Sarabande

Maria i Jeppe Bergmann Hamming



Tłumaczenie na język polski: Andrzej Pierzchała

Korekta: Anna Rymaszewska Dybała



Oryginalna duńska wersja napisana dla Fastaval 2013.
Przetłumaczone i zaadaptowane na język angielski na Stockholm Scenario Festival 2013.
Przetłumaczone i zaadaptowane na język polski w ramach realizacji grantu "KULTURA W SIECIE".

- Gatunek: Dramat
- Gracze: 12
- Mistrzowie gry: 1-2
- Czas trwania: 5,5 godziny.

Szczególne podziękowania kierujemy do tych odważnych ludzi, którzy testowali ten scenariusz z nami na Vintersol 2013, a także do Niny Runa Essendrop za pomoc w przygotowaniu gry oraz przekonanie nas do oryginalnego pomysłu i koncepcji. Ponadto oczywiście jesteśmy wdzięczni 24 uczestnikom Fastaval 2013, którzy mieli odwagę oddać się naszym szalonym pomysłom i którzy sprawili, że doświadczenie to było o wiele lepsze niż myśleliśmy.

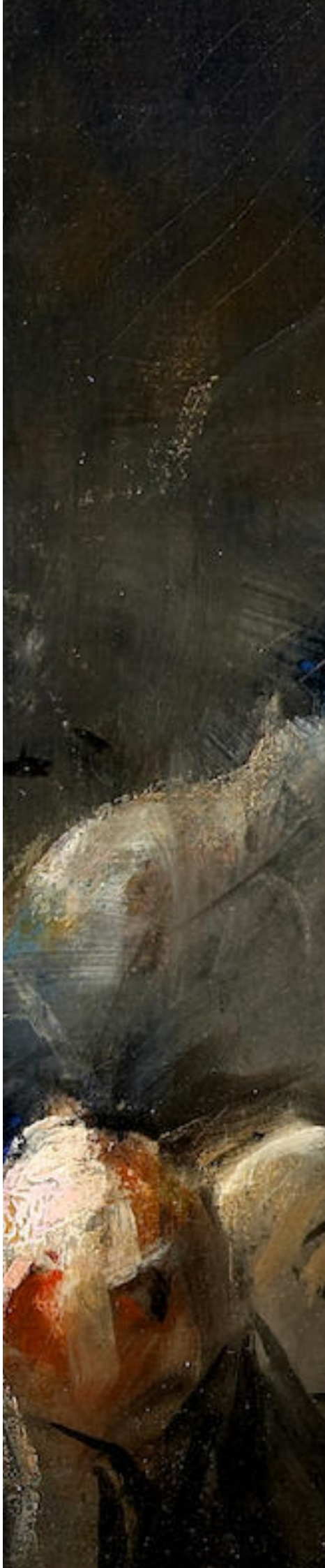
Sarabande to scenariusz dla 12 uczestników, który za pomocą efektów muzycznych, ruchowych i dramatycznych pozwala uczestnikom rozwijać relacje i konflikty w małej kawiarni na Montmartre w Paryżu pod koniec XIX wieku. Uczestnicy stworzą postaci oparte na archetypicznym artystycznym stylu życia i w całym scenariuszu rozgrywają szereg scen skupionych wokół koncepcji wolności, miłości, piękna i prawdy.

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
NARODOWE CENTRUM KULTURY

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

Indeks

Wprowadzenie	4
Ustawienia	5
Prowadzenie scenariusza	6
Rozgrzewka	8
Archetypy	10
Tworzenie postaci	10
Rutyny	13
Przebieg gry	15
Warsztaty teatralne	17
Symbole	17
Start gry	18
Podsumowanie	19
Archetypy do wydruku	20





Wprowadzenie

IDEA

Scenariusze często wykorzystują role tworzone z naciskiem na myśli oraz uwarunkowania wewnętrzne postaci, gdzie uczestnik otrzymuje informacje o osobowości, konfliktach, celach i relacjach danej roli. W tym scenariuszu nacisk kładzie się na muzykę i ruch jako podstawę generowania postaci. Uczestnicy są instruowani, aby wykorzystać utwór muzyczny do budowania zewnętrznych cech roli i wewnętrznego życia emocjonalnego bohatera. Doświadczają tego, jak zmiana i rozwój postaci odbywa się poprzez zmiany w charakterystyce zewnętrznej.

Ponadto, ponieważ często role są przekazywane uczestnikom za pomocą tekstu i słów, wiele scenariuszy jest odgrywanych przede wszystkim z naciskiem na dialog. Zamiast tego scenariusz tej gry zwraca się w kierunku innego punktu ciężkości i pozwala scenom rozgrywać się poprzez wykorzystanie estetycznych środków wyrazu. Ten sposób gry skupia się na dramatycznej intensywności scenariusza. O to właśnie chodzi w tym scenariuszu: O odgrywanie wielkie emocje i dramaturgię dla wszystkich.

PUNKT STARTOWY

W małej kawiarni w Montmartre grupa ludzi spotyka się dzień po dniu na przełomie XIX i XX wieku. Z ich indywidualnymi zasadami, konfliktami, lękami, założeniami i zobowiązaniami, ciągle powtarzają te same codzienne rutyny. To tak, jakby ich życie było zamrożone w jednej, chwiejnej, atonalnej harmonii, szukającej odkupienia, ale nie mogącej znaleźć spokoju. Uczestnicy będą bawić się w 12 osób, które uczęszczają do tej kawiarni dzień po dniu i spotykają się ponownie i ponownie.

W trakcie całego scenariusza będą mieli możliwość albo rozgryźć swoje konflikty w serii scen, albo odegrać swoje wewnętrzne napięcia w małych muzycznych i ruchowych intermezzach. Ten dokument opisuje, w jaki sposób jako mistrz gry ustawiasz otoczenie i światła potrzebne do realizacji scenariusza; jak przeprowadzić uczestników przez rozgrzewkę i tworzenie postaci; oraz wreszcie, jak przeprowadzić scenariusz.

Ustawienie

Jak już wiecie, Sarabandę osadzono na Montmartre w latach 90-tych XIX wieku, ale aby ustawić otoczenie dla rzeczywistej gry, należy poczynić pewne przygotowania, jak opisano poniżej.

