

Глава 1

Что такое базовая реальность?

Страницы: 14 - 37

СОДЕРЖАНИЕ

Что такое базовая реальность?	1
Введение	1
Да и	1
Уважайте реальность сцены	5
Согласие	5
Характер пространства	5
Кто, что и где	8
Работа с предметами	12
Полезные советы	15
Обзор главы	17

Введение

В этой главе мы говорим о базовой реальности сцены. Основные моменты этой главы включают:

- Как получить предложение от зрителей и использовать его для вдохновения хорошей первой реплики, называемой инициацией
- Использование «Да и» и согласия для построения друг на друге идеи
- Замечание характера пространства, чтобы мы согласились по физичности и тону
- Определение кто-что-где
- Хорошая работа с предметами, когда мы имитируем реквизит
- Сохранение реальности реальной, а не дикой

Да и

Определение

«Да и». Эти два простых слова являются основой каждой сцены лонгформа. «Да» означает, что вы должны согласиться с любой информацией, которую ваш партнер по сцене дает вам о вашей реальности. «И» означает добавление новой информации, которая связана с предыдущей информацией. «Да и» очень важно в начале каждой сцены, так как это позволит вам и вашему партнеру открыть базовую реальность, в которой существуют ваши персонажи.

Принцип "ДА, И..." в коммуникации



Когда мы разговариваем с людьми в реальной жизни, мы продвигаем разговор вперед, добавляя новую информацию в ответ на уже переданное. Представьте, что вы разговариваете с группой друзей. Если все остальные рассказывают истории о своей собаке, а вы вдруг начинаете говорить о том, как хорошо вы играете в баскетбол, вы не добавили к уже идущему разговору. Чтобы успешно участвовать в этом разговоре, вы должны рассказать еще одну историю о собаке. «Да и» — это то, как мы отражаем этот процесс в нашей работе со сценой.

В самом начале сцены лонгформа вы и ваш партнер по сцене не будете иметь абсолютно никакой информации о том, кто ваши персонажи, что они делают и где они находятся. Следуя принципу «Да и», вы можете работать вместе, чтобы быстро определить базовую реальность сцены. Постоянно согласовывая то, что было установлено, и добавляя новую, связанную информацию, вы установите базовую реальность, против которой вы сможете узнать первую необычную вещь, когда она произойдет. Это важно, потому что первая необычная вещь — это начало игры или комедии сцены.

В целом, делайте выборы «Да и», которые добавляют детали о настоящем моменте или людях в сцене. Не добавляйте информацию о прошлом, будущем или людях, которых там нет.

Думайте о сцене лонгформа как о картине. Если бы вы собирались нарисовать свою идею синим цветом, вы не хотели бы начинать с синего холста. Вы не сможете различить между основанием и вашим искусством. Синий не показывается хорошо на синем. Начало сцен с ясно донесенной и специфической базовой реальностью — это как начало ваших сцен с белого холста, на котором синяя краска того, что смешно, будет светиться ярко.

Первая строка вашей сцены

Чтобы начать «Да и», вам нужна первая реплика для вашей сцены. Первая строка сцены импровизации называется инициация. Хотя вы могли бы придумать это из ничего, инициация обычно вдохновляется предложением, предоставленным кем-то, кроме исполнителей. Предложение берется по двум причинам. Во-первых, предложение служит источником вдохновения для импровизаторов. Во-вторых, оно доказывает, что они действительно импровизируют и что сцена не была написана заранее.

Когда вы получаете предложение, вы хотите заметить связь, которую вы сразу же делаете с ним в своем уме, а затем использовать эту связь для создания инициации. Предложение может быть использовано в инициации или не может быть, в зависимости от связи, которую вы установили.



Пример предложения: Воздушный шар

Если «воздушный шар» напомнил вам о том, как ваша мама привязывала воздушные шары к вашему запястью, чтобы вы их не потеряли, вы можете предложить следующую инициацию:

Инициация первая: «Я привяжу воздушный шар к твоему запястью, чтобы ты его не потерял, дорогой.»

Если «воздушный шар» напомнил вам о дне рождения, вы можете предложить следующую инициацию:

Инициация вторая: «Ладно, задуй свечи и загадай желание.»

В обоих этих примерах аудитория должна увидеть связь между предложением и вашей инициацией.

Убедитесь, что ваша инициирующая реплика начинает сцену «в разгаре событий». Вы хотите инициацию, которая позволяет вам добраться до важной части взаимодействия как можно быстрее. Избегайте лишних диалогов, ведущих к этому моменту.

