



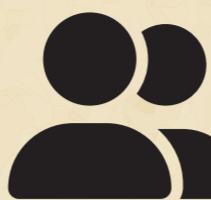
26.-28. 7. 2019,
10.-12. 7. 2020



3 dny



Terezín



38, 37
(celkem 75)



web



Facebook

Autorky a autoři: David František Wagner, Tomáš Fechtner, Lucie Chlumská

Čistky vznikly v dobách, kdy ještě bylo možné dělat politickou satiru – dnes už je všechno příliš směšné samo o sobě. Měla to být tragikomická hříčka o diktaturách, nabubřelých politických projevech a nesmyslném boji o moc. A povedlo se to. Z té hry si odnáším vzpomínky na vtipné scény, kterým se stále smějeme, i ty, ze kterých tenkrát trochu mrazilo. Za poslední roky se svět zase trochu změnil a Čistky se ještě víc přiblížily realitě. Tak nám i téhle hře přeji, aby se za pár let zase hrála s pocitem, že politické čistky a hraní na vojáčky patří jen do minulosti.

– Lucie Chlumská

Zbývá pouze několik dní do Ústředního sjezdu Strany. Zatímco Vůdce tráví všechn čas ve své kanceláři, v jeho nejbližším okolí se soustřeďují politici z jednotlivých sovětských republik, umělci, agitátoři, ideologové, agenti NKVD, vojáci i zástupci zahraničních komunistických stran. A ti se vrhají do své práce, aby se před sjezdem mohli blýsknout a dokázat, že právě oni nejlépe naplňují zase čas provádět sebekritiku, rychle si posílat vydírací materiály bátech tentokrát nepřijdou pro vás. že přece i do NKVD může voluce a je tedy třeba Čistky jsou tematicky se volně inspiruje obdo-



ce, aby se před sjezdem mohli blýsknout vůli Vůdce. Bude se řečnit, chystat transparentní rozhodnutí... Pak bude ukazovat na chyby druhých, a doufat, že muži v kožených ka-

Jsou totiž velmi motivovaní: protoproniknout nepřítel reneustálá bdělost!

politickou satirou, která bím stalinského Velkého teroru. Hra ale není přísně historická, z daného období si půjčuje jen kulisy a některé základní reálie. Uvědomujeme si, že stalinské čistky nejsou veselé období historie, ale pokud žánr černé komedie nebo politické satiry dokáže vytěžit beletrie nebo film, věříme, že to dokáže udělat i larp. Hra je navržena jako transparentní a participativní. Zaměřuje se na prostředí a soukolí režimu, ve kterém se příběh odehrával. Mezi základní designové prvky hry patří konkurence a náhoda. Základním cílem všech postav, ale i hráčů, je přežití postavy. Celá hra je koncipovaná do několika dějství, které představují období před Sjezdem Strany. Každé dějství je svou strukturou stejné – v každém dějství se slaví nějaký svátek, nacvičuje se Sjezd, uděluje se vyznamenání. A na pozadí toho všeho probíhá boj o moc a v každém dějství některé postavy systém semele.

ČISTKY

