

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

Bakalářská práce

Tereza Šolcová

2021

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

Fotografie moderního performativního umění: LARP

Bakalářská práce

Autor práce: Tereza Šolcová

Studijní program: Žurnalistika

Vedoucí práce: Mgr. František Géla

Rok obhajoby: 2021

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Terezíně dne

Tereza Šolcová

Bibliografický záznam

ŠOLCOVÁ, Tereza. Fotografie moderního performativního umění: LARP. Praha, 2021.

35 s. Bakalářská práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí diplomové práce Mgr. František Géla.

Rozsah práce: 30334 znaků včetně mezer

Abstrakt

Předmětem této praktické bakalářské práce je snaha o vytvoření fotografické eseje. Tématem práce je zobrazení moderního performativního umění s názvem larp, který lze volně přeložit jako hraní rolí naživo. Jedná se o alternativu například k divadlu a filmu, kde však herci hrají role pouze sami pro sebe, nikoliv pro přihlížející publikum. V praktické části práce je zdokumentována příprava, organizace i samotný průběh takových akcí. V teoretické části práce stručně představuje žánr fotografie performativního umění, a to především divadelní a filmovou fotografii. Dále pak tyto žánry srovnává s fotografovaným tématem a popisuje jejich společné a odlišné prvky. Práce se také stručně věnuje historii larpu jako sociálně-uměleckého fenoménu 21. století.

Abstract

The objective of this bachelor thesis is to create a photo essay on the subject of modern performative art called larp. The word larp itself was formed by combining words live, action, role and playing and it is an alternative to theater and film where the actors play roles only for themselves, not for the audience. The practical part of this thesis documents the preparation, organization and the course of larp events. The theoretical part of the work briefly introduces the genre of photography of performative art, especially theater and film photography. Furthermore, this work compares these genres with the photographed theme and describes their common and different elements. This thesis also briefly deals with the history of larp as a socio-artistic phenomenon of the 21st century.

Klíčová slova

fotožurnalistika, reportážní fotografie, dokumentární fotografie, larp, performativní umění, komparace, fotografie, divadelní fotografie, filmová fotografie

Keywords

photojournalism, photography, documentary photography, larp, performing arts, comparison, theatre photography, movie photography

Title/Název práce

Photography of Modern Performing Arts: LARP

Poděkování

Za trpělivost a pomoc bych ráda poděkovala svému partnerovi, protože především díky němu se mi podařilo tuto bakalářskou práci dotáhnout do konce.

Obsah

Úvod	8
Postup při zpracování	9
Fotografická esej	11
Fotografie performativního umění	12
3.1 Žánr divadelní fotografie	12
3.2 Žánr filmové fotografie	14
Fenomén larp	16
4.1 Definice žánru larp	16
4.2 Historie larpu	18
4.3 Dělení larpu	19
4.3.1 Dělení podle způsoby tvorby	20
Pískoviště	20
Skriptovaný larp	20
4.3.2 Dělení podle rozsahu a zaměření	21
Vzdělávací larpy	21
Komorní larpy	21
Bitvy neboli dřevárny	21
Velké obsahové larpy	22
4.3.3 Dělení podle žánrového obsahu hry	22
Závěr	23
Summary	25
Použitá literatura	26
Odborná	26
Internetové zdroje	27
Ostatní	27

1. Úvod

Touha lidí bavit a být baven prostřednictvím uměleckých performancí je součástí naší kultury již dlouhá staletí, v případě některých civilizací pak možná i tisíciletí. Počátky lidského performativního umění jako takového lze přesně datovat jen velmi obtížně.

Neexistují žádné přímé prameny, podle nichž by bylo možné určit, kdy a kde k tomu došlo. Stejně jako nic nevzniká z ničeho, ani divadlo a další formy performativního umění tak, jak je známe dnes, nevznikly v jediném okamžiku, ale pravděpodobně v průběhu zdlouhavého procesu, jehož počátky můžeme přiřazovat třeba až k pravěkým rituálním obřadům.

Samotný vývoj performativního umění pokračuje neustále. Dnes a denně máme možnost takové umění konzumovat prostřednictvím nových žánrů a forem, performance se věnují stále novějším a aktuálnějším tématům, a přinášejí tak nové a neokoukané způsoby, jak je my, jako konzumenti, můžeme přijímat a interpretovat. Nicméně co když je tu skupina, které nestačí jen být při tom, ale z vlastní iniciativy chce být přímo v tom? Co když chce někdo bavit a být baven zároveň?

Tato bakalářská práce vznikla za účelem popsat a zdokumentovat fenomén larpu, takzvaného hraní rolí naživo, který výše zmiňované nabízí. Práce je rozdělena na dvě části, a to teoretickou a praktickou, které spojuje především zaměření na fotografii performativního umění.

2. Postup při zpracování

V praktické části této bakalářské práce jsem se rozhodla fotograficky zdokumentovat performativní umění larp. Jako člověk, který se larpu aktivně věnuje značnou část života, jsem se poměrně často setkávala s nepochopením ze strany rodiny, přátel z jiných zájmových skupin nebo třeba spolužáků, kteří tomuto způsobu trávení volného času příliš nerozuměli. Osobně si myslím, že toto nepochopení pramenilo především z nedostatku informací a velmi abstraktní představy o tom, co znamená hrát, případně pak tvořit larp.

Tato práce si klade za cíl onu mlhavou a neucelenou představu osvětlit, a to prostřednictvím fotografické eseje, která vznikla z fotografií ze dvou larpových akcí. Snažila jsem se zde komunitu lidí kolem larpu vyobrazit tak, abych narušila společensky zavedenou a na vlastní kůži často zažitou představu o tom, že larpu se věnují především podivíni, kteří mají problém se začlenit do společnosti.

Ke zdokumentování jsem si vybrala dvě konkrétní hry od spolku Rolling, který se tvorbou rolových her zabývá již téměř osm let. Část členů spolku se larpu věnovala ještě před jeho vznikem. První z akcí, historizující hru Requiem: Reichskinder, zasazenou do prostředí převýchovného ústavu česko-německé mládeže ve druhé polovině roku 1945, jsem fotila v květnu 2019 ve staré vojenské nemocnici v Terezíně.

