

# Глава 2

**Название:** Как создать базовую реальность

**Страницы:** 38 - 63

---

## СОДЕРЖАНИЕ

Как создать базовую реальность	2
Слушание	2
Упражнение: Коктейльная вечеринка	3
Упражнение: Сценическая работа «Yes And»	5
Примеры сцен «Yes And»	6
Плохие примеры сцен «Yes And»	7
Упражнение: Сцены из трех строк	7
Упражнение: Управляемый рассказ	8
Убежденность	9
Упражнение: Дайте установку	12
Упражнение: Ты бы?	14
Отрицание	15
Влияние отрицания на аудиторию	17
Обзор главы	18
Игра сцены	19

---

## Как создать базовую реальность

В этой главе мы рассмотрим, как сделать вашу базовую реальность сильной и правдивой. Чем более правдива и убедительна ваша базовая реальность, тем легче будет выделиться вашей игре (комедии сцены).



### Охватываемые темы

- Приоритет внимательного слушания
- Практика хорошего обмена репликами между собой
- Привержение реальности сцены
- Избегание отстраненности — включая непреднамеренную и ироническую отстраненность
- Играйте на вершине вашего интеллекта — не согласайтесь с вещами вслепую и не будьте невежественны без причины
- Избегайте отрицаний, которые включают подмену реальности, невнимательность и дуэльные инициативы

### Слушание

#### Определение

При создании сцены Long Form с кем-то еще нет ничего важнее, чем слушание. Начало сцены строится через Yes And, и вы не можете использовать Yes And что-то, если вы этого не услышали. Важно слушать, потому что вам нужно будет согласиться с тем, что только что сказал ваш партнер по сцене, и добавить к этому. Последнее, что было сказано на сцене, либо сделает вашу базовую реальность более детальной и конкретной, либо это будет первое необычное событие, начало вашей игры.

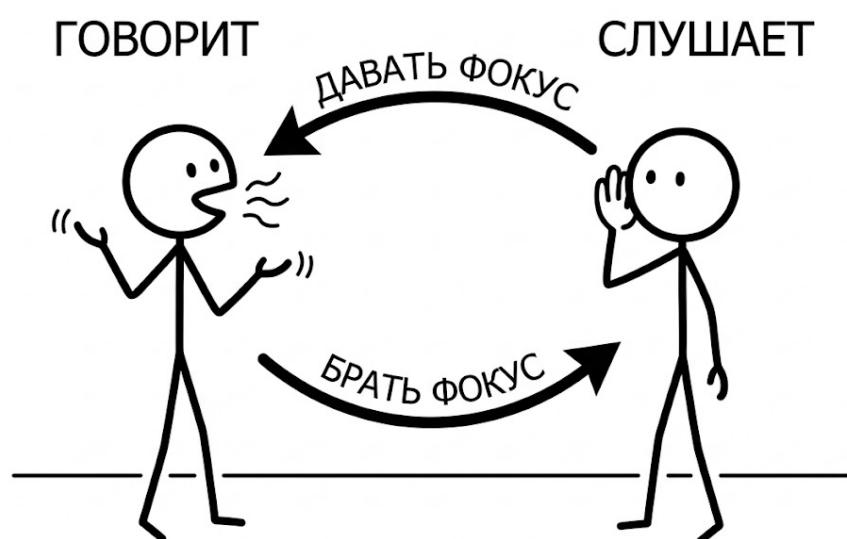
Начало сцены, как подвал, должно быть достаточно крепким, чтобы выдержать все, что будет построено на нем. Слушание должно происходить, чтобы вы и ваш партнер по сцене понимали, какой дом вы строите. Если вы не слушаете активно в начале сцены, вы можете думать, что строите дом из соломы, а ваш товарищ думает, что строит его из кирпичей.

Цель начала сцены — установить узнаваемую реальность, из которой можно выделить необычное или абсурдное. Ничего из этого невозможно без активного слушания. Хороший импровизатор — это хороший слушатель.

### Обмен репликами

Чтобы эффективно общаться и создать сцену Long Form с другим импровизатором, вы должны научиться, когда говорить, а когда слушать. Это называется обменом репликами. Один импровизатор не должен делать всю работу в сцене. Обмениваясь вниманием, вы делите бремя открытия и творчества. Обмен репликами одинаково важен. Важно, чтобы вы перестали говорить и дали внимание своему партнеру по сцене, когда он хочет добавить что-то к сцене. Равно важно, что вы начинаете говорить и берете внимание на себя, когда у вас есть что внести в сцену.

Нет ничего более неловкого для зрителя, чем два импровизатора, борющихся за внимание. Способность обмениваться вниманием необходима для хорошего слушания.



## Упражнение: Коктейльная вечеринка

### Инструкции

- Участвующие импровизаторы делятся на группы по два или три человека и расходятся. Другой импровизатор выступает в роли «дирижера».
- Каждой группе присваивается номер.
- Каждая группа импровизаторов должна физически придерживаться идеи, что они — разные части одной коктейльной вечеринки.

