

Opuszczenie kurtyny

by Sarah Lynne Bowman

3-10 graczy

45 minut

Materiały eksploatacyjne: Sposób odtwarzania muzyki, opcjonalny, ale zalecany.

Słowa kluczowe: Kultura popularna, muzyka, starzenie się.

Tło

Przeczytaj to na głos graczom:

„Zanim skończysz dwadzieścia pięć lat, powiedzą,

„Spieprzyłeś sprawę”.

Zanim skończysz trzydzieści pięć lat, muszę ci wyznać, że rozwalisz ich wszystkich.

W odpowiednim momencie po prostu udawaj zaskoczonego, gdy zapraszają cię do opuszczenia kurtyny”.

-Tori Amos

Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad wspaniałym życiem znanych muzyków? Cóż, oto twoja szansa na przeżycie fantazji! W tym scenariuszu, inspirowanym życiem Tori Amos, odegrasz kilka kluczowych momentów z życia fikcyjnej gwiazdy rocka, doświadczając wzlotów i upadków jej kariery. Nauczysz się właściwych posunięć, aby stać się sławną, uczyć się ubierać z myślą o sukcesie, przyciągać uwagę odpowiednich mężczyzn i zachować młodzieńczy wygląd w konkurencyjnym świecie przemysłu muzycznego. Życie w szybkim tempie ma swoje zalety - tylko się nie załam! I jak powiedział kiedyś Amos o starzeniu się, bądź przygotowana na „porzucenie swoich lęków”, kiedy zaproszą cię do opuszczenia sali koncertowej.

Konfiguracja

Ta gra składa się z czterech scen. Każda scena rozgrywa się w innej dekadzie życia gwiazdy, w wieku od 10 do 50 lat. W każdej scenie jeden gracz wciela się w gwiazdę. Pozostali grają fanów, przedstawicieli przemysłu muzycznego i prasy.

- Cięcie: Jeśli nie wcielasz się w gwiazdę, masz obowiązek przerwać scenę w odpowiednim momencie. Możesz to zrobić po prostu mówiąc „cięcie”. Lub, jeśli grasz z moderatorem, osoba ta jest odpowiedzialna za cięcie.
- Fani: Jeśli nie odgrywasz głównej roli w scenie, wcielasz się w jednego z fanów gwiazdy. Fani są niewidoczni w scenie, ale obecni w umyśle gwiazdy. Jako fan możesz kibicować gwiazdzie, chwalić ją, ganić lub szeptać krytykę w oparciu o wydarzenia w scenie. Gdy jesteś zauroczony swoją idolką, zbliż się do niej! Gdy jesteś nią zniesmaczony, odsuń się lub skul się. Uważaj, aby nie przytłoczyć głównej gry, ale reaguj na nią, aby zwiększyć dramaturgię.
- Gwiazda: Wybierz jednego gracza, który wcieli się w gwiazdę.
- Osoby przeprowadzające wywiady, przedstawiciele branży muzycznej i agent: Wymieniaj te postacie między graczami.

Gra

Faza 1: Przedstawienie się (3 minuty)

Po kolei krótko przedstaw się, podając swoje imię i jedno wspomnienie o kobiecie-muzyku, która jest dla ciebie wyjątkowa.

Faza 2: Bezpieczeństwo (5 minut)

Przeczytaj to na głos: Zwrot bezpieczeństwa to „przerwij grę”. Jeśli czujesz, że twoje granice zostaną przekroczone lub już zostały przekroczone, możesz powiedzieć „przerwij grę”. Cała gra zostanie zatrzymana, a pozostali uczestnicy postarają się zapewnić ci komfort. Jeśli martwisz się o dobre samopoczucie innego gracza, możesz powiedzieć „time out”, aby sprawdzić, co się z nim dzieje. Każdy powinien powiedzieć, z jakim rodzajem fizycznego dotyku czuje się komfortowo podczas gry. Może to być od „żadnego dotyku” przez „dotykanie moich rąk lub ramion jest w porządku” do „wszędzie oprócz strefy bikini”.

Muzyka jest opcjonalna, ale sugerowana. Czy ktoś ma wifi w telefonie? Lista odtwarzania tutaj: www.youtube.com/playlist?list=PLv4UPMay91uwrIteWdvB1HQcLVqLgNlbl

Faza 3: Gra (20-25 minut)

Szybko zdecyduj, czy jedna osoba będzie odgrywać rolę Wschodzącej Gwiazdy, czy też będziesz zmieniać rolę na nową osobę w każdej scenie. Omów zasady i odegraj scenki.

Faza 4: Podsumowanie (5 minut)

Każdy uczestnik powinien wspomnieć o jednej rzeczy, która wywarła na niego osobisty wpływ i jednym elemencie, który łączy się z jego wyobrażeniami o współczesnym feminizmie.

MATERIAŁY DO GRY

Zasady:

Scenki nie powinny trwać dłużej niż 5 minut. Przed i po każdej scenie gwiazda wygłasza monolog na temat swojego obecnego stanu emocjonalnego.

Faza Początku, wiek 10-20 lat: (odtwórz pierwsze 30 sekund „Baltimore”)

Osoba przeprowadzająca wywiad pyta Wschodzącą Gwiazdę o jej nową piosenkę „Baltimore”, jej doświadczenia jako cudowne dziecko i jej zainteresowanie chłopcami. „Czy masz oko na wyjątkowego faceta? Jakie to uczucie być gwiazdą pop w tak młodym wieku?”

Fazy Syreny, wiek 20-30 lat: (Odtwórz pierwsze 50 sekund utworu „Leather”)

Osoba przeprowadzająca wywiad flirtuje z wschodzącą gwiazdą, pytając ją o jej nowy album, który zawiera intymne teksty o związkach i seksualności. „Czy podnieca cię gra na instrumencie? Słyszałem, że niedawno się rozstałaś. Czy to oznacza, że jesteś dostępna?”.

Faza matki, wiek 30-40 lat: (odtwórz pierwsze 50 sekund utworu „Ribbons Undone”)

Gasnąca gwiazda siedzi na krześle, podczas gdy mężczy członkowie jej wytwórni ją besztają i ostatecznie porzucają ją ze swojej wytwórni. „Jak mogłaś nagrać album o swojej córce i mężu? Nikt nie chce pieprzyć zamężnej kobiety z dzieckiem!”.

Faza Starości, wiek 40-50 lat: (Odtwórz pierwsze 50 sekund „Curtain Call”)

Gasnąca Gwiazda odbiera telefon od swojego agenta w sprawie krytyki w mediach i na stronach fanów. „Ludzie narzekają na nieudaną operację plastyczną, niską sprzedaż albumów i to, jak wczesna menopauza negatywnie wpływa na twoją muzykę. Sprzedaż biletów jest najniższa w historii. Jak zamierzasz naprawić swoją karierę?”.

O projektantce

Sarah Lynne Bowman (USA), doktor nauk humanistycznych, wykłada jako adiunkt w kilku instytucjach w dziedzinie języka angielskiego, komunikacji i nauk humanistycznych. Bowman jest autorką książki *The Functions of Role-playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity*; redaktorem *Wyrd Con Companion Book*; oraz głównym organizatorem *Living Games Conference 2016*. Projektuje scenariusze edu-larp na zajęcia z nauk humanistycznych i retoryki. Ponadto Bowman pomagała w tworzeniu symulacji pielęgniarstwa psychiatrycznego dla Texas State University.