LOKACJA

Sarabande wymaga sali naśladującej kawiarnię, w której bohaterowie spotykają się codziennie. Ta sala powinna mieć co najmniej około ośmiu metrów z każdego boku, ale może być większa. Jeśli ta sala zawiera już elementy przeszkadzające, należy je ukryć lub usunąć - są to na przykład rysunki dzieci w klasie, sztukę na ścianach, której nie byłoby na Montmartre, nowoczesną technologię i podobne przedmioty, które mogłyby zakłócić iluzję. Jeśli masz do dyspozycji salę teatralną typu blackbox, będzie to raczej ładnie pasowało do scenariusza, ponieważ scena jest oczyszczona z obcych elementów i zazwyczaj ma dostęp do dźwięku i oświetlenia, które są również niezbędne do tego scenariusza, jak opisano poniżej.

Do wykonania wnętrza kawiarni potrzebne są małe stoliki i krzesła. Meble te powinny być przykryte obrusami i, jeśli miejsce na to pozwala, zapalonymi świecami. Jeśli świece nie są dozwolone, alternatywą są małe lampy stołowe o neutralnym wyglądzie. Jeśli będą ustawione dyskretnie, oświetlą pomieszczenie od dołu do góry, w przeciwieństwie do lamp sufitowych, które zakłóciłyby intymne odczucia, jakich wymaga ten scenariusz. Ponadto, w scenariuszu wykorzystuje się kieliszki do wina i napojów, aby odegrać użycie wina i absyntu. Efekt można uzyskać poprzez zastosowanie soku w odpowiednich kolorach.

Muzyka jest jednym z kluczowych elementów scenariusza, więc będziesz potrzebował sprzętu do odtwarzania muzyki na tyle głośno, aby wypełnić pokój i zagłuszyć wszelkie odgłosy z zewnątrz. Można użyć systemu nagłośnieniowego, ale uruchomiliśmy również scenariusz z komputerem i kilkoma mocnymi głośnikami w zależności od wielkości wykorzystywanego pomieszczenia. Muzyka powinna ukrywać szumy i odgłosy, aby uczestnicy mogli w pełni zanurzyć się w scenariuszu. Uczestnicy będą grali artystów, którzy wyrażają siebie poprzez sztukę, więc potrzebne są również narzędzia, które pozwolą im to zrobić. Mogą to być papier i długopis do rysowania i pisania, sztaluga i paleta do malowania, gitara lub inny instrument do gry, itp.





Jako mistrz gry będziesz potrzebował małego dzwoneczka do zaznaczania przejść między scenami, jak opisano w dalszej części tego dokumentu. Na koniec gracze powinni zostać poinformowani po zarejestrowaniu się do gry, że powinni nosić neutralne kostiumy podstawowe, takie jak czarna para spodni i czarna koszula lub czarna sukienka. Mogą przynieść inne ubrania, które pasują do klimatu gry, ale kostiumy nie są potrzebne do realizacji scenariusza. Mistrz gry przywiezie kilka podstawowych spodni, kurtek, kapeluszy i innych rekwizytów, które zostaną wykorzystane do ustalenia postaci. Przykładowa lista rekwizytów znajduje się po prawej stronie, ale mistrz gry może zabrać ze sobą kilka dodatkowych rekwizytów, jeśli uzna to za stosowne. Upewnij się, że przynajmniej jeden rekwizyt jest dostępny dla każdego uczestnika, a rekwizyty są łatwo rozpoznawalne dla innych graczy. Celem nie jest rekonstrukcja historycznie poprawnego Montmartre; obiekty fizyczne są używane jako część tworzenia postaci, aby symbolizować rolę i później, aby użyć ich w sztuce, którą uczestnicy będą tworzyć.

Prowadzenie Scenariusza

Scenariusz ma szacowany czas trwania 6 godzin, pomijając etap potrzebny na przygotowanie sali. Przygotowanie pokoju zajmie prawdopodobnie około godziny. Po tym czasie przebieg scenariusza jest następujący:

- 15-minutowa prezentacja scenariusza,
- 30 minut na rozgrzewkę,
- 60 minut tworzenia postaci,
- 30-minutowy trening rutyny osobistej,
- 15 minut technik dramatycznych,
- 135 minut odtwarzanych scen,
- 30 minut podsumowanie.

Daje to łącznie 5,5 godziny oraz pół godziny na nieprzewidziane zdarzenia i opóźnienia. Specyfika każdej części została wyjaśniona poniżej.

PREZENTACJA

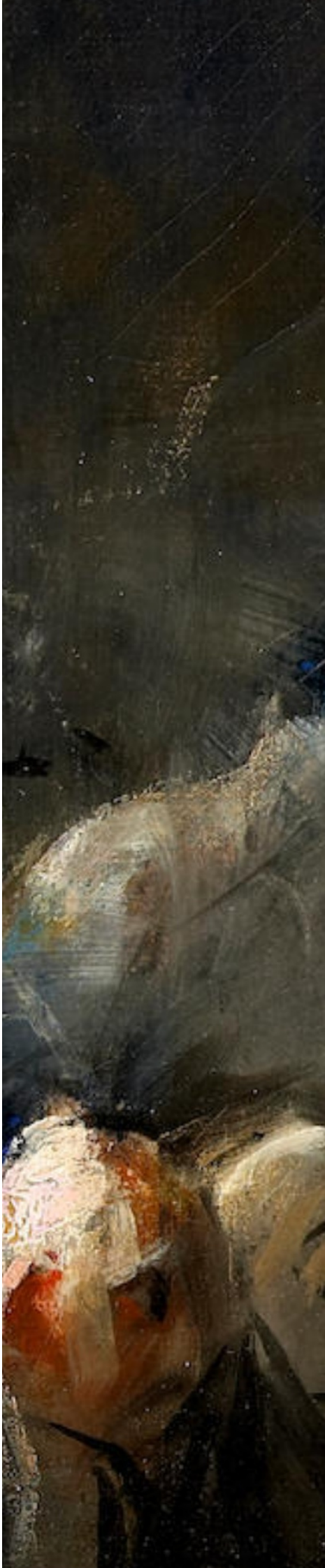
Po przybyciu wszystkich uczestników, scenariusz rozpoczyna się od prezentacji przez mistrzów gry tego, co wydarzy się w ciągu najbliższych kilku godzin. Prezentacja ta powinna zawierać:

- Ogólne wprowadzenie do formy i założeń scenariusza.
- Przegląd planowanego przebiegu wydarzeń.

