

# Prožít si 100 roků samoty:

kognitivní etnografie magického realismu ztvárněného v rolové hře



tomas.hampejs@gmail.com  
FF MUNI, Ústav religionistiky

CJBC828 Fantastická  
literatura v  
mezioborovém  
zkoumání II  
**14.11. 2017**

# „Žijeme ve fantazii“ -> „Prožít si 100 roků samoty“

- ▶ Tereza Dědinová :  
„Žijeme ve fantazii –  
analýza fantastické  
literatury jako  
prostředku ke změně  
mysli a světa“

## \* Žijeme ve fantazii - analýza fantastické literatury jako prostředku ke změně mysli a světa

Mgr. Tereza Dědinová, Ph.D.

CJBC828 Fantastická literatura v mezioborovém  
zkoumání II

# Mezi fantazií a realitou

- ▶ ...
- ▶ Smrť: „**NE. LIDÉ POTŘEBUJÍ VĚŘIT VE VĚCI, KTERÉ NEJSOU PRAVDIVÉ. JAK JINAK BY MOHLI EXISTOVAT?**“ řekl Smrť a pomohl jí na Truhlíka.
- ▶ „A tyhle hory,“ zeptala se Zuzana, když se kůň vznesl do vzduchu, „jsou skutečné hory, nebo zase jen takové nějaké stíny?“
- ▶ **ANO.**



- Nedokážeme se vztáhnout k objektivní realitě přímo.
- **Vždy** interpretujeme.
- **Kognitivní okruhy** v mozku „chápu“ **fikci jako skutečnost**.
- Sdílení subjektivní reality s dalšími – **intersubjektivní realita** – překryv s objektivní realitou.
- **Žijeme ve fantazii – založené na skutečnosti?**

Ale jedná se o stejné mechanismy interpretace??

Za jakých podmínek?

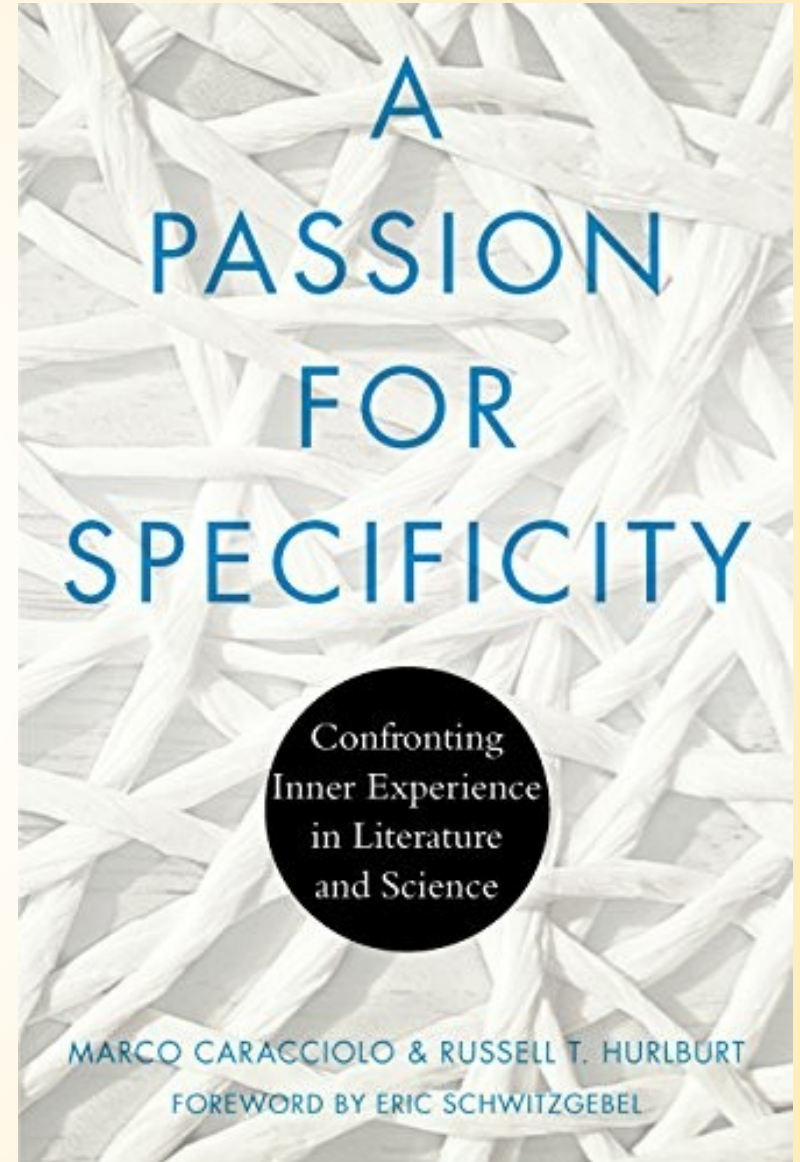
Jak vzniká sdílený svět?

A ve skutečnosti založené na fantaziích?

„Není důležité co se stalo, ale  
co si pamatujeme.“  
(G.G. Marquez)

# subjektivní zkušenost

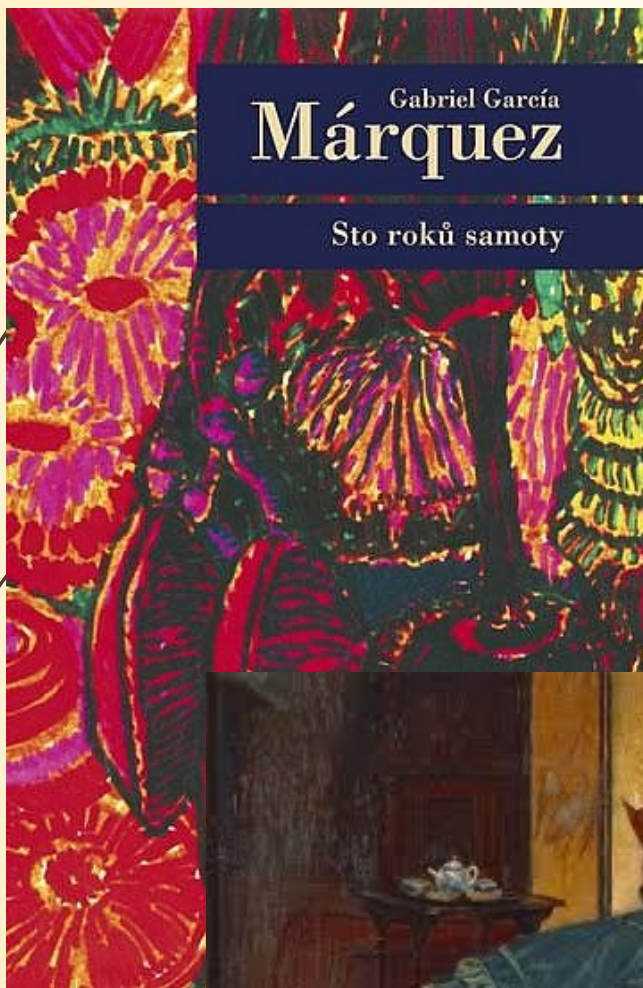
Jako analytický prostor spojující  
literaturu a performanci



# Vztah (kritického)individua a fikce

- ▶ Samuel Talyor Coleridge a **suspension of disbelief**
- ▶ J.R.R. Tolkien a **secondary belief based on inner consistency of reality**
- ▶ Institucinalizované prostory **pro důvěry ve fikci** (a **zkušenost působící fikce**) v různých médiích
  - ▶ Vyprávění
  - ▶ Kniha
  - ▶ Divadlo a „*dramatická konvence*“
    - ▶ Čtvrtá zed'
  - ▶ **Hra**, rituál, karneval (a larp) a „*magický kruh*“

Každé médium má konvence, komunikativní struktury



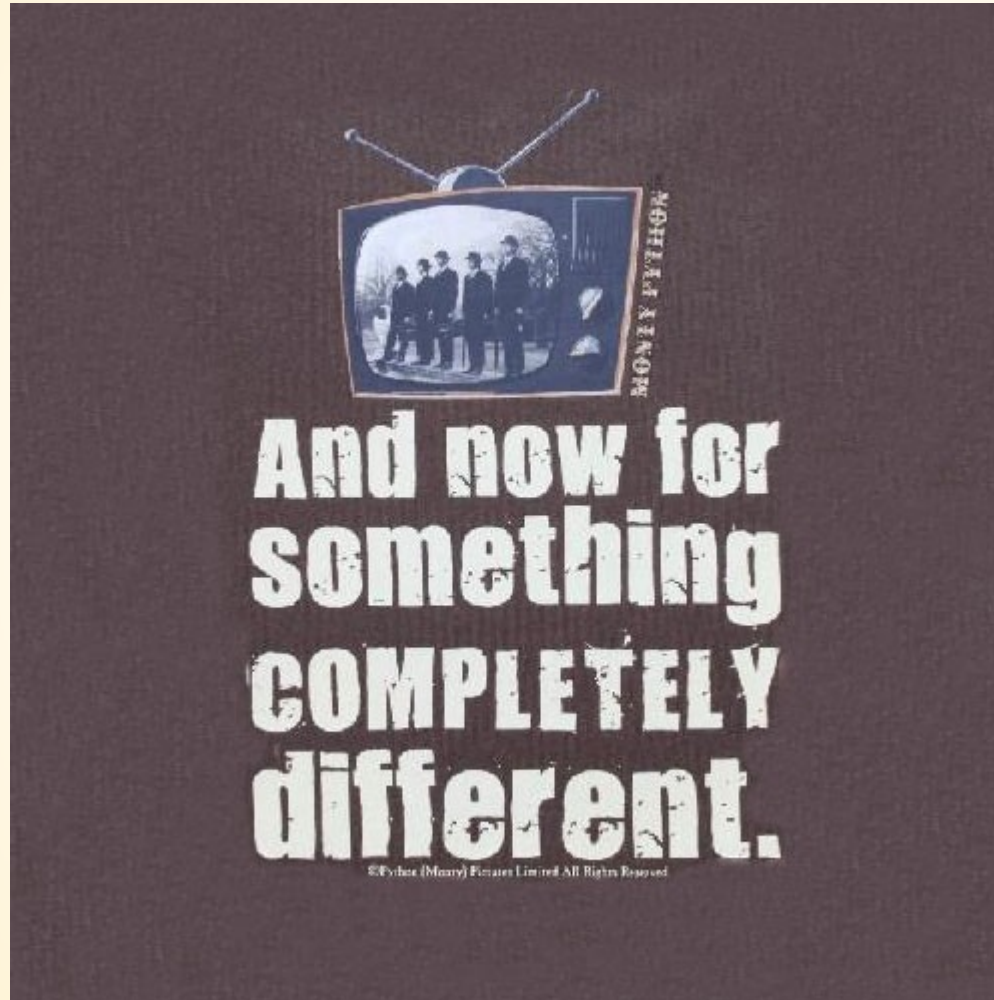
Kniha, **1979**  
Četlo miliony lidí  
(?)