Tuto akci jsem si vybrala záměrně, neboť jsem měla možnost se jí již dříve zúčastnit z pozice člena organizačního týmu. To mi poskytlo detailní pohled na celý chod hry tak, abych ji následně mohla zdokumentovat ve všech důležitých aspektech. Během focení samotného jsem se potýkala především s nedostatečnými možnostmi své fotografické techniky, neboť hra probíhá výhradně za umělého osvětlení a v cíleně zatemněných prostorách s absencí denního světla.

Jako druhou akci jsem zvolila taktéž historií silně inspirovanou hru s názvem De la Bête. Fotila jsem ji v září 2019 na zámku Valeč, který se však počas hry přeměnil na venkovské francouzské panství sužované útoky krvelačné bestie za dob rozkvětu absolutistické Francie. Tuto hru jsem volila zejména z důvodu její produkční rozsáhlosti, neboť se jedná o hru pro 97 hráčů a na dvě desítky dalších pomocníků. Všichni účastníci obou fotografovaných akcí s pořízením fotografií pro vznik této práce souhlasili.

V teoretické části práce jsem se rozhodla popsat historii a samotný fenomén larpu jako relativně nového sociálně-uměleckého směru a alternativě ke klasickému divadlu. Vzhledem k tomu, že v současné době neexistuje téměř žádná tištěná domácí odborná literatura, která by se fenoménem larpu detailně zabývala, je tato část práce především souhrn mých osobních poznatků a reflexí.

Nedostatek akademických zdrojů k citaci jsem se snažila kompenzovat svými znalostmi, které jsem mohla během téměř desetiletého působení v oblasti larpu načerpat. Věřím, že za tak dlouhou dobu, kdy jsem se larpu věnovala jako hráč, organizátor a fotograf, jsem načerpala dostatek vědomostí, abych zde mohla předkládat některé hypotézy a vyvozovat z nich patřičné závěry.

Dále jsem se na základě odborných publikací snažila stručně vymezit žánr fotografické eseje a fotografie performativního umění se zaměřením na divadelní a filmovou fotografii, a propojit tak vzájemně obě části práce. Nutno podotknout, že práce se v souvislosti s divadlem a divadelní fotografií zabývá především děním kolem činoherního divadla.

Larp jako takový není ani dnes masově populární záležitostí, nicméně také již nelze říci, že by se jednalo o zájmový okruh úzké a specifické subkultury lidí, kteří čtou Tolkiena a chodí si zabojovat do lesa s dřevěnými meči. Potenciál larpových rolových her je dnes mnohem větší, a to právě především díky jejich rostoucí popularitě, která s sebou do larpové komunity přináší nové zájmové skupiny kreativních lidí. Těm pak larp nabízí

možnost realizovat vlastní umělecké vize, a to v širokém rozsahu od literárních, přes výtvarné až po dramatické. V neposlední řadě lze pak larp pojmout i jako alternativní a interaktivní edukativní nástroj. A právě demonstrovat výše popsané je hlavním cílem této práce.

3. Fotografická eseje

V etymologickém slovníku lze najít eseje definovanou jako „umělecky zpracovanou úvahu o odborném tématu.“¹ Žánr fotografické eseje vznikl přeformováním klasické literární eseje, od které se na první pohled liší tím, že kromě textu obsahuje i soubor fotografií. Případně může dojít i k úplné absenci textu, takže celá eseje ke svému konzumentovi hovoří pouze prostřednictvím důmyslně rozvržených fotografií.

Alena Lábová považuje fotografickou eseje za jeden z nejosobitějších možných způsobů, jakým se může fotograf prezentovat. Eseje jako takovou však nevidí jen jako obrazové zpracování určitého příběhu, ale i jako způsob, díky kterému může fotograf jasně zobrazit svůj vlastní pohled na věc.² Do značné míry se tak fotografická eseje drží myšlenky své původní literární podoby, kdy se autor rozhodne reflektovat dané téma na základě svého vlastního subjektivního úsudku.

Lábová vnímá celý proces tvorby fotografické eseje jako soubor stejně důležitých úkonů, které musí fotograf zvládnout vytvořit a následně propojit tak, aby fungovaly jako celek. Za vrchol celého procesu pak Lábová považuje finální layout neboli rozvržení celé fotografické eseje. Soubory v eseji obsažené zcela nezbytně musí fungovat a vypovídat jako celek.³

¹ REJZEK, Jiří. Český etymologický slovník. Voznice: Leda, 2001. 159 s. ISBN 80-85927-85-3.

² LÁBOVÁ, Alena. Eseje ve fotografii. In OSVALDOVÁ, Barbora, Radim KOPÁČ a Jaroslav BALVÍN. Pokusy a dobrodružství: poznámky k eseji. Praha: Karolinum, 2008. s.123-133. ISBN 978-80-246-1498-4.

³ Tamtéž.

4. Fotografie performativního umění

3.1 Žánr divadelní fotografie

Divadelní fotografii lze žánrově zařadit pod reportážní a výtvarnou fotografii. Jako taková pojímá co se obsahu tvorby týče veškeré dění s divadlem související a v divadle se odehrávají. Zahrnuje nejen fotografie z průběhu divadelního představení, ale i fotografie zákulisí, hereckých a technických zkoušek nebo třeba tiskových konferencí. Portrétní fotografie herců, zpěváků, komiků, autorů a kulisáků pod ni taktéž rovnocenně spadají. Zároveň pak divadelní fotografie nemusí být pouze o divadle, lze ji použít i přímo v divadle coby projekční kulisu nebo jako propagační materiál. Díky tomu lze divadelní fotografii označit za polytematickou a multifunkční zároveň.⁴

Zaznamenat prchavost divadla jako populárního uměleckého směru se lidé snažili dávno před vynálezem fotografie, a to například prostřednictvím malířství.⁵ I zde se tak nutně musela odehrát část konfliktu mezi fotografií, coby reprezentantem nezastavitelného technologického pokroku, a zavedenými pořádky v podobě malířství jako klasického uměleckého směru. „Podle obvyklého názoru si fotografie uzurpovala malířův úkol poskytovat obrazy, které věrně zachycují skutečnost.“⁶

Vznik samostatného odvětví fotografie performativního umění, a tedy i žánru divadelní fotografie, se váže především na vznik fotografie jako takové, a zcela závisí na jejím postupném technologickém vývoji. Autoři publikace o české divadelní fotografii popisují rozvoj technického a technologického rámce fenoménu fotografie jako nezbytnou součást dějin samotné divadelní fotografie. „V případě focení divadelní inscenace v tradičním kukátkovém prostoru, tedy v interiéru divadelní budovy, je

⁴ BERNÁTEK, Martin, Anna HEJMOVÁ a Martina NOVOZÁMSKÁ. *Česká divadelní fotografie: 1859-2017*. V Praze: Institut umění - Divadelní ústav, 2018. 198 s. ISBN 978-80-7008-397-0.

