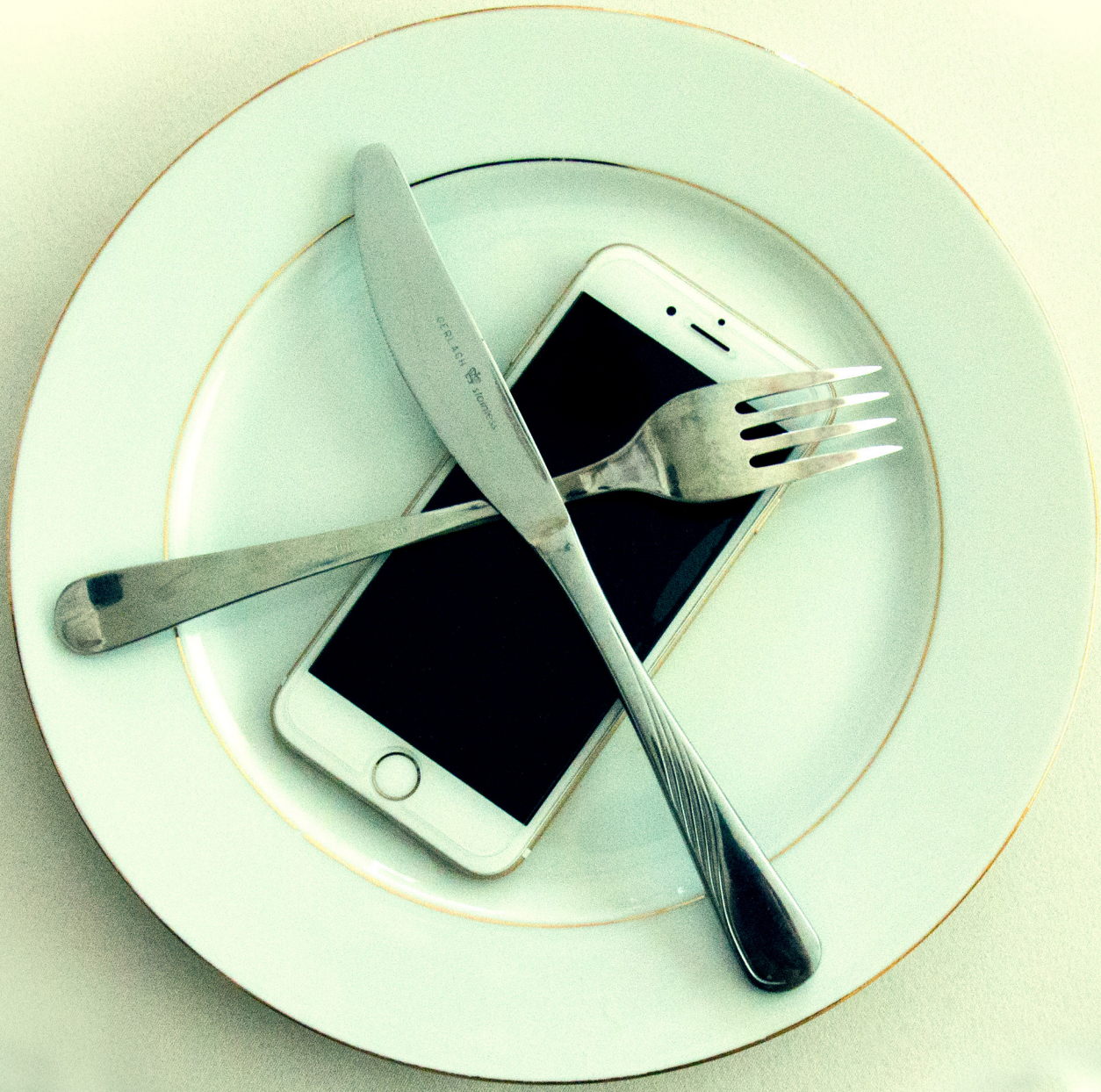
NATALIA ROŻEK I MARCIN SŁOWIKOWSKI

DOBRZE SIĘ KŁAMIE W MIŁYM TOWARZYSTWIE

TRAGIKOMEDIA W PIĘCIU AKTACH



PROJEKT I SKŁAD:
Marcin Słowikowski

PRZEPIS NA LARPA - WSTĘP

Grupa przyjaciół spotyka się na wspólnej kolacji. Aby przełamać nieco dotychczasową rutynę i dodać spotkaniu pikanterii, postanawiają zagrać w grę… Od tej pory każdy sms czytany jest na głos, a rozmowa prowadzona w trybie głośnomówiącym. Co z tego wyniknie? Czy naprawdę nikt nie ma nic do ukrycia? Czy ich związki przetrwają taką próbę?

Larp jest adaptacją filmu pod tym samym tytułem. Udział nie wymaga znajomości fabuły, ani nie zdradza jej wątków. Wykorzystuje strukturę oraz pomysł ‚gry w otwarte karty'. Premiera *Dobrze się kłamie...* miała miejsce podczas LubLarp Festiwalu 2017 i w plebiscycie prowadzonym podczas wydarzenia zwyciężyła w kategorii hype train.

Poniższy dokument stanowi pełną instrukcję prowadzenia larpa i jest udostępniany bezpłatnie na stronie lublarp.pl. Autorzy będą wdzięczni za uwagi odnośnie scenariusza i informacje dotyczące rozgrywek poprowadzonych na jego podstawie. Można je przekazać bezpośrednio lub za pośrednictwem maila info@lublarp.pl

AUTORZY: Natalia Rożek i Marcin Słowikowski
LICZBA GRACZY: 5/7 + publiczność
CZAS TRWANIA: 3 godziny
SETTING: współczesność, tu i teraz
KONWENCJA: tragikomedia, obyczajowy

PRZYGOTOWANIE GRY:
Do poprowadzenia larpa wystarczy jeden pokój z wydzieloną przestrzenią dla graczy i publiczności. Na scenie potrzebujemy stołu i krzeseł ustawionych w półkole – tak żeby wszyscy gracze nie siedzieli tyłem do widzów. Przed stołem będą odgrywane retrospekcje i sceny w kuchni – tak aby były widoczne zarówno dla graczy jak i widowni.

