



КАЗАНСКИЙ
ИГРОПРАКТИЧЕСКИЙ
ЦЕНТР

МЗ

Мастер Зилант

конвент создателей игр

сборник материалов

... как источник

смысла

Исторический

4.1

Социальный

4.2

Гуманитарный

4.3

1
... как
предмет

Игра

... как объект
деятельности

2

... как
процесс

3

Игание

3.1

Характери
игрового п

3.2

Игрок

3.3

Казань. Москва. 2017

Применение

Образование

2311

Исторический

Людмила Смеркович

Мастер-Зилант.
Сборник материалов

«Издательские решения»

Смеркович Л.

Мастер-Зилант. Сборник материалов / Л. Смеркович —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-853560-4

В сборнике представлены итоги работы XVII Конвента разработчиков игры «Мастер-Зилант», проводившегося в Москве 11—12 марта 2017 г. Публикуются предварительные материалы, использовавшиеся при подготовке и в проведении мероприятия (анонсы, презентации), и тексты, написанные участниками и организаторами по окончании события. Но самое интересное в этой книге — подборка интервью участников Мастер-Зиланта, самые разные взгляды на игры и их создание от мастеров, пользователей и заказчиков.

ISBN 978-5-44-853560-4

© Смеркович Л.
© Издательские решения

Содержание

От редакции	6
Стартовая презентация конвента	8
Поток Игра как самооценność	12
Дискуссия «Сценарий в кинематографе и играх»	12
Интервью с Владимиром Головняком	12
Презентация доклада	15
Стенограмма обсуждения (фрагмент)	19
Мастерская «Перепроектирование РМЛ, как формата»	27
Интервью	27
Конец ознакомительного фрагмента.	31

Мастер-Зилант

Сборник материалов

Редактор Людмила Смеркович

Корректор Екатерина Ливанова

Дизайнер обложки Борис Фетисов

Фотограф Вадим Дмитриев

Фотограф Екатерина Ливанова

© Борис Фетисов, дизайн обложки, 2017

© Вадим Дмитриев, фотографии, 2017

© Екатерина Ливанова, фотографии, 2017

ISBN 978-5-4485-3560-4

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

От редакции

Уважаемый читатель!

Вы открыли первую страницу сборника материалов, собранных по итогам XVII Конвента создателей игры «Мастер-Зилант» (<http://master.konvent.ru>), чему мы, редакция этой книжки, очень рады. И для начала, наверное, надо немного рассказать вам о том, что это за «Мастер» такой, зачем он проводится и чем его «сухой остаток» может вам пригодиться.

Давным-давно, в 2000-м году, у небольшой группы людей, занимавшихся для души ролевыми играми, появилась потребность собраться вместе с себе подобными и обсудить наболевшие проблемы игроделания. Всё, чем мы тогда занимались в области игры, было больше похоже на хобби, но наше отношение к игрищам в свободное от работы время было крайне серьезным. Мы задумывались о том, что по сложности работ, трудозатратам и ответственности это вполне тянет на профессиональную деятельность, вот только профессии такой тогда не было. И было решено собраться не на ролевом фестивале, куда в те годы тысячами съезжались любители поиграть (а также потанцевать, попеть и послушать, побиться на турнирах – ролевые игры порождают массу творческих и спортивных занятий), а в специально отведённом месте-времени. Там, где мы сможем, не отвлекаясь на песни и пляски, поговорить с братьями по цеху, мастерами, то есть с теми, кто делает игры. Так и появился «Мастер-Зилант», дочерний конвент фестиваля «Зиланткон», проходящего в Казани с 1991 года по сей день.

С тех пор очень многое изменилось. Помнится, на первых «Мастер-Зилантах» многие коллеги искренне удивлялись, услышав наши горячие речи о профессионализации: «Вы деньги, что ли играми зарабатываете? Нет? О чём тогда разговор?» Сейчас мало кого удивляет история о том, что солидная корпорация заказывает игру для своих сотрудников, или что крупный молодежный форум игрофицирован. В образовании, где ещё недавно на игру смотрели крайне недоверчиво, теперь требуют проведения интерактивных форматов в обязательном порядке, и педагоги даже готовы проходить курсы повышения квалификации, чтобы научиться игровой премудрости. А мы уверенно пишем в резюме «игротехник» или «разработчик игры», и уже не пытаемся обозвать свою работу тренингом или учебным занятием.

Впрочем, с развитием игровой деятельности и её встраиванием в социум проблем не уменьшилось. Старые ещё не все разрешены – например, у нас до сих пор нет общепринятой профессиональной терминологии и учебных заведений, которые учат по нашей специальности – а ещё прибавилось новых трудностей. Не хватает квалифицированных кадров в больших игровых проектах, только-только начинают создаваться и обкатываться методики подготовки, информационное поле разорвано, и зачастую о том, что делают коллеги по близкой теме, мы узнаём, встретившись случайно где-нибудь на игре или в проекте. А в нашей собственной «кухне» разработки и создания игры вопросов и нерешённых задач хоть отбавляй. Так что нам есть, чем заняться на «Мастер-Зиланте» и о чём поговорить.

Тем более, что каждый год в нашем цеху появляются новые лица – кто-то приходит из образования, кто-то – из бизнеса, а кто-то из смежной игровой области, которой ещё лет десять назад вообще не было. Встречаясь и обсуждая с коллегами из смежных областей, мы начинаем больше понимать и про место игры в современном мире, и про её творческую составляющую, наиболее ценную для большинства из нас. И с этим новым опытом всё равно возвращаемся туда, откуда начинали, – в игры для души, создаваемые не зачем-то, а просто так, потому что мы не можем их не делать. Это тоже традиционное направление работы «Мастер-Зиланта» – самооценная игра, как она есть.

Задумывая наш сборник, мы решили поговорить с наиболее активными участниками «Мастера» и выяснить их мнение по вопросам, касающимся будущего игроделания, и заодно

разузнать, что коллеги думают о себе и своей работе. Игры ведь очень похожи на своих создателей, по портрету мастера можно что-то понять и про его шедевры. И знаете, что? Мы узнали немало нового, хотя с большинством со-участников «Мастер-Зиланта» давно знакомы и со многими часто работаем в одних проектах или обсуждаем игры на Открытом семинаре (<https://vk.com/openkis>, <https://www.facebook.com/groups/301546760222661/>).

И вот этим полученным в результате нашего небольшого опроса срезом современного положения игр, веером самых разных представлений, образов и прогнозов мы хотим поделиться с вами, уважаемый читатель. На следующих страницах вас ждут не только интервью – ещё и презентации докладов, и заметки, написанные после обсуждений наиболее вдумчивыми и сознательными участниками, и фрагмент стенограммы дискуссии, которая нам показалась наиболее важной на этом конвенте. Мы очень надеемся, что среди представленных материалов вы найдете близкие вам подходы, интересные игры и людей, с которыми вам захочется вместе поработать.

Прежде чем переходить к собственно итогам «Мастер-Зиланта-2017», хочется сказать несколько горячих и искренних «спасибо»:

во-первых, всем, кто пришел на этот «Мастер» со своими докладами, идеями, вопросами, проблемами, экспертным мнением и, конечно же, играми;

во-вторых, площадке «Точка кипения» Агентства стратегических инициатив (АСИ), которая уже четвертый год гостеприимно принимает «Мастер-Зилант»;

и в-третьих, тем, кто брал интервью, расшифровывал стенограммы, редактировал, корректировал, верстал, словом, делал всё необходимое, чтобы эта книжка вышла, то есть всем, кто нам помогал.

За сим желаем вам полезного и любопытного чтения!

