

# Глава 3

**Название:** Что такое Игра?

**Страницы:** 64 - 71

---

## СОДЕРЖАНИЕ

Что такое игра?	1
Называние Игры	1
Обзор главы	4

---

### Что такое игра?

В этой главе мы определяем игру (game) сцены, объясняя, что это центральная смешная идея комедийного скетча или сцены. Если вы назовете то, что смешного в сцене, это и есть игра. Сюжет часто не имеет значения.

Мы объясняем, что игра часто является паттерном. Вы хотите продолжить этот паттерн, чтобы играть в игру.

### Называние Игры

Вспомните ваш любимый письменный комедийный скетч. Теперь попробуйте суммировать то, что смешного в этом скетче, всего в несколько слов. Это и есть "игра" этого конкретного скетча. Давайте разберем два классических скетча от влиятельной британской комедийной труппы Monty Python конца 60-х — начала 70-х годов до их игр. В скетче "Сыроварня" растерянный посетитель пытается купить сыр у владельца сыролавки, который, несмотря на то что утверждает, что у него есть сыр, на самом деле не имеет сыра для продажи. Игру этого скетча можно описать как "специализированный магазин, который не продает то, что он заявляет о продаже". В "Скетче о попугае" разгневанный клиент пытается вернуть мертвого попугая владельцу зоомагазина, который отказывается признать, что попугай мертв. Игру этого скетча можно описать как "отказ признать неопровержимый факт".

Представим скетч, в котором женщина приходит домой и находит своего мужа в постели с другой женщиной. Муж отказывается признавать, что он изменяет, несмотря на очевидные доказательства обратного. Этот скетч по сути имел бы ту же игру, что и "Скетч о попугае" (отказ признать неопровержимый факт).

Обратите внимание, что в обоих предыдущих примерах игры были описаны без конкретики, с которой люди наиболее вероятно будут ассоциировать каждый скетч ("сыр" и "попугай" соответственно). Мы не описали игру "Скетча о попугае" как "мужчина возвращает мертвого попугая", потому что это описание больше похоже на краткое изложение сюжета. Комедийная Импровизация не достигается созданием сюжета или истории. Она достигается созданием игры.

Who, What и Where (Кто, Что и Где) — это элементы, которые составляют сюжет сцены. Сюжет — это не то, что смешного в сцене. Наш стиль Лонгформа (Long Form) импровизации — это не сюжет или история. То, что смешного — это игра, паттерн, который разыгрывается в контексте этого Who, What и Where. Если вы уберете конкретику (Who, What и Where)

любого успешного скетча или сцены, вы все равно должны быть в состоянии описать игру сцены, и вы, вероятно, сможете разместить ее в новом контексте, как мы это сделали со "Скетчем о попугае". Это потому, что игра сцены не связана со спецификой сцены. Специфика там для поддержки игры.

Как только вы и ваш партнер по сцене установили базовую реальность (Base Reality) вашей сцены, вы готовы найти и играть игру сцены. И снова, игра — это то, что смешного в вашей сцене. Это последовательный паттерн поведения, который нарушает ожидаемые паттерны нашей повседневной жизни. Вы и ваш партнер будете работать вместе, чтобы открыть "смешное" вашей сцены. Когда оно найдено, вы будете возвышать и исследовать "смешное" на протяжении всей остальной сцены. Ключ к нахождению и игре в игру — это определение первой необычной вещи в сцене, первого информации, которая нарушает паттерн нормальной жизни. Как только это открыто, импровизаторы сместятся от "Да, и... (Yes And)" и перейдут к "Если... То (If...Then)" (задавая вопрос "Если эта необычная вещь правда, то что еще правда?"). С "Да, и...", мы были согласны с представленной информацией и добавляли новую информацию для развития базовой реальности. Как только необычная вещь найдена, нам больше не нужно развивать базовую реальность; нам нужно быть смешными. Многократное ответ на вопрос "Если эта необычная вещь правда, то что еще правда?" создает комический паттерн. Каждый ответ на этот вопрос (или похожие, связанные версии этого вопроса) называется "ход игры". Комбинация ходов игры образует паттерн, который мы называем "игра".

Игра сцены требует построения смешных паттернов поведения в сценах. Чтобы помочь вам понять, как игра помогает импровизаторам строить сцены, думайте о формировании паттерна с числами.

Допустим, вы начали серию чисел вот так: 3 будет представлять первую необычную вещь в сцене. Затем представьте, что первый ход игры — это число 6.

На этом моменте игра еще не закреплена, потому что мы еще не ясно установили паттерн. Представьте, что следующий ход игры — 9.

На этом моменте, если вы собираетесь успешно следовать этому паттерну, вам придется "Добавить 3 к предыдущему числу". Мы уже согласились, что "Добавить 3" — это то, что смешного. Аудитория также ожидает, что вы "Добавите 3". Если вы "Добавите 2" или "Добавите 5", это будет запутывать вашу аудиторию и разрушит то, что вы установили.

Вы можете думать о ходе 9 как о "закреплении" вашего паттерна. С этого момента мы знаем, что мы только собираемся "Добавить 3". Все остальное выйдет за пределы нашего паттерна или игры. Как только этот паттерн был установлен, он должен остаться прежним, чтобы сосредоточить то, что смешного в сцене.

