

Andrej Tokarčík

Tomáš Dulka

CEZ

MŔTVOLY

Byť nevinným nestačí...

Krátky príbeh pre päť osôb



CEZ

MŔTVOLY

Byť nevinným nestačí...

Design a text hry • Andrej Tokarčík & Tomáš Dulka

Ilustrácie • flickr.com/photos/wiros

Meta • edícia GameCon 2010 • licencia CC BY-SA

Formát • štruktúrovaná rolová hra naživo

- prenasledovanie nevinného • päť dejstiev
- cca. dve hodiny • jeden gamemaster a štyria hráči
- jedna miestnosť • šesť papierov A5 alebo väčšie

Ďakujeme! Za playtesty a všetko •

MEDICKÁ ZÁHRADA • scény, vlastnosti

Stanislav Buštor, Juraj Pšenák, Eliška Pätoprstá, Timotej Jurášek

ROLEDAY 2010 • scény, vlastnosti, archetyp

Nikoleta "Blind" Pavlovičová, Marián "White" Badura,

Veronika "Lysethea" Barčáková; Katarína Koprďová,

Eva "Evelin" Franková, Dalibor Jurášek

JEEP STRETKO V KE • miestnosti, vzťahy

Lukáš Revilák, "Alef0", Gabika Rjašková, Martin "Cerebro" Čurnek

a mnohí ďalší

ÚVOD •

Cez mŕtvoly je štruktúrovaná rolová hra naživo, v rámci ktorej sa budete zúčastňovať svojho vlastného príbehu. Počas hry budete hlavne herecky improvizovať a tým zobrazovať konania postáv. Zároveň ste však neustále i tvorcami odohrávaného príbehu. Váš herecký prejav je prostriedkom pre vyjadrenie vášho spoločného kreatívneho procesu.

Hrá sa bez kostýmov a za využitia symbolických rekvizít (vec bežnej potreby ako napr. pero sa môže v hre objaviť aj ako pero, alebo aj ako – ak je to vhodné – nôž).

Cez mŕtvoly je príbeh o prenasledovaní nevinného, nutnej vražde a zbytočnej smrti. Metaforicky taktiež zobrazuje vnútorný rozkol v mysli moderného človeka, ktorý sa snaží uniknúť pred nekonečnými rozkazmi a otázkami, ale často tak robí neadekvátne, bez ohľadu na svojich najbližších. Príbeh sa odohráva v súčasnosti a spočiatku symbolicky a postupne čoraz viac priamočiaro zobrazuje motív prenasledovania, ktoré vyvrcholí vo vražde nevinného.

Hra je kompletne transparentná, nenachádzajú sa v nej žiadne tajomstvá pre hráčov, môžu si, ba dokonca mal by si ju prečítať všetci. V prípade, že sa tak nestalo (napr. si hru prečítal iba gamemaster), je nutné hru vysvetliť predom. Hra by mala prebiehať kontinuálne s čo najkratšími prestávkami.

Ide o vážnu hru. Tým pádom môže byť vhodné pred samotným hraním podstúpiť niekoľko improvizáčnych cvičení na prekonanie zábran medzi hráčmi a zoznámenie sa s rolovým hraním ako takým.

ŠTRUKTÚRA •

Cez mŕtvolky sa fyzicky hrajú v jednej izbe s bežným vybavením. Tá je však rozdelená na **dve imaginárne miestnosti**, ktoré sa najlepšie odlišia tým, že sa do každej dá jeden stôl v dostatočnej výraznej vzdialenosti od druhého. Presnú hranicu medzi miestnosťami nie je nutné určovať.

Jeden z hráčov prevezme rolu **gamemastera**. Jeho úloha spočíva vo vysvetľovaní pravidiel, moderovaní prípravnej fázy, pomáhaní hráčom, uvádzaní dejstiev, vnášaní informácii podľa potreby a pod.

V hre máme najmä tieto štyri postavy, ktoré budú hrať ostatní hráči:

- prenasledovaný, hlavná postava
- prenasledovateľ
- vedľajšia postava prvá (v jednej miestnosti)
- vedľajšia postava druhá (v druhej miestnosti)



Zobrazenie priestoru hry

Vedľajšie postavy sú primárne určené na podporu príbehu, sú počas celej hry usadené vo svojich miestnostiach a ich hráči majú menší vplyv na dianie ako hráči ostatných dvoch postáv.

Postava **prenasledovaného** bude prítomná vo všetkých scenách, počas hry prejde istým vývojom a na konci bude nespravodlivo zavraždená. Hráč tejto postavy by si mal užívať stvárňovanie role.