Редакция сборника,

Казанский игропрактический центр

Стартовая презентация конвента

Мастер-Зилант 2017: Своя Игра

Точка Кипения
11-12 марта 2017

Конвент игроделов

- Ставим интересные вопросы
 - Делимся известным
- Картируем неизведанное
 - Тусуемся и болтаем

Конвент игроделов

- Разработка как внутреннее содержание нашей работы
 - Этапы разработки
- Включение в разработку других
 - Разработка как кооперация позиций

Поток «Игра как
самоценность»

Поток «Игра-
образование»

Поток «Стандарты
игроделания»

Игротека PRO

Фишки МЗ-2017

- Публикация по итогам
- Интервью у заявителей
- Язык игродела - портянка
- Тэг конвента #мастер2017
- Вопрос дня - какие разные позиции игродела вы насчитали за день?

Оргчасть

- Уважаем хозяев и их порядки
- На стены ничего не клеим
- Маркеры - только здешние, пишем только на специально обученных поверхностях
- Наши помещения маркированы логотипом, все остальное - не наше
- По всем оргвопросам спрашиваем Бориса Фетисова

Как движемся?

- Фальшивый «OpenSpace»
- До 10-45 заявляем мероприятия и расставляем в сетке
- 10-45 заявители рассказывают о себе
- 11-00: погнали!

Поток Игра как самоценность

Дискуссия «Сценарий в кинематографе и играх»

Ведущий:

Владимир Головняк

pi2@mail.ru

г. Москва

Интервью с Владимиром Головняком



Владимир, чем вы занимаетесь в связи с играми?

Я работаю в Московской Международной Киношколе. Это такой колледж, где у нас есть школьники с 7 по 9 класс. Есть ещё 3 курса колледжа, где мы готовим по специальности мультипликатора и оператора, есть ещё режиссерская мастерская, она небольшая. Мы связаны, с одной стороны, с кино, с другой стороны – с образованием в области кино и, с третьей стороны, вот я занимаюсь конкретно разработкой и применением игр в образовании. Есть образовательные предметы, типа химии, мы делаем такую игру, которая помогает какие-то вещи про химию понять, что-то запомнить, и применяем её на уроках. Сюда привезли игру, она называется МарсХимПром, она про химию, мы её применяли для того, чтобы обучать химии в рамках общеобразовательной программы. Не целиком на ней, но она была там применена.

С чем вы пришли на конвент, помимо МарсХимПром?

Ну, вот ещё Людмила попросила рассказать немного про сценарий в кинематографе и в играх, поскольку она думает, что я об этом что-то знаю. Но я напрягусь и что-нибудь об этом расскажу. Будет презентация, её можно скачать. Она довольно большая, а если кратко, то попробую пояснить: на мой взгляд, напрямую сценарные дела не переносятся из кинематографа в игру. Было бы странно, если бы они переносились. А что касается того, что можно оттуда взять и использовать в игре, для начала нужно разные драматургические вещи обсуждать: конфликт, завязку, кульминацию. То, что, собственно, и служит предметом размышления сценариста, когда он пишет сценарий для кинематографа и, наверное, может служить предметом размышления мастера ролевой игры, когда он готовит игру.

Знаете, тут интересный вопрос. Потребитель кино один – это зритель, и он как бы ассоциирует себя с героями, проходит завязку, кульминацию, развязку. А потребители у игры живого действия – их ровно столько же, сколько участников игры.

Вот именно это я и собираюсь обсуждать, что синхронизировать ничего не получается, потому что сколько игроков, столько и сценариев. Можно их в группы объединить, можно разными способами эту проблему решать, но собственно проблема понятна – сколько игроков, столько историй. Так, если в кино есть протагонист, антагонист, главный герой, второстепенный... А здесь героев столько, сколько игроков, предполагаемые обстоятельства они создают себе сами, и стратегии они себе выбирают сами, то есть, у каждого своя история, свой сценарий. Собственно, эту проблему я и буду обсуждать, пытаться какие-то вещи перенести из кинематографа.

А актуальность будете объявлять, например, нужна ли нам такая кульминация, как в фильмах, в ролевых играх?

Попробуем поговорить, может, нужна, может, не нужна, посмотрим. Я хочу сделать так, чтобы получилось нечто вроде дискуссии. Может, окажется, что не нужна, может – что нужна, и в разных местах разная. И вообще, поле для обсуждения такое широкое и... туман.

А что вы получили от мероприятия Мастер-Зилант-2017?

Получил возможность обкатать нашу игру МарсХимПром, получил обратную связь от опытных игроделов. Поглядел, кто чем дышит, какие вопросы обсуждаются в топе, встретил знакомых, увидел, кто что сделал за прошедший год. Много важной информации про издание настолок, сколько-чего-почём-где и как лучше это сделать. Очень полезное мероприятие. Для меня всё очень классно, и способ организации такой свободный, свободные дискуссии, люди здесь интересные, живые.

А ещё скажите, кем вы себя ощущаете, когда делаете игру, организовываете? Художником, может быть, мастером-часовщиком, может быть, образ какой-то на себя проецируете, богом...

Да никем я себя не ощущаю, я сижу, придумываю, с ребятами обсуждаю. Никем, нет у меня такого. Не знаю, для меня игра – это, скорее, средство сделать жизнь не очень тоскливой и скучной. Если игра прошла весело – уже хорошо.

При этом вы занимаетесь играми в образовании.

Конечно, для современных студентов урок химии или даже литературы – довольно нудная вещь, и они на нём спят. Они отвыкли от той формы преподавания, когда учитель что-то говорит, а они слушают, и уже учебник не читают. И если ничего не предпринимать, никаких усилий, то они от этой скуки уйдут в другие места, где её нет – в интернет, в ютьюб. Для меня игра – это такое средство, чтобы они не ушли окончательно.

Это достаточно близко к учителю.

Наверное, да

Как вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

В смысле? Игры?

А вы считаете, какое у нас есть общее дело?

Ну, не знаю... Конвента? Он собирается каждый год, собираются разные люди, интересно послушать, кто чего добился...

А если игры?

Не знаю, не уверен, что у игры есть какое-то общее дело: есть люди, которые занимаются играми, все их применяют разным образом, это большое разнообразие, интересно на это посмотреть. Тем более, могу про игры в образовании сказать, что это достаточно серьёзный тренд, потому что уже даже чиновники поняли, что надо всё менять, они просто не знают, как. И тут мы должны подсуетиться и как-то сказать. Думаю, что это будет только увеличиваться.

Последний вопрос: как, с вашей точки зрения, нужно учить начинающих игроделов создавать игры?

Вот сейчас там обсуждали этот вопрос, у них у нескольких участников обсуждения есть собственные вебинары, там чему-то обучают, даже деньги за это берут.

А вы лично как считаете? Вы же уже наверняка кого-нибудь обучали. Есть какой-нибудь опыт?

Сложно сказать, что обучал, вот есть несколько студентов, которые вместе с нами эту игру делали. И там есть куча проблем. Например, для меня главную проблему составляет то, что не существует каких-то единых методик, и даже понятия не устоялись в этой области, так что для обучения в классическом его варианте это тяжёлый случай. Потому что, чтобы учить, нужно иметь какой-то набор текстов, и знаний, и техник, чтобы их передавать. А в игро-практике это не устоялось ещё. Даже в кино оно за 100 лет отстоялось уже, и есть учебники, есть набор эталонных фильмов – кино, которое надо посмотреть. А здесь этого нет. Поэтому можно, конечно, курсы онлайн объявлять, но это в общем не соответствует тому смыслу, которое обычно вкладывается в образование. Это, скорее, люди, которые делятся опытом. Вот я там спроектировал несколько игр, я могу объявить вебинар, что делюсь опытом. Другой человек будет по-другому это рассказывать, возможно, другими словами, другой терминологией. Поэтому я могу сказать, что я пытаюсь своим опытом делиться со студентами. Что они при этом берут – вопрос сложный.

