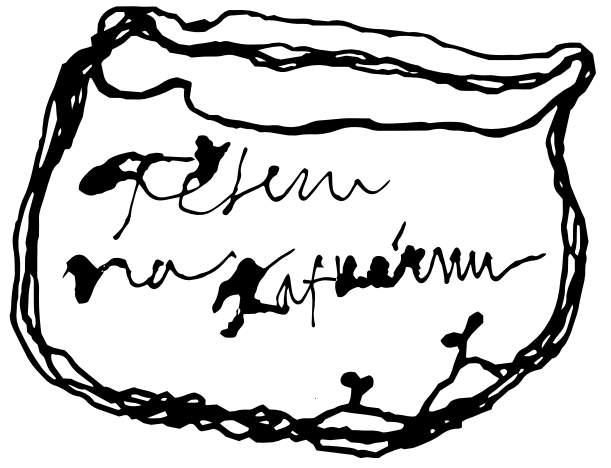




© Vrbce úzkolisté,
Plameni a Zvonečku
spáleništním – hra
Stonytellers



Narativní hra otevírá prostor k imaginativnímu zkoumání lesa, který prošel radikální proměnou. Vychází z principů krizové intervence a zve k citlivému dialogu o adaptaci, obnově a spolužití. Prostřednictvím příběhů různorodých bytostí se dotýkáme témat ztráty, rezilience a možností nových začátků.

Trvání: cca 45 minut

Počet lidí ve skupině: 2–5 (hru je možné hrát i ve větším počtu, ale prodlouží se doba trvání hry)

Volba do skupiny: nezáleží na tom, zda se účastnictvo zná

Místo: klidné místo, kde se cítíte uvolněně

Pomůcky: Hra může být doplněna o keramickou hlínu / hlínu na modelování / plastelínu, kterou hráči*ky mohou intuitivně tvarovat během trvání hry. Mohou se inspirovat příběhem, postavami nebo emocemi, které prožívají skrze svou postavu. Hlína se může po skončení hry buď vypálit či nechat volně uschnout, nebo ji můžete znovu vrátit do jednoho celku. Dle potřeby dále: papír, propisky, pastelky.

Trigger warning: V této hře se probírají témata lesního požáru a klimatické krize. Pokud víte, že jsou pro vás tato témata náročná, doporučujeme zvážit svou aktivní účast ve hře. Jestliže vás hra zajímá, ale chcete si udržet bezpečný odstup, můžete si zvolit – v případě, že s tím ostatní ze skupiny budou souhlasit – roli pozorovatele*ky.

1. Úvod

Vítejte ve hře, která vás zavede do Lesa po velké zkoušce. Přináší příběh o zranitelnosti, obnově či přizpůsobení a vztazích mezi bytostmi, které sdílejí jeden domov. Sleduje, jak si Les po velké změně hledá novou rovnováhu a co všechno se může zrodit z toho, co z počátku působí jako čistá zkáza.

Lesem nedávno prošel požár. Je tu sucho, zmatek i prázdná místa, která dřív neexistovala. Některé bytosti zmizely, jiné jsou zraněné a některé se objevily teprve díky ohni. Les potřebuje zjistit, co se stalo a co teď jeho obyvatelstvo potřebuje.

A přestože oheň bolel, přinesl i začátky něčeho nového. Tam, kde stály oslabené smrkové porosty, vyrůstají mladé duby a břízy. Rodí se nová zákoutí, která mohou dát vzniknout zdravějšímu a odolnějšímu prostředí.

Poznámky ke hře:

Hra je volně inspirována některými principy a strukturou metody vedení rozhovoru v rámci krizové intervence. Ty nás mohou obohatit o užitečné způsoby kladení otázek a zvyšování vzájemné citlivosti.

Považujeme rovněž za důležité pojmenovat, že příběh se dívá na Les lidskýma očima, a proto nenahrazuje snahu chápat přírodu z jiných než lidských perspektiv.

Hra slouží jako metafora pro příběhy a krize, tak jak je prožíváme jako lidé. Zároveň ovšem doufáme, že může pomoci k edukaci a vytváření pozitivního vztahu k mimolidské přírodě.

2. Pravidla

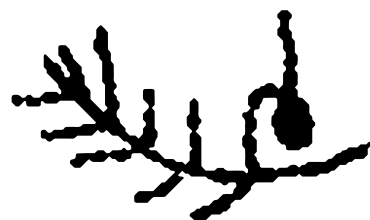
Cílem je:

Naučit se zastavit, stabilizovat a zorientovat se v herní situaci. Zjistit, co potřebujeme pro obnovu/adaptaci Lesa a jak můžeme tyto potřeby naplnit jako spoluhráčstvo.

