

## Глава 2



**Название:** Как создать Базовую Реальность

**Страницы:** 38 - 63

---

**Как создать Базовую Реальность**



В этой главе мы разберем, как сделать вашу базовую реальность сильной и правдивой. Чем правдивее и преданнее вы будете своей базовой реальности, тем легче будет вашей игре (комедии сцены) выделиться.

## **Рассматриваемые Темы**

- Сделайте приоритетом хорошее слушание
- Практикуйте хороший обмен (брать и давать фокус) друг с другом
- Будьте преданы реальности сцены
- Избегайте отстраненности — включая непреднамеренную отстраненность и ироничную отстраненность
- Играйте на пике своего интеллекта — не соглашайтесь с вещами слепо и не будьте невежественны без причины
- Избегайте отрицаний, которые включают выдергивание ковра из-под ног, невнимательность и дуэльные инициации

## **Слушание**

## **Определение**

При построении сцены импровизации длинной формы с кем-то еще нет ничего важнее слушания. Начало сцены строится через "Да, и...", и вы не можете сказать "Да, и..." на то, чего вы не слышали. Важно слушать, потому что вам придется согласиться с тем, что только что сказал ваш партнер, и добавить к этому. Последнее, что было сказано на сцене, либо сделает вашу базовую реальность более детальной и конкретной, либо это будет первая необычная вещь, начало вашей игры.

Начало сцены, как подвал, должно быть достаточно прочным, чтобы поддерживать все остальное, что будет построено на нем. Слушание должно происходить так, чтобы вы и ваш партнер были на одной волне относительно того, какой дом вы строите. Если вы не будете активно слушать в начале сцены, вы можете подумать, что строите дом из соломы, в то время как ваш товарищ по команде думает, что вы строите его из кирпича.

Цель начала сцены — установить понятную реальность, из которой можно распознать необычную или абсурдную вещь. Ничего из этого не будет возможно, если вы не слушаете активно. Великий импровизатор — это хороший слушатель.

## **БРАТЬ И ДАВАТЬ (Фокус)**

Чтобы эффективно общаться и строить сцену длинной формы с другим импровизатором, вы должны научиться, когда говорить, а когда слушать. Это называется "брать и давать". Один импровизатор не должен делать всю работу в сцене. Отдавая и забирая фокус, вы делите бремя открытия и созидания. Давать и брать одинаково важно. Важно, чтобы вы перестали говорить и дали фокус вашему партнеру, когда он хочет добавить что-то в сцену. Также важно, чтобы вы начали говорить и забрали фокус у него, когда у вас есть что внести в сцену.

Нет ничего более неловкого для наблюдения на сцене, чем два импровизатора, борющихся за фокус. Способность давать и брать фокус необходима для хорошего слушания.

## **Упражнение: КОКТЕЙЛЬНАЯ ВЕЧЕРИНКА**

## **Инструкции**

- Участвующие импровизаторы делятся на группы по два или три человека, а затем расходятся. Другой импровизатор действует как "дирижер".
- Каждой группе присваивается номер.

Каждая группа импровизаторов должна физически посвятить себя идее, что они являются разными частями одной и той же коктейльной вечеринки.

Всем трем группам дается одно и то же предложение, чтобы вдохновить три разных разговора. 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 выкрикивает номер группы, которая будет иметь фокус.

Пока одна группа говорит, остальные должны изображать разговор, слушая то, что говорится.

Когда дирижер выкрикивает новый номер, предыдущая группа отдает фокус, прекращая свой разговор. Новая группа берет фокус, начиная или возобновляя свой разговор.

После нескольких раундов выкрикивания номеров дирижер отходит, и три группы начинают давать и брать фокус самостоятельно. Импровизаторы должны искать естественные паузы в разговоре и брать фокус, громко и четко возобновляя свой разговор.

Каждая группа должна учитывать течение времени, возвращаясь к своему разговору. Вы не "ставите на паузу" свой разговор и не подхватываете его ровно там, где остановились; следует предполагать, что ваши персонажи разговаривали, пока вы изображали пантомиму, а у другой группы был фокус в сцене.

