



Tomáš Dulka

# OTCOVA ROLA

[novypohľad.sk](http://novypohľad.sk)

# OTCOVA ROLA

## O hre

**Potrebujete:** 3-6 hráčov (ideálne min. 2 mužov)  
0-1 gamemastra  
1 miestnosť, stôl, stoličky  
2-4 hodiny

**Forma hry:** štruktúrovaná rolová hra naživo

**Téma hry:** vzťah medzi otcom a synom

**Fotka z obálky:** [flickr.com/photos/kevygee](https://www.flickr.com/photos/kevygee)

**Game design a text hry:**

Tomáš Dulka 2010-2011



# Úvod

Otcova rola je hrou o vzťahu medzi otcom a synom, o otcovej snahe vychovať kópiu seba samotného a o synovom z časti márnom odpore voči tejto snahe. Má vyjadrovať myšlienku, že syn nikdy nebude presne taký, ako by jeho otec chcel, no pritom sa dedičstva otca nikdy nezbaví.

Hra je vážna.

Pred samotnou hrou odporúčam vykonať niekoľko improvizáčnych cvičení na zahriatie sa a prekonanie bariér medzi hráčmi.

Po ukončení hry je vhodné sa nad hrou zamyslieť a spoločne prediskutovať svoj zážitok.

Otcova rola 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).

Hra je kompletne transparentná, nenachádzajú sa v nej žiadne tajomstvá pre hráčov, môžu si, ba dokonca mali 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.



# Príprava na hru

1) Hráči si rozdelia role - jeden hráč stvárni postavu Otca, jeden hráč postavu Syna a zvyšok hráčov bude stvárňovať vedľajšie postavy. Hráči Otca a Syna stvárňujú po celú dobu hry práve túto jednu postavu, hráči vedľajších postáv môžu medzi scénami svoje postavy meniť.

Postavy Otca a Syna sú hlavnými postavami, no vedľajšie postavy majú tiež dôležitú úlohu, pretože práve pri interakcií s nimi sa prejavuje charakter hlavných postáv.

2) Hráč Otca si jedným slovom určí jednu najvýraznejšiu negatívnu charakterovú črtu svojej postavy (lakomosť, bezcitnosť, roztržitosť apod.) Dobre si ju zapamätajte, ideálne zapíšete.

## Štruktúra hry

Hra je rozdelená na dve časti, ktoré sa delia na scény. V oboch častiach sa hrajú Synove oslavy narodenín, ktoré predstavujú jednotlivé scény. Medzi scénami je niekoľkoročný rozdiel, ktorý určuje gamemaster, prípadne hráči.

Scéna môže končiť dvoma spôsobmi. Gamemaster má možnosť ustrihnúť scénu počas jej priebehu so slovami "o X rokov", po čom nasleduje ďalšia scéna. Druhou alternatívou je, že postava Syna v rámci scény sfúkne sviečky na svojej narodeninovej torte. Tento druhý spôsob dáva hráčom možnosť smerovať scénu ku koncu tým, že začnú riešiť spomínanú tortu.



# Prvá časť

Prvou scénou hry je oslava Synovho narodenia. Hráč ani postava Syna nie je fyzicky prítomná v tejto scéne. V tejto scéne Otec s jeho rodinou a priateľmi (stvárnenými vedľajšími postavami) oslavuje narodenie svojho jediného syna. Predstavuje si, aký jeho syn bude a idealizuje ich spoločnú budúcnosť.

Ďalšími scénami sú Synove oslavy narodenín, na ktorých už je skutočne prítomný.

Oslava narodenín je miestom, kedy sa stretáva celá rodina a baví sa o dôležitých záležitostiach, na ktoré si cez rok nevie nájsť čas. Čím je Syn starší, tak je to aj jediný čas, kedy sa vôbec porozpráva s Otcom dlhšie ako pár sekúnd.

V prvej časti je najdôležitejším **budovanie konfliktu** medzi Otcom a Synom. Otec má na Syna prehnané nároky a nie je s ním spokojný, zatiaľ čo Syn vyčíta Otcovi jeho zlé vlastnosti (najviac práve tú najvýraznejšiu) a snaží sa od neho za každú cenu odlíšiť. Dôležité je, aby toto budovanie napätia začalo pozvoľna a postupne gradovalo ku koncu prvej časti. Čím je Syn starší, tým sú problémy medzi ním a Otcom výraznejšie.

Hráči vedľajších postáv hrajú v tejto časti členov rodiny, či blízkych priateľov - matku, babku, strýka, sestru, Synovu priateľku a podobne. Je dôležité aby sa svojím vkladom do hry zameriavali na podporu a rozvíjanie konfliktu medzi Otcom a Synom. Majú takisto možnosť nezúčastniť sa scény, či zapojiť sa do nej až v jej priebehu. Počas tohoto času mimo hry si môžu premyslieť svoj ďalší postup, ako hru rozvinú.