Ważne jest, aby prezentacja została przeprowadzona w taki sposób, aby stworzyć bezpieczną atmosferę, dzięki czemu gracze będą mieli zaufanie do mistrzów gry, co jest niezbędne do pełnego zanurzenia się w grze. Jednocześnie należy ustalić ton scenariusza. Jest to scenariusz o dramacie i emocjach, więc od samego początku powinien być przekazany jako opera tragiczna, a nie komedia.

REKWIZYTY:

- Cylinder
- Kaszkiet
- Czapka studenta
- Melonik
- Kwiat
- Pióro do pisania
- Monokl
- Paleta farb
- Fular lub krawat
- Damski kapelusz z welonem
- Kamizelka
- Czarna spódnica
- Biała spódnica
- Czerwona rękawica
- Para rękawiczek
- Wąsy
- Szalik
- Muszka
- Para szelek
- Zegarek kieszonkowy
- Notes





Rozgrzewka

Rozgrzewka do scenariusza to szereg ćwiczeń mających na celu zapoznanie się uczestników i rozluźnienie napięcia. Scenariusz kilkakrotnie przesuwa granice uczestników, dlatego ważne jest, aby nie obawiali się oni odsłonięcia przed resztą grupy.

Ćwiczenia należy przeprowadzić przez następujące zadania:
- Nazwiska i prezentacja.
- Flamingi i Pingwiny.
- Przemieszczanie się w przestrzeni.
- Pomocnik / Przeciwnik.
- Ciężar wieku.

(Pierwsze ćwiczenie są przeznaczone przede wszystkim dla grup, które nie znają się dobrze wcześniej i mogą zostać pominięte, jeśli ludzie są już dobrze zaznajomieni.)

NAZWISKA I PREZENTACJA.

Celem pierwszego ćwiczenia jest wstępne zaznajomienie się uczestników ze sobą. Potrzebujemy przełamać lody i zacząć skupiać się na mowie ciała. Ustaw wszystkich uczestników w kole. Jeden z mistrzów gry zaczyna od przedstawienia się z imienia i nazwiska i wykonania wyraźnego gestu, jak skok czy wielki ukłon aż do podłogi. Następnie wszyscy uczestnicy powtarzają imię i gest naśladowania tego, co właśnie zrobił mistrz gry. Teraz uczestnik na lewo od mistrza gry wypowiada swoje imię i wykonuje nowy gest, a wszyscy powtarzają imię i gest. Ta sama procedura jest powtarzana przez cały czas, aż wszyscy się przedstawią.

FLAMINGI I PINGWINY

Jak wszyscy wiedzą, mózg pingwina jest tym, co flamingi uwielbiają jeść najbardziej, dlatego też pingwiny zawsze uciekają, gdy flamingi są w zasięgu wzroku.Pingwiny są w stanie poruszać się tylko ze stopami i ramionami przyciśniętymi do boków ciała, podczas gdy flamingi mogą chodzić tylko długimi, powolnymi krokami z wyciągniętą jedną ręką i drugą ręką w kształcie dzioba.Za każdym razem, gdy flaming dziobie pingwina w głowę, zjadając jego mózg, pingwin zamienia się w flaminga.

LINIA

Utwórz linię z graczy, w której jeden koniec przedstawia postać, która ma „najwięcej" czegoś, a drugą wieńczy postać z „najmniejszą ilością" czegoś, bez mówienia. Przykładami linii mogą być „najgorsze", „najbogatsze" lub „najbardziej wyrozumiałe" postaci, ale wszystko może zostać wprowadzone w grę. Często dobrym pomysłem jest pozwolenie graczom na zasugerowanie własnych linii.

PRZYJACIEL/WRÓG

Uczestnicy mają stanąć w kręgu i każdy potajemnie wybiera przyjaciela i wroga. Kiedy prowadzący mówi uczestnikom, aby rozpoczęli, wszyscy zaczynają się poruszać. Celem uczestników jest bycie jak najdalej od wroga i trzymanie przyjaciela pomiędzy sobą a wrogiem. Podczas ćwiczenia zazwyczaj tworzą się małe grupy, a ćwiczenie kończy się, gdy prowadzący czuje, że energia spada, zwykle po kilku minutach.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ W PRZESTRZENI

Celem jestzrozumienie własnego ciała i ruchu w pomieszczeniu.
Zacznij od normalnego poruszania się po pokoju. Skup się na sobie, bez wzajemnego wchodzenia w siebie. Poruszaj się ciągle i upewnij się, że korzystasz z całego pokoju. Zwróć uwagę na swoje ciało: Jaka jest twoja postawa, jak długie są twoje kroki, używaj ramion podczas chodzenia, itp.

Ćwiczenie może być wykorzystane jako podstawa i początek dla innych ćwiczeń cielesnych. Kiedy uczestnicy są świadomi przestrzeni i swoich ruchów, możesz wślizgnąć się do innych ćwiczeń i poskładać je razem w miarę potrzeb.

CIĘŻAR WIEKU

Celem jest świadomy rozwój fizyczności i ruchu. Z każdym krokiem, który robisz, starzejesz się o rok. Poczuj, jak wiek osadza się w ciele i powoli spowalnia twoje ruchy, aż w końcu staniesz zupełnie spokojnie. Kiedy już wszyscy się zatrzymają, rozejrzyjcie się po pokoju i zbadajcie pozycje pozostałych. Potem znów zacznijcie się ruszać, a staniecie się o rok młodsi z każdym krokiem.





Archetypy

W załączniku do niniejszego dokumentu znajduje się zbiór krótkich opisów dwunastu archetypów, które pojawią się w scenariuszu. Nie są one związane z konkretną płcią, wiekiem czy statusem społecznym. Te krótkie opisy, w połączeniu z rekwizytami i warsztatami, stworzą postaci, w które wcielą się uczestnicy.

Opisy są bardzo krótkie i mają charakter otwartych propozycji z kilkoma głównymi cechami osobowości, które uczestnik może wykorzystać podczas tworzenia swojej roli. Są one celowo sformułowane jako pytania, które wymagają interpretacji, aby uczestnik przejął rolę interpretatora. Opisują uniwersalne typy osób, które mogą być obecne we wszystkich typach środowisk, przy czym są starannie dobierane i zestawiane w celu wywołania napięcia i konfliktu.

