

Nevermind czyli Koriolan

Autor: **Andrzej Pierzchała**
Korekta i redakcja: Małgorzata Uchnast
Anna Rymaszewska-Dybała
Skład i grafika: Patrycja Poźlewicz

Jest to narratywistyczna opowieść o strukturze klasycznego dramatu. Pozwala opowiedzieć i przeżyć klasyczną historię, opisaną przez Liviusza, a następnie przez Szekspira, jedną z najdawniejszych legend Rzymu. Daje też możliwość zabawy strukturą scenariusza.

Akcja ma miejsce w **Rzymie**, krótko po wygnaniu **Tarkwiniuszy**. Ze względu na odebranie obywatelom zapasów zboża, mają miejsce zamieszki. Buntownicy są źli na Gnejusza Marcjusza, wybitnego generała, którego obwiniają za ten stan rzeczy. Spotykają patrycjusza, **Agryppę**, a także samego **Koriolana**. **Agryppa**próbuje uspokoić tłum, podczas gdy tytułowy bohater zachowuje się arogancko i stwierdza, że lud nie zasługuje na pożywienie, gdyż nie przedstawia żadnej wartości bojowej. Dwójka rzymskich trybunów, **Brutus** i **Sycyniusz**, potępia jego zachowanie. On sam opuszcza Rzym, kiedy dowiaduje się, że do bitwy szykują się Wolskowie.

Rzymska armia dowodzona jest przez **Komoniusza**, **Gnejusz Marcjusz** jest jego zastępcą. Kiedy **Komoniusz** prowadzi armię na spotkanie wojsk **Wolsków Aufidiusza**, bohater udaje się na podbój miasta **Corioles**. Początkowe szturmy są nieskuteczne, ale po pewnym czasie udaje się otworzyć bramy, co skutkuje zdobyciem miasta. Mimo wycieńczenia, wojska **Koroliana** maszerują, aby dołączyć do reszty Rzymian. **Marcjusz** i **Aufidiusz**, wódz Wolsków, spotykają się bezpośrednio w boju, jednak ich walka kończy się, gdy ludzie wolskiego dowódcy wyciągają go z pola bitwy.

W zamian za ogromną odwagę, **Marcjusz** otrzymuje zaszczytne nazwisko **Koriolan**.

Po powrocie do Rzymu, matka Koriolana zachęca go do ubiegania się o tytuł konsula.

Ten początkowo się opiera, w końcu ulega naleganiom swojej matki **Wolumnii**. Łatwo zdobywa wsparcie Senatu i wszystko wskazuje na to, że bez trudu otrzyma także poparcie ludu. **Brutus** i **Sycyniusz** chcą zniweczyć jego plany i wszcząć kolejny bunt, tym razem przeciwko jego osobie. **Marcjusz**, wpada w gniew, kiedy dowiaduje sięe o tym i narzeka na duże wpływy ludu. Stwierdza, że dopuszczenie plebsu do władzy nad patrycjuszami, jest jak „dopuszczenie do dziobania orłów przez wrony".

Trybuni potępiają go, uznają go za zdrajcę i skazują na banicję.

Po wygnaniu, **Koriolan** udaje się do **Aufidiusza** i oferuje, że pomoże zdobyć **Wolskom** Rzym. **Aufidiusz** zostaje zwolennikiem tego planu i pozwala mu poprowadzić swoje wojska na nową wyprawę przeciwko miastu.

Rzym, w panice, próbuje namówić **Koriolana** do zatrzymania swojej wyprawy, zorganizowanej dla zemsty, ale obaj posłowie wysłani do niego zawodzą. W końcu, miasto wysyła na negocjacje **Wolumnię**, a także żonę Koriolana, jego syna i inną damę. Udaje im się przekonać go, żeby wycofał swoje wojsko, a także by podpisał traktat pokojowy z Rzymem. Gdy **Koriolan** wraca do stolicy Wolsków, mordercy, pracujący na zlecenie **Aufidiusza**, zabijają go za jego zdradę. ■

◊ Liczba uczestników 10

Grazy należy od razu podzielić na dwa zespoły po 5 osób. Warto zapewnić im krótką rozgrzewkę warsztatową.

