

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav translatologie

Bakalářská práce

Iva Vávrová

Komentovaný překlad eseje „Nordic Larp: Theatre, Art and Game“ z knihy J.
Stenrose *Nordic Larp*, Fëa Livia, 2010

Annotated Czech translation of “Nordic Larp: Theatre, Art and Game”, the
closing essay in *Nordic Larp* by J. Stenros, Fëa Livia, 2010

Praha 2016

Vedoucí práce: Mgr. David Mraček, Ph.D.

Zadání

Zadaný text přeložte do češtiny a svůj překlad doplňte překladatelským komentářem v rozsahu min. 20 normostran. v komentáři nejprve celkově charakterizujte výchozí text: uveďte, s jakým cílem byl text napsán a jaké stylistické postupy autor volí k dosažení svého záměru. Dále popište, na jaké problémy jste v překladu narazila, a zdůvodněte použité překladatelské postupy a nezbytné posuny, které jste v překladu provedla na úrovni lexika, syntaxe a především v rovině stylistické. Postupujte přitom od celkové koncepce svého překladu k dílčím řešením. Komentář opatřete bibliografickým soupisem použitých primárních i sekundárních zdrojů, včetně internetových.

Poděkování

Ráda bych poděkovala především Mgr. Davidu Mračkovi, Ph.D., za vedení práce, podporu a pomoc. Děkuji také autoru textu, Jaakku Stenrosovi za jeho ochotu ke konzultacím a PhDr. Martinu Buchtíkovi, Mgr. Tomáši Hampejsovi, Mgr. Anně Vrtálkové a Mgr. Davidu Františku Wagnerovi za konzultace pojmů a konceptů z oblasti larpu a teorie umění. Za korektury textu potom velmi děkuji Bc. Kristýně Chvojkové a Mgr. Monice Kadaňkové.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 23. 5. 2016

podpis

Abstrakt

Cílem této práce je překlad eseje *Nordic Larp: Theatre, Art and Game* od Jaakka Stenrose, která byla vydaná coby závěrečná esej v knize *Nordic Larp* (2010). v první části práce je prezentován samotný překlad eseje, která se zabývá představením nordického larpu a jeho analýzou v kontextu divadla, umění a her. Druhá část práce obsahuje komentář překladu, jehož součástí je analýza výchozího textu z pohledu vnětextových a vnitrotextových faktorů a popis zvolené překladatelské metody. Dále se práce soustředí na popis překladatelských problémů a posunů, ke kterým v rámci překladu došlo.

Klíčová slova: překladatelská analýza, komentovaný překlad, překladatelské problémy, posuny, larp, nordický larp, participativní umění

Abstract

This thesis presents a translation of *Nordic Larp: Theatre, Art and Game*, an essay by Jaakko Stenros, which was published as the closing piece in the *Nordic Larp* (2010) book. The first part of the thesis consists of the translation of the essay itself, which introduces Nordic larp as a phenomenon and contextualizes it within the theoretical frames of theatre, art and games. The second part of the thesis presents a commentary on the translation: first, the source text is analysed from the point of view of extratextual and intratextual factors and the translation method is determined. The thesis also includes an analysis of translation problems and translation shifts.

Key words: translation analysis, annotated translation, translation problems, shifts, larp, Nordic larp, participatory art

Obsah

1. Úvod	7
2. Překlad	9
3. Komentář k překladu	29
3.1 Profil výchozího textu	29
3.2 Profil cílového textu	29
3.3 Analýza vnětextových faktorů	31
3.3.1 Autor a vysílatel	31
3.3.2 Autorův záměr	32
3.3.3 Příjemce	34
3.3.4 Médium	36
3.3.5 Místo a čas	37
3.3.5 Motiv a funkce textu, funkční styl	38
3.4 Vnitrotextové faktory	39
3.4.1 Téma, obsah	39
3.4.2 Presupozice	40
3.4.3 Kompozice a mimojazykové prvky	42
3.4.4 Lexikum	42
3.4.5 Syntax	45
3.4.6 Intertextualita	47
3.4.7 Suprasegmentální jevy	48
3.5 Metoda překladu	48
3.5.1 Konzultace	50
3.6 Překladatelské problémy	51
3.6.1 Lexikální problémy	51
3.6.2 Syntaktické a morfologické problémy	65
3.6.3 Stylistické problémy	67

3.6.3 Intertextualita	69
3.6.4 Chyby v originále	70
3.7 Překladatelské posuny	71
3.7.1 Konstitutivní posuny	71
3.7.2 Individuální posuny	73
4. Závěr	76
5. Bibliografie	77
Primární literatura	77
Sekundární literatura	77
Lingvistická a translatologická literatura	77
Zdroje terminologie	77
Internetové a ostatní zdroje	79

1. Úvod

Esej Jaakka Stenrose *Nordic Larp: Theatre, Art and Game* pojednává o fenoménu nordického larpu,¹ jeho historii a teorii, a táže se, zda je nordický larp divadlem, uměním nebo hrou. Jedná se o klíčové dílo larpové teorie, které představuje jak nordickou larpovou scénu, tak larp jako takový celkově, a porovnáním s jinými oblastmi lidské činnosti ukazuje jeho svébytnou povahu. Esej byla publikována v roce 2010 v rámci dosud největšího publikovaného sborníku nordického larpu, knihy *Nordic Larp*².

Pro bakalářskou práci jsem se rozhodla přeložit dílo celé, jelikož tvoří vysoce koherentní obsahový a argumentační celek a zkracování nebo výběr pouze několika kapitol by způsobily, že by text jako celek postrádal svůj hlavní smysl. Důvodem, proč jsem si toto dílo vybrala pro překlad, je, že larpu se již několik let aktivně věnuji jako volnočasové aktivitě, akademickému oboru i zdroji překladových projektů a mám zájem o propojování české a zahraniční larpové komunity a budování českého akademického diskurzu v oblasti larpové teorie. Tato esej, coby zásadní dílo nordického larpu, má potom podle mého názoru potenciál značně přispět k budování a ustálení české larpové terminologie a rozšířit obzory čtenářů z československé larpové komunity. Překlad bude také možné zveřejnit na českém webovém portálu zabývajícím se larpem a larpovou teorií, *larpy.cz*, čímž pro bakalářskou práci získávám jasnou představu o zadání, profilu cílového textu a příjemci překladu.

Zároveň to, že larpová komunita a její diskurz jsou v zásadě nezdokumentované, znamená, že se skrze celou práci potýkám s nedostatkem akademických zdrojů k citaci a v několika pasážích proto předkládám hypotézy na základě osobní zkušenosti s českou a zahraniční larpovou komunitou a s jejím diskurzem. Tohoto nedostatku jsem si vědoma a snažím se k problematice vždy přistupovat zodpovědně, objektivně a vyhledávat osobní konzultace s členy larpové komunity, je-li to možné, ale zároveň mám za to, že moje více než osmiletá zkušenost s českou

¹ Pro vysvětlení, co je larp, je možné se uchýlit např. k definici na stránkách pražského sdružení Hraj larp: „Larp je hra založená na hraní rolí. Jde vlastně o divadelní improvizaci, na rozdíl od divadla ale v larpu nehrajete pro nezúčastněné publikum - pouze pro sebe a své spoluhráče. Jste zároveň hercem i divákem.“ Viz *Základy. HRAJ LARP* [online]. [cit. 2016-05-13]. Dostupné z: <http://hrajlarp.cz/zaklady/>

Co je nordický larp potom vysvětluje např. stránka Nordiclarp.org: „*Nordic-style larp*, or Nordic larp, is a term used to describe a school of larp game design that emerged in the Nordic countries. Nordic-style larp is dramatically different from larp in other parts of the world[...]” Viz *What is Nordic Larp? Nordiclarp.org* [online]. [cit. 2016-05-16]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>

² STENROS, Jaakko a Markus MONTOLA (eds.). *Nordic Larp*. 1. Stockholm: Fëa Livia, 2010. ISBN 978-91-633-7857-7. Dostupné také z: <http://tampub.uta.fi/handle/10024/95123>

larpovou komunitou, diskurzem a debatami v ní z pozice hráčky, organizátorky larpů a autorky prací o larpu mi umožňuje v některých případech vyvozovat závěry o cílovém příjemci a rozdílnosti prostředí v české a nordické komunitě. S nordickou larpovou komunitou je potom má zkušenost kratší a blíže se jí věnuji pouze v posledních třech letech, ale zde se také snažím častěji spoléhat na osobní konzultace s autorem eseje.

První část mé bakalářské práce tvoří samotný překlad s příloženými ilustracemi. Mým cílem při překladu byla jak věrnost originálu, tak produkce funkčního textu čitelného pro cílového příjemce. v druhé části nejprve nastiňuji profil výchozího a cílového textu a poté analyzuji originál dle modelu vnětextových a vnitrotextových faktorů Christiane Nordové. Následně popisuji celkovou zvolenou metodu, kterou jsem pro překlad použila, a věnuji se konkrétním překladatelským problémům, které jsem musela řešit. V poslední části potom krátce shrnuji posuny, ke kterým při překladu došlo.

1. Překlad

Nordický larp: Divadlo, umění a hra

Jaakko Stenros



Pokud má někdo hrát rockovou hvězdu, ostatní musí hrát publikum. Trollí skupina Sysikuu hraje v New Weird larpu Neonhämärä (Neonový soumrak, 2009-). (Diegetický záběr, Sasa Tkalcán)

Nordický larp je utvářená sociální zkušenost, založená na objevování nových světů a zakoušení života v cizí kůži. Umožňuje zjistit, jaké to je být někým jiným – uprchlíkem, mafiánem, vesmírným pirátem – v uceleném a promyšleném prostředí, se spoluhráči, kteří danou zkušenost sdílí a posilují. Je ale nordický larp umění, divadlo či hra?

Larpy jsou dočasné světy formované svou smyšleností, překrývající svět každodenní. Jejich účastník je v okamžiku hraní přítomen zároveň jako hráč i jako postava. Ačkoliv se najdou tací, co považují za ideální způsob hraní hlubokou imerzi do postavy (Pohjola 2000), mnoho hráčů, her a herních kultur vidí dramatický výkon nebo úspěšné dosažení cílů postavy jako cennější než to, že hráč niterně prožije její pocity.³ Ani ten nejzapálenější imerzionista však neprožívá v rámci fikce dané hry přesně totéž, co by jeho postava pravděpodobně skutečně pociťovala. Toto napětí mezi herním světem a realitou ve skutečnosti často působí jako hlavní zdroj významu v herním prožitku (jak tvrdí Pettersson 2006). Prožitek získaný hraním larpu obsahuje

³ Asi nejčastěji používaná typologie hráčů rolových her vymezuje tři kategorie: dramaturgy, simulacionisty a gamisty (Kim 2003). Někteří autoři nahrazují simulacionismus imerzionismem (Böckman 2003).

jak složku diegetickou, zprostředkovanou skrze postavu, tak složku přímého prožitku hraní. Larp tedy zároveň prožitky simuluje a vytváří.

Ačkoliv nordické larpy mají často za cíl dosažení úplné iluze a kýženým výsledkem je ztratit sebe sama v postavě, v praxi k tomuto dochází pouze chvilkově. (Úplná imerze do postavy by se ostatně podobala spíše psychóze než hraní.) Finská larpová designérka Ranja Koverola (1998) popsala larp jako perlový náhrdelník, v němž jsou perly reprezentovány dokonalými okamžiky ve hře, kdy je iluze herního světa úplná – kdy místo přemýšlení o hraní postavy postavou jsme. v některých náhrdelnících je perel více, v některých méně. Náhrdelník, který by tvořila nepřerušovaná šňůra perel, je nedosažitelný, ale snaha se tomuto ideálu přiblížit je součástí estetiky nordických larpů.

A právě tento nedostižitelný cíl propůjčuje rolovým hrám jejich moc, protože snaha o jeho dosažení způsobuje napětí mezi každodenností a diegezí, mezi hráčem a postavou. Přepínání mezi těmito módy, když se hráč snaží zůstat ve hře, má za následek to, že automaticky získává od hry odstup - jde o jakýsi vestavěný efekt odcizení podobný Brechtovu *zcizovacímu efektu*. Účastník je tak schopen nahlížet na herní události jak zevnitř hry, tak zvenčí, a přepínat mezi oběma sociálními rámci (viz Goffman 1974, Fine 1983 a Pettersson 2006) hry a hraní. To, že postava pociťuje radost, hlad nebo je znuděná, tudíž nutně neznamená, že hráč její pocity sdílí. Právě toto oddálení umožňuje používat tuto formu ke zkoumání i jiných pocitů, než je radost a zábava.

Nordické larpy nemusí přinášet okamžité uspokojení. Naopak – místo aby poskytovaly instantní požitky, mohou klidně být chvílemi nudné, rozčilující, nebo dokonce bolestivé. Přesto má jejich hraní pro účastníka význam, a tak nakonec i nepříjemná zkušenost může způsobovat potěšení.

Divadlo a diváci

V larpu účastníci ztvárňují role postav a volně improvizují v rámci parametrů daných designem hry a cíli, minulostí a osobností postavy. Styly hraní se výrazně liší od jedné herní tradice k druhé a od jednoho období k druhému. v některých případech je cílem cítit se jako postava, emočně s ní splynout. Ale stejně tak to může být zpodobnit postavu navenek uvěřitelně, podobně jako to dělají herci v divadle. Někdy se hráči mohou snažit nasimulovat celý svět a místo, které v něm zaujímá jedna osoba, zatímco jindy mohou prostě chtít hru férově vyhrát. Bez ohledu na styl je ale hraní larpů často performativní.



Muovikuppi (Plastový kelímek, 2008) je symbolický larp od Juhany Pettersona, v němž se rodina dohaduje o rozdělení dědictví. v larpu byly použity keramické hrnky coby hlavní způsob, jak vyjadřovat skryté emoce. (Inscenovaný záběr, Staffan Jonsson)

Improvizace a vystupování jsou pro larpové výrazivo tak zásadní, že může být na první pohled obtížné toto médium odlišit od divadla. Larp se může nápadně podobat nudnější variaci na commedii dell'arte (a navíc obvykle bez viditelných masek), extrémně nesrozumitelné dramatické hře, psychodramatu bez terapeutické funkce nebo amatérskému improvizacímu divadlu. Z pohledu diváka by opravdu nejbližším příbuzným larpu mohla být dlouhá, nepřerušovaná zkouška improvizacího divadla. Jenže je tu jedna zásadní odlišnost: Larp není uzpůsoben k tomu, aby měl publikum. Larpy sice mohou sledovat nezúčastnění diváci a posuzovat je jako vystoupení, ale to není primárně v jejich povaze.⁴

Larp tvoří hráči pro hráče. Toto tvrzení je nutné brát velmi doslovně: Larp se nejen odehrává, ale i vytváří a prožívá na vlastní kůži. Každé představení se musí trochu přizpůsobit svému publiku a v divadle často účastníci mohou učinit pár omezených a regulovaných zásahů, ale účast v larpu je mnohem méně omezená. v larpu má každý účastník, každý hráč, vládu nad svým vlastním narativem a hmatatelnou možnost ovlivňovat nejen svůj malý úsek příběhu, ale i obecné směřování celého díla.⁵

Larp není možné skutečně docenit bez toho, aby se ho člověk účastnil. Estetika jednání a účasti je zcela odlišná od estetiky diváctví a oddálení, a proto je v kontextu larpu nutné přehodnotit celý koncept publika. Daniel Mackay (2001) tvrdí, že v larpu je pozice publika a účinkujícího zvnitřněná toutéž osobou: „Účastník hrající postavu je účinkujícím, zatímco hráč po ukončení hry, popřípadě i v jejím průběhu, pokud zrovna stojí mimo hlavní rámec dění, je jeho divák.“

⁴ Harviainen (2008) dokonce zpochybňuje předpoklad, že performativní prvek je pro larp zásadní. Někteří účastníci totiž ani tak nehrají pro nějaké vnější publikum, jako spíše konají. Minimálně některé části larpů nejsou o nic více (či méně) performativní než každodenní život. Larp bývá také někdy označován jako „interaktivní drama“ (Phillips 2006) nebo „indrama“

⁵ Haggren, Larsson, Nordwall a Widing (2008) pojednávají o larpu jako o součásti širší participativní kultury.

Christopher Sandberg (2004) toto subjektivní publikum nazývá *publikem v první osobě*: „Toto dílo není ‚dotvářeno‘ pouze v mysli diváka – je vytvářeno účastníky, kteří se mohou s dílem, jež pomáhali vytvářet, skutečně setkat, až když se stanou jeho součástí.“ Stejně jako do her, rituálů, a dokonce i do každodenního života je do larpů nejprve potřeba vstoupit, odevzdat se jim a zabydlet se v nich, aby bylo možné je doopravdy prožít. Ačkoliv organizátoři často poskytnou zasazení do nějakého prostředí, úvodní uspořádání a témata, hráči přivádí larp k životu vlastními volbami a činy. Účastníci se stávají zároveň hráči hry a zároveň hráči na jevišti – ale přitom také tvoří publikum. Vnitřní svět a pocitové zvraty postavy, které se možná skrývají za kamenným výrazem nebo maskou měšťácké nezúčastněnosti, mohou být o mnoho zajímavější než cokoli, co je viditelné na povrchu. Toto publikum v první osobě potom činí kritiku rolových her problematickou, vzhledem k tomu, že kritik se nutně musí účastnit vymýšlení a kolektivní tvorby daného zážitku, a tudíž se v jistém smyslu sám stává tvůrcem (Mackay 2001, Ahlroth 2008).



Hamlet inifrån (Hamlet zevnitř, 2000) byl participativní hybrid larpu a divadla, odehrávající se v nafukovacím hradě. Následně se jím inspiroval larp Hamlet, který je někdy nazýván režisérskou verzí. (Předherní, portrét, Samantha Bonnevier)



Kuusysi Vuolle v trollí hudební skupině Sysikuu hraje na kytaru v larpové sérii Neonhämärä. Hráč se naučil hrát na kytaru jen proto, aby mohl strávit den jako rocková hvězda. (Diegetický záběr, Sasa Tkalcin)

Larpy jsou ze své podstaty komunitní prožitky. Zážitek každého hráče je formován činy jeho spoluhráčů. Králové potřebují poddané, vězni věznitele a rockové hvězdy zase své fanoušky.

Jádrem rolových her je inter-imerze, což je cyklus pozitivní zpětné vazby založený na tom, že obýváme herní svět a postavy, předstíráme víru v diegetický svět hry a všechny v něm a dočasně přijímáme tento svět za skutečný, čímž posilujeme zážitek všech ostatních účastníků. Krále činí králem nejen to, že se jako král chová – skutečně jej korunují až jeho poddaní, kteří ho na krále povyšují tím, že reagují na jeho společenské postavení.

Viola Spolin (1999) napsala, že bez publika není divadla a že nezapomenout na publikum je pro herce je stejně důležité jako nezapomenout svůj text. Čtvrtou zeď mezi účinkujícími a jejich publikem je možné zbořit – lze eliminovat architektonické oddělení herců a diváků, distancovat publikum užitím zcizovacího efektu, zahltit je znečitlivujícími zvuky, světly a gesty divadla krutosti, přizvat je k vystupování v divadle fórum či vyprovokovat k nevědomé participaci v neviditelném divadle coby *diváky-herce*. Přesto však základním prvkem divadla zůstává, že jde o vystoupení konkrétních lidí pro jiné lidi, kteří v zásadě nejsou rovnocennými účastníky.

V divadle má vystoupení externí příčinu, odehrává se *pro někoho* (Kirby 1987); je zde předěl mezi divákem a tím, co se děje na jevišti (Schechner 1988). v larpech, podobně jako ve všech hrách obecně, je hraní *paratelické* (Apter 1991): je cílem samo o sobě. Je samozřejmě možné se na larpy dívat, ale to vlastně není jejich skutečným účelem a nelze je tak plně docenit. Tento rozdíl je natolik fundamentální, že z pohledu larpu působí akční umění a divadlo vlastně jako jedna a ta samá věc: v obou případech jde o díla uvedená naživo před diváky, kteří nemají příliš možností ovlivňovat výsledné vystoupení. i v rámci akčního umění se ale najdou směry, které vůbec nepodmiňují svá vystoupení přítomností publika:

Allan Kaprow a další ale tvoří performance zcela bez záměru uvádět je před publikem. Mohou být uváděna o samotě, v soukromí. Jiní umělci mohou vidět jejich části, někdy mohou mít i náhodné diváky, ale performance samotné jsou určeny k tomu, aby byly odehrávány – a ovlivňovaly tak účinkujícího – ale nikoliv nutně sledovány. Tyto performance, které by možná šlo nazývat „aktivity“, nejsou divadlo, protože jejich účelem není ovlivnit diváka. Samotná činnost vystupování ještě divadlo nedělá – veškerá divadelní tvorba jsou vystoupení, ale ne všechna vystoupení jsou divadlo. (Kirby 1987)

Akční umění se vyvinulo z tradice vizuálních umění. Rolové hry, s výjimkou některých her od konkrétních designérů, si ale žádnou návaznost na tuto tradici nárokovat nemohou, ačkoliv jejich kořeny jsou velmi rozmanité. Přesto jsou si ale larp a akční umění často velmi podobné.

Zapojení publika a akční umění

Soudobé umění má tendenci směřovat k participaci a kolaboraci. Tuhle tendenci jde vztáhnout do minulosti přinejmenším k Richardu Wagnerovi (1849), který chtěl vytvořit *Gesamtkunstwerk*, umění, které by bylo souhrnem uměleckých žánrů a odráželo nejenom

umělce, ale i lid – což je úkol, v němž Wagner sám spíše selhal (Groys 2009). Ve dvacátých letech dvacátého století potom futuristi a dadaisti pořádali provokativní spektakly, jejichž součástí byly role určené pro diváky a které zpochybňovaly uměleckou individualitu. Ještě předtím Marcel Duchamp zredukoval své umělecké dílo na pouhou instrukci, jak dané dílo vytvořit, a to včetně svého podpisu. Zapojení publika tak, jak ho chápeme v současném umění, ale na scénu skutečně přišlo až v padesátých a šedesátých letech, a to díky Situacionistické internacionále, hnutí Happenings a studiu Andyho Warhola *The Factory*. Přesto podle Borise Groyse (2009) „ať už se jedná o wagnerovskou operu, futuristický skandál, happening hnutí Fluxus nebo situacionistickou akci, všechny tyto události spojuje společný cíl: propojit na konkrétním místě umělce a jeho publikum.“⁶

Na larp je možno nahlížet jako na konstruované situačně specifické dílo. Asi nejbližšími příbuznými larpu v oblasti umění jsou situace a happeniny.⁷ Allan Kaprow v roce 1961 napsal, že happeniny jsou „v zásadě divadlo“; v této době se také hranice mezi publikem a účinkujícími stírala pouze z architektonického hlediska – tím, že všichni obývali stejný prostor. O pět let později už Kaprow volal po odstranění publika, po performancích, v nichž by se všichni řídili jedním scénářem či aranžmá (Kaprow 1966). Již o dekádu dříve si Guy Debord (1958) vytyčil za cíl právě zboření této hranice mezi diváky a herci:

Tato situace je tudíž navržena k tomu, aby ji její tvůrci prožívali. Je potřeba neustále umenšovat roli, kterou hraje pasivní nebo upozaděná ‚veřejnost‘, a rozšiřovat roli těch, které nelze nazvat tak úplně herci, jako spíše v novém slova smyslu ‚proživatelé‘.

Cílem bylo pohnout diváky k činům a vytvářet pomíjivé a jedinečné okamžiky „neoddělitelné od jejich okamžité konzumace“ (Situacionistická internacionála 1960). Tyto situace ale postrádaly aspekt antropomorfních konstruktů postav nebo *rolí* z rolových her (viz Montola 2008). To, že jejich účelem bylo burcovat ke kritice a fungovat jako umělecká díla, také ve srovnání s larpem zužovalo jejich záběr.

Podle Claire Bishop (2006) je nejčastější motivací pro zapojení publika v umění touha diváky učinit *aktivnějšími* a dát jim větší *moc*. Tvůrce se části svého *autorství* vzdává, aby dosáhl více demokratického, rovnostářského efektu, obnovil sociální vazby a pomohl utvářet *komunitu*. Ačkoliv larp rozhodně mohou mít i takovéto motivace, tento žánr nevzešel z takto vysokých ideálů. Vzhledem k tomu, že larp vychází ze stolních rolových her, byly vždy v základu

⁶ Hlubší pohled viz Groys (2009), Bishop (2006) a Frieling (2009).

⁷ Jak Kaprow (1966) tak Debord (1957) ve svých klíčových textech explicitně odkazují k hrám a hraním.

společenskou a participativní aktivitou, která si ale v minulosti vysloužila spíše nálepkou koníčku než umění.

Svou strukturou je mnoho děl, která patří do tradice participativního umění, podobných hře. Umělec vytváří nějakou aktivitu tím, že navrhne soubor pravidel, z nichž, jsou-li dodržována, daná aktivita vznikne. Zážitek a umění vyvstanou z toho, že člověk koná v rámci dané struktury. Hry coby události jsou *vědomě strukturovány* designérem a zároveň se jedná o *ztvárněné zkušenosti*, k nimž má člověk přístup, pouze pokud se jich účastní a přispívá k nim (Stenros & Waern 2010). Například psychogeografické *driftování* (specifický způsob procházení se po městě) nebo o něco formálnější *Abstract Tours* (Ruggeri, 2001) jsou také formalizovaným hraním, stejně jako jsou jím hry (Montola et al. 2009). Participativní umělecká díla tohoto typu mají k larpům obzvláště blízko, protože v nich nejsou jasné podmínky pro výhru a jedná se o *vnitřně potvrzované zážitky* (Dansey et al. 2009), ve kterých se účastník sám rozhoduje, kdy dosáhl cíle aktivity. Hlavním rozdílem oproti larpu potom je, že zde nemáme žádný fiktivní svět, žádný narativ a že účastníci jsou přítomni sami za sebe a nehrají žádné fiktivní role.

Zapojení publika zpochybňuje kult umělce. Pokud se stírá hranice mezi tvůrcem, umělcem a autorem na jedné straně a publikem, diváky a masami na straně druhé, je tím ohrožena jedinečná pozice umění v kultuře. Anthony Howell (2000) upozorňoval na nebezpečí spojená s rozbitím *homeostázy* uměleckého díla. „Pokud účinkující vezme na vědomí diváka, zničí ho to, protože tím eliminuje rozdíl, který mezi nimi panuje.“ Tento výrok vychází ze strachu – strachu, že vzít na vědomí diváka by zbavilo vystoupení prvku tajemna. „Jedním ze znaků špatného divadla je, že je příliš ochotné se přizpůsobit publiku; je příliš ochotné vzít ho na vědomí a tím se jeho účinkující stávají ‚stejnými jako jejich diváci‘.“

I díla, která vyžadují zapojení a spolupráci, však bývají někdy započata – a v některých případech potom takový člověk funguje i jako kurátor díla nebo designér dané aktivity. v larpěch jsou vypravěči, organizátoři, designéři a uvaděči někdy považováni za autory a tvůrce podobně jako umělci, režiséři a spisovatelé. A samozřejmě se objevují hlasy, které by chtěly zbořit i tyto hradby, jak ukazuje například metoda kolektivního larpového designu, použitá třeba v případě larpu *Enhetsfront*. Různé larpy mají různou úroveň spolupráce a zapojení, což lze přirovnat k různici se organizační struktury participativních děl, jako je například *4' 33''* od Johna Cage, skupinové akty od Spencera Tunicka, *AIDS Memorial Quilt* (vzpomínková deka pro oběti AIDS) nebo *zombie walky*. Umberto Eco ve svém *Otevřeném díle* (1962) napsal:

Jinými slovy, autor nabízí interpretovi, vnímateli, adresátovi dílo k dodělení. Nezná přesný způsob, jakým bude dílo zakončeno, ale je si vědom toho, že až bude doděláno, bude to stále jeho dílo. Nebude to odlišné

dílo a na konci interpretačního dialogu bude jeho forma organizována způsobem, jaký nemohl předvídat. Je to autor, kdo nabízí množství možností, které byly již racionálně organizovány, orientovány a obdarovány údaji k dalšímu rozvíjení.