DWANAŚCIE ARCHETYPÓW

- Przeciętny
- Poszukiwacz przygód
- Kochanek
- Opiekun
- Rebeliant
- Uczony
- Niewinny
- Władca
- Bohater
- Twórca
- Błazen
- Idealista

Tworzenie postaci

Proces tworzenia postaci polega na przeprowadzeniu uczestników, rekwizytów i archetypów przez serię ćwiczeń, które połączą je i nadadzą im formę i znaczenie. Poprzez ten proces, uczestnicy określą fizyczną postawę postaci, szereg zależności od innych postaci, cel i osobistą rutynę wyrażającą wewnętrzne życie postaci.

Zanim rozpocznie się scenariusz, mistrz gry musi mieć wydrukowaną kopię opisów archetypów, aby mógł przekazać te arkusze uczestnikom. Aby zdobyć zaangażowanie i motywację uczestnika, archetypy są rozdawane w taki sposób, aby uczestnicy mogli wybrać swój własny archetyp. Nazwy dwunastu archetypów są odczytywane głośno jeden po drugim. Za każdym razem, gdy archetyp jest odczytywany na głos, uczestnicy są pytani, czy chcieliby mieć ten archetyp. Jeśli tylko jeden z uczestników poprosi o zagranie tego archetypu, zostanie mu on przekazany, jeśli nikt o to nie poprosi lub jeśli kilku uczestników będzie chciało tego samego archetypu, zostanie on pominięty do czasu, aż wszystkie inne archetypy zostaną odczytane na głos. W tym momencie, miejmy nadzieję, że pozostanie tylko jeden uczestnik, który będzie zainteresowany tym archetypem i będzie można go dać tej osobie.

Tak czy inaczej, archetypy są rozdawane jeden po drugim, dopóki każdy z uczestników nie będzie miał dokładnie jednego archetypu. Scenariusz nie ma żadnych tajemnic, więc uczestnicy mogą czytać sobie nawzajem swoje archetypy, dawać sobie nawzajem zalecenia i dobre pomysły.

Uczestnicy podzieleni są teraz na cztery grupy w oparciu o ich Archetyp, jak opisano poniżej. Grupy są tak skomponowane, aby stworzyć dobrą podstawę dla napięć grupowych i dramatycznych historii:

Grupa 1

- a. Przeciętny
- b. Poszukiwacz przygód
- c. Kochanek

Grupa 2

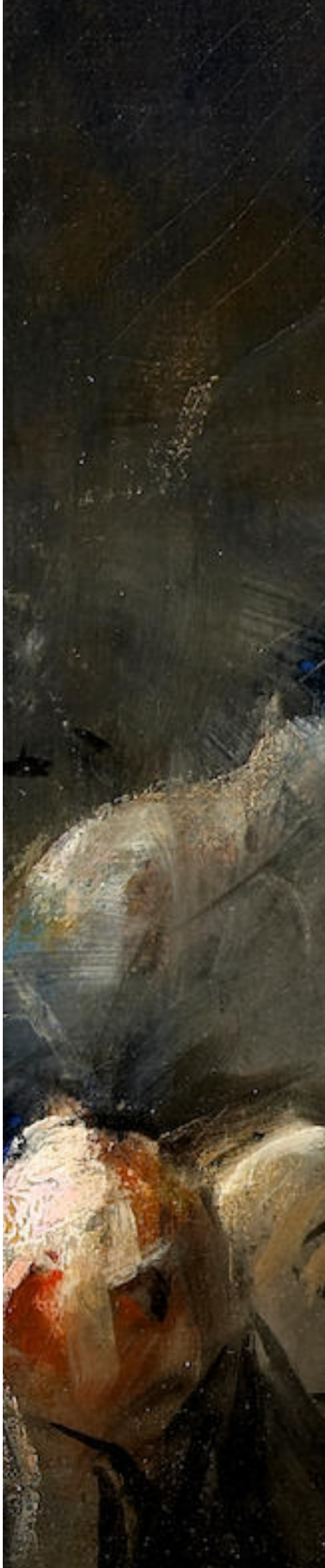
- a. Opiekun
- b. Rebeliant
- c. Uczony

Grupa 3

- a. Niewinny
- b. Władca
- c. Bohater

Grupa 4

- a. Twórca
- b. Błazen
- c. Idealista





Po utworzeniu grup, uczestnicy zostają wprowadzeni w cztery centralne tematy: Piękno, Wolność, Prawdę i Miłość. Grupy muszą teraz zdecydować, wybierając przynajmniej jedną z nich, która znajdzie się w centrum ich konfliktu. Dozwolone jest używanie więcej niż jednego tematu i możliwe jest, aby kilka grup skupiło się na tym samym temacie. Tematy te są otwarte do interpretacji, więc Miłość może być zarówno romantyczną miłością, fizycznym pragnieniem, miłością do rodziny, Boga, narodu lub czegoś innego. Wolność może być wolnością od dominującej żony, wolnością do tworzenia swojej sztuki albo walką o wolność polityczną. Tematyka zapewnia związek między konfliktami a środowiskiem bohemy i daje uczestnikom inspirację do tworzenia postaci i konfliktów. Konflikty, które uczestnicy tworzą, pojawiają się w scenach, dlatego należy ich zainspirować i sprowokować do tworzenia konfliktów, które mają duże znaczenie dla ich charakteru i nie mogą być rozwiązane w taki sposób, żeby wszyscy wygrali.

Grupy siedzą teraz przy czterech oddzielnych stołach i mają około 15 minut na burzę mózgów, relacje i konflikty w swojej grupie. Mistrzowie gry poruszają się między nimi i pomagają grupom w tym procesie, przekazując im informacje zwrotne i upewniając się, że obejmują one role, relacje i konflikty. Kiedy mistrzowie gry poczują, że grupa zaczyna się formować, następnym krokiem jest zapytanie o szczegóły dotyczące danej roli: Jak się nazywają? Jaki jest ich zawód? Czy mają rodzinę? Dlaczego odwiedzają kawiarnię?

Kiedy wszystkie grupy są gotowe, gromadzą się w kręgu. Uczestnik z każdej grupy krótko opowiada reszcie uczestników o rolach, relacjach i konfliktach w jej grupie. Pozostali uczestnicy mogą teraz przekazać grupie informacje zwrotne. Po tym, jak wszystkie grupy przedstawią swoją koncepcję i otrzymają informację zwrotną, w razie potrzeby mają kilka minut na jej zintegrowanie. W międzyczasie mistrzowie gry przygotowują rekwizyty na stole tak, że gdy wszyscy są gotowi, uczestnicy mogą wybrać po jednym rekwizycie, który będzie określał ich charakter. Kiedy każdy z nich wybierze jeden, uczestnicy mogą wybrać kolejne rekwizyty, jeśli są dostępne.