◊ Struktura Gry

Każda scena poprzedzona jest jej streszczeniem oraz listą postaci w niej występujących. Przekazany jest też sposób doboru ról i ewentualne zasady dodatkowe.

◊ Zasady Gry

Gra oparta jest na strukturze aktowej, a jej sceny są zgodne z oryginalnym dramatem. Postaci nie są przydzielone na stałe. Są one edytowane i tworzone w czasie larpa. Nie występuje jedność czasu i miejsca.

◊ Mechanika

◊ **Mechanika bezpieczeństwa**
Poniższe słowa bezpieczeństwa może wypowiedzieć każdy z graczy. Służą one zmianie dynamiki bez wychodzenia z postaci, niezależnie od tematu sceny:

Red - działanie zostaje przerwane, ponieważ gracz kategorycznie nie życzy sobie jego kontynuowania. "Natychmiast przestań, nie życzę sobie tego."

Yellow - scena trwa, jednak osiągnięto w niej intensywność, poza którą gracz nie chce wychodzić. "Tyle wystarczy. Jest ok, ale nie chcę grać dalej w tym kierunku.

Green - scena trwa, jednak gracz nie jest nią usatysfakcjonowany. Uważa, że scenę można zagrać mocniej lub intensywniej, wyraża zgodę na dotyk, eskalację kłótni, walki etc. Jest to jedyna z komend wymagających potwierdzenia z drugiej strony. Nie możesz zmusić kogoś do zwiększenia intensywności odgrywania.

◊ Nie bądź dupkiem - graj i dać grać innym. Nie trolluj i nie psuj innym zabawy.

◊ Rzeczy, tematy itd., które ktoś wprowadził do gry - grają i pozostają w grze.

◊ Larp odbywać się będzie według zasad **no pain**, czyli nie rób innym krzywdy i nie zadawaj bólu. Dopuszczalny jest wyłącznie dotyk, który nie powoduje dyskomfortu ani bólu u innego gracza.

◊ Reszta jest … może nie milczeniem, jako pisał Mistrz, ale do ustalenia.



Akt 1

Akcja ma miejsce w **Rzymie**, krótko po wygnaniu Tarkwiniuszy. Ze względu na odebranie obywatelom zapasów zboża, mają miejsce zamieszki. Buntownicy są źli na **Gnejusza Marcjusza Koriolana**, wybitnego generała, którego obwiniają za ten stan rzeczy. Spotykają patrycjusza, **Agryppę**, a także samego **Koriolana**.

Agryppa próbuje uspokoić tłum, podczas gdy tytułowy bohater zachowuje się arogancko, stwierdza, że lud nie zasługuje na pożywienie, gdyż nie przedstawia żadnej wartości bojowej. Dwójka rzymskich trybunów, **Brutus** i **Sycyniusz**, potępia jego zachowanie. On sam opuszcza Rzym, kiedy dowiaduje się, że do bitwy szykują się Wolskowie.

Postaci tego aktu:

lud - głodny, wściekły, pokrzywdzony

lider (Agryppa) - spokojny, zawsze opozycyjny, pacyfikujący

bohater (Gnejusz Marcjusz Koriolan) - agresywny, napędzający sceny. Gardzi motłochem. Wojownik.

trybuni (Brutus, Sycyniusz) - obrońca ludu, praworządny, zajadły



Scena 1

Wprowadź graczy w sytuację opisaną na początku scenariusza. Poinformuj ich, że będą grali te same rzeczy symultanicznie w dwóch grupach. Na start każdy sam buduje swoją postać w oparciu o archetyp ludu. Pomóż im przygotować się, zaplanować i spersonalizować swoje postaci.