В кино, в театре, в творческих областях, если вы посмотрите, как там идёт приём в творческие ВУЗы, то там есть мастер, который набирает себе группу и её дальше ведёт. И дальше – если мастера нет, то ничего нет. То есть, онлайн курс – это хорошая вещь, но в тех вещах, которые связаны с искусством и с творчеством, она не работает. Я думаю, что в играх примерно такая же ситуация. Есть мастер, который набирает себе столько учеников, сколько может вести...

То есть, похоже на боевые искусства, где прямая передача знаний, от «сердца к сердцу», от мастера к ученику.

Да, пока получается, что так, потом это всё технологизируется, появятся правильные термины, учебники, всё остальное. Вот сделают коллеги учебник, и будет всё хорошо у нас, как в цивилизованном обществе. А пока только от мастера, знаете, как Конфуций говорил: «У учителя может быть ровно столько учеников, ненависть скольких он может вынести». Собственно, сколько можешь, столько и набирай.

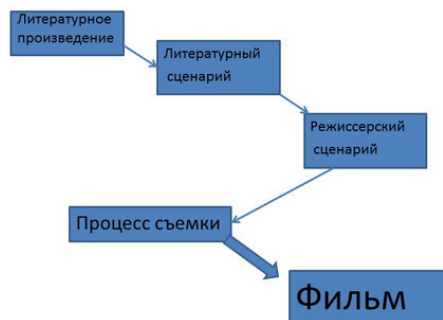
Презентация доклада

Сценарий в кинематографе и в играх.

Что хотелось бы обсудить

- Есть литературное произведение, нужно сделать из него фильм.
-или игру. В обоих случаях используется сценарий. Хочется разобраться, в чем сходство и различие использования сценария в кинематографе и в игростроительстве? Возможны ли здесь какие-то аналогии, переносы и заимствования приемов и способов работы? Больше вопросов, чем ответов.
- Какая позиция при подготовке и проведении игры соответствует кинорежиссеру? Мастер игры? А актеру на съемочной площадке? Игрок? Актер перед съемками репетирует – а как игрок готовится к игре?

Сценарий в кинематографе



Литературный сценарий фильма
"УМНИЦА УИЛЛ ХАНТИНГ"
авторы БЭН АФФЛЕК и МЭТТ ДЭЙМОН

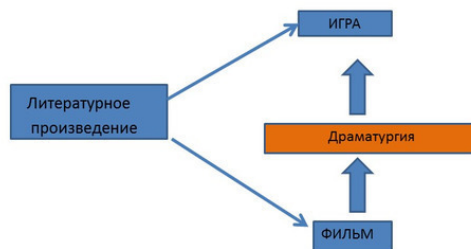
• ИЗ ЗАТЕМНЕНИЙ:
•
• ЭКСТ. ЮЖНЫЙ БОСТОН. ПАРАД В ДЕНЬ СВЯТОГО ПАТРИКА -- ДЕНЬ
•
•
• ПЕРЕХОД:
• ИНТ. БАР ЭЛЬ СТРИТ, ЮЖНЫЙ БОСТОН -- ВЕЧЕР
• Бар грязный, более чем просто неубран. Даже если здесь работает повар, его сейчас нет
• на месте. По мере того, как камера панорамирует поперек нескольких пустых столиков, мы
• почти слышим запах вчерашнего пива и рассыпанной закуски на полу.
•
• ЧАКИ
• О, Боже, у меня для вас ребята просто
• самая офигенная история.
•
• По мере того как камера поднимается, мы находим ЧЕТЫРЕХ МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ, сидящих
• вокруг стола прямо позади барной стойки.
•
• ВСЕ (хором)
• О нет. Опять начинается.
•
•

• Парень, которому предоставлено слово, - ЧАКИ САЛЛИВАН, 20, самый здоровый в компании.
• Он громок, неистов, природный развлекатель. Вслед за ним сидит УИЛЛ ХАНТИНГ, 20,
• симпатичный и уверенный в себе, негласный лидер. Справа от Уилла БИЛЛИ МАКБРАЙД, 22,
• тяжелый, тихий, тот, с кем вы определенно не захотели бы ругаться. И наконец
• МОРГАН ОМАЙЛИ, 19, младше чем остальные. Вытнувшийся и заинтригованный, Морган
• слушает страшилки Чаки с чувством наступающего отвращения.
•
• Все четверо говорят с тяжелым бостонским акцентом. Эти ребята продукт грубого, рабочего
• ирландского класса.
•
• ЧАКИ
• Вы ведь знаете моего кузена Мики
• Салливана?
•
• ВСЕ
• Да.
•
• ЧАКИ
• Ну вы знаете, как он любит животных, так?
• Короче, на прошлой неделе он ехал домой...
• (смеется)
•
• ВСЕ
• Ну! Что?
•

Режиссерский сценарий

№	ДЛН	РАСКЛАДОВКА	ОБЪЕКТ	КРУТИВОСТЬ	ДЕЙСТВИЕ	ЗВУКОВАЯ	РЕЖИССЕР
1	0.6		ПЛА ИЛИ: КАМЕНЬ КОМАНДИРА ЗАДАЧА ЗАЧЕ?	СРЕДНИЙ (МОН.)	Видит Зетон на нем черную униформу "С.С." на плечах: крутой урон! (показывает лицо). Адаптирует поворот к себе.		Видит: урон! С.С. (показывает лицо) (МОН.)
2	0.12			ОБЩИЙ ФРАГМЕНТ СРЕДНИЙ	Командит встает из-за стола и встывает у руля. Я приоткрыл: Зетон поворачивает его жест с гордо поворачивает мертвый.	КОМАНДИР Моя Ветер! (показывает лицо) (МОН.) (Мой друг: крутой как это-много-много-много!)	Видит: (показывает лицо) (МОН.)
3	0.3			КРУПНЫЙ	Зетон делает шаг в круг света и видит, что шел у него: (показывает лицо) (МОН.) (Мой друг: крутой как это-много-много-много!)		

Как осуществить перенос?



1. От романа к драме

- 1. Живое восприятие пьесы – поток наших переживаний. Что управляет этим потоком и вызывает его?
- Джордж Сантаяма: «...если писатель-романист способен увидеть события сквозь призму сознания других людей, то драматург «позволяет нам увидеть сознание других людей сквозь призму событий».
- Если сюжет — здание, то **события**, случаи, эпизоды и происшествия являются теми кирпичиками, из которых складывается это здание.

2. Жажда драматического

- Происшествия и факты сами по себе недраматичны. Что их делает таковыми?
- Увидеть в чем-то драматизм — значит, во-первых, воспринять элементы конфликта и, во-вторых, эмоционально откликнуться на эти элементы конфликта. Эмоциональный отклик состоит в том, что конфликт вас волнует, поражает, потрясает.
- Отождествление с героем — почему? Потому, что мы все хотим быть героями, преодолевать опасности, переживать приключения, спасать друзей и побеждать врагов.
- Желания же являются тем горючим, которое приводит в действие машину, именуемую человеком. У человека есть неутолимая жажда драматического — большие и маленькие драмы происходят с каждым из нас.

3. Многослойность драмы

- Искусство драмы прочно основывается на свойствах человеческой природы, а **человеку, между прочим, свойственно упиваться зрелищем бед и несчастий**. Аристотель пишет, что изображение таких бед и несчастий может доставить удовольствие.
- Томясь бесцветностью существования, мы рады разделить чье-то волнение. Будучи агрессивными по натуре, мы наслаждаемся зрелищем агрессии. Пусть самим нам не приходится попадать в тяжелые передряги, зато мы любим смотреть, как солоно достаётся нашим ближним.
- Драма даже и не скрывает своей связи с грубыми, «нерафинированными» элементами, «безотчетно» интересующими нас, и в этом отношении она представляется менее утонченным жанром, чем лирическая поэзия или, скажем, роман. Последним и объясняется тот общепризнанный факт, что **хорошая пьеса захватывает зрителей с самым различным уровнем художественного развития, причем каждый наслаждается ею в той плоскости, которая доступна его восприятию**.
- Не следует забывать о том, какая плоскость нужнее всего: земля может обойтись и без цветка, а вот цветок без земли жить не может.