Eco psal o moderní hudbě, ale jeho popis také mimochodem zachycuje to, jak o své tvorbě přemýšlí současní herní designéři. Vytváří pravidla, cíle, prostředí a fiktivní světy, a ačkoliv ve výsledku je každá herní instance odlišná, jedná se stále o tutéž hru vytvořenou designérem:

Coby herní designér řešíte designové otázky druhého řádu. Účelem úspěšné hry je smysluplné hraní, jenomže hraní je něco, co vzniká z fungování pravidel. Jako herní designér nikdy nemůžete hraní přímo navrhovat – můžete jen navrhovat pravidla, ze kterých hraní vznikne. Herní designéři vytváří zážitek, ale pouze nepřímo. (Salen & Zimmerman 2004)

Herní design je vždy designem druhotným, a stejně tak musí nutně být druhotný design každého skutečně participativního umění nebo aktivity. Designér nevytváří aktivitu, ale pravidla a struktury, které danou aktivitu podporují. Účastníci vždy do díla vnášejí vlastní příspěvek. Je to vlastně právě výzva v podobě spolupráce, která je počátečním bodem herního designu. Naneštěstí zatím v této oblasti neprobíhá mezi hrami a uměním příliš intenzivní dialog.

Hry, umění a tradice

Ačkoliv hry dosud nebyly považovány za hodné statusu umění, uznávané umění po staletí z her těžilo inspiraci. A přestože hry obvykle nejsou pokládány za uměleckou formu, vypadá to, že umění může přijmout formu hry (Montola et al 2009). Tento posun, kdy hry přestaly být subjektem umění a staly se uměním, začal nejspíše tehdy, když Duchamp dal uměleckému životu vale a místo toho se stal šachistou.

Jak se umění vyvíjelo a stávalo více konceptuálním, staly se hry užitečným odkazem a stavebním materiálem. Mnoho známých děl vytvořených ve spojitosti s hnutím Fluxus má prvky jak hry, tak interakce. *Flux-boxy* obsahovaly instrukce, které měl divák-hráč následovat, a přímo odkazovaly na hry. Přesto ale měly často úmyslně otevřený konec a mohly být sehrány mnoha způsoby (Frieling 2009).

Tradice prezentování her jako umění existuje také v kontextu muzeí a galerií. Jenže tyto *muzejní hry* jsou samostatný žánr a představují velmi úzkou tradici. Bývají to objekty, artefakty určené k tomu, aby se na ně člověk díval a rozjímal, a tak příliš neslouží jako platformy pro skutečné hraní. Když čteme popis takové hry, dočteme se, jak daný kus vypadá či jaká má pravidla, ale ne jak se hraje nebo jakou činnost produkuje. Muzejní hry se obvykle netvoří proto, aby to byly *dobré hry*, vzhledem k tomu, že u nich jde právě o to, jak mizerně fungují. Tím, jak mění implicitní pravidla všech her, se stávají podvrtnými, což je zajímavé, ale velmi často to znamená, že jako hry samotné jsou nehratelné.

Typickým příkladem muzejní hry je *Play it by Trust* aneb *White Chess Set* (1966) od Yoko Ono. Jedná se o zcela bílou šachovou sadu, u které jsou následující instrukce: „Hrajte tak dlouho, dokud si budete pamatovat, kdo je váš protivník a kdo jste vy sami.“ Ačkoliv je možné tuto hru alespoň po nějakou dobu hrát, divák to nutně nemusí udělat, aby pochopil, co se s ní umělkyně snaží sdělit.⁸ Právě skutečnost, že mnoho her vystavovaných v uměleckých galeriích bylo nehratelných nebo z pohledu herního designu relativně amatérských, asi může za to, že umění má v kontextu her špatnou reputaci.

Najdeme ale i hry prezentované jako umění, které se na hraní, prožívání a činnost, kterou produkují, soustředí a nepředstavují jenom objekt, nad kterým by měl návštěvník hloubat. Taková díla jsou, zdá se, vzácnější a velmi často se přelévají do okolního městského prostředí a galerie pro ně slouží jen jako počáteční bod. Britská umělecká skupina Blast Theory uvedla nespočet hrám podobných uměleckých instalací v galeriích a v jejich okolí po celém světě (viz Adams 2009). Nejvíce podobná larpu z nich byla asi transmediální show *Kidnap*, ve které dva lidé vyhraji cenu: umělci je unesou a po dobu 48 je drží jako rukojmí. Je ale méně pravděpodobné, že na činnost účastníků hry se budeme dívat jako na dílo umělce, jelikož je utvářena nepřímo skrze médium hry.

V poslední době dostaly možnost vstoupit do uměleckých galerií také nordické larpy. Například larp *inside:outside* byl vytvořen na objednávku galerie Kunstneres Hus v Oslu a *LevelFive* (2010) se hrál jak v Hammerově muzeu v Los Angeles, tak na bienále Zero1 v San José. Larpy jsou také čas od času zvány na umělecké festivaly, ale je neobvyklé, aby se do galerií a muzeí dostávaly larpy, které nebyly navrženy přímo pro svět uměleckých institucí. Jestli se z těchto na míru šitých larpů vyvine subžánr muzejních larpů, ukáže čas.

Podobně jako většina ostatních situačně specifických participativních aktivit i larpy vzdorují jednoduché komercializaci. Nevytváří se při nich nic trvalého; výsledkem je pouze ona pomíjivá událost a zážitek z ní. Dodatečná díla založená na larpech vznikají jen zřídka. A co je důležitější – k tomu, aby účastník larp ocenil, se mu musí do velké míry oddat. Takže zatímco soudobé umění se stalo „jen další formou masové kultury“ (Manovich 2009), larpy tomu, aby byly podobným způsobem osekány a zabaleny, dosud odolávají.

⁸ V některých kritických hrách je nehrát jediný způsob, jak zvítězit. Tyto hry jsou obvykle míněny jako kritika násilí a války či zobrazování násilí a války v hrách. Například ve hře *September 12th* (2003) hráč vytváří nové teroristy, kdykoliv na jednoho z nich shodí bombu. Hra *lose/lose* (2009) potom zachází ještě dál – jedná se o digitální hru, která pokaždé, když uživatel zničí vesmírnou loď, vymaže soubor z jeho počítače.

Herní designeři a badatelé zabývající se larpem se shodují na tom, že larp může být umění, ale není vždy jasné, co tím myslí. Larp je kromě jiného někdy nazýván médiem, jindy uměleckou formou, formou sociálního umění, novým akčním uměním, které vytváří sociální dílo, či subjektivní formou umění.⁹ Unikátní povahu toho, jak se hráč v roli vyjadřuje, přesně zachytil Juhanna Pettersson, který píše o larpu coby zážitkovém umění:

V rámci tohoto zážitku se účastník aktivně zapojuje a tvoří, je subjektivním divákem a účastní se jak herní, tak mimoherní úrovně hry. Musí se vypořádat s velkým množstvím komunikace a s komplexními, umělými sociálními systémy, z nichž se rodí hra samotná. (Pettersson 2006)¹⁰

Zatímco knihy sdělují a divadlo ukazuje a zážitek z nich je předáván skrze spřízněnost a vcítění se, larp nutí hrát a zažívat na vlastní kůži. To se odehrává v prostředí a ve struktuře, které jsou tvořeny a odehrávány s tím, že hráči i tvůrci si uvědomují dvojí povahu hry a běžného života. Tento proces umožňuje síla spolupráce v rámci vzájemné imerze se spoluhráči, kteří hráčův zážitek sdílí, a navíc jej i posilují. Rolové hraní je utvářená sociální zkušenost v podobě umělecké formy.

*Klastrová teorie umění*¹¹ nabízí neurčitý soubor kritérií, se kterými je jakékoliv potenciální umělecké dílo porovnáváno a kterým musí nějakým způsobem vyhovovat (Tavinor 2009). Jedná se pochopitelně o nepřesný a diskutabilní způsob, jak nastavit hranici mezi uměním a neuměním, ale přesto tato kritéria, vytvořená uměnovědci, vypovídají leccos o tom, jak je „umění“ v naší společnosti konstruováno. Berys Gaut (2000) uvádí deset vlastností, které si obvykle spojujeme s uměleckými díly a jejichž absence znamená, že něco za umělecké dílo považováno není:¹²

(1) má pozitivní estetické vlastnosti, jako je krása, půvab či elegance (vlastnosti, které disponují schopností poskytovat smyslové potěšení); (2) vyjadřuje emoce; (3) skýtá intelektuální výzvu (tzn., zpochybňuje zažitá názory a způsoby myšlení); (4) je formálně komplexní a koherentní; (5) je schopno přinášet komplexní sdělení; (6) ukazuje nějak individuální pohled; (7) využívá tvůrčí představivost (je originální); (8) je to artefakt nebo představení, které vyžaduje vysokou úroveň určité dovednosti; (9) patří k určité zažité umělecké formě (hudba, malba, film atd.); a (10) je výsledkem záměru vytvořit umělecké dílo. (Gaut 2000)

⁹ Různé přístupy viz Harviainen (2010), Fatland & Wingård (1999), Vanek (2009), Bowman (2010), Flood (2006), Mackay (2001) a Pohjola (2003). Povšimněte si, že na druhé straně barikády je ticho – žádný uměnovědec nikdy na toto téma nic nenapsal.

¹⁰ Petterssonova esej se jmenuje *The Art of Experience*, tedy Umění zážitku. Uměním se v tomto případě myslí umění jako ve slově umělecký, nikoliv jako dovednost.

¹¹ Různých definic umění je příliš mnoho na to, abychom se jimi zabývali v kontextu této eseje. Klastrovou teorii jsme zvolili pro její praktičnost, přístupnost, a protože do svých kritérií zahrnuje většinu pohledů na umění.

¹² Gaut svůj seznam nepovažuje za definici, ale mnoho jiných autorů, jako jsou například Tavinor (2009) a Dutton (2006), ano. Podobné seznamy viz Dutton (2006).

Pokud použijeme tento seznam a podíváme se na hry prezentované v této knize, je tvrzení, že larp jsou umělecká díla, poměrně jednoduše obhajitelné. Ve výsledku ale ani to, že několik konkrétních larpů či larpových tradic splňuje dostatečný počet výše zmíněných kritérií nebo se dostatečně podobá uznávaným dílům z oblasti participativního umění, nutně neznamená, že larp je součástí uměleckého světa v *institucionálním* slova smyslu.

Jedna věc je, když herní designéři a badatelé zabývající se larpem tvrdí, že larp je umění, čímž nejspíš myslí, že má kulturní význam, sociální hodnotu, může produkovat silné emoce a je zdrojem estetických prožitků. Úplně něco jiného ale je, aby se larp stal součástí uznávaného světa uměleckých děl. Tradice a principy umění se v průběhu času vyvíjí a mění a jsou výsledkem neustálého vyjednávání o významu umění v oblasti mocenských vztahů. Klíčová otázka je, kdo má *moc a právo* definovat, co umění je. Má-li se larp stát součástí umělecké tradice, musí někdo v oblasti umění mít moc a vůli jej uměním učinit.

Pokud jde o to, jak se umění definuje, je důležité mít na paměti právě otázku tradice. Pokud chce umělec vytvořit hodnotné dílo, musí znát příslušnou tradici a své dílo nějak umístit ve vztahu k ní, nebo to přinejmenším předstírat. Mnoho kultur rolového hraní nutně nepovažuje formální inovaci za něco dobrého – na mnoha místech lze každý rok uvádět larp vytvořený z velmi podobných stavebních prvků, podobně jako tomu je třeba v případě populárních žánrových filmů.

Howard S. Becker (1982) se věnoval otázce umění coby sociální, kolektivní činnosti, která je vytvářena ne pouze jednotlivými tvůrci, ale většími *uměleckými světy*. Identifikoval čtyři různé vztahy, které je možné k těmto uměleckým světům zaujmout: integrování profesionálové, solitéři, lidoví umělci a naivní umělci. První dvě kategorie označují ty, kteří v uměleckých světech přímo pracují či pracovali. Druhé dvě kategorie jsou potom relevantní ve vztahu k larpům. Zaprvé je možné larp označit za *lidové umění*, vzhledem k tomu že stejně jako třeba šití prošívání dek je

uskutečňován zcela mimo profesionální umělecký svět. Jedná se totiž o díla vytvořená obyčejnými lidmi v průběhu jejich obyčejných životů, která jejich tvůrci a uživatelé sami málokdy vůbec vnímají jako umění, ačkoliv, jak to tak často bývá, lidé mimo komunitu, v níž vznikají, v nich často uměleckou hodnotu najdou.

V mnoha larpových tradicích převládá názor, že rolové hraní by nikdy uměním být nemohlo, a místo toho je považováno za zábavu. Tradice nordického larpu sama sebe ale za umění už nějakou dobu považuje. Beckerova kategorie naivních umělců, respektive *naivního umění*, proto nordický larp vystihuje o něco lépe:

Jeho tvůrci pracují izolovaně, bez omezení spolupráce, která svazují příslušníky uměleckého světa, a mají svobodu ignorovat konvenční kategorie uměleckých děl. Mohou tvořit věci, které nezapadají do žádného běžného žánru a nelze je zařadit do žádné třídy. Jejich díla prostě jsou a mohou být popsána jen tak, že se vyjmenují jejich vlastnosti. i když je popíšeme, nemůžeme je zařadit do žádné třídy – každé z nich je třídou samo o sobě, protože bylo vytvořeno bez vztahu k čemukoliv jinému a nic jiného nebylo vytvořeno ve vztahu k němu. (Becker 1982)

Tento popis sice může být funkční z pohledu profesionálních uměleckých světů, ovšem když se na něj podíváme z hlediska nordického larpu, náhle příliš nevyhovuje. Nordický larp jako celek může vypadat jako učebnicový příklad naivního umění, ale jednotliví autoři larpů rozhodně práci jiných autorů sledují. Podobně do nordického larpu pronikla ideologie tvorby založená na tom, že umělci navazují na díla již vytvořená a umožňují tím určitý pokrok, čímž byly položeny základy tradice. Možná nejlepší způsob, jak vyhovět Beckerově terminologii, by bylo označit nordický larp za samostatný umělecký svět.



Pozůstatky z larpů a happeningů někdy vypadají podivuhodně podobně. Na první fotce je dílo Roberta Whitmana Mouth (1961) (Robert R. McElroy, citovaný v Kaprowovi 1966), na druhé Hamlet (Hra, Bengt Liljeros).

Hraní a hry

V této knize jsme brali jako samozřejmost, že nordické larp jsou hry. Přesto je ale poměrně jednoduché tento názor problematizovat. Je zjevné, že nordické larp jsou *hraní*. Ale jsou to skutečně *hry*?

Katie Salen a Eric Zimmerman (2004) poskytli jednu často citovanou definici hry. Definovali hru jako „systém, ve kterém se hráči dostávají do umělého konfliktu, který je definován pravidly a má kvantifikovatelný výsledek.“ Rolové hry obecně tomuto vcelku odpovídají – jsou v nich hráči, kteří často mají cíle a tyto cíle jsou netriviální nebo si navzájem odporují. Obsahují také pravidlové struktury, i když ty jsou někdy implicitní,¹³ a mají výsledek, i když ten může někdy být těžké kvantifikovat. Přesto ale definici neodpovídají dokonale. Sami autoři výroku nazvali

¹³ Nebo mohou být „neviditelné“ (Montola 2008).

rolové hry „krajním případem“ her, protože v nich chybí kvantifikovatelný výsledek (Salen a Zimmerman 2003).¹⁴

Salen a Zimmerman tvrdí v základu to, že rolové hry nutně nemají jasného vítěze. Každá postava může mít své osobní cíle a záměry a ty se nemusí nutně vylučovat s cíli ostatních. Každá postava může úspěšně dosáhnout svého cíle, případně také nemusí uspět nikdo. Ještě problematičtější potom je to, že cíl hráče může odporovat cílům jeho postavy – hráč může úmyslně nasměrovat svou postavu k neúspěchu.¹⁵ Vytvořit a zahrát tragédii jako v *Hamletovi* je stejně validní cíl jako vyhrát hru. To je v hrách takřka neslýchané – hry člověk téměř vždy hraje proto, aby vyhrál, ne aby prohrál. V neposlední řadě může také být cílem hráče vytvořit simulaci každodenního života ve smyšleném prostředí, toto prostředí obývat a být někým jiným, bez ohledu na velké plány, směšné cíle a bezvýznamné zápletky.

Pokud hry považujeme za systémy, artefakty či objekty, může být náročné vidět v rolových hrách prvky hry. Pravidla se v nich často můžou měnit v průběhu hraní, vypravěč má velkou moc, konkrétní cíle někdy zcela chybí, výsledek jedné herní schůzky může být značně nejasný a často není možné určit, kdo vyhrál a kdo prohrál. Je taky vhodné podotknout, že Salen a Zimmerman se zaměřovali především na tradiční stolní rolové hry, nikoliv na larpy. Ty vlastnosti, které ze stolních rolových her dělají lehce problematickou kategorii, jsou pak v larpech přítomné ještě výrazněji. Zatímco ve stolních hrách jsou všichni hráči a vypravěč obvykle v jedné místnosti, v larpu se účastníci můžou rozprchnout po celém domě nebo dokonce městě a nikdo o hře nemá přehled, dokud neskončí – a je možné, že ani potom ne.

Přesto ale larpy tradičně za hry bývají považovány, přinejmenším larpery samotnými. Většina lidí je považuje za příbuzné rolových her, konkrétně toho druhu rolových her, který vznikl v sedmdesátých letech dvacátého století a za jehož vynálezce jsou obecně považováni Gary Gygax a Dave Arneson. To je zvláštní, protože historie je plná kulturních praktik, jejichž účastníci přijímají role: od rituálů provozovaných starověkými faraóny přes tematická námořní a gladiátorská představení římského impéria a *commedii dell'arte* až po hry masek a náboženské liturgie po celém světě. Dokonce i v průběhu dvacátého století najdeme nespočet neludických užití rolového hraní, přinejmenším v oblasti psychologie, sociální psychologie,

¹⁴ Podle Juulovy (2005) velmi vlivné definice mají klasické hry šest vlastností: pravidla, kvantifikovatelný výsledek, zhodnocení tohoto výsledku, hráčův vztah k výsledku, hráčovu snahu a možné důsledky pro běžný život. Autor považuje stolní rolové hry za „hraniční případ“, protože vypravěči v nich mohou mít vliv na pravidla.

¹⁵ Viz Montola 2008, co se týče exogenních, endogenních a diegetických cílů.

vzdělávání, odborné přípravy a divadla.¹⁶ Celý výčet je dlouhý a rozmanitý, ale ukazuje, že předstíráním, že je člověk někým jiným v iluzorním světě, se v dějinách lidstva nezabývaly pouze děti, ale i dospělí (Walton 1990). Rolové hraní je fundamentálně lidská činnost.

Když v roce 1974 Gygax s Arnesonem vytvořili svou hru na hrdiny *Dungeons & Dragons*, podařilo se jim tím vytvořit z jedné formy rolového hraní produkt, podobně jako Jacob Moreno o půl století dříve jinou formu hraní přetvořil do produktu v podobě psychodramatu (Montola 2009). Tato forma rolového hraní ze sedmdesátých let se výrazně zapsala do hráčské tradice. *Dungeons & Dragons* bylo inspirováno válečnou hrou miniatur *Chainmail*, která se pro změnu inspirovala první moderní válečnou hrou, již ve své knize *Malé války* (1913) nastínil H. G. Wells. Wellse potom ovlivnila německá tradice válečných her miniatur jménem *Kriegsspiel*, které byly využívány pro výuku vojenské strategie. A pokud se po této linii vydáme ještě dál do minulosti, dojdeme k *šachům*, předchůdci evropských válečných her, a tudíž také jednomu z předchůdců rolových her (Parlett 1999, Lancaster 1999).

Je-li larp příbuzným rolových her, potom se minimálně z historického pohledu jedná o hru, která vychází z herní tradice.¹⁷ Skoro stejně velký vliv jako hry ale na larp v mnoha larpových kulturách mají divadlo, skautské hnutí a historické rekonstrukce. Jako součást širšího pole rolových her, a tudíž jako součást her, vidí larpy většina larperů, ale v některých případech a v některých larpových kulturách je tato tendence spíše důsledkem historického vývoje než odrazem současných praktik (Mävrä 2001). Zdá se, že ačkoliv jsou nordické larpy hrám rozhodně příbuzné, kvůli vlivům odjinud se jádru hraní her čím dál tím víc vzdalují. Je ale otázka, zda to znamená, že se stávají méně podobnými hrám, nebo že se pole her rozšiřuje.

Na pomezí

To, že jádro larpu je možné jasně oddělit od ideálních forem divadla, akčního umění a her, nutně neznamena, že tyto oblasti spolu nemají nic společného a nijak se nepřekrývají. Tím, že se navzájem ovlivňují, se hranice mezi nimi rozostřuje.

¹⁶ Přehled praktik podobných larpům v průběhu historie viz Morton (2007). Kulturní kontext v době před industrializací byl ale natolik odlišný, že ne všechny činnosti, které mají formální vlastnosti larpu, by takto měly být nazývány (Montola et al. 2009). Přehled rolového hraní v kontextu sociální psychologie viz Yardley-Matwiejczuk (1997) a Henriksen (2007).

¹⁷ Je také zajímavé, že ve většině jmen, která jsou v současnosti larpu dávána, slovo „hra“ nenajdeme. Živé hraní rolí, živé rolové hraní i divadelní styl jsou všechno nálepky, které přerušují etymologické propojení larpů a her. Přesto se ale jednotlivá uvedení označují jako „hry“.



Odpad, skrytý exkrement konzumu. Tématem larpu Amerika byl konzum, svoboda, kapitalismus, americký sen a propast mezi bohatými a chudými. (Hra, Britta K. Bergersen)



Walkabout (2009) uvedený divadlem Teatteri Naamio ja Höyhen v sobě kombinoval pervazivní hry, larp, performance a divadlo. Hráči-účastníci byli postupně dotlačeni k hraní tarotových archetypů. (Diegetický záběr, Matti Keltanen)



Tower Room (2010) od Johnny MacDonald měl čtyři fáze: durační, performance, larp a divadlo. Na fotce je ve fázi divadla obětován Ikaros. (Hra, Pilar Andeyro & Alejandro García)

Objevily se i pokusy posunout larp blíže k divadlu a učinit jej divácky vstřícnějším: larpy jako třeba *Systém Danmarc*, *Amerika* (Fatland 2009) či *Kalevala: Vainovalkeat* (Kalevala: Varovné

majáky, 1999; viz Leppälahti 2009) byly uvedeny tak, aby byly viditelné pro veřejnost, a některé z nich dokonce nabízely prohlídky herního území pro vnější pozorovatele. Prohlídky nejsou totéž co účast, ale to neznámá, že by diváci v těchto hrách nemohli najít něco zajímavého a smysluplného.

Amerika se odehrávala v ohrazeném prostoru, ale jakýkoliv chodec, který se postavil na terasu na severním konci Youngova náměstí, na ni mohl mít báječný výhled. Někteří tam stáli téměř po celou dobu, co se *Amerika* hrála, a sledovali počínání stovky postav – reality divadlo předcházející úspěchu reality show v televizi. [...] jednou pozdě v noci přišel k organizátorům stojícím před branami herního území cizí člověk a vykřikl: „Padám únavou... už patnáct hodin tam nahoře stojím a dívám se... musím si teď jít na chvíli lehnout. Ale hned ráno budu zpátky!“ (Fatland 2009)

Ačkoliv larp se čas od času uvádí a hraje na dohled veřejnosti, nestalo se to dosud běžnou praxí. Larp, na které se lidé dívali, to změnilo. Zdůrazňuje se tím performativní stránka hraní a narušuje to soukromou povahu takových akcí. Jedna věc je hrát roli v bezpečí skupiny, v níž se všichni také účastní hraní, ale je něco zcela jiného podrobit se soudu publika.

Zážitek z divání zůstává velmi odlišný od zážitku z hraní a dosud se vlastně nikomu nepodařilo tuto propast plně překlenout. Leccos napoví už to, že ani *En stilla middag* a *Walkabout* (2009), hry, které se profily jako kříženci mezi larpem a divadlem, se nesnažily oslovit publikum, které by se nijak hraní neúčastnilo.

Podobně tak larp *Luminiscence* bychom mohli vcelku jednoduše považovat za akční umění. Byl vymyšlen a navržen plně v souladu s tradicí vizuálního a akčního umění a rozhodně tak také vypadá. Ale i když v něm byl herní svět reprezentován pouze velmi symbolicky, narativní impulzy se v něm vyskytovaly jen málo či vůbec a autoři používali mnoho technik, které zvyšovaly odstup hráčů od hry, účastníci stále hráli role postav ve smyšleném prostředí pro sebe navzájem, nikoliv pro diváky. *Luminiscence* se také hrála v kontextu Solmukohty 2004, larpové konference, ne v žádném přijímaném kontextu akčního umění. Samozřejmě ale existují tací, co tvrdí, že rolové hry jsou nový druh akčního umění (Mackay 2001), nebo dokonce i že larpeři jsou Kaprowovými učedníky a larp je „happeningy budoucnosti“ (Harviainen 2008).

Vezměme si příklad performance *The Baudoin/Boudewijn Experiment: A Deliberate Non-Fatalistic Large Scale Group Experiment in Deviation*, která se inspirovala případem belgického krále, jenž na den abdikoval, aby se vyhnul nutnosti podepsat zákon povolující potraty a zároveň ho mohl nechat vejít v platnost. v tomto uměleckém experimentu

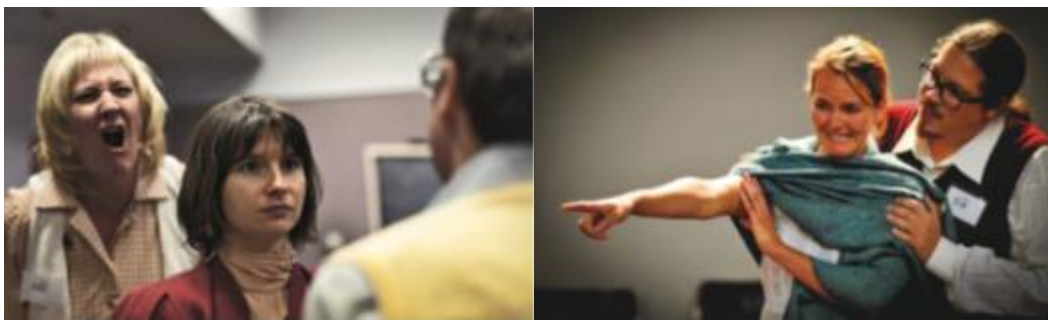
bude poskytnut prostor pro 200 lidí, kteří jsou ochotní vystoupit na 24 hodin ze svého ‚běžného života‘ [...] Tento prostor bude oddělen od vnějšího světa a nebudou v něm povoleny mobilní telefony, rádia a televize. Účelem je zdůraznit skupinový aspekt experimentu a vytvořit strukturu, ve které lze z běžného života snadno ‚vystoupit‘. [...] předmětem experimentu bude v zásadě zjistit, co se v takových podmínkách stane – když jsou lidé osvobozeni od svých běžných omezení, ale přesto uzavřeni v prostoru a čase. (Höller 2000)

Samotná událost nebyla žádným způsobem zaznamenána. Toto uspořádání je larpům, především *Hamletovi*, značně podobné, s tou výjimkou, že v larpech se také pracuje s fiktivním světem a účastníci v něm hrají postavy. Bylo by ale možné argumentovat, že sdílená inspirace pro tuto událost vytvořila minimálně rámec pro daný sociální kontext, ne-li přímo koherentní svět. A je-li nějaká situace takto neobyčejná, sociální role, které v ní lidé zaujímají, mohou být takřka nerozlišitelné od postav. Martin Ericsson (2009), jeden z designerů *Hamleta*, užívá pro larpy strukturované jako oddělené prostory pojem *extatické výhně*:

Tyto hry využívají izolace místa a času a kombinují extrémní dramatické situace a nekompromisní názory ve snaze zcela vymazat z mysli účastníků konsensus reality. Abych tohoto docílil, použil jsem celý svůj repertoár liminálních, rituálních a kultických triků, včetně izolace, archetypálních postav, propracovaných kostýmů, otázek života a smrti, tajemství, opilosti a kontrastu vojácké disciplíny a divoké nevázanosti.