### **Теперь давайте начнем заново**

Теперь, вместо того, чтобы 9 был следующим ходом игры, давайте представим, что следующий ход игры — 12.

Вы можете описать эту игру как "Умножить на 2". В этом случае, мы согласились, что то, что смешного — это "Умножение последнего числа на 2". (Вместо того, чтобы иметь пугающее, безграничное количество возможностей, у нас есть ясный сосредоточенный паттерн для следования.)

Оба паттерна совершенно действительны, и они оба начались с одного и того же первого необычного момента. То же самое произойдет с игрой Сцены. Любое количество игр может выйти из одного и того же начального места.

Однако, как только паттерн был заблокирован, нет необходимости отступать от него. Нет необходимости находить более интересные или необычные вещи. Думайте об этом так: если каждое число в паттерне получает смех и вам приходится выбирать другое число для внесения, почему бы вам не выбрать то, что уже сработало?

### **Пример**

В этом примере давайте скажем, что первая необычная вещь — это "оранжевый". Ниже приведены три различных паттерна, которые вы могли бы создать из одного и того же начального места:

- оранжевый, синий, желтый (цвета)
- оранжевый, ананас, яблоко (фрукты)
- оранжевый, бейсбольный мяч, глобус (круглые предметы)

### **Игра облегчает вашу жизнь**

В обоих абстрактных примерах с числами из предыдущего раздела каждое новое число представляет еще один смешной момент в сцене. Чтобы продолжить делать каждую сцену смешной, вам все равно придется придумывать новые числа. Однако благодаря игре ваш мыслительный процесс не повсюду. Вы будете думать об определенных числах вместо всех чисел. Основная выгода от игры в том, что вы знаете, что работает, поэтому вам не нужно быть дико творческим. Сужение безграничных возможностей таким образом делает задачу быть смешным бесконечно более легкой. С игрой вы устанавливаете границы для того, какие выборы вы можете делать, и в этом облегчаете вашу когнитивную нагрузку.

### **Базовая реальность (Base Reality) + Первая необычная вещь → Да, и... (Yes And) → Возвышение + Завершение**

Игра облегчает быть смешным в сцене Лонгформа (Long Form), заставляя вас сосредоточиться на одной комической идее. Его природа — отнимать варианты, чтобы вы и ваш партнер по сцене не должны были продолжать искать новые необычные, смешные вещи. Наличие игры в вашей сцене — это самое близкое в импровизации к наличию сценария. Вам не нужно ломать голову в поисках смешных вещей для реплик. Теперь у вас есть метод, который предоставляет вам смешные вещи для реплик. Метод — это задание вопроса "если эта необычная вещь правда, то что еще правда?" для построения вашей сцены из вашего первоначального смешного открытия.

Спорт может служить отличной аналогией для игры. Думайте об игре как о спорте, который вы выбираете играть. Если вы согласились играть в баскетбол с другими людьми, вы все знаете, что будут соблюдаться определенные правила и вы можете ожидать, что произойдут определенные вещи (например, вы должны вести мяч, если хотите двигаться с ним). Если кто-нибудь отклонялся бы от этих правил или постоянно придумывал бы новые правила (эквивалент бросания случайных необычных вещей в сцену), игра больше не была бы забавна для игры или просмотра. Игра развалилась бы.

Вы можете думать, что следование правилам в импровизации будет ограничивающим. Однако следование правилам игры в сцене импровизации не более ограничивающе, чем следование правилам в игре баскетбола. Как и в случае с баскетболом, существует неистощимое количество вариаций в пределах правил. Хотя существуют правила, конкретный способ вашей игры при соблюдении этих правил никогда не предопределен. Ларри Бёрд, Майкл Джордан и Шакил О'Нил все играли в одну и ту же игру с одинаковыми

правилами, но у них было совершенно разные стили. Аналогично, есть достаточно места для индивидуального выражения в пределах ограничений игры сцены. Игра просто дает вам структуру, в которой вы можете быть творческим.

Вы также можете думать о выполнении успешной сцены Лонгформа (Long Form) как попытке добраться с одной стороны леса на другую. Без четкой дорожки, вы и ваш партнер по сцене могли бы столкнуться с густым кустарником, грязью или любым количеством других вещей, которые затруднили бы добраться до другой стороны. Вы можете не согласиться о лучшем способе добраться до другой стороны, и это может помешать вам работать вместе. Дорожка облегчила бы задачу добраться с одной стороны леса на другую. Игра — это дорожка, ведущая вас и вашего партнера по сцене через лес сцены Лонгформа (Long Form). Дорожка, предоставляемая игрой, делает выполнение сцены Лонгформа (Long Form) с кем-то другим легким и приятным.

Теперь, когда мы определили, что такое игра и почему она важна, пришло время перейти к тому, как ее найти.

## **Обзор главы**

- Назовите то, что смешного, чтобы найти игру. Не суммируйте сюжет.
- Продолжайте паттерн, чтобы играть в игру. Если вы не придерживаетесь паттерна, вы разрушаете игру.
- Знание игры сцены облегчает ее игру.