КОГДА СУДЬБЫ СПЛЕТАЮТСЯ

**(система ролевых игр для Black Box[[1]](https://nordiclarp.org/w/index.php?title=Black_Box))**

Игра Моргана Ярла и Петтера Карлссона

Впервые сыграна в 2009 году на конвенте Пролог

Перевод: Анатолий Казаков, Павел Сурков

Эта работа распространяется по лицензии Creative Commons Attribution 3.0 License

[ОПИСАНИЕ 2](#_Toc4362158)

[УСТАНОВКА НА ИГРУ 2](#_Toc4362159)

[ОСНОВНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ИГРЫ 2](#_Toc4362160)

[ПОМЕЩЕНИЕ 2](#_Toc4362161)

[РЕКВИЗИТ И КОСТЮМЫ 2](#_Toc4362162)

[БЕРТОЛЬД БРЕХТ 3](#_Toc4362163)

[Отстранение (Verfremdung) 3](#_Toc4362164)

[Социальные роли 3](#_Toc4362165)

[РОЛИ 4](#_Toc4362166)

[СОЗДАНИЕ ПЬЕСЫ 5](#_Toc4362167)

[НАВОДЯЩИЕ ВОПРОСЫ 5](#_Toc4362168)

[ОТНОШЕНИЯ И КУЛЬТУРА 6](#_Toc4362169)

[ДРАМАТУРГИЯ 6](#_Toc4362170)

[РОКОВЫЕ КОНФЛИКТЫ 6](#_Toc4362171)

[ИГРА И АКТЕРСТВО 6](#_Toc4362172)

[РЕЖИССУРА 6](#_Toc4362173)

[ПАУЗА и РЕЖИССУРА 6](#_Toc4362174)

[РЕЖИССЕРСКИЕ МЕТОДИКИ 7](#_Toc4362175)

[Флэшбек 7](#_Toc4362176)

[Перемотка 7](#_Toc4362177)

[Монолог 7](#_Toc4362178)

[Фокусировка 7](#_Toc4362179)

[Смена сцены 7](#_Toc4362180)

[мечта 7](#_Toc4362181)

[Скачок во времени 7](#_Toc4362182)

[Голос за кадром 7](#_Toc4362183)

[Мысли игроков 7](#_Toc4362184)

[Невидимая режиссура 7](#_Toc4362185)

[Внешний контакт 8](#_Toc4362186)

[АКТЕР ИЛИ ЗРИТЕЛЬ? 8](#_Toc4362187)

[АНТУРАЖ 8](#_Toc4362188)

[ЖАНРЫ 8](#_Toc4362189)

[КОНЕЦ ИГРЫ И РЕФЛЕКСИЯ 8](#_Toc4362190)

[РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА 8](#_Toc4362191)

[Мои комментарии к базовому скрипту 9](#_Toc4362192)

# ОПИСАНИЕ

Вечеринка.   
Переплетение судеб.   
Взаимосвязь сюжетов.   
Создавая эту игру, мы вдохновлялись идеями режиссера, драматурга и теоретика театрального искусства Бертольда Брехта, его теорией «Отчуждения и развлечения» (Verfremdung und Haltung). Эта эстетика пронизывает, например, фильмы Ларса фон Триера «Догвилль» и «Мандерлей», и она плотно связана с социальными проблемами, моралью и отношениями.

Игра занимает 3-4 часа: 2 часа идет подготовка и 1-2 часа - сама игра в black box theater. При этом задействуются некоторые театральные техники и участники переключаются между позициями игрока, режиссёра, рассказчика и зрителя.

Сюжет игры создаётся непосредственно участниками прямо перед представлением, так что сперва вам придется довольно плотно поработать. Предустановка на игру довольно проста: у нас есть вечеринка, перечень социальных ролей и некоторое количество связей между персонажами. На этапе подготовки эти три вещи скрепляются между собой – и мы разрабатываем конфликт, сюжет и отношения внутри сюжета. После этого мы играем в течение 1-2 часов, а затем проводим получасовую рефлексию. Вот и вся структура нашей игры. Так что – пора играть. Вперед, на сцену.