- Все три группы получают одно и то же предложение для вдохновения трех разных разговоров. Например, если предложение было «пистолет», одна группа может говорить о контроле над оружием, другая группа может говорить о Guns N' Roses, а третья группа может говорить о видеоиграх.
- Дирижер называет номер группы, которая будет иметь внимание.
- Пока одна группа говорит, остальные должны имитировать разговор, слушая то, что говорится.
- Когда дирижер называет новый номер, предыдущая группа уступает внимание, прекратив свой разговор. Новая группа берет внимание, начиная или возобновляя свой разговор.
- После нескольких раундов вызова номеров дирижер отступает, и три группы начинают обмениваться вниманием самостоятельно. Импровизаторы должны искать естественные паузы в разговоре и брать внимание, громко и четко возобновляя свой разговор.
- Каждая группа должна учитывать ход времени, когда они возвращаются к своему разговору. Вы не «приостанавливаете» свой разговор и не продолжаете его точно с того же места; следует предположить, что ваши персонажи продолжали говорить, пока вы имитировали разговор и другая группа имела внимание в сцене.

## **Вариация**

Используйте ту же базовую установку, но на этот раз каждая группа должна внимательно слушать группу, которая в данный момент говорит.

После того, как каждая группа выступила хотя бы два раза, вы должны искать способы установить связи между вашим разговором и другими разговорами, происходящими.

Когда ваша группа вновь берет внимание, попытайтесь включить детали, идеи и темы, которые вы услышали от других групп.

## **Цель**

Цель этого упражнения — позволить импровизаторам практиковать передачу и принятие внимания в групповых сценах.

Этот вариант упражнения дает новым импровизаторам еще одну возможность практиковать слушание.

Если вы действительно слушаете другие разговоры, вы должны суметь найти способы, чтобы темы и идеи естественным образом перекрывались. Это навык, который вы будете часто использовать при выступлении в Long Form.

## **Упражнение: Сценическая работа «Yes And»**

### **Инструкции**

- Для этого упражнения необходимо как минимум три импровизатора.
- Два импровизатора играют сцену на основе одного предложения, данного третьим. Третий импровизатор смотрит сцену.
- Один импровизатор начинает инициативу, или произносит первую строку сцены.
- Затем импровизаторы буквально произносят «Yes And» в начале каждой последующей строки. «Yes And» будет в такой форме:
  - «Yes» [повторить информацию из последней строки]
  - «And» [добавить новую информацию к сцене]
- Утверждения необходимы для этого упражнения. Вопросы не добавят новую информацию; они только заставят вашего партнера добавить информацию. Повелительные наклонения (например, «Иди сюда!») также не работают, потому что они часто заставляют вашего партнера что-то делать без добавления новой информации о Кем, Что и Где. Утверждения позволяют вам быстрее установить реальность и найти что-то необычное для исследования в этой реальности.
- Убедитесь, что ваши утверждения Yes And добавляют информацию к настоящему моменту и персонажам в сцене. Избегайте утверждений Yes And, которые относятся к прошлому, будущему или персонажам, не присутствующим в сцене.
- Сопротивляйтесь искушению «Yes But». Кто-то еще в вашей группе должен остановить сцену каждый раз, когда партнер по сцене говорит «But» вместо «And», чтобы дать ему шанс произнести другую строку без «But». «Yes But» показывает желание спорить вместо совместного построения сцены.

## Цель

- Одна из целей этого упражнения — практика слушания в сцене Long Form. Вы должны внимательно слушать в этом упражнении, так как вам нужно повторить то, что было только что сказано. Повторение информации из предыдущей строки доказывает, что вы слушали.
- Когда вы добавляете новую информацию в свою строку, вы показываете, что понимаете вклад вашего партнера в сцену.
- Сцены Yes And обычно кажутся немного деревянными. Однако это упражнение необходимо для того, чтобы поведение Yes And вошло в вашу мышечную память. Прежде чем что-то становится второй природой, нам нужно практиковать это сознательно.
- Это упражнение делает очевидным, слушаете ли вы или нет. Это упражнение предотвращает пропуск этого важного этапа сценической работы.



## Примеры сцен «Yes And»

### Пример 1

**Игрок 1:** «Я испекла тебе яблочный пирог».

**Игрок 2:** «Да, ты испекла мне яблочный пирог, и я так рада, что ты вспомнила нашу годовщину свадьбы».

(Игрок 2 установил Кого и Что этим «Yes And». Теперь мы знаем, что персонажи — это супружеская пара, отмечающая годовщину свадьбы.)

**Игрок 1:** «Да, ты рада, что я вспомнил нашу годовщину свадьбы, и давай съедим его сегодня вечером, когда приедем домой с ужином».

(Игрок 1 начал устанавливать Где этим «Yes And». Теперь мы знаем, что пара находится в своем доме и собирается куда-то пойти на ужин.)

### Пример 2

**Игрок 1:** «Я испекла тебе яблочный пирог».

**Игрок 2:** «Да, ты испекла мне яблочный пирог, и все остальные в офисе будут завидовать мне».

(Игрок 2 установил Где этим «Yes And». Теперь мы знаем, что персонажи находятся на своей работе.)

