CIEMNOŚĆ CZASEM WYGRYWA

/ Dorota Chmielewska Łuczak, Patryk Kulpok

6-9 uczestników / 1-1,5h / dramat obyczajowy

Czasem ciemność mieszka w nas i czasem wygrywa.

Alexandra Bracken

Larp na podstawie filmu „Żelazny most" (2019) reż. Monika Jordan-Młodzianowska

Ostrzeżenia

Podczas gry gracze będą dotykać tematu winy, odpowiedzialności, osamotnienia, bezradności, niezrozumienia, śmierci, postacie mogą doświadczyć ataku słownego.

Opis

Kopalnia ma być wkrótce zamknięta. Brak funduszy sprawił, że dzisiejsza szychta miała być jedną z ostatnich. Wszyscy górnicy mieli zjechać na dół i wyjechać na górę. Jednak z powodu tąpnięcia jeden z nich został uwięziony w kopalni. Akcja ratunkowa trwa już od 4 dni. Nie zdołano przekopać się do górnika zasypanym tunelem. Sztygar zdecydował w trybie pilnym o zrobieniu górnego odwiertu, żeby dostarczyć zasypanemu wodę, żywność, środki opatrunkowe, nawiązać z nim łączność, tak, żeby mógł przetrwać do czasu, aż przekopią tunel. Podczas nocnego dyżuru, sztygar zmiany, w której pracował zasypany górnik i szef ekipy ratunkowej mają wrażenie, że słyszą przez głośnik umieszczony pod ziemią stukanie….

Miejsce

Dość duży pokój lub przestrzenny namiot (typu harcerski).

Technikalia

Larp operuje dźwiękiem i światłem/ciemnością – lepiej więc, jak będzie odbywać się po zapadnięciu zmroku.

Do przygotowania

• dźwięk wybuchu, dźwięk stukania (jedno, dwa, wiele razy - do sterowania przez MG), muzyka (np.Adagio Albinoni na wiolonczelę – Hauser: https://adagio-albinoni.mp3quack.com/);

• światła: lampka biurowa, surowa, prosta na stole (tam jest 2 graczy), punktowe światła dla poszczególnych postaci (ilość uzależniona od liczby pozostałych graczy). Dodatkowo światło czerwone. Możliwość sterowania włączaniem/wyłączaniem świateł przez MG lub kogoś pomagającego (sam MG tego nie powinien robić);

• stół, dwa krzesła w centrum sali, na stole: imitacja głośnika (nie jest konieczne), ustawiona w trybie głośnomówiącym komórka, lampka, którą włącza/wyłącza MG;

• dookoła w równych odstępach miejsca dla pozostałych graczy- punkt świetlny (który może włączyć/ wyłączyć MG, krzesło, Karta Postaci z widoczną nazwą postaci.

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

NARODOWE CENTRUM KULTURY

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci"

Korekta:Anna Rymaszewska Dybała

CIEMNOŚĆ CZASEM WYGRYWA

/ Dorota Chmielewska Łuczak, Patryk Kulpok

Rekwizyty

- komórka na stole - w trybie głośnomówiącym, komórki graczy (dobrze jest zmienić dzwonki na tradycyjne - tak, żeby nie było efektu śmiesznych dzwonków);
- mapa kopalni (poniemiecka);
- papierosy na stole.

Stroje

Akcja larpa dzieje się współcześnie. Gra nie wymaga strojów.

O czym jest ta gra?

W wyniku tąpnięcia górnik zostaje uwięziony w kopalni. Rusza natychmiast akcja ratownicza, jednak ratownicy nie są w stanie przekopać się przez zawalony tunel. Nie mogą użyć sprzętu, odgruzowywanie zajmie ok. miesiąca. W wywiadzie z dziennikarzami, bezpośredni przełożony - sztygar W.K. mówi, że sytuacja nie jest beznadziejna, że w trakcie akcji ratunkowej będzie wykonany odwiert górny, żeby dostarczyć zasypanemu górnikowi wodę i żywność, nawiązać z nim łączność. Ta decyzja nie była konsultowana z dyrekcją, pod wpływem presji mediów, zarząd kopalni decyduje się na górny odwiert. Zajmuje to 3 dni.