Můžete zkoumat, v jakých vztazích a situacích může zvolené mezidruhové aktérstvo nacházet oporu a z jakých zdrojů může čerpat při hledání cest z krizí.

Cílem není:

Přesvědčovat ostatní o správnosti vlastního náhledu, nepřijímat či bagatelizovat pohled či emoce druhých, tlačit někoho do rozhodnutí, napadat způsob přemýšlení ostatních (pokuste se co nejvíce popisovat svou zkušenost a pohled a zároveň dávat prostor pohledu ostatních.)



Příprava:

Vyberte si jeden z charakterů mezidruhového aktérstva (v části Postavy – viz str. 4), se kterým se cítíte nejvíce propojeni nebo u nějž by vás zajímalo vžít se do toho, jak se tato postava může cítit a chovat.

Hrajete vždy za svou vybranou postavu, nicméně můžete do plánování zahrnout i vlastnosti a zdroje jiných bytostí, aby byla zachována rozmanitost Lesa.

Vezměte si papír a tužku, запиšte si či nakreslete vybraný charakter, zkuste si ho přizpůsobit a v bodech sepsat, jak ho vnímáte a jak by se vám líbilo za něj hrát, abyste si v průběhu mohli* y roli připomínat a snadněji se do ní vžít.

V části Průběh hry najdete kapitoly příběhu, které jsou strukturované otázkami. Otázky vám mají pomoci společně vytvořit příběh spáleného Lesa a zároveň usnadnit konverzaci o procházení touto krizí. Zda je použijete, je na vás, můžete si doplnit otázky a formulace vlastní.

Hra je koncipována pro dvě a více osob, kdy by v ideálním případě jedna měla reprezentovat Les, který je vypravěčem, a další postavy dle volby. Hru si ale můžete projít i sami* y v jedné z rolí nebo si například napsat plán obnovy či adaptace lesa za pomoci otázek na papír.

Na počátku může rozhovor vést Les (v průběhu hry se lze v roli vypravěče* ky prostřídat). Osoba, která rozhovor vede, využívá posloupnost kapitol a připravené otázky k uspořádání vyprávění. Doporučujeme projít všech sedm kapitol hry.

V kapitole 7 můžete reflektovat buďto v hráčských skupinkách, nebo společně ve velké skupině.

Rozhovor by měl ideálně vycházet z principů aktivního naslouchání:

Jedním ze zásadních principů je otevřenost a empatie – sdílejte pocity vybrané postavy a naslouchejte pocitům ostatních bytostí.

Pokuste se navzájem nepřerušovat – počkejte, až spoluhráči* ky dokončí větu, naznačte, že chcete mluvit, například zvednutím ruky.

Ověřte si, že rozumíte tomu, co vám spoluhráči* ky říkají. Během rozhovoru můžete občas shrnout, co jste spolu probrali* y, abyste si porozumění ověřili* y.

Například zkuste zopakovat sdělované jinými slovy a požádat o potvrzení přiléhavosti zopakování. Zkoušejte si všímat prožitků a potřeb spoluhráčů* ek a pojmenovávat je.

Můžete se inspirovat těmito formulacemi:

Jaké emoce ve vaší postavě vzbudil požár?

Jak se tyto emoce proměnily s odstupem, když o tom spolu mluvíme? (Panika, vztek, smutek, zmatení, nebo naopak očekávání...)

Pomohlo by postavě zastavit se a probrat, jaké mohou být další kroky?

Použít můžete například i ujištění, aby se postava cítila lépe: Chápu, že pro vás může být náročné prožívat takovou situaci.

Oceňujte své spoluhráče* ky a ukažte jim, že si jich vážíte (Plamínek se například může cítit jako negativní postava, ale i on je důležitou součástí ekosystému):

Vážím si, že o tom se mnou mluvíš, není snadné se v situaci zorientovat.

Děkuji, že mi důvěřuješ.

Pokud se necítíš komfortně, nemusíme to probírat.

Co by ti pomohlo cítit se více v pohodlí?



3. Postavy

Les

(vypravěč a ústřední bytost, která by měla být součástí každé partie)

Je společenstvím, které pojímá všechny postavy i vztahy, jež je propojují. Usiluje o rovnováhu a podporu pro své obyvatelstvo. Pokud například Kůrovec spotřebovává příliš zdrojů, může tím narušit stabilitu stromů i ostatních bytostí.