**Игрок 1:** «Да, все в офисе будут завидовать тебе, и ты просто скажи им, что если бы их продажи были так же высоки, как у тебя, я испекла бы им пирог тоже».

## **Плохие примеры сцен «Yes And»**

### **Пример 1**

**Игрок 1:** «Я испекла тебе яблочный пирог».

**Игрок 2:** «Да, ты испекла мне яблочный пирог, и он на тарелке».

(Игрок 2 не предложил реальное «And» для сцены в этом примере. Вы хотите выйти за пределы очевидного того, что вы, вероятно, уже знаете или могли бы предположить, когда используете Yes And. Никакая новая информация не была установлена с помощью «And» в этом примере.)

### **Пример 2**

**Игрок 1:** «Я испекла тебе яблочный пирог».

**Игрок 2:** «Да, ты испекла мне яблочный пирог, и я ела яблочный пирог каждое воскресенье, когда была маленькой».

(Игрок 2 сделал эту сцену о прошлом.)

### **Пример 3**

**Игрок 1:** «Я испекла тебе яблочный пирог».

**Игрок 2:** «Да, ты испекла мне яблочный пирог, и я съем это завтра с моим обедом».

(Игрок 2 сделал эту сцену о будущем.)

### **Пример 4**

**Игрок 1:** «Я испекла тебе яблочный пирог».

**Игрок 2:** «Да, ты испекла мне яблочный пирог, и мой брат Майк любит яблочный пирог».

(Игрок 2 сделал сцену о персонаже, которого нет в сцене.)

### **Пример 5**

**Игрок 1:** «Я испекла тебе яблочный пирог».

**Игрок 2:** «Да, ты испекла мне яблочный пирог, но я не голодна».

(Игрок 2 сделал «yes but» вместо «Yes And». Это создаст ненужный конфликт в начале вашей сцены.)

## **Упражнение: Сцены из трех строк**

### **Инструкции**

Любое количество импровизаторов образуют две односторонние очереди на противоположных сторонах сцены. Очередь на левой стороне сцены будет очередью «инициативы». Очередь на правой будет очередью «ответа».

По одному импровизатору из каждой очереди выйдут для выполнения сцены, вдохновленной предложением кого-то еще из группы.

- Левая сторона инициирует.
- Правая сторона отвечает на инициативу.
- Левая сторона отвечает на ответ.

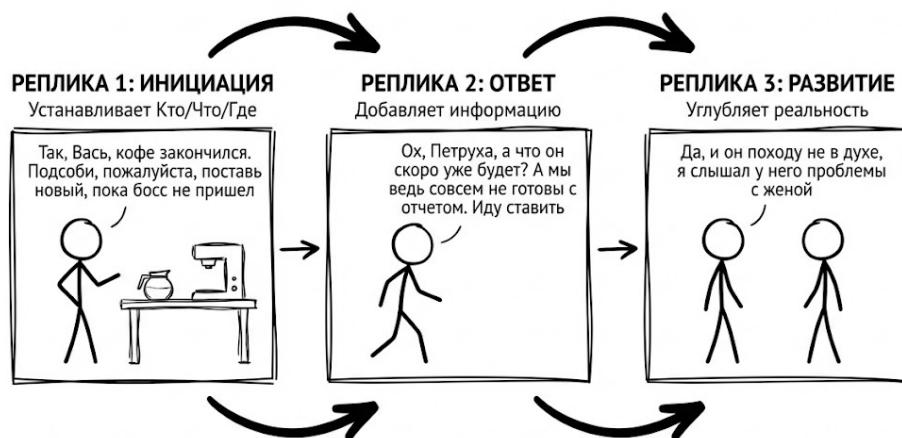
После трех строк каждый импровизатор должен перейти в конец противоположной очереди. Следующие два импровизатора в очереди выходят, получают новое предложение и исполняют новую сцену из трех строк.

Эти сцены из трех строк не будут полными сценами. Они закончатся после третьей строки. Эти сцены не должны достигать какого-либо разрешения. Вы все еще должны делать сильные выборы и быть убежденны, как если бы это были полноценные сцены.

Продолжайте, пока каждый не получит возможность инициировать и ответить.

## Цель

Цель этого упражнения — практика установления Кого, Что и Где как можно быстрее и четче. Вам будет легче установить эту информацию, если вы делаете сильные выборы в начале вашей сцены.



## Упражнение: Управляемый рассказ

### Инструкции

Три или более импровизаторов встают в линию.

Другой импровизатор будет стоять перед ними и действовать в роли «дирижера» рассказа, который они будут рассказывать вместе.

Дирижер указывает на импровизатора, который начинает рассказывать историю.

Затем дирижер случайно укажет на другого импровизатора. Импровизатор, который в данный момент рассказывает, резко прекратит рассказ. Затем новый импровизатор, на которого указывают, продолжит рассказывать историю в точно том же месте, где остановился предыдущий импровизатор. То же правило применяется каждый раз, когда дирижер указывает на нового импровизатора.

Дирижер может указать на нового импровизатора в любой момент.

