JESTEŚMY SZCZĘŚLIWI

/ Piotr Milewski

6-12 uczestników / z publicznością / narratywistyczny freeform science-fiction

Narratywistyczny freeform, który służy do wspólnych poszukiwań odpowiedzi na dwa fundamentalne pytania. Czy praca jest celem samym w sobie? Czy, gdybyśmy mogli sobie na to pozwolić, bylibyśmy szczęśliwi nic nie robiąc?

W trakcie larpu gracze wcielają się w role pracowników tajnej rządowej fabryki w idealnym świecie nieodległej przyszłości. Przejdą drogę od nowicjusza do specjalisty, osiągną zawodowy sukces i dziarsko przemierzą jasno wytyczoną dla nich ścieżkę kariery.

Miejsce

Niezbędne

- Pomieszczenie o powierzchni ok. 40m2.
- Podłużne stoły, po 1 na 3 graczy.
- Po 1 krześle dla każdego z graczy i 3 dodatkowe krzesła.

Jeśli masz możliwość wyboru pomieszczenia, zdecyduj się na takie, które oferuje najwięcej możliwości w zakresie sterowania oświetleniem.

Technikalia

Opcjonalne:

- sprzęt grający;
- komputer;
- projektor i ekran;
- reflektor typu spotlight.

Rekwizyty

Niezbędne:

- ryza papieru do drukarki i nożyczki (mniej sztuk niż liczba graczy, biorących udział w larpie) lub 5 paczek dowolnego papieru do origami o wymiarach 20x20cm;
- laptop;
- kamera;
- śmietnik podbiurkowy;
- kilka dużych, efektownych kopert do dokumentów (bąbelkowe lub w klasycznej żółci);
- kilka płyt CD bez nadruków;
- żelazko, przedłużacz i koc;
- długopis;
- kilkanaście schematów origami o różnym poziomie trudności.

Opcjonalne:

- jedzenie i napoje do sceny z grillem;
- kajdanki do skucia Wichrzyciela w Scenie 9.

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
NARODOWE CENTRUM KULTURY

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

Korekta: Aleksandra Tomicka Kaiper

Kostiumy

Opcjonalnie:

- kombinezony robocze dla wszystkich graczy;
- kamizelka dla Brygadzisty;
- 2 zestawy, na które składa się garnitur, biała koszula i krawat dla Ważnych Ludzi;
- czarne bojówki i czarny sweter lub kamizelka dla Ochroniarza;
- 3 białe kitle dla Badaczy Marketingowców.

Przed grą

Przed rozpoczęciem gry ze wszystki stołów zmontuj jeden, długi (rozmontujesz go później. na potrzeby Sceny 7). Stół nie powinien stać centralnie, ale w ⅓ szerokości sali. Ustaw krzesła po jednej stronie, tyłem do większej przestrzeni, która pozostała wolna.

SCENARIUSZ

O czym jest ta gra?

Gra stawia pytania o sens codziennej, etatowej pracy w dobie automatyzacji, robotyzacji oraz coraz szerszego wachlarza zastosowań Sztucznych Inteligencji.

Cel gry

W trakcie larpu gracze wspólnie tworzą opowieść o ludziach, którzy nie wyobrażają sobie życia bez pracy. Jej celem jest wspólne eksplorowanie z pozoru szczęśliwego i spokojnego świata, w którym praca jest niepotrzebna, choć wciąż wykonywana. Utopia to czy dystopia?

Zasady gry

Gra podzielona jest na sceny. Prowadzący/a zapowiada każdą z nich, informując, co będzie jej treścią.

Sceny nie są ułożone chronologicznie. Linia czasu jest zgięta wpół i spleciona ze sobą, tzn. Scena 1 jest sceną najstarszą, Scena 2 najnowszą, Scena 3 drugą w chronologii itd. Ostatnia scena jest więc umieszczona w połowie toku zdarzeń.

Sceny o numerach parzystych to didaskalia. Biorą w nich udział jedynie postacie tła. Uwaga! Jeśli masz taką możliwość, postaraj się skupić światło właśnie na nich, wyciemnij resztę pomieszczenia i poproś graczy, by jedynie obserwowali to, co dzieje się w tej scenie.