⁵ Etymologický původ slova "fotografie" plyne z užití řeckých slov fós - světlo a grafis - štětec.

⁶ SONTAG, Susan. *O fotografii*. Praha: Paseka, 2002. 88 s. ISBN 80-7185-471-9.

pokročilejší technologie fotografie a technické zázemí divadel fundamentálním předpokladem samotné realizace snímku.“⁷

Vlivem výše zmiňované technologické nedostatečnosti docházelo ke vzniku prvních divadelních fotografií všude jinde, jen ne v divadle samotném. „Nejstarší snímky spojované s divadelní kulturou pocházejí z událostí performativního charakteru realizovaných ve veřejném prostoru, kterých se účastnili umělci nejrůznějšího zaměření, divadelníci stejně jako pražští měšťané a návštěvníci města.“⁸

V době, kdy technicky stále nebylo možné fotografovat divadelní představení přímo v místě konání, se pak nechávali herci fotografovat ve vznikajících fotografických ateliérech. Tam měl fotograf dostatečné technické zázemí, aby mohl pořídit kvalitní snímek v závislosti na dostupných technologiích té doby.

„V této fázi vývoje divadelní fotografie se z fotografického materiálu nedozvíme nic o samotné inscenaci - kromě kostýmů a vizuálně načrtnutých gest.“⁹ Popularita takto vzniklých snímků, na nichž herci pózují v divadelních kostýmech a s herními rekvizitami se udržela dodnes.

Pod střechu divadla se fotografie jako taková dostala až v momentě, kdy to umožnil technologický pokrok, a to jak ve vývoji fotoaparátů, tak v technickém zázemí osvětlení divadelní scény. Birgus s Mlčochem pak považují za zásadní moment, kdy došlo k výrobě a rozšíření příručního fotoaparátu, s nímž bylo možné fotit bez použití stativu. Dalším důležitým faktorem byl podle nich pokrok v oblasti tisku a distribuce fotografií prostřednictvím tištěných médií.¹⁰

⁷ BERNÁTEK, Martin, Anna HEJMOVÁ a Martina NOVOZÁMSKÁ. *Česká divadelní fotografie: 1859-2017*. V Praze: Institut umění - Divadelní ústav, 2018. 15 s. ISBN 978-80-7008-397-0.

⁸ BIRGUS, Vladimír; MLČOCH, Jan. *Česká fotografie 20. století*. Praha : Uměleckoprůmyslové muzeum, KANT, 2005. 15 s. ISBN 80-86217-89-2.

⁹ Tamtéž. 30 s.

¹⁰ BIRGUS, Vladimír; MLČOCH, Jan. *Česká fotografie 20. století*. Praha : Uměleckoprůmyslové muzeum, KANT, 2005. 23 s. ISBN 80-86217-89-2.

Za další zlomový bod v oblasti divadelní fotografie lze považovat nástup digitálních technologií. „Přechod od analogové k digitální fotografii zahrnoval celou řadu technických změn a také praktických okolností profese divadelního fotografa.“¹¹ Podle Václava Macha digitalizace dokonce vedla k zániku stálých pracovních pozic divadelních fotografů na úkor vzestupu spolupráce divadel s externími fotografy.¹²

3.2 Žánr filmové fotografie

Filmová fotografie spadá žánrově hned do několik odvětví v závislosti na tom, za jakým účelem dané fotografie vznikají. Film jako takový lze fotografovat na bázi dokumentární a reportážní tvorby v samotném procesu jeho vzniku. K filmové fotografii také neodmyslitelně patří i propagační materiály. Mezi ně lze zahrnout stylizované fotografie herců, u nichž je nápadná podobnost s ateliérovým fotografováním divadelních herců, filmové fotosky, které nabízejí pohled do filmu tak, jak jej na plátně nelze spatřit nebo filmový plakát, coby důležitou uměleckou a propagační součást filmu jako celku.

Mohlo by se zdát, že co do žánrového zařazení mají k sobě divadelní a filmová fotografie blízko. Zásadní rozdíl však přichází s uvědoměním, že zatímco divadelní fotografie zaznamenává a konzervuje skutečnost tak, jak se právě děje a už se nikdy úplně stejně dít nebude, filmová fotografie je na rozdíl od ní žánr, který v určitých případech reprodukuje již jednou zaznamenané.

Komplikovaný vztah fotografie a filmu se dá shrnout jednoduchou větou: Jedno nemohlo vzniknout bez druhého. V tomto případě film ve svých prvopočátcích nemohl vzniknout bez fotografie, protože z fyzikálního hlediska je film tvořen z určitého

¹¹ BERNÁTEK, Martin, Anna HEJMOVÁ a Martina NOVOZÁMSKÁ. *Česká divadelní fotografie: 1859-2017*. V Praze: Institut umění - Divadelní ústav, 2018. 209 s. ISBN 978-80-7008-397-0.