**Предостережение:** Не пытайтесь быть смешными. Не пытайтесь добавлять абсурдные повороты для смеха. Ваша единственная цель — рассказать простую историю с четкой сюжетной линией и согласованным тоном на протяжении, как если бы она была написана одним автором.

## Цель

Это упражнение улучшит ваше слушание, заставляя вас находиться в настоящем моменте. Вы не знаете, когда вас попросят говорить. Вас могут призвать говорить в любой момент — в конце предложения или посередине слова. Это означает, что вы должны внимательно слушать, чтобы знать как то, что было только что сказано перед тем, как вас попросили говорить, ТАК И то, что произошло до сих пор в истории в целом.

Если вы хорошо слушаете, вы сможете рассказать бесшовную историю, которая звучит так, как будто она исходит от одного человека.

## Убежденность

### Определение

В Long Form Improvisation необходима реальность. Все элементы сцены, за исключением игры (смешной части сцены), должны быть основаны на реальности, на которую согласились исполнители. Очевидно, это включает вашу игру. Вы можете следовать всем правилам, которые мы представили, и все еще не втянуть аудиторию в вашу реальность, если вы не будете убеждены.

В простейшем выражении убежденность — это хорошая актерская игра. От импровизатора Long Form ожидается, что он инвестирует в реальность сцены таким образом, чтобы аудитория не видела импровизатора, а видела убедительного персонажа на сцене. Хорошие актеры в фильмах или телевидении исчезают в своих ролях. Плохие актеры «выводят вас из фильма». Хорошая актерская игра и убежденность в выборах, которые вы делаете в сцене, помогут вашей аудитории полностью погрузиться в реальность, которую вы создаете.

Убежденность в реальности сцены не означает, что каждая сцена, которую вы исполняете, должна происходить в нашей реальности. Это означает, что вы можете делать сцены о вампирах, пиратах или водителях грузовиков в глубоком космосе, при условии, что вы будете убеждены в конкретной реальности, в которой мы могли бы найти этих типов персонажей. Вы должны сделать выборы о том, как изобразить этих персонажей, а затем оставаться последовательными с вашим изображением персонажей на протяжении всей сцены.

Сосредоточение на убежденности предотвратит вас от навязывания «необычной вещи». Если вы будете убеждены в своих персонажах и изображаете их как реальных людей, вам будет легче признать необычное, когда оно происходит органически.

Убежденность позволяет вашей аудитории приостановить недоверие и полностью испытать вымышленную реальность. Антитезис убежденности — это отстраненность. Отстраненность делает аудиторию осознающей искусственность сцены, привлекая внимание к тому, что вы — комик, исполняющий сцену, а не персонаж внутри вымышленной реальности сцены.

Отстраненность обычно бывает одной из двух форм: непреднамеренная отстраненность и ироническая отстраненность.

Непреднамеренная отстраненность — результат того, что импровизаторы делают выборы, но исполняют их половинчато. Часто это сводится к плохой актерской игре. Как правило, импровизаторы, виновные в этой форме отстраненности, просто «говорят» аудитории о своих идеях вместо того, чтобы их «показывать». Одним примером непреднамеренной отстраненности была бы мужчина, играющий маленькую девочку без изменения голоса или манер. Импровизатор «говорит», что он маленькая девочка, но ему не удается «быть» маленькой девочкой. Другой пример — импровизатор, говорящий, что только что сломал свою ногу в трех местах, но не хромает и не проявляет никакого эмоционального ответа на свою травму.

Ироническая отстраненность означает сознательное отсутствие привержения реальности сцены для получения смеха. Опять же, это выведет аудиторию из реальности сцены. Это также называется комментарием.

### **Другие примеры иронической отстраненности**

- Вы находитесь в сцене суда и решили прокомментировать тот факт, что в комнате только два стула. (Вы не привержены вымышленной реальности Где.)
- Ваш мужской партнер по сцене играет женщину, и вы делаете замечание типа «Боже, ты ужасная женщина». (Вы не привержены вымышленной реальности Кого.)
- Вы играете Пола Ревира и говорите что-то вроде: «Жалко, что нет какого-нибудь мобильного устройства, которое позволило бы мне дистанционно связаться с моими товарищами-колонистами». (Вы не привержены вымышленной реальности Что.)

Хотя комментирование часто позволяет исполнителю получить быстрый смех, этот смех достается ценой установления базовой реальности, что в конечном итоге подорвет целостность сцены. Даже кратковременный лапс убежденности может затруднить для вашей аудитории оставаться задействованной в базовой реальности сцены.

Лучшие импровизаторы полностью убеждены в своих сценах. Вы должны быть убеждены в персонаже, который вы играете, и в вашей реальности, и никогда не жертвуйте этим ради смеха или из страха не получить смех. Чем больше вы убеждены в своем персонаже и реальности сцены, тем более привлекательной будет сцена и тем более вероятно, что вы откроете то, что действительно смешно в сцене.