Każdy z graczy wciela się w rolę robotnika w fabryce. W niektórych scenach występują Postaci Tła (NPC). Przed każdą ze scen Prowadzący/a zapowiada, ile postaci będzie potrzebnych w następnej scenie. Każdy z graczy może zgłosić się do odgrywania Postaci Tła.

Wariant Gry

Możesz pokusić się o rozlosowanie pomiędzy graczami archetypicznych ról w zespole wg typologii dra Meredtiha Belbina. Proste i czytelne opisy każdego z typów znajdziesz na Wikipedii, z łatwością możesz na ich podstawie przygotować nanokarty postaci.

https://pl.wikipedia.org/wiki/Role_w_zespole

JESTEŚMY SZCZĘŚLIWI

/ Piotr Milewski

Świat gry i Dramatis Personae

Jest rok 2077. Dzięki wsparciu SI, ludzkości udało się wykonać gwałtowny skok cywilizacyjny i spełnić kilka marzeń. Kryzys klimatyczny został opanowany, wymieranie gatunków spowolnione lub powstrzymane, mięso produkowane jest bez udziału zwierząt, a kolonia na Marsie rozwija się równie prężnie, co stabilnie.

Ludzie są szczęśliwi i wciąż niezastąpieni. Rynek pracy jest stabilny, ciągle pojawiają się nowe zawody, do których potrzebni są ludzie o nowych kwalifikacjach. Pomimo gwałtownego rozwoju technologii okazało się, że wyjątkowe ludzkie ciało, ze swoim genialnym zestawem zmysłów, pilotowane przez niezwykle skonstruowany mózg, jest niezastąpione w wielu dziedzinach życia.

Gracze to wysoko wykwalifikowani pracownicy jednej ze specjalistycznych fabryk. Razem tworzą nowy zespół. Wszyscy razem wdrażają się do skomplikowanej i odpowiedzialnej pracy.

W niektórych scenach uczestnicy gry wcielą się też w Postacie Tła, związane z konkretną sytuacją fabularną i/lub diegezą.

ROZGRYWKA

Rozgrzewka

Przed grą przeprowadź kilka prostych ćwiczeń aktorskich. Wybierz takie, które są aktywne i zawierają elementy ruchowe. Przykładowe ćwiczenie znajdziesz poniżej.

“Maszyna”

Instrukcja wykonania ćwiczenia:

- stańcie tworząc duży okrąg (zachowaj minimum 2 metry pomiędzy każdym z uczestników);
- wspólnie stworzycie Maszynę; nie wiadomo co maszyna dokładnie robi i po co ją stworzono, ale to nie ma żadnego znaczenia;
- zaczyna osoba, która jako pierwsza ma pomysł na gest i dźwięk - staje na środku i wykonuje dowolny ruch 1 częścią ciała;
- ruchowi musi towarzyszyć dźwięk, wydawany po nim lub w trakcie;
- gdy osoba powtórzy ruch i dźwięk 5 razy, może dołączyć do niej kolejna - ich ciała muszą się stykać w 1 miejscu;
- druga osoba wykonuje swój dźwięk i swój ruch; muszą być inne od tych, które są już wykonywane;
- gdy do maszyny dołączy ostatnia osoba, pozwól kompletnej Maszynie wykonać kilkanaście pełnych sekwencji, a następnie zakończ ćwiczenie.

Start, prowadzenie i zakończenie gry

Po zakończeniu rozgrzewki, przedstaw zasady gry. Następnie zapowiedz pierwszą scenę i poproś o zgłoszenie się osób, chętnych do zagrania w niej Postaci Tła. Każda ze scen powinna potrwać ok. 10 do 20 minut, zależnie od liczby graczy i dynamiki grupy. Ostatnia scena wieńczy całą grę.

Deroling

Poproś Graczy, by odtworzyli układ Maszyny z ćwiczenia rozgrzewkowe. Uruchom Maszynę. Wskazuj ręką kolejne elementy, które będą się od niej odłączać. Odłączone elementy kolejno usadzaj wygodnie w okręgu dookoła kurczącego się mech-

anizmu.