LARPová hra  
**40** osob  
**2,5** dne události  
**1,5** dne  
kolektivního  
„vyprávění“ hry  
**1** usedlost

(**4** uvedení **2016-2017**,  
osobní zkušenost má  
přes **120** lidí celkově)





Dvě oblastí (h)aluzí v této přednášce

- 1) Kognitivní věda
- 2) Instituce larpu a konkrétní česká larpová hra „Cien anos de Soledad“, 2016-2017

# Larpová hra ? Ztělesněné vyprávění

- ▶ Knihy, deskové hry -> stolní vyprávěcí hry na hrdiny (RPG) -> **larp**
- ▶ **Mnoho** žánrů i **způsobů** organizace
  - ▶ Velmi nejednoznačný formát různě **strukturované** a nákladné **kolektivní** zábavy
- ▶ Divadlo neherců bez diváků
  - ▶ Od několika hodin po několik dnů
- ▶ **LIVE ACTION ROLEPLAYING (GAME)**
  - ▶ Rolová Improvizace **v těle** uvnitř strukturované sociální situace – hry
  - ▶ **Silná** „role“ = postava (motivace konat)
  - ▶ Kolektivní příběh je designován jako **souvstažnost dramatických napětí** jednotlivých postav
  - ▶ Odehrává se většinou v **připraveném fyzickém prostředí** podporujícím příběh
- ▶ **LARP: Technologie participativní zkušenosti**



# LARP Celosvětový fenomén, Česko jako larpová mocnost

- ▶ „Serius game“: Skandinávské země <http://nordiclarp.org>
- ▶ V Česku stále známější typ „volnočasové aktivity“, <http://larp.cz>, <http://larpy.cz>, <https://larpovadatabaze.cz/>
  - ▶ Veřejně dostupné výpravné dramatické hry
  - ▶ Larp **Legie „Sibiřský příběh“** (přes 50 hráčů, 3 dny hry)
    - ▶ „Češi 21. století sibiřskými legionáři. Výpravná hra vtáhla stovky lidí“ IDNES.cz
  - ▶ Larp **Hell on Wheels** (přes 50 hráčů, 2 dny)



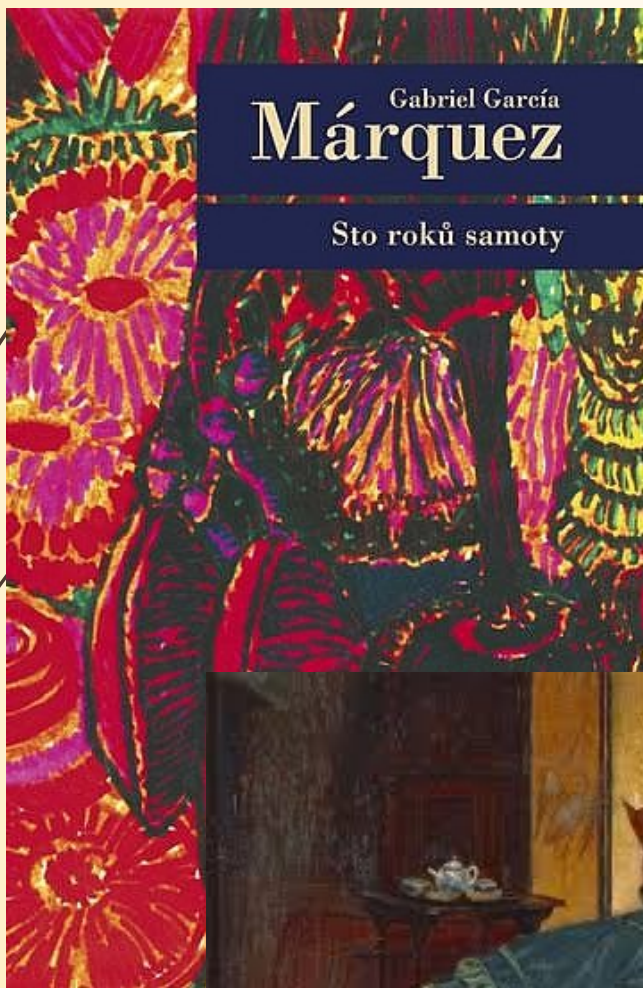
# The College of Wizardry

- ▶ „Harry Potter larp“, zámek v Polsku,
- ▶ <https://www.wizardry.college/>



College of Wizardry is a **four-day** roleplaying experience at a 13th Century **castle** where you can embrace your dreams of being a student at a school of magic.

It's a live action role play (larp) adventure, which means that for your days at the College, you'll be a witch or a wizard instead of your daily self.



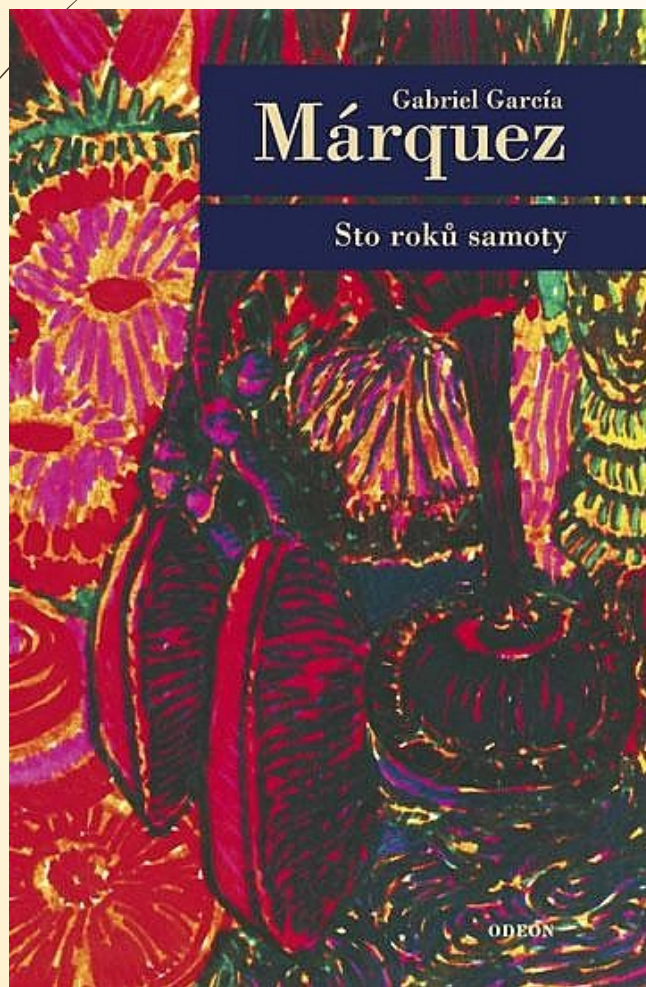
Kniha, **1979**  
Četlo miliony lidí  
(?)



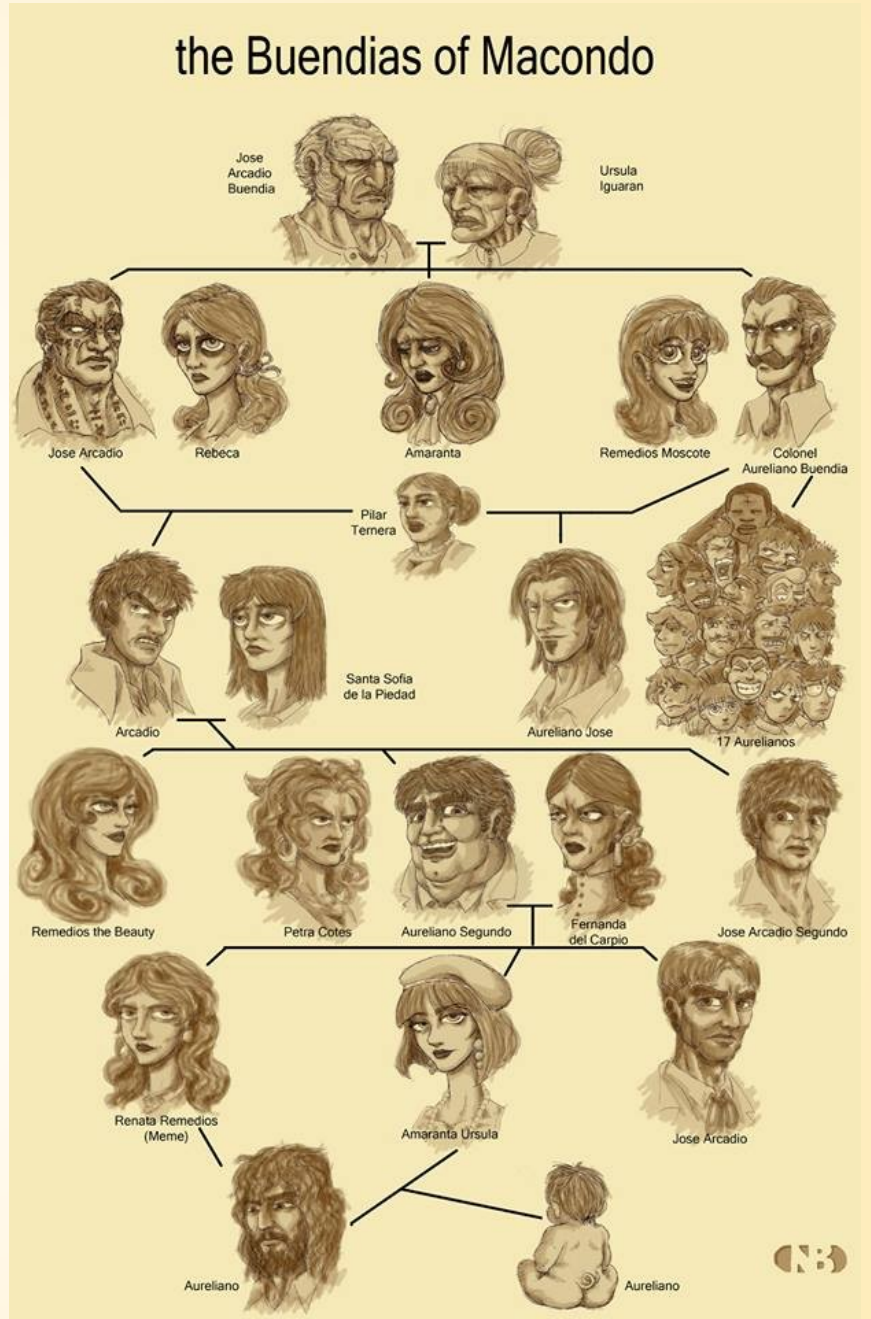
LARPová hra  
**40** osob  
**2,5** dne události  
**1,5** dne  
kolektivního  
„vyprávění“ hry  
**1** usedlost