¹² MACH, Václav. *Proměny divadelní fotografie jako výsledek technického vývoje [Transformation of Theatre Photography as a Result of Technical Development]*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, Divadelní fakulta, Ateliér audiovizuální tvorby a divadla, 2016. 85 s. Vedoucí diplomové práce doc. Petr Francán.

množství fotografií. „Avšak film má schopnost, kterou Fotografie na první pohled nemá: plátno (jak si povšiml Bazin) není rám, nýbrž úkryt; osoba, která z něho vystoupí, žije dál: nějaké „slepé pole“ tu ustavičně zdvojuje naše částečné vidění.“¹³ Roland Barthes si ve svém textu o fotografii všímá skutečnosti, že zatímco fotografie jako nehybný a neměnný obraz přišpendlí fotografované nadobro tak, jak je fotograf v daném momentu zachytil, film nutí konzumenta neustále sledovat dění na plátně a neposkytuje mu dostatek prostoru nad ním v daném okamžiku přemýšlet.¹⁴

Obdobně popisuje vztah fotografie a času i Jaroslav Anděl. „Tím, že fotografie fixuje určitý okamžik, vymezuje čas před a po něm, a tato schopnost je podstatou události. Protože historický čas je vytvářen událostmi, je možné říci, že fotografie se specifickým způsobem podílí na jeho spoluvytváření. Fotografie proměňuje přítomnost v minulost, a tím tak říká čas konzervuje. Stává se časovou kapslí, což je vlastně jiný výraz pro pojem historického dokumentu.“¹⁵

Barthesova kritická slova o hltavosti filmu potvrzuje ve své knize *Jak číst film* i Thomas C. Foster. Podle něj se divák nemusí vůbec zabývat tím, jak film funguje, ale stačí mu film pouze pasivně přijímat, a to bez nutnosti jej v daném okamžiku analyzovat.¹⁶ „A nejen to, uvážíme-li, jak jsou filmy v dnešní době nabitě akcí a prosté hlubších myšlenek, zkrátka určené jen pro pobavení (a přiznejme si, někdy je to opravdu zábava), je jednodušší a docela přirozené neklást si u letního trháku zbytečné otázky. Na co bychom se asi tak ptali?“¹⁷

Stejně jako ve vztahu divadla a divadelní fotografie hrál i na poli filmu a filmové fotografie velkou roli technologický pokrok. Možnosti užití způsobu fotografie ve

¹³ BARTHES, Roland. *Světlá komora: poznámka k fotografii*. Vyd. 2., upr., (Ve Fra 1.). Přeložil Miroslav PETŘÍČEK. Praha: Fra, 2005. 57 s. ISBN 80-86603-28-8.

¹⁴ Tamtéž.

¹⁵ ANDĚL, Jaroslav. *Myšlení o fotografii*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění ve spolupráci s Grantovou agenturou České republiky, 2012. 158 s. ISBN 978-80-7331-235-0.

¹⁶ FOSTER, Thomas C. *Jak číst film: cinefilův průvodce po světě pohyblivých obrázků*. Přeložil Lucie CHLUMSKÁ. Brno: Host, 2017. 15 s. ISBN 978-80-7577-183-4.

¹⁷ Tamtéž.

filmů tedy závisely i na tom. Stejně jako v případě divadelní fotografie pak i ve filmu hrál významnou roli proces digitalizace, díky němuž film a filmová fotografie získaly svoji podobu tak, jak je známe dnes.

5. Fenomén larp

4.1 Definice žánru larp

Slovo larp vzniklo jako akronym z počátečních písmen anglického slovního spojení live action role playing. Do češtiny se toto spojení nejčastěji překládá jako hraní rolí naživo. Co reálně tento pojem znamená lze nejspíše odvodit pomocí zkratky RPG z klasické terminologie počítačových her. „Anglicky role-playing game je druh hry, ve které hráči zauímají role fiktivních postav, za které podle daných pravidel v samotné hře jednají. Hra může mít podobu stolní hry, počítačové hry nebo kostýmové hry nazývané larp. Uvedená označení odkazují na to, že základem těchto her jsou výrazné herní postavy.“¹⁸

V případě larpu se jedná o ztvárňování postav reálnými lidmi, kde je každá jedna z postav koncipovaná jako román sám pro sebe. Každá role má svou vlastní minulost, své cíle, přání a touhy, případně předem dané vztahové linky s ostatními postavami. „Postava je až do larpu samotného pevně oddělená od hráče. Hráč neparticipuje na tvorbě své role (nechystá si vlastní zápletky, vztahy apod.) a současně žádná role není organizátory připravována pro konkrétního účastníka. Principiálně má tedy role v obsahovém larpu blízko k roli divadelní: Účastník se do postavy může vžívat a interpretovat ji, ale její význam v příběhu a mantinely charakteru jsou neměnné, takže ji stejně funkčně může ztvárnit libovolný jiný hráč při repríze.“¹⁹

Dnes již nelze říci, že by se larp zároveň odehrával vždy v reálném čase a na jednom konkrétním místě, neboť i vlivem stále probíhající koronavirové pandemie došlo k intenzivnímu rozvoji larpových her v online prostředí, případně třeba formou papírové poštovní korespondence.

¹⁸ Hra na hrdiny [online], poslední aktualizace 20. července 2021 v 19:18 [cit. 1. 6. 2021], Wikipedie. Dostupné z WWW: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny

¹⁹ Manifest obsahového larpu [online], poslední aktualizace 14. září 2016 v 6:13 [cit. 1. 6. 2021], larpy.cz. Dostupné z WWW: <https://www.larpy.cz/manifest-obsahoveho-larpu/#easy-footnote-bottom-2-11664>

Larp je tedy do jisté míry performance s prvky podobnými divadlu, kde hru samotnou musí nejdříve autor nebo kolektiv autorů vymyslet a napsat, zajistit výrobu kostýmů a rekvizit, případně postavit herní scénu s kulisami. Stejně jako herec v divadle dostane po obsazení ve hře scénář a repliky postavy, kterou bude ztvárňovat, dostane i hráč po přihlášení na larp napsanou svou postavu. Zde se však podobnost mezi larpem a divadlem začíná pomalu rozcházet.

Zatímco u herce v klasickém divadle se předpokládá příslušně zaměřené vzdělání, či alespoň praxe v oboru, hráči larpu jsou z velké části naprostí herečtí laici, jejichž civilní profese nemá s performativním uměním nic společného. Zdaleka to však neznamena, že larp je určenou pouze pro amatéry. Někteří profesionální herci jej naopak velmi rádi vyhledávají jako platformu vhodnou pro nácvik improvizace. Hráči larpů také narozdíl od divadelních herců nedostávají ke ztvárnění postav striktní repliky, ale pouhý nástin, podrobnou charakteristiku dané postavy sepsanou tak, aby pochopili její vnitřní nastavení, a mohli se do ní s vlastní dávkou invence vžít a ztvárnit ji podle sebe.

