

PRAVIDELNÝ POSLUCHAČ, POSLEDNÍ VOLAJÍCÍ

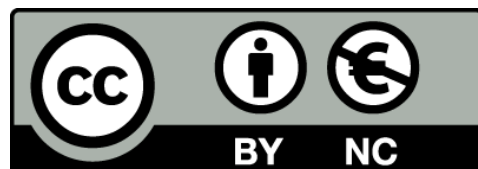
autor: Jeff Dieterle

Přeloženo z originálu **Long Time Listener Last Time Caller**:
www.goldencobra.org/pdf/2017/long_time_listener_last_time_caller.pdf

Překlad pro <https://e-larpy.cz/> : **Tereza „Timi“ Macečková**
Grafická úprava: **Martina Neherová**

Publikováno pod **CC BY-NC 2.0**
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>

Můžete: Sdílet, upravovat
Za podmínek: Uvádět jméno autora, vyznačit provedené změny,
k nekomerčnímu použití



MODERÁTOR

Pravidelný posluchač, poslední volající je hra pro 4–10 hráčů. Je to 30–60 minutová rozhlasová show na konci světa. Inspirovala se slavnými rozhlasovými momenty, při kterých probíhající krize pomohla moderátorům překročit zábrany a pomoci svému publiku na osobní úrovni.

Jak hra pokračuje, moderátor postupně opouští formality vysílání, až nechá úplně všechny za sebou a zůstane jen dva lidé, kteří spolu mluví, zatímco svět je poslouchá. Hra má mít meditativní prožitek, poslouchání je stejně důležité jako hraní samotné.

JAK HRÁT

Jeden hráč bude DJ (moderátor). Tento hráč bude jako jediný hrát celou dobu a nastavovat tempo hry, ale má nejmenší možnost ovlivnit příběh hry. Tato role je doporučena pro nejzkušenějšího hráče, organizátora a nebo kohokoliv, kdo je ochoten převzít zodpovědnost.

Zbytek hráčů bude mít dvojí roli: budou hrát jako jeden a nebo několik volajících, kteří budou určovat fakta o probíhající katastrofě, a zároveň budou posluchači během zbytku rozhlasového vysílání.

Hra je navržena pro Skype a podobné programy umožňující skupinové online hovory, ale jde uzpůsobit i pro hraní naživo.

PŘÍPRAVA

Jakmile určíte moderátora, každý hráč si přečte pasáž věnující se jeho roli (moderátor, volající) a věnuje pár minut času, aby se zamyslel a pochopil význam své role.

Ve skupině se dohodněte na celkové povaze katastrofy, která bude sloužit jako pozadí hry. Není nutné zabíhat v této chvíli do detailů, vymýšlení detailů je z velké části náplň hry samotné. Jenom se dohodněte na obecném rozpoložení, aby jeden hráč nepřidal zombie mimozemšťany, zatímco ostatní si mysleli, že se v hře budou odehrávat poslední okamžiky celosvětového hladomoru.

Pak se dohodněte, o jakou stanici se jedná. Kde stanice vysílá? Možná někteří lidé poslouchají vysílání online, ale součástí kouzla rozhlasu je jeho regionální dosah, pomůže vám to nastavit kostru příběhu.

A nakonec, rozhodněte se, jak vysílání probíhá za normálních okolností. Hra odehrávající se kolem nezávislé stanice bude velice jiná než hra s konzervativním vysíláním nebo ranní show se svéráznými osobnostmi. Studentské vysílání je snadný výchozí scénář.

HRA NAŽIVO

I když byla hra zamýšlena pro online hraní, aby navozovala v hráčích představu poslechu rádia, můžete si hru zahrát i naživo! Dejte dvě židle zády k sobě, jednu pro moderátora a druhou pro volajícího. Posluchači by měli sedět před moderátorem. Když jsou připraveni „zavolat“, pošlou moderátorovi papírek s jménem a místem volajícího, přesunou se do části místnosti určené pro volající a počkají, než budou na řadě.

ROLE MODERÁTORA

Zodpovídáš za udávání tempa hry. Ty rozhoduješ, kdy telefonát začíná a kdy končí. Volající jsou důležití, ale tahle show je v tvůj režii.

Nech si pár minut před hrou na promyšlení – jaká je osobnost tvého moderátora ve vysílání a jaké bude konkrétní téma tvého pořadu. Typ osobnosti je klíčový. Jsi bručoun, pořouchlák, trpělivý naslouchač a nebo děd vševěd? Nemusíš to mít promyšlené dopodrobna, je to spíš odrazový můstek pro tvoje interakce s hráči. Téma pořadu tě taky povede, je velkou pomocí hlavně v začátku hry. Mluv o tom, co tě zajímá: fotbal, superhrdinské filmy, politika, romantika. A nakonec popřemýšlej, jakou si nachystáš hudbu. Tři čtvrtě hodiny neustálého mluvení sice můžou být zábava, ale kousek písničky na tři čtvrtě minuty ti dá šanci se nadechnout a volajícím šanci rozmyslet si, co budou říkat.

A především – je to tvoje práce a nebo aspoň zodpovědnost, máš seznam pravidel, podle kterých se musíš řídit. Na začátku hry se jimi vzorně řídíš a vyžaduje je i po volajících. Máš možnost zavěsit a hovor ukončit. První dva hovory by měly být normální a měly by udávat tón hry. Během těchto dvou hovorů dodržuj všechna pravidla. Potom každý další hovor začne odhalovat povahu katastrofy, která ohrožuje svět. Po každém hovoru a novém odhalení škrtni jedno pravidlo a dál hrej podle toho. Škrtnuté pravidlo se tě už netýká. Jakmile škrtněš poslední pravidlo, vezmi poslední hovor, po kterém skončí hra, tvá show a pravděpodobně i celý svět.

Mysli na tempo hry během škrtnání pravidel, hlavně během posledního jednoho, dvou hovorů. Jak hra pokračuje, tvůj moderátor by měl dostávat trhlinky na svém dokonalém vystupování.

Doporučujeme oznámit, až bude zbývat čas na jeden dva poslední hovory, aby se hráči dozvěděli, že hra se blíží ke konci. Během hry nech každý z hovorů běžet několik minut, pokud nedošlo dřív k očividnému konci.

A pamatuj si, tahle hra je o rozhovorech a tvým úkolem je to podporovat.

PŘÍKLAD PRAVIDEL:

- Pozdrav volajícího a řekni mu, že je ve vysílání.
- Ptej se na téma.
- Zůstaň u tématu, ať i posluchači zůstanou u tématu.
- Ať není ticho.
- Nenech je žvanit.
- Ať je uvolněná atmosféra.
- Show se musí hýbat.
- Nenech je mluvit sprostě.
- Zachovávej svůj filozofický a názorový postoj.