4. Фабула и сюжет

- Главный двигатель повествования — напряженное ожидание; его метод — расположение эпизодов в хронологическом порядке (**фабула**).
- **Сюжет — это повествование, с которым «что-то сделано», к которому что-то добавлено. Это «что-то» состоит в перестановке эпизодов в таком порядке, который, по расчету автора, лучше всего способен произвести нужный эффект. В повествование вводится принцип, сообразно с которым эпизоды обретают смысл. Даже принцип случайности способен превратить историю в сюжет.**
- Форстер писал в своей книге «Аспекты романа»: **«Король умер, а потом умерла королева» — это история, но она станет сюжетом, если мы напишем: «Король умер, а потом умерла королева — от горя».**
- Сюжет — вещь авторская, искусственная, связанная с замыслом автора

Свихнувшийся регулировщик

- Если драма — это искусство, изображающее **чрезвычайные ситуации, то сюжет — это средство, с помощью которого драматург вовлекает нас в эти ситуации и (если он того хочет) выводит из них обратно**. Сюжет служит ему способом создать необходимые столкновения, коллизии. Драматург действует, как действовал бы свихнувшийся регулировщик уличного движения, который, вместо того чтобы предотвращать столкновения, направлял бы машины друг на друга. Столкновения возбуждают у зрителей любопытство; при соответствующей расстановке столкновений можно добиться эффекта напряженного ожидания в зрительном зале. Этого достаточно для создания вполне удовлетворительного театрального зрелища.

- А что нужно для создания игры?

Стенограмма обсуждения (фрагмент)



Опознанные участники разговора:

ВГ – Владимир Головняк

ВР – Вячеслав Рожков

ЛС – Людмила Смеркович

ЮК – Юлия Каштанова

ВГ: А теперь у меня к вам вопрос: какой документ, аналогичный режиссерскому сценарию, есть у игродела?

Несколько неразборчивых реплик из зала.

ВГ: Называться этот документ может, как угодно. Вот, например, руководство ведущего. Когда я вопрос задавал, я задавал вопрос по функции. Организационную функцию он выполняет. Режиссёрский сценарий – это инструмент режиссёра. А режиссёр и ведущий, видимо, это какие-то близкие позиции, потому что режиссёр ведёт съёмку на съёмочной площадке, а ведущий ведёт...

ВР: Мастер по АХЧ ведёт это всё!

Несколько неразборчивых реплик из зала.

ВГ: Я двигаюсь дальше. Я тут для упорядочения выписал несколько вещей, которые сравнивают литературное произведение, драму, а потом игру. Игру пока уберём. В литературном произведении всегда есть автор, который хочет передать некоторый смысл, используя для этого в том числе и сюжет. Это я уже говорил. Много взаимосвязанных историй, действие даётся через восприятие героя, преломляясь через его внутренний мир, а самое интересное – что читатель один на один с книгой, может читать в своём темпе, остановиться,

пойти чайку попить, да? В драме и в фильме этого нет. Конечно, можно на паузу поставить, но в кинотеатре этого не предусмотрено.

Теперь – в драме. Я двигаюсь через драматургию, поскольку мне кажется, что если мы хотим что-то понять про игру и понять про сценарий в кино и в драме, то нужно найти некоторый медиатор, в кино и в игре нужно найти медиатор. Медиатором для меня является драма и драматургия. И элементы драматургии, на мой взгляд, позволяют переносить некоторые вещи, которые делаются в кино, и некоторые вещи, которые делаются в игре, и сопоставлять их, поскольку драматургия обладает такой интересной особенностью – она как бы не привязана ни к кино, ни к игре, ни даже к театру, а существует сама по себе. В этом, собственно, мысль моя состоит, я буду рад вперёд двигаться, пытаюсь её как-то развивать. В этом метод движения.

Теперь – в драме тоже есть автор, тоже хочет передать смысл, ему для этого служит сюжет. Выбирается одна линия, одна история, внутренний мир и сознание героя даются через действие, которое зритель может видеть. И самое важное, что противостоит последнему пункту литературного произведения, драма или инсценировка предполагает создание коллективного зрелища. Люди смотрят кино коллективно, и это, кстати, большая разница с тем, чтобы смотреть, сидя у себя на кухне. Потому что когда зал реагирует, ты реагируешь вместе с ним, возникает другой набор эмоций, чем если ты сидишь у себя, ноги в тапке паришь и на плеере это всё смотришь. (Я, кстати, люблю ноги в тапке). Но предназначалось это всё совершенно для других вещей, когда кино начиналось. Потому что кино, так же, как и театр – это такое базарное зрелище для всех. И это важно.

Теперь об игре, скажу, что я понимаю про игру, а вы меня дополните. В игре каждый игрок является автором, который может творить историю, а не рассказывать её. Это первое. Каждый игрок, когда попадает в игру... ну, по крайней мере, я так делаю – я придумываю свою жизнь в игре и дальше её осуществляю, используя для этого всех остальных, включая и мастеров игры. В той мере, в какой они дадут это с собой сделать. Кроме того, естественно, я участвую в чужих историях, вовлекаю других людей в свою, и в этом смысле игра ближе к литературному роману с множеством переплетающихся и перекликающихся сюжетов. Тут мы как бы вернулись назад: не одна линия, а много. Теперь: игровой ход и игровые действия (назовём это пока условно так) являются способом продвигать свою историю и вплетать её в историю другого игрока. И в этом, кстати, игра похожа на драму или фильм, где действие выходит на первый план. Получается, что в игре мы имеем некую комбинацию, потому что, как у нас учат актёров в киношколе, самое главное для актёра что? Актёрское действие. Нет действия – зрителю не за чем смотреть. Для кого актёр действует, на кого он действует? На партнёра. Если он на партнёра не действует, если не возникает столкновения и конфликта, зрителю неинтересно за этим смотреть, он заснёт. То же самое и в игре – если ты не действуешь, и если другие не действуют, и ты не можешь за этим посмотреть и похихикать, то...

ЮК: ...то заснут все. Над книжкой так же заснут, если там движухи нет.

ВГ: Ну, там «Улисса» какого-нибудь почитайте, нормально же.

ЮК: Упаси меня, боже!

Реплика из зала: Очень скучная книга!

ВГ: Книжки-то разные. Но тут возникает первая проблема, с которой приходится сталкиваться. Проблема в следующем: не все игроки могут быть одновременно писателем, сценаристом, режиссёром, актёром и зрителем, одновременно! Поскольку игроку, по сути дела, приходится быть всем этим. Но это сложно, как вы понимаете, поскольку в кино эти профессии разделены, а тут всё на одном бедном игроке. Поэтому игродел должен ему ненавязчиво помочь.

Реплика из зала: Мы и так справляемся отлично!

ЮК: Хороший игрок должен уметь всё!

ВГ: Ну тогда, значит, вам помощь не нужна...

Реплика из зала: Главное, чтоб не мешали!

ВГ: Хорошо, поехали дальше. Мне хочется всё-таки добраться до ответа на вопрос Петра и вот... забыл... Алексея, да? Есть такая книжка, Эрик Бентли, «Жизнь драмы», и подзаголовок – «Драма жизни, сумбурные заметки про драматургию». Интересно: человек родился в 1916 г., до сих пор жив и большой знаток театра, драматургии.

Первый тезис: живое восприятие пьесы – это поток наших переживаний. Что управляет этим потоком? Если писатель-романист способен увидеть события сквозь призму сознания других людей, то драматург позволяет нам увидеть сознание других людей сквозь призму событий. А дальше начинается следующая вещь, очень важное различие двух понятий, которые вообще-то в драматургии изначально различаются: это фабула и сюжет. Наверное, вы знаете... Значит, что такое сюжет? И что такое фабула? Фабулой обычно называется просто последовательность событий, идущих в хронологическом порядке одно за другим.