Обратите внимание, что в нашем первом примере нам не нужно было начинать с того, что персонажи замечают продавца воздушных шаров или процесс покупки воздушного шара. Во втором примере нам не нужно было начинать с прихода людей на вечеринку или размещения подарков на столе с подарками. В обоих примерах мы переходим к делу, начиная «в разгаре».

Вы должны инициировать на основе вашего предложения немедленно. Если вы колебаетесь, это показывает, что вы планируете, а не импровизируете.

«Да и» Другими словами

Важно отметить, что «Да и» не означает буквально говорить слова «Да и» перед тем, как добавить новую информацию.

Пример 1

Предложение: Воздушный шар

Игрок 1 имитирует стук в дверь. Игрок 2 открывает дверь.

Игрок 1: «Привет, я фокусник на день рождения.»

Игрок 2: «Да, и дети все находятся в комнате отдыха, едят торт и мороженое.»

Для целей примера мы использовали слова «Да» и «И» в ответе Игрока 2. Однако в исполнении «Да и» будет выглядеть примерно так:

Пример 2

Предложение: Воздушный шар

Игрок 1 имитирует стук в дверь. Игрок 2 открывает дверь.

Игрок 1: «Привет, я фокусник на день рождения.»

Игрок 2: «Отлично! Дети все находятся в комнате отдыха, едят торт и мороженое.»

В Примере 2 передается та же информация, что и в Примере 1. Хотя слова «Да» и «И» не были буквально сказаны, правило «Да и» (согласие и добавление новой информации) все еще использовалось.

Упражнение: Найдите «Да и» в реальном разговоре

Инструкции

Как мы уже упоминали, «Да и» естественно происходит в большинстве разговоров все время.

В следующий раз, когда вы будете в общественном транспорте, в ресторане в одиночку или на переполненной вечеринке, попытайтесь выделить разговор и прислушайтесь к «Да и». Эти люди используют «Да и» друг с другом? Влияет ли их способность использовать «Да и» друг с другом на разговор? В хороших разговорах вы заметите, что люди постоянно используют «Да и» без сознания этого.

Также попытайтесь найти разговоры, в которых отсутствие «Да и» портит разговор. Это будут разговоры, в которых один говорящий меняет тему без переходов, не слушает или говорит только о себе. Эти поведения, которых следует избегать в разговоре, также должны быть избегнуты в работе со сценой.

Цель

Это упражнение позволяет вам практиковать «Да и» вне класса или репетиционной студии. Признание того, как «Да и» естественно происходит, сделает вас лучше в использовании этой концепции в вашей работе со сценой.

Уважайте реальность сцены

Новые импровизаторы часто пытаются заставить что-то «безумное» или «дикое» в начале сцен, или они спешат к конфликту (scope) со своим партнером по сцене вместо добавления информации через «Да и». Новые импровизаторы делают это, потому что они беспокоятся о том, чтобы быть смешными, и еще не верят в правила импровизации.

Согласие

Определение

Чтобы создать сцену лонгформа с другим импровизатором, самое первое, что вы должны сделать, это прийти к согласию друг с другом о базовом контексте сцены, которую вы исполняете. Представьте, что вы собираетесь танцевать с кем-то. Вы собираетесь танцевать вальс или сальсу? Вы сможете сказать почти сразу же по первому движению вашего партнера по танцу. Присоединиться к этому первому выбору (будь то вальс или сальса) может показаться очень очевидным и простым, но это, несомненно, необходимо, если танец вообще должен произойти. Несспособность прийти к базовому согласию о контексте сцены останавливает сцену от успеха еще до того, как она начнется.

Два импровизатора должны стремиться к согласию с самого начала сцены. Важно отметить, что хотя вы стремитесь к комедии, вы не «гонитесь за смехом» на этом этапе сцены. Вы гонитесь за установлением реальности. Обычно то, что мы считаем «смешным» в сцене, является нарушением ожидаемых норм реальности. Чтобы необычное выделялось из обычного, важно, чтобы вы и ваш партнер начали сцену в согласии о нормальной реальности. Если вы начнете сцену, в которой все безумно или смешно, будет сложно определить, что является необычным.

Характер пространства

Самая базовая форма согласия включает характер пространства. Как только два импровизатора выходят на сцену — даже до того, как они начнут говорить — они с большей вероятностью найдут успех, если смогут прийти к базовому согласию о физическом и/или эмоциональном состоянии своих персонажей.