## **Вариация**

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

После того как у каждой группы было по крайней мере две возможности высказаться, вы должны искать способы установить связи между вашим разговором и другими происходящими разговорами.

Когда ваша группа снова берет фокус, попробуйте включить конкретику, детали, идеи и темы, которые вы слышали от других групп.

## **Цель**

Цель этого упражнения — позволить импровизаторам попрактиковаться в том, чтобы брать и давать фокус в групповых сценах.

Эта вариация упражнения дает новым импровизаторам еще одну возможность попрактиковаться в слушании.

Если вы действительно слушаете другие разговоры, вы должны быть в состоянии найти способы для естественного перекрытия тем и идей. Это навык, который вы будете часто использовать при исполнении длинной формы.

# **Упражнение: Сценическая работа "ДА...И"**

## **Инструкции**

- Для этого упражнения требуется как минимум три импровизатора.
- Два импровизатора исполняют сцену по одному предложению, данному третьим. Третий импровизатор наблюдает за сценой.
- Один импровизатор инициирует, или дает первую реплику сцены.
- Импровизаторы затем будут буквально говорить "Да, и..." в начале каждой последующей реплики. "Да, и..." будет в такой форме:
  - "Да" [повторить информацию из последней реплики]
  - "И" [добавить новую информацию в сцену]
- Для этого упражнения необходимы утверждения. Вопросы не добавлят новой информации; они только заставят вашего партнера добавить информацию.  
Повелительные наклонения (например, "Иди сюда!") также не подходят, потому что они часто заставляют вашего партнера делать что-то, не добавляя новой информации о "Кто, Что и Где". Утверждения позволяют вам быстрее установить реальность и найти что-то необычное для исследования в этой реальности.
- Убедитесь, что ваши утверждения "Да, и..." добавляют информацию к настоящему моменту и персонажам в сцене. Избегайте утверждений "Да, и...", которые относятся к прошлому, будущему или персонажам, которых нет в сцене.
- Сопротивляйтесь желанию сказать "Да... Но". Кто-то другой в вашей группе должен останавливать сцену каждый раз, когда партнер говорит "Но" вместо "И", чтобы дать ему шанс произнести другую реплику без "Но". "Да... Но" показывает желание спорить вместо того, чтобы строить сцену вместе.

## **Цель**

- Одна из целей этого упражнения — попрактиковаться в слушании в сцене длинной формы. Вы должны внимательно слушать в этом упражнении, так как вам придется повторять то, что только что было сказано. Повторение информации из предыдущей реплики доказывает, что вы слушали.
- Когда вы добавляете новую информацию в своей реплике, вы показываете, что понимаете вклад вашего партнера в сцену.
- Сцены с "Да, и..." обычно кажутся немного неестественными. Однако это упражнение необходимо для того, чтобы поведение "Да, и..." вошло в вашу мышечную память. Прежде чем вещи станут второй натурой, нам нужно практиковать их сознательно.
- Это упражнение сделает совершенно очевидным, слушаете вы или нет. Это упражнение не позволяет вам пропустить этот важный шаг сценической работы.

## **Примеры сцен "Да...И"**

### **Пример 1**

#### **Игрок 1:**

"Я испек тебе яблочный пирог."

## **Игрок 2:**

"Да, ты испек мне яблочный пирог, и я так счастлива, что ты вспомнил о нашей годовщине свадьбы."

(Игрок 2 установил "Кто" и "Что" с этим "Да, и...". Теперь мы знаем, что персонажи — супружеская пара, празднующая годовщину свадьбы.)

## **Игрок 1:**

"Да, ты счастлива, что я вспомнил о нашей годовщине свадьбы, и давай съедим это сегодня вечером, когда вернемся с ужина."

(Игрок 1 начал устанавливать "Где" с этим "Да, и...". Теперь мы знаем, что пара находится в своем доме, готовясь пойти на ужин.)

## **Пример 2**

### **Игрок 1:**

"Я испек тебе яблочный пирог."

### **Игрок 2:**

"Да, ты испек мне яблочный пирог, и все остальные в офисе будут мне завидовать."