## ВОВЛЕЧЕННОСТЬ ✓



- хорошая актерская игра
- эмоциональная вовлеченность
- правдивые реакции

## ОТСТРАНЕННОСТЬ ✗



- комментирование
- ирония
- плохая игра

### На вершине вашего интеллекта

В простейшем выражении «на вершине вашего интеллекта» означает правдивый ответ на любой стимул внутри сцены. Речь идет о том, чтобы позволить себе иметь правдивый, честный эмоциональный ответ. «Интеллект» в данном случае — это ваше знание того, как человек реагировал бы на данную ситуацию. Это требует эмоционального и социального интеллекта. Игра на вершине вашего интеллекта означает ответ так, как реальный человек ответил бы в данной ситуации.

Принцип «показывай, не рассказывай» вступает в игру здесь. Недостаточно просто вербально реагировать. Чтобы действительно играть на вершине вашего интеллекта, вам также нужно эмоционально реагировать. Соедините ваш словесный ответ с эмоциональным.

Например, когда другой персонаж вытаскивает пистолет в сцене и вы боитесь его, вы играете на вершине вашего интеллекта.

Когда вы любящие обнимаете вашу подругу, услышав новость о том, что она беременна, вы играете на вершине вашего интеллекта. Когда ваш персонаж касается чего-то горячего и вы отшатываетесь от боли, вы играете на вершине вашего интеллекта. Когда вы неохотно берете кофе для вашего злого босса или грубого клиента, вы играете на вершине вашего интеллекта. Важно отметить, что приведенные выше ответы — это не единственные допустимые ответы для каждого данного сценария. Любой реальный или правдивый ответ, который человек мог бы иметь в любой из этих ситуаций, также считался бы ответом «на вершине интеллекта». Например, в случае получения новости о беременности вашей подруги, равно допустимо ответить в шоке или отчаянии.

### Что на вершине вашего интеллекта не означает

На вершине вашего интеллекта часто неправильно понимают. На вершине вашего интеллекта не означает, что ваш персонаж должен болтать тривиальные или малоизвестные факты. Это не означает, что ваш персонаж должен быть «умным». Это не означает, что вы должны остроумно подколоть или показать, насколько хорошо вы образованы в реальной

жизни. Это также не означает, что каждый персонаж, которого вы играете, должен знать все, что вы знаете. Если вы играете персонажа менее умного, чем вы, ваш персонаж не будет знать все, что вы знаете.

Убежденность и игра на вершине вашего интеллекта помогают вам создать богатую базовую реальность для вашей сцены.



## Упражнение: Дайте установку

### Инструкции

#### Часть первая

Два импровизатора выходят на сцену.

Вместо получения предложения, каждая сцена начнется с того, что два импровизатора будут вести беседу как они сами. Импровизаторы в этой сцене должны сосредоточиться на исполнении сцены приземленным, реалистичным и правдивым способом. Сцена должна иметь непринужденный или разговорный тон.

Третий импровизатор остановит их, если он почувствует, что либо импровизатор «исполняет» или не действует реалистично каким-то образом. Этот третий импровизатор должен задавать себе вопрос: «Действительно ли один из этих людей сказал бы это?», чтобы найти те моменты, которые не являются реалистичными или подлинными.

После того как обсуждается «нереальный» момент, импровизаторы должны вернуться и сыграть момент еще раз способом, который более реалистичен.

Остановитесь и повторите этот процесс, если сцена снова станет нереалистичной.

#### Часть вторая

Теперь каждой паре импровизаторов будет дан простой, конкретный и узнаваемый сценарий или «установка» для начала (например, два родителя, смотрящих своих детей на бейсбольном матче школьной лиги, второе свидание в знакомом сетевом ресторане и т. д.).

Опять же, импровизаторы должны играть близко к себе в этих сценах. Их фокус должен быть снова на исполнении самих себя приземленным, реалистичным и правдивым способом.

Третий импровизатор должен остановить сцену в любой момент, когда либо исполнитель в сцене не действует реалистично.

После того как обсуждается «нереальный» момент, импровизаторы должны вернуться и сыграть момент еще раз способом, который более реалистичен.

Остановитесь и повторите этот процесс, если сцена снова станет нереалистичной.

### **Часть третья**

Теперь каждой паре должно быть дано предложение двух архетипов персонажей, которые будут отличаться от их реального я, но в рамках возможного в реальной жизни (например, два космонавта, Папа Римский и Кардинал, Президент и Первая леди и т. д.).

Цель обоих игроков в этих сценах — играть эти архетипы персонажей таким же приземленным, реалистичным и правдивым образом, как они играли самих себя в Части первой.

Третий импровизатор, смотрящий сцену, может судить об успехе этой части упражнения, учитывая, насколько эти сцены напоминают тон и исполнение сцен в Части первой. Опять же, третий импровизатор должен остановить сцену в любой момент, когда либо исполнитель в сцене не действует реалистично.

После того как обсуждается «нереальный» момент, импровизаторы должны вернуться и сыграть момент еще раз способом, который более реалистичен.

Остановитесь и повторите этот процесс, если сцена снова станет нереалистичной.

### **Часть четвертая**

Для заключительной части этого упражнения каждой паре должно быть дано предложение двух архетипов персонажей, которые настолько фундаментально отличаются от их реального я, что они не могли бы «быть» ими в реальной жизни. Эти архетипы персонажей должны требовать от импровизаторов изменения своих голосов и физичности (например, два пожилых человека, двое русских иммигрантов и т. д.).