(**4** uvedení **2016-2017**,  
osobní zkušenost má  
přes **120** lidí celkově)





- ▶ **Magický realismus**
  - ▶ Bezešvé prolínání skutečnosti a (až mýtického) vyprávění
- ▶ Fikce zapletená do rozostřené surreálné postkoloniální Kolumbie 19./20. století
  - ▶ Kolektivní paměť
  - ▶ Neustálé přepisování historie
  - ▶ Centrum x Periferie
  - ▶ Starý kontinent x Latinská Amerika
- ▶ Podobenství o dlouhém lidském čase: rod
  - ▶ Osudovost, zapletení generací, existenciální samota
- ▶ Mozaika kaskádových aluzí ...
- ▶ Témata : samota, láska, válka, stárnutí, smrt



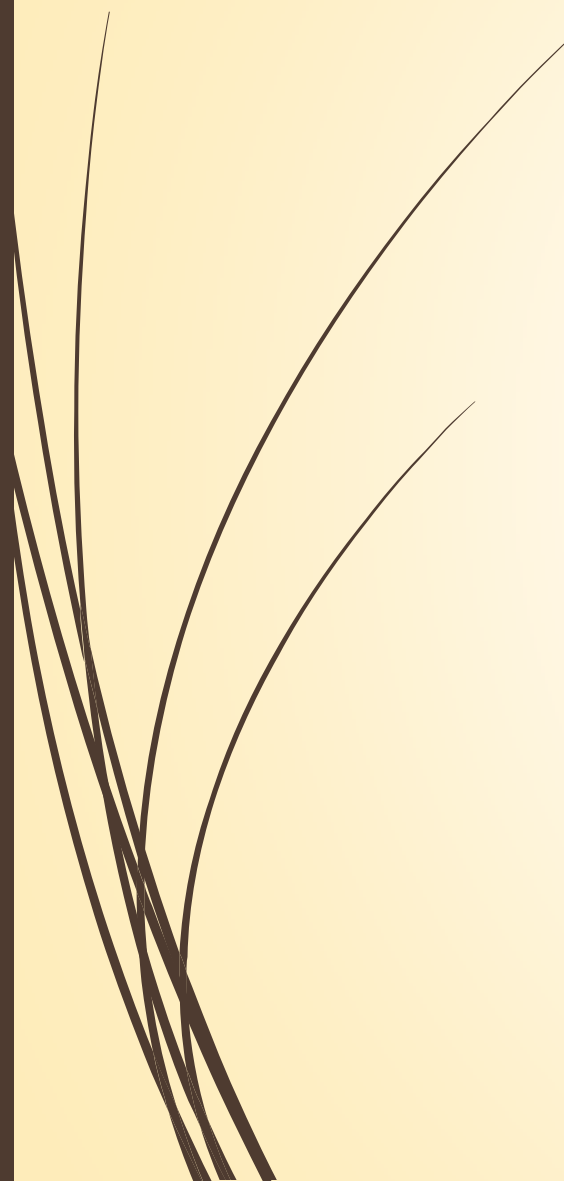
# A „potřeba kognitivního uzavření“ v magickém realismu

- ▶ Kniha se někomu „obtížně čte“
  - ▶ Je „tekutá“
- ▶ Mnoho postav s podobnými jmény
- ▶ Prolínání různých rovin času a prostoru spojených příběhů **Maconda** a rodu **Buendíů**
- ▶ Míšení každodenního a mýtického vyprávění, opakování
  
- ▶ „klenot světové literatury“, nikdy nezfilmováno

## **Need for Cognitive Closure [Kruglanski]**

Individuální potřeba jednoznačnosti a schopnost čelit nejednoznačnosti v proudu informací (situačně podmíněná dispozice)

Kniha / Film s příbuzným prostředím vyprávění:  
**Atas Mraků** (Mitchel)



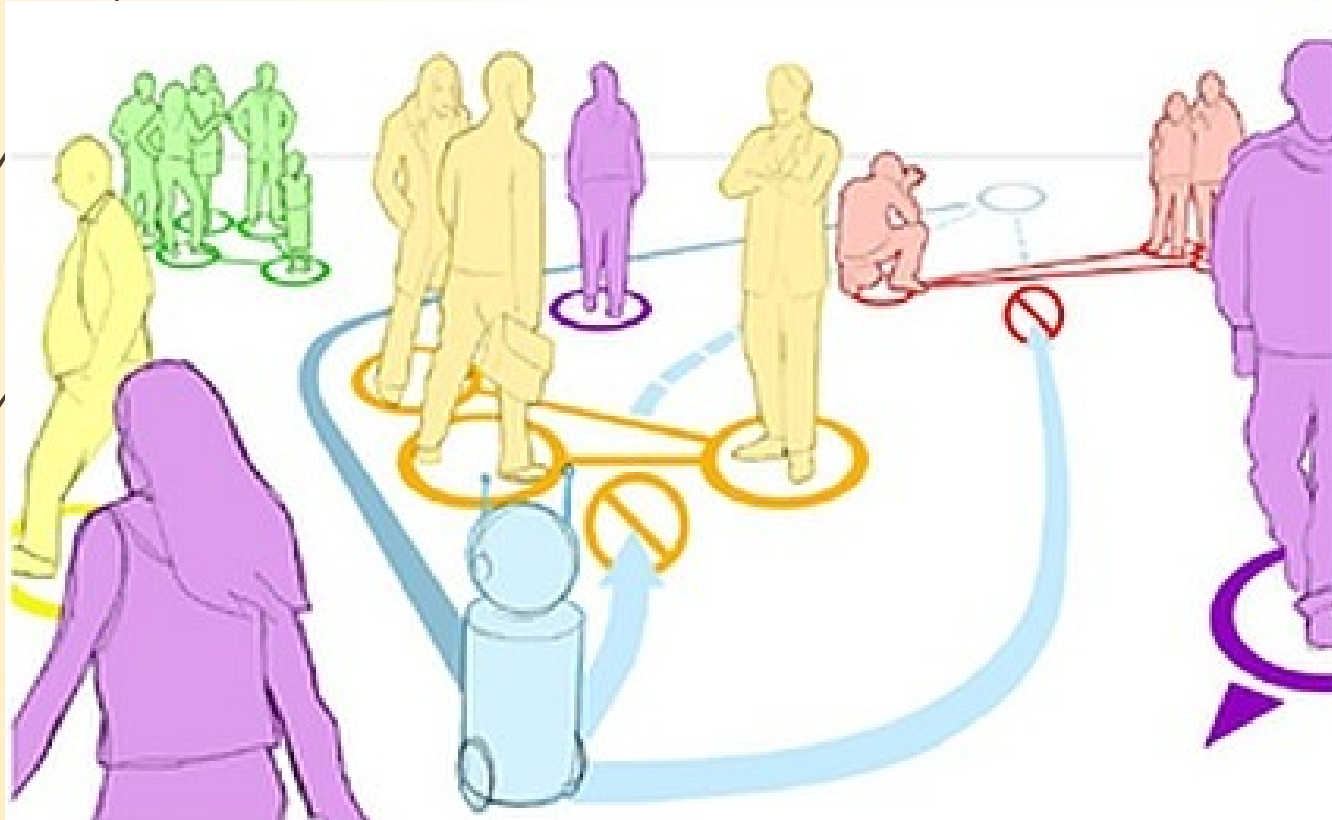
# Larpová hra „Sto roků samoty“



- <http://cienanos.larpy.cz>
- Snaha o **převedení zkušenosti** s knihou do participativního vyprávění larpové hry



# Jak larpy působí? Jak fungují? Jak vzniká sdílená fikce?



Konstrukce  
umělého  
sociálního řádu do  
koordinovaného  
jednání těl

Trans...



# Co vypráví larpovou hru Cien?

Synergie mnoha podmínek

- ▶ Předem připravená **struktura** hry
  - ▶ 2 roky vývoje a příprav (postavy, zápletky, mechaniky, produkce...)
  - ▶ Síť instrukcí : skriptů
- ▶ **Fyzické prostředí podporující děj**
  - ▶ Místo: usedlost
  - ▶ Hráči: kostýmy
- ▶ Hráči **ztvářňující** postavy: jejich improvizovaná **vzájemnost** v **rolích**
  - ▶ 1 den **přípravy** na hru
  - ▶ 1,5 dne larpové performance



# Trojí struktura larpové situace

- ▶ Existují zároveň
- ▶ Specifické sepětí mezi nimi: pravidla interakce
  - ▶ Jsou striktně oddělené, ale zároveň dochází k záměrným i nezáměrným „průsakům“

