**Список:**

-12 стульев

- табуретка

- 12 стопок: лист правил + 13 конвертов историй + рекламный конверт.

- 14 бутылок с водой

- браслеты

- 4 коробки с софитами

- 4 сетевых провода

- 4 удлинителя

- светомикшер

- колонка

- плеер

- таблички на дверь

- малярный скотч

- 1-2 ручки

- памятка ведущему

- список игроков и ролей

**Подготовка**

- поставить 12 стульев в круг. Оставить между ними расстояние. Между “первым” и “последним” со стороны входа оставить просвет чуть больше, чтобы ведущий мог пройти.

- между каждыми тремя стульями поставить софит.

- пробросить удлинители вокруг, спрятать под мебель. Включить в них софиты.

- подключить софиты к светомикшеру (чёрные провода), НАЧИНАЯ С НЕГО!

- выставить на софитах Ch1: сначала 2 раза самую левую кнопку, потом самую правую.

- зажать на светомикшере правую верхнюю кнопку, пока софиты не мигнут. Дальше Стаська дополнит.

- выставить свет на лицо

- повесить таблички на вход: на саму дверь “ТЖД” и “спектакль” и по одной “ТЖД” на предыдущие двери в коридоре

- поставить в центр круга табуретку

- на каждый стул положить лист правил в правильном порядке

- слева от ножки положить соответствующую стопку конвертов

- в самый низ положить рекламные конверты и браслет

- справа от ножки поставить бутылку воды

- подключить плеер к колонке. Проверить звук. Протестировать смену флэшки с музыкой (убрать звук, вынуть флэшку, вставить нужную, вернуть звук)

- включить музыку на вход

- когда заходят игроки, по списку М и Ж ролей определить куда игрока посадить, сказать ему букву его стула (буквы написаны на правилах, они большие)

- когда все рассядутся, сказать вступительное слово

**Проведение**

**Когда все собрались - выключите музыку**

Ведущий :  
Итак, мы начинаем. Все ли успели прочитать правила? Напоминаю, что ваши конверты с ролями находятся слева от стула, а ваша вода - справа.

Добро пожаловать на “Другую Дорогу”, это спектакль, в котором нет зрителей, есть *соучастники*. Это спектакль-*исследование*. Каждый из вас посмотрит и почувствует, как человек совершает выбор. Что происходит, когда он стоит на развилке, не зная, какую дорогу выбрать.  
Это 12 историй и еще одна, в которых *главный персонаж* находится в ситуации такого сложнейшего для него выбора.   
В каждой истории один из вас встанет *на место* этого персонажа. И для нашего исследования очень важно, чтобы вы постарались присвоить обстоятельства своего героя. Даже если вам они не кажутся серьезными и значительными, помните, что для персонажа они *именно такие*.

Постарайтесь садиться на этот стул без заранее принятого решения, позвольте герою встретиться со своими внутренними противоречиями и сделать выбор самостоятельно. Отрешиться от себя сложно, но именно в этом и есть шанс узнать нечто новое.

В то время как один из вас будет играть Главного героя, остальные станут голосами в его голове. Амбициями, эмоциями, страхами, воплощениями каких-то людей, важных для принятия этого решения. Каждый из вас для истории *необходим*, без него картинка будет не полной, а выбор - не таким сложным. Помните об этом.

Голоса - не реальные люди, а лишь некие *образы* в голове Героя. Потому ваша настоящая внешность, пол и возраст для их изображения совершенно не важны.

* Одна история длится не более 10 минут, за которые Герой должен принять решение.
* Очень легко сбить человека с важной мысли и обесценить чужие решения. Поэтому с того момента, когда Герой встанет со стула, озвучив свое решение, и *до того*, как следующий Герой займет это место, все должны сохранять молчание.
* Если вы до начала новой истории хотите отдать свою роль Зрителю, просто поднимите руку с конвертом. Если есть зритель, который желает участвовать, он тоже поднимает руку и получает ваш конверт.
* Ну и наконец, если в любой момент у вас возник какой-либо важный вопрос, просто поднимите руку, кто-то из нас подойдет и поможет вам.