ЛС: Он пошёл, она сказала...

ВГ: Он пошёл, она сказала, а он ей ответил. А сюжет – это совершенно другая штука. Сюжет – это искусственно придуманная конструкция, вносимая драматургом в произведение для того, чтобы передать зрителю тот смысл, который он хочет передать. Это длинное определение, а вот самый простой пример этому – я не помню, кто сказал, здесь будет этот текст, я забыл фамилию человека... Вот фабула, да? Сначала умер король, потом умерла королева. Два последовательных события, что тут сложного? Добавляем одно слово: сначала умер король, потом умерла королева от горя. Есть, что играть, да? Понятен смысл, что у них была любовь, вот это всё возникло сразу, да? А всего-то навсего добавили одну фразу. И появился сюжет. И смысл появился. Сюжет – это то, что приносит смысл. В отличие от фабулы, которая, в общем-то, нормальная последовательность событий.

Дело в том, что происшествия и факты, с точки зрения Эрика Бентли, не драматичны. А что их делает таковыми, с его точки зрения? Драматизм – это вещь очень ценная. Если есть драматизм – значит, за этим можно смотреть, в этом интересно участвовать, это интересно производить и вообще, ты получаешь переживания и кайф.

Увидеть, в чём драматизм, это – первое – воспринять элементы конфликта, во-вторых – открыть элементы этого конфликта, поэтому двигатель любого сюжета, любого произведения – это конфликт. Это тоже, в общем-то, азы драматургии, если буду куда-то как-то совсем в азы, вы меня останавливайте, хорошо? Потому что куча книжек есть на эту тему. Я почему залез в драму? Я ещё раз напоминаю – поскольку я думаю, что вот эта вот драматургическая материя, она позволяет переносить какие-то вещи из кино в игру и из игры – в кино. Она как бы снимает структуру с одного материала и переносит её на другой материал, потому что у кино один материал, у игры другой материал. А в чём состоит эмоциональный отклик? В том, что конфликт поражает, потрясает. Отождествление с героем, да? Дальше у этого автора есть тезис, который он через всю книгу проводит, он состоит в том, что все мы хотим жить, быть героями, и, собственно, наше желание является тем горючим, которое приводит в действие машину, именуемую «человек».

Значит, желание. Причём желание это, которое возникает у человека, которое является горючим, оно работает, насколько я понимаю, и в кинематографе, когда мы отождествляемся с героем, сидим рядом с симпатичной девушкой, которую он обнимает, или боремся с преступником, который убегает, и в игре, да? Потому что... кто-нибудь видел сериал, он в этом году вышел, «Мир Дикого Запада», американский? Видели, да? Для тех, кто не видел, коротко рассказываю сюжет. Технологии – тут дядя Слава рассказывал про технологии – дошли до такой степени в этом воображаемом мире, что мы можем делать роботов, абсолютно похожих на людей. И компания открыла парк развлечений, это Дикий Запад середины

19 века, куда за большие деньги попадают скучающие богатеи, и там можно ни в чём себе не отказывать: хочешь убивать – убивай, хочешь насилловать – насилуй, все твои желания, которые ты в жизни подавлял, там могут быть реализованы. И дальше там разворачивается интересное – не буду спойлер давать, там дальше интересные события происходят, и, собственно, игра вот эта вот – это же игра, по сути дела, да? Ты попадаешь внутрь некоторой игры. Почему туда едут, и есть там герои, которые и двадцать, и тридцать лет подряд туда ездят, и убивают одних и тех же персонажей двадцатый раз... Кстати, это отдельная интересная история, почему человеку интересно в двадцатый раз одно и то же делать, но по-разному. И желания, которые мы не можем удовлетворить в нашей жизни, они приводят нас в игру, и там мы их удовлетворяем... Желание – это то топливо, на котором работает машина, именуемая «человек».

Поехали дальше. Вот, кстати, тоже тезис, он на Аристотеля ссылается: «человеку, между прочим, свойственно упиваться зрелищем бед и несчастий». И это тоже топливо, на котором основано большинство драматических произведений. Томясь бесцветностью существования, мы рады разделить чьё-то волнение. Будучи агрессивными по натуре, мы наслаждаемся зрелищем агрессии. Поэтому хорошая пьеса захватывает зрителя с самым различным уровнем художественного развития, причём каждый наслаждается ею в той плоскости, которая доступна его восприятию. Разве на игру нельзя привести это?

ЮК: И на литературу можно.

ВГ: И на литературу тоже. Драматургические все штучки, они хороши тем, что позволяют работать на всём этом материале. Но – я не буду дальше продолжать, кому интересно, может эту презентацию скачать, а лучше книжку прочитать. Мысль моя в следующем: если мы различаем фабулу и сюжет (это попытка моего ответа на вопрос Петра про основание, на котором строится сценарий), то сюжет может выстраивать события не в хронологическом порядке, есть даже такие попытки сюжета, когда события в случайном порядке выстраиваются, и зритель за счёт каких-то своих способностей достраивает свою фабулу, и выясняется, что у разных зрителей разная фабула достраивается, это считается не недостатком, а достоинством, и даже есть такой фильм «Расёмон», как вы знаете, да? Где одно и то же событие показано с разных точек зрения три раза, и там оказывается, что происходит всё разное. И это тоже приём, и он специально сделан для этого. Поэтому – смотрите – в кино такое тоже бывает, но в игре, действительно, ситуация в том, что сценариев, фактически, много, у каждого – свой, и вот что с этим делать, друзья, и как это фиксировать, я честно говорю – я не знаю.

Здесь я выдохну воздух – и готов выслушать вопросы, замечания и прочие разные вещи.

Вопрос из зала: Какая разница между кино, снятым для кинозала, и для телевизора (сериалы, например)?

ВГ: Отвечаю: различие, на самом деле, очень простое. И оно там – мне просто неохота листать – в многослойности. «Мыльная опера» – она как фанера, она плоская, и там ты довольствуешься тем, что тебе показали, как девушка изменила с этим парнем, и что будет дальше. Всё. Если же режиссёр и сценарист поработали серьёзно, то, например, выясняется, что она не просто так изменила, за этим стоит большая мировоззренческая проблема поколения, которая затрагивает всех остальных, и она ему не просто изменила, а это была большая любовь, что перевернуло её жизнь, и, вообще-то говоря, надо позволить себе любить, а не поддерживать рутинную жизнь. Я сейчас симпровизировал, но несколько слоёв – личностный, социокультурный, психологический – и каждый зритель вылавливает своё. А если у вас фанера, то там вылавливать нечего.

Вопрос из зала: Дикий Запад, который вы привели в пример – это хорошее кино?

ВГ: У меня не стоит задача образовывать вас в области истории кино и приводить хорошие примеры. У меня совершенно другая здесь задача. Я привёл этот пример на тему желания – что желание является тем топливом, которое двигает машину под названием «человек». Поскольку люди разные – и желания у всех разные, у одного – кого-нибудь убить, а у другого более возвышенное. Ну это, так сказать, люди разные, у всех желания разные.

Реплика из зала: В самом начале вы давали последовательность: литературный сюжет, потом режиссёрский сценарий. Вопрос такой: литературное произведение в себе содержит много линий; вы задачу такую ставите режиссёру – а вот снимите-ка нам, товарищ Федорчук, фильм про Афган. И вот ему надо вытащить из книги про Афган «Девятую роту», какой-то конкретный сюжет. Какие подходы есть в кинематографе по этому поводу – что взять? Вот перед тобой богатство сюжетных линеек. Роберт Маккей, допустим, делит – пять типов, основных типологий. А какие ещё есть подходы, можете просветить? Потому что с точки зрения игропрактики – не разработки игры, а её применения – этот вопрос очень серьёзно стоит. У тебя есть, допустим, эвент, который, не знаю, образовательный, и компетенции там, не знаю, лидерские, и вот тебе нужно из этой игры вытащить, или игру создать под него, сюжет какой-то вытащить, или игру подобрать, и в принципе, было бы интересно послушать, как вы это делаете, как вы из литературы выбираете нужный сюжет под запрос. Под запрос режиссёра.

