



celkem 6 uvedení v letech
2020-2022



3 dny



Mentaurov,
Chlébské



56
(celkem 224)



web



Facebook

Autorky a autoři: Tomáš Guth Jarkovský, Vendula Borůvková, Tadeáš Hlavinka, Jan Šípal, Klára Příbramská, David František Wagner, Martin Kulda Kulich, Zevla

Co se mohlo honit hlavou lidem, kteří v 50. letech opouštěli svou zemi? Činili tak navzdory komunistické diktatuře a jejím zákonům a nevěděli, zda se vůbec někdy vrátí. Jsme rádi, že žijeme v zemi, kde už podobné situace zažíváv nemusíme. To ale neznamená, že bychom si tehdejší události neměli připomínat. Čára byla od začátku koncipována jako historická hra vycházející z poznatků historiků. Přistupovali jsme k ní neideologicky, s pochopením pro různé aktéry příběhu a jejich motivace. Díky tomu má velký vzdělávací potenciál a my doufáme, že se nám jej daří naplňovat. Uskutečnili jsme už několik dotovaných uvedení zaměřených na studenty a mladé účastníky a z jejich reakcí to vypadá, že hra svůj účel plní. O tom, že má Čára svůj význam a kouzlo, svědčí také to, že se podařilo organizační tým rozšířit o dřívější účastníky - bez nich by bylo náročné hru uvádět dál a neustále ji vylepšovat.

V první řadě bychom rádi poděkovali za podporu Ústavu pro studium totalitních režimů, jmenovitě pak Liboru Svobodovi za cenné konzultace. Naše velké poděkování patří také společnosti Alza, která finančními příspěvky umožnila pořádat hru levněji pro mladší účastníky. Děkujeme též skautským základnám v Mentaurově a Chlébském za zázemí a Lesům ČR a místním mysliveckým spolkům za pochopení a ochotu. – Tadeáš Hlavinka

Čára je rolová vzdělávací hra pro skupinu deseti hráčů. Odehrává se v českém příhraničním pásmu na podzim roku 1950 a její hrdinové se snaží přejít československou hranici a dostat se na Západ. Motivace každého z nich je jiná. Míra rizika, kterou na sebe a své blízké berou, je však, zdá se, stejně vysoká. Nekonečné hodiny plné vyhrocených emocí, stínů minulosti a tísňivých rozhodnutí ústí do jediného nezvratného bodu...



Přesné historické reálie zprostředkují hráčské dokumenty i předherní workshopy. Cílem bylo vytvořit hru, která bude jak historicky přesná, tak hlavně zábavná. Samotné postavy jsou fiktivní, vycházejí ale z jednoho či více skutečných historických předobrazů. Během jednoho uvedení hrají Čáru tři nebo čtyři skupiny najednou, což znamená, že se na hře může potkat několik představitelů té stejné postavy - ba co víc, mohou navzájem sdílet zkušenosti, myšlenky a rady. Hra pracuje také s minulostí postav. Úseky, které se odehrávají na cestě venku, se střídají s úseky odpovědní ve mlyně. To je prostor, kde postavy přemýšlejí a vzpomínají, a právě divadelně ztvárněné scény z minulosti ostatním hráčům přiblížují jejich motivace a přinášejí do hry nové podněty.

Uvedení určené speciálně pro mladé hráče (věk 16-25 let) se od běžného běhu liší tím, že klade větší důraz i prostor vzdělávací části workshopů. Už první běh, který jsme realizovali v roce 2022, byl finančně podpořen internetovým obchodem Alza příspěvkem na pokrytí poloviny účastnického poplatku pro hráče. Vzhledem k dobrým odesvám od hráčů i přítomných pedagogů jsme v této praxi tedy pokračovali. Na rok 2024 plánujeme další běhy a určitě chceme pokračovat v běžích pro mladé.

ČÁRA