Debriefing

Poproś graczy o wypowiedź na temat tego, czy:

Taki świat to Utopia czy Dystopia?

Prawdopodobny czy nieprawdopodobny los ludzkości?

Spotkali się z takimi sytuacjami u siebie w pracy już teraz? Słyszeli o podobnych od kogoś? Czy czas bezsensownej pracy dla pracy nie wniknął niepostrzeżenie do naszego życia?

Mogliby żyć bez pracy? Co by robili, gdyby nie musieli robić nic? Jak szybko by się znudzili, jeśli w ogóle?

Na zakończenie poproś o informację zwrotną dotyczącą samej konstrukcji, fabuły, prowadzenia i produkcji gry.

DLA PROWADZĄCYCH: OPISY SCEN

Scena 1

Postać Tła: Brygadzista/ka

Wprowadzenie:

To pierwszy dzień w nowym miejscu pracy. Firma nazywa się Omnursus Blue. Nie znacie jej z reklam, najprawdopodobniej jest to rządowa fabryka, pracująca na zlecenie wojska lub sił kosmicznych. Zostaniecie przeszkoleni do precyzyjnego wykonywania kluczowego podzespołu nowego pojazdu. To wszystko, co musicie wiedzieć.

Zasady sceny:

To pierwsza ze scen, w której będziecie wykonywać RZECZ. Robicie ją składając figurkę origami według schematu, jaki zaprezentuje Wam Brygadzista.

Postarajcie się zaimponować innym swoimi umiejętnościami. Postarajcie się zrobić dobre wrażenia zarówno na pozostałych członkach Waszego zespołu, jak i na Brygadziście.

Bądźcie odrobinę niezdarni, ale nie dajcie się na tym przyłapać, nadrabiajcie miną i pewnością siebie.

Spekulujcie na temat przeznaczenia RZECZY, jeżeli Brygadzisty akurat nie będzie w pobliżu.

Briefing dla Postaci Tła:

Zademonstruj, jak wykonać RZECZ.

Daj pracownikom przestrzeń do rozmowy za Twoimi plecami. Pomagaj wykonać RZECZ jednej osobie na raz.

Chwal swoich podopiecznych i mów im, że kiedyś będą najlepsi w całej fabryce.

Przykładowy schemat układania rzeczy: https://akwarium.gdynia.pl/origami-konik-morski/

Scena 2

Postać Tła Nr 1: Ważny Człowiek

Postać Tła Nr 2: Mniej Ważny Człowiek

Zasady sceny:

Scena rozgrywana jest bez użycia słów. Można wydawać naturalne dźwięki: westchnięcia, sapnięcia, prychnięcia, śmiech.

Briefing dla Postaci Tła:

Ważny Człowiek siedzi przy biurku. Jego twarz oświetla światło z ekranu laptopa. Pozostali gracze nie widzą tego, co jest na ekranie.

Do Ważnego Człowieka przychodzi Mniej Ważny Człowiek. W ręku ma kopertę. Podaje ją Ważnemu Człowiekowi.

Ważny Człowiek wyjmuje z niej płytę CD. Umieszcza ją w laptopie. Uruchamia. Odgrywa zmienne reakcje: śmiech, niedowierzanie, zaskoczenia, ulgę.

Ważny Człowiek wstaje, gratuluje i dziękuje Mniej Ważnemu Człowiekowi. Jest z niego dumny. Poklepuje po ramieniu i daje znać, że są sobie równi.

Mniej Ważny Człowiek wychodzi raźnym krokiem, dumny i zadowolony z siebie.

Po jego wyjściu Ważny Człowiek wzdycha ciężko. Wyciąga płytę z komputera, sięga po stojący pod biurkiem kosz. Wrzuca do niego płytę i kopertę. Siada z powrotem do komputera, przeraźliwie znudzony.