ВГ: Спасибо. Я отвечу, но, может быть, мой ответ вас не удовлетворит. Дело в том, что ту задачу, которую вы ставите – для этого, в общем-то, не нужно литературное произведение. Эту задачу регулярно решает реклама, пропаганда и прочие разные штуки. Игру можно рассматривать как инструмент – но я пока так не рассматривал, я пока рассматривал игру как художественное произведение, так же, как фильм – художественное произведение. Но в этой же параллели можно рассмотреть и фильм, как средство воздействия на зрителя с определённой целью, как Эйзенштейн теорию аттракционов разрабатывал – что после просмотра фильма зритель должен куда-то пойти, что-то с ним должно произойти. И мы заранее должны сказать, куда он должен пойти и что с ним должно произойти. Дальше все эти наработки ушли в американскую рекламу, потом вернулись к нам.

Реплика из зала: Не просто в рекламу – в Голливуд!

ВГ: В Голливуд, и дальше вернулось всё это к нам в виде последних технологий, которые мы изучаем сейчас на курсах. Поэтому – смотрите – если вы используете кино как инструмент, то там совершенно другие способы работы со сценарием, там работа с целевой аудиторией, с её психологией. Это огромная сфера, это бизнес. Я сейчас могу про это поговорить, но, мне кажется, это не очень интересно.

ЮК: Интересно!

ВГ: Понятна разница, да? Одно дело, вы используете что-то, как инструмент, и к нему одни предназначения. Так и с кино можно, и с игрой так же можно – и это, кстати, мне кажется, надо различать: одно дело игра как инструмент для достижения определённых целей, совсем другое – игра как произведение искусства. Люди приходят туда удовлетворить свои желания и прожить свою историю, и её потом всем рассказывать, перепроживать, получать от этого удовольствие, которого так не хватает в обыденной жизни.

Вопрос из зала: Окей, в вашей, в той парадигме, которую вы задали, как вы будете подбирать для них сюжет? Для игры, для фильма, неважно.

ВГ: Мы сейчас вступаем на почву ещё более зыбкую, но времени осталось мало, и я готов некоторое время там побарахтаться. Давайте я сейчас перелистну немножко. И поговорим вот о чём. С моей точки зрения для проектирования игры – так же, как, кстати, и для создания фильма, и даже литературного произведения, и даже в большей степени, – самым важным понятием является понятие «художественный мир литературного произведения», или «игровой мир», или «мир игры». Что бы вы за этим ни понимали, для меня это прин-

ципиальная вещь, потому что мы влюбляемся в мир определённого литературного произведения, и герои, которые там действуют – они же не оторваны от этого мира, герои могут существовать только в таком мире; если какого-нибудь эльфа в мир Стругацких, «Полдня 22 века», запихнуть, это будет диссонанс когнитивный, да? И наоборот.

Значит, есть мир. И я, когда работаю (я сейчас не обсуждаю его как инструмент, я сейчас обсуждаю его как художественное произведение), я стараюсь – и, собственно, для этого мне нужно литературное произведение, потому что придумать настоящий мир, серьёзно, – это задачка, ну, её с разбегу не возьмешь, а писатель её уже вроде бы как решил, поскольку произведение читают. Вот «Гарри Поттер» – его читают, при всех замечаниях в адрес автора. Поэтому – игровой мир.

Дальше, когда ты берешь игровой мир литературного произведения, начинаешь с ним работать, ты задаёшь разные вопросы, например, как я действую? Я задаю вопрос: что может хотеть игрок в таком мире и какие у него могут вообще возникнуть там желания? Мир, он же провоцирует на некоторые вещи. Вот этот мир Дикого Запада – он специально так сделан, чтобы провоцировать людей на определённые вещи. Другой мир – он провоцирует их на другие вещи.

Дальше: какие в этом мире есть средства для удовлетворения этих желаний? Как конструктор этого мира – писатель или разработчик игры – туда это заложил? И отсюда возникает возможность стратегии игрока и возможность его истории, которую он может проживать в этом мире. Вот из этих двух пунктов.

А дальше я думаю – опять же, у меня подозрение такое – что для того, чтобы удерживать и описывать эти возможные стратегии, удерживать игроков как-то, контролировать, по крайней мере, что с ними происходит, чтобы вразнос всё не шло. Мой опыт показывает, что сложная игра вразнос идёт на раз; она, во-первых, сложно запускается, но уж если она запустилась, то удержать её достаточно долго очень тяжело. Поэтому для удержания я обычно стараюсь использовать такие средства сценирования, то есть, тоже пишу сценарий, тоже такие «если – то...», вот это вот всё мы тоже делаем, но важен какой момент: есть ещё некоторые приёмы, которые в театральной драматургии используются. Есть такое понятие, как партитура – партитура света, партитура звука, может, вы слышали. И там прописано – на этом слове актёра включается удар часов, на этом слове затемнение, или высвечивается актриса, или и то, и другое сразу, и свет и звук создают поддерживающую для актёра атмосферу в зрительном зале. Одно дело играть со светом и звуком в театральном зале, другое дело – на пустой сцене вот с таким освещением. Я вас уверяю: если бы мы сейчас поставили здесь театральное освещение и театральный звук, то всё выглядело бы совершенно иначе, и впечатление было бы совершенно другое. Поэтому я как действую? Я стараюсь использовать вот эти три пункта: что может хотеть, какие есть средства и какие возможны стратегии удовлетворения, и как я могу их подпереть – или, наоборот, их заблокировать в игре, а в качестве уже практических инструментов – разного рода партитуры. В кавычках. Партитуры света, звука, что там ещё на игре может быть – партитуры посылки игротехников на уничтожение отколовшихся игроков?

Вот. Ещё вопросы давайте тогда и, наверное, пора завершать?

ЛС: У меня не вопрос, у меня версия ответа на предыдущий вопрос. Я просто лестничный остряк, я поздно сообразила. Насчёт того, что выполняет эту вот организующую функцию – какой-то документ или набор документов – я просто перечисляла в голове, на что я опираюсь, когда у меня игра идёт, за что зубами всю игру держится мастерская группа. Первое – это описание мира, безусловно. И мы всё время с ним сверяемся: а в этом мире это возможно или нет, игроки что-то отчудили – и мы смотрим: нет, это просто невозможно, это надо гасить к чертям, а это вот они попали прямо в мир...

ВГ: Или они сделали такое открытие, что вообще ах!

ЛС: Да, или мы говорим: мир расширился, но это в логике его движения. Значит, первое – это описание мира, второе – это описание стартовой ситуации, причём одно есть общеизвестное, а второе – оно гораздо более подробное, раскиданное по разным игрокам. Грубо говоря – все знают, что прерваны дипломатические отношения, но только посол знает, почему они прерваны. А кто-то ещё знает, что на самом деле это была провокация спецслужб, и это то, что не знает посол. Вот эти стартовые ситуации – они вроде бы задают те вектора движения игроков, мы им предоставляем возможность построить свои сценарии. И когда оно все ветвится, это, действительно, держать в голове невозможно, никаких поддерживающих документов нет, и если случается какое-то событие, с которым мы не знаем, что делать, мы собираемся и начинаем думать: а вообще с какого чёрта они это сделали, как это могло получиться? Но мы двигаемся вот от этой стартовой ситуации, от тех ситуаций, в которые мы поставили игроков.

ВГ: Маленькое замечание. Я просто для себя как отвечаю: если уж он игровой мир, то у всякого мира есть своя история. То есть, эта стартовая ситуация – она не случайно возникла, она есть результат истории.