Niestety oddział ratunkowy dysponuje tylko starymi, poniemieckimi mapami, nie wiadomo, jak bardzo precyzyjnie wykonano otwór. Nie wiadomo czy górnik żyje, przez kilka godzin próbowano nawiązać z nim kontakt za pomocą umieszczonej w otworze kamery i głośnika. Bezskutecznie. Akcja toczy się w ostatniej godzinie nocnego dyżuru. Przy głośniku są 2 osoby- sztygar W.K. i szef ekipy ratowniczej R.L.. Sztygar W.K. ma wrażenie, że słyszy nieprzypadkowe dźwięki. Próbuje nawiązać kontakt. To larp o ludziach w obliczu trudnych decyzji moralnych, konfrontujących się z poczuciem winy, które może wyzwolić w nich mechanizmy obronne albo skłonić do stawiania tego, co do tej pory osiągnęli i kim są, w nowym świetle.

Cel gry

Wejście w sytuację osób, które są postawione w sytuacji presji zewnętrznej (ograniczony czas akcji ratowniczej) i wewnętrznej (poczucie winy, bezradności lub niezrozumienia). Zrozumienie roli mechanizmów obronnych, ich wpływu na podejmowane decyzje.

Zasady gry

Zasady przemieszczania się:

Gra jest podzielona na fragmenty, w każdym z nich może (nie musi) jedna z postaci zewnętrznych znaleźć się w przestrzeni namiotu, za zgodą odbywających dyżur (W.K. i R.L.). Pod koniec każdej części, opuszcza namiot i wychodzi na zewnątrz. Postacie W.K. i R.L. mogą na chwilę opuszczać swoje miejsce.

Kontakty między postaciami:

Postacie kontaktują się używając telefonów - dzwonią do siebie nawzajem, rozmawiają głośno, gdy jest to ich „scena". Postacie w „namiocie ratunkowym" w centrum rozmawiają ze sobą bezpośrednio.

Postacie mogą w swojej „scenie" zadzwonić do osób/instytucji innych niż te, które występują w grze.

Podział na fragmenty, rola światła:

Taktowanie gry jest zaznaczone użyciem światła. W przerwach wszystkie światła gasną na krótki moment. Zapalenie światła oznacza „uaktywnie-

nie" graczy w tym miejscu - zapalenie lampki na stole to „światło rzucone" na sztygara W.K. i szefa ekipy ratunkowej R.L., zapalenie poszczególnych świateł przy innych postaciach – daje im miejsce do grania (mogą mieć różne kolory).

Zgaszenie światła - wyciszenie (gwałtowne lub stopniowe - jeśli to możliwe - w zależności od sceny).

Warianty gry

Jeżeli MG zdecyduje, że to jest ciekawy wątek, może wprowadzić „odpowiedź z zewnętrznego świata" – poprzez telefon, mail, list, urzędowe pismo.

Świat gry

Świat współczesny (bądź niedaleka przyszłość). Tereny Górnego Śląska.

Przebieg gry

Wstęp, opisanie gry, zasad, gracze oglądają miejsca – decydują się na role i zajmują je. Ustalają czy gra ma się odbywać no touch czy dotyk jest ok

Zaczynamy w ciemności. Słychać głośny dźwięk wybuchu. Zapada cisza.

Zapala się lampka na stole - czas dla graczy W.K. i R.L. rozpoznają stukanie, mogą próbować ustalić kod porozumiewania się (ile stuknięć). Mogą ustalić w jakim miejscu kopalni jest zasypany górnik, jaki jest jego stan, czy może dotrzeć do punktu odwiertu - to procedura, którą zna szef ekipy ratunkowej.