# УСТАНОВКА НА ИГРУ

УЧАСТНИКИ: 4-15 человек (20, если вы всерьез вкладываетесь и у вас 2 ведущих)

### ОСНОВНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ИГРЫ

Общая идея в том, чтобы сценография отвлекала по минимуму. Вам понадобится лишь несколько предметов, для того, чтобы обозначить комнаты, где будет происходить игра.

Мы предлагаем следующее:

* 10-15 стульев, 2-4 журнальных столика, ящики или коробки
* малярный скотч для наклеивания на пол, чтобы обозначить стены комнат, где будет происходить действие
* маркерная доска, флип-чарт или большие листы бумаги, чтобы делать пометки во время игры.

### ПОМЕЩЕНИЕ

Большая пустая комната (еще лучше – задрапированная черным), желательно – с возможностью установки театрального освещения. Пол комнаты позволяет клеить бумажный скотч.

### РЕКВИЗИТ И КОСТЮМЫ

Использование реквизита и костюмов допустимо, но не является необходимым. Возможно, некоторые реальные предметы вроде очков и бокалов могут сделать игру лучше, но реквизит вполне можно отыгрывать, а костюмы — воображать.

## БЕРТОЛЬД БРЕХТ

Бертольт Брехт — немецкий драматург, режиссёр и теоретик театра. Он придерживался социалистических взглядов и значительно изменил современное театральное искусство. Его теории и практическая эстетика до сих пор имеют огромное влияние. Многие современные театральные техники – в том числе в области управления ролевой игрой (Jeepform[[2]](https://nordiclarp.org/wiki/Jeepform) и метатехники[[3]](https://nordiclarp.org/wiki/Meta-technique)) – были придуманы им еще 50 лет тому назад.

Одним из наиболее известных последователей Брехта был аргентинский режиссер Аугусто Боал, который развил эпический театр Брехта в Театр Угнетённых. Боаль также разработал техники форумного театра и невидимого театра. Они даже больше Брехта повлияли на партиципаторную драму, в том числе на ролевые игры. Рассмотрим идеи этих новаторов театрального искусства, которые послужили основой для нашей игры.

### Отстранение (Verfremdung)

Термин в 1916-м году был введён философом Шкловским, с трудами которого Брехт был знаком. При обратном переводе с немецкого отстранение часто переводят, как "отчуждение". Это одна из основных концепций брехтовского театра, предусматривающая, что публика должна смотреть на происходящее, не будучи вовлеченной в процесс. Брехт хотел, чтобы зрители реагировали на постановку не просто эмоционально, сопереживая персонажам, но и могли анализировать происходящее – от публики требовалось критически оценивать сюжет и осознавать действие как бы со стороны.

Чтобы проделать такой трюк, Брехт просил актёров о том, чтобы они играли скорее как рассказчики, а не вживались в персонажа, его актёры могли делать паузы, высказывать комментарии об истории, оставаться видимыми на сцене, не участвуя в действии.

Брехт также помещал драму в чуждую ей обстановку, в «странное» пространство и время, чтобы люди не могли идентифицироваться с историей. Но при этом Брехт хотел, чтобы зрители понимали, о каких проблемах рассказывается в пьесе и этически оценивала то, как мы поступаем друг с другом. Притча, метафоричность проливает новый свет на ситуацию, которая может быть слишком привычной чтобы быть ясной. Боаль заводит эту стратегию чуть дальше, когда просит публику стать ре-актёрами, а не просто наблюдателями. Боаль приглашает людей высказываться о том, как должен развиваться сюжет и выходить на сцену, чтобы показать, как ситуация может быть улучшена.

Мы попросим играющих действовать в рамках единого игроцкого ансамбля – но также периодически отрешаться от игры и рассматривать весь сюжет с позиции зрителя. Мы просим игроков играть роли, комментировать действие, произносить монологи или наблюдать друг за другом. Мы просим игроков прерывать их вживание в персонажа и историю - и отстраненно наблюдать за тем, что происходит, и как это происходит.