Další zajímavý případ je performance Brodyho Condon *Twentyfivefold Manifestation*. Jedná se o dílo se třemi aspekty. v jádru je zážitek z hraní hry, která se uskutečnila v létě 2008 v rámci výstavy soch v nizozemském parku Sonsbeek. v této hře, kterou vytvořil Bjarke Pedersen a která je přímo inspirovaná nordickou tradicí, hráči zpodobňují kmeny, které různými způsoby uctívají sochy vystavených umělců. Druhá úroveň performance je vnímána diváky v parku: ačkoliv hře nerozumí a nemají k tomuto zážitku žádný přístup, je hraní navrženo tak, aby bylo zajímavé na pohled, a hráči mají ve svém diegetickém rámci možnost na diváky reagovat. Condon (2010) použil hraní hry jako „generátor“, který produkoval uchvacující vizuální povrch pro diváky. Poslední úrovní potom bylo zdokumentování projektu v podobě filmu, který zachycuje jak hraní, tak některé z interakcí mezi diváky a hráči. Ačkoliv zážitek z hraní larpu není divákům přístupný, je možné jim předat alespoň nějaký záblesk z něj, je-li tomu uzpůsoben design hry.

Z historického hlediska je propojení mezi larpy a hrami vcelku silné a je relativně jednoduché najít larpy se silnými ludickými prvky. Ovšem zatímco jistá teatrálnost a tendence dramaticky vystupovat je většině larpů bytostně vlastní, spektrum sahající od larpů, které jsou zjevně hrám podobné, přes simulace, které nelze vyhrát, až po experimentálnější symbolické nebo hermeneutické „přítomnosti“ je mnohem širší. v nordickém larpu, kde je společným ideálem imerze, není nesplnění cílů postavy nežádoucí – naopak, jedná se o prostor pro úspěšnou tragédii. v mnoha larpových kulturách je i mluvit o „vyhrávání“ považováno za nevhodné, což vede k tvorbě „her“, které nejsou příliš ludické povahy.



LevelFive (2010) byl vytvořen Brody Condonem, umělcem žijícím v New Yorku, ve spolupráci s dánskými a švédskými autory larpů. Byl uveden ve dvou bžích, jednou v Hammerově muzeu v Los Angeles a podruhé na bienále Zero1 v San José. (Diegetické záběry, Bjarke Pedersen)

Je ale také potřeba říci, že se najdou i nordické larp, které svoji podobnost hrám vítají. Larp *inside:outside*, který se výrazně inspiroval teorií her, bylo možné nejen vnímat, ale i hrát s důrazem na jeho gamistické prvky. Podtrhuje také, jak důležitý je přínos hráčů: jednotlivé běhy hry mohou mít nejen zcela odlišné konce, ale mohou se značně lišit i celková atmosféra a styl hraní.¹⁸ Nicméně vhodnější by možná bylo nazývat toto dílo *simulací* – a skutečně byl opakovaně vysloven názor, že všechno rolové hraní je simulace a že pro více ludické typy simulací by mohl být vhodnější termín „operační reality“ (Crookall, Oxford & Saunders 1987).

Erving Goffman (1961) poznamenal, že hry „jsou svět tvořící činnosti“. Hry obsahují role, významy, události a vztahy, které dávají smysl jenom v jejich rámci. Rolové hraní a larp, tuto svět tvořící činnost ilustrují zvláště dobře. Postavy, které hráči hrají, v nich obývají svět vytvořený na míru pro tuto konkrétní činnost. Věci, které hráči v těchto světech dělají, nemusí nutně dávat smysl ani být srozumitelné v jakémkoliv jiném kontextu. A co víc – tyto hry nejsou jenom světy, ale jsou obydlené postavami podobnými lidem, které mají osobní historie, zájmy a potřeby, cíle a naděje a které jsou navzájem propojené. Larp, jsou *konstruované komunity* a vždy tvoří nějaký druh *sociální reality*.

Nebylo by vlastně nemyslitelné přistupovat k larpům jako k *sociálnímu umění*. Alternativní sociální světy, které larp, budují, ostatně nejsou daleko od explicitně vyjádřeného záměru Nicolase Bourriauda (1998), který představil ve svém pojednání o relační estetice:

[U]mělec na sebe [musí] vzít symbolické modely, které vystavuje: jakékoliv znázornění (ale současně umění modeluje, spíše než znázorňuje, spíše se do sociální struktury vkládá, než se jí inspirovat) odkazuje k hodnotám převaditelným na společnost. [...] Umění je stav setkávání.

¹⁸ Například larp *Prayers on the Porcelain Altar* (2007) od J. Tuomase Harviainena je navržený tak, že ho lze hrát jak jako detektivku, tak jako imerzionistickou hádku, tak jako cokoliv mezi tím.

Larpy, vytvářené vypravěči a hráči, simulují, modelují a obývají alternativní světy. i ty nejméně reflexivní vedou dialog se společností skrze hráče a někdy i skrze přímou konfrontaci (jak líčí úvodní esej této knihy).

Grant Tavinor (2009) se zabýval otázkou současných videoher coby umění v kontextu filozofie umění. Přitom poukázal na to, že smyšlené světy, které videohry hráčům předkládají k prozkoumání a k interakci, přináší něco nového: „Zdá se, že jde v umění o něco nového: o reprezentaci hráče, jeho působení a jeho estetického zážitku *uvnitř* smyšleného světa. Videohry, zdá se, poskytují aktivní exploratorní estetiku.“ Larpy nabízí srovnatelné smyšlené *fyzické* světy, kde přichází ke slovu tato nová estetika činnosti. Považujeme-li larpy za umění, potom přináší něco nového a podobu umění rozšiřují.

Stejně tak chceme-li je považovat za hry, je potřeba, aby se představa o tom, co je hra, rozšířila. Vypadá to, že larpy jsou vlastně součástí širšího trendu spojeného s oblastí her a hraní. Jádro oblasti her tvoří takzvané *klasické hry* (Juul 2005), které jsou obklopeny stále se zvětšujícím množstvím kulturních artefaktů, praktik a činností, kterým se říká „hry“, ale které tváří v tvář úzkým systémovým definicím tohoto slova neobstojí. Podobně tak ve světě digitálních her najdeme nesčetné příklady společenských her s pohybovým ovládním, ve kterých je zajímavý výkon mnohem důležitější než sbírání bodů (např. *SingStar*, *Rock Band*), masivně multiplayerové online světy, které představují spíše místa pro setkávání než hry (např. *Second Life*, *World of Warcraft*), ale i hravé a nekonečné simulátory digitálního života, které nemají žádné jasné podmínky pro vítězství ani konkrétní cíle (např. *The Sims*, *FarmVille*).

A nakonec je tu otázka proč. Pokud nahlížíme na larp *jako* na divadlo, *jako* na umění, *jako* na hru a přemítáme o podobnostech a rozdílech, můžeme se dozvědět nové věci jak o larpu, tak o těchto třech oblastech. Ale proč by měl někdo tvrdit, že larp *je* divadlo, umění či hra? Je možné, že tyto nálepky lze využít k přilákání nových hráčů, možná larpu propůjčují status, legitimitu nebo společenskou přijatelnost. A možná dovedou i přinést lidem, kteří v tomto oboru pracují, uznání a finanční ohodnocení.

Závěr

Larpy jsou jako improvizální divadlo bez publika, které je (ač ne tak zcela) hráno jen proto, aby bylo hráno, a ne proto, aby jej sledovali diváci. Larpy jsou situace a happeningy, které jsou z větší části nezávislé na klasických dílech a uměleckých tradicích a odehrávají se v relativně vnitřně konzistentních smyšlených světech, které obývají postavy ztvárněné účastníky. Larpy

jsou hry zasazené do simulovaných sociálních světů, které není vždy možné vyhrát – a dokonce i když to možné je, mohou hráči přesto dát přednost prohře. Je možné zasadit larp do oblasti divadla, akčního umění i her a lze rovněž vytvářet larpy, které do těchto škatulek zapadají – ale larp jako takový není možné redukovat na jakoukoliv z těchto kategorií. Ačkoliv takové přístupy mohou přinést něco nového, ve výsledku v nich vždy bude larp omezován rámcem, kterému tak úplně nevyhovuje.

3. Komentář k překladu

3.1 Profil výchozího textu

Vybraný text je ve zdrojové podobě závěrečnou esejí z knihy *Nordic Larp*¹⁹. Tato kniha byla vydána v roce 2010 a jedná se o jakousi encyklopedii nebo spíše výkladní skříň nordického larpu, která velkoformátově prezentuje klíčová díla nordické larpové kultury a slouží především k vnější prezentaci nordického larpu ostatním larpovým komunitám, stejně jako nezasvěcené veřejnosti. Vlastními slovy potom editoři knihy prezentují její účel takto: „*Nordic Larp presents a critical cross section of this vibrant culture through 30 outstanding larps, combining stories told by designers, players and researchers with over 250 photographs of play and preparations. In addition the book contains two essays that explain the history and rhetorics of Nordic larp, and contextualizes it in relation to theatre, art and games.*“²⁰

Text překládaný v této bakalářské práci je právě jednou z těchto dvou esejí a jeho účel je tak objasněn v předchozí citaci – uvést nordický larp do kontextu ve vztahu k jiným odvětvím a objasnit čtenářům jeho historii. Analýzu jednotlivých faktorů textu relevantních pro překlad provádím v kapitolách 3.3 a 3.4.

V místech, kde se vyskytují citace z výchozího textu, potom odkazuji k číslům stránek podle toho, jak jsou uvedena v příloze v bakalářské práci, nikoliv k číslům stránek v originální publikaci. Ta je sice dostupná ke stažení i online, ale vzhledem k tomu, že se jedná o velmi rozsáhlý soubor, předpokládám, že vyhledávání citací v příloze bude pro čtenáře práce výrazně jednodušší.

3.2 Profil cílového textu

Před započítím překladu by překladatel měl mít definované zadání pro svou práci. V rámci bakalářských prací se obvykle používá zadání fiktivní, ale v tomto případě mám možnost pracovat se zadáním zcela reálným. K překladu mi tuto konkrétní esej doporučil PhDr. Martin Buchtík, sociolog z Centra pro výzkum veřejného mínění AV ČR a jeden z českých teoretiků

¹⁹ STENROS, Jaakko a Markus MONTOLA (eds.). *Nordic Larp*. 1. Stockholm: Fëa Livia, 2010. ISBN 978-91-633-7857-7. Dostupné také z: <http://tampub.uta.fi/handle/10024/95123>

²⁰ About the book. *Nordic Larp* [online]. 2010 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <https://nordiclarp.wordpress.com/about-the-book/>

larpu, coby přelomové dílo nordického larpu, které dosud do češtiny nebylo přeloženo a které by českou larpovou komunitu a její diskurz mohlo obohatit.

K publikaci jsem potom dostala možnost v rámci českého larpového portálu *larpy.cz*, což je v současnosti v zásadě jediný portál v Čechách i na Slovensku zabývající se larpovou teorií, a na podrobnostech zadání se domlouvala se šéfredaktorem portálu Michalem Havelkou²¹. V minulosti zde bylo opublikováno několik článků o larpové teorii, a to včetně několika překladů nordických esejí²², které byly ale ve všech případech přeloženy amatérsky. Publikace překladů zahraničních esejí tedy sice v současnosti není v ČR nějak rozšířená, ale nejedná se o bezprecedentní záležitost.

Z budoucí publikace na této webové stránce potom pro překlad vyplývá několik důsledků. Zaprvé se jedná o důsledky fyzického charakteru – konkrétně to, že kvůli velkému rozsahu bude esej rozdělena na několik částí. To samo o sobě není potřeba v překladu nijak zohledňovat a velmi pravděpodobně to ani nezpůsobí zásadní fragmentaci textu, vzhledem k tomu, že jak budu popisovat dále, je text samotný členěn do několika stylově i obsahově vcelku rozlišených kapitol. Podobně tak v rámci publikace na webu bude fyzicky možné a žádoucí přidat obrázky, které text v originále ilustrují.

Dále je třeba zohlednit, že původně je esej závěrečnou kapitolou sborníku *Nordic Larp*, ke kterému místy odkazuje. To je v několika místech textu reflektováno odkazy na „tuto knihu“, které by bez vysvětlení nejspíše byly matoucí. Pro účely publikace na serveru *larpy.cz* je ale relativně běžné k překladovým esejím přidávat tzv. „perex“, tedy úvodní odstavec, ve kterém překladatel vysvětluje kontext díla – obvykle dodává čtenáři informace kde a kdy bylo publikováno, za jakým účelem, a kdo je autor.²³ v perexu tedy pro cílového čtenáře shrnu informace, které jsou v této bakalářské práci pojednány v kapitole *Vnětextové faktory*.

Zadruhé z cílového média vyplývají i některé důsledky týkající se cílového publika a volby překladatelské metody, které vyvozují z osobní zkušenosti s cílovou skupinou čtenářů tohoto portálu a s českou larpovou komunitou celkově. Vzhledem k tomu, že se jedná o poměrně rozsáhlý faktor pro překlad, budu jednotlivé jeho aspekty pojednávat v kapitole *Vnětextové faktory*.

²¹ Osobní rozhovor s Michalem Havelkou. 2. 3. 2016, Praha.

²² Např. ØSTERGAARD, Frederik Berg. Základy jeepformy. Překlad Tomáš KOPEČEK. In: *Larpy.cz* [online]. 2007 [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/praxe/zaklady-jeepformu-1-cast/>

²³ Viz např. perex ve článku *Turku manifesto* přeloženém Tomášem Kozlíkem, POHJOLA, Mike. *Turku manifesto*. Překlad: Tomáš Kozlík. In: *Larpy.cz* [online]. 2007 [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/teorie/turku-manifesto-1/>

3.3 Analýza vnětextových faktorů

Vnětextové faktory relevantní pro překlad budu analyzovat podle modelu Christiane Nordové a jejího *Text Analysis in Translation*²⁴. Ne všechny faktory jsou pro tento typ překlad stejně významné – proto faktory autor, autorský záměr a příjemce ponechávám jako samostatné podkapitoly, zatímco čas a místo sdružuji do kapitoly jedné, podobně jako motiv a funkci textu. Nicméně vzhledem k tomu, že pro volbu překladatelské metody je zásadní nejen charakter výchozího textu, ale v mnoha případech i cílového, budu u relevantních bodů uvádět kontrastivně charakteristiku výchozího i cílového textu.

3.3.1 Autor a vysílatel

Autorem eseje je Jaakko Stenros, finský hráč, designer a teoretik larpu, který působí jako výzkumník her a hraní na univerzitě v Tampere. v nordické larpové komunitě je známý především díky svým teoretickým pracím, jako je například *Playground Worlds* a *Beyond Role and Play*.²⁵ v rámci knihy *Nordic Larp* je také Stenros nejen autorem závěrečné eseje, ale i editorem celé knihy společně s Markusem Montolou. To znamená, že za vysílatele by technicky vzato bylo možné považovat i Montolu, ale tuto domněnku vyvrátil sám autor v rámci e-mailové komunikace²⁶.

S autorem jsem se dvakrát osobně setkala na skandinávské konferenci zabývající se nordickým larpem – *Knudpunkt 2015* v Dánsku a *Solmukohta 2016* ve Finsku²⁷. v obou případech jsme se o mém záměru přeložit jeho text v rámci bakalářské práce bavili – v roce 2015 jsem jej požádala o svolení s překladem a publikací v češtině, které mi udělil, a v roce 2016, kdy už jsem překlad měla rozpracovaný, jsem s ním osobně prokonzultovala několik problémů a vzala si na něj kontakt pro případ další potřeby konzultací. Několik rozhodnutí ohledně řešení problémů jsem proto udělala i na základě osobního rozhovoru s ním a na tento rozhovor se budu dále odkazovat. v rámci překladu a jeho editace se také objevilo několik nejasností, které jsem s autorem konzultovala elektronickou formou.

²⁴ NORD, Christiane. *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*. 1. Amsterdam u.a: Rodopi, 1991. ISBN 90-518-3311-3.

²⁵ Jaakko Stenros. *Academia* [online]. [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <http://uta-fi.academia.edu/JaakkoStenros>

²⁶ „I have collaborated with Markus for years on numerous projects and we are friends. His influence is extremely important. However, this is my thinking and my essay.“ E-mailová korespondence s Jaakkem Stenrosem [online], 10. 5. 2016

²⁷ Konference se každý rok stěhuje mezi Dánskem, Finskem, Norskem a Švédskem, takže každý rok také mění jméno podle rodného jazyka své hostitelské země – jednotlivé ročníky se tedy podle země mohou jmenovat *Knutepunkt*, *Knutpunkt*, *Knudepunkt* nebo *Solmukohta*. Pro stručnost k nim dále v práci budu referovat pouze jako *KP/SK*, což je běžně používaná zkratka v rámci diskurzu nordického larpu.

V rámci osobního rozhovoru také Stenros uvedl, že angličtina je jeho druhý jazyk a prvním jazykem je finština. Sám zmínil, že je proto možné, že jeho angličtina je ovlivněna interferencemi z finštiny a že je také přesvědčen, že jeho angličtina je výrazně ovlivněna charakteristickým rysem angličtiny nordického larpu, a to že se nejedná o angličtinu rodilých mluvčích. Dle Stenrose vznikl anglický diskurz komunity nordického larpu primárně v rámci konferencí *KP/SK*. Těch se v jejich počátcích účastnili především larpeři ze severských zemí, kteří jako hlavní komunikační jazyk používali angličtinu, ale mezi nimiž bylo pouze minimum rodilých mluvčích angličtiny. To vedlo dle autorova názoru k vzniku jakéhosi *KP lingo*, které je výrazně ovlivněné interferencemi ze severských jazyků a jejich akademických diskurzů. Vzhledem k tomu, že ale neovládám žádný severský jazyk, nejsem sama schopna toto tvrzení vlastní analýzou ani potvrdit, ani vyvrátit.

3.3.2 Autorův záměr

Záměrem autora bylo, jak je uvedeno v citaci výše, poskytnout čtenářům knihy *Nordic Larp* (2010) přehled o historii nordického larpu a teorii s ním spojené a kontextualizovat nordický larp ve vztahu k divadlu, hrám a umění. Jeho esej byla publikována na konci knihy nabízející přehled článků o konkrétních nordických larpech, takže jejím účelem bylo zasadit poznatky, které čtenář nabyt, do teoretického rámce, a zasadit larp a knihu *Nordic Larp* do kontextu diskuzí, které v té době probíhaly v teorii her, divadla a akčního umění.

Kromě záměru autora v této konkrétní eseji, který je závislý mimo jiné i na kontextu, ve kterém byla publikována, můžeme ale identifikovat i záměr, který sleduje celá kniha (a tudíž i tato esej jako její součást). Tím je rozšířit povědomí o nordickém larpu, jeho historii a teorii, stejně jako o nejvýznamnějších dílech vytvořených v tomto larpovém proudu. Cílem je tedy jak poskytnout lepší přehled o širší nordické scéně nordickým larperům, tak představit nordické larpy a teorii s nimi spojenou hráčům larpů z jiných národních larpových scén. Kniha je ale také jako celek mířena i na čtenáře z oblastí mimo larpovou scénu – konkrétně podle komentáře autora v e-mailové komunikaci²⁸ na akademiky ze světa akčního umění, divadla a her, jako upozornění, že existuje zajímavý druh aktivity, o kterém možná neví. Jejím záměrem je také uchovávat v materiální formě dějiny nordické larpové scény pro potenciální budoucí historiky. Podle autora samotného je potom zvláště závěrečná esej poněkud více cílená právě na akademiky

²⁸ E-mailová korespondence s Jaakkem Stenrosem [online], 10. 5. 2016.

věnující se teorii umění nebo teorii larpu, což také oproti zbytku knihy poněkud snižuje její přístupnost pro laiky.

Jakýmsi druhotným záměrem vlastním většině autorů, kteří píšou teoretické práce o larpu, bývá dát larpu coby samostatnému akademickému odvětví větší legitimitu v očích odborné veřejnosti, ale také tak trochu obhájit teorii larpu před larpovou komunitou, ve které, zvláště mimo nordické země, je stále tendence preferovat tvoření larpů před psaním o nich. Ačkoliv autor sám tento záměr nedeklaroval v komunikaci týkající se překladu, v rozhovorech těsně po vydání knihy, které jsou dostupné na YouTube účtu podcastu *Nordic Larp Talks*, se na něj humorně odkazoval²⁹, a dá se tudíž předpokládat, že jej alespoň do jisté míry druhotně měl na paměti.

Co se týče přenosu tohoto záměru do cílového textu, setkáváme se zde s problémem rozdílu ve finálním kontextu a médiu výchozího a cílového textu. Zatímco v originále byla esej vydána v souborném díle o larpu a funguje jako součást tohoto celku, v překladu bude publikována samostatně, a prvky autorovy intence, které jsou navázány na fungování knihy coby celku, tudíž nebude možné převést.³⁰ Jinak se ale intence překladu a originálu relativně shodují – účelem je rozšířit povědomí o nordické larpové scéně a teorii s ní spojené a potenciálně také vzbudit ve čtenářích o tuto larpovou scénu, její díla a teoretické práce větší zájem.

Co se týče druhotného záměru, tedy legitimizace teorie larpu coby relevantního odvětví, zde se setkáváme prvními problémy vyplývajícím z rozdílnosti českého a nordického larpového prostředí, příjemce a diskurzu. Jak budu popisovat dále, je v českém prostředí idea teorie larpu a larpu coby akademického odvětví výrazně méně rozšířená než v prostředí nordickém, a proto je potřeba tuto autorovu intenci pro překlad poněkud rozšířit. Vzhledem k tomu, že larpová teorie je v českém prostředí stále značně ojedinelá, jak v akademickém diskurzu, tak v rámci komunity, je záměrem překladu nejen obhájit legitimitu larpu jako akademického odvětví, ale také pomoci rozvinout a ujednotit terminologii larpové teorie v češtině.

²⁹ Viz Nordiclarpwalks. Documenting the Nordic Larp Scene - Panel: Johanna Koljonen & Jaakko Stenros. In: Youtube [online]. Zveřejněno 1. 3. 2011. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CmrjStwZ0kY>

³⁰ Ačkoliv vzhledem k tomu, že, jak píšou v podkapitole Metoda překladu, bude v cílové formě překladu předcházet vysvětlující prelex, který čtenáře uvede do kontextu a informuje jej o tom, že dílo bylo původně vydáno jako součást *Nordic Larp* (2010), může druhotným efektem eseje být i opětovné rozšíření povědomí o knize mezi českým publikem. Je také možné, že pokud čtenáře esej zaujme a budou mít dostatečnou úroveň angličtiny, knihu, která je volně dostupná na internetu, si nakonec stáhnou a přečtou. Není ale důvod předpokládat, že by se něco takového dělo většinou, takže se nejedná o deklarovanou intenci překladu.

3.3.3 Příjemce

Příjemcem výchozího textu je takřka jistě někdo, kdo esej čte jako závěrečný příspěvek v knize *Nordic Larp* (2010) – tedy čtenář celé knihy nebo alespoň její části. Samostatně esej v zásadě nikdy nebyla dána k dispozici. Na druhou stranu ale je důvod předpokládat, že esej cílí na o něco užší okruh příjemců než kniha samotná.

Vzhledem k tomu, že *Nordic Larp* (2010) si klade za cíl být výkladní skříň nordického larpu, je jejím zamýšleným a oslovovaným příjemcem nejen čtenář z nordické komunity, který si chce připomenout hry, které zná či kterých se účastnil, ale i čtenář pocházející z jiné larpové komunity, který má zájem se dozvědět něco nového o larpu a zjistit, jak se larp hrají v jiných částech světa³¹. Kniha samotná potom podle autora cílí i na publikum mimo larpové komunity a má za účel i propagovat larp coby uměleckou formu především odborné veřejnosti z oblasti teorie.³² u závěrečné eseje se ovšem i v takovém případě předpokládá, že čtenář si nejprve přečte celou knihu, čímž získá představu o základních konceptech larpu, a k eseji dojde skutečně až na závěr.

Zamýšleným příjemcem eseje tedy v žádném případě není člověk zcela nedotknutý teoretickými koncepty spojenými s larpem – předpokládá se, že čtenář má přinejmenším abstraktní představu o tom, jak larp vypadá a co se při něm dělá, a podobně se také očekává, že jsou mu známy některé základní pojmy spojené s larpem, které autor v eseji používá bez jakéhokoliv dalšího vysvětlení – například *imerze*. Úplný laik, který nemá žádnou znalost larpu a jeho fungování, může být maximálně náhodným příjemcem³³ a je pravděpodobné, že části textu pro něj budou nesrozumitelné.

Zároveň, ačkoliv záměr knihy jako celku je oslovit co nejširší publikum a být mu přístupná, předpokládá autor eseje u svých čtenářů jistou úroveň znalosti nordické scény a jejich děl a také zásadních konceptů teorie umění, divadla a her. Některé pojmy, zvláště ty méně známé, autor sice opatřuje vnitřními vysvětlivkami, potažmo komentuje v poznámkách pod čarou nebo v popiscích k obrázkům, ale velké množství pojmů a názvů nijak nekomentuje a nevysvětluje. Z textu je tudíž možné odvodit, že autor primárně cílil na čtenáře z nordické larpové scény

³¹ Viz Nordiclartalks. Documenting the Nordic Larp Scene - Panel: Johanna Koljonen & Jaakko Stenros. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 1. 3. 2011. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CmrjStwZ0kY>

³² Viz Nordiclartalks. Nordic Larp Book Talkshow. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 14. 11. 2011. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rh6uOdHeIo4>

³³ *Chance recipient* dle Nordové, viz NORD, Christiane. *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*. 1. Amsterdam u.a: Rodopi, 1991, s. 52-53. ISBN 90-518-3311-3.

(nebo alespoň znalého této scény), který má alespoň základní přehled jak o teorii larpu, tak o teorii umění, popřípadě, jak sám uvedl, na příjemce s akademickým zaměřením na teorii her či umění.

Zde se potom naskýtá největší rozdíl mezi výchozím a cílovým textem. v cílové podobě bude příjemcem eseje ve velké míře domácí čtenář, který *Nordic Larp* nečetl. v ČR a na Slovensku je sice několik jedinců, kteří si *Nordic Larp* v době vydání zakoupili, ale jejich množství je zaprvé opravdu malé a zadruhé se dá předpokládat, že většina z nich má angličtinu na dostatečné úrovni, aby si text přečetli v originále. Není tedy možné od čtenáře očekávat presupozice větší než to, že text byl původně součástí většího díla.

Druhým problémem je, že teoretický diskurz o larpech je v české larpové scéně oproti té nordické poměrně zakrnělý. Publikum, které by pravidelně četlo teoretické články o larpu, se pohybuje kolem cca tuctu jedinců (oproti několika desítkám v nordické scéně), a larpová teorie je v ČR v zásadě i lehce stigmatizovaná³⁴. Realisticky tedy nelze očekávat, u cílových příjemců takovou znalost nejen nordické larpové scény, ale i larpové teorie jako u příjemců výchozího textu. Zároveň je poněkud méně realistické v tomto případě očekávat, že se eseji v současnosti dostane širokého přijetí od české akademické scény věnující se teorii umění – ta až na několik výjimek existenci larpu v zásadě nereflektuje. v posledních několika letech se ale zároveň začaly objevovat první pokusy proniknout s larpem do české akademické sféry i na vyšší úrovni než ve formě obligátních závěrečných prací³⁵ a lze tedy doufat, že i tato intence autora se v budoucnu bude naplňovat. Vzhledem k tomu, že tato esej je relativně klíčovým teoretickým dílem nordického larpu, dá se očekávat, že překladová verze dostupná online cestu larpu do českého akademického světa může alespoň trochu ulehčit.

