



Celkem 18
uvedení
v letech
2017-2024



4 dny



Terezín



31
(celkem
558)



web



Facebook

Autorky a autoři: Klára Kla Wanková, David Melkor Wanka,

Adéla La Bete Hrabáková, Michaela Míša Hrabáková,

Michal Huan Pikola, Hana Laurová, David František Wagner

Requiem začal jako takový experiment. V době, kdy se psal, na něm bylo mnoho věcí poměrně netradičních. Některé už z dnešního pohledu výjimečné nejsou, například zvýšená hranice pro násilí a intimitu.

Hra má ale stále několik poměrně unikátních prvků jako hraní v kompletním blackboxu po celou dobu hry (tedy bez denního světla), dvojnásobně zrychlený čas, a tím rozhozený spánkový režim nebo specifickou práci s proměnami scénografie.

Byla to taky první hra,
kterou jsme psali
pro prostory



REQUIEM: REICHSKINDER

foto: Zachytit ten moment / Miša Portychová

terezínské nemocnice, kde celá tematika holokaustu, kolektivní viny a nacionalismu vyznívá daleko silněji, než by mohla v jakémkoliv jiném místě. Jak se čas posouvá, snažíme se také revidovat, jestli hra stále pracuje s těmito tématy citlivě a zda se poselství, které v ní bylo na začátku, nějak nevytratilo.

Očekávání na to, kolik lidí si hru zahraje, nebyla velká, nevěřili jsme, že by se hra uváděla na více než šest běhů (jestli vůbec), ale i tady jsme se mylili a hra dodneška láká české i zahraniční hráče, díky čemuž jsme letos mohli Requiem: Reichskinder uvést již po osmnácté.

– Karolína Serbousková

Requiem: Reichskinder se inspiruje složitým obdobím česko-německých vztahů těsně po druhé světové válce, které zpracovává formou psychodelického dramatu z prostředí ústavu pro problematickou mládež. Historizující larp je zasazen do druhé poloviny roku 1945. Hráči prožijí hru v kůži chovanců a personálu převýchovného ústavu, který má za cíl ze všech vychovat slušné Čechoslováky. Velká téma hry jsou osobní integrita, národní hodnoty a válečná traumata. Naším cílem je postavit hru o příbězích viny, trestu a vykoupení a dát hráčům silné nástroje jak tyto příběhy pomoci stavět.