Prenasledovateľ do hry vstupuje neskôr, mal by ju však neustále pozorne sledovať. Jeho hráč by mal neustále zvažovať zápletky, jej možné výviny, atp., okolo ktorých sa hra bude točiť – a to všetko vzhľadom na obsah, ktorý produkujú jeho spoluhráči. Z veľkej časti teda na seba preberá “autorstvo” hry (určuje jej pointu), predstavuje to preňho veľkú zodpovednosť, no zároveň i právomoc.

PRÍPRAVNÁ FÁZA •

V príprave sa do potrebnej miery určuje **prostredie**, v ktorom sa príbeh hry bude odohrávať. Do prostredia spadá predovšetkým:

- kto sú hlavná a vedľajšie postavy;
- aký má hlavná postava vzťah s vedľajšími postavami, tieto vzťahy by mali byť veľmi silné a viacmenej kladne ladené, vedľajšie postavy by mali predstavovať snád' najdôležitejších ľudí v živote hlavnej postavy;
- kde sa nachádzajú obe vedľajšie postavy, čo sú "ich" miestnosti (napr. manželka doma u hl. postavy, milenka u seba, šéf v práci, ...).

Prenasledovateľ, jeho identita, vzťah s ostatnými a motivácia k prenasledovaniu zostávajú neurčené, vytvorí sa a odhalia až v priebehu hry. Už pri príprave je však dané, že hlavná postava je nevinná, no prenasledovateľ ju napriek tomu zabije.

Tiež si pripravte zo **šesť papierov**, veľkosti aspoň A5. Rozdeľte ich na dve trojice a každú položte na stôl v jednotlivých miestnostiach. Na papiere v tej-ktorej miestnosti napíšte veci, ktoré sú špecifické a definujú vzťah s príslušnou vedľajšou postavou v miestnosti – budú slúžiť aj ako **inšpirácia na rozhovory** v tej miestnosti, mali by poukazovať na to, prečo je ten ich vzťah taký dôležitý, čo ich drží spolu a čo spolu riešia. Tieto papiere nebudú súčasťou hernej fikcie (napriek tomu, že sa budú nachádzať v priestore hry), no napriek tomu budú v hre zohrávať svoju úlohu. Môže ísť napr. o lásku medzi hlavnou postavou a jednou vedľajšou, alebo ich deti a problémy s nimi spojené, alebo peniaze, ktoré ako jedny z mála môžu vedľajšiu postavu držať vo vzťahu s hlavnou.

Je na gamemastrovi, aby príprava bola čo najsvižnejšia a v žiadnom prípade nepresiahla dĺžku samotnej hry (tá by mala trvať cca. hodinu a štvrt). V prípade, že hráči nečítali vlastný text hry, je nutné si uvedomiť, že do tohoto času spadá i vysvetľovanie pravidiel.

DEJSTVO PRVÉ • KAMŽE KAM? •

Prvé dejstvo je najdlhšie (dejstvá sa celkovo postupom časom skracujú, posledné je najkratšie), dalo by sa rozdeliť ešte na dve časti, no keďže v oboch platia podobné pravidlá, spadajú obidve pod jedno dejstvo.

Úlohou prvého dejstva je zobrazit' **bežný život a vzťahy prenasledovaného** pred tým, než do jeho života zasiahol prenasledovateľ, a zároveň aj tento zásah samotný. Prenasledovaný chodí spočiatku svojvoľne medzi miestnosťami a buduje vzťah s vedľajšími postavami. Ako inšpirácia k rozhovoru mu môžu slúžiť aj papiere na stoloch v miestnostiach.

Hráč prenasledovateľa stojí v tejto časti mimo hernú oblasť. Mal by však pozorne vnímať hrajúcich hráčov, aby mohol ich hre prispôbiť totožnosť prenasledovateľa a príčinu prenasledovania, aby dávali spoločne zmysel a predstavovali komplexný celok.

Prechody medzi miestnosťami sa dejú aj v hernej fikcii. Prenasledovaný sa skutočne pohybuje medzi týmito dvoma miestnosťami, resp. sa niekde zastavuje medzitým, to sa však naživo neodohráva, iba to hráči uvedú ako dofarbenie kontextu tej-ktorej scény.