### Социальные роли

Брехта, кроме прочего, интересовала проблема нашего социального положения как чего-то противоположного нашей индивидуальности. Он даже называл некоторых персонажей по той функции, которую они выполняют, а не по имени собственному: Водонос, Вербовщик и так далее. Мы ведём себя по-разному в зависимости от социальной роли, которую мы играем в той или иной ситуации: наше поведение отличается, когда мы оказываемся в положении учителя, влюблённого или сына.Это можно увидеть в первой сцене пьесы Брехта «Жизнь Галилея»: Галилей встречается с разными людьми – и с каждым ведет себя соответствующе. Мы существуем в обществе, где каждому присущи определенные социальные роли. Однако все мы реагируем немного по-разному, попадая в одни и те же ситуации, ведь нас есть индивидуальное прошлое и генетика - все вместе делает нас теми, кто мы есть.

То, как мы ведем себя с разными группами людей, у Брехта носит название «шаблона», что обычно переводят на русский как «поведенческий паттерн». Наша игра основана на таком наборе паттернов, которые случайно распределяются на первом этапе игры.

# РОЛИ (паттерны)

|  |  |
| --- | --- |
| родитель | родитель |
| брат/сестра | брат/сестра |
| ребенок | ребенок |
| сосед | сосед |
| подчиненный | партнер |
| босс | романтический партнер |
| приемный родитель | приемный родитель |
| друг | друг |
| тинэйджер | тинэйджер |
| романтический партнер | романтический партнер |
| бывший | бывший |
| анонимус | анонимус |
| пати-крэшер | тусовщик |
| приемный ребенок | приемный ребенок |
| коллега | коллега |

Напишите каждую из ролей на отдельной бумажке и опустите их, например, в шляпу. Каждый из игроков по очереди вытягивает роль.

# СОЗДАНИЕ ПЬЕСЫ

Теперь переходим к созданию сюжетов. Для этого нам понадобиться определить две вещи:

* заданные обстоятельства;
* отношения.

Обстоятельства задают аспекты игры: где происходит действие, почему, с кем и т.д.

Об этих условиях должны договориться все игроки вместе. Сперва нужно определить обстоятельства, а зачем случайно выбрать отношения между персонажами. Оба этих фактора – обстоятельства и взаимоотношения – тесно связаны между собой и потому подлежат одновременной проработке. Некоторые из этих факторов являются индивидуальными для отдельных персонажей, другие – связаны со всей историей в целом. Для того, чтобы определить обстоятельства действия, вам надо ответить на несколько вопросов.

## НАВОДЯЩИЕ ВОПРОСЫ

* Кто организовал вечеринку?
* Что это за вечеринка?
* Каковы отношения между персонажами?
* Где происходит действие?
* Когда?
* Сколько комнат в пространстве действия?
* Откуда взялись персонажи?
* Каковы их цели?
* В чем состоит их шаблон поведения?

Отношения основаны на тех ролях, что игроки вытащили из шляпы. Вы договариваетесь, как именно персонажи связаны между собой.

**Пример:**

*Стина вытащила Родителя, Майкл – Коллегу, а Алина – Любовника.*

*Мы решили, что Стина – мать Майкла. Они не обязательно должны быть коллегами, и игроки решили, что Майкл – коллега Алины, а Алина – любовница Стины. Теперь переходим к детальной проработке отношений. Например, Стина и Алина встретились три недели назад, и Майкл не знает об их связи. Но игроки решили, что такой сюжет будет слишком скучным, и поэтому они договорились о том, что Майкл рос в однополой семье Стины и Алины. Майкл только-только начал работать в семейном бизнесе и, если дела пойдут хорошо, то он станет полноценным партнером.*

*Затем игроки договорились, что они играют в коммунистическое общество, где все работают на одном сталелитейном заводе – и это единственное место работы в городе. Но наши персонажи руководят заводом, и Стина придерживает место для Майкла.*

Запишите все взаимоотношения между персонажами в виде схемы на доске или флип-чарте. Соберите всех игроков вместе, чтобы они поняли структуру связей между персонажами. Не делайте очевидных связей – иначе игра будет скучной. При этом старайтесь, чтобы у каждого персонажа было не менее двух и не более трех связей с другими персонажами – тогда игроки не выпадут из контекста игры. Правда, если вы любите мыльные оперы, то можете устроить и более сложные взаимосвязи между персонажами.