ЛС: Конечно, конечно, там есть куча художественных текстов, которые подписывают, как вы говорите, они образ задают. Там есть история, как правило, отдельным документом. Я просто минимум называла.

ЮК: Тут не упомянули, к сожалению, интерактивный театр, наверняка вы про него знаете.

ВГ: Если честно, я не специалист по интерактивному театру, хотя и знаю, что это такое. Второе – я думаю, что если в качестве образовательной задачи обсуждать, то надо наших студентов обычному театру сначала научить, а потом и про интерактивный поговорим. Проблема в том, что и с обычным сложности. Поэтому я с удовольствием пообсуждаю, но пока как-то не готов. Спасибо.

Реплика из зала: Пока говорили, у меня возникла такая аналогия, что если режиссёр в кино и, частично, в театре, его можно сравнить как бы с полководцем, который играет из того, что у него есть – то есть, у него есть актёры, есть место и какие-то обстоятельства, то с точки зрения игротехника он как бы бог, играет из позиции бога, который задаёт правила, задаёт игроков, а дальше игроки живут по своим правилам. Это такой бог, который описан, не знаю там, у Вербера в его книгах, которые там куда-то накидали, а потом смотрят, что с ними получилось. Скажем так, это на уровень немножко выше. Такая вот странная идея у меня возникла.

Спасибо. Значит, я заканчиваю? Хочется сказать одну мысль под конец. Я не помню, кто это сказал: «Монтаж делает с фильмом то же самое, что смерть с жизнью: придаёт ему смысл».

Вопрос из зала: То есть, главное – в постигровых отчётах?

ВГ: Конечно. Как их смонтировать. Смысл сразу появится. Ну так вот, мысль, собственно, вот в чём состоит. Сначала отрицательный тезис. Я думаю, что сценарий в том виде, в каком он применяется в кино, не может служить сборкой в целое. А сборкой в целое может служить что-то типа игрового мира, намёк туда. Но есть такой очень интересный момент, который, мне кажется, опять возвращает нас к сценарию. То, от чего отказались, а потом к этому и вернулись.

Дело в том, что в игре происходит трансформация игрового мира. Если в игре она не происходит, то это неинтересная игра. Потому что герой же должен мир спасти, или, если он антигерой, то его уничтожить, и если он этого не сделал, то он чувствует свою задачу невыполненной. Поэтому трансформация – спасение империи, революция – фактически, если мы задумываем игру, то хорошо бы задумать возможный сюжет трансформации этого игрового мира и как-то его удерживать. И это, наверное, может служить, помимо самого

игрового мира, ещё и вторым способом сборки. Мы держим один или два возможных сюжета трансформации игрового мира и смотрим, какая из игровых групп в какой из них играет. Или в какой-то такой, который мы не учли...

ЛС: Допустим, мы хотим, чтобы у нас случился бунт безжалостный и беспощадный, мы никому про это не говорим, но мы создаём условия, чтобы он возник.

ВГ: Бывает, создаёшь условия, создаёшь, а они... (неразборчиво)

ЛС: Они обнялись и пошли сливаться в экстазе, вместо того, чтобы бунтовать и воевать.

ВГ: Ну хорошо, тогда я всё, что хотел сказать – сказал. Спасибо.

Мастерская «Перепроектирование РМЛ, как формата»

Ведущий:

Алексей Кулаков

facebook.com/kulakov.aleksey

г. Екатеринбург

Интервью с Алексеем Кулаковым



Ланс, представься, пожалуйста, и скажи, чем занимаешься в связи с играми?

Меня зовут Алексей Кулаков, последние лет 15 я занимался прикладными играми. Честно скажу, что я ими никогда не занимался как бизнесом, потому что у меня есть другой бизнес – айтишный. Мне просто было интересно разрабатывать всякие интерактивные окоролорелевые форматы для прикладных нужд. Сейчас мне это немного поднадоело, потому что есть проблематика такая, что короткие форматы – неглубокие, и поэтому в них ничего сильного и глубокого не происходит. Или, может быть, я этого не вижу или не знаю. Мне сейчас снова стало интересно экспериментировать с художественной формой, то есть, для меня маятник качнулся в обратную сторону. Некоторое время мне казалось, что прогресс происходит в рамках прикладных игр, а сейчас я думаю наоборот. Уже несколько лет я не делал художественных игр вне конвентов (на конвентах я всякие малые формы периодически делаю). Сейчас вот я делаю «Американских богов», потому что мне интересно экспериментировать с формой. Ну, и ещё я делаю РМЛ (Ролевой методический лагерь). Он как формат интересный, это прикольная гуманитарная технология, но мне нужно допонять, что это такое, и чем это отличается от просто гейм-джема или просто хакатона.

Новые модные слова...

Они не такие новые; мы, в общем, переизобретаем всякие вещи, которые есть в других областях, мы к ним пришли раньше, чем споткнулись об соседей. И радость совместного

творчества есть не только у ролевиков, наверное, это просто гейм-джет такой вот, с особенностями.

Скажи, с чем ты пришёл на конвент? Что за мероприятие это было? На что ты надеялся?

Я пришёл с мероприятием, на котором я хотел рассказать, как РМЛ устроен, как метод. Почему он такой, какие в нём есть ценности и механики, как он организован, зачем мы это делаем так, под какие цели всё это работает и попробовать с помощью собравшихся спроектировать какие-то альтернативные сборки РМЛ. Потому что мы продолжаем экспериментировать с форматом, и я надеялся, что мне подскажут какие-то идеи, новые оргсхемы. Из этого вышла такая история. То, что предложили группы – это интересные сборки, но это вообще не РМЛ, то есть совсем. Это может означать одно из двух. Первая гипотеза такая, что РМЛ – это специфический формат для той цели, которую мы сформулировали: радость совместного создания игр на переднем крае. Она заточена не под тиражные игры, не под методологию, не под внешний заказ, она заточена под то, что мы делаем экспериментальные игры вместе, и нас от этого прёт. И вот под эту цель это хорошая форма. А под другие цели нужен вообще не РМЛ. А вторая гипотеза, что РМЛ – это формат, который пока что неотторжим от его носителей, и если бы я собирал сборки под другие цели, я бы их сделал РМЛ-подобными, но другие чуваки видят другие способы организации коллективных мероприятий и коллективного думания под эти цели, без РМЛ-специфики, потому что она им кажется лишней.

А если в общем о конвенте, то что ты смог получить?

Если в общем, то у меня есть идея, как применить эту штуку про «Форпост» к своей игре, и я хочу предложить Забирову, как творчески развить его метод изнутри игры – и посмотрим, что будет. Он вроде «за». Из того, что я наговорил, можно написать статью про РМЛ. Я несколько раз посидел в экспертной позиции, было несколько мероприятий, где я планировал что-то узнать, а видимо, что-то узнали от меня, что, наверное, неплохо. Но я хочу не только кормить, но иногда и есть. Юранский скайп-семинар – у меня есть идея, как его делать в сетевом виде и извлекать из этого прикладную пользу. Да и всё, наверное.

Такой вопрос: кем ты себя ощущаешь, когда игру делаешь?

Когда я работаю над прикладной игрой – я инженер. У меня инженерная задача, я занимаюсь экспириенс-дизайном в прямом смысле слова, я проектирую сценарии поведения людей – это инженерная деятельность. Когда я занимаюсь художественной игрой, я ощущаю себя художником. Мастер ролевой игры делает игры так же, как художник рисует картины, композитор – пишет музыку. Художник, который делает ролевую игру, называется мастер. Для меня это акт искусства. У меня есть моё определение искусства: искусство – это диалог между художником и зрителем, такой, который их обоих трансформирует и заполняет собственным содержанием. Я всегда вкладываю некое содержание, чтобы потом сравнить с внутренним содержанием игроков, посмотреть на изменения. Я думаю, что специфика нашего метода, ролевой игры, в том, что ролевая игра – один из нескольких культурных феноменов, который умеет работать с категорией интерактивности.