Je také potřeba zohlednit, že většina tuzemských článků o larpech spadá spíše do publicistického nebo populárně naučného žánru a český čtenář z larpové komunity u článku týkajícího se larpu očekává spíše nízkou náročnost a vysokou úroveň čtivosti, o které se autor v tomto případě nijak nesnaží. Bylo by pochopitelně zcela nerealistické a pro text škodlivé se snažit text v těchto aspektech cílovému příjemci plně uzpůsobit, ale pro zachování autorovy deklarované intence (představení teoretických konceptů o nordickém larpu širšímu publiku) je

³⁴ V české larpové komunitě není neobvyklý názor, že je nutné a zajímavé pouze psát larpy, a nikoliv psát o nich. Dle mé osobní zkušenosti je také relativně běžné uvádět jakékoli teorii se věnující články či debaty na sociálních sítích větou na téma “nejsem žádný larpový teoretik, ale...”, čímž se mírně posiluje obraz larpové teorie jako něčeho ze základu nepraktického, zbytečného nebo možná i trochu směšného.

³⁵ Např. ve formě edularpu – použití larpu pro vzdělávací účely, což v ČR v posledních letech propaguje např. Josef Kundrát v rámci Světa techniky Ostrava, popř. i v rámci divadelní vědy, viz např. BRYCHTA, Lukáš. Imerzivní divadlo. In: KLÍMA, Miloslav. *Divadlo a interakce: 8 a půl - Modré stránky*. Praha: 2014, Pražská scéna, s. 49-80.

třeba při volbě překladatelských řešení mít tuto preferenci cílového publika na paměti. Zároveň ale ani u překladového textu není účelem udělat text srozumitelným pro člověka, který nemá žádnou představu o tom, co larp je a jak vypadá – v rámci stránky budou sice některé pojmy opatřené odkazy na příslušné články na larpovou wikipedii, ale pro celkovou přístupnost eseje je stále předpokládána nutnost jisté společné úrovně presupozic o základních konceptech – např. jak v larpu funguje reprezentace, metatechniky, hraní role, atd.

3.3.4 Médium

Výchozí text, jak už bylo zmíněno, vyšel jako součást knihy *Nordic Larp* v roce 2010. Kniha původně vyšla v tištěné formě ve formátu A4 s tvrdými deskami a velkým množstvím barevných fotografií. Byla vydána švédskou neziskovou organizací Fëa Livia, a to v relativně malém nákladu a s pomocí crowdfundingové kampaně. Tyto faktory způsobily, že ve výsledku byla cena knihy relativně nízká na to, že se jednalo o velmi rozsáhlou publikaci s více než 250 barevnými fotografiemi – prodávala se za 30 euro. Znamenaly ale také, že distribuce probíhala v zásadě pouze v rámci larpové komunity, především na konferencích *KP/SK*, festivalech nordických larpů a podobných událostech. i tak se ale knihu podařilo rozšířit do velkého množství larpových komunit od Ameriky po Palestinu. v roce 2013 byla tištěná verze knihy vyprodána, a editoři se tudíž rozhodli zpřístupnit její elektronickou verzi ve formátu pdf ke stažení online.

Cílovým médiem je potom český larpový portál *larpy.cz*, na kterém esej bude zveřejněna v podobě článku, a to pravděpodobně rozděleného do několika částí (což ale v takto jasně děleném textu nepředstavuje velký problém). Jak bylo zmíněno výše, tento portál má jako jediný v ČR alespoň nějakou tradici publikace článků o larpové teorii, a to včetně překladových nordických článků. U překladových článků na této stránce je také normou uvést čtenáře do kontextu formou perexu – krátkého úvodu, který čtenáři představuje autora, jeho práci, kontext vydání daného textu v originále a jeho význam pro výchozí larpovou scénu.

K eseji bude také při vydání v tomto formátu možné přiložit obrázky, které často přidávají kontext a popisky k nim slouží jako typ vnitřní vysvětlivky. Do bakalářské práce potom obrázky s popisky přidávám také, ačkoliv v tomto případě pouze formou vložení do wordového dokumentu. Jsem si vědoma, že to je vizuálně poněkud neideální cesta a při publikaci na webové stránce budou obrázky v textu zasazené o něco přirozeněji, ale formát wordového

dokumentu bohužel nenabízí příliš mnoho možností. Normou na portále také bývá opatřit některé náročnější pojmy odkazy na vysvětlující články na Larpedii, české larpové wikipedii.³⁶

3.3.5 Místo a čas

Místem produkce Stenrosovy eseje jsou pravděpodobně Helsinky, kde autor žije. Text byl tudíž vyprodukován v oblasti, ve které je mezi hráči larpů běžná znalost nordických larpů a klíčových děl a pojmů s nimi spojenými, což nepochybně ovlivnilo i vnitrotextové faktory a dost možná i očekávání autora vůči tomu, jaké znalosti budou mít jeho čtenáři. Místo recepce je potom ještě o něco obtížnější určit. Vzhledem k relativně neformálnímu způsobu distribuce bylo i u tištěné knihy prakticky nemožné zjistit, kde všude se jednotlivé kopie četly, a zveřejněním elektronické verze se to stalo nemožným zcela. Zároveň ale je kniha nejvíce srozumitelná a obsahem nejlépe přístupná pro čtenář z nordické larpové scény, a dá se tudíž předpokládat, že nejčastějším místem recepce stále budou severské země.

Časem produkce eseje byl rok 2010 a největší část výtisků byla rozdistribuována v roce 2011. v této době nordická scéna prožívala začátky v současnosti stále probíhajícího procesu globalizace a zvětšovalo se množství mezinárodně uvedených nordických larpů, návštěvníků konferencí z oblastí mimo nordické země a nových larpových scén po celém světě, které se rozhodly nordickým larpem inspirovat a začít vytvářet podobná díla (např. USA, Itálie, Spojené království). Vydání *Nordic Larp* tedy byl také způsob, jak na tento proces reagovat, ale zároveň se v něm ještě plně nereflektovala národní a jazyková rozmanitost scény používající toto označení.

Vydání překladu v roce 2016 nepředstavuje nijak velký časový posun a neobjevují se proto v tomto kontextu zásadní problémy. Na druhou stranu je ale v oblasti použité terminologie a některých definic možné najít jisté kontroverzní body, které vyvstaly z posledních šesti let vývoje diskurzu jak v zahraničí, tak v ČR. Někteří z konzultantů překladu například poukázali na problematičnost používání slova *designer* v angličtině a *designér* v češtině v souvislosti s debatou, která v současnosti probíhá na téma, jaké slovo je nejlepší pro označování autorů larpů a jiných her. Podobně je také možné, že samotné použití slova „nordický“ pro označení tohoto proudu larpů bude mít potenciál být poněkud kontroverzní, vzhledem k tomu, že od roku 2010 se výrazně zvětšilo množství nejen jednotlivých národních scén, které se přímo

³⁶ *Larpedie* [online]. 2007 [cit. 2016-05-10]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/>

inspirovaly nordickou tradicí, ale i jiných tradic, které jsou na té nordické relativně nezávislé, ale přesto by k ní podle Stenrosovy definice měly spadat.³⁷

3.3.5 Motiv a funkce textu, funkční styl

Co se týče motivu textu, nejedná se o příliš zajímavý faktor k analýze. Esej byla napsána ku příležitosti vydání knihy *Nordic Larp*, a to proto, aby k ní dodala teoretický rámec. Tento motiv pochopitelně u cílového textu nebude možné replikovat, vzhledem k tomu, že eseje bude vydána samostatně, ale bude okomentován v perexu a tím cílovému čtenáři vysvětlen.

Pokud na faktor funkce dle Nordové aplikujeme dělení funkčních stylů běžné pro českou stylistiku, např. dle Čechové³⁸, může být Stenrosova eseje poměrně nesporně zařazena do funkčního stylu odborného, a tedy k funkci odborněsdělné. Při pohledu na zcela základní vymezení odborného stylu lze určit, že mnoho vlastností, které Čechová uvádí jako typické, se na text vztahuje – je v něm velké množství citací a odkazů na jinou literaturu, text má nepochybně výrazně intertextové rysy, kompozice je v horizontální i vertikální linii promyšlená (text má promyšlený titulek, je dělený na podkapitoly pomocí podtitulků, má aparát doplňujícího textu). Nejčastějšími slohovými postupy jsou postup výkladový a popisný, jazyk je spíše spisovný a práce také pracuje s rozsáhlým poznámkovým aparátem. Na text se také vztahují některé rysy stylu, který Čechová popisuje jako esejistický, například že v textu je vidět autorova osobnost a jeho názor na problematiku více než v mnoha jiných. Podobně tak je v mnoha místech jeho styl argumentativní, v případě závěru i přesvědčovací, a ačkoliv své závěry autor doprovází velkým množstvím odkazů na jiná díla a argumenty staví na historických faktech a práci jiných autorů, jsou jeho interpretace stále relativně subjektivní. Text má také některé umělecké rysy a je vidět, že místy se autor snažil o estetické působení – v některých částech, zvláště v úvodu a závěru, úmyslně textu dodává jistou rytmiku, v jiných se zase uchyluje k o něco expresivnějším lexikálním prostředkům, než je pro odborný text obvyklé.

Zároveň ale není možné na text rozřazení funkčních stylů dle Čechové aplikovat dopodrobna – Čechová svůj metodologický aparát uzpůsobila českému jazykovému prostředí, které se zvláště v oblasti věcných textů od prostředí anglofonního značně liší. Text je i v knize

³⁷Stenrosova definice toho, co je „Nordic Larp“ je tato: „A larp that is influenced by the Nordic Larp tradition or contributes to the ongoing Nordic larp discourse.“ Viz STENROS, Jaakko. Keynote Script: What Does “Nordic Larp” Mean? In: *Jaakko Stenros: researcher, player, writer* [online]. 2013 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: <https://jaakkostenros.wordpress.com/2013/04/18/keynote-script-what-does-nordic-larp-mean/>

³⁸ ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. *Současná stylistika*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-80-7106-961-4.

samotné identifikován jako esej, ale není možné ho podle tohoto definitivně zařadit k příslušnému typu odborného textu dle Čechové vzhledem k tomu, že sama autorka upozorňuje, že v případě angloamerických esejů se jedná o značně odlišnou tradici. Konkrétní rysy, které Čechová u popisu eseje jako žánru uvádí, že také na tento text často nevztahují – například absence poznámkového aparátu, potlačené formální členění nebo výrazně větší množství příznakových výrazů.

O něco vhodnějším modelem pro analýzu textu je proto spíše jeden z funkcionalistických modelů komunikace, např. dle Bühlera či Jakobsona. Pro účely práce se jeví lepší pracovat spíše s Jakobsonovým modelem³⁹, který je typologicky širší a obecně populárnější. Z pohledu tohoto modelu potom lze říci, že v textu velmi výrazně převládá funkce referenční, tedy orientovaná na referenta a kontext textu. Do jisté míry se vyskytuje i funkce konativní, orientovaná na příjemce – v úsecích, které mají i částečně přesvědčovací funkci, jako je například závěr textu. v některých úsecích jde také identifikovat funkci metajazykovou, orientovanou na kód sdělení – konkrétně v těch, které se zaměřují na komentování terminologie.

3.4 Vnitrotextové faktory

3.4.1 Téma, obsah

Hlavní téma eseje je poměrně jasně verbalizované v okolí textu – konkrétně v úvodu ke knize najdeme pasáž „*The book concludes with an essay by Jaakko Stenros, titled Nordic Larp: Theatre, Art and Game, which situates Nordic larp in a wider cultural context.*”⁴⁰ v úvodu samotného textu je pak téma částečně postulováno řečnickou otázkou v prvním odstavci: „*But is Nordic larp art, theatre or game?*“ (O: 1) Další dílčí aspekty tématu uvedl autor v osobním rozhovoru s autorkou práce a v e-mailové komunikaci. Z těchto zdrojů jde celkové tematické zaměření textu shrnout tak, že jde o snahu ukotvit nordický larp coby samostatné odvětví lidské činnosti a porovnat jej s odvětvími, ke kterým někdy bývá připodobňován – tedy uměním, divadlem a hrami. Toho se autor snaží docílit popsáním historie nordického larpu a aktuálních témat v ostatních oblastech.

Text je potom dělen do menších tematických celků, které odpovídají jednotlivým podkapitolám. Každá podkapitola potom tvoří relativně koherentní celek, ve kterém je larp

³⁹ JAKOBSON, Roman. Lingvistika a poetika. In: JAKOBSON, Roman a Miroslav ČERVENKA (eds.). *Poetická funkce*. Jinočany: H & H, 1995, 74 – 105.

⁴⁰ STENROS, Jaakko a Markus MONTOLA. Introduction. In: STENROS, Jaakko a Markus MONTOLA (eds.). *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia, 2010, s. 11.

uváděn do kontextu jedné z výše uvedených oblastí. Esej tedy začíná nijak neoznačeným úvodem, který popisuje nordický larp a jeho základní fungování, pokračuje podkapitolou *Theatre and Audience*, ve které vymezuje larp vůči divadlu a potom *Audience Participation and Performance Art*, kde se věnuje akčnímu umění. v podkapitole *Games, Art and Tradition* pak rozebírá umělecké hry, v *Nordic Larp as Art* si klade otázku, zda jde nordický larp vůbec označovat jako umění, a v *Play and Games* naopak zda je nordický larp hrou. Poslední kapitola, *The Borderlands*, se zaměřuje na popis nordického larpu coby hraničního fenoménu. Text je potom uzavřen kratičkým závěrem, ve kterém autor poznatky rozebrané v předchozích kapitolách relativně subjektivně shrnuje a snaží se čtenáře přesvědčit o svém výsledném názoru.

V rámci cílového textu bude pochopitelně čtenáři chybět kontext, který výchozí čtenář mohl získat při čtení úvodu knihy. Tento deficit se ale budu snažit vyrovnat v rámci perexu, který téma eseje krátce shrne a vysvětlí také původní kontext jejího uveřejnění.

3.4.2 Presupozice

Vzhledem k tomu, že jak bylo zmíněno výše, příjemce, na kterého autor primárně cílí, není čtenář z řad nezavěšené veřejnosti, je pro porozumění textu nutné relativně velké množství presupozic různých druhů. Zaprvé se v mnoha místech v textu předpokládá, že čtenář má jistou představu o tom, co je larp a jak funguje a dokáže si představit konkrétní věci pod pojmy, jako jsou diegeze nebo imerze. Příkladem je například následující pasáž:

The second level is created for the spectators at the park; though they do not understand the game and have no access to that experience, the game is designed in such a way that it is interesting to look at – and the players have a way of relating to the spectators within their diegetic frame. (O: 18)

Pokud zde čtenář nemá žádnou představu o tom, co autor míní slovy „diegetic frame“, bude pravděpodobně náročné pochopit význam sdělení – tedy že fikční svět hry dával hráčům důvod interagovat s diváky (tzn., že diváci byli nějak zajímaví pro postavy hráčů).

Dalším typem presupozic nutným k plnému porozumění textu je také alespoň základní znalost děl nordického larpu. Tu autor částečně očekává na základě toho, že cílový čtenář si pravděpodobně před přečtením eseje alespoň prošel většinu knihy a larpy v ní popsané tedy již zná. v situacích, kdy je zmiňuje, tudíž neposkytuje žádné vnitřní vysvětlivky, které by čtenáře pomohly uvést do kontextu, jako třeba v následujících případech:

Martin Ericsson (2009), one of the designers of *Hamlet*, calls larps structured as separate spaces *ecstatic furnaces*. (O: 18)

Pokud zde čtenář nedisponuje informací, že *Hamlet* je příkladem larpu odehrávajícího se ve zcela izolovaném prostoru a zasazeného do velmi dekadentního prostředí, ve kterém hlavní

pravidlo „*What happens in Elsinore stays in Elsinore.*“⁴¹ hráče motivuje k odehrávání co nejextrémnějších příběhů, je pravděpodobné, že výše uvedený text nebude tak úplně dávat smysl.

Podobně tak autor očekává jistou znalost teoretického rámce spojeného s uměním a hrami a děl významných v anglofonním světě, čímž dle vlastních slov text činí o něco méně přístupným běžným larperům, než je zbytek knihy⁴². Většinu děl a názvů z této oblasti opatřuje autor alespoň malou vnitřní vysvětlivkou, ale není tomu tak vždy, jako např. zde:

Many of the well-known works created in connection to Fluxus are both playful and interactive. *Fluxboxes* contained instructions for the spectator-player to follow and directly referenced games – yet they were often left purposefully open-ended allowing for different sorts of enactments (Frieling 2009). (O: 9)

V tomto případě, pokud čtenář nemá žádné ponětí o tom, co je Fluxus a co byly Flux-boxy, je pravděpodobné, že bude mít potíže si pod těmito pojmy představit cokoliv konkrétního.

Takřka ve všech těchto případech nelze čekat stejnou úroveň presupozic u českého čtenáře. Je relativně pravděpodobné, že pochopení konceptů spojených s larpem zde bude představovat nejmenší problém – ačkoliv larpová teorie není v ČR příliš rozšířená, znalost alespoň přibližného významu pojmů jako diegeze a immerze se dá předpokládat u většiny čtenářů (a jedná se také o význam, který je pro čtenáře znalého fungování larpů poměrně snadno odvoditelný z kontextu). Oproti tomu znalost konkrétních děl nordického larpu nejde předpokládat téměř u žádného příjemce, obzvláště v případě starších děl. v daných případech proto téměř vždy opatřuji názvy alespoň vnitřní vysvětlivkou objasňující, že se jedná o larp, ale dá se předpokládat, že v situacích, kdy k objasnění neslouží ani kontext, ani např. popisky pod obrázky, nebude efekt na cílového čtenáře stejný jako na výchozího. Bohužel zde prakticky nelze nahradit presupozice nabyté přečtením třiceti esejí v knize, což se předpokládá u výchozího čtenáře – vysvětlivky o tom, o jaký larp se jedná a proč je v daném kontextu relevantní, by výrazně snižovaly plynulost a čtivost textu. Je ale možné, že v rámci publikace na webovém portále půjde právě tyto příklady opatřit alespoň hypertextovým odkazem na popisy příslušných larpů na wikipedii nordického larpu, ačkoliv to pochopitelně nevyřeší problém pro čtenáře, kteří neumí anglicky.

Co se týče pojmů z oblasti umění a jiných teoretických oborů, zde se také spíše nedá čekat, že český čtenář z prostředí larpové komunity bude mít dostatečnou úroveň presupozic pro porozumění. Zde se ale dá říci, že se situace vlastně neliší od většinového čtenáře eseje v originále, jehož akademický přehled v těchto oborech také nemusí být dostačující nebo alespoň ne ve všech v textu pojednávaných oblastech. Pojmy zde proto doplňuji pouze krátkými vnitřními vysvětlivkami (např. „hnutí Fluxus“).

⁴¹ Viz např.: Rules of Engagement. *Inside Hamlet* [online]. 2014 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <http://www.insidehamlet.com/#!/rules-of-engagement/cjsw>

⁴² E-mailová korespondence s Jaakkem Stenrosem [online], 10. 5. 2016

3.4.3 Kompozice a mimojazykové prvky

Z pohledu horizontálního členění je text rozdělen na nijak neoznačenou úvodní část, šest podkapitol a krátký závěr v podobě jednoho odstavce. Všechny podkapitoly jsou uvedeny podtitulky a na konci textu je přiložen rozsáhlý seznam zdrojů. V rámci bakalářské práce jsem se rozhodla tento seznam zařadit pouze k originálu v příloze, vzhledem k tomu, že s ním překladově nijak nepracuji a pouze by zvětšoval rozsah práce. Pro publikaci textu ale pochopitelně bude zařazen v poslední části.

Text je zároveň také výrazně vertikálně členěn. Má poměrně obsáhlý aparát poznámek pod čarou, ve kterých autor odkazuje na další zdroje. Objevují se zde také citace, které jsou oproti zbytku textu více odsazené a jinak zformátované – mají menší řádkování a menší font.

V původním tištěném vydání měla esej také výrazné mimojazykové prvky – text byl prezentován v rámci velmi vizuálně atraktivní knihy, na lesklém papíře a s barevnými fotografiemi. Původně byl také rozčleněn na dva sloupce, což v cílové formě není důvod replikovat. Text je také doplněn větším množstvím barevných fotografií, dokumentujících převážně konkrétní larp zmiňované v textu. Obrázky jsou opatřeny popisky, které často de facto nahrazují vnitřní vysvětlivky v textu a dodávají kontext v podobě popisů děl zmiňovaných v eseji. Dá se říci, že užití ilustrací je pro formát eseje poměrně nezvyklé, ale v tomto případě bylo determinované médiem, které si kladlo za cíl být nejen textově, ale i vizuálně onou výkladní skříní nordického larpu. i v bakalářské práci proto považuji za nutné obrázky do textu přiložit, jelikož se jedná o nedílnou součást obsahu eseje.

3.4.4 Lexikum

Vzhledem k tomu, že intencí textu je zasadit nordický larp do odborného rámce, je nejvýraznějším lexikálním prvkem textu velké množství pojmů, a to jak z oblasti larpu, tak z oblasti umění a her. Pojmy z oblasti larpu, jako je samotné *larp* a *larping*, potažmo *diegetic*, *immersion*, *inter-immersion*, *ecstatic furnaces*, *gamist*, *simulationist* atd. se vyskytují rovnoměrně v celém textu, tak, jako se i téma larpu prolíná celým textem. Pojmy z jednotlivých teoretických rámců umění, her, divadla atd. se potom objevují obvykle v příslušných tematických celcích, tedy podkapitolách. Nacházíme zde tedy terminologické okruhy náležící konkrétně k teorii her (*ludic*, *mimetic interface*, *art gallery game*, *multiplayer online worlds*, *tabletop role-playing games*), divadla (*psychodrama*, *impro*, *improvisational theatre*, *Theatre*

Game, spect-actor), akčního umění (*Situations, Happenings, psychogeography, drift*) i umění obecně (*experiental art, cluster theory of art, art worlds, naïve art*).

Specifickou kategorií potom je užití některých slov z oblasti neutrálního lexika v podobě pojmů, převážně právě ve spojitosti s larpem a hrami – zde se jedná o slova jako *experience, role, character, play* nebo *designer*. Některé z těchto pojmů potom představují poměrně komplikovaný překladatelský problém, vzhledem k tomu, že se jedná o klíčové pojmy, u kterých je množství potenciálních řešení relativně velké a zároveň je nutné u nich správně analyzovat významové složky pro zachování autorova významu.

V textu se také vyskytuje velké množství vlastních jmen, a to jak antroponym a toponym, tak i jmen děl a organizací. Antroponyma, vlastní jména osob, jde potom rozdělit na skupinu jmen známých autorů z oblasti teorie umění (např. *Umberto Eco*) a na skupinu jmen autorů nordických larpů a publikací o nich (*Juhana Pettersson*). Toponym je v textu spíše menší množství, příkladem může být třeba *Youngstorget*.

Výrazně zajímavější kategorií jsou ostatní vlastní jména, tedy obvykle jména děl, uměleckých směrů a hnutí, potažmo událostí. Vzhledem k tomu, že autor čerpá z více terminologií ve více jazycích, tedy primárně angličtiny a severských jazyků, ale i např. němčiny a jiných, můžeme pozorovat několik přístupů k uvádění názvů. Jednu kategorii tvoří názvy anglických děl ponechané v angličtině – to je kategorie v zásadě nejjednodušší, u které autor prostě ponechává název v původní podobě, jako například u *Play it by Trust*, aka *White Chess Set*, *The AIDS Memorial Quilt* nebo *Open Work*.

Další kategorií jsou názvy v některém severském jazyce, se kterými se setkáváme primárně u názvů larpů, jako například *Enhetsfront*, *En stilla middag med familjen* atd. Zde můžeme pozorovat poměrně zajímavý jev – zatímco díla s názvy ve švédštině, dánštině a norštině ponechává autor v původním jazyce bez snahy dodat k nim překlad, jediné citované dílo, jehož název je ve finštině, opatřuje závorkou s překladem názvu, tedy *Kalevala: Vainovalkeat* (*Kalevala: Warning Beacons*). To se zdá z pohledu českého čtenáře zvláštní, ale lze to připsat tomu, že švédština, dánština a norština jsou značně příbuzné jazyky, které jsou mluvčím navzájem relativně srozumitelné, a je možné, že autor tudíž předpokládal, že pro většinu cílových čtenářů není nutné názvy překládat, zatímco finština coby jazyk ugrofinský je pro většinu uživatelů jiných jazyků zcela nesrozumitelná, a je tudíž nutné k ní dodat překlad. Pro čtenáře z oblastí mimo severské země by se samozřejmě hodily překlady názvů pro všechny

severské jazyky, ale zde je možné předpokládat, že autor byl ovlivněn primárně prostředím nordické larpové komunity.

Třetím typem názvů jsou potom názvy a pojmy v němčině, které autor buď v němčině ponechává s vnitřní vysvětlivkou (např. v kontextu „*the audience distanced with Verfremdungseffekt*”) (O: 5) nebo v jednom případě dodává německý pojem do závorky – the people (*das Volk*). Zde jde pravděpodobně o relativně běžnou tendenci anglofonního akademického prostředí a především společenskovědních akademických textů ponechávat v některých případech pojmy v cizích jazycích (především němčině a francouzštině) nepřeložené jako jistý způsob zvýšení dojmu intelektuálnosti a odbornosti textu.

Kromě terminologie a názvů je potom lexikum převážně neutrální a poměrně formální, jak se dá v eseji cílící na akademické prostředí v zásadě očekávat. Pouze v několika málo případech se setkáváme se lexikem zabarvenějším, jako například v následujících kontextech:

Art gallery games are rarely designed to be good *as games*, as the very point of these pieces is often in their **lousy** functionality. (O: 9)

As art evolved towards being more conceptual, games became a **handy** reference and a building block. (O: 9)

Častěji se potom potkáme s lexikálními prvky, které lze zařadit k vyšší, literárnější slovní zásobě nebo s archaizujícími konstrukcemi. Jako příklady lze uvést třeba:

It is the positive feedback loop of inhabiting the game world and the character, pretending to believe in the diegetic world of the game and everyone else in it, temporarily accepting it as real – **and thus supporting** the experience of every other participant. (O: 5)

This is curious as history **is rife with** cultural practices that feature role taking: rituals staged by ancient pharaohs, the thematic naval and gladiatorial spectacles of the Roman Empire, Commedia dell'Arte, mask play and religious liturgy around the world, etc. (O: 14)

One **oft-cited** definition of a game is provided by Katie Salen and Eric Zimmerman (2004), defining game as “a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.” (O: 13)

Autor také v několika případech užívá složeniny, přebírané převážně z diskurzů jiných autorů a najdeme také několik neologismů.

That said there are Nordic larps that embrace their **game-ness**. (O: 18)

... or provoked into being unwittingly participating **spect-actors** in an Invisible Theatre. (O: 5)

Fluxboxes contained instructions for the **spectator-player** to follow and directly referenced games... (O: 9)

V neposlední řadě také autor používá jak automatizaci, tedy zaužívaná spojení slov, tak aktualizaci, tedy jejich ozvláštnění. Příkladem prvního může být třeba:

The list is long and varied, but it does show that the tendency to pretend to be someone else **in the land of make-believe** is something that not only children have done throughout history, but something adults have engaged in as well (Walton 1990) (O: 14)

Jako příklad aktualizace potom můžeme jmenovat například:

It is about visiting different worlds and **slipping under foreign skins**. (O: 1)

3.4.5 Syntax

Z pohledu syntaxe není možné udělat tak úplně jednoznačný závěr o tom, zda v textu převažují spíše krátké či dlouhé věty. Vysvětlením zde může být autorova charakteristika jeho vlastního stylu, kterou poskytl v rámci osobního rozhovoru. Autor zde uvedl, že má tendenci jedné myšlence vždy vyhradit jednu větu – což dle jeho vlastních slov může vytvářet jak přebujelé větné konstrukce, tak relativně krátké oddělené věty bez propojení. Uvedl ale, že to nepovažuje za zásadní stylistický záměr a že pro překlad ponechává na úvaze překladatele, jak věrně tyto konstrukce převezme.⁴³

V textu tudíž najdeme jak větší množství velmi složitých větných konstrukcí, jak se spojeními hypotaktickými, tak parataktickými. Velmi časté jsou také různé formy vyjmenovávání, a to v podobě různě bohatě rozvitých několikanásobných větných členů nebo vedlejších vět, ale i v podobě apozičních spojení.