Díky své roli se Les naučil poskytovat podpůrný rozhovor, který jeho obyvatelstvo přejímá a rozvíjí dál.

Schopnosti:

Symbióza – díky svým diplomatickým schopnostem dokáže usmířit své obyvatelstvo a poslat pomoc tam, kde je třeba.

Zadržuje vodu v půdě, produkuje kyslík a vytváří vhodné podmínky pro život.

Pokud je v nerovnováze, nedokáže udržet dostatečnou kontrolu nad všemi svými částmi, což může vést ke katastrofě.

Plamen

Cítí se být destruktivní, často je naštvaný a ostatní se ho někdy bojí. Umí ale také vytvářet prostor pro nové obyvatelstvo a pomoci Les obnovit. Bývá tedy důležitým hybatelem přelomových událostí, které vedou k proměnám Lesa.

Schopnosti:

Vytváří prostor a obnovuje půdu.

Umí uvést zamrzlou situaci do pohybu.

Když nemůže zpracovat své pocity a nastavit si hranice, může ztratit kontrolu a ublížit Lesu a bytostem v něm.



Vrbka úzkolistá

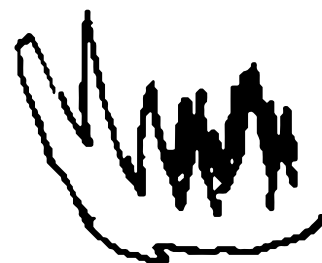
Rostlina, která podporuje jiné, upřednostňuje ostatní před sebou (na tom potřebuje ještě zapracovat). Nemá tak čas pečovat o sebe. Je unavená soutěživostí a obecně vyčerpaná. Požár jí sice krátkodobě ublížil, ale spálená půda je zároveň ideálním prostředím pro její růst. Díky svým zahradnickým schopnostem půdu přetváří ve vlídné prostředí vhodné pro existenci dalších bytostí.

Schopnosti:

Roste pouze na chudé nebo spálené půdě, kterou dokáže postupně obnovit pro další organismy. Jakmile se na obohaceném stanovišti objeví jiné rostliny, nezvládá jejich přítomnost a sama na místě už pokračovat nemůže.

Umí uklidnit vyděšené bytosti.

Zajímavost: Je léčivou rostlinou jak pro lidi, tak pro půdu lesa.



Zvoneček spáleništní

Je to houba, která se v lese objevuje s požárem. Cítí se být na obtíž, zbytečný a hledá své místo v systému. Zjišťuje, že umí rozkládat mrtvou hmotu a znovu ji poskytnout do oběhu, a učí se tuto schopnost uplatnit. Právě tato dovednost ho dělá pro fungování lesa nepostradatelným.

Schopnosti:

Rozkládá mrtvou hmotu.

Sdílí a vyměňuje s dalšími rostlinami živiny i informace.

Parazituje – jeho uzavření se do sebe může nedopatřením oslabit další obyvatelstvo lesa.

Kůrovec

Brouk, který se objevuje hlavně tam, kde jsou stromy oslabené suchem, nemocí nebo dlouhodobým stresem. Je přirozenou součástí lesa. Ze své podstaty upozorňuje na potíže v lese, nechce je vyvolávat. Oslabení stromu mu nicméně umožní přemnožení. Pokud je Les vyrovnaný, jeho působení zůstává omezené. V narušeném prostředí se však může rychle rozšířit a stromům výrazně uškodit.

Schopnosti:

Přetváří prostor.

Drobnými zásahy mění vnitřní strukturu stromů a vytváří nové dutiny a průchody. Tím upravuje prostředí pro další život a může ovlivnit strukturu Lesa.

Pod kůrou vytváří spleť sítí chodeb. Díky ní dokáže rozpoznat, kde strom slábne, a otevřít prostor pro procesy obnovy. Jeho práce zpřístupní novým stromům světlo, vzduch a odstartuje proces rozkladu, který nastartuje nový životní cyklus.