А сейчас я продемонстрирую вам, как все это будет происходить. Во вступительной истории я буду Главным Героем. Откройте верхний конверт. И прочитайте сначала суть сцены, а, затем, описание вашей роли. В тот момент, когда Главный Герой сядет на стул - или когда я скажу **“время столкнуться со своим выбором”**, сцена начнется.

*Для тебя - описание Установочной:*

Главный герой внезапно объявил родителям, что хочет поступать в театральный институт. Родители всегда мечтали, что он поступит в медицинский (ведь главный герой готовился к поступлению именно туда) и унаследует семейную клинику. Они совершенно не считают актерство достойной профессией. Родители в ярости. Героя ставят перед выбором: медицинский или - вон из дома.

*После того, как участники прочитали роли, ведущий садится на стул и говорит:* “Вначале главный герой должен представиться, можно придумать себе любое имя, и рассказать о ситуации, в которую он попал.”

“После этого Голоса могут начать разговаривать с ним”

Во время установочной:

* Иногда голосов в голове становится слишком много, и Герою сложно сориентироваться. Тогда он может сделать вот так **/зажать уши/**. Это значит, что все голоса должны успокоиться и замолчать. Подождав пару секунд и дав Герою прийти в себя, они снова могут начать говорить.
* Иногда Герою кажется, что он не услышал ещё кого-то важного. Тогда он может сделать вот так **/указать пальцем/**. В этот момент все голоса должны замолчать и дать высказаться тому, на кого указывает Герой.
* Иногда один из Голосов теряется, заглушенный другими и не может добиться того, чтобы Герой его услышал. Тогда он может встать и громко сказать: **“Я должен сказать!”**. В этот момент все голоса должны замолчать и дать ему высказаться. Если вы видите, как другой Голос так сделал, немедленно замолкайте.

После того, как ведущий озвучивает свое решение, он должен остаться в центре и сказать: “После того, как герой озвучит решение, он должен вернуться на свое место, а вам следует отдать описание этой сцены ведущему. И в тишине дождаться, пока я не объявлю начало новой истории, тогда возьмите верхний конверт и прочитайте, что там написано.”

**Соберите конверты**

Остались ли какие-нибудь вопросы?  
А сейчас Закройте глаза:   
**Включить “Вступление”, вывести сценический свет, выключить дежурный свет**Выбор - неотъемлемая часть человеческой деятельности.

Каждый день мы стоим перед выбором и не можем от него уклониться. Хорошо это или плохо, но мы «обречены» выбирать. Что бы человек ни выбрал, он в любом случае будет сожалеть о той ценности, которой был вынужден пренебречь. Человек не может безболезненно выбрать между равными для него высшими ценностями; и не может *не сделать* этого - потому что даже сознательный отказ от выбора есть выбор. Закрыть глаза, промолчать, пройти мимо, не вмешаться, не оказать помощь - это тоже свободное решение. Попытка *уклонения* от выбора не освобождает от мук совести. Ибо от выбора уклониться невозможно.

Когда я досчитаю до 10, игра начнется.  
**Свет остается до самого конца.**  
Ведущий: История первая начинается.  
Выключите музыку, как только главный герой сядет на стул.  
**Когда герой скажет “Я принял решение” включите “вступление”. Соберите конверты.  
Выключите музыку, как только главный герой займет стул в центре.**

ФИНАЛ  
**Включите “Вступление, и по очереди, через 4 такта, пускайте аудиозаписи”**  
  
Ведущий:  
Закройте глаза.

Все выборы сделаны, каждый голос уже сказал то слово, которое должно было быть услышано. Когда я досчитаю до 10 игра закончится.

Сейчас у каждого из вас будет минута, чтобы высказать всё, что хочет сказать ваш внутренний голос. Перед этим я даю минуту прислушаться к нему. Что он говорит вам?

Можете начинать говорить.

*Высказывания.*

Спасибо вам за игру. Возьмите последний конверт и браслет на память.

**Включите музыку на выход.**