná bude náš.“

Danton a Thierry spolu polohlasně debatují

Danek: „Co, pánové, máte hluboko do kapsy? Chcete pozvat na medovinu?“

Thierry: „Už jsme jednou říkali, že tyhle sračky nepijem.“

Anrai: „Lucianno, co ten protáhlý obličej?“

Lucianne: „Prý už došel ten dobrý mok.“