## ОТНОШЕНИЯ И КУЛЬТУРА

В нашей игре возможно все. Действия может разворачиваться в нечеловеческом мире. Не требуется при этом никаких объяснений: все так – потому что так тут заведено. Вы вообще можете не употреблять слово «человек» и даже не думать о создании человеческого мира. В этой игре возможны любые комбинации социальных взаимоотношений.

## ДРАМАТУРГИЯ

У игры есть драматургическая структура, также подчиняемая определенным правилам. В нашей игре действие разворачивается в течение трех актов и связано событиями, которые мы именуем Роковыми Конфликтами. Роковые конфликты фиксируются непосредственно перед началом игры, они при этом не расписываются подробно: игроки просто знают, что действие непосредственно связано с одним из пяти типов конфликта. Для того6 чтобы выбрать тип конфликта, игроки должны задумать число от 0 до 10 – и те, кто выбрал одно и то же число, оказываются втянуты в один из конфликтов, который они выбирают из этого списка:

## РОКОВЫЕ КОНФЛИКТЫ

* Любовь
* Ненависть
* Деньги
* Дружба
* Работа

Во время игры режиссер дважды останавливает действие и объявляет начало следующего акта. Для каждого акта действие должно накаляться, а в конце третьего акта все конфликты должны прийти к своему разрешению.

## ИГРА И АКТЕРСТВО

Игра – это не то же, что и актерство. Актерство напрямую зависит от того, какой жанр постановки и концепт поведения персонажей выбрали игроки ;об этом будет подробнее рассказано ниже). Что касается собственно игры, то она состоит в том, как игрок входит в игру, какие цели преследует и каким образом игра структурирована. Для данной игры характерно не достижение выигрыша, а именно следование актерской и режиссерской постановке. Следовать постановке можно несколькими путями: опираясь на указания режиссера, допуская различную позицию игроков (быть как зрителем, так и актером), фокусируясь не на внешних атрибутах, а на взаимоотношениях персонажей.

## РЕЖИССУРА

Роль режиссера состоит в управлении постановкой, в фокусировании на определенных моментах постановки и в наиболее глубокой проработке отдельных сюжетных линий. Персонажи не видят режиссера: если режиссер напрямую не акцентирует на себе внимание, игроки должны его игнорировать. Мы используем для данной игры несколько режиссерских механик – в частности:

- пауза и режиссура

- невидимая режиссура (известна, как мета-техника "тени")

## ПАУЗА и РЕЖИССУРА

Во время разыгрывания сюжета, режиссер может вмешаться в постановку и непосредственно управлять актерами. Для этого директор выдает команду: «Стоп» - как только игроки ее слышат, они должны прекратить игру и следовать указаниям режиссера. Как только игра остановлена, режиссер должен отдать определенное указание, влияющее на ход постановки (перечень таких указаний приведен ниже).

Когда сцена сыграна в соответствии с указаниями, режиссер говорит «Спасибо» - и действие продолжается. Как правило, цена начинается с того момента, где была остановлена режиссером, по команде: «Продолжаем». Но также режиссер может вернуть сцену на более ранний временной этап.

### РЕЖИССЕРСКИЕ МЕТОДИКИ

#### Флэшбек

Сцена, демонстрирующая моменты из прошлого. Режиссер может попросить отыграть ее как в данной локации, так и в любой другой. Смените мизансцену и следуйте указаниям режиссера.

#### Перемотка

Сцена, демонстрирующая возможное будущее. Также может быть сыграна в этой же или другой локации.

#### Монолог

Остановка сцены для того, чтобы услышать внутренний монолог персонажа. Этот монолог слышат игроки, но не другие персонажи.

#### Фокусировка

Остановка действия, во время которой все фокусируются на чем-то одном. Это можно сделать двумя путями: продолжив сцену с остановленного момента, либо переиграв сцену в новом ключе следуя указаниям режиссера.

#### Смена сцены

Новая сцена, необходимая для продолжения сюжета. Добавь драмы. Не следует путать ее со скачком во времени – и при смене сцены в новой сцене должно быть задействовано как можно больше персонажей.

#### Мечта

Сцена сна или чего-то, происходящего в воображении одного из персонажей.

#### Скачок во времени

Скачок вперед по временной линии сюжета. Можно использовать в каждом новом акте для того, чтобы увидеть, что поменялось в пьесе.

#### Голос за кадром

Режиссер или актер выдает текст во время действия или между сценами.