Scena ta zacznie się od wściekłości i frustracji. Spróbujcie zagrać zamieszki. Napięcie i upływ czasu zmierzycie butelką wody. Niech krąży wokół Was. Nakręcajcie scenę powoli, wraz z ubywającą w butelce wodą.

Dyskusja i spór trwają póki woda nadal w niej jest. Nie popędzajcie się. Wczujcie się w klimat. Pamiętajcie o zasadzie, że do gry wchodzi to, co do niej doprowadzicie.

Scena 2

Dwie osoby z Was sięgną po nowe archetypy. Wy decydujecie, kto to będzie, w niemym głosowaniu wskazując dłońmi. Możecie wskazać dowolną, jedną osobę z waszej grupy, niebędącą Wami. Ma panować absolutna cisza, dopóki nie skończycie decydować. Głosujecie do skutku. Przekonywać możecie się tylko gestem lub spojrzeniem.

Wybrane Osoby dzielą się lub losują archetypy **Agryppy** i **Koriolana**. Daj im chwilę na przemyślenie nowego archetypu.

Te dwie osoby przechodzą do grupy drugiej. Następuje więc wymiana graczy. W drodze niech rozpoczną swą dyskusję co do podziału łupów wśród szeregowych członków. Grupa zyskuje swojego antagonistę i protoantagonistę. Swój gniew, póki co słownie, może wyrazić wobec nich. Nie zawahajcie się podbijać emocji. Scena powinna trwać do wybuchu aktu przemocy ze strony **Koriolana**. Wówczas siadacie w ciszy, czekając aż druga grupa będzie gotowa.

Jeśli uznacie, że pomoże Wam to zbudować strukturę czasu zdarzeń, napełnijcie ponownie butelkę wody.

Scena 3

Jeden z bohaterów o archetypie lud otrzymuje archetyp **trybuna**. Zasady wyboru jak wcześniej.

W tej scenie to on i **lud** zdominują zdarzenia. Ruszajcie się, nie przerywajcie ruchu. Czas na oskarżenia i osąd zdarzeń. Dajcie wszystkim aktywnie uczestniczyć ale przede wszystkim - nie pozwólcie opaść emocjom. **trybuni** muszą potępić **Koriolanów**, jednak to, jak to zrobią, przy jakim sprzeciwie i w jakiej atmosferze, zależy tylko od nich. Na koniec dajcie sobie czas na pożegnanie, na zbudownie sceny i więzi wokół tego wyroku. Nadszedł czas walki. Wasi rywale nadciągają, czas ruszyć im na przeciw.

Akt 2

Dowódca armii **Wolsków, Aufidiusz**, wielokrotnie walczył przeciwko **Koriolanowi** i uważa go za swojego największego wroga. Rzymska armia dowodzona jest przez **Komoniusza**, **Gnejusz Marcjusz Koriolana** jest jego zastępcą. Kiedy **Komoniusz** prowadzi armię na spotkanie wojsk **Aufidiusza**, bohater udaje się na podbój miasta **Corioles**. Początkowe szturmy są nieskuteczne, ale po pewnym czasie udaje się otworzyć bramy, co skutkuje zdobyciem miasta. Mimo wycieńczenia, wojska **Koroliana** maszerują, aby dołączyć do reszty **Rzymian**. **Marcjusz** i **Aufidiusz** spotykają się bezpośrednio w boju, jednak ich walka kończy się, gdy ludzie wolskiego dowódcy wyciągają go z pola bitwy.

Postaci tego aktu:
Wolskowie - plemienni wojownicy
Aufidiusz - wódz plemienia Wolsków
rzymscy legioniści - żołnierze

Scena 1

Wszyscy otrzymują archetyp **Wolskowie** - jesteście plemiennymi wojownikami

Czeka was wybór wodza: najsilniejszego, najsprytniejszego z was - wy zdecydujecie. Wyzywajcie się. Rzućcie sobie wyzwania. Sprawdźcie się i zdobądźcie uznanie wojowników. Gdy będziecie gotowi - zagłosujcie jak wcześniej, w milczeniu. Gdy ktoś jest pewien, że przekonał dość z was, niech wezwie do głosowania. Teraz nie ma już odwrotu. Głosujecie, aż wybierzecie jednogłośnie!