Približne po piatich prechodoch medzi miestnosťami (cca. 10 minút) na scénu **vstupuje prenasledovateľ**. Pre prenasledovateľa platí pravidlo, že nesmie nahlas prehovoriť. Robí však to, že sa uvážene presúva medzi miestnosťami a kedykoľvek, keď vstúpi do miestnosti, kde sa nachádza prenasledovaný, resp. sa ho pre zvýraznenie vstupu do miestnosti dotkne, ten musí z miestnosti okamžite odísť, "ujst' do druhej. Prenasledovaný by svoj odchod nemal odôvodňovať, jednoducho odíde z miestnosti. Tým sa stupňuje napätie a symbolizuje prenasledovanie.

Prenasledovateľ sa teda zväčša pokojne nachádza v druhej miestnosti, bez prenasledovaného. Tam sleduje hru a čaká na vhodný moment na prechod do miestnosti s prenasledovaným. Zo začiatku by prenasledovateľ mal prenasledovanému dávať viac času, aby

stihol všetko povedať, avšak tento čas by mal postupom času skracovať a **prenasledovaného doslova vyháňať**.

Prvé dejstvo sa končí tým, že prenasledovateľ zastaví prenasledovaného na hranici miestností a po prvýkrát nahlas prehovorí. Malo by to byť však niečo neurčité ako “Tak sa konečne stretávame.”, “Nuže počkajte na momentík...” alebo “Kam to stále len utekáte, pane?”. Tu by sa ešte nemala priamo odhaliť identita a motív prenasledovaného.

Zatiaľčo zo začiatku prenasledovaný budoval vzťah na základe indícií na papieroch, po príchode prenasledovateľa by sa malo skôr riešiť, prečo je odrazu taký nesvoj, kam sa neustále tak ponáhľa, prečo minule tak skoro odišiel, atď.

DEJSTVODRUHÉ • LEN ZOPÁR OTÁZOČIEK •

Druhé dejstvo sa začína po zastavení prenasledovaného prenasledovateľom a jeho prvom hlasnom prehovorení. Tu už sa nebude chodiť medzi miestnosťami, avšak budú prebehať dva paralelné deje v oboch miestnostiach, nie však súčasne. Hráči, ktorí akurát nehrajú, sledujú hru ostatných hráčov a snažia sa ju zakomponovať do svojej vlastnej hry, príp. sa môžu medzi sebou aj konkrétnejšie dohadovať, o čom budú hrať.

Prenasledovateľ a prenasledovaný budú každý v inej miestnosti, aj s príslušnými vedľajšími postavami, podľa toho, ako určí hráč prenasledovateľa. “Oko kamery” (alebo “svetlo reflektora”) na začiatku druhého dejstva zaberá práve miestnosť s prenasledovateľom.

Tam sa odohráva vyzvedanie prerastajúce až do vypočúvania, vyhrážania sa smrťou a psychického aj fyzického týrania zo strany prenasledovateľa vedené na vedľajšiu postavu v miestnosti. Na začiatku si prenasledovateľ vezme **do ruky jeden z papierov** na stole v miestnosti, keď sa nachádza. To, čo je na papieri napísané (niečo, čo určuje vzťah medzi hlavnou postavou a príslušnou vedľajšou postavou), bude práve tým, cez čo bude prenasledovateľ najviac na vedľ. postavu tlačiť, na čo sa bude vypytovať, čo bude chcieť z vedľ. postavy vypáčiť.

Popri vybíjaní duše zo svojej vedľajšej postavy by mal prenasledovateľ tiež postupne odhaľovať svoju identitu a motiváciu k prenasledovaniu. Keď prenasledovateľ s vecou z papiera skončí, dramaticky ho **pokrčí a hodí do druhej miestnosti...**

V tom momente sa oko kamery presúva do tejto miestnosti, kde sa nachádza hlavná postava, prenasledovaný, s druhou vedľ. postavou. Prenasledovaný symbolicky vezme pokrčený **papier zo zeme, zrovná** ho a položí na kôpku s ostatnými papiermi na stole v tejto miestnosti. Je to odkaz na to, že si “balí” veci, uteká pred prenasledovateľom, je zdesený – nemusí tým pádom brať do úvahy vlastný obsah zrovnávaného papiera. Vedľ. postava vyzvedá, o čo ide, či to súvisí s tým, čo sa dialo doteraz (prvé dejstvo), či niekam odchádza, ak áno, kam, nech vezme vedľ. postavu so sebou, atď. Tieto scény by mali byť plné strachu z neznámeho, zabraňovania odchodu, kriku a slz.

