

«СЫЩИКИ»

Базисом для создания формы могут служить самые разные вещи. Вот пример методики, основанной на интриге. В основу ложится детективный сюжет, но это не обязательно должно быть нечто в стиле Конан Дойля или Сименона с кражами и убийствами. Можно взять за основу историческое событие (например, выход евреев из Египта) или литературное произведение (скажем, «Ревизор» Гоголя). Важно помнить при этом, что речь идет об игровой форме, поэтому не стоит выбирать сюжеты, связанные с человеческой трагедией (война, геноцид, голод и смерть — темы, неуместные для игры). На основе выбранного сюжета мы предложим участникам провести собственное расследование сюжета, ответить на вопрос типа: «кто истинный виновник происшедшего?» или: «что привело к подобному развитию событий?» Участники смогут на время стать сыщиками, собирающими улики и свидетельские показания.

Для подготовки и проведения нашего детективного расследования необходимо много ведущих: одни исполняют роли участников и свидетелей, другие — возглавляют сыскные агентства.

Эффектнее всего будет начать с небольшого театрализованного представления. Собрав всех участников в зале, представим их вниманию небольшую перебранку между главными героями нашей истории. Например, если за основу выбран сюжет «Ревизора», можно разыграть небольшую сцену, в которой герои Гоголя обвиняют друг друга в том, что приняли Хлестакова за важного государственного человека. Нет необходимости разыгрывать сцены из пьесы, ведь наши ведущие не актеры, да и времени для репетиций, скорее всего, нет. Можно ограничиться импровизацией. Наша задача — представить действующих лиц и заинтриговать участников. Вслед за героями на сцену выйдут ведущие, изображающие известных сыщиков, владельцев сыскных агентств со звучными названиями. Они объявят, что берутся расследовать это дело, если, конечно, удастся найти толковых помощников.

Теперь необходимо разделить участников на группы. Есть множество способов сделать это. Например, можно предложить каждому выбрать, в каком сыском агентстве он хотел бы работать. Для этого нужно подойти к любому из ведущих, набирающих сыщиков на работу, представиться и получить удостоверение или отличительный знак с эмблемой агентства. Затем новоиспеченные агенты отправляются на рабочее совещание. Там им предстоит обсудить материалы дела, выдвинуть версии, разработать план сбора новых сведений. Необходимо допросить многочисленных свидетелей. Всех героев изображают ведущие, переодетые и загримированные соответствующим образом. У Гоголя персонажей предостаточно. Если же в выбранной вами истории не хватает действующих лиц, можно придумать всевозможных свидетелей и очевидцев — рядовых граждан, участников тех событий, расследованием которых вы намерены заняться.

Сыщики отправляются за сбором свидетельских показаний. Лучше, если от каждого агентства к каждому свидетелю отправятся двое сыщиков. Опрос свидетеля — это чистая импровизация, как для участников, так и для ведущих. Каждый из ведущих рассказывает свою версию происшедшего, однако сыщики могут задавать любые вопросы, не касающиеся сюжета. Так что ведущим приходится проявлять фантазию и изобретательность в ответах. Собранную информацию сыщики приносят в агентство, делятся мнениями, выдвигают новые версии. Как правило, для их подтверждения необходим повторный опрос свидетелей, очные ставки и следственные эксперименты. В определенный момент сыщики собираются на окончательное заседание и оформляют окончательную версию происшедшего. Теперь все сыщики всех агентств снова встречаются вместе: спорят, защищают свои варианты, приводят доказательства. Важно, чтобы все происходящее не превратилось в соревнование между командами, ведь в этом случае наша детективная история превратится из творческого исследования материала в стремление опередить соперника. Чем закончится эта история, сложно предсказать, но тем

она интересней, и для участников, и для ведущих. В этой форме множество игровых элементов, которые призваны сопровождать участников на пути исследования материала. Она позволяет взглянуть на определенные события, сюжет или историю с новой стороны, как бы изнутри, стать непосредственным участником, лично воспринять материал.