Światło gaśnie, to moment, kiedy postacie „z zewnątrz" próbują nawiązać kontakt, W.K. lub R.L. decydują z kim kontaktują się po kolei (mogą też sami dzwonić), nie mogą pominąć żadnej postaci. Gdy rozmawiają, światło oświeca postać, może być ona zaproszona do „namiotu". Po swojej scenie wychodzi. Tylko jedna dodatkowa postać może być w „namiocie".

Postacie mogą się kontaktować na zewnątrz ze sobą, ale to jest wtedy osobna scena, poprzedzona telefonem/smsem (wtedy gaśnie lampka na stole). Możliwe są monologi. MG może również zapaleniem światła uaktywnić graczy zgodnie z własnym zamysłem.

Po określonym czasie (lub po zapadnięciu ważnych decyzji) gasną wszystkie światła i zapala się czerwone światło - to koniec gry.

Proponowane zakończenie - czerwone światło gaśnie, zapada ciemność.

Muzyka - Adagio. Najpierw silna, potem coraz słabsza, coraz głośniej słychać przebijający przez nią odgłos stukania, który po chwili cichnie.

Cisza i ciemność.

Szef akcji ratunkowej Rajmund Leśniok

Wie jakie są procedury.

- Poprzez odwiert górny wprowadzić sondę - nawiązać kontakt wzrokowy lub słuchowy.
- Ustalić kod - ile stuknięć na tak, ile na nie.
- Sprawdzić jaki jest stan fizyczny i psychiczny zasypanego.
- Czy ma ze sobą wodę, coś ciepłego, jedzenie?
- W jakim miejscu w kopalni jest – jaki sektor?
- Czy może dojść do punktu odwiertu i zaopatrzyć się w żywność wodę, środki opatrunkowe?
- Czy w jego pobliżu jest punkt kontrolny z zapasami (czy może skorzystać)?
- Czy chce z kimś porozmawiać?

Ma do dyspozycji mapę. Niestety starą, poniemiecką, nie jest dokładna. Zaznacza na niej miejsce odwiertu i miejsce, gdzie jest prawdopodobnie górnik (wg jego wskazań).

Próba przekopania się do zasypanego pokazała, że zajmie to ok. miesiąca.

Jeżeli odwiert nie jest w miejscu, do którego ma dostęp górnik - zrobienie następnego zajmie ok 3 dni.

Jeden dzień zajęła próba przekopania się. Trzy dni zajęło robienie odwiertu. Górnik jest od 4 dni pod ziemią.

Człowiek może wytrzymać 53 dni bez jedzenia. Jeżeli nie wykonuje dodatkowych ruchów, traci ok 1/4 kilograma tłuszczu na dobę. Prawdopodobnie jednak stracił znacznie więcej energii po wybuchu, już jest wycieńczony. W początkowym etapie głodówki występuje znaczna utrata wagi, apatia i osłabienie. Okres ten może trwać przez około 30 dni. Po tym czasie głodujący zacznie odczuwać o wiele gorsze skutki. Z powodu osłabienia organizmu mogą pojawić się różnego rodzaju infekcje, których nasze ciało nie jest w stanie zwalczyć. Następnie pojawia się osłabienie, przy którym głodzony nie jest w stanie nawet się sam napić. Brak witamin powoduje wysypki, obrzęki oraz pęknięcia coraz bardziej wysuszonej skóry. Z powodu zaniku mięśni, każdy ruch wywołuje ból. Głodujący jest też coraz bardziej apatyczny. Powyżej 40 dni organizm zacznie wyłączać kolejne organy. Ostatnim organem jest serce i to jego zatrzymanie na ogół jest uznawane za przyczynę śmierci. Sprawdź na jakim etapie jest zasypany.

Przy temperaturze do 21 st. C można przetrwać bez wody do 10 dni, pod warunkiem, że nie będzie się ruszać. Przy temperaturze 32 st. C jest to 7 dni.