Когда вы входите в сцену, ваша первая задача — признать любой выбор о характере пространства, который сделал ваш партнер по сцене. (Ваш партнер сделает то же самое, если вы выйдете первым.) Затем вы должны найти способ вписаться в то же физическое пространство.

Например, если ваш партнер по сцене выходит и дрожит, вы можете отразить или повторить это действие и также дрожать. Вы согласитесь, что холодно. Вы позволяете своим персонажам начать в одних и тех же условиях окружающей среды.

Игрок 1: Дрожит



Игрок 2: Одевается



СОГЛАСИЕ

Может быть, ваш партнер по сцене вышел, вздохнул и имитировал вытирание лба платком. Если вы войдете в сцену, меша лице, вы признали характер пространства, не повторяя точный физический выбор вашего партнера. Вы показываете, что ваш персонаж также жарко, но по-другому.

Вы также можете прийти к согласию о характере пространства через физическую окружающую среду сцены или деятельность, в которой ваши персонажи могут быть заняты. Если ваш партнер по сцене начинает сцену, согнувшись, чтобы обозначить, что они находятся внутри пещеры, лучшее, что вы можете сделать, это просто согнуться также. Если ваш партнер по сцене выходит и срывает яблоко с дерева, вы можете повторить их действие и сорвать яблоко для себя. Если ваш партнер по сцене начинает сцену, стреляя по тарелкам, вы можете зарядить ружье или надеть пару наушников на шею. Оба эти действия признают и согласны с выбором, который сделал ваш партнер о характере пространства.

Неспособность прийти к базовому согласию относительно характера пространства может начать ваши сцены с неявного конфликта.

Физический выбор, сделанный любым импровизатором, помогает закрепить вашу сцену с самого начала и может дать вам ценную информацию о реальности вашей сцены. Когда ваш партнер по сцене инициирует выбор о физической окружающей среде, вы хотите воспользоваться этой возможностью, чтобы немедленно соединиться с ним или ей, начав вашу сцену с некоторого рода физического согласия. Признайте их выбор, делая что-то, что отражает или дополняет его. Если они устанавливают что-то об окружающей среде, будьте в этой окружающей среде, и установите что-то еще об этом, если возможно.

Например, если вы начнете мыть посуду, мы можем предположить, что вы находитесь на кухне. Ваш партнер по сцене не обязательно должен повторять этот выбор, но они должны его признать. Если они выбирают начать вытираять посуду, они установили базовое физическое согласие. Оба персонажа существуют на этой кухне. Или, если ваш партнер по сцене инициирует, срывая квитанцию и переворачивая бургер, вы можете прийти к физическому согласию, выбрав быть еще одним кухонным рабочим, опускающим картофель фри в масло, или официанткой, поднимающей блюда. Большинство шоу лонгформа включают несколько стульев на сцене. Через базовые невербальные сигналы и манипулирование этими стульями могут быть сделаны важные выборы об физической окружающей среде, и у вас будет возможность начать вашу сцену с физического согласия. Если ваш партнер по сцене расставляет два стула близко друг к другу, обращенные к аудитории, садится и имитирует держание руля, вы можете прийти к физическому согласию, просто сев на пассажирское место, которое он или она создал. Если ваш партнер по сцене расставляет два стула друг напротив друга и указывает на другой стул, вы можете прийти к физическому согласию с ними, просто сев на этот другой стул. Вы хотите быть осведомлены об этих физических сигналах, чтобы вы всегда могли начинать ваши сцены в согласии. Если вы выбираете просто наблюдать деятельность вашего партнера по сцене вместо того, чтобы делать что-то, что вписывается в эту деятельность, вы упускаете вашу первую возможность использовать «Да и», таким образом начиная строить базовую реальность вашей сцены.

Упражнение: Характер пространства

Один импровизатор, в молчании, делает выбор, который устанавливает один из следующих аспектов характера пространства: деятельность (игра в пул, рыбалка, растяжка и т. д.), местоположение (автомобиль, камера заключения, супермаркет и т. д.), или условие окружающей среды (невесомость, жарко/холодно, яркое освещение и т. д.).

Второй импровизатор присоединяется к сцене и невербально согласен с сделанным выбором.

Пример: Деятельность

Игрок 1: Выходит на сцену и начинает складывать белье.

Игрок 2: Присоединяется, загружая грязное белье в стиральную машину.

Пример: Местоположение

Игрок 1: Выходит и имитирует держание решетки тюремной камеры.

Игрок 2: Стоит рядом и держит зеркало, чтобы увидеть вниз по ряду камер.