CZTERY TEMATY:
- Wolność
- Miłość
- Prawda
- Piękno

Jednak nadal muszą zdecydować, który rekwizyt jest tym, który oznacza ich charakter. Następnie, z imionami, koncepcjami i rekwizytami, uczestnicy są proszeni o wykonanie pierwszego ćwiczenia rozgrzewającego - Imiona i Prezentacja - ponownie, ale teraz z imieniem i językiem ciała swojej postaci. Następnie wykorzystuje się ćwiczenia, aby umożliwić uczestnikom zrozumienie dynamiki grupy postaci. Są oni proszeni o dokonanie podziału na podstawie tego, jak bardzo lub jak mało ich postacie identyfikują się z poniższymi stwierdzeniami:

- Kto pierwszy jest obsługiwany przez kelnera w kawiarni?
- Kto uważa, że ma największy talent artystyczny?
- Kto właściwie ma największy talent artystyczny?
- Kto ma najwięcej do stracenia?
- Kto ma najwięcej do zyskania?

Rutyny

Po ustaleniu ról i relacji grupowych, kolejnym krokiem jest stworzenie osobistej rutyny. W trakcie tego procesu uczestnicy rozpoczną od kilku kroków, aż do uzyskania pełnej choreografii dla swoich bohaterów. Proces ten może ewentualnie ewoluować w pełnoprawny taniec, ale nie jest to wymagane. Uczestnicy muszą być w stanie zapamiętać swoją choreografię i powtórzyć ją w rytm muzyki. Poniższe kroki pozwolą im to zrobić szybko.

Po pierwsze, uczestnicy są proszeni o zachowanie się tak, jakby wchodzili do kawiarni - jak to robią każdego dnia. Akcja musi zająć całą minutę, więc może pójdą na spacer, zamówią coś w barze, wypiją ze szklanki i zaczną pisać, na przykład. Wszyscy uczestnicy najpierw odnajdują swoje miejsce startu, a następnie mistrz gry daje im sygnał aby poruszali się przez minutę.





Mistrz gry daje wszystkim znać, kiedy minie 15, 30, 45 i 60 sekund, aby uczestnicy poczuli, że minęła minuta. Proces ten jest powtarzany 5-10 razy, aż wszyscy uczestnicy będą mogli wypełnić całą minutę. Następnie każdy jest proszony o uwzględnienie momentu, w którym jest wysoko, co może obejmować stanie lub krzesło, skakanie itp. Następnie uczestnicy powinni włączyć moment, kiedy są nisko, na przykład, siedząc na podłodze, leżąc, itp. W ten sposób uczestnicy są zmuszeni do bardziej aktywnego korzystania z pomieszczenia.

Teraz dodawana jest muzyka, a uczestnicy powtarzają Rutynę do niej; użyta melodia to "La valse d'Amélie". Tę melodię można znaleźć na Spotify: Yann Tiersen - La valse d'Amélie (Version orchestre) - tylko pierwsza minuta jest wykorzystywana, aż do sceny końcowej, kiedy odtwarzana jest pełna melodia.

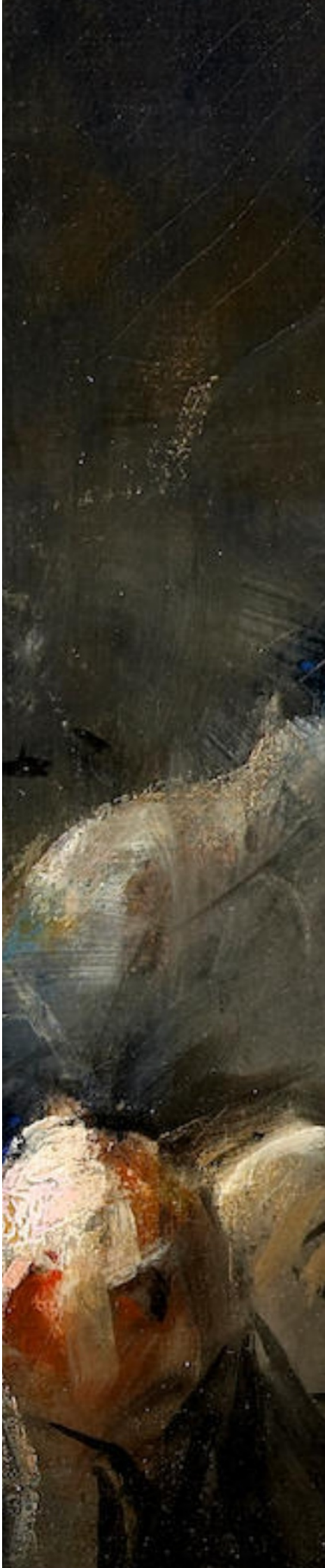
Po około pięciu powtórzeniach Rutyny, uczestnicy powinni mieć już wyczucie muzyki. Teraz proszeni są o wykonanie Rutyny z jak największym gniewem, a następnie z jak największą radością, a następnie proszeni są o wykonanie jej z podwójnym przypieszeniem. W tym momencie mistrz gry może powiedzieć uczestnikom, że wolno im nawet tańczyć, jeśli mają na to ochotę, i da im jeszcze kilka przejść przez cały czas trwania Rutyny. Teraz pewnie kilku z uczestników faktycznie zatańczy.

Uczestnicy mają teraz podstawową rutynę. Następnym krokiem jest wykorzystanie tej Rutyny do budowania relacji. W tej fazie należy poprosić uczestników o wybranie "przyjaciela" spośród pozostałych uczestników, który nie jest częścią grupy. Uczestnik powinien włączyć przyjaciela do rutyny i pokazać, że jest on przyjacielem za pomocą mowy ciała. Po tym procesie uczestnicy rozmawiają z wybranym przez siebie przyjacielem o tym, jaka powinna być ich relacja i z każdym, kto mógł wybrać uczestnika jako przyjaciela. Następnie proces ten jest powtarzany, ale tym razem uczestnicy powinni wybrać przeciwnika podczas wykonywania rutyny. W ten sposób uczestnicy mogą rozmawiać o specyfice swojej relacji po zakończeniu Rutyny.