▶ **Lidé**  
se stávají

*Jan Novák, Brno*

▶ **Hráči**

Sociální kontrakt a ztvárňují

*Honza*

▶ **Postavy**

A zjednávají děj

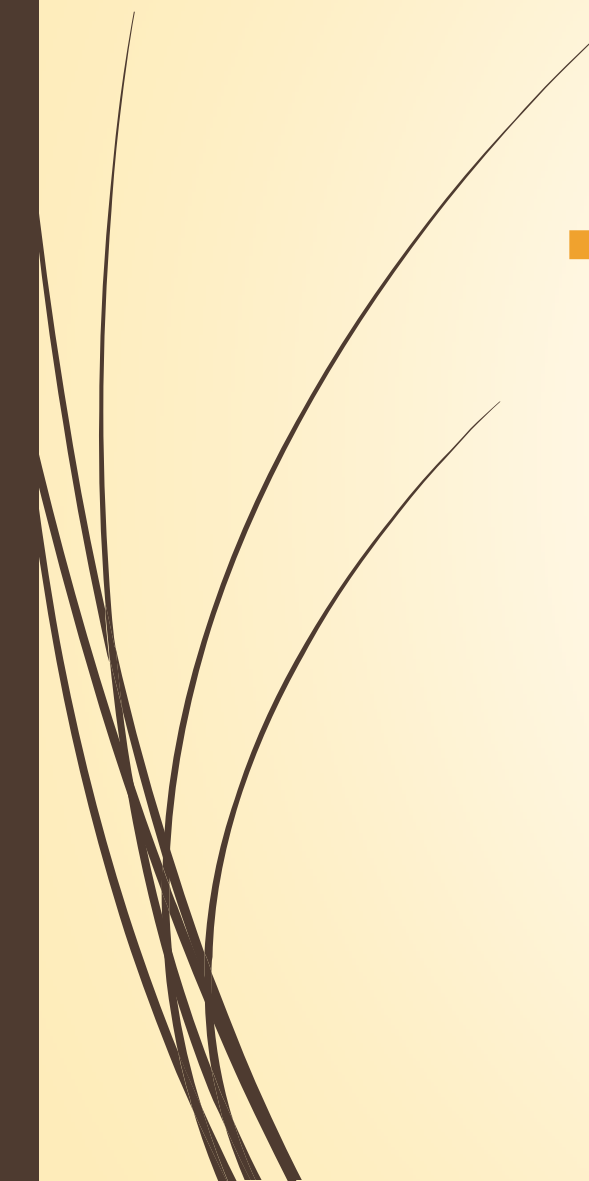
*Arcadio  
Arcadio II  
Arcadio III*

# Konstruktivita skutečnosti

- ▶ **„Jestliže je určitá situace lidmi definovaná jako reálná, stává se reálnou ve svých důsledcích.“**  
(Thomasův teorém)
- ▶ **„skutečné je to, co působí“**  
(William James)
- ▶ **“Člověk jako zvíře zavěšené do pavučiny významu, kterou si samo upředlo.“**  
(Max Weber, Clifford Geertz)
- ▶ Goffman a „Všichni hrajeme divadlo“
- ▶ Sociální konstrukce reality (Berger, Luckmann)
- ▶ Konstrukce sociální reality (Searle)
- ▶ Performativní teorie rituálu (Rappaport)
- ▶ Situační socio-kognitivní psychologie
  - ▶ **Mozkotěla v interakci** – konstruktivita sdíleného světa skrze **jednání**
  - ▶ Kulturní prostředí jako evoluční nika

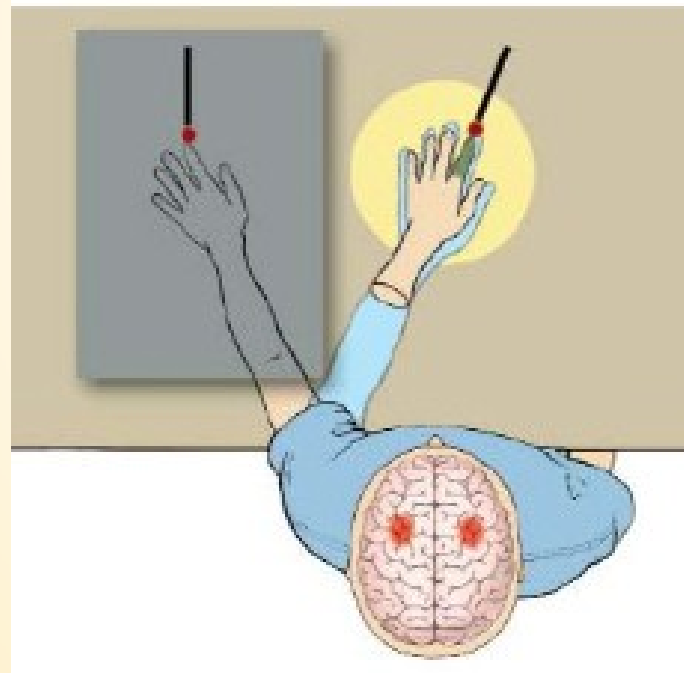


## Stávat se součástí...

- ▶ „Performers are not merely transmitting messages they find encoded in the ritual's canon to themselves and, possibly, to others. They are **participating** in—that is to say, **becoming parts of—the orders to which their bodies and breaths give life.**“ (Rappaport, 1992)
- 

# Kognitivní zpárování (coupling)

- Rodina mechanismů **koordinace vnímání** a **jednání**, které párují kognitivní systém k úloze a spjatým objektům (tělo prostředí, ale také „já“)



- Příklad: iluze gumové ruky
- ukázka tělesného schématu **odpárovaného** od **skutečné** ruky

# Brain-to-brain coupling: a mechanism for creating and sharing a social world



- Cognition materializes in an **interpersonal space**. The emergence of complex behaviors requires the **coordination of actions among individuals** according to a shared set of rules. Despite the central role of other individuals in shaping one's mind, most cognitive studies focus on processes that occur within a single individual. We call for a **shift from a single-brain to a multi-brain frame of reference**. We argue that in many cases the neural processes in **one brain are coupled to the neural processes in another brain** via the transmission of a signal through the environment. Brain-to-brain coupling constrains and shapes the actions of each individual in a social network, leading to complex joint behaviors that could not have emerged in isolation. (Hasson et al, 2011)



# Brain-to-brain coupling: a mechanism for creating and sharing a social world



JAK ?

**Koordinované  
jednání v  
podporujícím  
prostředí**



# V čem se liší kniha, divadlo a hra?

Odlišné **instituce** pro komplexní zkušenost s vyprávěním

Odlišné **kotvy** zkušenosti

## Kniha

- Individuální „pasivní“ recepce
- Tělo je v klidu, hýbe se mysl
- Stimuluje „odpárovanou“ imaginaci zkušenosti, kotvené **párování s proudem textu**

## Divadlo

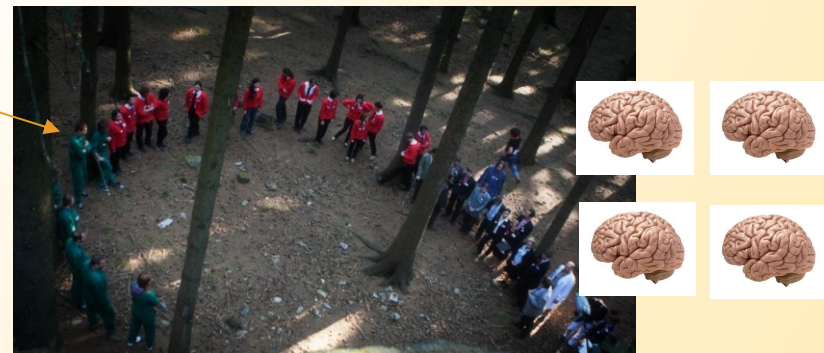
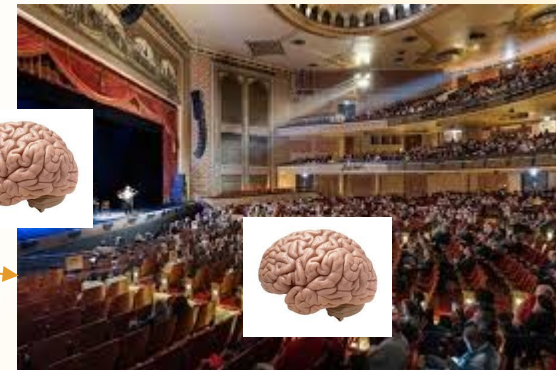
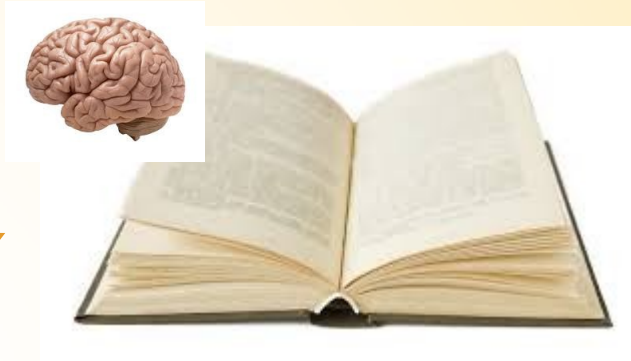
- Individuální „pasivní“ recepce ale **kolektivní** zkušenost
- Zpárování s **živými herci, jejich jednáním** a emocionální atmosférou v publiku

## Larpová hra

- Kolektivní **performativní** vyprávění v neustálé **interakci** mozko-těl
- Maximální **aktivní participace**
- **Improvizace**, ale v konzistentním **sdíleném sociálním řádu**
- Brain-to-brain **zpárování ve fyzickém prostředí**

# V čem vyvstává všechna fikce?

➤ V interagujícím mozku





Zpátky do Macoda ve Chálkově u Kamenice nad Lipou



# Larpová redukce a transformace příběhu knihy

## ▶ **Arcadio**

- ▶ José Arcadio Buendía; Arcadio, učitel; José Arcadio Segundo

## ▶ **José**

- ▶ José Arcadio, Aurelino Segundo

## ▶ **Aureliano**

- ▶ Plukovník Buendía, Aureliano Babilonia

## ▶ **Pietro**

- ▶ Pietro, Mauricio Babilonia

## ▶ **Santiago**

- ▶ nová postava, Arcadio papež

## ▶ **Don Marrón**

- ▶ Don Moscote, Pan Brown

## ▶ **Uršula**

- ▶ Ursula Iguaranová, Amaranta Ursula

## ▶ **Amaranta**

- ▶ Amaranta, Fernanda

## ▶ **Rebeka**

- ▶ Rebeka Montiel, Meme

## ▶ **Remedios**

- ▶ Remedio dítě, Krásná Remedios

## ▶ **Pilar**

- ▶ Pilar, Santa Sofia



# Cílová zkušenost : **Magický realismus** Maconda

1. Smyslovost + každodennost + mýtus
  - ▶ **Prolínání** fyzičnosti, každodennosti a mýtu
2. Dlouhý čas rodu : 100 let
  - ▶ **Osudovost, opakování , 5 generací**
    - ▶ Jeden hráč hraje více v postav čase
    - ▶ **Životní cykly** ve hře: narození, dětství, dospělost, stáří, smrt
3. Nejdnost (kolektivní) paměti
  - ▶ **Prolínání** historie a jednotlivce
    - ▶ **Jednu** postavu hrají **tři** hráči
    - ▶ **3** paralelní instance jednoho děje s **10** postavami
    - ▶ Paralelní interpretace událostí