Temperatura w kopalni? Temperatura zastępcza klimatu zależy od temperatury powietrza, wilgotności i prędkości przepływu. Przyjmuje się, że maksymalna temperatura zastępcza klimatu, dla której praca jest niedopuszczalna, z wyjątkiem akcji ratowniczej, wynosi 32°C. Masz podejrzenie, że temperatura w miejscu, gdzie przebywa zasypany górnik jest wyższa. Sprawdź to, zadaj odpowiednie pytania.

Nawiązanie kontaktu z zasypanym w pierwszej kolejności jest zgłoszone przełożonemu.

Zawsze wyciągacie zasypanych. Nie zawsze są żywi. Nie wszystkie akcje przebiegają tak, jak się potem mówi innym. Ty i Twoja ekipa dźwigacie ciężar całej prawdy.

Sztygar Waldemar Kallus

Najbliższy przyjaciel zasypanego górnika, ma romans z jego żoną. Nie wie czy przyjaciel się domyślał, miał być na dole w kopalni, znalazł pretekst, żeby przydzielić przyjacielowi nowy odcinek tunelu, sam był wtedy z jego żoną, Ernestą Hajok. Wykorzystał pretekst, żeby odbić kartę, ale opuścić kopalnię, często tak robił, żeby być u jego żony. Teraz czuje się jak ostatni gnojek. Pewnie dlatego po tym, jak nie udało się przekopać do zasypanego, zgłosił konieczność górnego odwiertu. Poleci za to jego głowa, zrobił to bez zgody Dyrektora, ale to dopiero później.

Postacie „zewnętrzne” – do wyboru

Ernesta Hajok (żona)

Dobrze się bawiła z najlepszym przyjacielem męża. Zaczęło się niechcący. A potem.. ”Ja wtedy myślałam? O dupie tylko wtedy myślałam”. Ma romans z najlepszym przyjacielem męża, sztygarem Waldemarem Kallusem. Raz chciała powiedzieć, mąż wrócił szybciej, zastał go w domu, zaczęła mówić, nie skończyła. Nie wie czy mąż się domyślił. Może wtedy chciała odejść od męża, zacząć od nowa. Ale teraz już nie jest tego pewna. Teraz chce, żeby mąż wyszedł żywy. Chociaż też boi się tego. Ale bardziej chce, żeby wyszedł żywy i nie wie co ma zrobić żeby to się udało. Chyba jest w ciąży….nikt tego jeszcze nie wie. To nie może być dziecko męża. Chociaż mąż bardzo pragnął dziecka. Mąż jest niepłodny. Tak powiedzieli w klinice, poszli razem, żeby się leczyć. Sztygar był u niej tej nocy, gdy mąż został zasypany.

Jak ma z tym teraz żyć?

Leon Hajok (brat)

“Jjakie to ma znaczenie jak umierasz. chwila i już” Pod ziemię nie możesz ciągnąć problemów z góry, bo przygniotą Cię. Dzień wcześniej była Barbórka, razem piliście. On na smutno. Miał jakieś problemy z żoną. Nie da rady tak żyć, jak górnik idzie do pracy, to wszystko musi być poukładane między nim a jego żoną, tak, żeby nic go nie ciągnęło. Ma iść „z Bogiem”.

Rozkojarzony był, to niebezpieczne, jak myślami w domu, jak kłopoty głowę zajmują. Wtedy najłatwiej błąd zrobić. Remont w domu miałeś, potrzebowałeś tego dnia. Zastąpił Cię. Ale tak myślisz, że on nie powinien wtedy schodzić na dół. Chłopaki z grupy mówili, że został w tyle, że nie było sztygara i bałagan był. Mógł coś zapomnieć, głowy tego dnia nie miał do roboty. Ale przecież nie jestem stróżem brata mego?…

Gizela Hajok (matka)

Górnik musi mieć żonę z górniczej rodziny, co to go co dzień w dzień wysyła najlepiej jak może, “z Bogiem. ” A u nich jakoś nie tak było. Oni długo dzieci nie mieli, syn chodził nieszczęśliwy coraz bardziej. Ja kiedyś głupio rzekłam, że dzieci swoje każdy chce mieć, a nie cudze, głupie słowo padło, nie pomyślałam…nie trzeba było, może oni nie mogli, takie rzeczy się zdarzają… ludzie żyją…Może trzeba było polubić tę jego żonę, to prawda, że ona nie od nas, ale przywykłaby, nauczyłaby się…Może synowi byłoby łatwiej..?