Jedynym niezbędnym rekwizytem wykorzystywanym w larpie są telefony komórkowe, z zapisanymi w widocznym miejscu numerami, aby publiczność mogła dzwonić/wysyłać smsy do bohaterów gry. Jedzenie nie jest wymagane, ale przekąski z pewnością uprzyjemnią czas larpa zarówno graczom jak i widzom, natomiast warto zadbać o wodę dla uczestników.



SKŁADNIKI - ZASADY GRY

ATMOSFERA:

Historia w filmie *Dobrze się kłamie w miłym towarzystwie* należy do tych gorzkich. Na początku larpa uczestnicy sami mogą zdecydować, czy są w nastroju na lżejszą komedię, czy wolą zmierzyć się z cięższym kalibrem i w jakiej atmosferze będzie przebiegała akcja. Należy to brać pod uwagę przy tworzeniu postaci i wątków.

PUBLICZNOŚĆ:

Larp wymaga czynnego udziału publiczności, reprezentującej osoby z zewnątrz. Ich zadaniem jest dzwonić do bohaterów i esemesować z nimi. Mogą także wcielać się w role epizodyczne w scenach retrospekcji. W przypadku braku widowni, tę rolę może wziąć na siebie osoba prowadząca grę.

TELEFONY:

Osoby z widowni same decydują o tym, kto i w jakiej sprawie dzwoni/pisze, SMS zaczynamy od określenia kto jest nadawcą, np: mama/Janek, kolega z pracy; kiedy dzwonimy – przedstawiamy się. Ważne jest też, by nie zalać postaci falą smsów, tym samym uniemożliwiając reakcję. Można wyznaczyć jedną osobę do moderacji. Należy też wspólnie jasno ustalić zasady dotyczące telefonów graczy. Na pewno trzeba dbać o ich bezpieczeństwo (są dość drogie i łatwo je uszkodzić), niektórzy też mogą nie życzyć sobie, aby ktoś poza nimi ich używał.