„Svoboda hráčských rozhodnutí je v klíčových okamžicích omezena, aby bylo možné dosáhnout dramaticky silných momentů. Účastník není ochuzen o možnost činit významná rozhodnutí, tvůrce však škálu jeho voleb omezuje na ty, které zajímavým způsobem ovlivní děj a postavy jiných hráčů. Díky tomu může design larpu pracovat s předem naplánovanou strukturou obtížných voleb a významných důsledků, která podpoří fungování dramaticky a emocionálně silného příběhu.“²⁰

Dalším zásadním rozdílem mezi larpem a divadlem je pak přítomnost diváků. Zatímco v divadle herci zpravidla hrají pro přítomné publikum, hráči larpu hrají především pro sebe navzájem. Publikum totiž klasickým larpům není ve většině případů vůbec přítomno. „Improvizace a vystupování jsou pro larpové výrazivo tak zásadní, že

²⁰ Manifest obsahového larpu [online], poslední aktualizace 14. září 2016 v 6:13 [cit. 1. 6. 2021], larpy.cz. Dostupné z WWW: <https://www.larpy.cz/manifest-obsahoveho-larpu/#easy-footnote-bottom-2-11664>

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.²¹²²

Filmový a divadelní scénárista Pavel Gotthard nicméně nepovažuje současnou teoretickou základnu zabývající se larpem za dostačující k tomu, aby bylo možné hovořit o příbuznosti divadla a larpu. „To je zatím stále dva a půl tisíce let starou uměleckou formou, zatímco larp padesát let starou hrou. Nikdo neříká, že se to časem nemůže změnit, ale dnes ta doba ještě nenastala.“²³ Gotthard však uznává, že divadlo lze s larpem propojit za užití určitých divadelních mechanik a postupů.²⁴

4.2 Historie larpu

Pokusit se popsat, kdy a kde přesně koncept larpových her vznikl je téměř nemožné. Hra jako taková patří mezi nejzákladnější komunikační prostředky lidí již od raného dětství. Nejjednodušší dětské hry typově “na lupiče a policistu” nebo “na maminku a tatínka” tak lze s určitou mírou nadsázky považovat za základy rolových her. Role-playing jako takový pak byl hojně využíván v nejrůznějších odvětvích dávno před vznikem larpu samotného, typicky jako zábava na královských dvorech evropských monarchů, na poli experimentální psychoterapie nebo třeba jako výcviková metoda v militantním prostředí.

Fenomén larpu tak, jak ho známe dnes, se souběžně v různých formách vyvíjel na celém světě. V českém prostředí lze počátky rolových her spojovat se vznikem českého

²¹ 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. (Překlad: Iva Vávrová).

²² *Improvisation and performance are so central to larp expression that at first it may seem difficult to distinguish the form from theatre. A larp might look suspiciously like boring Commedia dell'Arte (usually without obvious masks), a particularly obscure Theatre Game, untherapeutic psychodrama, a sort of Invisible Theatre, or amateur improvisational theatre.*

²³ GOTTHARD, Pavel. *Divadelnost v larpu*. In: *Rozlety – Sborník larpové konference Odraz 2010* [online]. Brno, 2010 [cit. 2016-04-19] Dostupné z: <http://korh.cz/obrazky/ruzne/odraz10-sbornik.pdf>

²⁴ Tamtéž.

skautingu, a tedy jej časově zařadit někam do první poloviny 20. století. Skautské táborové hry s larpem tak, jak ho známe dnes, měly společné především rolového hraní a užití tematických kostýmů pro potřeby hry.

Průlomovým okamžikem ve vývoji larpu v Česku se pak pochopitelně stal revoluční rok 1989 a následný volný proud především západní kultury, který českou larpovou scénu zaplavil do té doby nepoznanými příběhy, fikčními světy a herními možnostmi, a také určil kurz jejího dalšího vývoje na dvě desítky let dopředu.

Za nejzásadnější díla porevolučního vývoje larpu vůbec lze označit první překladové vydání Tolkienovy trilogie Pána Prstenů z roku 1990 a zaklínačskou ságu o Geraltovi z Rivie z pera polského autora Andrzeje Sapkowského, která v českém překladu poprvé vyšla v roce 1992. Z herních platforem pak v tuzemském prostředí našla popularitu i česká verze stolní rolové hry Dungeons&Dragons, která v překladu poprvé vyšla v roce 1990 pod názvem Dračí doupě.

První cílené rolové hry tak v českém prostředí začaly vznikat v 90. letech minulého století. Jednalo se zejména o družinové hry pro menší skupinky hráčů. Velké popularitě se těšily taky takzvané dřevárny, předchůdci dnešních klasických larpových bitev. „Za účelem sjednocení pravidel na těchto bitvách vzniklo ASF Asociace Fantasy, o. s., které později své pole působnosti rozšířilo. Koncem století se začaly objevovat též tzv. světy. Prvním larpem tohoto druhu byla týdenní Fraška, konaná v roce 1997 na hradě Cimburk. Výraznější rozvoj různých stylů a žánrů přišel až po roce 2000, především díky nástupu internetu jako komunikačního prostředku.“²⁵

4.3 Dělení larpu

Larp jako takový lze dělit na základě různých vlastností dané hry. Je možné jej definovat jak podle způsobu, jakým samotná hra vzniká, tak podle formy a rozsahu, ve

²⁵ Larp [online], poslední aktualizace 17. března 2021 v 15:55. [cit. 1. 6. 2021], Wikipedie. Dostupné z WWW: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

kterém je hra uvedena, nebo i podle žánru a herního prostředí, v němž se hra odehrává. Z takto rozsáhlého dělení nutně vyplývá skutečnost, že pod pojem larp spadá poměrně široká škála někdy velmi rozdílných aktivit.

4.3.1 Dělení podle způsoby tvorby

Způsobem tvorby je v tomto případě myšlen koncept, s nímž se tvůrci rozhodnou při tvorbě hry pracovat, a který určí, jak velkou volnost hráči při rozvíjení svých příběhových linek během hry budou mít.

