

## РИ “БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ”

---

### ЗАЧЕМ ДЕЛАЕТСЯ ЭТА ИГРА И О ЧЕМ ОНА?

«Одни рождаются великими, другие достигают величия, а третьим оно сваливается с неба», говорит Мальволио в «Двенадцатой ночи». Кто на самом деле плетет нити судьбы - божественное начало или сам человек? Неумолимый рок, ведущий человека - так ли неумолим? Или правда в том, что “жизнь — это сказка, рассказанная идиотом, полная шума и ярости, но не имеющая смысла”? Долг и совесть, любовь и ненависть, добродетель и обман, месть и прощение. Кто делает этот выбор: судьба, предназначение, пророчество, стечение обстоятельств, высшие силы или же кто-то другой?

Весь мир театр - так что и наша игра просто дышит театральностью. Но если в театре - мы всего лишь актеры, то в нашей игре персонажи оживают и движутся по линиям своей судьбы без подсказок от суфлера. Более того: мы решили пересмотреть большинство классических шекспировских персонажей, придав им глубину и неоднозначность, в некоторых случаях поместив их в неожиданный контекст, вернув героям классической драмы право быть прежде всего людьми, а уж потом действующими лицами.

Мы хотели бы сделать яркую и эмоциональную игру (где-то вы это уже слышали, да-да - но ведь мы держим слово?). В отличие от некоторых других наших проектов - в этой игре будет намного меньше беспечного веселья. Зато будет гораздо больше сложных интриг, борьбы за власть, полных преград любовных историй, тайных венчаний, коварных предательств, неочевидных родственных связей, отравленного вина, скелетов в сундуках и стилетов за спиной. Найдется, впрочем, место и для забавных коллизий, путаницы с переодеваниями, счастливых встреч и волшебных событий. О жанре и геймплее мы поговорим позже, чуть более детально.

А еще у нас игра про красоту. Не только эстетику как таковую, но и красоту человеческой воли и человеческих чувств. Про величие поступков, про глубину личных трагедии, про то, каким непроглядно черным может быть отчаяние и каким внезапным и живительным может стать луч надежды.

---

## ФОРМАТ ИГРЫ

Это игра коттеджного типа, рассчитанная примерно на 32-35 активных игроков и некоторое количество игротехников, минимально гибкая с точки зрения изменения численности.

Жанр игры – психологическая драма с мистическим компонентом. Возможны комедийные ситуации, возможны и трагические исходы, но ни то, ни другое не предопределено.

Место действия в нашей игре – умозрительное Датское королевство, без привязки к историческому контексту. Кроме того, в игре значительное число персонажей, прибывших из других упомянутых у Шекспира стран.

Эта игра основана не на исторических, а на литературных источниках, поэтому мы не называем не только конкретный год, но и даже конкретный век. С эстетической точки зрения допустимы антураж, привычки, поведение и стилизованные костюмы 14-15 века. Мы предложим конкретный исторический референс и советы по региональной моде в зависимости от конкретного персонажа и его происхождения. Требования к костюмам не исторические, но эстетические. Мы не ждем сложных и дорогих платьев и натуральных мехов, но просим постараться сделать ваш образ ярким, узнаваемым, запоминающимся.

И еще кое-что. Для целей игры мы решили слегка закрыть глаза на присутствующие у Шекспира (и в реальной истории) гендерные стереотипы. Давайте договоримся, что роль женщины в нашей истории существенно более активная. К словам женщин прислушиваются, они могут владеть имуществом, наследовать титулы (не как исключение, а как правило), но как и в современных семьях не всегда хотят или могут реализовать свои права.

---

## ЖАНР

О, жанр этой игры - это и легко, и сложно. Легко назвать его - это драма. Это драма, но исход этой драмы не предопределен. Эта мозаика историй, в которой могут быть какие угодно детали: забавные и жестокие, милые и пугающие, яркие и мрачные. Одно очевидно - нет деталей бесцветных. А общий фон этой мозаики - скорее серьезный и драматичный, чем наоборот. У еще ненаписанных персонажами историй может сложиться счастливый финал, а может случиться трагедия. Но пока она не произошла, персонажи живут свою жизнь: грустят и печалются, влюбляются, думают о будущем, плетут заговоры и

вынашивают замыслы (не исключено, что злодейские), волнуются и тревожатся, смеются и веселятся.

Это также значит, что в нашей игре в целом уместен юмор. В ней могут присутствовать элементы комедии нравов и комедии положений, тут будет много иронии, здесь можно и нужно тонко, философски шутить. На наш взгляд многие едкие шекспировские комментарии и сейчас разят не в бровь, а в глаз. Однако, осторожно с комедийными компонентами, употребляйте их умеренно. Безусловно, недопустимы гэги, черный юмор, сквернословие, скабрёзные шуточки. Травить среднестатистические анекдоты не стоит. Рассказывать переработанные басни, смешные истории, исторические анекдоты – можно.

---

## ПОСТМОДЕРН

“Постмодернистская позиция напоминает мне положение человека, влюбленного в очень образованную женщину”, говорит Умберто Эко. И было бы странно, если бы наша мастерская группа не внесла в свое хобби (в которое мы натурально влюблены) элементы постмодерна. Внимательный зритель мог понять из нашей афиши, что мастерская группа намерена декомпозировать привычные смыслы и сюжеты Шекспира, в другом свете показывать персонажей и их истории, проводить параллели внутри и за пределами шекспировского пространства, и давать широкое поле для рефлексии.