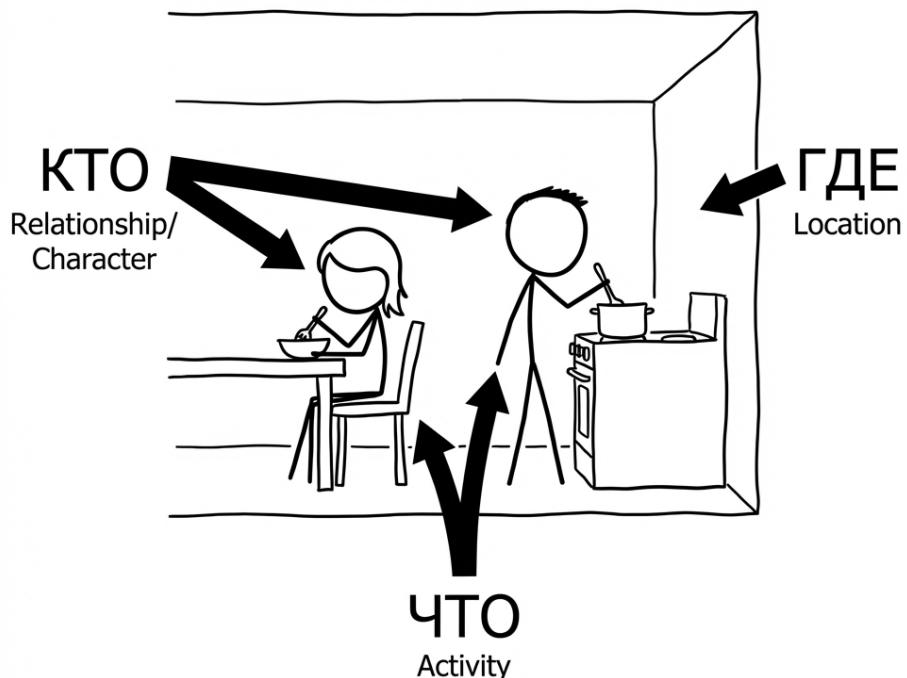
Пример: Условие окружающей среды

Игрок 1: Выходит, прищуривая глаза и держа руку перед лицом.

Игрок 2: Просто отражает это поведение.

Кто, что и где

БАЗОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ



Перед тем как вы сможете перейти к игре, в которой вы играете с тем, что смешно в сцене, вы и ваш партнер по сцене должны согласиться на ТО, КТО ваши персонажи, ЧТО ваши персонажи делают и ГДЕ ваши персонажи находятся. Кто, что и где являются существенными для определения основы или базовой реальности сцены. Согласие о том, кто вы, что вы делаете и где вы находитесь в начале сцены, дает вашей сцене реалистичный контекст, в котором может быть открыта первая необычная вещь.

Чем раньше вы установите кто, что и где в начале сцены, тем лучше. Будет очень сложно для вас определить, что необычно в вашей сцене, если вы минуту в сцену и все еще не определили эту базовую реальность. Например, пули, летящие мимо вашей головы, были бы очень необычны, если бы вы были учителем в классе, но не если бы вы были солдатами на поле боя. Опять же, первая необычная вещь будет началом вашей игры, смешной частью вашей сцены.

Не переживайте о кто, что и где вашей сцены. Просто выложите это. Вам не нужно «писать в голове» и вкладывать много энергии в создание этих выборов, поскольку настоящая комедия сцены будет происходить из того, что вы с ними делаете. Не беспокойтесь о том, чтобы сделать эту часть сцены смешной. Вы сможете найти комедию в любом кто, что и где. Вам просто нужно убедиться, что эти существенные элементы сцены ясны вам, вашему партнеру по сцене и вашей аудитории, чтобы вы все вместе могли открыть, что смешно в этих выборах.

Пожалуйста, обратите внимание, что хотя полностью законно, чтобы исполнитель установил кто, что и где в одной строке, это не является обязательным, чтобы сцены должны были начинаться таким образом. Помните, что сцены всегда строят оба исполнителя.

Давайте посмотрим на примеры очень начала трех разных сцен, в которых импровизаторы успешно установили кто, что и где.

Примеры кто, что и где

Пример 1

Игрок 1: «Курица готова.»

Игрок 2: «Отлично, милый. Дженсены будут здесь скоро.»

Игрок 1: «Ты можешь закончить овощи? Я пойду приведу в порядок гостиную.»