TAKTOWANIE:

Larp składa się z pięciu aktów, które wyznaczają kolejne dania: aperitif, przystawka, pierwsze danie, danie główne i deser. Każdy z nich rządzi się własnymi zasadami i ma założony koniec. Opisy znajdują się w poszczególnych rozdziałach dokumentu i najwygodniej jest wprowadzać je pojedynczo przed rozpoczęciem każdego aktu.

ZASADY:

- No pain – dopuszczalny jest wyłącznie dotyk, który nie powoduje dyskomfortu u innego gracza. Ewentualne sceny przemocy powinny zostać odegrane teatralnie. Scenariusz nie przewiduje odgrywania seksu (to proszona kolacja).
- Słowa bezpieczeństwa Red/Yellow/Green. Green to zaproszenie do bardziej intensywnego odgrywania danej sceny. Yellow to sygnał, że jesteście na granicy dopuszczalnego kontaktu, nie powinniście jej przekraczać. Red to przekroczenie granicy, wymaga natychmiastowego przerwania odgrywanej sceny.
- W trakcie gry nie stosujemy żadnej mechaniki wyrażania myśli bohatera ani monologów do publiczności.
- Każdy akt ma swoje zasady, przedstawiane przed rozpoczęciem każdego z nich.



NAKRYCIE DO STOŁU - BOHATEROWIE

Jak wspomniano wcześniej larp nie opowiada fabuły filmu, ale analogiczną historię. W obu przypadkach śledzimy kolację grupy przyjaciół, którzy spotykają się wraz ze swoimi partnerami, i w wyniku niewinnej gry obnażymy tajemnice i kłamstwa, stawiające związki i przyjaźnie pod znakiem zapytania. Posługujemy się tymi samymi zabiegami, opowiadając o innych, stworzonych przez graczy, bohaterach.

Larp zakłada współczesny setting. Jego akcja może dziać się w mieście, w którym odbywa się gra, ale wspólnie można zdecydować o przeniesieniu jej do innego miejsca – zarówno Pcimia Dolnego, jak i Nowego Yorku. W tym przypadku nie jest najważniejsza dokładna znajomość szczegółów topograficznych, ale oddanie klimatu danego miejsca, mentalności i archetypów jego mieszkańców.

Uczestnicy dzielą się na trzy lub cztery pary, z czego jedna osoba – po raz kolejny – przybywa bez nowego partnera, którego pozostali do tej pory nie mogli poznać. Płeć wszystkich postaci i typy związków są dowolne. Gra nie przewiduje crossplayu (odgrywania innej płci). Przed rozpoczęciem larpa wszyscy wymyślają imiona i background swoich postaci, pary mają za zadanie ustalić jak długo trwa i jaki charakter ma ich związek, podczas gdy ostatnia osoba musi wymyślić, kim jest jej druga połowa i dlaczego do tej pory „ukrywa" ją przed przyjaciółmi. Do pomocy można zaprosić publiczność.

PRZYKŁADOWE POMYSŁY:

- jedno z nich jest pracoholikiem / bezrobotnym
- jedno z nich jest tyranem /
- mają dużo dzieci / nie mogą mieć dzieci
- mają teścia/teściową na głowie
- duża różnica wieku/pochodzenia/kultur
- zawsze się kłócą / nigdy się nie kłócą
- jedno zmaga się z uzależnieniem

Ważne jest także ustalenie, które spośród osób (po jednej osobie z każdego związku) stanowią „paczkę" - trzon grupy, jak, gdzie i kiedy zawiązała się ich znajomość. A także która z par będzie gospodarzem.



AKT I - APERITIF - EKSPOZYCJA

Nawet jeśli wystawny pięciodaniowy obiad nie zawsze towarzyszy Waszym spotkaniom, tym razem okazja jest wyjątkowa. Wreszcie będziecie mieli szansę poznać nową osobę w waszym małym gronie. Jak dotąd, za każdym razem coś stawało na przeszkodzie. Więc trzeba zrobić dobre wrażenie i dać sobie czas na bliższe poznanie, aby za wszelką cenę uniknąć wrażenia krzyżowego ognia pytań. Wszyscy podskórnie czują presję. Każdy chce wypaść jak najlepiej.