Scena 2

Dochodzi do konfrontacji. Obydwie grupy zewrą się w symulowanej walce. Ale nie o nią nam chodzi! Rzucajcie sobie wyzwania! Wygłaszajcie mowy, podburzające swoich, prowokujące wrogów. Zróbcie widowisko. Ale cokolwiek mówicie i robicie, rzucajcie cechami, przymiotnikami, zniewagami - ale nie rzeczownikami, nie nazywajcie ni siebie ni swoich rywali. W końcu obie grupy są tak Rzymianami, jak i Wolskami. Nie personifikujcie stron! Na koniec odegrajcie walkę, aż z każdej strony pozostanie jeden tylko.

Akt 3

W zamian za ogromną odwagę, **Marcjusz** otrzymuje zaszczytne nazwisko ***Koriolan***. Po powrocie do Rzymu, **matka Koriolana** zachęca go do ubiegania się o tytuł konsula. Ten początkowo się opiera, w końcu ulega naleganiom swojej matki **Wolumnii**. Łatwo zdobywa wsparcie Senatu i wszystko wskazuje na to, że bez trudu otrzyma także poparcie ludu. **Brutus** i **Sycyniusz** chcą zniweczyć jego plany i wszcząć kolejny bunt, tym razem przeciwko jego osobie. Kiedy dowiaduje się o tym **Marcjusz**, wpada w gniew i narzeka na duże wpływy ludu. Stwierdza, że dopuszczenie plebsu do władzy nad patrycjuszami, jest jak „dopuszczenie do dziobania orłów przez wrony". Trybuni potępiają go, uznają go za zdrajcę i skazują na banicję.

Postaci tego aktu:
lud - nasycony i zachwycony
senator - stronnik Koriolana, patrycjusz
bohater (Koriolan) - Wojownik. agresywny, napędzający sceny. Gardzi motłochem.
trybuni (Brutus, Sycyniusz) - obrońca ludu, praworządny, zajadły

Scena 1

Przed sceną znów w niemy sposób głosujecie - wybieracie postać z archetypem **Koriolana**. Gracze z archetypem **Koriolana** wymieniają się między grupami. Reszta wcieli się w archetypy ludu.

Scena zaczyna się od powrotu **Koriolana**. Na chwilę zapomnijcie o urazach i problemach. W końcu wygraliście. Cieszcie się, radujcie, tańczcie i śpiewajcie. Znów sięgnijcie po butelkę wody. Ale nie martwcie się. Ten nadmiar lukru potrwa tylko chwilę. Gdy **Koriolana** znudzą wasze krzyki i wasza radość, znów uderzy w butne tony. Tym da Wam sygnał. Oskarży Was o tchórzostwo, o brak odwagi. O zbędność. **Koriolanie** mów dumnie, a długo. A wy moi drodzy głosujecie wówczas w milczeniu. Wybierzcie trybuna, który stanie w waszej obronie. **Trybun** przemówi po **Korolianie** atakując go, publikując i osądzając. Korolian zaś musi pozostać stały w swym poglądzie. Gdy **Trybun** powie „dość", scena jest skończona.

Scena 2

Koriolan niech zasiądzie pomiędzy Wami. Rozdzielcie między siebie, jak zazwyczaj, acz tym razem po kolei: stronnika - archetyp **senatora**, najprzyjaźniejszego waszemu wodzowi oraz dwóch trybunów, którzy podburzać będą przeciw niemu. **Trybuni** wymieniają się między grupami. Oto czas na retorykę, na gładkie słowa, oskarżenia bez miary. Argumentujcie, lejcie wodę na młyn niczego istotnego. Stwórzcie oprawę i dajcie pokaz swym archetypom. Niech lud będzie **ludem, trybuni** sobą, **Koriolan** zaś niech dumą gniecie ich bez końca. Oskarżenia i mowy nakręcajcie, aż sam gracz, który dzierży archetyp **Koriolana** zaklaszcze Wam z dumą. Wtedy zakończcie.