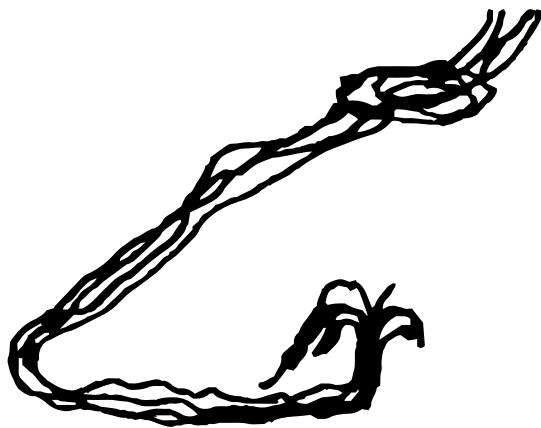
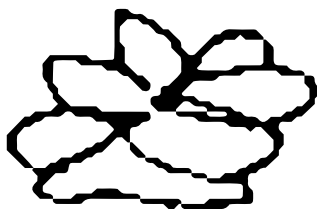
Zesiluje při nerovnováze.

V nestabilním prostředí se snadno přemnoží a oslabí větší část lesa.

V pestrém a zdravém prostředí jeho vliv naopak rychle mizí.

Další bytosti v lese

Pokud se necítíte jako žádný z charakterů nebo vám důležitá součást lesa chybí, můžete si vytvořit svou vlastní postavu a vymyslet pro ni tři schopnosti.



4. Průběh hry

Kapitola 1: Seznámení bytostí

Začněte tím, že zjistíte, kdo naproti vám sedí – zkuste se seznámit podle toho, jakou bytost jste si vybrali*y.

Popište z pohledu své postavy, jak jste se během požáru cítili*y a jak jste tuto situaci vnímali*y.

Popište, jak se vás situace dotkla – utekli*y jste před plameny, dáváte si za vinu, co se stalo, nebo jste jednou z bytostí nově obývajících les a těšíte se na to, co vás čeká?

Kapitola 2: Jaká je situace v lese po požáru

Ted', když znáte další bytosti, pokuste se zjistit, v jaké situaci se celý les nachází.

Popište mi prosím, co se stalo, jak požár začal, probíhal a skončil. Jak pro vás situace vypadá v tuto chvíli?

Cítily se bytosti vystrašené, ztracené, rozzlobené, smutné, vzrušené...? Co v požáru ztratily/získaly?

Se kterou z dalších bytostí by mohly důležité události probrat? Je jednodušší právě teď spolupracovat s dalšími bytostmi, nebo začít situaci řešit jednotlivě? Jaké kroky už byly podniknuty? K čemu to vedlo?

Co je podle vás pro další fungování Lesa nejlepší/nejhorší možný scénář?

*Zopakujte, o čem jsme zatím mluvili*y, abyste si byli*y jisti*y, že jste dobře pochopili*y vše podstatné, a mohli*y pokračovat k dalším otázkám.*

Kapitola 3: Jak vidíte situaci v Lese vy – co je třeba podniknout a jak by bylo možné k tomu dojít

Po zmapování stavu celého Lesa obraťte pozornost k sobě. Máte specifické schopnosti a potřeby, pokuste se nad nimi zamyslet a konzultovat je s ostatními.

Co si přejete, aby bylo jinak, až proběhne obnova lesa?

Co bylo předtím v lese dobré, co špatné a jak by se to mohlo změnit?

*Kdo by vám mohl díky svým schopnostem poskytnout pomoc a komu byste ji mohli*y poskytnout vy?*



Kapitola 4: Z čeho Les může čerpat

Navazte na poslední otázku a zkuste společně vytvořit seznam všech zdrojů, které mohou bytosti momentálně využít.

Je užitečné prozkoumat zdroje, ze kterých můžete po požáru čerpat. Jaké zdroje by mohly být užitečné pro vaši postavu?

*Co jste již podnikli*y? Rozložili*y jste nějaký materiál, utekli*y nebo začali*y obnovovat půdu? K čemu to vedlo?*

Byl Les někdy v podobné situaci? Jak se se situací požáru vypořádávají ostatní bytosti? Můžete se od nich poučit?

*S kým v lese se můžete spojit, abyste si poskytl*y vzájemnou podporu?*

Na koho se může vaše postava obrátit, když potřebuje pomoci?

Co ještě by se dalo vyzkoušet?

*Co byste poradili*y jiné bytosti, kdyby byla v podobné situaci?*

Kapitola 5: Kde nalézt energii a oporu

Pojďte zjistit, kde vaše postava a ostatní bytosti čerpají energii a oporu. Nyní půjdeme do větší hloubky než u zdrojů a zamysleme se nad hodnotami bytostí. Vyberte si z nich společně ty, které jsou důležité, a proberte, jak a proč jste vybrali*y právě je.