Опять же, цель обоих игроков в этих сценах — играть этих персонажей таким же приземленным, реалистичным и правдивым образом, как они играли самих себя в Части первой.

Хотя импровизаторам нужно будет принять голос персонажа или другой способ движения в этих сценах, они должны сделать эти черты настолько реалистичными, насколько это возможно.

Третий импровизатор может еще раз судить об успехе этой части упражнения, глядя на то, насколько эти сцены напоминают тон и исполнение сцен в Части первой. Этот третий импровизатор должен теперь задавать себе вопрос: «Действительно ли один из этих типов людей сказал бы или сделал бы это в реальной жизни?», чтобы найти те моменты, которые не являются реалистичными или подлинными.

После того как обсуждается «нереальный» момент, импровизаторы должны вернуться и сыграть момент еще раз способом, который более реалистичен.

Остановитесь и повторите этот процесс, если сцена снова станет нереалистичной.

## **Дополнительные советы**

Начинайте ваши сцены «в середине». Это означает, что инициирует конкретное утверждение и предполагает или обозначает отношение с самого начала. Начало ваших сцен «в середине» — это хорошая идея в целом.

Помните уроки из упражнения «Talk About Something Else». В реальной жизни вы обычно не просто говорите о том, чем вы занимаетесь во время этого занятия. Обычно вы говорите о многом другом: работа, ваша семья, ваши друзья, интересы и т. д. Используйте сцены в этом упражнении как возможность попрактиковать это. Третий импровизатор, смотрящий эти сцены, должен остановить сцену, если импровизаторы попадут в ловушку разговора о том, чем они занимаются.

## **Цель**

Цель этого упражнения — дать вам возможность сосредоточиться на том, чтобы играть реальность сцены правдивым способом. Если вы сумеете успешно изобразить персонажей и ситуации, которые кажутся реальными и приземленными, абсурдный элемент сцены лучше выделится в контрасте. Легче заметить необычное в сцене, если мы начинаем наши сцены со знакомой ситуации или узнаваемой реальности.

Это упражнение также усиливает, что наши идеи для сцен не должны быть сумасшедшими, причудливыми, вынужденными или сложными в начале. Фактически, начало со знакомого увеличивает наши шансы найти первую необычную вещь.

## **Упражнение: Ты бы?**

### **Инструкции**

Два импровизатора выходят на сцену.

Выполняют серию двухперсонных сцен, где предложение должно быть эмоционально напряженным сценарием (например, узнав, что у вас рак, быть вовлеченным в грабеж, идти на первое свидание и т. д.).

Снимите эти сцены на видео. Как группа смотрите каждую сцену.

Остановитесь построчно и спросите импровизатора в сцене варианты вопроса «Ты бы...?» в отношении их действия и диалога (например, «Ты бы действительно так реагировал на человека в реальной жизни?»).

Каждый ответ должен быть честной оценкой того, были ли они успешны в обеспечении своего персонажа реалистичным поведением человека.

Всякий раз, когда вопрос отвечается чем-то вроде «Нет», обсудите другие варианты, которые был у этого импровизатора в этой сцене.

## **Цель**

Анализ вашей сценической работы в данный момент чрезвычайно сложен. Просмотр сцен на видеопленке позже позволяет вам выйти из вашего собственного исполнения и действительно сосредоточиться на ваших тенденциях как исполнителя.

## **Отрицание**

### **Определение**

Отрицание означает неспособность согласиться с каким-либо аспектом реальности, установленной вашим партнером по сцене. Вы должны рассматривать каждый вклад, который ваш партнер по сцене вносит в сцену, как подарок. Если вы признаете и построите на этих подарках, ваша работа по поиску сцены будет легче.

Несспособность согласиться с тем, что ваш партнер пытается установить относительно вашей сцены, может произойти многими разными способами в начале сцены. Когда это происходит, это ставит вас и вашего партнера по сцене в очень трудное положение с точки зрения построения успешной, смешной сцены.

### **Подмена реальности**

Есть много различных форм отрицания. Одним классическим примером отрицания является отрицание, называемое подменой реальности. Давайте посмотрим на пример:

Игрок 1 выходит и имитирует открытие медицинского файла.

**Игрок 1:** «Ваши результаты тестов пришли. У меня есть для вас хорошие новости».

**Игрок 2:** «Ты не врач! Почему ты притворяешься врачом?»

Игрок 2 здесь сделал что-то хуже, чем просто неспособность добавить информацию в начало сцены. Игрок 2 подметнул почву из-под Игрока 1 и активно разрушил информацию, которую он только что дал (идею о том, что он пациент, и что Игрок 1 — врач). Это противоположность Yes And, в которой создается информация. Не только импровизаторы вернулись на исходную позицию, но они также должны теперь иметь дело с тем, что Игрок 1 должен быть сумасшедшим или лжецом за то, что он притворился врачом. Игрок 2 отрицал себе и своему партнеру по сцене возможность органически открыть что-то необычное в своей сцене. Худшее в этом отрицании — то, что оно портит то, что могла бы быть отличная идея от Игрока 1.