Vtom však prenasledovateľ opäť strhne kameru na seba **hlasným výkrikom** (napr. “Ticho!”). Jeho hráč by si mal byť vedomý, že scény prenasledovaného v tomto dejstve by mali byť ešte kratšie ako tie predtým. Malo by ísť už skutočne do tuhého, prenasledovaný by mal pociťovať stres. Prenasledovaný by už nikdy nemal mať dostatok času na nič, mala by to tak vnímať ako i postava, tak i hráč. Nie je predsa prenasledovaný len tak pre nič, za nič. V prvom rade by prenasledovaný nemal dostať čas “ujst’” zo svojej miestnosti, či už s vedľ. postavou, alebo bez nej. A preto je lepšie, keď prenasledovateľ zakričí skôr ako neskôr.

Prenasledovateľ teda takto prehodí a nasmeruje kameru na druhú miestnosť dvomi papiermi z troch, ktoré ma k dispozícii na stole. Posledný, **tretí papier** chytí na začiatku scény takisto ako predošlé, bude nápis na ňom využívať tak ako pri predošlých, avšak nepokrčí a neprehodí ho ako predošlé. Tentokrát ho na konci **roztrhne** a odíde z miestnosti, vedľajšiu postavu tam nechá tak, zbitú, zdevastovanú a zmätenú...

DEJSTVO TRETIE • POSLEDNÝ TELEFONÁT •

Prenasledovaný je preč. Takisto aj vedľajšia postava, ktorú prenasledovateľ vypočúval v predošlom dejstve. Sme v miestnosti druhej vedľajšej postavy, kde sa predtým nachádzal prenasledovaný. Keď tu do nej prichádza prenasledovateľ. Prichádza za najdôležitejšou osobou v živote hlavnej postavy. A ide zistiť všetko, úplne všetko o svojom celi. A pôjde aj cez mŕtvolu...

Prenasledovateľ hneď na začiatku prichádza do miestnosti, kde sa nachádza aj druhá vedľajšia postava. Je dané, že ju **na konci scény zabije**. Môže byť priamo agresívny, môže prísť sprvu pokojne. Mal by postupne gradovať až k tomu momentu. Môže sa vypytovať a vyhrážať tak ako pri prvej postave. Musí však využiť to, že táto postava má telefón, musí ju prinútiť **zavolať hlavnej postave**. Mal by ju, vydesenú, prinútiť povedať hlavnej postave, nech sa vráti. Že nemá šancu ujsť. Vedľajšia postava je bezmocná. Prenasledovateľ to vie. A potom, keď už vidí, že ju úplne vyžmýkal a že toto prenasledovaný nemôže ignorovať, ju zabije. A výstrel a krik nech počuť aj v slúchadle... Po zabití už prenasledovateľ nehovorí.

Prenasledovaný, ktorý sa medzitým nachádza mimo scény, skutočne súčasne popri dianí v miestnosti odohráva ako zdvihol telefón, ako doň kričí, že čo sa deje, že sa hneď vráti, ako mu výstrel zarezonuje v mysli, ako na chvíľu skolabuje, ...

Toto dejstvo – kvôli vražde – by malo byť už celkom emotívne. Emócia strachu pred smrťou a bezmoci, zvýraznená aj kvílením do telefónu, by mali byť jeho ťažiskom. Nechajme si však aj niečo na hlavnú postavu, toho skutočného prenasledovaného.

DEJSTVO ŠTVRTÉ • NESTAČÍ... •

Symbolicky, možno po nejakom čase, možno hneď sa teda skutočne stretáva prenasledovateľ a prenasledovaný, nad mŕtvolou. Tu konečne nastáva ich konfrontácia, **vyvrcholenie hry**.

Prenasledovateľ konečne úplne odhaľuje svoju totožnosť a motív svojho prenasledovania. Na povrch vychádzajú fakty, skutočnosti a prepojenia, ktoré si prenasledovateľ pripravoval celú hru. Jeho reakcia na hranie ostatných, jeho kreatívny vklad.

Pointou však je, že prenasledovaný to, z čoho ho prenasledovateľ obviňuje, neurobil. Úpenlivo prosí, aby ho nechal, plače nad mŕtvolou, dúfa, že neskončí podobne, snaží sa ujsť. Avšak nemôže, nedokáže. Prenasledovateľ prezieravo prehliada všetky výhovorky a chabé pokusy o záchranu a na konci hlavnú postavu zabíja. Možno chladnokrvne, možno s veľkým sebazapretím...