Ako už bolo spomínané, hráči vedľajších postáv majú možnosť meniť svoje postavy medzi scénami, preto je dôležité aby ostatným hráčom dali vedieť, čo hrajú. Môžu to narovinu povedať pred scénou alebo jemne naznačiť počas scény.

## Techniky prvej časti

Pre Syna často nie je ľahké vydržať s chladnou hlavou svoje únavné oslavy narodením. Musí presedieť hodiny so svojimi nudnými príbuznými a vydržať poznámky svojho otravného otca. Cíti sa stiesnený a často sa v ňom búria emócie a myšlienky, ktoré nedokáže či nemôže kvôli slušnosti vypustiť.

Na vnesenie Synových skutočných názorov sa v hre používa technika **vnútorných monológov**. V okamihu, kedy syn stojí, nachádza sa vo svete vlastných myšlienok. Všetci ostatní hráči zamrznú na mieste, nehrajú, on sa môže pohybovať a vysloviť to, čo by nikdy nevyslovil nahlas. Až v okamihu keď si sadne pokračuje hra od bodu, kde bola prerušená. Túto techniku je dobré si v rámci cvičení vyskúšať pred hrou.

## Koniec prvej časti

Prvá časť končí v okamihu, keď už je pre Syna konflikt s Otcom neunesiteľný. Uprostred hádky jednoducho buchne päťou do stolu, postaví sa, nakričí na Otca a odíde z miestnosti.

## Druhá časť

V druhej časti príbehu sa taktiež hrajú oslavy Synových narodenín, tentokrát však z jeho najbližšími priateľmi či kolegami, podľa toho, čo sa bude hráčom vedľajších postáv zdať vhodnejšie. Zo začiatku sa tieto oslavy môžu zdať príjemnejšie ako tie s rodinou, lenže Otec sa stále (aj keď nie fyzicky) mieša do Synovho života, je Synovou súčasťou a Syn sa ho nemôže zbaviť.



U Syna sa v tejto časti začína prejavovať vlastnosť, ktorá bola u jeho otca najvýraznejšou. Je vhodné, aby mu hráči vedľajších postáv tvorili vhodné podmienky na prejavenie tejto vlastnosti, či už vytváraním určitých situácií alebo začínaním rozhovoru na témy, pri ktorých sa táto vlastnosť prejaví.

## **Techniky druhej časti**

V tejto časti nie je postava Otca fyzicky prítomná. Hráč Otca neustále stojí za Synovým chrbtom a má moc vstupovať mu do života. Môže mu šepkať slová do ucha a má ešte jednu schopnosť – položí ruku Synovi na plece a prehovorí jeho ústami. V rámci hernej reality to povedal Syn, boli to jeho myšlienky, akokoľvek hlboko ukryté. Môže sa za svoje slová ospravedlňovať, vravieť, že mu to ušlo, ale vyrieknuté a myslené to bolo.

Nadalej platí, že keď sa Syn postaví, nachádza sa v svete vlastných myšlienok, avšak v tomto svete existuje aj Otec, ktorý mu stojí za chrbtom. Okrem vlastných monológov tým pádom pribúdajú aj dialógy s metaforicky prítomným Otcom.

## **Koniec druhej časti**

Podobne ako prvú časť aj druhú časť ukončuje Syn v okamihu, keď mu to pripadá vhodné. Postaví sa, posadí na svoju stoličku Otca a odíde nabok. Vtedy začína posledná scéna, ďalšia oslava narodenín. Prebieha v úplnej tichosti. Na scéne sú všetci hráči okrem Syna.

Po kratučkej chvíli prichádza Syn a povie jediné slovo: "Otec!". Tým scéna aj hra končí.



# V skratke

## Príprava

Rozdelenie rolí a určenie najvýraznejšej charakterovej vlastnosti Otca.

### 1. časť

Začína oslavou narodenia Syna, pokračuje oslavami Synových narodenín.

Budovanie konfliktu medzi Otcom a Synom, vedľajšie postavy hrajúce členov rodiny podporujú tento konflikt.

V čase keď Syn stojí, nachádza sa vo svete vlastných myšlienok. Ostatní hráči sú zamrznutí v čase a priestore.

Táto časť končí, keď má toho Syn dosť a odchádza z domu.

### 2. časť

Syn oslavuje narodeniny s kamarátmi, kolegami.

Otec mu stojí za chrbtom, môže mu našepkávať, hovoriť čo si myslí. Má moc prehovoriť Synovými ústami.

Opäť keď Syn stojí, nachádza sa vo svete vlastných myšlienok, je v ňom ale navyše prítomný Otec.

Syn sa v tejto časti začína čoraz viac podobat' na Otca.

Hra končí zo Synovej iniciatívy. Postaví sa, posadí na svoje miesto Otca a odchádza. Vzápätí sa vracia a hovorí jediné slovo: "Otec!" Tým hra končí.