Pískoviště

Za pískoviště, neboli sandbox, lze označit larp, který hráčům nabízí velkou míru herní svobody a improvizace. Stejně jako je na dítěti, jakou bábovičku si na pískovišti vybere a postaví, má i hráč sandboxového larpu poměrně velkou míru svobody rozhodování. Ze strany organizátorů dochází jen k minimálním zásahům do průběhu celé hry, zpravidla se jedná o oddělení jedné herní fáze od druhé.

Způsob, jakým se hra bude rozvíjet, je na každém jednom hráči a jeho interakcích s ostatními. Tento typ her je vhodný spíše pro zkušenější hráče, kteří umí dobře improvizovat a ovládají mechanismy larpových her natolik, aby si ve hře našli přesně to, co od ní očekávají. Sandboxové hry nemají předem určený scénář, a tedy to, jak hra nakonec skončí, je výsledek herních postupů všech zúčastněných hráčů.

Skriptovaný larp

Skriptované hry jsou přesným opakem sandboxu. Jedná se také o formu podstatně bližší klasickému hranému divadlu. Takové hry mívají předem daný scénář výstupů, do nichž organizátoři hráče pomocí různých herních mechanismů postupně navádějí. Typickým příkladem takového mechanismu může být deník, který každý hráč obdrží na začátku hry, a jehož stránky smí otevírat postupně podle pokynů organizátorů. Na každé stránce pak má hráč napsáno, jaký výstup bude následovat, a co se konkrétně s jeho postavou v dané situaci stane. Na hráči tak zůstává jen samotné dramatické

ztvárnění popsaných událostí, nikoliv jejich vymýšlení a vyhledávání, jako je tomu v případě sandboxu. Oba výše popsané tvůrčí postupy lze při tvorbě larpové hry kombinovat, a to v různých poměrech. Nikde není striktně dáno, jak má přesně hra vypadat. Vše je na tvůrcích samotných a jejich představě, kam a komu chtějí danou hru směřovat.

4.3.2 Dělení podle rozsahu a zaměření

Larpové hry lze dále rozdělit podle toho, pro jak velký počet účastníků jsou koncipovány a jaký druh herního prožitku hráčům nabízejí. Tuto zábavu vyhledává velké množství hráčů, jejichž herní preference a očekávání se značně liší. Existují hráči, kteří se pravidelně účastní všech typů her, jsou ale i tací, kteří se opakovaně účastní pouze her jednoho specifického žánru.

Vzdělávací larpy

Poměrně nový žánr rolového hraní, který vzniká především za účelem vzdělávání. Jedná se o skupinu larpů, která je mnohdy nakloněna účasti dětí a mládeže, což se o většině ostatních druhů akcí říct nedá. Tyto larpy často vznikají i s univerzálním návodem, který autor larpu může poskytnout k nastudování třeba pedagogům ve školách tak, aby byli schopni žákům hru zprostředkovat i bez přítomnosti původního autora. Typické zaměření takových her je třeba interaktivní výuka historie.

Komorní larpy

Jak název napovídá, jedná se o hry pro komorní, a tedy nízký počet hráčů. Dalším specifikem těchto akcí je i poměrně krátká doba hry, a to v rádech několika hodin. Tento druh her se díky tomu často uvádí, na rozdíl od větších larpů, i během běžného pracovního týdne, kdy se účastníci sejdou na předem smluveném místě, třeba i v obyčejné kavárně, a tam hru odehrají. Komorní larpy bývají oblíbenou startovní metou pro začínající hráče.

Bitvy neboli dřevárny

Skupina larpových bitev se od ostatních rolových her výrazně liší. V kontextu rolového hraní se jedná o nejméně náročný typ akcí, protože drtivá většina zúčastněných hráčů v poli představuje obyčejné bezejmenné vojáky na stranách dvou a více armád. Tento typ akcí spíše než na individuální rozvíjení osobního příběhu klade důraz na skupinový adrenalinový zážitek z bitevní vřavy. Bitvy bývají co do účasti nejrozsáhlejšími larpovými akcemi vůbec. Na Bitvu pěti armád, největší tuzemskou akci inspirovanou Tolkienovým Hobitem, se každoročně sjíždí přes tisíc účastníků. Dramatická část zde ustupuje do pozadí natolik, že je na místě zmínit, že tento druh akcí může mít v některých případech spíše než k divadlu blíže ke sportu.

Velké obsahové larpy

„Obsahový larp nabízí připravený, dramaticky silný příběh. Zastřešující příběh larpu i individuální linky postav mají v obsahovém larpu předem dané oblouky, zvraty i klíčová témata.“²⁶ Jedná se o akce pro řádově desítky účastníků. Obsah těchto her lze pojmut jako další samostatné dělení larpů, neboť škála témat a příběhů, které obsahové larpy zpracovávají, je poměrně pestrá. Praktická část této bakalářské práce se věnuje dokumentaci právě této skupiny larpových her, neboť je lze považovat za formu nejbližší klasickému divadlu.

4.3.3 Dělení podle žánrového obsahu hry

Rozsah žánrů larpových her je v porovnání s 90. lety minulého století nesrovnatelně pestřejší. „Spektrum larpů, které se v Česku i ve světě hrají, je široké a navzájem mohou být jednotlivé larpy v mnoha ohledech velmi rozdílné. Mohou se lišit svým námětem, žánrem, počtem účastníků, délkou trvání, herními pravidly či prostředím samotné hry.“²⁷ Tvůrci larpových her se inspiřují reálnou historií, literaturou, filmem, či

²⁶ Manifest obsahového larpu [online], poslední aktualizace 14. září 2016 v 6:13 [cit. 1. 6. 2021], larpy.cz. Dostupné z WWW: <https://www.larpy.cz/manifest-obsahoveho-larpu/#easy-footnote-bottom-2-11664>

²⁷ Larpy jsou pro každého; 2007 [online], Larpy.cz [cit. 2. 6. 2021]. Dostupné z WWW: <https://www.larpy.cz/larp/>

náměty ze světa počítačových her, a to napříč všemi možnými žánry. Někteří autoři pak tvoří i zcela fiktivní světy. Fantasy, historie, alternativní historie, science-fiction, western, horror, thriller, detektivní příběh, postapokalyptická sága, cestovatelský larp, či různé kombinace výše uvedeného. To všechno dnes larpové hry nabízejí.