Tesne pred smrťou (okamžite po výstreli zbrane a pod.) však hlavná postava prednáša svoj **vnútorný monológ**, počas ktorého sa prenasledovateľ zastaví v takej pozícii, v akej sa nachádzal tesne pred tým, ako ukončil život hlavnej postavy, a jediným, kto na scéne "žije", je prenasledovaný. Ten vznáša obžalobu na prenasledovateľa, potvrdzuje, že je nevinný, šepká prenasledovateľovi do ucha hrozby a vyhrážky, hoci už neplatné, a pýta sa, prečo a ako sa môžu takéto veci diať. Prečo práve on? Prenasledovaný môže konečne vyriečiť všetko, čo za celú dobu chcel, no nebolo mu dopriate. Je to jeho chvíľka. Hoci posledná...

Keď prenasledovaný skončí svoj monológ, padne na zem, konečne mŕtvy.

Hráči by mali byť oboznámení s tým, že práve tu nastáva vyvrcholenie hry, konečné zúčtovanie. Scéna, v ktorej **má byť zabitý nevinný človek**, ktorý si chce skutočne zachrániť život, by mala priam iskriť emóciou. Hádky, súboje a výkriky. A predsa všetci vedia, ako to musí skončiť.

DEJSTVO PIATE • POHREB •

Ihneď potom sa presúvame na pohreb prenasledovaného, jeho hráč leží na zemi. Hráč prenasledovateľa hrá kňaza, drží v rukách papiere z oboch stolov a aj na ich základe prednáša pohrebnú reč. Na pohrebe sa nachádzajú aj hráči vedľajších postáv, tí však nič nehovoria.

Pohrebná reč by však pomaly malo sklízuť v obhajobu a odôvodňovanie činov prenasledovateľa, aj ako odpoveď na prenasledovaného vnútorný monológ pred smrťou – **stiera sa rozdiel medzi postavami** kňaza a prenasledovateľa. Tento efekt sa dá dosiahnuť aj tak, že po pohrebnej reči začne gamemaster sponedať hráča prenasledovateľa z jeho činov, z jeho motivácie, atď., ktoré spravil a mal ako prenasledovateľ.

Keď sa všetko vypovedá, hráči zostanú chvíľu v tichosti a hra sa končí...

ZHRNUTIE •

Príprava • identity a vzťahy hlavnej a vedľajších postáv

- papiere s dôležitými črtami vzťahov, tri do každej miestnosti

Prvé dejstvo • bežný život a vzťahy prenasledovaného – voľné prechody

- papiere ako inšpirácia na rozhovory
- prenasledovateľ rozmýšľa nad dôvodom prenasledovania, potom vstupuje a vyháňa prenasledovaného
- koniec, keď prenasledovateľ prvýkrát hlasno prehovorí

Druhé dejstvo • prenasledovateľ vypočúva jednu vedľajšiu postavu

- dva papiere pokrčené a prehodené, tretí roztrhnutý
- prenasledovaný sa medzitým “balí”, uteká


Tretie dejstvo • prenasledovateľ prinúti druhú vedľajšiu postavu zavolať prenasledovanému a potom ju zabije

Štvrté dejstvo • prenasledovateľ odhaľuje svoju totožnosť a motív, zabíja prenasledovaného

- vnútorný monológ pred smrťou prenasledovaného

Piate dejstvo • pohreb, prenasledovateľ je kňaz

Príjemnú zábavu!



Odišiel. Už to jednoducho nemohol vydržať, nechal ich všetkých tak, napospas osudu. Niečo sa deje, nemá čas sa zaoberať ich malichernými problémami... Musí ísť preč, musí odísť, musí sa zachrániť. Ujsť, kým má ešte čas! Bože môj, bodaj by mal!

Na svojich rukách vidí krv. Kvôli nemu umreli tí, na ktorých mu najviac záležalo. Áno, kvôli nemu, vraj... Avšak nebola to jeho vina, on nič neurobil, on za nič nemôže. To ON, ten druhý! On si vzal právo vniknúť mu do života a celý ho zničiť. Všetky jeho istoty zahodiť v jedinom momente. Ale kto to je? Povedz mi, kto si? Čo chceš?! Človeče, čo odo mňa žiadaš?!

Odpovede sa mu však nedostalo. Len jeden výstrel a večné, neľudské ticho...

Cez mŕtvoly je štruktúrovaná rolová hra naživo, v rámci ktorej sa budete zúčastňovať svojho vlastného príbehu. Príbehu o prenasledovaní nevinného, nutnej vražde a zbytočnej smrti. Na začiatku prebehne prípravná fáza, počas ktorej upresníte prostredie, do ktorého bude celý dej zasadený. Tým pádom dáte hre svoj vlastný nádych. Následne sa odohrá samotná hra o piatich dejstvách.



novýpohľad.sk