OPIS SCENY:

Scena może mieć nieco bardziej larpowy charakter, publiczność nie musi słyszeć wszystkich dialogów. Odbywa się w przestrzeni przed stołem, zanim wszyscy do niego zasiądą. Goście przychodzą po kolei, witają się i rozmawiają, piją wino na zaostrzenie apetytu. Jako ostatnia wchodzi osoba, która przybyła sama. Musi wytłumaczyć nieobecność oczekiwanego partnera.

KONIEC AKTU:

Gdy wszyscy są na miejscu, zostały wymienione wszystkie uprzejmości i wiadomo, że po raz kolejny nie będzie dane poznanie nowego partnera, gospodarze zapraszają do stołu. Akt kończy sie w momencie, kiedy wszyscy zajmą miejsca. Przed przystąpieniem do aktu drugiego każdy z graczy powinien krótko opisać, jakie relacje łączą go z pozostałymi.

ZASADA DODATKOWA:

Kto się lubi ten się czubi. Relacje bohaterów będą zależały od tego, jak gracze usiądą do stołu. W przypadku 5 graczy zgodnie z pentagramem: dwie bliższe osoby to nasi sojusznicy, z dwiema dalszymi mamy konflikt. W wersji na 7 osób każdy ma dwóch sojuszników, (obok siebie po dwóch stronach), dwie osoby neutralne (siedzące jedno miejsce dalej) i dwie osoby w konflikcie (siedzące dwa miejsca dalej).

KILKA RAD:

- To moment „rozbiegówki” dla graczy. Nie warto za mocno pospieszać – ale przedłużanie na siłę też nie ma sensu.
- Tematy rozmów mogą dotyczyć mijającego dnia, smakowitych zapachów z kuchni, szkoły/pracy/rodziny.
- Warto pomyśleć, wcześniej obok kogo wolałoby się usiąść, ale przepychanki przy stole są niewskazane.



AKT II - PRZYSTAWKA - ZAWIĄZANIE AKCJI

Znów się nie udało, to na pewno powód do kilku żartów, które z pewnością będą powracać przez cały wieczór jak zdarta płyta, ale nie zapewnią tematu do rozmów na cały wieczór. Na początek dobre są zawsze niezobowiązujące rozmowy: na temat mijającego dnia, ostatnich wydarzeń z życia, wspominanie dobrych starych czasów, przywoływanie anegdot, które wszyscy już słyszeli. Wieczór taki sam jak wszystkie inne. Dopóki ktoś nie proponuje pewnej zabawy.

OPIS SCENY:

Scena przy stole jest przeplatana krótkimi retrospekcjami. Jedna z nich dotyczy pamiętnego momentu naszej „paczki", pozostałe - poszczególnych par. W jednej z retrospekcji poznamy też tajemniczego nieobecnego/tajemniczą nieobecną, być może pojawią się też inne role epizodyczne odgrywane przez osoby z widowni. Retrospekcje służą nie tylko zbudowaniu relacji ale przede wszystkim stanowią podstawę fabularną, z której będzie mogła korzystać publiczność, kiedy zacznie się gra z telefonami

KONIEC AKTU:

Czas aktu wyznacza liczba przystawek/retrospekcji. Scenariusz zakłada 4/5, ale ich liczbę można zwiększyć według uznania, dodając więcej scen pokazujących pary lub postaci w innych konfiguracjach. Akt kończy się po ostatniej retrospekcji, kiedy ktoś z zebranych proponuje taką zabawę: od tego momentu do końca kolacji, wszystkie smsy odczytywane są na głos, a telefony odbierane na głośnomówiącym.