But even if the game world was represented in a very symbolic manner, there was little or no narrative drive and numerous methods of alienation were used to distance the players, the participants still enacted character roles in a fictive setting for themselves, not for an audience. (O: 17)

Just in the realm of digital games there are *numerous party games with mimetic interfaces where performance almost completely overshadows scoring points (e.g. SingStar, Rock Band), massively multiplayer online worlds that are more like social places than games (e.g. Second Life, World of Warcraft) and toy-like never ending digital life simulators lacking clear victory conditions or even specific goals (e.g. The Sims, FarmVille)*. (O: 20)

If the line between on the one hand *the creator, the artists, and the auteur* and on the other hand *the audience, the spectator, and the masses* in the other is blurred, then the special cultural position of art is jeopardized. (O: 7)

⁴³ Osobní rozhovor s Jaakkem Stenrosem, 11. 3. 2016.

Poměrně frekventované jsou také vložené věty vedlejší, které jsou často velmi dlouhé a rozvité a mohou tudíž i poněkud snižovat srozumitelnost textu. Velmi často jsou v textu ohraničeny pomlčkami.

It is one thing for the game designers and larp researchers to say that larp is art – meaning probably that it carries cultural significance, has social value, can generate strong emotions, and is a source of aesthetic experiences – and quite another for larp to become part of the established world of fine art. (O: 11)

Zároveň se ale setkáme s pasážemi, kde autor hromadí spíše kratší věty a neuplatňuje příliš velké množství explicitních kohezních prostředků, což může mít za efekt snížení čitelnosti pro čtenáře, který například plně nevnímá obsahovou koherenci v problematice.

Finnish larp designer Ranja Koverola (1998) has described larp like a pearl necklace. The pearls are perfect moments in the game, when the illusion of the world is complete. Instead of thinking about playing a character, you are the character. Some necklaces have more pearls, some have less. The continuous pearl necklace is unattainable, but striving towards it is part of the aesthetic of Nordic larps. (O: 2)

Text má také povahu velmi výrazně nominální a v mnoha pasážích je jeho informační struktura značně zhuštěná pomocí větné kondenzace. Zde se nejnepřítivěji jedná o použití polovětných struktur, mezi kterými Dušková uvádí např. užití infinitivních konstrukcí, participií a gerundií⁴⁴. v příkladech tak vidíme větu kombinující gerundium a participiální konstrukci a větu operující s infinitivní konstrukcí.

*Even **talking** about “winning” is frowned upon in many larp cultures, **resulting** in “games” that are not very ludic. (O: 18)*

*Sometimes the aim is **to feel** like the character – **to become** the character in an emotional sense. (O: 2)*

V některých pasážích autor také využívá větné a nadvětné struktury ke zprostředkování estetického dojmu a používá různé formy repetitivních struktur, např. anaforického opakování, pro vytvoření rytmických konstrukcí – vzhledem k tomu, že nejvýraznější taková struktura se vyskytuje v závěrečné části, dá se očekávat, že alespoň vedlejším záměrem jejího užití je zvýšení dopadu, který text na čtenáře má, a tím také apelativní funkce textu.

***Larps are** like improvisational theatre without an audience that is (not) performed for its own sake, rather than performed for an audience. **Larps are** Situations and Happenings that have been largely disconnected from the canons and traditions of art, set in internally relatively consistent story worlds that feature characters enacted by the participants. **Larps are** games set in simulated social worlds that do not necessarily have a winner – and even if they do, the players may still prefer to lose. (O: 20)*

⁴⁴ DUŠKOVÁ, Libuše. *Mluvnice současné angličtiny na pozadí češtiny*. 4. vyd. Praha: Academia, 2012, s. 542. ISBN 978-802-0022-110.

V závěrečné části také najdeme nejvýraznější příklad inverze v eseji. Je zde preponována vedlejší věta přípustková, což Dušková označuje za expresivní, stylisticky příznakový prvek⁴⁵.

Illuminating though these approaches can be they all reduce larps to a framework that is ultimately ill-fitting. (O: 20)

V textu je také, jak je pro odborný styl v angličtině obvyklé, značné množství pasivních konstrukcí, které potom pro překlad představují jistý problém – v češtině je užití pasiva o něco méně obvyklé než v angličtině, a proto v cílovém textu bude místy potřeba je nahrazovat jinými typy konstrukcí.

This **should be taken** very literally: Larp **is not** only **performed**, but **created** and **experienced** firsthand. (O: 3)

3.4.6 Intertextualita

Intertextualita je jednou z nejvýraznějších vlastností textu a vyplývá už z jeho intence. Zasadit nordický larp do kontextu jiných děl a teoretických oblastí by ostatně bez vysoké frekvence intertextuálních prvků prakticky ani nebylo možné. Text se proto odkazuje na velké množství děl a autorů jak z oblasti larpu, tak z oblasti divadla, umění, akčního umění nebo her, a velké množství děl také cituje. To mu dodává poněkud fragmentární povahu a přidává překladatelské problémy, jelikož citování autoři pochopitelně každý uplatňují trochu jiné stylistické prostředky a citované pasáže byly původně vytvořeny k tomu, aby byly čtené v kontextu původního díla, nikoliv této eseje.

Autor v textu používá několik typů citací a odkazů. Prvním a i vizuálně nejvýraznějším typem jsou citace celých pasáží, které jsou od těla textu odděleny formátem – jsou více odsazené od okraje, mají menší font a menší řádkování. v mnoha případech jsou v předcházejícím textu větně uvozeny, někdy dokonce i navazují větnou strukturou na předcházející pasáž, viz např.:

In this art experiment
a space is provided to accommodate 200 people, willing to step out of their 'usual life' for 24 hours
[.] The space will be closed from the outside world and mobile phones, radios and TVs will not be allowed. This is to emphasise the group aspect of the experiment and to create a structure in which the 'step-out' can be done commonly. [...] basically the experiment will be to see what happens under these conditions; people are freed from their usual constraints, and yet confined in space and time. (Höller 2000) (O: 17)

⁴⁵ DUŠKOVÁ, Libuše. *Mluvnice současné angličtiny na pozadí češtiny*. 4. vyd. Praha: Academia, 2012, s. 541. ISBN 978-802-0022-110.

V situacích, kde autor cituje pouze kratší úseky děl či výpovědí jiných tvůrců, přistupuje obvykle k začlenění přímé řeči do textu – v některých případech se jedná o kratší pasáže, v jiných jsou uvozovkami ohraničena pouze kratší spojení. Viz např.:

One oft-cited definition of a game is provided by Katie Salen and Eric Zimmerman (2004), defining game as “a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.”(O: 13)

Posledním často používaným typem citací v eseji potom je parafráze v rámci nepřímé řeči doplněná citací v textu nebo poznámkou pod čarou. Příkladem takové citace může být:

Howard S. Becker (1982) has discussed art as a social, collective activity created not just by singular creators, but by larger *art worlds*. He has identified four different ways to stand in relation to these art worlds: integrated professionals, mavericks, folk artists and naïve artists. (O: 12)

3.4.7 Suprasegmentální jevy

Z hlediska suprasegmentálních jevů text není vysloveně zajímavý k analýze. Lze jen uvést, že kromě zformátovaných citací zmíněných výše jsou v textu také jiným formátem uvedené podtitulky a autor využívá kurzívy pro zvýraznění klíčových pojmů a názvů děl. Text také pracuje s velkým množstvím poznámek pod čarou, které jsou jinak zformátovány, a s popisky k obrázkům.

3.5 Metoda překladu

Obecně jsem se v rámci překladu snažila především řídit Levého metodou funkční ekvivalence, tedy převodem všech rovin textu tak, aby bylo docíleno stejné funkce pro čtenáře výchozího i cílového textu.⁴⁶ Přitom jsem také vycházela z provedené analýzy textu a analýzy cílového publika. Vzhledem k tomu, že se jedná o text odborný, u kterého je estetická složka spíše méně důležitá, snažila jsem se především zachovat normu reprodukční, a to zvláště v ohledu terminologie, a na normu estetickou jsem se soustředila především v kontextu žánrových a stylistických pravidel a principů cílového jazyka.

Vzhledem k velké rozdílnosti výchozího a cílového příjemce, jeho presupozic a jeho národně specifické kultury bylo potřeba text do jisté míry adaptovat a explicitovat, aby bylo možné docílit podobné funkce na cílového čtenáře. Jelikož, jak bylo zmíněno výše, se český a nordický larpový diskurz a jeho normy značně liší, zvláště v tom, že český čtenář od tematiky larpu

⁴⁶ LEVÝ, Jiří. *Umění překladu*. Vyd. 3., upr. a rozš. verze 2. Praha: I. Železný, 1998. ISBN 80-237-3539-X.

automaticky očekává spíše čtivé, populárně naučné texty, považovala jsem za vhodné se snažit z množiny přijatelných překladatelských řešení obecně volit spíše ta, která podle mého názoru text směřovala k větší srozumitelnosti a čtivosti. Byla jsem si ale samozřejmě stále vědoma, že jakékoliv úpravy tohoto typu není možné dělat ve větší míře a že zásadní je stále zůstat v souladu se záměrem a zvoleným funkčním stylem autora.

Zároveň byla u textu zcela klíčová terminologická složka, kterou bylo nutné převést s velkou opatrností, jelikož jednou z intencí překladu je právě přispět k rodícímu se českému akademickému diskurzu v oblasti larpu a larpu příbuzných uměleckých odvětví. Zde jsem u termínů z oblasti umění měla snahu co nejvíce čerpat z již existujících překladů, jelikož intencí autora je uvést larp do kontextu funkční terminologie v jiných odvětvích. U termínů z oblasti larpu potom často neexistovaly české ekvivalenty, a bylo proto zásadní identifikovat a převést všechny klíčové složky významu, ačkoliv to v některých případech vedlo k výběru překladových termínů, které srozumitelnost a plynulost textu mohly naopak snižovat.

Výrazným problémem zde potom bylo právě shánění vhodných a citovatelných zdrojů zaužívané české terminologie z oblasti larpu. k tématu neexistují prakticky žádné aktuální tištěné zdroje, které by odrážely skutečný diskurz v komunitě, takže je potřeba se spoléhat výhradně na zdroje internetové. Zde je potom problematickým aspektem to, že česká scéna larpu, který se nejvíce podobá larpu nordickému, kterou lze neustáleně nazvat např. česká progresivní nebo dramatická scéna⁴⁷, nejvýrazněji o aktuálních tématech komunikuje v rámci sociální sítě Facebook a většina relevantních debat proto není nikde zachovávána. Webové portály, které lze najít, se buď věnují značně odlišným typům larpu a nejde je proto považovat za relevantní zdroje pro tento typ práce, nebo jsou velmi často značně zastaralé, což je poměrně problematické, jelikož proměna diskurzu mezi lety 2008 a 2016 byla extrémně výrazná.

Nepřehlédnutelnou kategorií nalezitelných textových zdrojů o larpu potom tvoří různé studentské závěrečné práce, ať už bakalářské nebo diplomové. Je proto možná překvapivé, že ty v této práci v zásadě jako zdroje terminologie a úzu prakticky vůbec využity nejsou. Argumentem pro to je, že text eseje má především být komunikačně funkční pro českou larpovou (progresivní) komunitu a odrážet reálný úzus v ní. Od toho se ale české studentské práce o larpu velmi často extrémně oddělují a jsou proto velmi problematickými zdroji. Je poměrně časté, že studenti píšící na toto téma sami nejsou hráči larpů a v komunitě se příliš

⁴⁷ Je ale nutno říci, že všechny tyto pojmy nejsou nijak ustálené a obecně používané a celkový konsensus spíše je, že žádný dobrý povšechný termín vzhledem k rychlému vývoji a velké rozmanitosti děl ve scéně neexistuje.

nepohybují, nebo se sami zaměřují jen na jeden typ larpů, který je často značně vzdálen larpu nordickému. Velmi často se také studenti uchylují k vlastním překladům anglické terminologie, které bývají kolísavé kvality, nebo k přebírání problematických, často zastaralých překladů z internetu bez zvažování funkčního úzu. A i pokud studenti mají znalost diskurzu v rámci relevantních českých larpových komunit, není pro ně často možné korektní terminologii použít, jelikož se jejich názory střetávají s preferencemi jejich akademických oborů, ústavů a vyučujících. Toto samozřejmě neplatí o všech akademických pracích zaměřených na larp, ale týká se to poměrně značného množství, takže se jim budu spíše coby zdrojům vyhýbat.

Co se týče relevantních zdrojů terminologie, budu zde operovat jak s menším množstvím českých akademických prací o larpu, tak s vhodnými webovými zdroji, z nichž jako nejlepší je vhodné jmenovat Českou larpovou databázi⁴⁸, tedy jistý ekvivalent např. České filmové databáze pro larpy. Zde mají hráči možnost dávat číselná a slovní hodnocení k jednotlivým larpům, což z larpové databáze mimoděk tvoří jeden z nejlepších zdrojů současného skutečného úzu týkajícího se larpů mimo Facebook. Krom toho budu také využívat svých osobní zkušeností s touto českou larpovou komunitou a diskurzem v ní, které jsou relativně rozsáhlé a dlouholeté. Výrazně nápomocné mi také byly osobní konzultace, které mi poskytl nejen autor eseje, ale i několik českých larpových teoretiků, a o kterých pojednám v následující vlastní podkapitole.

3.5.1 Konzultace

Jak jsem již zmínila výše, při překladu jsem také měla možnost čerpat z osobních konzultací jak s autorem, tak s některými českými teoretiky larpu, za což vděčím relativně značné osobní provázanosti jak české, tak mezinárodní larpové komunity. Co se týče konzultací s autorem, zde šlo především o osobní komunikaci na konferenci *Solmukohta 2016* a o e-mailovou konzultaci několika obecnějších i konkrétnějších problémů a nejasností, které mj. vzešly i z komentářů ostatních konzultantů k textu. Příkladem problému řešeného s autorem byl například charakter termínu *communal experiences*⁴⁹, kde ani mně, ani českým konzultantům nebylo zcela jasné, zda výraz *communal* vyjadřuje spíše to, že se jedná o zážitky, které se nutně odehrávají ve skupině a ovlivňují tuto skupinu, nebo to, že se jedná o zážitky, které se odehrávají v kontextu nějaké širší larpové komunity (tj. nejen skupiny jedinců, kteří danou hru hrají) a které tuto komunitu nějak pomáhají budovat. To ale značně určovalo, zda překlad bude

⁴⁸ HAVELKA, Michal, Jakub BALHAR, Petr KUBĚNSKÝ, Filip APPL, Tomáš FELCMAN a Michal KÁRA. *Česko-slovenská larpová databáze* [online]. 2013 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://larpovadatabaze.cz/>

⁴⁹ „Larps are, by nature, communal experiences.“ (O: 5)

pracovat spíše s adjektivem *skupinový* nebo *komunitní*. v rámci e-mailové komunikace s autorem vyšlo najevo, že měl na mysli spíše druhý typ významu a jeho záměru lépe v češtině odpovídá výraz *komunitní*.⁵⁰

Co se týče konzultací s českými autory, ty probíhaly ve formě komentářů ke sdílenému dokumentu s překladem. Ve výsledku konzultace k práci poskytli tři čeští autoři larpu a larpoví teoretici, konkrétně PhDr. Martin Buchtík, Mgr. David František Wagner, Mgr. Anna Vrtálková a Mgr. Tomáš Hampejs. Všichni zmínění mají zkušenosti s publikací akademických prací o larpu jak v češtině, tak v angličtině a mají zevrubné znalosti terminologie z oborů, které autor zmiňuje, jako je např. sociologie, pedagogika či filozofie. v mnoha případech také disponují širšími znalostmi v oblasti nordického larpu nebo jen konkrétních nordických larpů. Konzultace poskytli především v oblasti terminologie a korektních formulací a z diskuse s nimi také vzešlo několik výraznějších překladových problémů, které budu dále konkrétně pojednávat.

3.6 Překladatelské problémy

Překladatelských problémů v textu jsem potkala poměrně značné množství a v následujících kapitolách se budu snažit spíše poskytnout přehled těch nejzásadnějších nebo nejvýraznějších. Zároveň se ale v žádném případě nejedná o vyčerpávající seznam a především v oblasti terminologie bylo řešených problémů řádově větší množství. Zevrubné pojednání všech jednotlivostí by ale bylo poněkud redundantní a pravděpodobně by několikanásobně překročilo limit práce, takže terminologické problémy rozřazuji do několika tematických částí a budu se spíše snažit ilustrovat, z jakých typů zdrojů jsem čerpala v jednotlivých odvětvích.

3.6.1 Lexikální problémy

Termíny z oblasti larpu

Obecný přístup ke zdrojům výskytů larpové terminologie jsem pojednala již v kapitole *Metoda překladu*. Dále uvádím několik příkladů problémů jak z oblasti běžného českého larpového diskurzu, tak i několik méně známých termínů, u kterých jsem narážela na rozdílnost české a nordické larpové kultury.

⁵⁰ „I use communal to refer to a group of people that is manageable in size, where people know each other. Larp is not about society (too large) or an individual (too disconnected), but about small groups. I don't use the term 'group' since it connotes a smaller group than community -- and points towards stuff like group psychology whereas community points towards sociology.“ E-mailová korespondence s Jaakem Stenrosem [online], 10. 5. 2016

Prvním a poměrně základním problémem bylo, jak se vyrovnat s klíčovými pojmy *larp* a *larper*. Co se týče *larpu*, je poměrně jednoznačným územ v češtině termín nijak nepřekládat – méně jasné už ale je, zda ho psát spíše jako zkratku velkými písmeny (tedy ve formě LARP) nebo jako více lexikalizovanou jednotku. Na toto téma se v české larpové komunitě mnoho let vedly bouřlivé debaty – v současnosti ale poměrně jasně převládá tendence slovo *larp* užívat v kontextu českého progresivního *larpu* (tj. poddruhu nejbližšího *larpu* nordického)⁵¹, zatímco k užití zkratky psané velkými písmeny se uchylují spíše hráči fantasy *larpu*. Co se týče označení hráče *larpu*, zde se také v minulosti odehrávalo velké množství diskuzí⁵², ale v současnosti je již poměrně zavedený termín *larper*.⁵³

Dalším klíčovým problémem pro text je také rozhodnutí, jak překládat *Nordic larp*. Zde je usus výrazně méně bohatý a také výrazně méně ustálený. v úvahu přichází termíny jako *severský*, *skandinávský*, *nordický* i ponechání termínu v původním tvaru. v práci jsem se navzdory relativně nízké frekvenci užití rozhodla pro variantu *nordický*, ačkoliv jsem si vědoma, že v češtině má toto slovo poněkud nepříjemné historické konotace s užitím *nordická rasa*. Zároveň je ale považuji za v zásadě jedinou funkční možnost – varianta *skandinávský larp* je poměrně značně nekorektní, protože do pojmu Skandinávie není tradičně zahrnuto Finsko, které je ale velmi výrazné v rámci nordického *larpu* a ostatně z něj pochází i sám autor eseje. Označení *Scandinavian* v angličtině je také značně nepreferované samotnými nordickými *larper*y, a to právě z tohoto důvodu. *Severský larp* je potom výrazně neutrálnější termín, ale je také poněkud příliš široký – v češtině se takto někdy označuje i *larp* na severu Čech a Moravy a najdeme i jednu *larp*ovou skupinu jménem Severský LARP. Podobně tak se anglický výraz *Northern* používá pro označování *larp*ových komunit v severních částech mnoha zemí, například Itálie nebo Spojeného království, takže zavedení tohoto pojmu pro nordický *larp* by v dlouhodobém hledisku pravděpodobně začalo být problematické. Ponechání výrazu *Nordic larp* v originále je potom možná nejběžnější verze v současném úzu, jak ostatně ukazuje i nedávno publikovaný článek Pavla Gottharda na *Larpy.cz*, *Fairweather Manor: čeští hráči*

⁵¹ Viz např. stránky poměrně aktuálního českého *larp*ového sdružení Hraj *larp*: Základy. *HRAJ LARP* [online]. [cit. 2016-05-13]. Dostupné z: <http://hrajlarp.cz/zaklady/>.

⁵² Původní debata byla asi nejvýrazněji zakončena článkem *Píšeme dějiny, kolego*, viz: „Je asi skutečně na náladě a chuti mluvčího, jakou koncovku ke slovu *larp*- přidá, aby jím označil člověka, který má co do činění s touto aktivitou. Neexistuje žádné pravidlo či doporučení, které by podobnou slovo tvorbu omezovalo. „**Larper**„ je ale krátké, nečiní nikomu větší potíže při výslovnosti a navíc je mezinárodní a bude mu tedy rozumět i cizinec, který si nechá text s tímto slovem přeložit Google Překladačem. Což jsou nezanedbatelné výhody převažující nad patriotistickou tendencí tvořit slovo (pseudo)české.“ VESELÝ, Lukáš. *Píšeme dějiny, kolego* (2). In: *Larpy.cz* [online]. 2009 [cit. 2016-05-13]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/teorie/piseme-dejiny-kolego-2/>

⁵³ Viz např. „Každý **larper** má kamarády a známé, kteří *larpy* nehrají nebo kteří je (nedej Bůh!) ani neznají.“ APPL, Filip. *Larpové pochybnosti, aneb proč si nezahrát. GameCon* [online]. 2016 [cit. 2016-05-13]. Dostupné z: <http://gamecon.cz/blog/larpove-pochybnosti>

*versus Nordic larp*⁵⁴. Zde ale přihlížím k hledisku plynulosti textu a systematickosti – nesklonný anglický výraz, který by vzhledem k zaměření textu byl extrémně frekventovaný, by pravděpodobně plynulost výrazně snižoval a toto řešení by také nešlo aplikovat na další užití slova Nordic v textu (např. *Nordic larp*, *Nordic tradition*).

Problém také činí překlad pojmů z tzv. Trojcestného modelu, tedy v poznámce pod čarou uvedených pojmů *dramatist*, *simulationist* a *gamist* (O: 1). Zde se úmyslně co nejvíce přichyľuji k anglickému pojmosloví a volím termíny *dramatista*, *simulacionista* a *gamista*. Na jednu stranu je možné, že pojmy budou působit na první pohled poněkud exoticky, ale na druhou stranu se jedná o slova relativně zaužívaná v českém larpovém diskurzu. Vzhledem k tomu, že kromě tohoto modelu navíc jen v larpové teorii existuje ještě jeden model, který je podobný, ale trochu odlišný, zatímco v teorii rolových her obecně se pracuje ještě s dalšími modely s dalšími pojmy, považuji za poměrně klíčové, aby se dalo jednoduše určit, ke kterému modelu zde autor referuje, což by větší převod pojmů do češtiny vždy ztížil.

Co do úzu zde *simulacionista* není příliš sporný a v zásadě všechny zdroje jej překládají takto⁵⁵. U *dramatisty* už potom ale zdroje často operují s pojmy *dramatik*, *dramatický hráč* atd. Zde se mi zdá vhodnější se přichyľovat spíše k jednotnému vzorci tvorby jmen, jelikož o *dramaticích* a *dramatických hráčích* je poměrně časté se v kontextu larpu bavit i bez jakéhokoliv odkazu na některou z typologií hráčů, pouze coby vyjádření, že „tento hráč dle mého subjektivního soudu hraje velmi dramaticky“. Největší problém potom nastává u termínu *gamista*, u kterého např. Larpedie uvádí termín *vyhrávač*⁵⁶, který po ní přebírá i velké množství právě studentských prací o larpu. Tento termín považuji za zcela nevhodný, zaprvé pro jeho nesystematickosti a lehce pejorativní nádech a zadruhé proto, že naprosto neodpovídá reálnému úzu, který v současnosti výrazně preferuje variantu *gamista*, což jde nejlépe pozorovat na larpové databázi⁵⁷. Pro přehlednost je ještě vhodné dodat, že v některých případech se také objevuje výraz *řešič*, který

⁵⁴ GOTTHARD, Pavel a Kateřina HOLEDOVÁ. Fairweather Manor: Čeští hráči versus nordic larp. In: *Larpy.cz* [online]. 2016 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: http://www.larpy.cz/ze_sвета/fairweather-manor/

⁵⁵ Viz Simulacionismus. *Larpedie* [online]. 2008 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/Simulacionismus>

⁵⁶ Vyhrávačství. In: *Larpedie* [online]. 2008 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/Vyhr%C3%A1va%C4%8Dstv%C3%AD>

⁵⁷ Viz např. „Předně nejsem **gamista** (kdyby na to existovala nějaká stupnice, tak budu nejspíš někde v záporných hodnotách) a neumím vyjednávat a jela jsem jako náhradník.“ nebo „Mám radši larp, kde nemají postav vyloženě stanovené cíle, protože se projeví má **gamistická** duše a zkusí plnit questy.“ Konec dějin..? In: HAVELKA, Michal, Jakub BALHAR, Petr KUBĚNSKÝ, Filip APPL a Michal KÁRA. *Česko-slovenská larpová databáze* [online]. 2013 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://larpovadatabase.cz/larp/konec-dejin./630>

ale považuji za nevhodný pro kontext eseje, protože působí poměrně neformálně až infantilně a úzus také ukazuje, že pro mnoho uživatelů nemá přesně stejný denotát jako *gamista*.⁵⁸

Velice problematickým, obzvláště v průběhu konzultací, se ukázal být termín *game designer*, kdy se konzultanti poměrně značně ohrazovali proti použití pojmu *designér*, který zároveň, nutno říci, není v českém larpovém diskurzu příliš běžný. Námitkou zde bylo, že *designér* v češtině dostatečně nevystihuje kreativní proces, který je ve tvorbě larpu zahrnut, a umenšuje roli tvůrce larpu. Konzultanti proto navrhovali české pojmy *tvůrce* nebo *autor*, které v kontextu larpu zní českému čtenáři přirozeněji a častěji se také vyskytují v českých textech na toto téma. Zde ale svou roli sehrává právě kulturní rozdíl mezi českou a nordickou larpovou scénou. v progresivní české larpové scéně je totiž velmi výrazná role „autora“ larpu, jelikož klasické dílo z této scény obsahuje poměrně velké množství textu, propracované předskriptované postavy a (na poměry larpu) relativně rigidní „scénář“ hry, kde jsou například skriptované zásadní události v ději. To znamená, že autor do díla přispívá relativně výrazně a do velké míry formuje jeho charakter. Hráč potom má pochopitelně prostor v interpretaci postavy a v tom, jak její příběh dále rozvine, ale do začátku dostává poměrně velké množství nezměnitelného obsahu. Oproti tomu v nordické scéně takový formát příliš běžný není – existují i hry blízcí se tomuto typu, ale mnoho nordických larpů očekává, že si hráči vytvoří postavy sami, že například společně dotvoří příběh, nastaví si vztahy mezi postavami, nebo dokonce i přispějí do utváření zasazení hry. „Tvůrce“ larpu zde často pouze poskytuje pouze povšechný rámec a strukturu pro činnost hráčů, kteří potom sami dodávají většinu obsahu a stávají se téměř rovnocennými „tvůrci“. Tuto moji domněnku potvrdil i sám Stenros v e-mailové komunikaci, kde zmínil, že zcela úmyslně používá anglické *designer* místo *author* nebo *creator*.⁵⁹ Vedle toho bylo ještě potřeba se rozhodnout, zda v překladu užívat slovo *designér* s dlouhým nebo krátkým e – zde ale poměrně jasně mluvil korpusový průzkum variant, který tokenů spojených s lemmatem *designér* v rámci korpusu syn2015 našel 1688, zatímco pro lemma *designer* pouze 46.⁶⁰

⁵⁸ Viz: „Odmítala jsem uvěřit, že já s mou zálibou v **řešičských** (až **gamistických**) **linkách** a **dramatických scénách** bych si mohla tolik užít imerzi a hluboký ponor do samoty a bezvýhodnosti.“ Skoro Rassvet. In: HAVELKA, Michal, Jakub BALHAR, Petr KUBĚNSKÝ, Filip APPL a Michal KÁRA. *Česko-slovenská larpová databáze* [online]. 2013 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://larpovadatabase.cz/larp/skoro-rassvet/146>

⁵⁹ „Yes, game designer is used very consciously. [...] It connects game creation more strongly to architecture, industrial design, experience design, etc. I find author extremely problematic in the context of participatory, co-creative art. Creator similarly puts the emphasis on one person's contribution. Yes, the originator/designer/organizer does more work and in a way is the creator, but I find it much more interesting to look at the participatory angle.“ E-mailová korespondence s Jaakkem Stenrosem [online], 10. 5. 2016

⁶⁰ Křen, M. – Cvrček, V. – Čapka, T. – Čermáková, A. – Hnátková, M. – Chlumská, L. – Jelínek, T. – Kovářiková, D. – Petkevič, V. – Procházka, P. – Skoumalová, H. – Škrabal, M. – Truneček, P. – Vondříčka, P. – Zasina, A.: SYN2015: reprezentativní korpus psané češtiny. Ústav Českého národního korpusu FF UK, Praha 2015. Dostupný z: <http://www.korpus.cz>

Další kulturně problematické pojmy byly také spojené s uváděním a organizací larpů – konkrétně *game-master* a *initiator*. o něco jednodušší k řešení byl problém u slova *initiator*, které se do jisté míry překrývá s českým *uvaděč* – tedy člověk, který nějakým způsobem organizuje nebo moderuje konkrétní běh hry, který ale nutně netvořil. Denotáty anglického a českého pojmu se zde zcela nepřekrývají, ale tento rozdíl není v kontextu v eseji příliš významný. *Game-master* je potom problematičtější, jelikož se v angličtině jedná o velmi rozšířený a významově široký pojem, který v mnoha tradicích nordického larpu znamená jakéhokoliv organizátora larpu.⁶¹ v češtině je naopak v kontextu larpu v posledních prakticky nevidaný a působí až poněkud zastarale, protože naznačuje vysokou moc organizátora nad dějem. Naopak velmi frekventovaně se používá pro stolní RPG, a to jak v anglické formě *game-master*, tak v české variantě *Pán jeskyně*, což je pojem pocházející z české hry *Dračí doupě*, který je pro užití v kontextu larpu naprosto nevhodný. Alternativně ale existuje také pojem *vypravěč*, který navíc např. český festival nepočítačových her *GameCon* používá i pro uvaděče a autory larpů, a ten jsem tedy nakonec zvolila jako nejvíce obsažný pro českého čtenáře – ačkoliv zde bohužel není možné dosáhnout plné ekvivalence významových složek.