#### Мысли игроков

Мысли и идеи игроков по поводу происходящего, которые дополнительно раскрывают структуру, отдельные ситуации или скрытые смыслы сюжета.

**Примеры:**

*Режиссер замечает интенсивную дискуссию между Алиной и Стиной. Он командует: «Стоп – все фокусируемся на разговоре Алины и Стины». Все остальные внимательно слушают их разговор, до тех пор, пока режиссер не скомандует: «Спасибо, продолжаем».*

*Режиссер командует: «Стоп, мне нужен монолог Майкла». Игрок, играющий Майкла, говорит о том, что должен думать Майкл в данный момент: «Как бы я хотел рассказать Стине всю правду…». После того, как монолог прозвучал, режиссер говорит: «Спасибо,» и объявляет: «Действие продолжается поздним вечером. Вы только что поужинали и вышли на балкон взглянуть на город – и видите в небе новогодний фейерверк».*

#### Невидимая режиссура

Режиссер может следит за пьесой, перемещаясь по сцене, следя за действиями игроков – при этом игрокам необходимо по возможности вообще не обращать на него внимания. Желательно, чтобы режиссер был одет в одежду нейтральных цветов – серое или черное – хотя это не обязательно.

Режиссер при этом может давать указания игрокам посредством как слов, так и жестов. Словами режиссер может попросить игроков сконцентрироваться на сюжете, выполнить какое-то действие или на что-то отреагировать. Физически режиссер может остановить или развернуть игрока, наклонить его – игроки сами решают, что означают для них эти действия режиссера.

#### Внешний контакт

Также в игру можно вмешаться посредством внешнего контакта. Может зазвонить телефон, может быть сымитирована компьютерная переписка, могут быть посланы записки. За это может отвечать тот из игроков, кто не занят в текущей сцене.

## АКТЕР ИЛИ ЗРИТЕЛЬ?

В любое время вы можете прекратить играть свою роль и посмотреть, как развивается сюжет. Это можно сделать в любой момент, если при этом не нарушается структура сцены или не затрагиваются интересы других персонажей. Иными словами, нельзя влезать в отыгрываемую сцену таким образом, что это повлечет за собой ее остановку. Другим игрокам мешать нельзя.

## АНТУРАЖ

Брехт утверждал, что нужно использовать только самый необходимый реквизит. Например, для сцены на крыше вам не нужен весь дом целиком. Вы можете обозначить схему дома прямо на полу – как в фильмах Ларса фон Триера «Догвилль» и «Мандерлей». А стулья или коробки могут играть роли диванов или иных предметов мебели.

## ЖАНРЫ

Вы можете сами решить, к какому жанру относится ваша пьеса, либо оставить это на усмотрение всех игроков. Вы можете отыграть мелодраму, детектив, фантастический сюжет, вестерн – все в ваших руках.

# КОНЕЦ ИГРЫ И РЕФЛЕКСИЯ

После того, как окончен третий акт пьесы, режиссер благодарит всех игроков. Мы считаем полезным проведение после игры получасовой рефлексии. Сядьте в круг и по очереди ответьте на несколько простых вопросов по поводу игры, например:

- Хотел бы я что-то сделать по-другому или что-то изменить?

- Что мне понравилось в этой игре?

Во время рефлексии не надо перебивать говорящего. Если кто-то не хочет высказываться – не надо его заставлять. Если вы ограничены по времени, то режиссер должен попросить игроков высказываться быстрее.

# РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Наша игра – это открытая система.

Вы можете менять правила по своему усмотрению.

Например, одним из предлагаемых способов.

1. Измените роли по своему усмотрению и раздайте каждому его собственную роль. Вы можете добавлять в перечень ролей любые роли, как вам нравится.
2. Измените перечень или структуру Роковых Конфликтов. Главное, чтобы они дополнительно раскрывали взаимоотношения персонажей.
3. Сыграйте пьесу без режиссера. Пусть каждый сам останавливает сцены или отдает режиссерские команды, а также – выдает комментарии «за кадром».
4. Задайте жанр или тиль пьесы до того, как распределять роли. Это поможет по-новому скомпоновать сюжет.
5. Откажитесь от вечеринки. Выберите другой сюжет, который бы мог собрать персонажей в одном месте. Это может быть путешествие или встреча по поводу приезда или отъезда кого-то из персонажей.
6. Измените структуру пьесы. Мы предлагаем вам пьесу в трех актах, но структуру можно поменять в зависимости от ваших целей и задач. Может, вам не нужна развязка, или для нее вам нужно более длительное действие – на четыре или пять актов.