6. Závěr

V této práci jsem si stanovila za cíl přiblížit hraní larpových rolových her, a to především za použití vlastních fotografií. V minulosti již sice vznikly akademické práce, které se fenoménem larpu v různých aspektech zabývaly, žádná z nich však dle mého názoru nepřinesla dostatečně obsáhlý materiál, který by čtenáři názorně ukázal, co si pod pojmem larp představit.

Jsem toho názoru, že rozhodnutí využít k dosažení stanoveného cíle fotografii bylo správné. V samotném procesu tvorby materiálu k vytvoření fotografické eseje jsem sice několikrát váhala, zda-li by dané téma lépe nevykreslil audiovizuální formát v podobě mluvené reportáže, nicméně při následném zpracování odborné literatury k tématu jsem se ujistila, že fotografie svůj účel splnila dostatečně. Narozdíl od filmu totiž fotografie poskytuje konzumentovi dostatek času, aby se dle libosti nad jejím obsahem zastavil a zapřemýšlel, protože díky své neměnnosti setrvává. Film oproti tomu stejnou vlastnost postrádá.

Při zpracování teoretické práce, zejména pak části o divadelní fotografii, jsem začala vnímat jak rozdíly, tak podobnosti, které lze mezi procesy fotografování divadla a larpu nalézt. Podobnost mezi oběma obory jsem zaznamenala třeba v předherní aranžované portrétní fotografii, jejíž začátky se u divadla pojí se vznikem prvních fotografických ateliérů. Na obou dokumentovaných hrách je totiž zvykem tvořit předherní portréty hráčů v kostýmech. Některé z nich je možné v praktické části této práce nalézt.

Mezi nejzásadnější rozdíly dokumentování obou odvětví patří skutečnost, že narozdíl od larpu má divadelní hra přesně napsaný a neměnný scénář, takže ačkoliv může jednu roli v reprízách stejného představení ztvárnit více herců, příběh bude vždy stejný. Pokud bych měla uvést konkrétní příklad: Nikdy a za žádných okolností se nemůže stát, že by se Maryša rozhodla nakonec neotrávit Vávru. Fotograf divadelního

představení tak nikdy nemůže vyfotit Vávru, jak se odebírá k práci do mlýna poté, co si v klidu vychutná svůj šálek kávy. V larpu by s velkou pravděpodobností mohly nastat oba scénáře, protože larp dává hráčům poměrně velkou svobodu svůj vlastní příběh utvářet, a také se rozhodnout, jak celý skončí.

7. Summary

The aim of this bachelor thesis was to introduce the subject of live role-playing games, using my own photography work. Although several academic works, which present the subject of live action role-playing, already exist, in my opinion there is no such material that would present larping clearly and vividly.

Photography was, in my opinion, the right choice to achieve this goal. While working on a photographic essay I was sometimes wondering whether it wouldn't be better to introduce the subject with audiovisual form, for example narrated video report. But in the end, after getting acquainted with literature and sources, I became sure that the medium of photography fulfills the purpose sufficiently.

Unlike video, photography is, due to its immutability, providing enough time to its consumer to examine and to think. While writing the theoretical part of the thesis, especially while writing a chapter about theatre photography, I began to perceive differences, but also similarities between photographic portrayal of theatre and photographic portrayal of live action role-playing events. Example of notable similarity is portrait photography; its origins in the theatrical environment are connected to the rise of first photographic studios. On both larp games I documented, taking staged portrait photographs is customary.

Among the most notable differences between theatre photography and larp photography is the presence of a screenplay. Theater play, intended for the audience, has an exact screenplay. One part can be played by different actors, but the story remains the same. For example, in Mrštík brothers' *Maryša* (if played as intended by original authors), it is never possible for Maryša to not poison her husband Vávra. Therefore, the photographer can not picture Vávra going back to work in the mill after drinking his cup of coffee. In larp games, on the other hand, it is quite common for participants to have the freedom to decide and to change the outcome of the story they are experiencing.

Použitá literatura

Odborná

ANDĚL, Jaroslav. Myšlení o fotografii. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění ve spolupráci s Grantovou agenturou České republiky, 2012. ISBN 978-80-7331-235-0.

BARTHES, Roland. Světlá komora: poznámka k fotografii. Vyd. 2., upr., (Ve Fra 1.). Přeložil Miroslav PETŘÍČEK. Praha: Fra, 2005. ISBN 80-86603-28-8.

BERNÁTEK, Martin, Anna HEJMOVÁ a Martina NOVOZÁMSKÁ. Česká divadelní fotografie: 1859-2017. V Praze: Institut umění - Divadelní ústav, 2018. ISBN 978-80-7008-397-0.

BIRGUS, Vladimír; MLČOCH, Jan. Česká fotografie 20. století. Praha : Uměleckoprůmyslové muzeum, KANT, 2005. ISBN 80-86217-89-2.

FOSTER, Thomas C. Jak číst film: cinefilův průvodce po světě pohyblivých obrázků. Přeložil Lucie CHLUMSKÁ. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-183-4.

LÁBOVÁ, Alena. Esej ve fotografii. In OSVALDOVÁ, Barbora, Radim KOPÁČ a Jaroslav BALVÍN. Pokusy a dobrodružství: poznámky k eseji. Praha: Karolinum, 2008. ISBN 978-80-246-1498-4.

REJZEK, Jiří. Český etymologický slovník. Voznice: Leda, 2001. ISBN 80-85927-85-3.

SONTAG, Susan. O fotografii. Praha: Paseka, 2002. ISBN 80-7185-471-9.

Internetové zdroje

Manifest obsahového larpu [online], poslední aktualizace 14. září 2016 v 6:13 [cit. 1. 6. 2021], larpy.cz. Dostupné z WWW:

<https://www.larpy.cz/manifest-obsahoveho-larpu/#easy-footnote-bottom-2-11664>

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. (Překlad: Iva Vávrová).