Игрок 1 начинает сцену с очень простой инициацией, но с той, которая все еще устанавливает Что. (Этот человек готовит курицу.) Игрок 2 использует «Да и» для этого выбора, делая Кто сцены яснее. (Называя Игрока 1 «милым» и ссылаясь на прибытие другой пары, мы можем предположить, что эта сцена о супружеской паре.) Игрок 1 затем устанавливает специфическое Где со следующей строкой. (Мы можем предположить, что эта пара в настоящее время находится на кухне.)

Пример 2 (плохой пример)

Игрок 1: «Курица готова.»

Игрок 2: «Отлично, я люблю курицу!»

Игрок 1: «Давай есть его прямо сейчас.»

Игрок 1 все еще устанавливает Что, но следующие две строки не расширяют эту информацию. (Они «Да» но не «И».) Мы никогда не открываем ничего о том, кто или где эти люди. Все, что мы знаем, это то, что они приготовили и теперь собираются есть курицу.

Пример 3

Игрок 1: «Хорошо, класс, займите свои места для теста.»

Из этой инициации Игрок 1 способен ясно установить Кто (Игрок 1 — учитель, обращающийся к группе студентов), Что (студенты проходят тест) и Где (классная комната). Теперь, когда контекст сцены установлен так ясно, импровизаторы могут начать искать первую необычную вещь, которая разрывает эту базовую реальность.

Пример 4

Игрок 1 выходит на сцену, имитируя чашку кофе в руке.

Игрок 1: «Томсон, выходи из своего кабинета. Квартальный отчет, который ты представил, заполнен только наполовину!»

Игрок 1 еще раз установил Кто, Что и Где в его инициации. Обратите внимание, что существует несколько сигналов, устанавливающих информацию, как вербальных, так и физических. Игрок 1 сообщил Кто через называет своего партнера по сцене и то, как он его называет. Использование фамилии другого персонажа и разговор в сердитом тоне об этом отчете, являющимся неприемлемым, сообщает Игроку 2, что Игрок 1 имеет более высокий статус. Мы можем предположить, что Игрок 2 работает на Игрока 1. Игрок 1 сообщает Что, делая ясно, что эта сцена о начальнике, осуждающем своего сотрудника. Наконец, Игрок 1 сообщает Где, используя слово «кабинет». Теперь мы можем предположить, что персонажи находятся в офисе.

Пример 5 (слабая инициация)

Игрок 1 выходит на сцену нейтрально.

Игрок 1: «Томсон, мне нужно с тобой поговорить.»

Эта инициация от Игрока 1 явно недостаточна. Во-первых, мы не знаем многоного о Кто. Мы ничего не знаем об Игроке 1, и мы знаем только, что Игрок 2 зовут Томсон. Игрок 1 может быть тренером, сержантом или учителем на этом момент, потому что мы установили статус без установления специфических отношений. Мы ничего не знаем о Где и мы знаем очень мало о Что. Игрок 1 хочет поговорить с Томсоном о чем-то, но мы не знаем о чем.

Высказывания

Высказывания — лучший способ эффективно установить кто, что и где в начале сцены. Избегайте вопросов во время раздела базовой реальности сцены, так как вопросы только отложат вас от определения контекста вашей сцены. Фактически, задание вопросов возложит бремя на вашего партнера по сцене, чтобы он предоставил эту информацию. Правило о том, что не задавать вопросы, относится только к разделу базовой реальности сцены. Задание вопросов в разделе игры сцены приемлемо и часто необходимо для игры игры сцены.

Ваш главный приоритет в установлении кто, что и где сцены — быть ясным. Вы также должны стремиться быть конкретным и личным, когда это возможно. Конкретность поможет вашим сценам выделиться. Конкретные выборы всегда смешнее, чем общие выборы. Выбор выбора на основе ваших собственных мнений и жизненного опыта сделает ваши выборы личными. Быть конкретным и личным сделает ваши сцены интересными и релевантными. Это также часто приводит к попаданию в вашу игру за меньшее время.

Назовите своих персонажей

Хорошо включить конкретные имена персонажей в начале сцены. Таким образом, их будет легко идентифицировать по мере развития лонгформа.

Начинающие импровизаторы иногда колеблются быстро и четко установить кто, что и где. Вместо этого они остаются расплывчаты из уважения к своему партнеру по сцене. Они ошибочно считают, что, установив кто, что и где, они навязывают свои идеи своему партнеру по сцене. Это не так. Фактически, нет ничего плохого в том, что один импровизатор устанавливает кто, что и где в одной строке. Установление кто, что и где быстро не эгоистично. Это эквивалентно грунтовке холста перед его покраской. Предоставляя столько деталей о кто, что и где, как вы можете рано, вы служите сцене и устраняете путаницу. Делайте выборы и будьте конкретны.