Данные правила – это всего лишь общая система. Меняйте ее по своему усмотрению, и играйте, как хотите!

# Комментарии к базовому скрипту

Из опыта проведения:

* Неочевидная вещь, что если закачать не мелодраматичный реалистичный сеттинг, то все остальные жанры превратятся в комедию. Так же детектив здесь сложно запустить, если у участников нет охрененного чутья драматургии.
* Сеттинг и описание места, где проходит вечеринка лучше выбирать дважды:   
  1. В начале разработки;   
  2. Ближе к концу – проверить, насколько подходит под реальный набор получившихся персонажей и откалибровать. В этот момент всегда есть, как сделать игру лучше.
* Наличие майнд-мапа размером с несколько листов от флипа прямо в зоне будущей игры помогает невероятно. Удобно работать разноцветными маркерами для разных типов отношений (напомню, текст пишется только черным и/или синим маркером).
* Сложные роли:   
  - The Blind Date / анонимус / Случайно оказавшийся здесь человек / неизвестный – подходит сильному игроку, который сможет играть без связей или с минимумом связей.   
  - Тусовщик – за любой кипишь – нужен активный энергичный игрок.   
  - Пати-крэшер – трактуйте шире: от вредной старушки-морализатора, до тинейджера-дебошира.
* Я дополнял ворк-шоп блоком по мета-техникам. В скандинавской тусовке мета-техники и так в ходу, но если у вас они не в традиции – отработайте их на пробных сценах. Также добавлял запоминание последней фразы через замораживание позы в момент команды "стоп". Это может быть важно, так как после просмотра крутой сцены участники забывают, о чем была их собственная игра )
* Для участвующих первый раз применять больше 3-4 техник не стоит – участники начнут путаться. Самых годных техник три:
  + фокус.
  + монолог.
  + повтор – его не надо показывать на ВШ и не использовать первые 15-20 минут, иначе когда вы будете просить "фокус" многие будут делать именно "повтор".
  + иногда можно добавить "Мечта" и в этом случае потренировать ее на ВШ, чтобы отличать от монолога.
* К слову-маркеру лучше добавлять расшифровку:   
  - "Фокус: ты и ты продолжайте".   
  - "Монолог: расскажи вслух тайные мысли"  
  - "Мечта: расскажи о мечте, в которой не стал бы признаваться"  
  - "Повтор: повторите с такой-то фразы"
* Общие сцены, требующие "Стоп" должна быть где-то раз в полторы-две минуты:   
  - чаще - рвет игру  
  - реже - теряется связность сюжетов
* Режиссер ходит в процессе игры меж игроками (по правилам он невидим) и может:   
  - "Тень" – физически управлять игроками, например, положить руку одного игрока на плечо другого, развернуть и т.п.   
  - "Суфлер" – подсказывать (уместно) действие или фразу.
* Рекомендую зону "вне игры" разместить рядом с мэйнд-мэп, куда можно выйти игрокам подумать или с кем-то договориться, как лучше дальше играть. И переправлять туда тех, кто внутри игрового пространства пытается обсуждать неигрово, что дальше делать и т.п.
* Оптимально, если сама игра играется в три акта (игрокам об это рассказывают заранее):
  1. Начало вечеринки. Задачи акта: загрузить конфликты, обновить отношения, сделать все придуманные завязки живыми.
  2. Разгар вечеринки. Задачи акта: усилить и развить конфликты, вовлечь других в их решение.
  3. Конец вечеринки. Задачи акта: довести конфликты до кульминации и разрешить / закрыть их.

Перед начало акта приведи пару примеров по имеющимся сюжетным линиям, как можно решить эти задачи в этом акте.

* В "антрактах" стоит собрать всех у схемы и добавить на нее новые события и связи (только самые важные) - чтобы все увидели. И переуточнить игрокам цели, если они теряются с обыгрыванием прежних.