Отрицание ваших партнеров по сцене сделает невозможным построение доверия с ними.

Из первозданности много новых импровизаторов заставят что-то необычное произойти в начале сцены, чтобы получить смех. Один из самых быстрых, дешевых и легких способов заставить вашу аудиторию смеяться — это заставить вашего партнера по сцене казаться сумасшедшим. Игра таким образом сделает остальную часть вашей сцены более сложной для выполнения, и это превратит вас в импровизатора, с которым никто не хочет играть.



## Невнимательность

Невнимательность — это более мягкая форма отрицания. Это включает плохое слушание и неспособность признать то, что ваш партнер по сцене установил о сцене. Отрицания, вызванные «невнимательностью», менее преднамеренны, чем «подмена реальности», но они одинаково вредны для начала сцены.

Когда вы невнимательны, вы можете пропустить важные детали, такие как пол, возраст или имя персонажа, который играет ваш партнер по сцене. Вы также можете пропустить важную информацию о характере пространства.

Например, если ваш партнер по сцене выходит дрожащим, и вы не признаете, что холодно, вы отрицаете аспект вашей реальности (что холодно), предоставленный вам вашим партнером по сцене. Это, вероятно, заставит какое-то объяснение и отвлечет ваше внимание от установления базовой реальности вашей сцены.

## Дуэльные инициативы

Еще одна распространенная форма отрицания называется дуэльными инициативами. В этой форме отрицания один из импровизаторов отказывается отпустить свою предвзятую идею. Он ненужно вынуждает новый элемент в сцену вместо того, чтобы строить на том, что предложил его партнер по сцене.

Вот пример дуэльных инициатив:

Два импровизатора играют двухперсонную сцену с предложением «офис».

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

**Игрок 1:** «Если вы закончили кофе в комнате отдыха, вы должны приготовить новый».

**Игрок 2:** «Слушай, я разберусь с этим. Нам нужно привести в команду нового игрока для корпоративного софтбола, иначе нас разобьют».

В этом примере Игрок 2 признал информацию, установленную Игроком 1, и добавил новую информацию. Проблема в том, что эта новая информация не строит на том, что было установлено игроком Сцены. Вместо этого Игрок 2 отклонил идею Игрока 1 в пользу своей. Вместо того, чтобы продвигаться вперед со своей идеей, Игрок 2 должен был искать Yes And конкретной базовой реальности, предложенной в первой строке.

## **Влияние отрицания на аудиторию**

Если вы отрицаете вклады вашего партнера по сцене, вы рискуете запутать вашу аудиторию. Помните, что в Long Form мы начинаем каждую сцену в пустом пространстве, пустоте без костюмов или декораций. Учитывая недостаток визуальной информации, аудитория логически будет цепляться за то, что бы импровизаторы ни установили как реальность сцены. Отрицание в начале сцены сбивает с толку, потому что оно создает конкурирующие реальности вместо единой реальности, которую вы построили вместе.

Опасность отрицания выходит за рамки очевидной, практической ошибки запутывания вашей аудитории. Отрицание, которое противоречит информации, установленной инициативой, часто является результатом сознательного выбора. Сознательные выборы вроде этого часто кажутся навязчивыми или вынужденными, особенно в начале сцены. Они также обычно просто не так интересны, как необычная вещь, которую вы в конечном итоге откроете со своим партнером по сцене. Необычная вещь, которую вы открываете с кем-то еще, всегда будет более удовлетворяющей и намного более веселой для игры.

Не поддавайтесь искушению быстрыми легкими смехами, которые вы иногда получаете от отрицания. Вы будете выделяться себя как плохого товарища в обмен на эти смехи. Импровизатор, который опирается на дешевые смехи, которые вы можете получить от отрицания, как баскетболист, который ничего не делает, кроме как забивает голы, отбирая мяч у точки опоры в своей команде. Когда вы отрицаете своего партнера по сцене, вы заставляете его чувствовать себя обманутым и неподдержаным. Одиночные смехи, происходящие из отрицания, будут за счет постоянных смехов позже в сцене.

Создание игры вашей сцены как отрицание не то же самое, что построение сцены с вашим партнером по сцене. Если вы попытаетесь сделать каждую сцену вроде этой, у вас будет не более чем трюк.

## **Избегание отрицания**

Если ваш партнер по сцене устанавливает Кого, Что или Где перед вами в сцене, всегда отбросьте свою идею и используйте их. Привязывание к своим собственным идеям о контексте сцены может привести вас к отрицанию вашего партнера по сцене. Привязывание к своей идеи также, вероятно, создаст замешательство и разрыв между вами и вашим товарищем импровизатором. Просто согласитесь о базовой реальности сцены намного важнее, чем конкретика самой реальности. В конце концов, то, что люди будут помнить из сцены, — это не базовая реальность сцены (Кто, Что и Где). Запоминающаяся часть сцены будет смешной вещью, которую вы откроете, которая отходит от этой базовой реальности, которую вы создали со своим партнером по сцене.