И наоборот, не прерывайте вашего партнера по сцене, когда он инициирует сцену. Дайте им возможность выложить свою идею.

Показывайте, не рассказывайте

Иногда невербальные выборы, сделанные в начале сцены, помогут вам установить кто, что и где для вашей сцены. «Показывайте, не рассказывайте» — это фраза, которую импровизаторы используют для описания моментов в сценах, когда импровизатор устанавливает информацию через действие и физические выборы вместо разговора. Когда вы «показываете» вместо «рассказывания», информация передается так же ясно, как если бы она была сказана. Иногда выбор следовать принципу «показывайте, не рассказывайте» на самом деле делает начало вашей сцены более плавным и естественным. «Показывайте, не рассказывайте» также часто позволяет вам сделать вашу работу со сценой более визуально привлекательной.



Лонгформ — это больше, чем умные идеи и словесная акробатика. Вы хотите постоянно напоминать себе, что визуальные и физические аспекты вашей работы со сценой являются очень важными частями общего театрального опыта вашей аудитории.

Вместо того чтобы начинать сцену, говоря «я выгружаю посудомоечную машину», вы можете просто начать ее выгружать. Это позволит вам установить Что и Где без неестественности. Начало сцены, говоря «я врач, и мы находимся в операционной, давайте начнем с этой операции» — это «рассказывание». Получение себя задействованным в окружающей среде, вымывая себя или надевая хирургические перчатки, — это «показывание». Теперь вы можете сосредоточиться на том, что происходит между персонажами в сцене.

«Показывайте, не рассказывайте» также может относиться к началу сцен вербально, но органическим, реалистичным способом. Например, инициация сцены, говоря «как ваша мать, я думаю, вы смотрите слишком много телевизора», была бы нереалистичной. В реальной жизни люди не говорят в экспозиции. Пример вербального «показывайте, не рассказывайте» будет говорить что-нибудь, что вы можете ожидать услышать от мамы (например, «Что мы с вашим отцом вам сказали о том, чтобы смотреть так много телевизора?»).

Хотя примеры «показывайте, не рассказывайте» часто будут очень похожи на то, что вы делаете в реальной жизни, этот навык потребует времени для развития. С практикой вы и ваши партнеры по сцене станете лучше в тонком и реалистичном общении друг с другом, не переоценивая реальность сцены.

Работа с предметами

Поскольку в импровизации лонгформа нет фактических объектов на сцене (помимо стульев), импровизаторы должны имитировать те объекты, которые существовали бы в данной реальности. Это называется работой с предметами. Обращение и взаимодействие с объектами в вымышленной физической окружающей среде вашей сцены помогает импровизатору приверженности к своей реальности и помогает аудитории поверить в эту же реальность. Например, если установлено, что вы играете секретаря, сидение и имитация компьютера или телефона помогут закрепить вашу сцену в достоверной физической реальности. Кроме того, работа с предметами может добавить еще одну степень театральности к вашему исполнению.

После того как окружающая среда была установлена вербально, вы можете использовать свое воображение, чтобы определить, что еще там. Физически касаясь и используя объекты в этой окружающей среде, вы сможете поделиться своим видением вашего окружения с вашим партнером по сцене и аудиторией. Мы не хотим, чтобы наши сцены лонгформа были ничем иным, как парой «говорящих голов», обменивающихся идеями; мы хотим, чтобы они были театральными. Благодаря работе с предметами мы можем создать иллюзию визуальной обстановки для сцены. Аудитория будет «видеть» окружающую среду, которую вы создаете через работу с предметами. Работа с предметами помогает вам сделать каждую сцену сценической или визуально привлекательной. Другими словами, работа с предметами предлагает вашей аудитории больше «полного опыта» с точки зрения кто, что и где вашей сцены. Иногда работа с предметами может быть использована еще до того, как какие-либо строки будут произнесены, чтобы установить контекст сцены быстро и невербально.

Работа с предметами также может служить якорной силой для вас как исполнителя, если вы обнаружите себя в окружающей среде сцены, которая не совсем вам знакома. Как парик или костюм могут помочь исполнителю скетча «влезть в образ», работа с предметами может быть отличным способом погрузить себя в исполнение и начать ощущать себя больше как персонаж, который вы изображаете. Если ваша сцена происходит на ранчо, нет необходимости знать все о скотоводстве, чтобы делать сцену. Вы, возможно, никогда не работали на ранчо, но вы видели ранчо по телевизору или в кинофильмах. Вы, вероятно, могли бы перечислить несколько предметов, которые вы нашли бы в сарае или на поле. Имитируя один из этих предметов, вы должны обнаружить, что легче закрепить себя в своем исполнении как рабочего ранчо.

