



КАЗАНСКИЙ  
ИГРОПРАКТИЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР

# Мастер Зилант

## конвент создателей игр

### сборник материалов

... как источник

смысла

Исторический

4.1

Социальный

4.2

Гуманитарный

4.3

1  
... как  
предмет

... как объект  
деятельности

2

ция /  
ение  
2.2

# Игра

... как  
процесс

Игрование

3.1

Характери  
игрового п

3.2

Игрок

3.3

Казань. Москва. 2017

Применение

Образование

Иллюстрация

# Людмила Смеркович Мастер-Зилант. Сборник материалов

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=24503043](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=24503043)*

*ISBN 9785448535604*

## **Аннотация**

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.

# Содержание

От редакции	5
Стартовая презентация конвента	10
Поток Игра как самоценность	16
Дискуссия «Сценарий в кинематографе и играх»	16
Интервью с Владимиром Головняком	16
Презентация доклада	24
Стенограмма обсуждения (фрагмент)	31
Конец ознакомительного фрагмента.	38

# 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 пес-

ни и пляски, поговорить с собратьями 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, информа-

диционное 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» – самоценная 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 мно-

гими 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 агропрактический 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 специаль-

ности 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 обсуж-

дения такое широкое и... туман.

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

Получил возможность обкатать нашу игру МарсХим-Пром, 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 игропрактике 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.

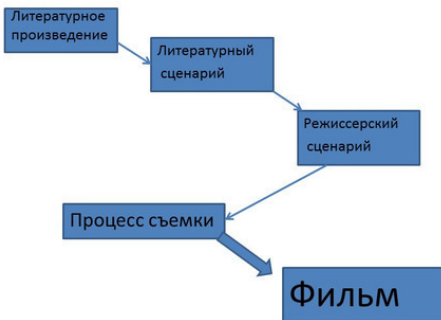
# **Презентация доклада**

**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

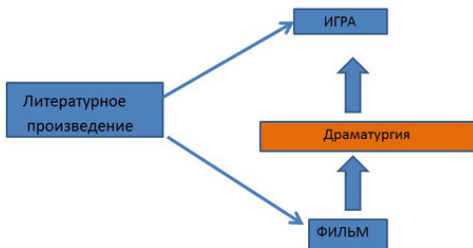




## Режиссерский сценарий

№	УМН	РАСКАДРОВКА	ОБЪЕКТ	ВРЕМЯНОСТЬ	ДЕЙСТВИЕ	ЗВУК, ДИАЛОГИ	РЕЖИССУРА
1	0.6		ПЛАТ. ИГР. КАПИТАН КОМАНДИРА КАЗНА ИГР.	СРЕДНИЙ (ИГР.)	Выходит Зинов из тем черной униформы СС на площадке правой руки поднимаются красн. Булава и берет шапку. Адрианов посылает сигнал.		Игра униформы СС Игра СС Игра СС Игра СС
2	0.12			ОБЩИЙ ФОРС СРЕДНИЙ	Командир встает за-за стол и возмущает руку в приветствии. Зинов повторяет его жест с гораздо меньшей энергией.	КОМАНДИР Мой friend, immer bleib ruhig nach überleben! (Мой друг, кроме как кто-нибудь еще удачен!)	Игра униформы СС Игра униформы СС
3	0.5			КРУПНЫЙ ФОРС	Зинов делает шаг в круг света и видно, что шаг у него замедлен. Он вынимает бинт, который раньше был на руке. Зинов прижимает руку к шее, дышит тихо, что он не может говорить.		

## 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 желаем 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 приходилось 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 те-

атру, 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 тазике паришь и на плеере это всё смотришь. (Я, кстати, люблю ноги в тазике). 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, вовлекая 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 драматур-

гии, 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».

# 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.