Odlišné **hraní**  
**životních** fází

Životní fáze Duch

Mechaniky pro  
hráčem řízené  
**opakování** a  
modifikaci  
vznění děje

Opakování skrze  
paralelní **trojitost**  
**děje**

# Synopse kolektivního děje

Prolínající se mýtus  
původního hříchu

Zakladatelský pár je  
příbuzný

Strach z incestu, motiv  
„dítěte s prasečím  
ocáskem“

- ▶ **12** dvou hodinových **dějství**
  - ▶ Hráči mají pro každé dějství vlastní **skript** motivů své postavy
  - ▶ Uvnitř kolektivního děje propletené individuální osudy postav
- ▶ 100 let Maconda
  1. Založení osady (19. století)
  2. Občanská válka
  3. Banánová společnost (poč. 20. st.)
  4. Úpadek
  5. Zničení Maconda



Motiv osudového pnutí  
života rodu/osady, který v  
duchu Nostradama sepsal  
cikánský čaroděj  
Melquiades

Přítomnost sepsaného  
osudu ve hře

Hřbitov

Strom osudu (pro většinu postav  
neviditelný)



100 let

5 generací života  
rodiny Buendíů

11 postav, 31  
hráčů

„1 rod, 1 dům ve 3  
zrcadleních“

Minimalistické  
kostýmy, černo-bílý  
základ, barevné  
doplňky



Macondské náměstí (dvůr statku Chválkov)



1. Smyslovost, **každodennost**, mýtus

Těsná rodinná pospolitost


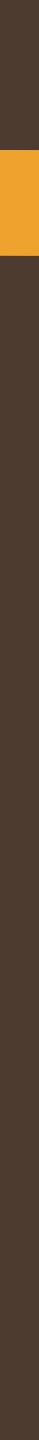

Plná  
smyslová  
zkušenost



1. Smyslovost, každodennost, mýtus

Jídlo jako součást  
hry i děje...  
... někdo musí  
připravít





Šťastná matka


Narozená dcera

Indiánská chůva vyprávějící  
pohádku osudu


Zrození postavy v houpací síti



## Dětství ve hře



Hráči vyhrnutím  
kalhot/sukně  
ztvárňují dětský věk  
postav



Spolu přítomnost různých generací

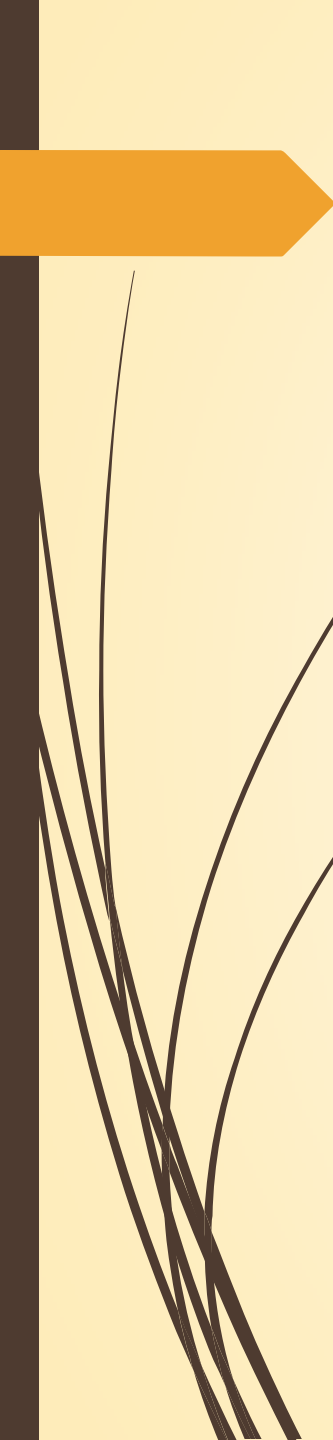
Tvorba tradice

Ale i vzájemné formování osobností a osudu

- jak se rodiče podepisují na dětech a obráceně

„Plížil se jako černý panter, potichu a hbitě k Pilar do schodů. Naučil ho to jeho bratr José a **ještě po mnoho dalších generací se stejně uměly krást po čtyřech snad všechny děti v Macondu.**“





„Přinesl jí ztracenou panenku, ona seskočila ze sítě, ve které se houpala, a plna nadšení ho pevně objala. V tom okamžiku se do ní zamiloval a miloval ji nejen do konce jejího života, ale až do své smrti, která přišla tak bolestivě pozdě.“

Trojitost děje

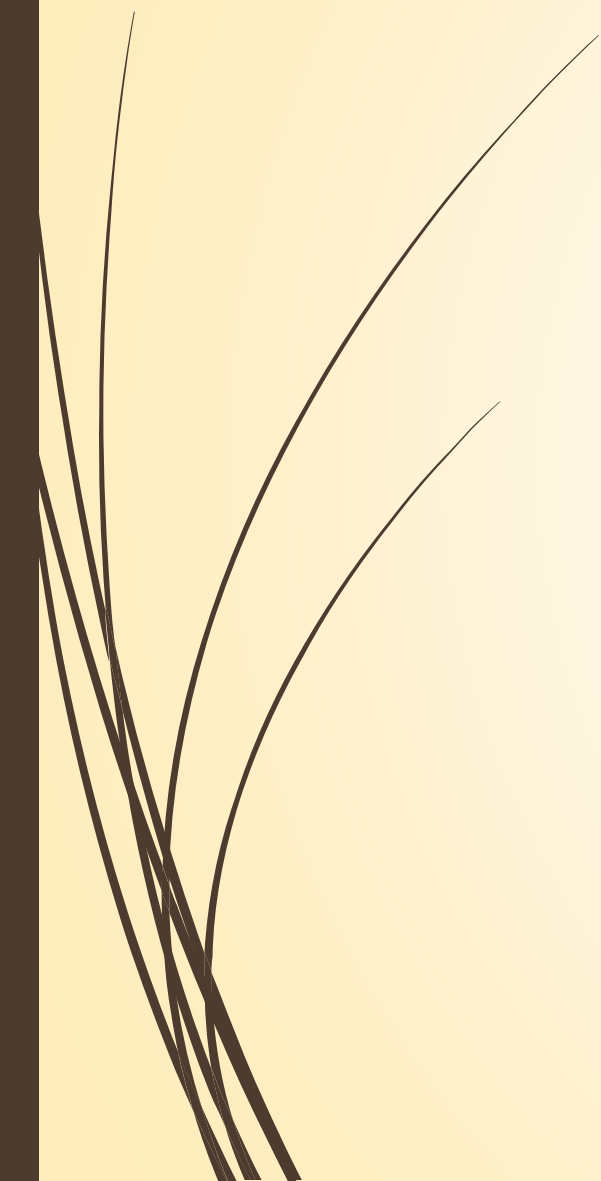
Svatba Aureliána  
Buendíí a Remedios  
(Moscote)

2. Dlouhý čas rodu : životní cykly


Trojnost hráčů:

### **Variantsí situační interpretace**

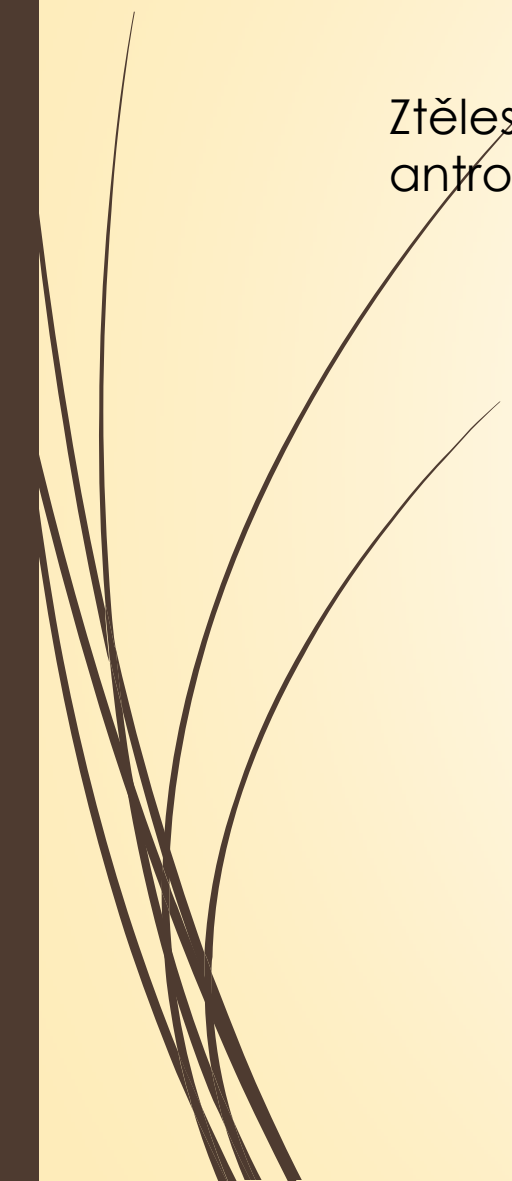
- **José a** jeho kamarádi
  - (konveční interpretace)
- **Jeden José**
  - (magická interpretace: divadelní zkratka)
- (José je v knize Aureliano Segundo)