Категория интерактивности для меня – это ключевое переживание, которое происходит с культурой, при этом большинство людей за неё не врубается, и у них не происходит смена метафоры, и они не пересобирают свою деятельность под специфику взаимодействия. Хороший пример – сериал про мир дикого запада, Wild west world. В нём видно, что чуваки, которые придумали сериал про игру, имели представление об игре, как об интерактивном спектакле. Для них это очень жесткая конструкция, просто сильно ветвящаяся, управляемая только игротехниками в очень примитивном сценарном подходе. И это так потому, что в гуманитарном смысле они недалеко ушли от линейного нарратива. И в этом смысле художник ролевой игры работает с категорией интерактивности, и это то, что меня всегда увлекает. История в том, что материал, с которым работает мастер ролевой игры – это свободные

выборы игрока. Мастер его оформляет, придаёт форму этим свободным играм игрока, и ему надо дать свободы максимум, но так, чтобы форма не потерялась.

В этом смысле, если смотреть на Мастер-Зилант, как на игру, я считаю, что его организаторы отдали слишком много контроля, и от этого форма плывет. Идея отдать участникам очень много свободы мне вообще очень импонирует, потому что это специфично для метода, но, по-моему, в данном случае нужно с помощью чего-то свободой управлять. Я вообще считаю, что управлять можно через форму процесса, через форму результата или через прокачку содержания – вот три истории, которые ты оставляешь за собой. Ты должен что-то за собой оставить: ты или оставляешь за собой содержание, или ты навязываешь форму процесса, или ты удерживаешь форму результата. Если ты ничем из этого не управляешь, у тебя получается достаточно аморфно.

Собственно, это моя претензия к Мастер-Зиланту. Тут так, ты либо говоришь: «Чуваки. Делайте что угодно, но на выходе вот такой критерий того, что мне надо». Или ты говоришь: «Ребята, все равно, что будет на выходе, но делаем мы это вот по таким шагам». В некотором смысле Мастер-Зилант так и устроен, какая-то совсем легкая мета-форма есть, но, с моей точки зрения, её недостаточно. Вторая штука – это работа форматом: форматом выхода или форматом поведения. А третий способ – когда ты говоришь, что могут быть любые формы процесса, любые результаты, но я такой мощный культурный транслятор, содержание – моё. И это позиция экстремальной свободы, когда ты два из трех отдаёшь. Обычно отдаётся одно из трех. Содержание такое, формат такой, а формы результата произвольные. Или форма результата такая, формат такой, содержание ваше. На мой взгляд, из этого могут получаться более цельные произведения.

Ты как считаешь, какой будет следующий шаг в нашем общем творчестве, нашем общем деле?

У меня есть в этом смысле несколько мечт, но я не очень в них верю. Я бы хотел, чтобы у нас появились более глубокие форматы. Типическая игра очень быстрая и очень неглубокая. РМЛ – промежуточная форма, он мне нравится соотношением скорости и глубины, у него неплохой баланс в этом плане. Мы насколько-то глубоко можем копнуть зону ближайшего развития, при этом РМЛ – достаточное компактное мероприятие. А если мы хотим копнуть глубже, чем на РМЛ, то уже надо делать не 4 дня, а 4 месяца, но это слишком большие инвестиции для хобби. Когда говорю «глубина», я имею в виду степень небанальности, насколько это инновационно, или личностно глубоко, или небанально для участников, насколько это их развивает или мир развивает. И я вижу для себя одну из ниш (правда, непонятно, как туда лезть) – это более глубокие форматы, но не экстремально длинные. Другая история – это настоящий интерактив, дискретный интерактив, мы его не очень пока умеем, он достаточно ригидный.

Поясни?

Ну, смотри, что нам мешает проводить конвент, не собираясь вместе? Раз в неделю по скайпу?

По факту – ничего.

На самом деле, достаточно много чего. Тот драйв, который нас держит на общем мероприятии, будет отсутствовать, мы не будем вместе, и надо будет это чем-то заменять. Это было чётко видно на мероприятии Юрана – те формы, которые хорошо работают оффлайн, не лезли в онлайн. Их нужно было для онлайн переосмыслить. Мы пытались использовать сетевые инструменты, но заранее об этом не подумали, хотя в целом понятно, как этот смысл деятельности перетащить в онлайн. Мероприятие Юрана можно в онлайн перетащить. Но это оргигра. Художественные игры бывают, форумные там всякие, но в них нерва нет.

Я думаю, что человечество будет создавать новые формы творчества, и старые будут трансформироваться под влиянием технологической среды. В частности, поскольку я на рынке книжек работаю, я понимаю, что будет некоторая следующая версия книги. И я считаю, что книга отличается от других форм повествования тем, что она более захватывающая, потому что она требует от читателя большей внутренней работы, чем, например, кино, и в этом её сила. И главное достоинство книги, на мой взгляд – это её свойство иммерсивности, способность захватывать. Я считаю, что игры, когда они научились быть упакованными (компьютерные игры), как некоторое художественное высказывание, которое, с одной стороны, взаимодействует с человеком, а с другой стороны, отторжимо и живёт вне времени – это, на текущий момент, высшая форма художественного произведения, она наиболее соответствует нерву времени, и поэтому компьютерные игры всё убьют. Они не то, что бы всё окончательно вытеснят, но на самом деле ничего более иммерсионного, чем компьютерная игра, нет. Ничто так сильно не захватывает внимание, ни во что другое человек так сильно не погружается.

А ролевые игры более иммерсионные, но они не умеют жить вне времени. Ролевая игра, конечно, более захватывающая, чем компьютерная, но она не артефакт. А то, что произойдет с микшированной реальностью, вызовет к себе наследников того и другого, и компьютерных, и живых игр. Мы сможем в эти новые игры вложить черты наших жанров, они как-то там выживут, как-то трансформируются в то, что нам придется осваивать примерно через 7 лет. Появятся люди, которые будут придумывать новые художественные произведения в новой интерфейсной среде, в которой реальности действительно смешиваются, когда у тебя нет категории оффлайна и онлайн, а есть некоторый слой восприятия. Это ещё более сложная штука, но она будет обладать качеством артефакта, она очень многое возьмёт из индустрии компьютерных игр, но для нас тоже откроется некоторое окно возможностей, и к этому моменту было бы круто осознавать свой художественный метод, чтобы дать ему шанс.

А те варианты, в которые ты веришь?

Я верю, что мне удастся развить что-нибудь вокруг РМЛа, я хочу поискать формы РМЛа, которые годятся для казуалов. То, что я рассказывал про РМЛ, как проектирование процесса, я хочу попробовать. Если это получится, можно будет пробовать какие-то бизнес-формы. В целом, конечно, прикольно делать онлайн-РМЛ, примерно понятно, что это возможно, надо попробовать. Я думаю, что люди, которые прошли через РМЛ, немножечко меняются, они начинают ценить специфическую РМЛ-движку, можно попробовать сделать РМЛ-большую игру, РМЛ-стайл, в РМЛ-эстетике, игру для таких игроков. Чуть-чуть покрупнее форму сделать, человек на 70. У нас была с Юраном старая-старая идея РМЛ-шаттл, это РМЛ немножечко длиннее, на выходе мы делаем РМБ-БРИГ (большая ролевая игра), человек на 150, мы делаем ряд блоков и в финале собираем из этих блоков игру. Мы неделю колбасимся на РМЛ, с обязательством сделать игру для приехавших на выходные, но при этом, когда они соглашаются приехать на выходные, они ещё не знают, во что будут играть. Я бы вот такое поделал. Такой РМЛ-фест. Я бы на следующий год заявил, что мы делаем РМЛ на майские, например, первомайские делаем, а девятомайские проводим.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.