ZASADA DODATKOWA:

A pamiętasz kiedy? Te słowa wplecione w rozmowę uruchamiają retrospekcję. Wypowiadający nakreśla luźno temat scenki, zaangażowane postaci odgrywają ją przed stołem, a potem wracają na miejsca i krótko komentują wydarzenie. Mają prawo przy stole powiedzieć zupełnie co innego niż widzieliśmy w scence – ich słowa oznaczają wersję, którą wszyscy znają, a treść sceny pokazuje, co wydarzyło się naprawdę.

KILKA RAD:

- Sceny powinny być krótkie i treściwe, w razie dłużenia się retrospekcji, można przerwać i przewinąć daną scenę.
- Ten akt zadecyduje prawdopodobnie o przebiegu larpa, warto podrzucić publiczności „mięso" do późniejszej gry.



AKT III - PIERWSZE DANIE - ESKALACJA KONFLIKTU

Przecież nikt nie ma nic do ukrycia, więc nikt nie oponuje. Zaczyna się gra. Wszyscy żartują i śmieją się dla rozładowania napięcia, ale dźwięk pierwszej wiadomości udowadnia, że ono wcale nie opadło. Wiadomość jest co najmniej dwuznaczna, ale wszystko da się wyjaśnić lub obrócić w żart. Zawsze można też, pod pretekstem wymiany widelca czy przyniesienia wina, wyjść do kuchni i porozmawiać w cztery oczy.

OPIS SCENY:

Kończą się retrospekcje, zaczyna się gra z telefonami. W tym akcie publiczność może korzystać wyłącznie z smsów. Pierwsze danie to domniemanie niewinności i dobra wola drugiej strony – każde wytłumaczenie jest brane pod uwagę. Napięcie powoli rośnie, ale jeszcze nie ma konfrontacji, otwartej wrogości i podkopywania się nawzajem.

KONIEC AKTU:

Akt III nie ma założonej stałej długości, dobrze jest uzależnić to od intensywności smsów. Można także z góry założyć konkretną liczbę otrzymanych wiadomości. Kończy się wraz z pierwszym telefonem, który nie zostanie odebrany na głośnomówiącym, a zatem postaci, w przeciwieństwie do graczy, nie słyszą, o czym mówi osoba po drugiej stronie linii.

ZASADA DODATKOWA:

Chodźmy do kuchni. Jedno z graczy może poprosić drugie na krótką rozmowę na osobności pod pretekstem wyjścia po coś. Akcja przenosi się na chwilę przed stół, wtedy przy nim nie dzieje się nic ważnego i nie przychodzą kolejne smsy. Jeśli ktoś z graczy chce, może dołączyć do rozmowy – w kuchni na raz mogą przebywać max 3 osoby.

KILKA RAD:

- Przed rozpoczęciem warto przypomnieć format wysyłanych wiadomości: [nadawca zapisany w telefonie: treść]
- Na kartce przy poszczególnych postaciach można wpisywać nadawców smsów do wykorzystania później.
- Wprowadzenie smsami zbyt dużej liczby wątków, utrudni i zagmatwa grę. Najlepiej sprawdzą się 1-2 wątki na parę.
- Nie wszystkie wiadomości muszą być istotne dla fabuły, żartobliwy spam, może rozładować atmosferę.
- W przypadku licznej publiczności można wprowadzić system konsultowania kolejności i treści wiadomości (np przez podniesienie ręki) lub przekazywać je przez prowadzącego.



AKT IV - DANIE GŁÓWNE - PUNKT KULMINACYJNY

Zasady gry zostały złamane, ale sprawy zaszły już za daleko, aby teraz tak po prostu przerwać. Kiedy powiedziało się A, trzeba powiedzieć te wszystkie przykre słowa, które cisną się na usta. Czas na danie główne – na stół wjeżdża mięso. Chociaż niektórzy próbują jeszcze robić dobrą minę do złej gry, inni starają się łagodzić napięcia i spory, to nikt już chyba nie wierzy w to, że dzisiejszy wieczór może skończyć się dobrze.