Przebieg gry

Po warsztatach, scenariusz jest odtwarzany w serii scen, w których każda scena zaczyna się od wszystkich postaci wykonujących Rutynę do muzyki. Celem Rutyny jest ustalenie klimatu i nastroju scenariusza oraz otwarcie na kreatywność uczestników. Rutyna pozwala również uczestnikom na eksponowanie ciałem i ruchem emocji swoich bohaterów. Jak opisano wcześniej, Rutyna jest ćwiczona w trakcie rozgrzewki i uczestnicy mają za zadanie wykorzystać ją pomiędzy poszczególnymi scenami jako sposób na przerwanie sceny. Mogą oni rozwijać Rutynę i zmieniać ją w coś innego, jeśli zainspirują się scenariuszem lub jeśli inne postacie zmuszą swoich bohaterów do zrobienia czegoś innego. Jednak nadal muszą zaczynać i kończyć w tym samym miejscu i w tym samym czasie. Zmiana Rutyny jest jedną z podstawowych mechanik scenariusza, ponieważ za pierwszym razem, gdy jedna z postaci zmienia to, co robi, powoduje kaskadę efektów w całej Rutynie, gdzie inne postacie są zmuszone do zmiany tego, co robią. Gracze wnoszą te zmiany w Rutynie ponownie do gry. W ten sposób Rutyna wyznacza ramy dla ewolucji fizycznych działań postaci i zmian w innych aspektach postaci, które będą następować.

Podczas Rutyny nie wolno rozmawiać - tylko poruszać się do muzyki. Koniec każdej sceny i tym samym początek Rutyny jest oznaczony przez mistrza gry, który jest właścicielem kawiarni. Dzwoni wtedy małym dzwoneczkiem sygnalizującym, że kawiarnia podaje ostatnią kolejkę. Jest to kolejka, w której gracze znajdują pozycję startową dla swojej Rutyny. Kiedy Rutyna zostanie ukończona, rozpoczyna się następna scena. W ten sposób, każda scena jest jak dzień w kawiarni rozgrywany w ciągu zaledwie 10 minut. Każda Rutyna oznacza przejście do następnego dnia z tymi samymi wydarzeniami w kółko, aż ktoś zdecyduje się zrobić coś innego. W poszczególnych scenach spektakl będzie się obracał wokół dramatycznych napięć i konfliktów wymyślonych przez uczestników. Aby skupić się na estetyce i dramatyźmie, scenariusz ma alternatywną formę dla scen. Ograniczając sposób, w jaki uczestnicy mogą wyrazić swoich bohaterów, scenariusz zmusza ich do skupienia i skondensowania wysiłku w scenach.





Znajdujemy się na Montmartre w epoce bohemy z bohaterami charakterystycznymi dla klimatu epoki i koncentrujemy się na tym, co można nazwać podstawowymi cnotami tych czasów: wolnością, prawdą, pięknem i miłością. Tematy te są nie tylko wpisane w scenerię każdej grupy jako ramy dla opowiadanych historii, ale także wyznaczają ramy dla sposobu, w jaki uczestnicy mogą wyrazić siebie. Na Montmartre nie ma potrzeby wyrażania siebie, jeśli nie chodzi o komunikowanie Wolności, Prawdy, Piękna i Miłości. Dlatego też, we wszystkich scenach scenariusza zabrania się prowadzenia regularnych rozmów. Duchy artystyczne Montmartre'u nie dbają o drobne rozmowy i jałowe konwersacje. Tak więc bohaterowie będą musieli wyrazić siebie za pomocą środków dramatycznych i estetycznych. Możesz wyrecytować wiersz, wygłosić mowę, zaśpiewać piosenkę, namalować swoje emocje na płótnie, zacytować scenę ze sztuki, itp. aby przekazać to, co czujesz i myślisz. Te estetyczne rozmowy powinny być widoczne dla każdego. Scenariusz nie ma żadnych tajemnic i należy nakłaniać uczestników do wydobywania swoich konfliktów i dramatycznych scen na jawie, aby wszyscy mogli się nimi cieszyć.

Oczywiście te metody nie są w żaden sposób normalnym sposobem komunikowania się i prawdopodobnie w prawdziwym Montmartrze było dużo drobnych rozmów, ale ten scenariusz nie jest realistyczny i nie chodzi o prawdziwy Montmartre. Jest to symboliczny i surrealistyczny scenariusz, w którym nacisk kładzie się na dramat i emocje scen, a nie na fabułę i realizm historyczny scenerii. Dla niektórych uczestników ta forma gry będzie zapewne wyzwaniem, dlatego wykorzystujemy Rutynę jako przerywnik sceny. Rutyna inspiruje i budzi w uczestnikach kreatywne wyobrażenia i daje im chwilę spokoju w czymś znanym między scenami.

Niektórzy uczestnicy mogą próbować angażować się w równoległe monologi, dlatego ważne jest, aby powiedzieć uczestnikom przed rozpoczęciem scen, że powinni być ostrożni, aby całkowicie uniknąć regularnego dialogu. Kiedy uczestnicy przejdą przez tę formę gry, uzyskają niezwykle skoncentrowany sposób komunikowania się i zbudują w scenach wiele napięcia, które zostanie uwolnione w Rutynie. Uczestnicy powinni zostać poinformowani o stylu gry po rozgrzewce i po przećwiczeniu Rutyny.

W tym momencie będą gotowi uwierzyć, że mogą być kreatywni i wyrażać siebie poprzez sztukę. Jeżeli ta informacja przyjdzie za wcześnie, możesz przestraszyć uczestników i nigdy nie odkryją oni, jak bardzo mogą być naprawdę kreatywni, jeśli weźmie się pod uwagę odpowiednie okoliczności. Mimo to prawdopodobnie zareagują w tym momencie z niepokojem i nie będą pewni, jak to zrobić. Zanim rozpocznie się scenariusz, wykonuje się kilka dramatycznych ćwiczeń, aby pozwolić im spróbować formy.