Posledním problematickým termínem z oblasti larpu, který je potřeba zmínit, je užití pojmu *convention* (O: 17) pro označení *Knudepunktu/Solmukohty*. Zde čeština má funkční a zaužívaný pojem *con*, který je používán pro velké množství událostí, obvykle z oblasti fantasy, sci-fi a počítačových a jiných her – jako je např. *StarCon* nebo *GameCon*. Ten ale tradičně označuje zcela jiný typ událostí, než jsou *Knudepunkty* a *Solmukohty* – české cony jsou akce zábavného, festivalového charakteru, na kterých se sdružují fanoušci konkrétních popkulturních fenoménů, například seriálů nebo knih, aby se např. setkali se známými osobnostmi, poslechli si zábavné pořady nebo se jenom setkali s ostatními fanoušky v kostýmech. Podobně, i když trochu jinak, fungují i zahraniční akce označované v češtině jako *con*, například *ComicCon* nebo *DiscworldCon*. *KP/SK* ale tomuto formátu vůbec neodpovídají – jedná se o události s relativně vysokou akademickou úrovní, které např. každoročně produkují jeden až tři sborníky, a kde většina přednášek má záměr především vzdělat ostatní účastníky a rozšířit jejich obzory, nejen pobavit. Sociální aspekt akce, ač stále důležitý, je spíše druhotný a nabírá do jisté míry i podobu networkingu, vzhledem k tomu, že nemalé procento účastníků má larp nejen jako koníček, ale

⁶¹ Např. při uvedených českých larpů *Hell on Wheels* a *Legie: Sibiřský příběh* v angličtině pro zahraniční, převážně nordické publikum ve formulářích zpětné vazby i v organizační komunikaci v průběhu hry nordičtí hráči české organizátory často nazývali *gamemasters*, i když Češi sami používali výhradně pojem *organizers*.

i jako zaměstnání nebo obor studia. Proto považuji v češtině slovo *konference* za výrazně více odpovídající charakteru těchto událostí.

Termíny z oblasti teorie umění

Jedním z klíčových problémů, co se týče terminologie z oblasti teorie umění, je překlad termínu *performance art*. v českých zdrojích jde najít nejčastěji varianty převodu ve formě *performance art* a *akční umění*. Ponechání ve formě *performance art* jsem se zde rozhodla spíše vyhnout, zaprvé kvůli plynulosti textu a snaze vyhnout se kumulaci anglických slov a zadruhé proto, že se zdá, že termín *akční umění* pro skutečnosti popisované v textu odpovídá o něco lépe. *Akční umění* je původně český termín zastřešující větší množství typů umění, který od *performance artu* přes Kaprowovy *happenings* a hnutí Fluxus po hudbu Johna Cage⁶². Pro postihnutí celé této oblasti v angličtině používá Stenos termín *performance art*, navzdory tomu, že anglické *performance art* obvykle bývá o něco užší. Český pojem *akční umění* proto denotační složce pojmu v originále plně odpovídá a jeví se tak být vhodným řešením. Český umělecký diskurz také často pracuje s pojmem *akční umění* v názvech děl jako s ekvivalentem anglického *performance art* a jeho překladem⁶³.

Podobně výrazné jsou otázky jako například rozlišení pojmů *art form*, *genre*, *medium*, atd. Zde ovšem naštěstí česká umělecká teorie užívá pojmy *umělecká forma*, *žánr*, *médium* relativně paralelně s anglickým diskurzem, a je tudíž možné je překládat relativně přímočaře. v některých kontextech potom zvláště užití slova *forma* může působit poněkud zvláště, ale jedná se zároveň o poměrně jasně definovaný český termín, který označuje specifickou skutečnost⁶⁴, a není možné jej nahradit slovy obecnějšími a zaužívanějšími – mj. proto, že právě debata o tom, zda je *larp* samostatnou *uměleckou formou* je pro text klíčová.

Výrazně jednodušší je potom překlad anglických pojmů *performance*, *Happening* a *Situation*. Slova *performance* i *happening* jsou v ekvivalentním kontextu použitelná a používaná

⁶² Viz MORGANOVÁ, Pavlína. Problematika pojmů v českém akčním umění. *Opuscula Historiae Artium*.2011(60), 30-41. Dostupné také z: https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/115784/1_OpusculaHistoriaeArtium_55-2011-1_4.pdf?sequence=1

⁶³ Viz např. *České akční umění / Czech Performance Art: Filmy a videa 1956-1989*. Praha: Akademie výtvarných umění, 2015. ISBN 978-80-87108-58-1. a HAVLÍK, Vladimír. *Kritické dějiny akčního umění /Critical History of Performance Art/*. ARTPROJEKT Galerie Caesar, 2009.

⁶⁴ Viz např.: MUKAŘOVSKÝ, Jan. NĚKOLIK POZNÁMEK K OTÁZCE UMĚLECKÉ FORMY (Studie nerudovská). *Česká literatura*. 1955, 3(1), 1-18.

i v češtině, a to natolik, že jsou zahrnuta i v českých slovnících cizích slov a v případě slova *happening* i v SSSJČ. *Slovník cizích slov* od Klimeše např. uvádí u slova *performance* definici: „forma akčního umění 70. let 20. stol., umělecké představení většinou nasnímané a pak teprve předváděné“⁶⁵ a u slova *happening* „forma uměleckého projevu vzniklá v 60. letech v USA, používající netradičních prvků divadla, výt. umění a hudby, se záměrem šokovat diváky, jež záměrně a cíleně vtahuje do akce“⁶⁶. Pojem *Situation* je potom v překladu do češtiny o něco méně zaužívaný, ale v kontextu situacionistické internacionály a Debordova díla se poměrně konzistentně překládá jako „situace“.⁶⁷

Větší problém potom představuje pojem *situation specific* v kontextu jako např. „*Just like most situation specific participatory events, larps resist easy commercialization.*“ (O: 10) v kontextu umění se v češtině s tímto pojmem setkáváme spíše méně, jelikož jde o koncept poměrně nový, který do ČR zatím příliš nedošel. Jako varianty překladu se zde nabízí různé možnosti: *situačně unikátní, jedinečný, specifický, orientovaný*. Poněkud problematické je, že zatímco varianty *situačně unikátní* či *jedinečný* nenabízí takřka žádné nalezitelné výskyty, varianta *situačně orientovaný* je velmi hojně užívaná v oblasti psychologie, obvykle v kontextu „*situačně orientovaný jedinec*“, zatímco výraz „*situačně specifický*“ se nejčastěji najde v kontextu odborných medicínských a psychologických textů týkajících se syndromu vyhoření. Je ovšem klíčové si v tomto uvědomit, že jde o paralelu v kontextu umění často užívaného výrazu *site-specific*, který v češtině má relativně zaužívaný překlad „*místně specifický*“, což je pojem hojně se vyskytující v diskurzu českého alternativního umění⁶⁸. Z toho důvodu se nakonec uchylují k variantě *situačně specifický*, navzdory její zaužívanosti v jiném oboru.

Problém také skýtal složený pojem z oblasti alternativního divadla *spect-actors*. (O: 5) s překladem tohoto pojmu se naštěstí již potýkali autoři písíci o dramaterapii⁶⁹ a metodách

⁶⁵ KLIMEŠ, Lumír. *Slovník cizích slov*. 7. vyd., V SPN vyd. 2., rozš. a dopl. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 2005, s. 537. ISBN 80-723-5272-5.

⁶⁶ Tamtéž, s. 245.

⁶⁷ Viz např.: „*Myšlenka umění jako situace* byla blízká i mezinárodně viditelnějšímu hnutí *Situacionistické internacionály, které usilovalo o odlišnou kulturu, komunikaci a prožívání okolního světa, než jaké diktovaly trh a kapitalistický řád.*“ STEREC, Pavel. Oskar Hansen a otevřená forma. *Art + antiques*. 2011(2), 45-50. Dostupné také z: <http://www.artcasopis.cz/clanky/oskar-hansen-a-otevrena-forma>. Popř. další zdroje užití: MAGID, Václav. Konstruovaná situace a její okamžik v čase. *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. 2008(4-5), 33-60. a BARTOŠEK, Pavel. Nejradikálnější umělecká avantgarda. A2 [online]. 2008, 08(8) [cit. 2016-05-13]. ISSN 1803-6635. Dostupné z: <http://www.advojka.cz/archiv/2008/8/nejradikalnejsi-umelecka-avantgarda>

⁶⁸ Viz např. „*HOME tvoří představení pro divadla, ulice, různé dopravní prostředky, vnitřní a venkovní místně-specifické prostory, a také pro lidské přibytky.*“ Akce "12 pro 12" - Květen. In: *Etnetera* [online]. 2009 [cit. 2016-05-16]. Dostupné z: <http://www.etnetera.cz/archiv/etn-life/etn-life-2009-05-01-12-pro12-kveten.html> potažmo: „*Galerie Monitor: místně-specifický prezentační prostor pro umění videa a přílehlých disciplín.*“ About. *Galerie Monitor* [online]. [cit. 2016-05-16]. Dostupné z: <http://galerie-monitor.tumblr.com/about>

⁶⁹ Viz VALENTA, Milan. *Dramaterapie: 4., aktualizované a rozšířené vydání*. 4. Praha: Grada Publishing a.s., 2011, s. 98. ISBN 8024775204.

divadla utlačovaných⁷⁰ a divadla fórum⁷¹ a existuje sice o něco méně unikátní, ale funkční a zaužívaný termín *diváci-herci*. Výrazně méně obvyklý je potom pojem s poněkud podobným denotátem ale patřící opět k terminologii z díla Guye Deborda, tedy *liver*, ve francouzském originále *viveur*, který je v eseji použit v citaci z Debordova díla. (O: 6) Zde je výrazným problémem, že ač Debord není v češtině neznámý, jediným jeho přeloženým dílem je *Společnost spektáklu*⁷², ve kterém se ale s termínem *liver* neoperuje. Ten Debord zavádí ve svém díle *Towards a Situationist International*⁷³, které nebylo do češtiny dosud přeloženo. Co se týče významu, jedná se o jakýsi protiklad k pasivnímu divákovi-konzumentovi – *liver* dílo aktivně prožívá a účastní se ho. Zavádím proto v překladu poněkud neologický pojem *proživatel*, jelikož o *prožívání* se v češtině v kontextu Debordova díla a jeho vztahu k diváctví mluví⁷⁴, a jelikož různé formy užití *proživatel/proživatel* najdeme v češtině v současných i starších dílech z oblasti literární teorie⁷⁵ a filozofie⁷⁶.

Posledním problematickým výrazem, který považuji za zajímavý k uvedení, je potom pojem *enacted experiences*, užitý v textu v souvislosti „*Game events are both consciously structured by the game designer and enacted experiences that can only be accessed by participating in and contributing to them (Stenros & Waern 2010)*.“ (O: 7) Termín *enacted experiences* zde referuje ke zkušenostem, které jsou nějak odehrávané, reprodukováné, vytvářené aktivitou hráčů. v rámci teorie umění je možné najít termín *ztvárněná zkušenost*⁷⁷, který také pro kontext participačního umění a larpu je poměrně funkční, vzhledem k tomu, že v larpu je relativně běžné mluvit o *ztvárnění* např. postavy nebo příběhu.

⁷⁰ Viz: „Kromě tematizace útlaku je důležitým rysem divadla utlačovaných aktivní zapojení publika (*Augusto Boal* pojmenovává diváka „*spect-actor*“ – „*divák-herce*“).“ FRONĚK, Jan. Divadlo utlačovaných jako nástroj sociální změny a didaktická inspirace pro andragogy. In: *HRforum* [online]. 2010 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://www.hrforum.cz/divadlo-utlacovanych-jako-nastroj-socialni-zmeny-a-didakticka-inspirace-pro-andragogy/>

⁷¹ Viz: „*V samotném fóru přijímá publikum roli diváka-herce (spect-actor), a má tak možnost kdykoli během druhého představení děj zastavit a navrhnout jiné řešení dané situace, které by šlo k lepšímu konci příběhu.*“ PACÁKOVÁ, Pavlína. Bludiště divadla fórum na objednávku. *Hybris: Časopis DAMU pro kritiku a divadlo* [online]. 2010(8), 28-34 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: http://www.hybris.cz/sites/default/files/hybris08_web.pdf

⁷² DEBORD, Guy. *Společnost spektáklu*. Překlad Josef Fulka, Pavel Siostrzonek. V Praze: Intu, 2007. ISBN 978-80-903355-5-4.

⁷³ Ve francouzštině *Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale*, viz bibliografie originálu.

⁷⁴ Viz MAGID, Václav. Konstruovaná situace a její okamžik v čase. *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. 2008(4-5), 33-60.

⁷⁵ „*Soustavný literární učenec, který se v těchto statích ujímá vždy rozhodněji slova, nepohybuje se však s toužou jistotou jako intuitivní vykladač a básnický proživatel slovesného umění[...]*“ NOVÁK, Arne. Jaroslav Vrchlický jako básnický a kritický vykladač literatury. In: *Ročenka Masarykovy university v Brně. Ročník XX (1938/39-1945/46)*. Brno: Masarykova univerzita, 1947, s. 13-20.

⁷⁶ „*Vykonavatel, proživatel je podstatně sám pro sebe skrytý a neurčitý; [...]*“ PATOČKA, Jan. Prostor a jeho problematika. In: *Sborník prací Filosofické fakulty Brněnské univerzity* [online]. 1990, s. 33-69 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/110531/F_HistoriaeArtium_34-1990-1_4.pdf?sequence=1

⁷⁷ SLAVÍK, Jan, Vladimír CHRZ a Stanislav ŠTECH. *Tvorba jako způsob poznávání*. Praha: Karolinum, 2013, s. 315. ISBN 978-80-246-2335-1.

Termíny z oblasti teorie her

Jedním z problémů terminologie z oblasti teorie her bylo, že jelikož tento obor je v ČR spíše méně rozšířen, bylo náročné najít české ekvivalenty k příslušným odborným pojmům. Proto zde také bylo nutné čerpat i z méně akademických zdrojů, zvláště vzhledem k tomu, že záměrem překladu je reflektovat reálný diskurz používaný v příslušných oblastech. Citace ze zdrojů v poznámkách pod čarou jsou tedy často psány spíše neformálnější stylem, popřípadě se v nich někdy vyskytují i gramatické chyby, které však nepovažuji za vhodné ani potřebné opravovat.

Jednodušší bylo problém řešit u frekventovanějších pojmů, jako je např. *ludic* – pojem *ludický* se dá najít i v českých odborných pracích⁷⁸ a zároveň zde užití jiných variant nepřichází v úvahu – adjektivum *herní* je v kontextu eseje již blokované a tvorba neologismů jako *hrovitý* je vysloveně nevhodná. Více problematický je potom například anglický termín *mimetic interfaces* (O: 20), který referuje ke značně specifické skutečnosti – počítačovým hrám, ve kterých hráč napodobuje pohyby vlastního těla pohyby figury na obrazovce (která obvykle např. tančí nebo hraje na kytaru). Česká teorie žádný termín jako *mimeticke rozhraní* zdá se nezná a použití slova *mimeticke* je navíc komplikováno tím, že je toto slovo používání pro popis dětských her využívajících nápodobu (např. hraní si s panenkou). Vzhledem k tomu, že tento pojem je ale v textu použit pro popis konkrétního typu počítačových her, je pro překlad spíše důležité, aby si čtenář uměl vlastnosti těchto her představit, než aby byl použit správný odborný termín. Neodborný český diskurz v oblasti her potom pro rozhraní her typu uvedených *SingStar* a *RockBand* používá poměrně hojně termín *pohybové ovládání*⁷⁹, což je sice poněkud širší pojem, který zároveň referuje k jakýmkoliv pohybovým konzolovým hrám, ale zároveň čtenáři v zásadě evokuje příslušnou kategorii a její vlastnosti.

Dalším problémem jsou termíny přímo z neodborného diskurzu týkajícího se her, jako jsou například *massively multiplayer online worlds* (O: 20), *miniature wargame* (O: 20) nebo *tabletop role-playing games*. v prvním případě lze opět najít relativně zaužívaný doslovný

⁷⁸ Viz např. „*Expresivní substance počítačové hry začíná existovat až ve chvíli, kdy někdo vyvíjí ludickou aktivitu; pokud není hrána, zůstává ve virtuálním stavu a neaktualizuje žádný výstup.*“ JÍCHA, Dominik. Hry a umění: Hledání Gesamtkunstwerk v herním médiu. In: *Game Studies* [online]. 2014 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/odborne/gesamtkunstwerk-v-hernim-mediu/>

⁷⁹ Viz např.: VÁNOCE: Chcete být hudební superstar nebo mít krásné tělo? In: *TN CZ* [online]. 2009 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://tn.nova.cz/clanek/magazin/hry/kuriozity/vanoce-chcete-byt-hudebni-superstar-nebo-mit-krasne-telo.html> nebo ŠMÍD, Martin. Shuhei Yoshida: Pohybové ovládání her je mrtvé. In: *K(NZ)LISTA* [online]. 2014 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://konzolista.tiscali.cz/articles/onearticle?link=shuhei-yoshida-pohybove-ovladani-je-mrtve-181293>: „Podle jeho slov je v současnosti už **pohybové ovládání** mrtvé, a jde o věc, která měla obrovský boom jeden čas, ale přejedla se, jako společenské hry nebo hry s kytarou jako *Guitar Hero* nebo *Rock Band*, po nichž už dnes není ani památka.“

překlad „masivně multiplayerové online hry/světy“, který může působit poněkud neobratně tím, do jaké míry kopíruje anglickou strukturu, ale na druhou stranu z něj jde vyčíst relativně rozšířená zkratka MMO (používaná převážně v kontextu MMORPG – massively multiplayer online roleplaying games). Tento pojem je potom zaužívaný jak v herní⁸⁰ i všeobecné⁸¹ publicistice, tak v oficiálních propagačních materiálech ke konkrétním hrám⁸² i v běžném diskurzu hráčů⁸³.

O něco méně zdrojů potom najdeme k překladu termínu *miniature wargames*, jelikož zde se v běžném neformálním diskurzu hráčů se relativně často užívá i nepřekládaný termín *wargame*⁸⁴, který se v některých případech následně počestňuje a skloňuje⁸⁵. Paralelně také ale ve formálnějších užitích existuje termín *válečné hry miniaturní*⁸⁶, k němuž se také uchyluji ve svém překladu. Pro překlad je zde nutné si uvědomit, že se jedná o hry simulující válečné konflikty, ke kterým jsou využívány různé miniaturní modely válečných lodí, letadel atd. – jedná se tudíž skutečně o válečné hry *miniaturní*, nikoliv např. *miniaturní válečné hry*.

Nejproblematictější potom je překlad termínu *tabletop roleplaying games*, kde si v současném úzu poněkud konkurují dva pojmy – *stolní RPG* a *stolní rolové hry*. Obecně se ale dá říci, že *stolní RPG* je pojem vyskytující se spíše v méně formálním úzu⁸⁷, zatímco *rolové hry* obecně jsou pojem zavedený právě pro akademičtější české texty⁸⁸ a zdá se, že i uživatelé se k němu

⁸⁰ Viz např. herní online portál Zing: „Jedním z příkladů je **masivně multiplayerový titul DC Universe Online, který si na PS4 vede 3 až 3,5 krát lépe než na PC.**“ BURIAN, Michal. Free-to-play hry mají své místo na konzolích, tvrdí šéf SOE. In: Zing.cz [online]. 2015 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://www.zing.cz/novinky/25332/free-to-play-hry-maji-sve-misto-na-konzolich-tvrdi-sef-soe>

⁸¹ Viz portál Connect! zaměřený na IT technologie : „**Dalším velkým a populárním trhem jsou masivně multiplayerové online hry, následované konzolovými hrami.**“ JAVŮREK, Karel. Herní průmysl do roku 2020 vyrosté dle odhadu o 22 % na 115 miliard dolarů. In: Connect! [online]. 2016 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://connect.zive.cz/bleskovky/herni-prumysl-do-roku-2020-vyrose-dle-odhadu-o-22-na-115-miliard-dolaru/sc-321-a-181168/default.aspx>

⁸² Viz oficiální stránka online hry Star Wars: The Old Republic: „**Prozkoumejte válkou rozpolcený svět Star Wars tisíce let před vzestupem Darth Vadera v masivně multiplayerové online (MMO) hře od BioWare a LucasArts Star Wars: The Old Republic.**“ O hře. Star Wars: The Old Republic [online]. 2009 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://www.sw-tor.cz/info/>

⁸³ Viz blog hráče počítačových her: „**Něbyla to první masivně multiplayerové online hra podle (A)D&D, ale rozhodně byla první moderní MMO RPG podle D&D.**“ Dungeons & Dragons Online - 1. In: Digitální Volo [online]. 2009 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://digitalvolo.blogspot.cz/2013/01/dungeons-dragons-online-1.html>

⁸⁴ Viz: „**Za wargame jsou všeobecně považovány hry věnující se vojenské stránce nějakého (většinou) historického konfliktu, který modelují s velkým smyslem pro detail a specifiku onoho konfliktu.**“ Válečné hry - přehled pro začátečníky. In: Zatrolené hry [online]. 2012 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/valecne-hry-prehled-pro-zacatecniky-1624/>

⁸⁵ Viz: „**Začít hrát nějakou wargamu není úplně jednoduché.**“ WarGame Buddy. In: Critical Hit [online]. 2016 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <http://criticalhit.cz/2016/04/04/wargame-buddy/>

⁸⁶ Viz např.: Válečné hry miniaturní. Pragoffest [online]. 2011 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://www.pragoffest.cz/hry-miniaturni/>

⁸⁷ Např.: „**Takže, co je to papírové / stolní RPG?**“ Stolní - papírová RPG a Vy. In: RPGhry.cz: Ultimate RPG source [online]. 2005 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <http://www.rpghry.cz/blog.php?id=14>

⁸⁸ Viz: „**Larp není vhodné médium pro řešení problémů; pro tento účel jsou uzpůsobenější počítačové nebo stolní rolové hry, ve kterých je snazší dosáhnout objektivitu/řetovosti.**“ WESTLUND, Aksel. Vyprávěčův manifest. In: LARPy PARDubice [online]. 2011 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <http://www.larpard.cz/story>

uchylují v případě, že chtějí svůj komunikát stylizovat spíše formálněji⁸⁹. Zároveň v situacích, kdy autor nezmiňuje specificky stolní rolové hry, by překlad *roleplaying games* jako *RPG*, ač je v reálném úzu poměrně běžný, působil nejasnosti, vzhledem k tomu, že stejně je možné označovat i počítačová *RPG*.

Poslední problematický prvek zde je Stenrosův vlastní termín *art gallery games*, který autor zavádí pro popis her, které byly vytvořeny proto, aby byly vystavovány v galeriích nebo muzeích. Zde není možné spoléhat se na výskyty v úzu, jelikož se jedná o pojem zavedený pouze pro potřeby této eseje a angličtina s tímto souslovím operuje spíše v kontextu online her, ve kterých si člověk může postavit vlastní uměleckou galerii, nebo v kontextu interaktivního programu pro děti v galeriích. Pro převod do češtiny se potom nabízí více variant, z nichž v zásadě žádná není ideální. Použití adjektiva *galerijní* působí v češtině spíše zvláštně, adjektivum *výstavní* zase poněkud evokuje souvislost *výstavní kus*, zatímco *exhibiční* je již zaužíváno v kontextu herních exhibic. Nabízí se pochopitelně také možnost termín opsat tvarem *hry pro umělecké galerie* nebo *hry pro muzea*, ale to poněkud snižuje plynulost textu a funkci tohoto sousloví jako termínu, který se Stenros snaží zavést. Adjektivum *muzejní*, navzdory tomu, že poněkud evokuje sousloví *muzejní kousek*, mi proto vychází jako nejlepší alternativa, která zachovává sdělnost originálu a nepůsobí v češtině nesnesitelně zvláštně.

Vlastní jména

Poslední svébytnou lexikální oblastí, kterou bych ráda pojednala, je oblast vlastních jmen, jejichž užití je v textu velmi rozsáhlé a bohaté. Setkáme se zde jak s antroponymy a toponymy, tak se jmény děl, uměleckých směrů a hnutí.

První zásadní otázkou k vyřešení v překladu je otázka přechylování antroponym. Zde jsem si pochopitelně vědoma, že česká norma káže všechna ženská jména přechylovat a rozhodnutí to nedělat je možné vnímat jako velice kontroverzní. Přesto k němu v tomto případě přistupuji, a to ze dvou zásadních důvodů. Zaprvé, autor v textu zmiňuje nejen jména známých a dobře dohledatelných tvůrců z oblasti teorie umění a literatury, ale i jména nordických autorů larpu, fotografů, a dokonce hráčů. To činí dohledávání pohlaví těchto jedinců velmi složitým a v některých případech v zásadě nemožným. Podobně tak se nejde spoléhat na to, že je možné

⁸⁹ Viz: „*Komorní larpny nejsou obvykle fantasy, protože hráči fantasy (obvykle ve věku 12 - 24 let (vím, že jsou i starší, ale medián je prostě v tomto věku), kteří se chtějí scházet v malé skupince hrají raději klasické stolní rolové hry a nepotřebují hrát larpny.*“ POUCHLÝ, Petr. Trochu jiné srovnání. In: *Larp.cz* [online]. 2010 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/?q=en/node/1169#comment-892>

pohlaví dotyčných odhadnout z jejich jmen – např. Juhana Pettersson, což je jméno, které českým uším zní jako ženské, je muž.