Scena 3

Postać Tła: Starszy/a Brygadzista/ka

Wprowadzenie:

Idzie Wam coraz lepiej. Brygadzista miał rację, jesteście najlepsi. Nic dziwnego, że to tej roboty potrzebni są ludzie: tak szybko wszystko ogarnęliście. Jeszcze musicie uważać, dbać o szczegóły, ale wkrótce nabierzcie takiej wprawy, że będziecie składać RZECZ z zamkniętymi oczyma!

Zasady sceny:

W tej scenie odwiedzi Was Starszy/a Brygadzista/ka i ogłosił konkurs na Pracownika Miesiąca.

Briefing dla Postaci Tła:

Przychodzisz do nowego zespołu, aby sprawdzić, jak sobie radzą. Bądź chłodny/a, surowy/a i rzeczowy/a.

Ogłaszasz konkurs na Pracownika Miesiąca. Do wygrania jest urlop w rezerwacie przyrody w Kenii dla całej rodziny. Pełne trzy tygodnie wśród sklonowanych afrykańskich zwierząt.

Przeprowadź eliminacje wewnątrz zespołu. Wygra osoba, która najszybciej złoży 10 egzemplarzy RZECZY. Jeśli jakość wykonania RZECZY nie będzie zadowalająca, możesz ogłosić zwycięzcą innego pracownika, który swoją dziesiątkę wykonał wolniej.

Scena 4

Postać Tła Nr 1, 2 i 3: Badacze Marketingowi

Zasady sceny:

Scena rozgrywana jest bez użycia słów, tak jak Scena 2.

Briefing dla Postaci Tła:

Każdy z Was ma przed sobą stos RZECZY.

Każdy z Was ma kilka kartek z różnymi schematami do złożenia figurek origami.

Pierwsze, co robicie, to porządek na stole. Zrzucacie na podłogę wszystkie RZECZY.

Jedną z nich podnosicie i rozkładacie do płaskiego kwadratu, z którego powstała.

Każdy z Was kolejno pokazuje jedną ze swoich propozycji. Zastanawiacie się, głosujecie, kolejne je odrzucacie. Gdy odrzucicie wszystkie, jedno z Was zbiera rozrzucone dookoła projekty w jeden stosik. Pozostała dwójka kładzie się załamana na blacie.

Gdy projekty są zebrane, Badacz wraca do stołu, budzi swoich współpracowników i każe im wylosować jeden projekt na ślepo.

Pozostali zgadzają się na ten pomysł. Podpisują zaakceptowany projekt, pieczętują zgodę uściskami dłoni i rozchodzą się, depcząc po leżących wszędzie RZECZACH.

Scena 5

Postać Tła: Blokowy/a

Postać Tła: Innowator/ka

Wprowadzenie:

Nie dużo zabrakło, by to człowiek z Waszego zespołu został pracownikiem miesiąca. Cóż, mówi się trudno. Podobno ma zostać ogłoszony nowy konkurs, ale nikt nie zna jeszcze żadnych szczegółów...

Zasady sceny:

W tej scenie będziecie pracować nieco inaczej. Nowy system pracy zaproponuje jedno z Was. Przyjmijcie jego propozycje z początkową rezerwą, ale stopniowo angażujcie się coraz bardziej. Na końcu możecie już swobodnie wyrażać szczery entuzjazm.

W trakcie sceny odwiedzi Was Blokowy/a. Scena potrwa jeszcze kilka minut po jego/jej wyjściu.

Briefing dla Postaci Tła Innowator/ka:

Przyjdź do pracy jako ostatni/a. Zaproponuj, by w ramach eksperymentu zmienić tryb pracy. Niech każdy opanuje do perfekcji jeden lub dwa konkretne zgięcia i przekaże półprodukt kolejnej osobie.

Sprawdź, o ile szybciej pracujecie w ten sposób.

Briefing dla Postaci Tła Blokowy/a:

Przychodzisz w połowie dnia pracy, gdy zespół nauczy się pracować taśmowo i będzie robić to płynnie.