A jeśli on ….

Został tam bo nie chce żyć?

Joahim Morkis (związkowiec)

W środowisku górniczym istnieje silna więź pomiędzy ludźmi, którzy w zagrożeniu pracują pod ziemią, a tymi, którzy kierując ich pracą, biorą za nich odpowiedzialność. To wyjątkowy rodzaj zaufania, więź podobna do tej łączącej ludzi w związkach, przy czym górnicy powierzają własne życie ludziom, których często nawet nie znają.

Coś się załamało, w tej umowie coś się załamało, może trzeba było bardziej twardo pilnować, ale jakoś tak ten kapitalizm ludziom oczy zamydlił, że zysk dla wszystkich skapnie, że będzie dobrze, ale coś pękło. Wiedział, że w pełnym oprzyrządowaniu, zgodnie z nierealnymi procedurami BHP nie da rady pracować w tym tunelu, więc wszyscy ściągali co się da. Że brali dodatkowe dyżury, jak Hajok. Że w punktach kontrolnych w kopalni brakuje pakietów ratunkowych z wodą, żywnością i środkami opatrunkowymi. Że pieniądze szły na festyny wyborcze. Związki się nie upominały. Tak było dla wszystkich wygodniej. Czy teraz to dobry moment żeby wyciągać brudy?

Fryderyk Skubacz (dyrektor)

Kopalnia ma straty, długi. Jej funkcjonowanie jest nierentowne, działa dzięki dotacjom, każdy dzień postoju zwiększa koszt późniejszego uruchomienia kopalni.

Funkcjonuje tylko dzięki umizgom do lokalnego polityka. I ładowaniu z kolei pieniędzy w jego kampanię. Tak, dzięki temu wszyscy mają co jeść, tysiące rodzin. Ten odwiert to majątek. Skąd te pieniądze? Ludzi zwalniać? Z tym odwiertem to było tak, że sztygar bez porozumienia z dyrektorem przed dziennikarzami powiedział, że trzeba robić. Teraz trzeba robić dobrą minę do złej gry". Nagle się okazuje, że oszczędności które zlecił ten magik od minimalizowania kosztów (który sam wziął za swoje „porady" pokaźną sumę, dotyczyły też uszczuplenia zapasów w punktach kontrolnych w kopalni (pakiety ratunkowe, woda, żywność). Niech to się szybko skończy, bo dyrektor poleci ze stanowiska. A za nim cała kopalnia.

Alfred Rudzki/Felicja Rudzka (rzeczni[cz]k[a] prasowa/y kopalni)

Z relacji załogi wynika, że górnik nie wyszedł z resztą zespołu, nie miał przy sobie niezbędnego wyposażenia BHP przewidzianego regulaminem. Tak, wiesz, że w nowym tunelu było na to za mało miejsca. Górnicy, żeby pracować, muszą się rozebrać, mieć swobodę ruchu. W pełnym oprzyrządowaniu praca w tym tunelu jest niemożliwa. Ale przecież o tym nie powiesz publicznie.

Bernard/Henryka Czernek (reporter[ka])

Artykuł o brakach w kopalni naczelny uznał za nieciekawy, odpuściłeś. Jak zawsze. Od dawna robisz szybkie, szmatławe teksty, na modne tematy, o których nie pamiętasz tuż po ich napisaniu. Czego tutaj szukasz? Sensacji?

Czy chociaż raz napisałeś artykuł o czymś ważnym?