Еще одно преимущество работы с предметами состоит в том, что она позволяет вам более точно отражать то, что происходит в реальной жизни. Когда вы посещаете врача, он или она обычно не стоит перед вами и не выложит всю медицинскую информацию в своем распоряжении. Есть вероятность, что они, вероятно, возьмут диаграмму или поместят рентген на экран с подсветкой — вещи, которые любой из нас способен имитировать в сцене. Таким образом, простая работа с предметами может помочь вам играть сцену в верхней части вашего интеллекта.

Работа с предметами также позволяет вам использовать вашу окружающую среду как способ замедлить и подумать о том, что вы делаете.

Многие начинающие импровизаторы получают смех в сцене без немедленного понимания того, как или почему они заставляют аудиторию смеяться. Если вы остановитесь и подумаете о том, почему вы получаете эти смехи, вы не пройдете мимо необычной вещи. Вы определите это так, чтобы вы знали, что строить дальше. Работа с предметами дает аудитории что-то смотреть, пока вы делаете это размышление. Если вы начнете мыть посуду, аудитория сможет смотреть, как ваш персонаж это делает, пока вы (импровизатор) можете потратить несколько секунд на обработку того, что происходит в сцене. Важность этих нескольких секунд не должна быть недооценена. Начинающие импровизаторы часто считают сложным быть комфортным в молчании. Они попытаются заполнить «пустое пространство» болтовней, пока что-то не начнет работать, потому что они чувствуют себя неудобно не говоря на сцене.

Работа с предметами позволяет вам анализировать то, что было установлено в вашей сцене, одновременно дав аудитории впечатление, что вымыселность сцены продолжилась без перерыва. Вместо того чтобы стоять неподвижно, выглядя как импровизатор, который не знает, что сказать дальше, вы будете выглядеть как персонаж, который сделал естественную паузу в разговоре, продолжая свою деятельность. Как импровизатор, вы не должны чувствовать себя открытыми, пока вы делаете это размышление, потому что аудитория на самом деле не смотрит на вас; они смотрят персонажа.

Допустим, вы находитесь в сцене, где вы играете механика. Вы и ваш партнер по сцене только что получили огромный смех от аудитории, который вы считаете, что может быть вашей первой необычной вещью, но вы не совсем уверены, как строить на этот момент. Существует любое количество выборов работы с предметами, которые вы могли бы сделать в этот момент, чтобы держать вашу аудиторию задействованной в сцене. Откройте капот автомобиля и посмотрите на двигатель. Проверьте давление шин. Возьмите гаечный ключ и работайте над открытым блоком двигателя. Все эти ходы можно легко сделать, пока вы думаете о своем ответе, и ваша аудитория будет ощущать, что они смотрят механика,

ведущего себя ровно, как механик. Если вы ничего не делаете, аудитория быстро потеряет уверенность к вам и, скорее всего, «увидит» вас размышляющим. Если вы делаете работу с предметами уверенно, аудитория будет терпеливой.

Примечание: Объекты, которые вы создаете во время раздела базовой реальности сцены, могут позже стать полезными в разделе игры сцены, когда вы сможете использовать их как средства для исследования комедии вашей сцены.

Дополнительное примечание: Иногда ваша работа с предметами может получить непредумышленные смехи. Не соблазняйтесь этими легкими смехами и не делайте работу с предметами единственным смешным аспектом вашей сцены. Используйте вашу работу с предметами как еще один способ сделать все, кроме вашей единственной комической идеи, выглядеть реально.

Распространенные ошибки в работе с предметами

Когда вы имитируете объекты, ваша цель должна быть сделать их как можно более реальными. Помните, что каждый раз, когда вы имитируете, ваша рука не становится объектом; она держит объект. Если ваш персонаж держит пистолет, не вытягивайте указательный палец и не поднимайте большой палец, как «игровые пистолеты», которые вы сделали в детстве. Вместо этого вы должны действительно делать вид, что держите пистолет в руке. Дайте ему массу. Если он вам не нужен, положите его в кобуру.

То же самое касается телефонов. Не выставляйте большой палец и мизинец; делайте вид, что держите настоящий телефон в руке. Спросите себя, какой телефон вы держите. Какой он величины? Это мобильный или стационарный телефон? Нужно ли его открывать? Имеет ли он сенсорный экран?