Ogłosisz nowy konkurs, na Zespół Kwartału. Ekipa, która w ciągu jednej zmiany wykona najwięcej RZECZY, wybierze się w podróż wraz z rodzinami do Nowej

Zelandii. Trzy tygodnie w luksusowym hotelu u podnóża gór, blisko plaży. All Inclusive, a do tego w pakiecie jest jeden zabieg dziennie w SPA na osobę. Warto się starać!

Sprawiaj wrażenie szpiega innego zespołu. Interesuj się przesadnie tym, jak pracują.

Scena 6

Postać Tła: Mniej Ważny Człowiek (powinna go odgrywać ta sama osoba)

Postać Tła Nr 2, 3, 4 i 5: Trochę Mniej Ważni Ludzie

Zasady sceny:

Scena rozgrywana jest bez użycia słów, tak jak Scena 2.

Briefing dla Postaci Tła:

Mniej Ważny Człowiek siedzi przy biurku. Jego twarz oświetla światło z ekranu laptopa. Pozostali gracze nie widzą tego, co jest na ekranie.

Do Mniej Ważnego Człowieka przychodzi grupa Jeszcze Mniej Ważnych Ludzi. Każdy z nich ma w ręku ma kopertę. Podaje je kolejno Mniej Ważnemu Człowiekowi.

Mniej Ważny Człowiek otwiera koperty i z każdej wyjmuje płytę CD. Umieszcza je kolejno w laptopie. Uruchamia. Odgrywa zmienne reakcje: śmiech, niedowierzanie, zaskoczenia, ulgę.

Ważny Człowiek wstaje, gratuluje i po kolei dziękuje każdemu Jeszcze Mniej Ważnemu Człowiekowi. Jest z nich dumny. Poklepuje po ramieniu i daje znać, że są sobie równi.

Jeszcze Mniej Ważni Ludzie wychodzą raźnym krokiem, dumni i zadowoleni z siebie. Gdy są poza zasięgiem wzroku Mniej Ważnego Człowieka przybijają sobie piątki, jak piłkarze po golu na wagę pucharu mistrzów świata.

Po ich wyjściu Ważny Człowiek wzdycha ciężko. Rozkłada płyty na blacie, sięga po stojący pod biurkiem kosz. Wrzuca do niego 4 płyty i koperty, w których zostały przyniesione. Jedną z nich zostawia, podnosi w górę, traktuje jak skarb. Wkłada z powrotem do koperty i z nową energią siada z powrotem do komputera.

Scena 7

Postać Tła: Plotkarz

Uwagi dla Prowadzącego/j: do tej sceny ustaw dostępne meble tak, by sala przypominała rozległy taras, na którym odbywa się grill, połączony z garden party.

Wprowadzenie:

Wygraliście! To było do przewidzenia, w pewnym sensie. Wasz zespół jest najlepszy, a urlop na Antypodach - rewelacyjny! Oczywiście, sprawy mogły się ułożyć inaczej. Blokowy strasznie węszył, ewidentnie miał innych faworytów. Dobrze, że nie podpatrzył Waszej techniki. W zespole siła!

Zasady sceny:

Jesteście świeżo po wakacjach życia. Kto by pomyślał, Kenia wydawała się boska, ale dopiero Nowa Zelandia wyrwała Was z butów. Warto było ciężko pracować! Dopóki w scenie nie pojawi się plotkarz, wspominajcie dobre, szalone, imprezowe chwile i momenty. Wypominajcie sobie też te żenujące.

Zasada pomocnicza: SIS (Said Is Set).

Briefing dla Postaci Tła:

Przychodzisz chwilę po starcie sceny. Byłeś/aś w kuchni po napoje i/lub kolejkę dla wszystkich.

Informujesz wszystkich, że masz Dobrą i Złą Wiadomość.

Najpierw sprzedajesz im tą Złą. Wasz zespół ma zostać podzielony. Nakręć ich negatywnie do planu szefostwa.

Gdy będą zdenerwowani, sprzedaj im też dobrą. ⅔ zespołu ma dostać awans na Brygadzistów, ⅓ od razu na Starszych Brygadzistów, a mówi się też, że kogoś od razu szykują na Blokowego.

Zmuś ich do spekulacji, komu należy się jaka funkcja.