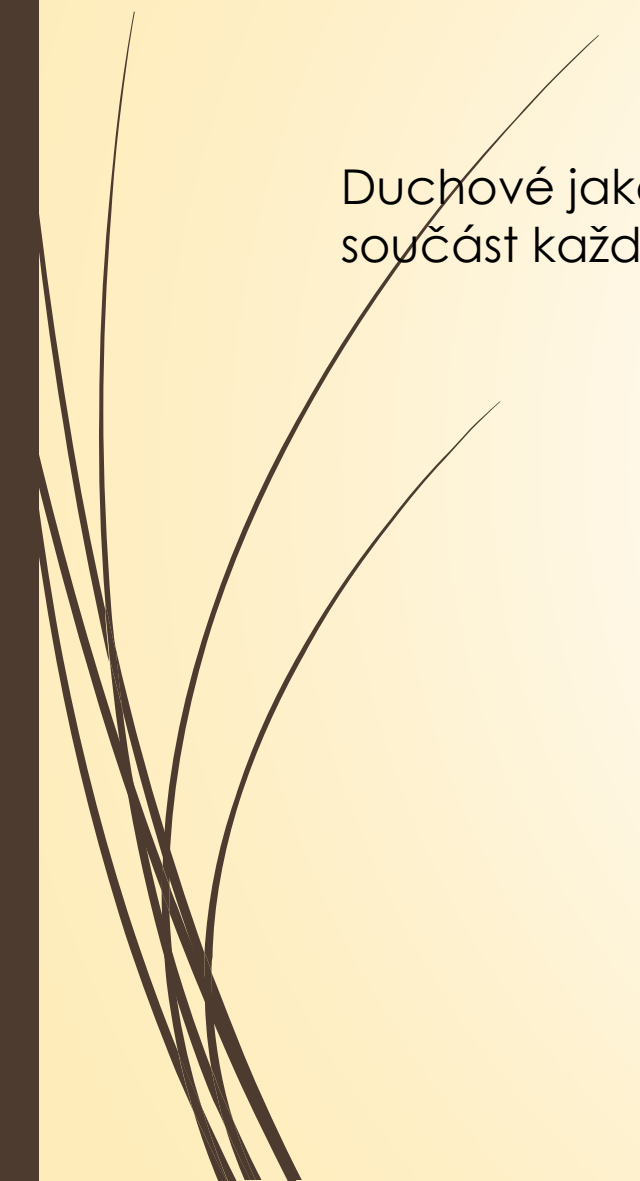

Remedios (dvakrát), sestry Rebeka a Amaranta



Ztělesněná plně  
antropomorfizovaná Smrt

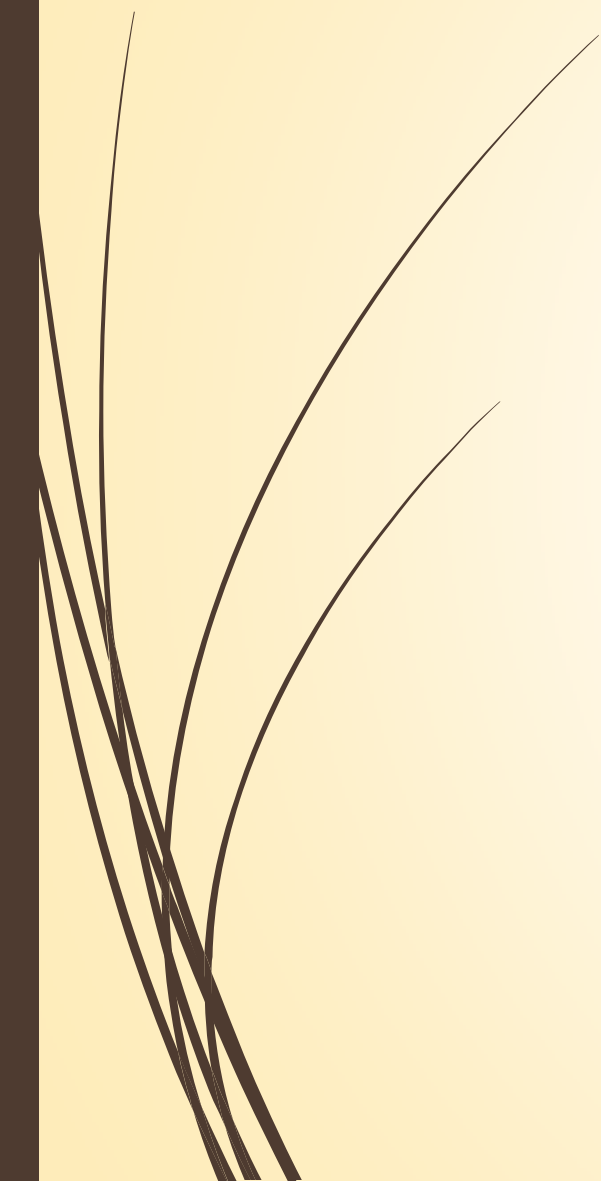


Plukovník Buendía hovoří se Smrtí

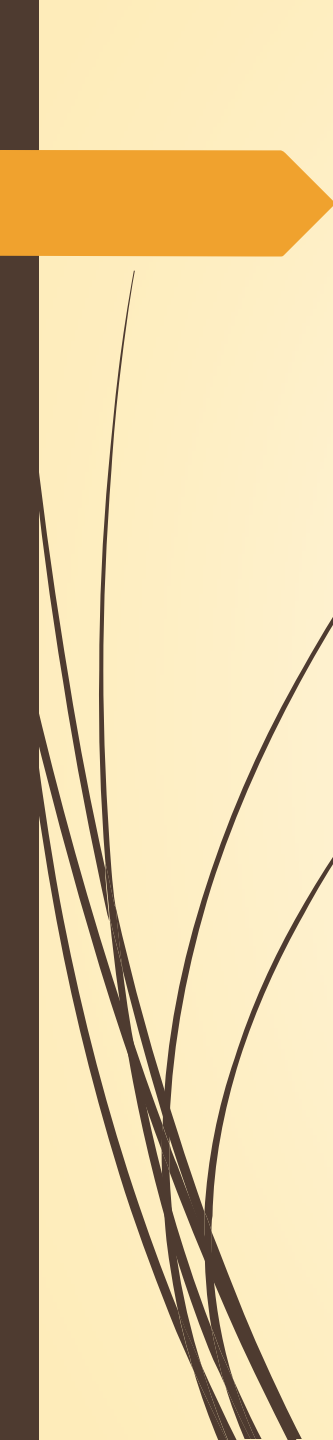


Duchové jako  
součást každodennosti

Duch přichází přivítat právě zemřelého

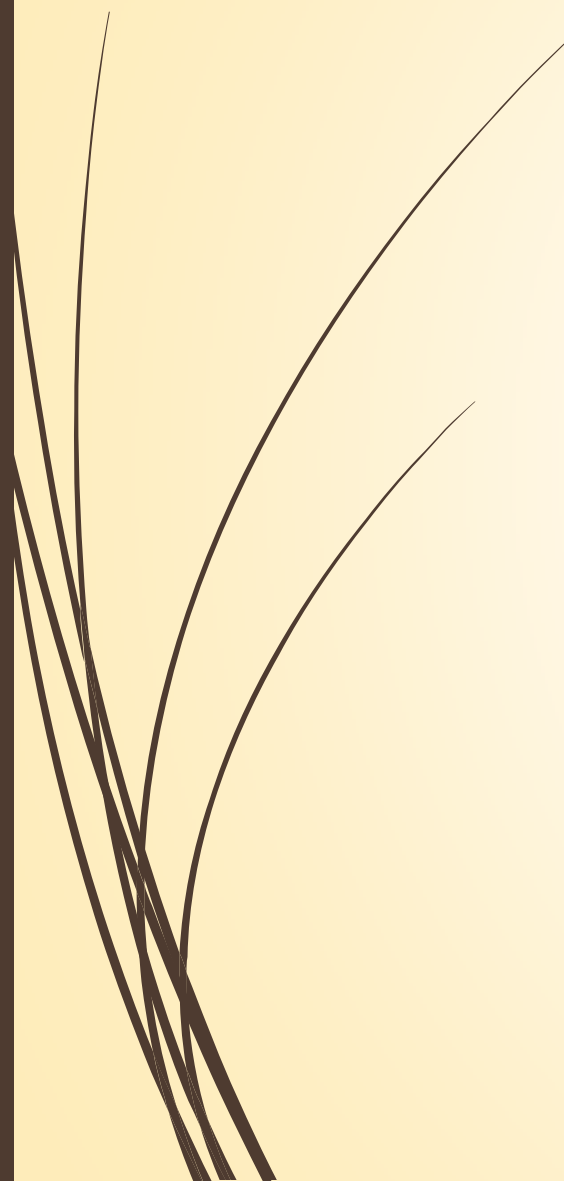


Ztělesněné rituály přechodu: Pohřbívání



„Když pohřbil svého syna, lehl si k rakvi své milované ženy, pevně rozhodnutý, že od ní nikdy nevstane. Smrt ho však táhla pryč a Ursula přinutila vstát, protože byl čas snídaně.“

Velmi rituály přechodu, tedy i pohřby (jedna postava? nebo tři?)