Никогда нет хорошей причины отрицать какой-либо аспект реальности, установленной вашим партнером по сцене. Отрицание вашего партнера по сцене может иногда получить смех, но это в конечном итоге предотвращает вас от поиска сильной, успешной, смешной сцены.

## **Возьми дыхание и держись**

Теперь мы готовы перейти к «смешной» части сцены. Как вы можете видеть, в базовой реальности любой сцены задействовано немало. Во многих отношениях успех сцены Long Form в целом зависит от того, что происходит в этих первых нескольких строках.

Вы можете почувствовать себя перегруженным на этом этапе. Поймите, что это естественная часть процесса обучения. Единственный способ когда-либо овладеть этими концепциями — это много практики и повторения. Вы не должны пренебрегать правилами по мере их изучения; вы должны практиковать их настолько часто, чтобы они больше не казались вам подавляющими.

Многие «правила», обсуждавшиеся для начала сцены, как правило, перегружают новых импровизаторов, которые пытаются следовать им всем в данный момент при создании сцены. По словам Дела Клоуза, чтобы быть импровизатором, нужно быть жонглером. Импровизаторы должны быть актерами, режиссерами и редакторами одновременно. Вы обрабатываете все эти навыки одновременно, и вы должны также иметь представление о том, куда может двигаться ваша сцена. Неизбежно вы всегда носите с собой немного груза в каком-то уголке своего мозга, пока импровизируете.

Вызов состоит в том, чтобы никогда не позволить этому грузу блокировать момент, в котором вы находитесь. При повторяющейся практике правила и инструкции, описанные как необходимые для начала сцены, действительно начинают становиться второй природой. По мере того, как это происходит, вам должно становиться все легче и легче действительно «быть в настоящем моменте».

Вспомните, когда вы первый раз научились ездить на велосипеде. Обучение езде было изначально довольно сложным. Начинающие велосипедисты делают постоянные небольшие корректировки, чтобы не упасть, и несмотря на эти постоянные корректировки, начинающие велосипедисты могут ожидать падения много раз. Однако, как только вы наконец научитесь ездить, это становится — и обычно остается — легким. Сохранение всех правил в порядке при выполнении первых сцен Long Form очень похоже на эти первые поездки на велосипеде, в которых вам нужно было сознательно думать о руле, педалировании и сохранении равновесия одновременно. Прямо сейчас важно осознать, что время и практика в конечном итоге сделают соблюдение правил более автоматическим.

## **Обзор главы**

- Приоритет внимательного слушания
- Практика хорошего обмена репликами между собой
- Привержение реальности сцены
- Избегание отстраненности — включая непреднамеренную и ироническую отстраненность
- Играйте на вершине вашего интеллекта — не согласайтесь с вещами вслепую и не будьте невежественны без причины
- Избегайте отрицаний, которые включают подмену реальности, невнимательность и дуэльные инициативы

## **Охватываемые упражнения**

- Коктейльная вечеринка
- Сценическая работа «Yes And»

- Сцены из трех строк
- Управляемый рассказ
- Дайте установку
- Ты бы?

## Игра сцены

В этом разделе мы вводим вас в концепцию «игры сцены». Игра сцены — это ядро обучения UCB. Мы впервые начали использовать слово «игра» для описания центральной смешной идеи наших импровизационных сцен, изучая в Чикаго. Когда мы открыли свои собственные классы в Нью-Йорке, мы начали развивать эту идею дальше. Теперь мы видим игру как основу всей комедии, а поиск и игру как основную цель импровизированной комедии. Мы разработали большинство инструментов и терминов в этом разделе, чтобы помочь учащимся сосредоточиться на поиске и игре для создания четких, сосредоточенных и смешных сцен импровизации. Этот раздел содержит много того, что составляет стиль импровизации UCB.

Как мы говорили ранее, игра обычно начинается с необычного в отношении базовой реальности. Мы говорим о концепции фрейминга, термине, который мы используем для описания того, как импровизаторы помогают друг другу заметить, когда что-то необычно. Мы вводим идею органических сцен и сцен с посылкой. Органические сцены начинаются просто с предложения и используют «Yes And» для построения мира и поиска необычного. Сцена с посылкой зависит от открытия лонгформа, чтобы обеспечить первую необычную вещь перед началом сцены. Сцены с посылкой начинаются сразу же с необычного — сокращение или исключение фазы Yes And и переход сразу к игре. Мы показываем вам, как играть в игру, как только вы ее найдете, используя повышение и исследование. Повышение — это когда вы повторяете и расширяете то, что необычно. Исследование — это когда персонажи дают ответы на вершине их интеллекта, объясняя необычное поведение. Мы говорим о механике различных вспомогательных ходов, которые игроки могут делать, чтобы добавить к играм сцен, в которых они не были в начале. Мы развеиваем некоторые распространенные неправильные представления и расширяем наше понимание Yes And, согласия и слушания. Мы объясняем, что даже когда сцены становятся очень абсурдными, мы все еще используем ответы на вершине интеллекта, хорошее слушание, сильное привержение и поддерживающую командную работу, чтобы обеспечить хорошую сценическую работу.