GOTTHARD, Pavel. Divadelnost v larpu. In: Rozlety – Sborník larpové konference Odraz 2010 [online]. Brno, 2010 [cit. 2016-04-19] Dostupné z:

<http://korh.cz/obrazky/ruzne/odraz10-sbornik.pdf>

Hra na hrdiny [online], poslední aktualizace 20. července 2021 v 19:18 [cit. 1. 6. 2021], Wikipedie. Dostupné z WWW: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny

Manifest obsahového larpu [online], poslední aktualizace 14. září 2016 v 6:13 [cit. 1. 6. 2021], larpy.cz. Dostupné z WWW:

<https://www.larpy.cz/manifest-obsahoveho-larpu/#easy-footnote-bottom-2-11664>

Larp [online], poslední aktualizace 17. března 2021 v 15:55. [cit. 1. 6. 2021], Wikipedie. Dostupné z WWW: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

Larpy jsou pro každého; 2007 [online], Larpy.cz [cit. 2. 6. 2021]. Dostupné z WWW: <https://www.larpy.cz/larp/>

Ostatní

MACH, Václav. Proměny divadelní fotografie jako výsledek technického vývoje [Transformation of Theatre Photography as a Result of Technical Development]. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, Divadelní fakulta, Ateliér audiovizuální tvorby a divadla, 2016. 85 s. Vedoucí diplomové práce doc. Petr Francán.

SCHVÁLENO

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK Teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce									
TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:									
Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: Šolcová Tereza	Razítko podatelny: <table border="1"><tr><td colspan="2">Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd</td></tr><tr><td>Došlo dne:</td><td>30-05-2019 -1-</td></tr><tr><td>Čj:</td><td>274 Příloh:</td></tr><tr><td>Příděleno:</td><td></td></tr></table>	Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd		Došlo dne:	30-05-2019 -1-	Čj:	274 Příloh:	Příděleno:	
Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd									
Došlo dne:		30-05-2019 -1-							
Čj:		274 Příloh:							
Příděleno:									
Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta: 2017									
E-mail diplomantky/diplomanta: tereza.triss@gmail.com									
Studijní obor/forma studia: Žurnalistika/prezenční									
Předpokládaný název práce v češtině: Fotografie moderního performativního umění: LARP									
Předpokládaný název práce v angličtině: Photography of Modern Performing Arts: LARP									
Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013): (diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí) LS 2019/2020									
Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce (max. 1000 znaků): V této praktické bakalářské práci jsem se rozhodla využít své záliby ve fotografii a vytvořit tak fotografickou esej o moderním performativním umění. Tématem práce je zobrazení moderního performativního umění s názvem larp, který lze volně přeložit jako hraní rolí naživo. Jedná se o alternativu například k divadlu a filmu, kde však herci hrají role pouze sami pro sebe, nikoliv pro přihlížející publikum. V praktické části práce zdokumentuji přípravu, organizaci i samotný průběh takovýchto akcí. V teoretické části této bakalářské práce stručně představím žánr fotografie performativního umění, a to především divadelní a filmovou fotografii. Dále se pokusím tyto žánry srovnat s fotografovaným tématem a popsat jejich společné a odlišné prvky. Dále také stručně popíšu historii larpu jako sociálně-uměleckého fenoménu 21. století.									
Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu): <ol style="list-style-type: none">1. Úvod – Autorka vysvětlí, proč si zvolila dané téma a popíše, v čem vidí jeho přínos. Dále rozvede strukturu práce a průběh vypracování praktické části.2. Teoretická část – Na základě odborných publikací a dalších tematických zdrojů autorka vymezí žánr fotografie performativního umění se zaměřením na divadelní a filmovou fotografii. Autorka také popíše historii larpu jako sociálně-uměleckého fenoménu 21.století.3. Praktická část – Soubor fotografií ve formě obrazové publikace k danému tématu.4. Závěr a shrnutí poznatků – Závěrečná reflexe k teoretické a praktické části práce.									
Vymezení zpracovávaného materiálu (např. konkrétní titul periodika a období jeho analýzy): Materiálem v této práci mi budou především sekundární zdroje. Pro představení a vymezení fotografie performativního umění využiji tematickou odbornou literaturu.									
Postup (technika) při zpracování materiálu:									

Barevná digitální fotografie, produkční příprava, fotografování praktické části, zpracování obrazového materiálu, výběr fotografií a jejich zařazení do vypovídajícího celku.

V teoretické části bude provedena rešerše relevantní tematické literatury,

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a způsobu jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

ANDĚL, Jaroslav. Myšlení o fotografii. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění ve spolupráci s Grantovou agenturou České republiky, 2012. ISBN 978-80-7331-235-0.

Kniha se zabývá klíčovými pojmy z oblasti fotografie, mezi které řadíme například pravdivost, objektivnost a autentičnost fotografie.

BERNÁTEK, Martin, Anna HEJMOVÁ a Martina NOVOZÁMSKÁ. Česká divadelní fotografie: 1859-2017. V Praze: Institut umění - Divadelní ústav, 2018. ISBN 978-80-7008-397-0.

Kniha se zabývá vývojem a historií české divadelní fotografie v širokém časovém úseku od roku 1859 až do roku 2017.

BIRGUS, Vladimír; MLČOCH, Jan. Česká fotografie 20. století. Praha : Uměleckoprůmyslové muzeum, KANT, 2005. ISBN 80-86217-89-2.

Úvod do české dokumentární fotografie. Představuje nejvýznamnější díla a osobnosti ze světa fotografie 20. století

LÁBOVÁ, Alena. Česká novinářská fotografie 1945-1989. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2019. Vizuální kultura. ISBN 978-80-246-3713-6.

Publikace se zabývá českou novinářskou fotografií ve druhé polovině 20. století. Reflektuje postavení fotožurnalistu a jeho roli ve vývoji českých a československých médií.

SONTAG, Susan. O fotografii. Praha: Paseka, 2002. ISBN 80-7185-471-9.

Studie americké autorky, která v sedmi kapitolách rozebírá fenomén fotografie a jeho roli v moderní společnosti. Kniha popisuje vývoj fotografie počínaje vynálezem daguerrotypie až k úloze fotografie v masových médiích dnešního světa.

Diplomové práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

CHRISTOVOVÁ, Tereza. Rozdíly v recepci metonymie ve fotografii a ve filmu z pohledu recepční estetiky. 2014. Vedoucí práce Michaela Fišerová.

Datum / Podpis studenta/ky

29.5.2019

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

GEĽA

30/5/19

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE SCHVALUJE NA IKSŽ VEDOUcí PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.