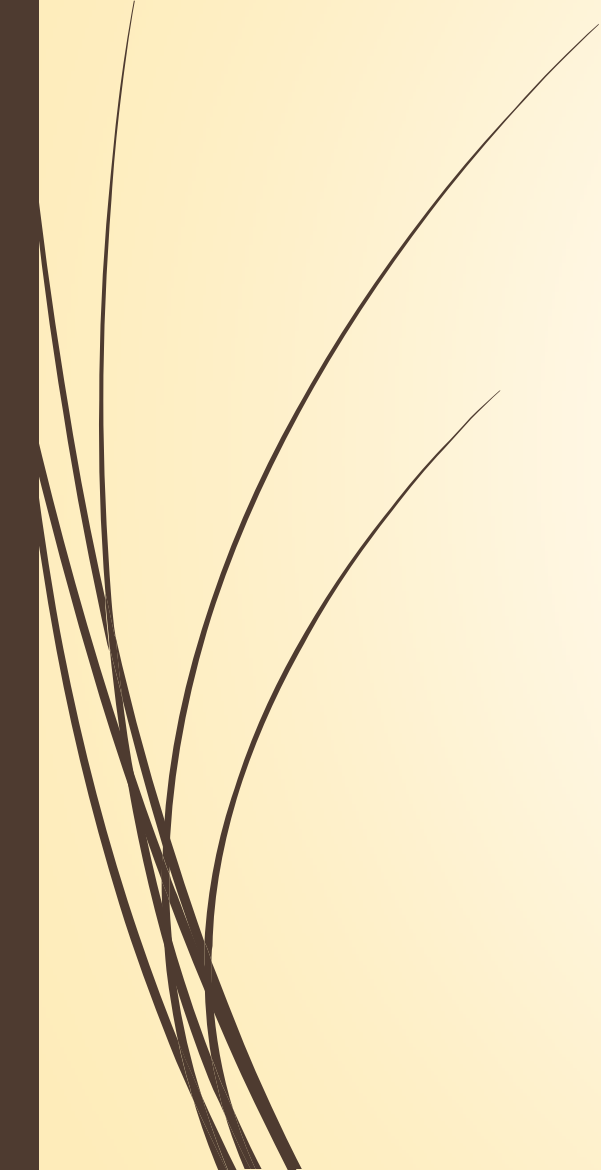


Noční pohřeb

Vyprávění příběhu  
zemřelého








Zásvětí

Hráč reflektuje  
osudu postavy

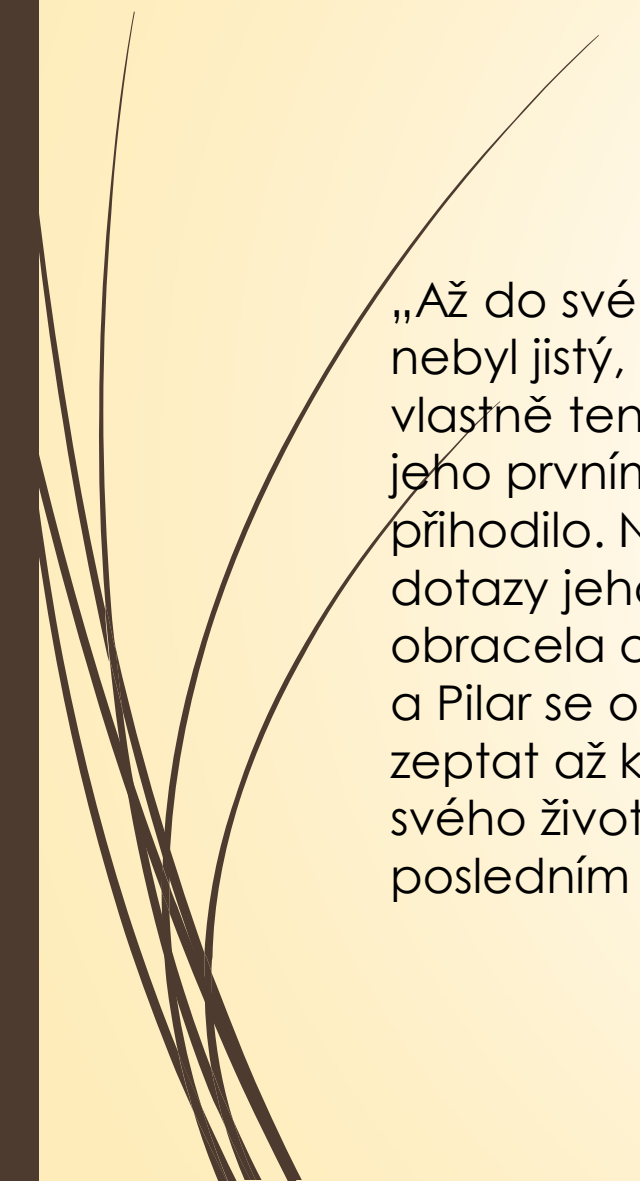
Aby se pak do hry  
vrátil jako duch

A pak se znovu  
narodil





Život pospolitosti  
Maconda, svátky



„Až do své smrti si  
nebyl jistý, co se  
vlastně tenkrát na  
jeho prvním karnevalu  
přihodilo. Na čtené  
dotazy jeho matka  
obracela oči v sloup  
a Pilar se odvážil  
zeptat až ke sklonku  
svého života, na jeho  
posledním karnevalu.“

Karneval (rituál v ritálu : instituce v instituci)


Latinsko-americká zbožnost

- Bezešvé prolínání katolického křesťanství a lokálních kultů



**1. Smyslovost, každodennost, mýtus**

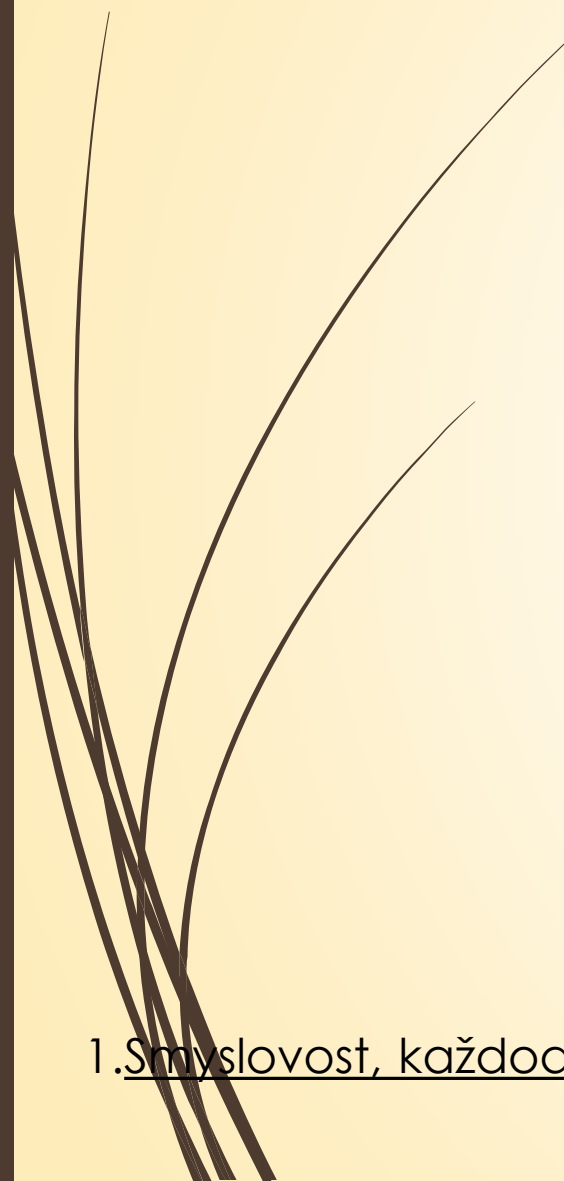
Oltář panny Marie a „indiánka“ Rebeka



Jak zvrnit ve hře  
zázrak?

1. Smyslovost, každodennost, **mýtus**

Nanebevzetí Remedios



1. Smyslovost, každodennost, **mýtus**

Nanebevzetí Remedios



## Romance


Nezbytná součást životních  
cyklů

Narativita intimity  
pomocí zástupné  
mechaniky

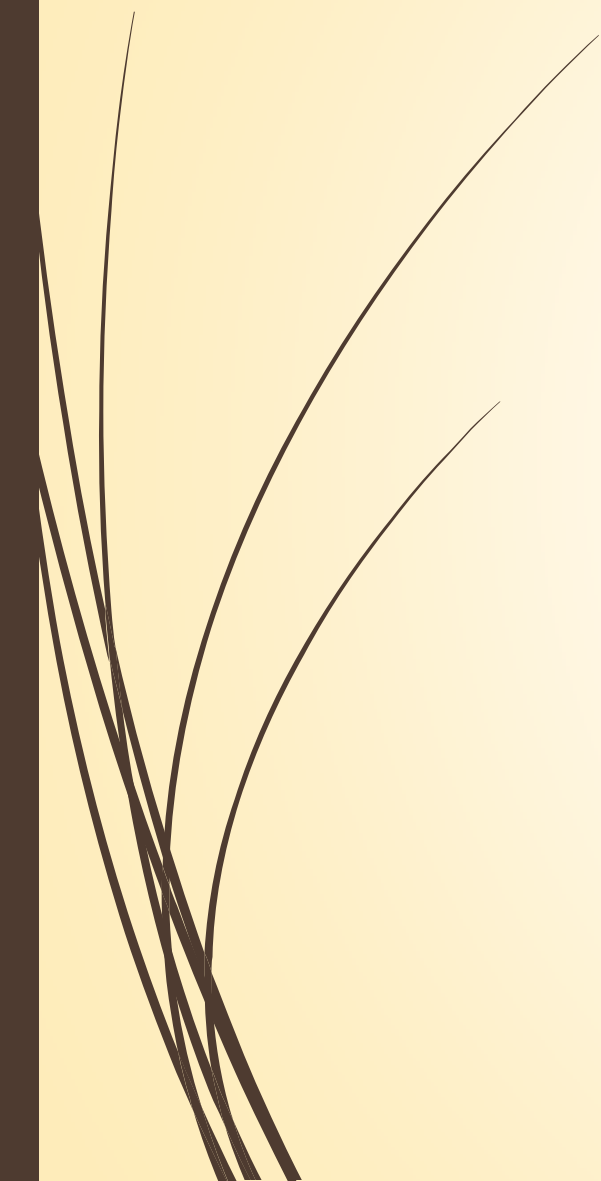
Karamelky na špejli



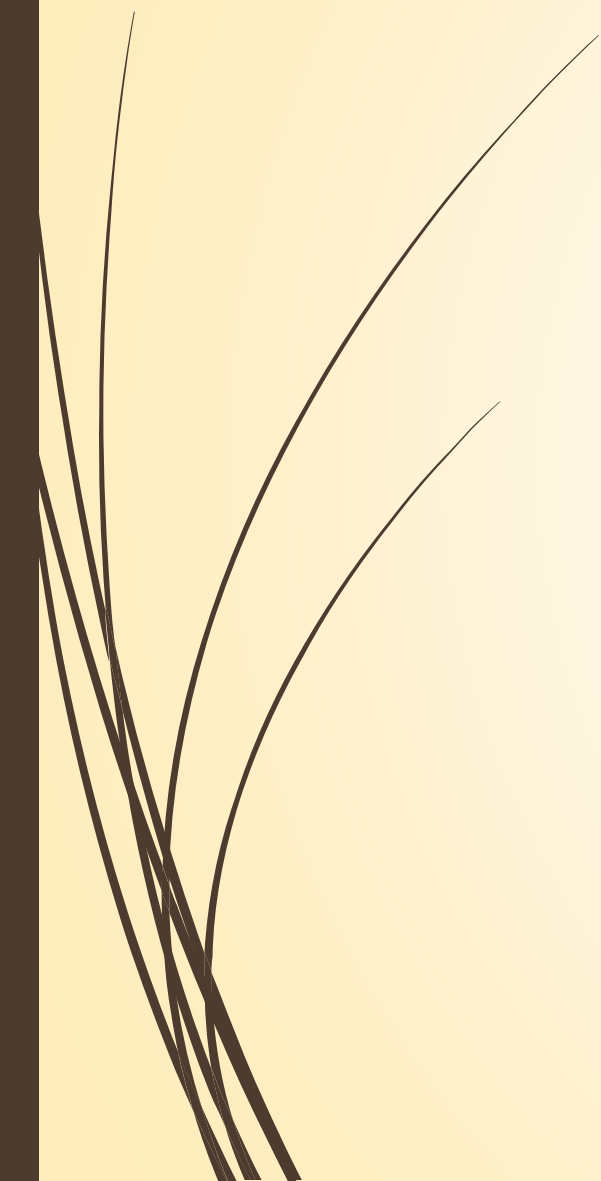




"Nevěděla jsem, že tu jste."  
Ztlumila však hlas, aby  
nikoho neprobudila. "Pojď  
sem," vyzval ji José Arcadio  
a Rebeca poslechla.  
Zůstala stát vedle sítě, zalita  
ledovým potem. José  
Arcadio jí přejížděl bříšky  
prstů po kotnících, po  
lýtkách, a pak i po  
stehnech a mumlal přitom:  
"Ach sestřičko, ach  
sestřičko."