OPIS SCENY:

Nadal obowiązuje gra, do smsów dołączają teraz telefony odbierane w trybie głośnomówiącym. Akcja się zagęszcza. Napięcia nie można już rozładować rozmową w cztery oczy w kuchni. Postaci mogą prosić się o zajęcie stanowisk w konfliktach, każdy może wprost „dosolić" drugiemu – powiedzieć, co o nim myśli, zdradzić sekret itd.

KONIEC AKTU:

Akt kończy się w momencie, w którym napięcie osiąga punkt kulminacyjny i między postaciami dochodzi do rękoczynów (szarpaniny, bójki, policzka w twarz). Należy pamiętać o odegraniu tego w sposób teatralny, zgodnie z obowiązującą zasadą no pain. Nie zależy nam na kontynuowaniu sceny przemocy, a jedynie zasygnalizowaniu, że przełamana została ostatnia blokada.

ZASADA DODATKOWA:

Bo zupa była za słona. Kiedy ktoś chce sam sobie „dosolić" i zachęcić współgracza, by dodatkowo zwiększył intensywność sceny, może nawiązać w dialogu do soli. Stwierdzenia typu: *czy możesz mi podać sól*, *jesteś solą w oku*, *słono mi za to zapłacisz*, *co tak stoisz jak słup soli* należy traktować jak zaproszenie do eskalowania konfliktu.

KILKA RAD:

- Staramy się nie wprowadzać nowych wątków, a rozwijać te rozpoczęte w poprzednim akcie.
- Zanim dojdzie do rękoczynów, warto w tej scenie powiedzieć wszystkie rzeczy, które powinny zostać powiedziane.
- Dla zwiększenia dynamiki gry przestrzeń przed stołem może być wykorzystywana jako część pokoju.
- Telefonujący nie wie, że ktokolwiek niepowołany słyszy rozmowę, więc powinna być bezpośrednia.



AKT V - DESER - ROZWIĄZANIE AKCJI

Doszliśmy do momentu, w którym raczej nie ma wątpliwości, jak cała historia się zakończy. Zobaczmy natomiast, jak potoczyłyby się losy bohaterów, gdyby nie zdecydowali się na zaproponowaną grę... Wszyscy siedzą przy stole, delektują się deserem, popijają kawę i prowadzą normalną konwersację – nieświadomi, jakiej treści rozmowy telefoniczne i wiadomoci wymieniali tego wieczoru ich partnerzy i przyjaciele.

OPIS SCENY:

Ostatni akt dzieje się w alternatywnej rzeczywistości. Scena grana jest tak, jakby nie było gry z telefonami i wszystkie ciemne sprawki bohaterów nie wyszły na jaw. W rozmowach powinny pojawić się nawiązania do poruszanych wcześniej wątków. Konflikty powinny zostać odwrócone w coś miłego. Po kolacji, bohaterowie żegnają się i rozchodzą.

KONIEC AKTU:

Podczas deseru nie ma żadnych dodatkowych metatechnik. Jest grany bez przerywania, znów bardziej jak klasyczny larp. Postaci umawiają się na kolejne spotkanie, tym razem z pewnością uda się poznać brakującą dziś osobę.
Akt i gra kończą się, kiedy ostatni goście wyjdą, a gospodarze podsumują udany i mile spędzony wieczór.

ZASADA OPCJONALNA:

Epilog. Jeśli gracze uznają, że jest taka potrzeba, każda z par może odegrać jedną podsumowującą scenę dziejącą się w przyszłości, aby zmierzyć się z konsekwencjami wątków wynikających z nieujawnionych rozmów i wiadomości. Nieobecny partner i ewentualne role epizodyczne są odgrywane przez osoby z widowni.

DIGESTIF - PO LARPIE

Dobrą praktyką po larpie jest rozmowa o tym, co się wydarzyło, poznanie perspektywy graczy i publiczności, a – w przypadku bardziej dramatycznej gry – także oczyszczenie atmosfery. Na poprawę nastroju po *Dobrze się kłamie w miłym towarzystwie* rekomendujemy wspólne wypicie i zjedzenie czegoś smacznego (po wcześniejszym wyłączeniu telefonów komórkowych).