Akt 4

Po wygnaniu, **Koriolan** udaje się do **Aufidiusza** i oferuje, że pomoże zdobyć **Wolskom** Rzym. **Aufidiusz** zostaje zwolennikiem tego planu i pozwala mu poprowadzić swoje wojska na nową wyprawę przeciwko miastu.

Rzym, w panice, próbuje namówić **Koriolana** do zatrzymania wyprawy, zorganizowanej dla zemsty, ale obaj posłowie wysłani do niego zawodzą. W końcu, miasto wysyła na negocjacje **Wolumnię**, razem z żoną Koriolana, jego synem i inną damą. Udaje im się przekonać go, żeby wycofał swoje wojsko, a także by podpisał traktat pokojowy z Rzymem. Gdy **Koriolan** wraca do stolicy Wolsków, mordercy, pracujący na zlecenie **Aufidiusza**, zabijają go za zdradę.

Postaci tego aktu:

bohater (Koriolan) - Wojownik. agresywny, napędzający sceny. Gardzi motłochem.

Aufidiusz - wódz plemienia Wolsków

Wolskowie - plemienni wojownicy

poseł (Agryppa) - spokojny, zawsze opozycyjny, lojalny wobec Rzymu

Scena 1

Wybieracie archetypy Koriolana i Wodza. Metoda ta, co zwykle. Koriolan przechodzi do grupy drugiej, zabierając ze sobą dowolnie wybranego przedstawiciela ludu. Pozostali dobierają archetypy Wolsków.

Koriolan przybywa do Wolsków. Składa im propozycję zdobycia i zniszczenia Rzymu. To czas na sceny i mowy pełne gniewu i zemsty, negocjacje prowadzące do sojuszu. To scena budująca nastrój pod kulminację. Połączy to, co zbudowaliście archetypami **Rzymian** i **Wolsków**, dzikość i cywilizacje, retorykę i plemienność. Bawcie się kompilacją tego.

Scena 2

To scena, która pozwoli pobawić się Wam ciągłą zamiana ról.
Koriolan z ostatniej sceny jest pierwszym Koriolanem tej sceny. Wybierzcie głosując archetyp **Agryppy**. To poseł. Przybędzie by argumentami i słowem pojedynkować się z emocjami i wiernością Koriolana. Reszta zagra wrogi tłum.

Posłowie przybędą po pięciokroć.
Każdy kolejny poseł, gdy odrzucone zostanie jego poselstwo zagra Koriolana, a wtedy kolejny członek ludu przybędzie z kolejnym, coraz gorętszym poselstwem. Nie wolno Wam powtarzać argumentów ani Koriolanowi odpowiedzi na nie. Wam nie wolno powtarzać argumentów, a Koriolanowi odpowiedzieć na nie. Wolskowie mogą dowolnie ubliżać posłowi i pognać go precz gdy skończy. Po piątym poselstwie Koriolan złamie się, dojdzie do walki. Odegrajcie ją. Zarówno poseł, jak i Koriolan kończą swój pobyt na ziemi.

Scena 3

Podsumowanie. Kto ostatni zagrał Koriolana, ten zostanie jako on pochowany. Złóżcie go na grobie. Powoli, od tego, który stoi najbliżej głowy, niczym wskazówki zegara, zabierajcie głos w pogrzebowej mowie. Opowiedzcie, jak wasze postaci widzą jego losy. Sławcie jego cnoty, wskażcie nauki jakie przyniósł. Gdy zakończycie koło mów - gra się zakończy, my zaś przejdziemy do debrifu.