Scena 8

Postać Tła Nr 1, 2 , 3 i 4: Pracownicy Zespołu Innego Działu.

Zasady sceny:

Scena rozgrywana jest bez użycia słów, tak jak Scena 2.

Briefing dla Postaci Tła:

Wszyscy w czwórkę jesteście bardzo zgranym zespołem. Widać, że lubicie razem pracować. Na podłodze leży stos RZECZY. Na stole rozłożony jest koc, stoi też tam rozgrzane żelazko.

Pracownik Zespołu Innego Działu Nr 1 podnosi pojedynczo RZECZY z podłogi i podaje Pracownikowi Zespołu Innego Działu Nr 2.

Pracownik Zespołu Innego Działu Nr 2 rozkłada rzecz do pierwotnej formy do płaskiego kwadratu, z którego powstała. Następnie przekazuje Pracownikowi Zespołu Innego Działu Nr 3.

Pracownik Zespołu Innego Działu Nr 3 prasuje papierowy kwadrat. Następnie przekazuje go Pracownikowi Zespołu Innego Działu Nr 4.

Pracownik Zespołu Innego Działu Nr 4 układa przeprasowane kwadraty w równy stos.

Gdy ostatnia RZECZ zostanie poddana recyklingowi, całą grupa zbija piątki, świętując zakończenie pracy.

Scena 9

Postać Tła: Wichrzyciel

Postać Tła: Ochroniarz

Wprowadzenie:

To jest dobry dzień. Pracujecie sprawnie i szybko, RZECZY powstają w okamgnieniu. Pogodziliście się już z rozstaniem, no ale dobrze rozumiecie, że żadnej firmy nie stać na marnowanie takich talentów, jak Wasze. Musicie się rozwijać, jesteście potrzebni gdzie indziej.

Zasady sceny:

W tej scenie:

Pracujcie i rozmawiajcie o tym, jakie usprawnienia wprowadzicie, będąc na nowych stanowiskach. Wskazujcie Brygadzistę, Starszego Brygadzistę i Blokowego jako antyprzykłady.

Gdy pojawi się ktoś spoza Waszej grupy, nie uwierzcie w ani jedno jego/jej słowo, podważajcie wszystko, co powie i miażdżcie siłą Waszych argumentów.

Możecie być wzburzeni tą wizytą. Gdy ta osoba zniknie, porozmawiajcie o niej przez chwilę i wróćcie do przerwanej pracy. Do końca Waszej zmiany pozostały jeszcze trzy minuty, trzeba je efektywnie wykorzystać. Prowadzący/a obwieści to sygnałem dźwiękowym.

Ignorujcie postać Ochroniarza, dopóki nie odezwie się jako pierwszy.

Briefing dla Postaci Tła Wichrzyciel:

Przychodzisz do fabryki, by powiedzieć ludziom PRAWDĘ. Chcesz, by wreszcie otworzyli oczy.

Czy wiecie do czego służy RZECZ?

Robicie coś i nie macie o tym pojęcia?

RZECZ jest bezużyteczna!

Trzeba było dać Wam jakieś zajęcie, żebyście byli spokojni!

Musicie być zajęci!

Rząd i naukowcy potrafiliby zaprojektować robota, który składałby to za Was!

Świat to jedno wielkie kłamstwo!

Wszyscy muszą się o tym dowiedzieć!

Musimy wszyscy się zbuntować!

Briefing dla Postaci Tła Ochroniarz:

Nagrywasz zdarzenie kamerą z pewnej odległości.

Gdy sytuacja eskaluje, odkładasz kamerę i podchodzisz do Wichrzyciela.

Prosisz pracowników, by się uspokoili.

Oskarżasz Wichrzyciela o nielegalne wtargnięcie na teren strzeżonego zakładu państwowego. Wyprowadzasz go.

Wracasz. Podłączasz kamerę do laptopa, zgrywasz film, wyciągasz z komputera płytę CD.

Stajesz na środku sceny.

Gdy zabrzmi dźwięk obwieszczający koniec zmiany, teatralnym gestem włóż płytę do koperty.