Komplexita lidské intimacy...




Santiago a tělesná sebeláska (Arcadio Papež)

Osudové a často bizarní tragično,  
které se opakuje

Postava Pietra (Pedra, Petera,  
Pierra,...) je cizinec, který se  
vždy nešťastně zamiluje do  
některé Macondské ženy a pak  
kvůli ní tragicky umírá  
(sebevražda, nehoda, ...)

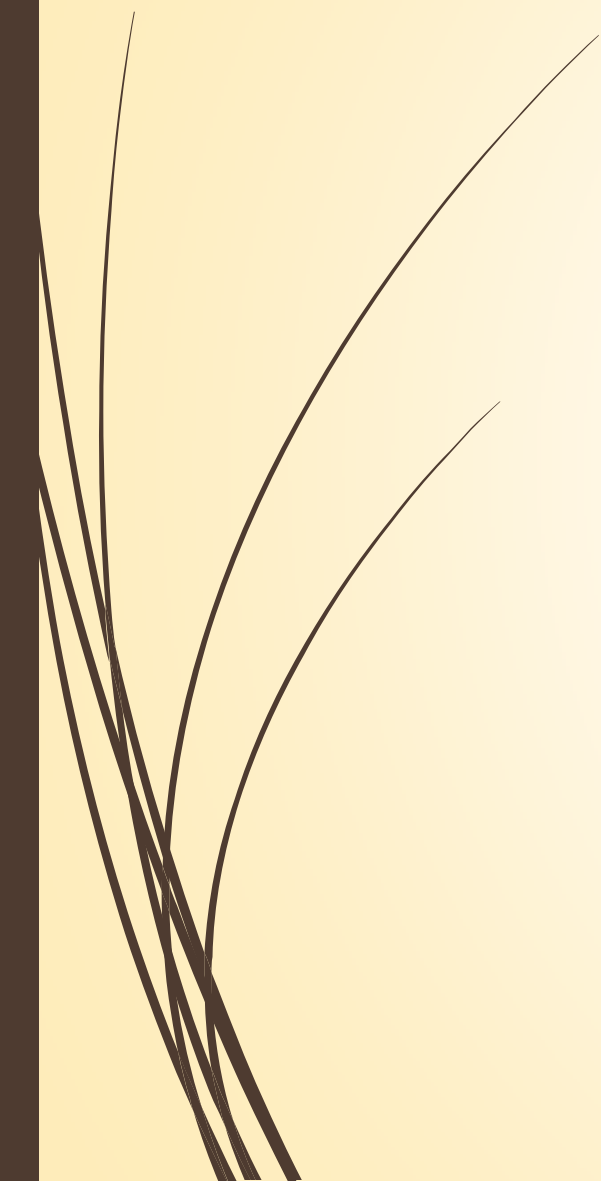
Hráč zažívá podobnou situaci  
několikrát s různým odstínem,  
někdy z různých stran





Erendíra, kterou  
prodává její  
babička mužům,  
aby vnučka zplatila  
dluh

Příběh Erendíry je  
pro hráče náročná  
situace (morální  
postoje hráčů vs  
postoje postav)

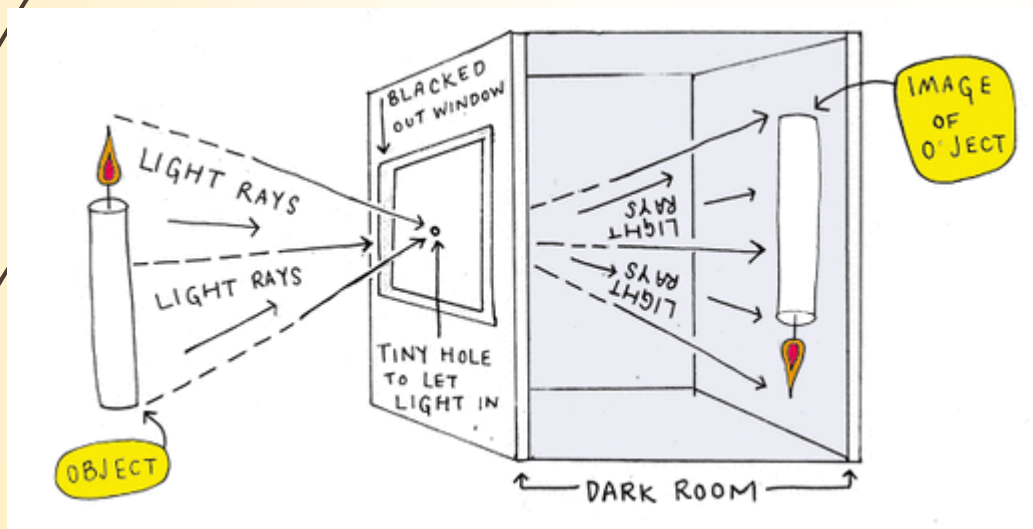


Občanská válka: Poprava vzbuřeného vůdce města

# Předměty mnohaúrovňově podporující vyprávění

Příchod zázraků technologie do  
Maconda

CAMERA OBSCURA a vyvolání fotografie  
ve hře



„Dagerotyp Boha...“



Laterna magika – ztělesnění části životní zkušenosti skrze krátký film




## Zpracovávání zkušenosti s hrou

- Zkušenost ze hry nějakou dobu trvá a hráči ji zpracovávají postupně
- Návrat k literárním formám
- „Trvalo mi to týden, ale už se mi snad trochu seskládaly myšlenky.“
- „A byl to hrozně silný prožitek. Prožitek samoty. Pro mě nejsilnější zážitek z celé hry. Jakkoliv možná trochu bizarní.“



Tanec plukovníka Aureliána se Smrtí



# Je zkušenost (improvizovaně) ztělesněného mýtu speciální?

► *Jsou hráči larpu blázni nebo alespoň hodně zvláštní lidé?*

► Spíše **NE**

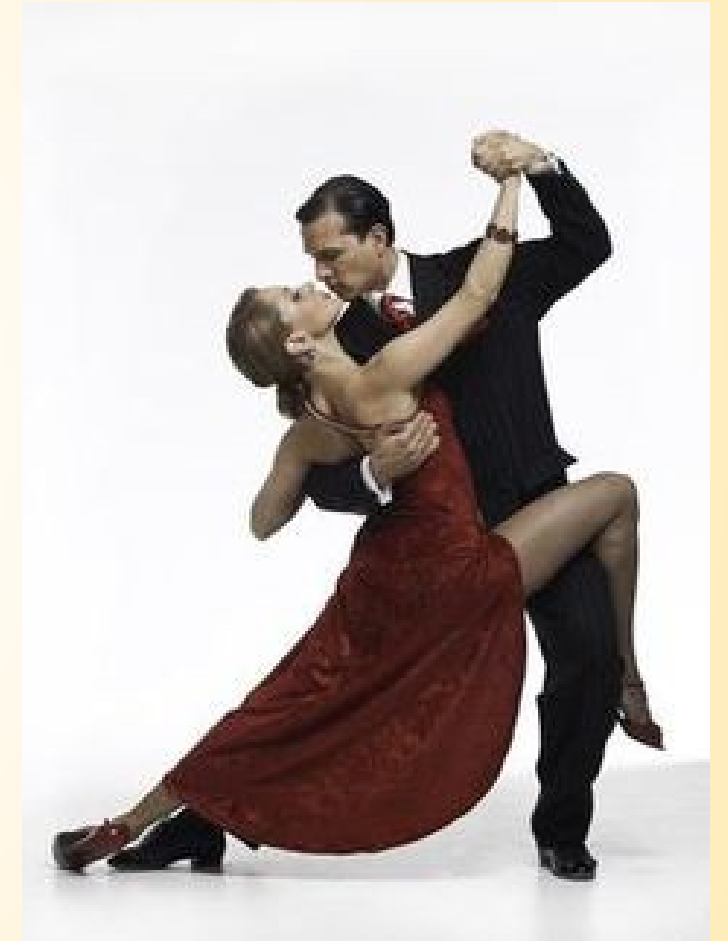
► Hraní larpu je podobně speciální dovednost jako čtení a schopnost prožívat zkušenost využívá stejné přirozené i kulturní schopnosti

► Obojí je druh **inkluzivního tranzu**

# Závěrem... „být ≠ zkušeností“

- ▶ Lidé mají **schopnost** prožívat **fantastické sdíleně, v těle** a v koordinovaném **jednání** jako součást sociálního řádu
  - ▶ Fantastické v knize je evolučně výrazně mladší než mýtické v kolektivní rituálu, ale zkušenost s ním je velmi příbuzné povahy jako zkušenost s ztělesněným mýtem
  - ▶ Moderní sekulární lidé o tuto schopnost nepřišli...
- ▶ Inkluzivní trans je záležitost každodenního života, jen vícečetný a přerušovaný



- ▶ Jakákoliv zkušenost vzniká „tady a teď“ v **sepětí** tělo-mozko-mysli a jednání v konkrétní situaci
- ▶ Tito sepětí je **proud** (flow) zkušenosti, kdy nerozlišujeme zkušenost a sebe,
- ▶ Kdy „**jsme zkušenost**“



**Díky za  
pozornost!**



Osudový incest: Narození dítěte s prasečím ocáskem

- 
- 
- ▶ „Žijeme ve fantazii – založené na skutečnosti?“  
(Dědinová)
  - ▶ Žijeme v zpětnovazebných  
cyklech jednání a vnímání  
skutečnostech **konstruovaných** z fantazií a  
fantaziích **konstruovaných** ze skutečností...