Druhým důvodem je potom otázka genderu a přístupu k němu v nordické komunitě. v nordické larpové komunitě totiž najdeme poměrně vysoké množství jedinců, kteří se identifikují např. jako genderqueer, gender neutrální, genderfluid nebo jiným způsobem, který odporuje binárnímu vidění genderu, a také velké množství transgender lidí – podle mé osobní zkušenosti výrazně více než v běžné společnosti. Tomu odpovídá i průzkum provedený v létě 2015, který cílil na otázky larpu a LGBT, na kterém jsem se podílela spolu s Davidem Františkem Wagnerem, Martinem Buchtíkem a Ludmilou Jarošovou.⁹⁰ Ačkoliv průzkum nebyl nikde publikován, pracoval pouze s malým vzorkem respondentů a jeho metodologie může jistě být zpochybněna, vyšlo z něj, že 14 % respondentů se identifikuje mimo binární škálu genderu, což je nezanedbatelné číslo. Toto je potom prokazatelně relevantní pro text – v rámci osobní znalosti vím alespoň o jedné osobě jmenované v textu, která od doby publikace textu změnila svou genderovou identitu. To potom činí přechylování v textu i poněkud eticky problematickým – i pokud by bylo možné u všech jmen uvedených v textu dohledat pohlaví nebo např. profily na Facebooku, stále by nebylo možné zjistit, jak se dotyční genderově identifikují, a osobně považuji přechýlení něčího jména do ženského tvaru, pokud se dotyčný jako žena neidentifikuje, za velmi morálně problematický krok. v mnoha případech je stále v textu nutné se rozhodnout pro to, podle jakého vzoru jméno skloňovat, potažmo z jiného důvodu určit jeho rod, ale tyto případy jsou pořád v textu výrazně ojedinělejší než nutnost přechýlit nebo nepřechýlit každé jméno.

Co se týče překladatelských problémů s překladem jednotlivých vlastních jmen v textu, zde se setkáváme s několika kategoriemi. První jsou jména, u nichž je možné najít funkční český ekvivalent – jedná se jak o jména děl vydaných v češtině, jako jsou např. Wellsovy *Malé války* (*Little Wars*) nebo Ecovo *Otevřené dílo* (*Open Work*), tak třeba i o méně známé názvy různých druhů divadelních forem, jako je *divadlo krutosti* (*Theatre of Cruelty*), *divadlo fórum* (*Forum Theatre*) nebo *neviditelné divadlo* (*Invisible Theatre*). Problém zde také do jisté míry činí toponyma a jména známých institucí nebo událostí – třeba *Hammer Museum* nebo *Youngstorget*. Zde mám obecně spíše snahu jména nenechávat v originále a překládat je – v případě *Hammerova muzea* je to spíše kvůli plynulosti textu, v případě *Youngstorget* ale variantu *Youngovo náměstí* volím i kvůli srozumitelnosti této pasáže:

⁹⁰ WAGNER, David František, Martin BUCHTÍK, Ludmila JAROŠOVÁ a Iva VÁVROVÁ. *Larp and LGBT+: A questionnaire*. 2015.

Amerika was walled off, but from the terrace on the north end of **Youngstorget** any pedestrian could have an excellent view of the larp. (O: 16)

Pro pochopení celé citace je poměrně zásadní vědět, že se jedná o náměstí, které bylo veřejnosti přístupné a ze kterého bylo možné se na larp dívat, což norské jméno českému čtenáři spíše neevokuje.

Vzhledem k tomu, že se ale text věnuje oblastem, o kterých v češtině není zase tak běžné psát, a dílům, která často do češtiny přeložena nebyla (nebo ani být nemohou, protože se jedná o performance nebo objekty), je nutné větší množství jmen ponechat v původním jazyce, ať už se jedná o angličtinu nebo jazyky severské, a chybějící kontext čtenářům případně doplnit vnitřní vysvětlivkou. Ty mám snahu vkládat spíše kratší, jako například v tomto případě:

Many of the well-known works created in connection to **Fluxus** are both playful and interactive. (O: 9)

Mnoho známých děl vytvořených ve spojitosti s **hnutím Fluxus** má prvky jak hry, tak interakce. (P: 16)

... and naturally there are movements to storm even that castle, as the collective larp design method used for example in *Enhetsfront* showcases. (O: 8)

A samozřejmě se objevují hlasy, které by chtěly zbořit i tyto hradby, jak ukazuje například metoda kolektivního larpového designu, použitá třeba v případě **larpu Enhetsfront**. (P: 15)

Najdou se pochopitelně i případy, kdy vysvětlivku dodává už sám autor i pro výchozího čtenáře a je tedy možné ponechat název díla v originále bez jakékoliv další explicitace. Příkladem je třeba:

Yoko Ono's *Play it by Trust*, aka *White Chess Set* (1966), is a prime example of an art gallery game. The work is a completely white chess set with the instruction: "Play it for as long as you can remember who is your opponent and who is your own self." (O: 9)

Typickým příkladem muzejní hry je *Play it by Trust* aneb *White Chess Set* (1966) od Yoko Ono. Jedná se o zcela bílou šachovou sadu, u které jsou následující instrukce: „Hrajte tak dlouho, dokud si budete pamatovat, kdo je váš protivník a kdo jste vy sami.“ (P: 17)

V některých případech je ale pro porozumění cílového čtenáře nezbytná delší vysvětlivka, a to zvláště v situacích, kdy je potřeba názvu rozumět, aby čtenář pochopil, o co se jedná, nebo kdy se ke složkám názvu následně dále referuje. v takovém případě doplňuji překlad nebo vysvětlení názvu do vsuvky po anglickém názvu:

Pettersson's essay is titled *The Art of Experience*. Art in this context refers to art as in artistic, not craft (see also Pettersson 2005). (O: 10)

Petterssonova esej se jmenuje *The Art of Experience*, tedy **Umění zážitku**. Uměním se v tomto případě myslí umění jako ve slově umělecký, nikoliv jako dovednost. (P: 18)

Different larps have different levels of co-creation and participation and these can be compared to the different levels of organizing structure in participatory pieces such as John Cage's 4'33'', the nude crowd photographs of Spencer Tunick, **The AIDS Memorial Quilt** and zombie walks. (O: 8)

Různé larpy mají různou úroveň spolupráce a zapojení, což lze přirovnat k různici se organizační struktúře participativních děl, jako je například 4' 33'' od Johna Cage, skupinové akty od Spencera Tunicka, **AIDS Memorial Quilt (vzpomínková deka pro oběti AIDS)** nebo zombie walks. (P: 15)

Celkově potom nebylo příliš obtížné u většiny děl zjistit, zda mají jejich názvy zaužívaný český překlad či zda je bude lepší ponechat v originále. Jedinou výjimkou zde byl případ rolové hry *Dungeons & Dragons*, u které na začátku roku 2016 oznámilo nakladatelství Mytágo, že ji v roce 2017 vydá v překladu do češtiny pod názvem *Jeskyně a draci*⁹¹. Zde jsem se ale rozhodla tento překlad nepoužít a místo toho v překladu používat původní anglický název, který je v české komunitě hráčů rolových her velmi známý a české obchody ke hře např. běžně pod tímto názvem prodávají pravidla⁹².

V textu také potom najdeme několik příkladů, kdy autor v angličtině ponechával německé termíny z oblasti teorie umění, jako např. *Gesamtkunstwerk* nebo *Verfremdungseffekt*. Ačkoliv u autora je možné předpokládat, že se jedná mj. i o stylistickou volbu a o způsob, jak znít v angličtině více akademicky a intelektuálně, v češtině jsem se rozhodla používat české názvy všude, kde je to možné, abych se vyhnula zvyšování exotičnosti textu. To bylo možné v následujících případech:

The fourth wall between the performers and their audience can be shattered: the architectural division between the performers and spectators is broken down, the audience distanced with *Verfremdungseffekt*... (O: 5)

Čtvrtou zeď mezi účinkujícími a jejich publikem je možné zbořit – lze eliminovat architektonické oddělení herců a diváků, distancovat publikum užitím *zcizovacího efektu*... (P: 13)

... a reflection of not just an artist, but the **people** (*das Volk*)... (O: 6)

... souhrnem uměleckých žánrů a odráželo nejenom umělce, ale i **lid**... (P: 14)

Zároveň se ale našly i dva případy, kdy německý název nemá český ekvivalent. Prvním je případ s válečnou hrou *Kriegsspiel*, u níž se jedná o vlastní jméno, které by nebylo vhodné nahrazovat, a druhým je případ s wagnerovským pojmem *Gesamtkunstwerk*, který i česká umělecká teorie používá v tomto tvaru⁹³:

⁹¹ *Jeskyně a draci: Nejhranější hra na hrdiny konečně v češtině* [online]. Mytágo, 2016 [cit. 2016-05-18]. Dostupné z: <http://jeskyneadraci.cz/>

⁹² *Dungeons and Dragons 5. edice. Fantasy obchod.cz* [online]. [cit. 2016-05-18]. Dostupné z: <http://www.fantasyobchod.cz/dungeons-and-dragons-5-edice>

⁹³ JÍCHA, Dominik. Hry a umění: Hledání Gesamtkunstwerk v herním médiu. In: *Game Studies*[online]. 2014 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/odborne/gesamtkunstwerk-v-hernim-mediu/>

This tendency stretches back to at least Richard Wagner (1849), who wanted to create a *Gesamtkunstwerk* that would be a synthesis of artistic genres... (O: 6)

Tuhle tendenci jde vztáhnout do minulosti přinejmenším k Richardu Wagnerovi (1849), který chtěl vytvořit *Gesamtkunstwerk*, umění, které by bylo souhrnem uměleckých žánrů (P: 14)

3.6.2 Syntaktické a morfologické problémy

Co se týče větné skladby a morfologie textu, zde jsem nejčastěji řešila problémy s vysokou nominálností textu a velkým množstvím kondenzace, jak jsem popsala v kapitole 3.4. Poměrně běžné byly polovětné vazby v podobě velice bohatě rozvitých participií s nahromaděnými příslovečnými určeními, jako např. zde:

At the core there is the experience of playing the game staged in a public park in the Netherlands in the summer of 2008 as part of the Sonsbeek sculpture exhibition. (O: 17)

V jádru je zážitek z hraní hry, která se uskutečnila v létě 2008 v rámci výstavy soch v nizozemském parku Sonsbeek. (P:25)

Tyto konstrukce nepůsobily pro překlad zásadní problém, ale pro plynulost textu jsem se snažila spíše zmenšovat množství nahromaděných předložkových frází a redukcí jedné z nich na adjektivum *nizozemský*.

Větší problém potom skýtalo velké množství gerundií v textu, která často představovala velmi informačně bohaté struktury, které bylo pro převod do češtiny značně rozvolnit, jako v tomto případě:

Allan Kaprow wrote in 1961 that Happenings are “essentially theatre” and at that time *the blurring of the line between audience and performers* was limited to the architectural, *to inhabiting the same space*. (O: 6)

Allan Kaprow v roce 1961 napsal, že happeningy jsou „v zásadě divadlo“; v této době se také hranice mezi publikem a účinkujícími stírala pouze z architektonického hlediska – tím, že všichni obývali stejný prostor. (P: 14)

Zde bylo problematické, že v jedné větě (*the blurring... was limited to the architectural*) se nacházelo větší množství informačních celků – jeden navázaný na podmět, jeden vyjádřený ve větě určitým slovesem a jeden v rámci přístavku. Taková struktura by ale v češtině působila nepřirozeně a kostrbatě, takže jsem se místo toho rozhodla vazbu na podmět vyjádřit větně (*hranice se stírala*) a informaci, kterou v angličtině vyjadřuje přísudek, vyjádřit jen příslovcem *pouze*. Vazbu vyjádřenou v angličtině přístavkem jsem potom také převedla do větné formy.

Ještě problematičtější potom byla polovětná struktura v této větě:

Perhaps *participant activities*, as they are designed indirectly through the medium of the game, are *less likely to be recognized as being created by an artist*. (O: 9)

Je ale méně pravděpodobné, že na činnost účastníků hry se budeme dívat jako na dílo umělce, jelikož je utvářena nepřímo skrze médium hry. (P: 17)

Zde je v angličtině infinitivní vazba navázaná na adjektivum ve jmenné části přísudku – a v infinitivní vazbě se následně dále operuje s participiálním *being created by an artist*. To je pro překlad do češtiny značným problémem, protože vazba *less likely to be recognized* nemá stylisticky funkční ekvivalent. v tomto případě jsem se proto uchýlila k tomu, že jsem vazbu *to be recognized* převedla do formy vedlejší věty podmíněné se slovesem v první osobě plurálu (v tzv. autorském plurálu). Vazbu *being created by an artist* jsem potom značně zjednodušila na *dílo umělce*. Jsem si vědoma, že to má za následek jistý posun, jelikož zde dochází ke ztrátě významové složky nedokonavosti u *being created*, ale tuto ztrátu nepovažuji za zásadní.

Problém také místy skýtalo velké množství několikanásobných struktur v textu. v případě, kdy se jednalo o kratší struktury, je bylo možné převést beze změny, ale u některých delších seznamů jsem se rozhodla pro úpravu struktury pomocí postupně rozvíjejících předložek od... přes... až po:

This is curious as history is rife with cultural practices that feature role taking: rituals staged by ancient pharaohs, the thematic naval and gladiatorial spectacles of the Roman Empire, Commedia dell'Arte, mask play and religious liturgy around the world, etc. (O: 14)

...to je zvláštní, protože historie je plná kulturních praktik, jejichž účastníci přijímají role: **od** rituálů provozovaných starověkými faraóny **přes** tematická námořní a gladiátorská představení římského impéria a Commedii dell'Arte **až po** hry masek a náboženské liturgie po celém světě. (P: 21)

Problém pro překlad také skýtají vsuvky, které v některých případech také nabírají podobu polovětných vazeb oddělených pomlčkami. Nejproblematictější potom byl tento případ, kdy ve vsuvce navíc najdeme přechodníkovou strukturu:

It is one thing for the game designers and larp researchers to say that larp is art – meaning probably that it carries cultural significance, has social value, can generate strong emotions, and is a source of aesthetic experiences – and quite another for larp to become part of the established world of fine art. (O: 11)

Jedna věc je, když herní designéři a badatelé zabývající se larpem tvrdí, že larp je umění, čímž nejspíš myslí, že má kulturní význam, sociální hodnotu, může produkovat silné emoce a je zdrojem estetických prožitků. Úplně něco jiného ale je, aby se larp stal součástí uznávaného světa uměleckých děl. (P: 19)

Např. v Duškové najdeme, že zatímco v angličtině jsou vazby s přítomným participiem ve funkci přechodníku běžné, v angličtině jde spíše o řídicí užívaný knižní prostředek, který se většinou nahrazuje vedlejší větou⁹⁴. Zde tedy participium *meaning* nahrazuji nepravou vedlejší větou vztahnou uvozenou *čímž*, na kterou je navázána věta vedlejší předmětná. Druhým problémem ale je, že i v angličtině je věta poměrně košatá a může snižovat plynulost textu a

⁹⁴ DUŠKOVÁ, Libuše. *Mluvnice současné angličtiny na pozadí češtiny*. 4. vyd. Praha: Academia, 2012, s. 583. ISBN 978-802-0022-110.

v češtině se po rozvolnění struktury tento problém jenom zvětšuje. Rozhodla jsem se proto zcela upustit od struktury hlavní věty s dvěma kontrastujícími částmi rozdělenými vsuvkou a rozdělila toto srovnání na dvě věty – první delší, obsahující vsuvku jako nepravou větu vedlejší a druhou kratší, která k první větě poskytuje kontrast.

3.6.3 Stylistické problémy

Co se týče stylistických prvků textu, zde byly nejvýraznějšími prvky rytmus a repetice a místy užití příznakového lexika. Zde jsem se ovšem nesetkala s žádnými zásadními problémy – v několika situacích došlo k posunům, potažmo vynechávkám a substitucím jinde v textu, ale ty pojednávám v kapitole 3.7. v této podkapitole se proto zaměřím spíše na tři větší stylistické problémy, se kterými jsem se při překladu potýkala.

Prvním je poměrně rozsáhlé obrazné přirovnání larpu k perlovému náhrdelníku, který autor vykresluje v úvodu k textu:

Finnish larp designer Ranja Koverola (1998) has described larp like a pearl necklace. The pearls are perfect moments in the game, when the illusion of the world is complete. Instead of thinking about playing a character, you are the character. Some necklaces have more pearls, some have less. The continuous pearl necklace is unattainable, but striving towards it is part of the aesthetic of Nordic larps. (O: 2)

Finská larpová designérka Ranja Koverola (1998) popsala larp jako perlový náhrdelník, v němž jsou perly reprezentovány dokonalými okamžiky ve hře, kdy je iluze herního světa úplná – kdy místo přemýšlení o hraní postavy postavou jsme. v některých náhrdelnících je perel více, v některých méně. Náhrdelník, který by tvořila nepřerušená šňůra perel, je nedosažitelný, ale snaha se tomuto ideálu přiblížit je součástí estetiky nordických larpů. (P: 10)

Zde autor parafrázuje slova autorky a poměrně lineárně přirovnává nejprve scény s dokonalou úrovní imerze k perlám a potom celý larp (jako souhrn scén) k perlovému náhrdelníku. v poslední větě ale prohlašuje, že „*the continuous pearl necklace is unattainable*“. Zde je ale v češtině lehce problematická otázka, jak vyjádřit ono *continuous – nepřerušovaný perlový náhrdelník* totiž spíše evokuje náhrdelník, který je přerušovaný celý, tedy např. nějak roztržený nebo poškozený, zatímco autor zde chce vyjádřit obraz náhrdelníku, ve kterém není nic jiného než perly. Různá jiná adjektiva, jako třeba celistvý nebo jednoduší by potom spíše evokovala obraz jedné velké, nerozdělené perly, který vizuálně nefunguje. Rozhodla jsem se proto pro explicitaci obrazu ve formě „*náhrdelník, který by tvořila nepřerušovaná šňůra perel*“, který podle mého názoru o něco lépe reprezentuje obraz, kdy je na náhrdelníku jedna perla vedle druhé, bez prázdných míst nebo vkládání něčeho jiného.

Podobně problematickým stylovým prvkem u autora je otázka genderu, kdy autor skrz celý text přepíná mezi generickým maskulinem a femininem v referenci k podstatným jménům jako *player, participant* nebo *designer*. v textu tak najdeme sedm užití generického feminina a šest

užití generického maskulina (z nichž ale čtyři jsou v přímé citaci z cizího textu) a dá se očekávat, že se jedná o záměr autora – ostatně to, jestli používat generické maskulinum, generické femininum nebo singulární they se v anglofonním prostředí již před nějakou dobou přesunulo z prostředí čistě lingvistického do pozice debaty o genderové identitě a rovné reprezentaci⁹⁵ a ve skandinávských zemích jsou tyto otázky obvykle řešeny poměrně progresivně. Ačkoliv považuji za důležité dostat v tomto případě autorovu záměru, rozhodla jsem se nakonec pro využití generického maskulina všude v textu. Celkově je množství výskytů generického feminina v textu vlastně nízké a v několika případech, kdy autor používá zájmeno *her*, se přivlastňuje postavě, což je v češtině vždy podstatné jméno v ženském rodě:

Each character may have her personal goal and purpose, and they need not be in conflict with the goals of others. (O: 11)

Každá postava může mít své osobní cíle a záměry a ty se nemusí nutně vylučovat s cíli ostatních. (P: 21)

To znamená, že situací, kdy by v češtině skutečně bylo možné věrně originálu změnit hráče na hráčku a designéra a na designérku a uchýlit se ke generickému femininu, by zbýval pouze velmi malý počet, pokud bych se neuchýlila k substituci v jiných pasážích textu. Vzhledem k tomu, že text bude ve výsledku na cílovém portále publikován po částech, mohlo by se jednoduše stát, že na několik stránek jedné části vybyde pouze jedno užití s generickým femininem, což by kvůli jeho neobvyklosti mohlo poměrně na čtenáře působit ne jako záměr, ale jako chyba značící nedbalou korekturu. Pokud bych skutečně chtěla dosáhnout podobného zdůraznění sociálně-politického záměru jako autor v originále, musela bych frekvenci generického feminina uměle zvýšit, což by z něj ale pravděpodobně učinilo v porovnání s originálem nesmyslně výrazný prvek textu, který by dost možná odvedl pozornost čtenáře z obsahu textu a záměru autora pouze na otázku užití feminina v textu, což rozhodně není kýženým výsledkem.

Na druhou stranu ale v textu mohu alespoň mít snahu zachovávat v situacích, kde v angličtině není rod jmenován pro konkrétní, i češtinu rodově neutrální. Takových situací pochopitelně ale není mnoho, nejvýraznějším problémem byla konkrétně tato:

late at night, a stranger walked up to the organisers by the gates of the larp, and exclaims: “I’m so exhausted... I’ve stood up there and watched for fifteen hours... now I have to get some sleep. But I’ll be back first thing in the morning!” (Fatland 2009) (O: 16)

⁹⁵ Viz např.: BARON, Dennis. Some notes on singular they. In: *The Web of Language: Dennis Baron's go-to site for language and technology in the news* [online]. 2015 [cit. 2016-05-19]. Dostupné z: <https://illinois.edu/blog/view/25/247504>

jednou pozdě v noci přišel k organizátorům stojícím před branami herního území cizí člověk a vykřikl: „Padám únavou... už patnáct hodin tam nahoře stojím a dívám se... musím si teď jít na chvíli lehnout. Ale hned ráno budu zpátky!“ (Fatland 2009) (P: 24)

Ačkoliv se zde nemohu vyhnout užití generického maskulina ve spojení *cizí člověk vykřikl*, zde vcelku jasně jde právě o maskulinum generické, nikoliv o přiřazení rodu konkrétnímu jedinci. v přímé řeči se ale úmyslně snažím nahradit adjektivum, na kterém by bylo nutné značit rod, slovesem v přítomném čase. Jsem toho názoru, že zde nedochází k zásadnímu posunu významu ani stylu, a jedná se jazykově spíše o kosmetickou změnu, která je v souladu s autorovým celkovým záměrem.

3.6.3 Intertextualita

Co se týče citací v originále, u většiny z nich se jednalo o díla, která do češtiny nejsou přeložena nebo v ní dokonce ani nejsou známá. v několika případech, například u citace kritérií klastrové teorie umění, bylo možné najít amatérské překlady použité pro studentské závěrečné práce, které ale obvykle byly vypracovány např. studenty filozofie nebo historie umění, nikoliv překladateli. Ty jsem se rozhodla spíše nevyužívat, jelikož se dá očekávat, že by je pravděpodobně v této formě neznal ani cílový čtenář, a tudíž jej použitím vlastního překladu neochuzuji o možnost reference k českému překladovému textu.

Pouze ve dvou případech byla citována díla dostupná v překladu do češtiny. v obou případech jsem je v textu využila a pro publikaci na webové stránce dodám do poznámky příslušné odkazy na originální překlady. Prvním byl překlad velmi známého díla od Umberta Eca, *Otevřeného díla*, od Zory Obstové ve vydání nakladatelství Argo a druhý byl překlad *Vztahové estetiky* od Nicolase Bourriauda, který vyšel v roce 2002 v časopise Umělec. U druhého překladu se mi bohužel nepodařilo dohledat jméno překladatele, ale redakci časopisu jsem napsala e-mail s dotazem. v době odevzdání této bakalářské práce jsem od nich ještě nedostala odpověď, ale pokud se mi ozvou později, jméno pochopitelně přidám do poznámky u publikované verze textu. U pasáže z překladu Bourriauda, jsem si potom vědoma, že překlad by možná bylo vhodné místo lehce upravit, viz:

[T]he artist must assume the symbolic models he shows. All representation (though contemporary art models more than it represents, and fits into the social fabric more than it draws inspiration therefrom) refers to values that can be transposed into society. [...] Art is a state of encounter. (O: 19)

Umělec na sebe [musí] vzít symbolické modely, které vystavuje: jakékoliv znázornění (ale současné umění modeluje, spíše než znázorňuje, spíše se do sociální struktury vklíní, než se jí inspiruje) odkazuje k hodnotám převeditelným na společnost. [...] Umění je stav setkávání. (P: 26)

Např. lehce neobratnou formulaci „hodnoty převeditelné na společnost“ by bylo možné změnit na „hodnoty, které lze převést na společnost“ a samotnému *transposed* v originále možná v češtině odpovídá spíše *přenést* než *převést*. Zároveň ale nepovažuji za etické upravovat citaci z díla jiného překladatele bez jeho svolení a vzhledem k tomu, že tento překlad je poměrně jednoduché vyhledat na internetu a může být jako celek pro čtenáře eseje zajímavý nebo nápomocný, mi přijde nutné použít tuto verzi.

Co se týče uvádění bibliografických údajů v textu a seznamu zdrojů celkově za textem, plně se přizpůsobuji citační normě použité v originále – zanechávám tedy citace ve formě jména autora a roku vydání v závorce, bez oddělování těchto dvou položek čárkou. Seznam zdrojů potom při publikaci překladu ponechám v původní formě a pouze k němu přidám odkazy na dva citované překlady. Z toho důvodu také seznam zdrojů textu v bakalářské práci uvádím pouze u originálu v příloze – považuji za zbytečné jím zvětšovat už tak celkem vysoký rozsah textu.

3.6.4 Chyby v originále

V originále se také vyskytuje několik chyb, a to konkrétně ve jménech názvů. Těmi jsou tyto tři příklady:

This tendency stretches back to at least Richard Wagner (1849), who wanted to create a *Gesamtkunstwerk*... (O: 6)

Even so, it was not until the late 1950s and 1960s with Situationist International, Happenings and Andy Warhol's Factory that audience participation, as it is understood in the arts today, really emerged. (O: 6)

Wells was influenced by the German *Kriegsspiel* tradition of miniature war games that were used to teach military strategy. (O: 14)

Ve všech výše uvedených případech je v názvu chyba – pojem zavedený Richardem Wagnerem se píše *Gesamtkunstwerk*⁹⁶, německá tradice válečných her je *Kriegsspiel*⁹⁷ a studio Andyho Warhola je celým jménem *The Factory*⁹⁸. Jedná se pouze o překlepy, pravděpodobně opomenuté korekturou originálu, ale zároveň považuji za vhodné je v překladu opravit – zaprvé proto, že se jedná o pojmy, které si cílový čtenář možná bude chtít vyhledat, a zadruhé proto, že je možné, že cílový čtenář bude tyto pojmy znát a chyby by si všiml. Zároveň jsem se pro jistotu na to, zda je takovéto typy chyb možné opravit, zeptala autora v rámci e-mailové komunikace a k opravě přistoupila až po jeho souhlasu⁹⁹.

⁹⁶ Gesamtkunstwerk. In: *Encyclopedia Britannica* [online]. [cit. 2016-05-19]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/art/Gesamtkunstwerk>

⁹⁷ *Kriegsspiel News* [online]. [cit. 2016-05-19]. Dostupné z: <http://www.kriegsspiel.org.uk/>

⁹⁸ GILMORE, Kim. Andy Warhol and The Factory. In: *Bio*. [online]. 2012 [cit. 2016-05-19]. Dostupné z: <http://www.biography.com/news/andy-warhol-and-the-factory-20750995>

⁹⁹ E-mailová korespondence s Jaakem Stenrosem [online], 10. 5. 2016

3.7 Překladatelské posuny

V následující kapitole se budu soustředit na situace, kdy došlo k posunům v textu překladu oproti textu originálu. Přitom budu primárně vycházet z typologie posunů podle Antona Popoviče, a to konkrétně ve shrnutí Edity Gromové¹⁰⁰. Posuny se podle ní dělí na konstitutivní a individuální, a to podle toho, zda se uplatňuje hledisko lingvistické, nebo hledisko interpretační. Zde je také nutno říci, že Popovič původně svou typologii vytvořil pro analýzu překladů uměleckých textů, ale dle Gromové se jedná o metodu funkční i pro texty odborné a publicistické.¹⁰¹

3.7.1 Konstitutivní posuny

Konstitutivní posuny jsou podle Gromové ty posuny, které jsou nevyhnutelné kvůli odlišnosti struktur výchozího a cílového jazyka. v tomto případě se jedná například o již výše zmíněné překlady polovětných vazeb pomocí vedlejších vět, jako v následujícím případě:

Consider The Baudoin/Boudewijn Experiment: A Deliberate Non-Fatalistic Large Scale Group Experiment in Deviation, inspired by the late monarch of Belgium, who absconded for one day to avoid having to sign a bill that allowed abortion while letting the bill pass into law. (O: 17)

Vezměme si příklad performance The Baudoin/Boudewijn Experiment: A Deliberate Non-Fatalistic Large Scale Group Experiment in Deviation, která se inspirovala případem belgického krále, jenž na den abdikoval, aby se vyhnul nutnosti podepsat zákon povolující potraty a zároveň ho mohl nechat vejít v platnost. (P: 24)

Zde v originále vidíme strukturu složenou z participiální vazby, věty vedlejší vztažné a vazby polovětné s infinitivem. v češtině se obou polovětných vazeb zbavuji a strukturu rozvolňuji do podoby o vedlejších vět – navazují tedy na sebe dvě vedlejší věty vztažné uvozené zájmeny *který* a *jenž* a následně vedlejší větu účelovou, na kterou je paratakticky napojená další vedlejší věta účelová.