Warsztaty teatralne

Aby przygotować uczestników do tej formy gry, wykonujemy ćwiczenie monologowe. Wszyscy uczestnicy zbierają się w kółko z mistrzami gry. Mistrz Gry zaczyna od wygłoszenia monologu, w którym opowiada o swoim poranku: najpierw w zwykły sposób, a potem powtarza go z dramatycznymi wyrazami. Mogą to być pauzy, akcenty, rymowanki, powtórki itp. Następnie uczestnicy zostają połączeni w pary. Każda para wykonuje to samo ćwiczenie, na zmianę recytując opis swojego poranka, z tym małym dodatkiem, że są proszeni, aby stać do siebie plecami. Nie wolno im opowiadać partnerowi, gdy ta historia się skończy. Każdy powinien zwrócić uwagę na swojego partnera i rozpocząć swój monolog, gdy usłyszy, że pierwszy skończył. Zmusza to uczestników do zwracania uwagi na siebie nawzajem i nie przerywania. Kiedy wszyscy skończą, uczestnicy ponownie zostają zebrani w kółko. Teraz spróbowali werbalnej komunikacji dramatycznej; następnym krokiem jest próba niewerbalnej komunikacji dramatycznej. Uczestnicy powinni ponownie połączyć się w pary, aby opowiedzieć partnerowi o swoim poranku, ale tym razem nie wolno im używać słów. Teraz muszą mimikować, tańczyć lub w jakiś inny sposób pokazać partnerowi swój poranek.

Symbole

Ponieważ uczestnicy znają teraz formę i styl gry, mistrzowie gry powinni powiedzieć im, dlaczego każdy z nich ma rekwizyt, który powinien być istotny dla ich charakteru. Gracze powinni używać tego rekwizytu jako symbolu, gdy odnoszą się do postaci w twórczości. O wiele łatwiej jest namalować czerwony kwiat we włosach kobiety lub mężczyzny w kapeluszu, niż dać naturalistyczny obraz innej osoby. Na przykład, uczestnicy są mile widziani, aby używać tego symbolu, gdy wspominają kogoś werbalnie - zamiast imienia postaci.





Start Gry

Ostatnim przygotowaniem przed rozpoczęciem gry jest poinformowanie uczestników, że mistrzowie gry będą funkcjonować jako kelnerzy w kawiarni, ale nie będą w żaden sposób ingerować w grę. Od tego momentu uczestnicy są właścicielami scenariusza i wszystkiego, co się dzieje.

MISTRZOWIE GRY POWINNI POWIEDZIEĆ UCZESTNIKOM, CO NASTĘPUJE:

1) Scenariusz składa się z 10 scen o czasie trwania 10 minut.

2) Scenariusz zaczyna się od Rutyny i pomiędzy każdą sceną mamy Rutynę.

3) Przed zakończeniem każdej sceny, gamemasterzy zadzwonią i każdy powinien znaleźć miejsce początkowe do Rutyny w ciągu 10 sekund.

4) W dziewiątej scenie, mistrzowie gry będą krzyczeć "Rundy Finałowe" podczas dzwonienia, sygnalizując, że następna Scena jest ostatnią, dlatego wszystko, co powstrzymywało bohaterów, powinno być ujawnione w tej ostatniej scenie.

5) Po ostatniej scenie scenariusz kończy się podwójną Rutyną. Mistrz gry powinien po prostu pozwolić, aby utwór wybrzmiał do końca w finałowej rutynie.

6) W scenach dozwolone są tylko dramatyczne lub estetyczne formy komunikacji.

7) W Rutynie słowa nie są dozwolone.

8) Uczestnicy są odpowiedzialni za własną linię historii, dlatego nie powinni rozgrywać pełnego scenariusza w pierwszej scenie.

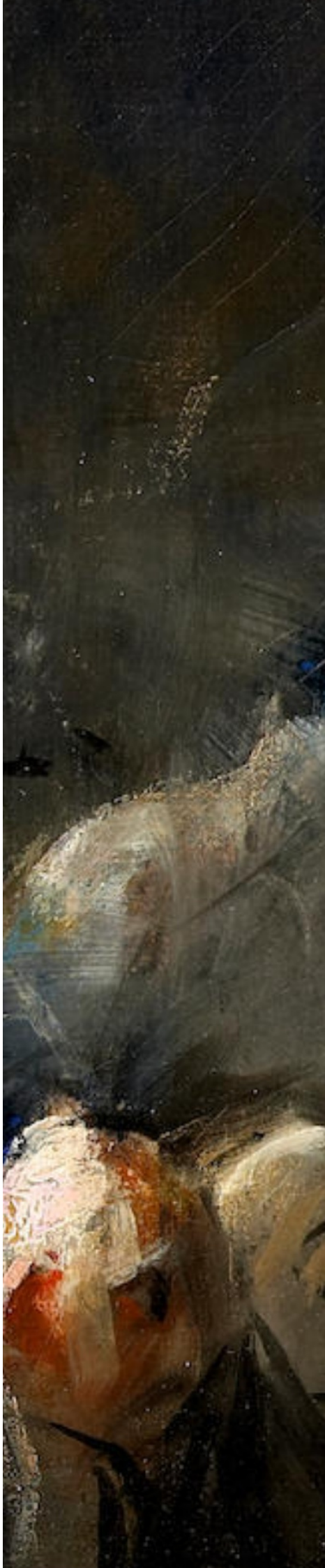
I aby upewnić się, że wszyscy rozumieją mechanikę, jedna scena, która zaczyna się i kończy Rutyną, jest prowadzona jako ćwiczenia. Można to skrócić do kilku minut. Jeśli któryś z graczy rozpoczął dialogi podczas ćwiczenia, powinien to skomentować mistrz gry, aby wszyscy wiedzieli, że dialogi nie są dozwolone, a uczestnicy powinni mieć możliwość zadawania wszelkich pytań, jakie mogą mieć. Liczba i długość scen jest oparta na naszych doświadczeniach ze scenariuszem, ale możesz chcieć przyciąć niektóre sceny nieco krócej lub dłużej w trakcie trwania scenariusza, jeśli pasuje on do dramatycznych odczuć w scenach. Często dobrym pomysłem może być zatrzymanie uczestników w momencie pojawienia się napięcia, aby utrzymać tę energię w Rutynie.

W trakcie scenariusza powinna być odtwarzana muzyka, ponieważ motywuje ona uczestników do ruchu, tańca i wyrażania siebie. Lista odtwarzania Spotify została stworzona na potrzeby scenariusza, a z naszego doświadczenia wynika, że muzyka Amelie From Montmartre jest najbardziej inspirująca dla uczestników, ale z zadowoleniem przyjmujemy eksperymentowanie z wyborem muzyki. Jak doświadczysz jako mistrz gry, muzyka jest sposobem, w jaki możesz reżyserować uczestników, więc jeśli użyjesz jej poprawnie, może uczynić sceny bardziej intensywnymi i pokierować akcją w określonych kierunkach.