Smysl: Přemýšlejte, pro co Les a jeho obyvatelstvo žijí. V čem spatřují smysl? Věří v něco?

Emoce: Uvažujte, jak vaše postava prožívá, sdílí a komunikuje své emoce. Vylučuje spory, podporuje hnutí, nebo spálí les?

Vztahy: Přemýšlejte nad tím, jak být součástí systému Lesa.

Představitivost, tvořivost, kreativita, fantazie: Popřemýšlejte, jak se bytosti mohou na chvíli odreagovat a rozvíjet další činnosti. Potřebuje si vaše bytost někdy udělat radost?

Myšlení: Uvažujte o tom, jaké plány by teď byly užitečné, jaké nové znalosti by mohly Lesu pomoci usnadnit obnovu nebo adaptaci.

Fyzická aktivita: Dělejte, co je pro vás přirozené. Jestli se cítíte v napětí, můžete se otřást, plazit se, růst, hýbat se, rozkládat hmotu, doutnat, utéct, protáhnout se nebo se přemístit. Přemýšlejte nad jednoduchými fyzickými aktivitami použitelnými pro odbourání stresu.

Kapitola 6: Po požáru

Popřemýšlejte, jaké kroky můžete s ostatními bytostmi podniknout, aby se nezapomnělo na něco důležitého.

Jak si může společenství lesa tento postup uchovat a předat pro pozdější použití?

Můžete informace poslat kořenovým systémem nebo myceliem? Zatančit nebo zazpívat...?

Co se stane, když do obnovy Lesa zasáhne člověk, který ne vždy bere ohledy na vztahy mezi bytostmi? Co s tím?

Jaké další překážky mohou vstoupit do vašeho plánu? Jak by se daly zvládnout?

Ohodnoťte od 1 (nejhorší) do 10 (nejlepší), jak nadějeplně se cítíte, že se situace v lese změní k lepšímu – zopakujte si jeden nebo dva malé kroky, kterými se můžete alespoň o trošičku posunout blíže k adaptaci či obnově.



Kapitola 7: Uzavření příběhu

Cílem této části je reflektovat společnou práci, ať už ve skupinkách, či všichni společně. Zde je pár užitečných otázek:

Jaké pro vás vytváření příběhu bylo a jak se v jeho závěru cítíte?

Jaká rozhodnutí měla potenciál nejvíce pomoci, co bylo nejužitečnější a nejvíce vás to v příběhu posunulo?

*Dá se to, na co jste při hře přišli*ý, nějak převést do vašeho života?*

*Jak se teď cítíte, když hra skončila? Co pro sebe můžete dnes udělat, abyste se cítili*ý dobře i vy?*

Pokud si chcete hru zahrát znovu a jinak, můžete si situaci Lesa adaptovat na jiné systémy, například řeku, Planetu nebo město.

Na závěr chceme připomenout, že pokud máte pocit, že procházíte náročným obdobím, není nutné na vše zůstat sami. Opora může přicházet z mnoha stran – od přátel, komunit, lidí, kterým důvěřujete, i od odborných služeb, které pomáhají rozplétat situace, jež jsou příliš těžké na to, aby je člověk nesl sám. Hra nabízí prostor, kde si lze některé vztahové strategie bezpečně vyzkoušet a uvědomit si, že sdílení a společenství mohou být důležitými zdroji síly.

Pro začátek vám může pomoci vytvořit si plán například některá z krizových linek:

Linka bezpečí (Sdružení Linky bezpečí): 116 111 (nonstop), ZDARMA (pomoc pro děti, mládež a studující do 26 let)

Linka pro rodinu a školu (Cesta z krize): 116 000 (nonstop), ZDARMA (pomoc dospělým ohledně dětí – pro rodiče, příbuzné, učitele, vychovatele)

Linka první psychické pomoci (Cesta z krize): 116 123 (nonstop), ZDARMA (krizová pomoc pro dospělé)

Další kontakty specializované pomoci: <https://www.krizova-pomoc.cz/seznam-specializovanych-line>



StonyTellers je umělecký kolektiv založený v roce 2019 v Praze. Jeho tvorba zahrnuje instalace, performance a práci s textem. Prostřednictvím těchto aktivit zkoumá témata udržitelnosti, pracovních podmínek, péče, sdílení. Aktivně reflektuje současné společenské a politické výzvy a podporuje vznik komunit založených na solidaritě.