Naopak v následujícím případě řeším několikanásobnou strukturu navázanou na gerundia slovesy v přítomném čase v podobě autorského plurálu:

It is the positive feedback loop of *inhabiting* the game world and the character, *pretending* to believe in the diegetic world of the game and everyone else in it, temporarily *accepting* it as real – and thus *supporting* the experience of every other participant. (O: 5)

¹⁰⁰ GROMOVÁ, Edita. *Úvod do translatologie*. Nitra: FF UKF Nitra, 2009. ISBN 978-80-8094-627-2.

¹⁰¹ Tamtéž, s. 58.

Jádrem rolových her je inter-imerze, což je cyklus pozitivní zpětné vazby založený na tom, že *obýváme* herní svět a postavy, *předstíráme* víru v diegetický svět hry a všechny v něm a dočasně *přijímáme* tento svět za skutečný, čímž *posilujeme* zážitek všech ostatních účastníků. (P: 13)

Podobným zdrojem konstitutivních posunů je v textu velmi bohaté užití pasiva, které je pro odborné texty typické. v češtině je ale jeho frekvence užití spíše nižší a proto jsem v některých případech přistupovala k jeho nahrazení jinými tvary, jako např. zde:

Larp is not designed to have an audience. Though larps can be witnessed by non-participants and judged as performances, that is not their primary nature. (O: 3)

Larp není uzpůsoben k tomu, aby měl publikum. Larpy sice mohou sledovat nezúčastnění diváci a posuzovat je jako vystoupení, ale to není primárně v jejich povaze. (P: 11)

V tomto případě jsem pasivum zachovala pouze v první větě, ve které by bylo poněkud náročné vytvářet aktivní konstrukci, ale v následující větě jsem sloveso převedla do aktiva – z *larps be witnessed by participants* do formy *diváci mohou sledovat larpy*.

Podobně tak v následujícím případě jsem ve větě explicitovala *sometimes* do podoby věty *ačkoliv se najdou tací* a následně ve vztahené vedlejší větě převedla původní pasivní konstrukci do podoby aktivní:

Though deep character immersion has sometimes been hailed as the ideal way of playing (O: 1)

Ačkoliv se najdou tací, co považují za ideální způsob hraní hlubokou imerzi do postavy (Pohjola 2000) (P: 9)

Dalším výrazným zdrojem posunů v překladu je aktuální členění větné, tedy to, do jaké míry se slovosledem značí stupeň výpovědní dynamičnosti daných větných členů. Jak uvádí Dušková¹⁰², zatímco v angličtině je aktuální členění větné často až druhotnou motivací slovosledu, protože slovosled je primárně gramatickým prostředkem, v češtině, která je flektivní, se jedná o hlavní slovosledný činitel. Při překladu proto není v mnoha případech ideální kopírovat slovosled originálu a je třeba identifikovat téma a réma a příslušně je uspořádat. Například zde:

Recently, Nordic larps have also been invited to galleries. (O: 10)

V poslední době dostaly možnost vstoupit do uměleckých galerií také nordické larpy. (P: 17)

Yoko Ono's Play it by Trust, aka White Chess Set (1966), is a prime example of an art gallery game. (O: 9)

Typickým příkladem muzejní hry je Play it by Trust aneb White Chess Set (1966) od Yoko Ono. (P: 17)

¹⁰² DUŠKOVÁ, Libuše. *Mluvnice současné angličtiny na pozadí češtiny*. 4. vyd. Praha: Academia, 2012, s. 519. ISBN 978-802-0022-110.

V obou citacích anglický originál kvůli gramatické funkci slovosledu uvádí réma před tématem – jedná se o věty vystřižené z pasáže, která má jako celkové téma právě díla uváděná v galeriích a muzejích a otázku tzv. muzejních her. v první dvojici příkladů je tématem otázka galerií, o kterých autor pojednával v předchozím odstavci – a nyní nově přináší informaci, že se do galerií dostal i nordický larp. Nordický larp je tudíž rématem věty a v češtině je vhodné ho zařadit spíše na konec věty. Podobně tak v druhém případě se jedná o úvodní větu odstavce, kterému předcházela odstavce definující termín *art gallery games* – ty jsou tedy tématem a věta jako réma přináší typický příklad takové hry, což je dílo od Yoko Ono.

3.7.2 Individuální posuny

Individuální posun označuje Gromová za posun subjektivního charakteru. Jde podle ní o individuální projev překladatelova idiolektu a vychází z jeho interpretace originálu. Zde zároveň považuji za nutné zmínit, že některé z dále uvedených posunů, obzvláště ty, u kterých se jedná o explicitaci, jsou podle mě v souladu s výše deklarovanou překladatelskou intencí, tedy přizpůsobit text cílovému publiku a jeho očekávané úrovni znalostí.

Co se týče mikrostylistiky, v textu lze najít příklady simplifikace, tedy zjednodušení textu a nahrazením explicitního výrazu implicitním. Tak je tomu třeba v následujícím případě:

Sometimes the aim is to feel like the character – to become the character in an emotional sense. But the aim may just as well be to portray the character believably, with an outward emphasis like that of actors in the theatre. (O: 2)

V některých případech je cílem cítit se jako postava, emočně s ní splynout. Ale stejně tak to může být zpodobnit postavu navenek uvěřitelně, podobně jako to dělají herci v divadle. (O: 10)

Zde kvůli zjednodušení větné struktury přistupuji k redukci výrazu *with an outward emphasis* na *navenek*, které složku „důrazu na vnější působení“ obsahuje implicitněji než původní konstrukce. Zároveň zde ale poněkud spoléhám na presupozice čtenářů, kteří si jako larpeři dovedou rozdíl mezi hraním postavy *dovnitř*, tedy pro emoční splynutí, a *navenek*, tedy pro dramatický efekt, dokážou představit, a je možné, že navzdory simplifikaci zde zvolený výraz, který je v úzu komunity někdy používán pro popis divadelního hraní, bude i funkčnější než komplikovanější a věrnější konstrukce.

Ve větším množství situací v textu najdeme explicitaci, tedy posun, kdy překladatel „nadbíhá“ příjemci, ať už na úrovni lexika, v podobě vnitřních vysvětlivek, nebo na úrovni syntaxe. Zde jsem větší množství lexikálních problémů, u kterých bylo třeba doplnit vnitřní vysvětlivku, již pojednala v předchozích kapitolách, takže zde se budu soustředit primárně na jiné typy explicitace, které v překladu najdeme, jako např.:

Just in the realm of digital games there are numerous party games with mimetic interfaces where performance almost completely overshadows scoring points... (O: 20)

Podobně tak ve světě digitálních her najdeme nesčetné příklady společenských her s pohybovým ovládním, ve kterých je zajímavý výkon mnohem důležitější než sbírání bodů... (P: 27)

Zde k explicitaci *performance* na *zajímavý výkon* přistupuji především proto, že české slovo *výkon* samo o sobě v kontextu počítačových her spíše evokuje právě počet nasbíraných bodů a úspěšnost v rámci daném pravidly hry. Slova jako *představení* nebo *vystoupení* se potom nehodí vůbec, protože se jedná i aktivitu, která nijak nespoleshá na publikum a často ji dělají hráči jen sami pro sebe navzájem. Pro zvýraznění kontrastu mezi sbíráním bodů a tím, že hráč třeba dobře zpívá nebo předvádí hraní na kytaru, proto užívám navíc ještě i slovo *zajímavý*.

Podobně tak v následujícím případě zvyšuji explicitnost cílového textu slovem *pouhý*, které v originále není, ale které podle mě zvyšuje textovou kohezi:

... and even earlier Marcel Duchamp had reduced his art to an instruction of how to create the work – including his signature. (O: 6)

Ještě předtím Marcel Duchamp zredukoval své umělecké dílo na pouhou instrukci, jak dané dílo vytvořit, a to včetně svého podpisu. (P: 14)

Najdeme také posuny, které by dle Popovičovy terminologie šlo označit za tematické, tedy posun mezi tematickými reáliemi originálu a cílového textu, a to především v již výše zmíněných otázkách larповých reálií. Nejvýraznější je asi následující příklad, ve kterém jak jsem popsala v kapitole 3.6.1, termíny *vypravěč* a *uvaděč* plně neodpovídají denotátům originálu, ale zároveň jsou pro českého čtenáře snadno uchopitelné a relativně zaužívané v českém kontextu:

In larps the game masters, the organizers, the designer and the initiators of the game are at times treated as auteurs and creators in a manner analogous to artists, directors and authors; (O: 8)

V larpech jsou vypravěči, organizátoři, designéři a uvaděči někdy považováni za autory a tvůrce podobně jako umělci, režiséři a spisovatelé. (P: 15)

Posledním typem mikrostylistických posunů dle Popoviče je výrazové zeslabení a zesílení. Zde se mi v několika případech nepodařilo zachovat stylistickou příznakovost originálu, protože český nejlépe odpovídající termín náležel spíše do kategorie neutrálního lexika. Jednalo se jak o případy neologismů, tak výrazů neformálních nebo naopak knižních:

That said there are Nordic larps that embrace their **game-ness**. (O: 18)

Je ale také potřeba říci, že se najdou i nordické larpy, které svoji **podobnost hrám** vítají. (P: 26)

This is curious as history is **rife** with cultural practices that feature role taking... (O: 14)

To je zvláštní, protože historie je **plná** kulturních praktik, jejichž účastníci přijímají role... (P: 21)

Tento deficit je vlastně relativně výrazný, protože v textu je lexika, které by bylo nějak příznakové, poměrně malé množství, takže zmenšování počtu jeho výskytů text poměrně značně ochuzuje. Proto jsem se rozhodla v některých případech v textu zase vhodné výrazy lehce zesílit, aby tak došlo k jakési formě substituce na úrovni textu jako celku, viz např.:

The move from being a subject of arts to being art perhaps started when Duchamp **abandoned** art to pursue playing chess. (O: 8)

Tento posun, kdy hry přestaly být subjektem umění a staly se uměním, začal nejspíše tehdy, když Duchamp **dal** uměleckému životu **vale** a místo toho se stal šachistou. (P: 16)

4. Závěr

V této bakalářské práci jsem měla za cíl vyhotovit co možná nejkvalitnější překlad eseje Jaakka Stenrose *Nordic Larp: Theatre, Art and Game* z knihy *Nordic Larp* a tento překlad podrobně okomentovat. Cílem překladu bylo učinit jej přístupným a funkčním textem pro cílové publikum, za které jsem si určila českou larpovou komunitu. K tomu bylo nutné vzít v úvahu nejen presupozice cílového čtenáře, ale i rozdílnosti cílových kultur, a to nejen z pohledu celospolečenského, ale i subkulturního – tedy z pohledu rozdílnosti larpových scén v nordických zemích a v České republice. Při tom jsem čerpala jak z dostupných zdrojů o současném úzu a celkovém stavu diskurzu v larpové komunitě v ČR a z osobních konzultací s autorem textu i českými larpovými teoretiky, tak ze své relativně rozsáhlé znalosti obou subkultur.

Ve svém překladu jsem se snažila vyházet z Levého dvojí normy překladu a principu funkční ekvivalence a dostat žánrově-stylistickým normám cílového jazyka. To zapříčinilo velké množství posunů v oblasti syntaxe i lexika, ale doufám, že žádné z těchto posunů nebyly posuny negativními. V případě nejasností v textu jsem také měla možnost konzultovat problémy s autorem, které jsem několikrát využila, a jeho rady mi byly velice nápomocné.

Pokud bude můj bakalářský překlad úspěšně obhájen, mám v plánu jej zveřejnit na českém webovém portálu o larpu *larpy.cz*, a to samozřejmě po zapracování všech připomínek ze strany oponenta. Až toto zveřejnění také ukáže, zda se podařilo dostat intenci překladu a zda je text skutečně pro cílové publikum funkční. Na druhou stranu dílčí cíl, tedy povzbudit český teoretický diskurz v oblasti larpu, se mi částečně povedlo splnit už jen vyhotovením překladu a přizváním konzultantů, což vedlo k několika zajímavým debatám (např. o povaze výrazu *designér* ve spojení s larpem a ve spojitosti s tím), které, zdá se, mají za následek to, že se čeští autoři larpů rozhodli vytvořit jakýsi *Manifest českého larpu*, který by definoval rozdíly mezi českou progresivní larpovou scénou a larpovou scénou nordickou. v současnosti se jedná pouze o rozpracovaný návrh a nelze říci, zda bude nakonec skutečně dokončen a vydán a zda toto nějak zásadněji českému larpu přispěje, ale jedná se minimálně o náznak většího zájmu o teorii larpu.

5. Bibliografie

Primární literatura

STENROS, Jaakko. Nordic Larp: Theatre, Art and Game. In: STENROS, Jaakko a Markus MONTOLA (eds.). *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia, 2010, s. 300-313. ISBN 978-91-633-7857-7.

Sekundární literatura

Lingvistická a translatologická literatura

ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. *Současná stylistika*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-80-7106-961-4.

DUŠKOVÁ, Libuše. *Mluvnice současné angličtiny na pozadí češtiny*. 4. vyd. Praha: Academia, 2012. ISBN 978-802-0022-110.

GROMOVÁ, Edita. *Úvod do translatologie*. Nitra: FF UKF Nitra, 2009. ISBN 978-80-8094-627-2.

JAKOBSON, Roman. Lingvistika a poetika. In: JAKOBSON, Roman a Miroslav ČERVENKA (eds.). *Poetická funkce*. Jinočany: H & H, 1995, 74 – 105.

KLIMEŠ, Lumír. *Slovník cizích slov*. 7. vyd., v SPN vyd. 2., rozš. a dopl. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 2005. ISBN 80-723-5272-5.

LEVÝ, Jiří. *Umění překladu*. Vyd. 3., upr. a rozš. verze 2. Praha: I. Železný, 1998. ISBN 80-237-3539-X.

NORD, Christiane. *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*. 1. Amsterdam u.a: Rodopi, 1991. ISBN 90-518-3311-3.

Zdroje terminologie

BARTOŠEK, Pavel. Nejradiálnější umělecká avantgarda. A2 [online]. 2008, 08(8) [cit. 2016-05-13]. ISSN 1803-6635. Dostupné z: <http://www.advojka.cz/archiv/2008/8/nejradiikalnejsi-umelecka-avantgarda>

BRYCHTA, Lukáš. Imerzivní divadlo. In: KLÍMA, Miloslav. *Divadlo a interakce: 8 a půl - Modré stránky*. Praha: 2014, Pražská scéna, s. 49-80.

České akční umění / Czech Performance Art: Filmy a videa 1956-1989. Praha: Akademie výtvarných umění, 2015. ISBN 978-80-87108-58-1.

DEBORD, Guy. *Společnost spektaklu*. Překlad Josef Fulka, Pavel Siostrzonek. V Praze: Intu, 2007. ISBN 978-80-903355-5-4.

ECO, Umberto. *Otevřené dílo: Forma a neurčenost v současných poetikách*. Překlad Zora Obstová. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1158-3.

HYVNAR, Jan. *O českém dramatickém herectví 20. století*. Praha: KANT pro Akademii múzických umění v Praze, 2008. Disk (Akademie múzických umění v Praze). ISBN 978-80-86970-63-9.

KRATOCHVÍL, Zdeněk. Umění a neumění. *Art + antiquae* [online]. Praha: Ambit Media, 2015, 2015, (Květen), 2-3 [cit. 2016-05-13]. Dostupné z: <http://www.artcasopis.cz/>

MAGID, Václav. Konstruovaná situace a její okamžik v čase. *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. 2008 (4-5), 33-60.

MORGANOVÁ, Pavlína. Problematika pojmů v českém akčním umění. *Opuscula Historiae Artium*. 2011(60), 30-41. Dostupné také z: https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/115784/1_OpusculaHistoriaeArtium_55-2011-1_4.pdf?sequence=1

MUKAŘOVSKÝ, Jan. NĚKOLIK POZNÁMEK K OTÁZCE UMĚLECKÉ FORMY (Studie nerudovská). *Česká literatura*. 1955, 3(1), 1-18.

NEJEDLÝ, Zdeněk. O realismu pravém a nepravém. *O umění a politice*. Praha: Melantrich, 1978, s. 173-182.

NOVÁK, Arne. Jaroslav Vrchlický jako básnický a kritický vykladač literatury. In: *Ročenka Masarykovy university v Brně. Ročník XX (1938/39-1945/46)*. Brno: Masarykova univerzita, 1947, s. 13-20.

PACÁKOVÁ, Pavlína. Bludiště divadla fórum na objednávku. *Hybris: Časopis DAMU pro kritiku a divadlo*[online]. 2010, (8), 28-34 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: http://www.hybris.cz/sites/default/files/hybris08_web.pdf

PATOČKA, Jan. Prostor a jeho problematika. In: *Sborník prací Filosofické fakulty Brněnské univerzity* [online]. 1990, s. 33-69 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z:

https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/110531/F_HistoriaeArtium_34-1990-1_4.pdf?sequence=1

SLAVÍK, Jan, Vladimír CHRZ a Stanislav ŠTECH. *Tvorba jako způsob poznávání*. Praha: Karolinum, 2013. ISBN 978-80-246-2335-1.

STENROS, Jaakko a Markus MONTOLA (eds.). *Nordic Larp*. 1. Stockholm: Fëa Livia, 2010. ISBN 978-91-633-7857-7. Dostupné také z: <http://tampub.uta.fi/handle/10024/95123>

STEREC, Pavel. Oskar Hansen a otevřená forma. *Art + antiques*. **2011** (2), 45-50. Dostupné také z: <http://www.artcasopis.cz/clanky/oskar-hansen-a-otevrena-forma>

VALENTA, Milan. *Dramaterapie: 4., aktualizované a rozšířené vydání*. 4. Praha: Grada Publishing a.s., 2011. ISBN 8024775204.

Internetové a ostatní zdroje

About. *Galerie Monitor* [online]. [cit. 2016-05-16]. Dostupné z: <http://galerie-monitor.tumblr.com/about>

About the book. *Nordic Larp* [online]. 2010 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <https://nordiclarp.wordpress.com/about-the-book/>

Akce "12 pro 12" - Květen. In: *Etnetera* [online]. 2009 [cit. 2016-05-16]. Dostupné z: http://www.etnetera.cz/archiv/etn-life/etn_life_2009_05_01_12_pro12_kveten.html

APPL, Filip. Larpové pochybnosti, aneb proč si nezahrát. *GameCon* [online]. 2016 [cit. 2016-05-13]. Dostupné z: <http://gamecon.cz/blog/larpove-pochybnosti>

Arthaus. In: *Larpedie* [online]. 2007 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/Arthaus>

BARON, Dennis. Some notes on singular they. In: *The Web of Language: Dennis Baron's go-to site for language and technology in the news* [online]. 2015 [cit. 2016-05-19]. Dostupné z: <https://illinois.edu/blog/view/25/247504>

BOURRIAUD, Nicolas. Vztahová estetika. *Umělec* [online]. Praha: Divus, 2002, (4), <http://divus.cc/praha/cs/article/relational-aesthetics-part-1> [cit. 2016-05-15].

BURIAN, Michal. Free-to-play hry mají své místo na konzolích, tvrdí šéf SOE. In: *Zing.cz* [online]. 2015 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://www.zing.cz/novinky/25332/free-to-play-hry-maji-sve-misto-na-konzolich-tvrdi-sef-soe>

Dungeons and Dragons 5. edice. *Fantasy obchod.cz* [online]. [cit. 2016-05-18]. Dostupné z: <http://www.fantasyobchod.cz/dungeons-and-dragons-5-edice>

Dungeons & Dragons Online - 1. In: *Digitální Volo* [online]. 2009 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://digitalvolo.blogspot.cz/2013/01/dungeons-dragons-online-1.html>

E-mailová korespondence s Jaakkem Stenrosem [online], 10. 5. 2016

FRONĚK, Jan. Divadlo utlačovaných jako nástroj sociální změny a didaktická inspirace pro andragogy. In: *HRforum* [online]. 2010 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://www.hrforum.cz/divadlo-utlacovanych-jako-nastroj-socialni-zmeny-a-didakticka-inspirace-pro-andragogy/>

Gesamtkunstwerk. In: *Encyclopedia Britannica* [online]. [cit. 2016-05-19]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/art/Gesamtkunstwerk>

GILMORE, Kim. Andy Warhol and The Factory. In: *Bio.* [online]. 2012 [cit. 2016-05-19]. Dostupné z: <http://www.biography.com/news/andy-warhol-and-the-factory-20750995>

GOTTHARD, Pavel a Kateřina HOLEDOVÁ. Fairweather Manor: Čeští hráči versus nordic larp. In: *Larpy.cz* [online]. 2016 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: http://www.larpy.cz/ze_sveta/fairweather-manor/

HAVELKA, Michal, Jakub BALHAR, Petr KUBĚNSKÝ, Filip APPL, Tomáš FELCMAN a Michal KÁRA. *Česko-slovenská larpová databáze* [online]. 2013 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://larpovadatabaze.cz/>

HAVLÍK, Vladimír. *Kritické dějiny akčního umění /Critical History of Performance Art/*. ARTPROJEKT Galerie Caesar, 2009.

HRÁDKOVÁ, Kateřina. Umění akční (action, actionism). In: *Arts lexikon* [online]. 2012 [cit. 2016-05-14]. Dostupné z: http://www.artslexikon.cz//index.php?title=Um%C4%9Bn%C3%AD_ak%C4%8Dn%C3%A1D

Jaakko Stenros. *Academia* [online]. [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <http://uta-fi.academia.edu/JaakkoStenros>

- JAVŮREK, Karel. Herní průmysl do roku 2020 vyrostе dle odhadu o 22 % na 115 miliard dolarů. In: *Connect!* [online]. 2016 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://connect.zive.cz/bleskovky/herni-prumysl-do-roku-2020-vyrostе-dle-odhadu-o-22--na-115-miliard-dolaru/sc-321-a-181168/default.aspx>
- Jeskyně a draci: Nejhranější hra na hrdiny konečně v češtině* [online]. Mytágo, 2016 [cit. 2016-05-18]. Dostupné z: <http://jeskyneadraci.cz/>
- JÍCHA, Dominik. Hry a umění: Hledání Gesamtkunstwerk v herním médiu. In: *Game Studies* [online]. 2014 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/odborne/gesamtkunstwerk-v-hernim-mediu/>
- KERA, Denisa. Psychogeografie - město, utopie a mapy. *Umělec* [online]. 2005, (3) [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://www.divus.cz/london/cs/article/psychogeography-city-utopias-and-maps>
- Končina* [online]. 2016 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <https://koncina.cz/>
- Konec dějin..? In: HAVELKA, Michal, Jakub BALHAR, Petr KUBĚNSKÝ, Filip APPL a Michal KÁRA. *Česko-slovenská larpová databáze* [online]. 2013 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://larpovadatabaze.cz/larp/konec-dejin../630>
- Kriegsspiel News* [online]. [cit. 2016-05-19]. Dostupné z: <http://www.kriegsspiel.org.uk/>
- Křen, M. – Cvrček, V. – Čapka, T. – Čermáková, A. – Hnátková, M. – Chlumská, L. – Jelínek, T. – Kovářiková, D. – Petkevič, V. – Procházka, P. – Skoumalová, H. – Škrabal, M. – Truneček, P. – Vondříčka, P. – Zasina, A. *SYN2015: reprezentativní korpus psané češtiny*. Ústav Českého národního korpusu FF UK, Praha 2015. Dostupný z: <http://www.korpus.cz>
- Larpedie* [online]. 2007 [cit. 2016-05-10]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/>
- Nordiclarptalks. Nordic Larp Book Talkshow. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 14. 11. 2011. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rh6uOdHeIo4>
- Nordiclarptalks. Documenting the Nordic Larp Scene - Panel: Johanna Koljonen & Jaakko Stenros. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 1. 3. 2011. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CmrjStwZ0kY>
- O hře. *Star Wars: The Old Republic* [online]. 2009 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://www.sw-tor.cz/info/>

- Osobní rozhovor s Jaakkem Stenrosem. 11. 3. 2016, Solmukohta 2015.
- Osobní rozhovor s Michalem Havelkou. 2. 3. 2016, Praha.
- POHJOLA, Mike. Turku manifesto. Překlad Tomáš KOZLÍK. In: *Larpy.cz* [online]. 2007 [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/teorie/turku-manifesto-1/>
- POUCHLÝ, Petr. Trochu jiné srovnání. In: *Larp.cz* [online]. 2010 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/?q=en/node/1169#comment-892>
- Psychogeografie. In: *Institut intermédií* [online]. 2009 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://www2.iim.cz/wiki/index.php/Psychogeografie>
- Rules of Engagement. *Inside Hamlet* [online]. 2014 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <http://www.insidehamlet.com/#!/rules-of-engagement/cjsw>
- Simulacionismus. *Larpedie* [online]. 2008 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/Simulacionismus>
- Skoro Rassvet. In: HAVELKA, Michal, Jakub BALHAR, Petr KUBĚNSKÝ, Filip APPL a Michal KÁRA. *Česko-slovenská larpová databáze* [online]. 2013 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://larpovadatabaze.cz/larp/skoro-rassvet/146>
- Stavba terénu. *Ganymede* [online]. 2014 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://ganymede-czech.weebly.com/stavba-tereacutenu/archives/07-2014>
- STENROS, Jaakko. Keynote Script: What Does “Nordic Larp” Mean? In: *Jaakko Stenros: researcher, player, writer* [online]. 2013 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: <https://jaakkostenros.wordpress.com/2013/04/18/keynote-script-what-does-nordic-larp-mean/>
- Stolní - papírová RPG a Vy. In: *RPGhry.cz: Ultimate RPG source* [online]. 2005 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <http://www.rpghry.cz/blog.php?id=14>
- ŠMÍD, Martin. Shuhei Yoshida: Pohybové ovládání her je mrtvé. In: *K(NZ)LISTA* [online]. 2014 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://konzolista.tiscali.cz/articles/onearticle?link=shuhei-yoshida-pohybove-ovladani-je-mrtve-181293>
- Válečné hry miniatur. *Pragoffest* [online]. 2011 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://www.pragoffest.cz/hry-miniatur/>

- Válečné hry - přehled pro začátečníky. In: *Zatrolené hry* [online]. 2012 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/valecne-hry-prehled-pro-zacatecniky-1624/>
- VÁNOCE: Chcete být hudební superstar nebo mít krásné tělo? In: *TN CZ* [online]. 2009 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://tn.nova.cz/clanek/magazin/hry/kuriozity/vanoce-chcete-byt-hudebni-superstar-nebo-mit-krasne-telo.html>
- VESELÝ, Lukáš. Píšeme dějiny, kolego (2). In: *Larpy.cz* [online]. 2009 [cit. 2016-05-13]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/teorie/piseme-dejiny-kolego-2/>
- Vyhrávačství. In: *Larpedie* [online]. 2008 [cit. 2016-05-15]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/Vyhr%C3%A1va%C4%8Dstv%C3%AD>
- WAGNER, David František, Martin BUCHTÍK, Ludmila JAROŠOVÁ a Iva VÁVROVÁ. *Larp and LGBT+: A questionnaire*. 2015.
- WESTLUND, Aksel. Vypravěčův manifest. In: *LARPy PARDubice*[online]. 2011 [cit. 2016-05-17]. Dostupné z: <http://www.larpard.cz/story>
- What is Nordic Larp? *Nordiclarp.org* [online]. [cit. 2016-05-16]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>
- Základy. *HRAJ LARP* [online]. [cit. 2016-05-13]. Dostupné z: <http://hrajlarp.cz/zaklady/>
- ØSTERGAARD, Frederik Berg. Základy jeepformy. Překlad Tomáš KOPEČEK. In: *Larpy.cz* [online]. 2007 [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/praxe/zaklady-jeepformu-1-cast/>