В целом, вы хотите сделать всю вашу работу с предметами, точно как и каждый другой аспект вашей работы со сценой помимо вашей единственной комической идеи, выглядеть реалистично и нормально. Не постоянно стучите руками вверх-вниз, если ваш персонаж использует печатную машинку. Не просто резко встаньте, если ваш персонаж в автомобиле. Откройте дверь и выйдите.

Будьте последовательны; имитируйте все объекты, которые вы используете на сцене. Это включает предметы, которые у вас могут быть с собой, такие как ключи, телефоны, кошельки, одежда и обувь. Вы не хотите использовать как реальные, так и имитируемые объекты в своих сценах (например, грабитель, использующий имитируемый пистолет, чтобы взять реальный кошелек). Это режет глаз. Как только вы видите один реальный объект в пространстве, это создает ожидание, что все должно быть реальным, что является ожиданием, которое вы не можете выполнить как импровизатор. Представьте, если актер в пьесе, где реквизит используется, внезапно вытащит имитируемый пистолет. Это будет очень отвлекающим. Импровизатор, использующий фактический объект в сцене, имеет тот же эффект.

Еще одна причина не использовать фактические объекты состоит в том, что это может загнать вас в угол. Хотя вы можете снять свой фактический пиджак, вы не можете повесить его на воображаемую вешалку для пальто.

Исключение: Единственное исключение из не использования фактических объектов на сцене — это стулья, так как для некоторых сцен потребуется вам сидеть.

Принятие этих аспектов ваших объектов во внимание поможет вам лучше приверженности к своей реальности. Это сделает ваше действие более реалистичным и поможет вам визуализировать вашу окружающую среду.

Плохие примеры работы с предметами

Вот частые ошибки работы с предметами:

- Постоянно рулить туда-сюда, вместо того чтобы просто держать руль
- Вождение автомобиля, сидя скрестив ноги на стуле
- Держание пива в один момент и потом его отпускание без того, чтобы поставить его на поверхность
- Прохождение сквозь стол или стул

Полезные советы

Перед тем как мы продолжим, пожалуйста, помните эти две дополнительные точки, которые важны для начала любой сцены лонгформа.

Во-первых, для вас важно поддерживать окружающую среду, которая была установлена во время раздела базовой реальности на протяжении остальной сцены. Многие новые импровизаторы «уронят» их окружающую среду, как только они начнут говорить. Сохранение ваших персонажей в мире, установленном в начале сцены, поможет вам удержать вашу аудиторию задействованной в реальности, которую вы создали. Также помните, что позже вы сможете использовать эту окружающую среду как средство, через которое вы можете исследовать комедию вашей сцены.

Кроме того, хотя установление базовой реальности вашей сцены очень важно, вы хотите быть уверены, чтобы избежать просто разговора о том, что вы и ваш партнер по сцене делаете. Как только вы начнете говорить, вы не хотите просто говорить о вашей физической

окружающей среде. Чтобы более точно отражать реальную жизнь, вы должны толкать себя, чтобы определить кто, что и где сцены, разговаривая о чем-то еще, пока вы остаетесь задействованными в физических выборах, которые вы сделали. Если вы подумаете об этом, это то, как мы обычно ведем себя в реальной жизни. Ваша цель должна быть просто существовать в вашем кто, что и где.

Упражнение: Говорите о чем-то другом

Инструкции

Два импровизатора выходят на сцену.

Один импровизатор будет инициировать с какой-то физической деятельностью, которая может быть выполнена постоянно на протяжении сцены (сортировка почты, мытье посуды, ужин, игра в гольф, установка кемпинга и т. д.).

Другой импровизатор должен немедленно присоединиться к этой деятельности.

Когда любой импровизатор начинает говорить, они должны говорить о чем-то другом, чем то, что они делают.

Цели

В реальной жизни вы обычно делаете одно дело и говорите о другом. Например, если вы складываете белье, вы, скорее всего, не говорите о складывании белья. Это упражнение поможет вам более точно отражать эту реальность жизни в ваших сценах.

Обзор главы

Ключевые концепции:

- Как получить предложение от зрителей и использовать его для вдохновения хорошей первой реплики, называемой инициацией
- Использование «Да и» и согласия для построения друг на друге идеи
- Замечание характера пространства, чтобы мы согласились по физичности и тону
- Определение кто-что-где
- Хорошая работа с предметами, когда мы имитируем реквизит
- Сохранение реальности реальной, а не дикой

Упражнения:

- Найдите «Да и» в реальном разговоре
- Характер пространства
- Говорите о чем-то другом