Постмодернизм - это про переосмысление. Не только прямое цитирование, но и тонкие парафразы, зашифрованные отсылки, сложные аллюзии. Новое содержание привычных историй, способность говорить о прошлом, настоящем и будущем, как бы создавая аналог реальности в тексте - это тот уровень постмодернизма, который использовал и сам Шекспир (и мы тоже будем).

Сама ролевая игра - это уже, в общем-то постмодерн. Нам важно понять ту грань, за которой это уже не постмодерн, а разрушение игрового пространства. Например, пожизненные разговоры - это не метарефлексия, это неуважение к игре. Неуместные шуточки из современных комедий - это не сложная аллюзия, это плохое, неэстетичное решение. А вот когда персонаж Джульетты начинает говорить о своей судьбе в третьем лице (как автор своей собственной истории) или притворяется сумасшедшей, как Гамлет, и сообщает, что может отличить сокола от цапли - это самый что ни на есть постмодерн.

Кстати, механизм обращения к судьбе, о котором будет сказано позже, а также красный флаг про безумие как игровую модель - тоже можно отнести к

постмодернистским решениям. При этом у нас на игре не ожидается проявлений постмодерна в эстетике и материальной культуре.

---

## **ИСТОЧНИКИ, КОГО И КАК ИГРАТЬ?**

Замахиваясь на Шекспира, мастерская группа тем не менее не пытается объять необъятное и не ждет того же от игроков. Мы не будем просить вас прочитать все драматические произведения Шекспира, но у каждого игрока будет свой обязательный список литературы.

А пока, просто чтобы настроиться, мы рекомендуем перечитать или пересмотреть экранизации к следующим великим вещам:

- Гамлет
- Макбет
- Король Лир
- Буря
- Ромео и Джульетта
- Отелло
- Укрощение строптивой
- Двенадцатая ночь
- Много шума из ничего
- Сон в летнюю ночь

Кроме того, мы советуем прочитать “Розенкранц и Гильденстерн мертвы” Тома Стоппарда (или посмотреть экранизацию 1990 г с Тимом Ротом и Гари Олдманом), чтобы лучше понять, что мы имеем в виду под элементами постмодернизма в нашей игре на конкретном примере. В этой трагикомической пьесе автор следует за великим первоисточником, но наделяет привычные образы новым содержанием - ровно то, что мы с вами будем делать на игре. У Стоппарда градус постмодерна и абсурда сильно выше, чем будет у нас, но общую идею можно уловить.

Зная, о чем идет речь в пьесах выше, можно более или менее представить себе характерные типажи, сюжетные линии, конфликты и завязки, которые будут ждать наших героев. Однако, было бы ошибкой полагать, что персонажи нашей игры будут обязательно в точности воссоздавать образы, созданные пером Шекспира или воплощенные в экранизации. Не устанем повторять - наша игра строится на художественном пространстве, это новое сплетение разных сюжетов и персонажей, свой взгляд на события, фантазия на тему, даже на ряд тем. Мы это к тому, что в игровом пространстве не стоит на основе первоисточника строить догадки о том, что из себя представляет персонаж.

Мы планируем вывесить список действующих лиц нашей истории. Не все персонажи игры будут присутствовать в этом списке в явном виде. Этот список можно интерпретировать как сетку ролей, в которой есть скрытая часть. Наша история должна получиться гораздо более многоплановой и насыщенной, нежели истории, рассказанные в источниках нашего вдохновения. Поэтому, мы просим **более широко смотреть на предложенных мастерами персонажей**, не бояться переосмыслить их внутренние мотивы и эмоции, расширить их возможности, сделать их более живыми. Это может привести к тому, что по факту такого переосмысления и в результате прожитого на игре итоговый персонаж будет существенно отличаться от своего прототипа в фильме или пьесе. Мы этого не боимся и вам советуем.

---

## КАК ИГРАТЬ?

Единство места и времени, как основополагающий принцип театральности, означает, что все что должно произойти - должно произойти здесь и сейчас. Несмотря на то, что наши персонажи жили до этого дня и будут жить после (даже если не все!): хотелось бы, чтобы все значимое и важное случилось с ними в рамках игровых событий.

Помните, что в театре есть зрители. Это непривычное заявление для ролевой игры, но все игроки одновременно являются и актерами, и зрителями. Сделайте им и себе красиво, будьте звездами для себя самого и окружающих. И еще - старайтесь не играть сами с собой, а лучше найдите партнера.

Кстати, герои шекспировских пьес нередко оказываются заложниками обстоятельств, жертвами сурового рока или, наоборот – любимцами фортуны. В нашей игре будет существовать механизм обращения к судьбе. Нам кажется, что если хорошенько помолиться, то высшие силы прислушаются к твоим терзаниям. В равной

степени качественное, от души сказанное проклятие тоже вряд ли окажется этими силами незамеченным.

Помните про трехчастную структуру драматического произведения. Сделайте так, чтобы за этот прекрасный день у вашей истории случились завязка, кульминация и развязка. Не жалейте сил, чтобы ваша драма или романтическая история стали достойными сцены театра Глобус.