Najlepszą radą jest więc, abyś słuchał muzyki do scenariusza, dopóki nie poznasz jej naprawdę dobrze, a następnie wybierał numery odpowiadające stylowi gry uczestników, w miarę jak scenariusz będzie się rozgrywał.

Podsumowanie

Po zakończeniu scenariusza następuje krótkie podsumowanie, podczas którego uczestnicy mają możliwość podzielenia się swoimi przemyśleniami na temat scenariusza, a mistrzowie gry mogą im podziękować za udział.



Archetypy

Niewinny

Twoim celem jest bycie szczęśliwym, robiąc rzeczy we właściwy sposób. Boisz się, że zrobisz coś złego? Czy czasem nudzisz się w swojej naiwnej niewinności? Czy twoją największą siłą jest wiara i optymizm?

Możesz być: Idealistą, Dzieckiem, Tradycjonalistą, Naiwnym, Świętym, Romantykiem czy Marzycielem.

Poszukiwacz przygód

Twoim celem jest odnalezienie się poprzez nieustanne poszukiwanie nowych miejsc i uciekanie przed nudą. Boisz się być przyłapany na normalności? Czy twoją największą słabością jest brak celu? Czy ryzykujesz, że skończysz jako wyrzutek? Czy jesteś niezależny i ambitny?

Możesz być: Awanturnikiem, Indywidualistą, Pielgrzymem, Obrazoburcą lub Poszukiwaczem.

Przeciętny

Twoim celem jest przynależeć gdzieś, pokazując klasyczne cnoty, być ugruntowanym i regularnym. Boisz się, że wyróżnisz się spośród stada? Czy ryzykujesz, że zgubisz się w próbie by dopasować się do wszystkich innych? Jesteś realistą, empatycznym i szczerym?

Możesz być: Sierotą, Proletariuszką, Pracowitą Robotnicą, Dobrą Sąsiadką albo Miłą Dziewczyną.

Rebeliant

Twoim celem jest obalenie wszystkiego, co nie działa, poprzez zakłócanie, niszczenie i duszenie. Boisz się być bezsilny? Czy ryzykujesz, że zwrócisz się na ciemniejszą ścieżkę i skończysz jako przestępca? Czy twoją największą siłą jest twoja dzikość i wolność? Myślałeś o tym?

Możesz być: Wyrzutkiem, Rewolucjonistą, Odmieńcem, Sufrażystką czy Obrazoburcą.

Bohater

Twoim celem jest uczynienie świata lepszym poprzez silne i kompetentne działanie w każdej sytuacji. Boisz się być postrzegany jako tchórz czy jako słaby? Czy twoją największą słabością jest twoja arogancja i potrzeba znalezienia zawsze następnej bitwy? Jesteś kompetentny i odważny?

Możesz być: Żołnierzem, Zwycięzcą, Gwiazdą, Zbawicielem lub Wygranym.

Kochanek

Twoim celem jest uzyskanie bliskiej relacji z inną osobą, którą kochasz lub pragniesz, poprzez bycie jak najbardziej atrakcyjnym fizycznie i duchowo. Czy obawiasz się być sam czy niechcianym? Czy ryzykujesz utratę swojej własnej tożsamości w twoim dążeniu do tego, co inni chcieliby, żebyś zrobił? Czy twoją największą siłą jest pasja, wdzięczność i zaangażowanie?

Możesz być: Partnerem, Przyjacielem, Entuzjastą, Żoną/Mężem lub Kochankiem

Archetypy

Opiekun

Twoim celem jest ochrona innych poprzez pomoc i przysługi. Czy boisz się być postrzegany jako egoistyczny czy niewdzięczny? Czy twoją największą słabością jest to, że inni cię wykorzystują? Czy ryzykujesz, że zrobisz z siebie męczennika?

Możesz być: Świętym, Altruistą, Rodzicem, Pomocnikiem czy Naśladowcą.

Rebeliant

Twoim celem jest obalenie wszystkiego, co nie działa, poprzez zakłócanie, niszczenie i duszenie. Boisz się być bezsilny? Czy ryzykujesz, że zwrócisz się na ciemniejszą ścieżkę i skończysz jako przestępca? Czy twoją największą siłą jest twoja dzikość i wolność? Myślałeś o tym?

Możesz być: Wyrzutkiem, Rewolucjonistą, Odmieńcem, Sufrażystką czy Obrazoburcą.

Twórca

Twoim celem jest stworzenie czegoś o trwałej wartości poprzez swoje zdolności twórcze. Boisz się być mierny? Czy twoją największą słabością jest twój perfekcjonizm? Czy ryzykujesz, że będziesz szukał przedwczesnych rozwiązań? Czy twoją największą siłą jest twoja kreatywność i wyobraźnia?

Możesz być: Artystą, wynalazcą, muzykiem, innowatorem, pisarzem lub marzycielem.

Bohater

Twoim celem jest uczynienie świata lepszym poprzez silne i kompetentne działanie w każdej sytuacji. Boisz się być postrzegany jako tchórz czy jako słaby? Czy twoją największą słabością jest twoja arogancja i potrzeba znalezienia zawsze następnej bitwy? Jesteś kompetentny i odważny?

Możesz być: Żołnierzem, Zwycięzcą, Gwiazdą, Zbawicielem lub Wygranym.

Błazen

Twoim celem jest życie dla własnej przyjemności poprzez zabawę i gry. Boisz się być nudny? Czy twoją największą słabością jest lewość? Czy marnujesz swój czas? Czy twoja największa siła to twój entuzjazm?

Możesz być: Głupcem, łotrem, oszustem, żartownisiem albo komikiem.

Kochanek

Twoim celem jest uzyskanie bliskiej relacji z inną osobą, którą kochasz lub pragniesz, poprzez bycie jak najbardziej atrakcyjnym fizycznie i duchowo. Czy obawiasz się być sam czy niechcianym? Czy ryzykujesz utratę swojej własnej tożsamości w twoim dążeniu do tego, co inni chcieliby, żebyś zrobił? Czy twoją największą siłą jest pasja, wdzięczność i zaangażowanie?

Możesz być: Partnerem, Przyjacielem, Entuzjastą, Żoną/Mężem lub Kochankiem