(Игрок 2 установил "Где" с этим "Да, и...". Теперь мы знаем, что персонажи находятся на своем рабочем месте.)

### **Игрок 1:**

"Да, все в офисе будут тебе завидовать, и ты просто скажи им, что если бы их продажи были такими же высокими, как твои, я бы испек им яблочный пирог тоже."

## **Плохие ПРИМЕРЫ СЦЕН "ДА...И"**

### **Пример 1**

#### **Игрок 1:**

"Я испек тебе яблочный пирог."

#### **Игрок 2:**

"Да, ты испек мне яблочный пирог, и он на тарелке." (Игрок 2 на самом деле не предложил "И" для сцены в этом примере. Вы хотите выйти за рамки очевидного, того, что вы, вероятно, уже знаете или могли бы предположить, когда говорите "Да, и...". Никакой новой информации не было установлено с "И" в этом примере.)

## **Пример 2**

#### **Игрок 1:**

"Я испек тебе яблочный пирог."

## **Игрок 2:**

"Да, ты испек мне яблочный пирог, и я обычно ел яблочный пирог каждое воскресенье, когда был ребенком."

(Игрок 2 сделал эту сцену о прошлом.)

## **Пример 3**

### **Игрок 1:**

"Я испек тебе яблочный пирог."

### **Игрок 2:**

"Да, ты испек мне яблочный пирог, и я съем это завтра со своим обедом."

(Игрок 2 сделал эту сцену о будущем.)

## **Пример 4**

### **Игрок 1:**

"Я испек тебе яблочный пирог."

### **Игрок 2:**

"Да, ты испек 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 испек тебе яблочный пирог."

### **Игрок 2:**

"Да, ты испек мне яблочный пирог, но я не голоден."

(Игрок 2 сделал "да, но" вместо "Да, и...". Это приведет к тому, что ваши сцены начнутся с ненужного конфликта.)

## **Упражнение: СЦЕНЫ ИЗ ТРЕХ РЕПЛИК**

## **Инструкции**

Пусть любое количество импровизаторов образует две очереди на противоположных сторонах сцены. Очередь с левой стороны сцены будет линией "инициации". Очередь справа будет линией "ответа".

Один импровизатор из каждой линии выйдет вперед, чтобы исполнить сцену, вдохновленную предложением, предложенным кем-то другим в группе.

- Левая Сторона будет инициировать.
- Правая Сторона ответит на инициацию. Левая Сторона ответит на ответ.

После трех реплик каждый импровизатор должен пойти в конец противоположной очереди. Следующие два импровизатора в очереди затем выходят, получают другое предложение и делают новую сцену из трех реплик.

Эти сцены из трех реплик не будут полными сценами. Они закончатся после третьей реплики. Эти сцены не должны достигать какого-либо разрешения. Вы все равно должны делать сильный выбор и действовать так, как будто это будут полнометражные сцены.

Продолжайте, пока у каждого не будет шанса инициировать и ответить.

## **Цель**

Цель этого упражнения — попрактиковаться в установлении "Кто, Что и Где" как можно быстрее и четче. Вам будет легче установить эту информацию, если вы сделаете сильный выбор в начале ваших сцен.

# **Упражнение: ДИРИЖИРУЕМАЯ ИСТОРИЯ**

## **Инструкции**

Три или более импровизаторов стоят в линию.

Другой импровизатор встанет перед ними и будет действовать как "дирижер" для истории, которую они расскажут вместе.

Дирижер указывает на импровизатора, который начинает рассказывать историю.

Затем дирижер случайным образом укажет на другого импровизатора. Импровизатор, говорящий в данный момент, резко прекратит рассказывать историю. Затем новый импровизатор, на которого указали, продолжит рассказывать историю с того самого момента, где остановился предыдущий импровизатор. То же правило будет применяться каждый раз, когда дирижер указывает на нового импровизатора.

Дирижер может указать на нового импровизатора в любое время.

Предостережение: Не пытайтесь быть смешным. Не пытайтесь добавлять абсурдные повороты ради смеха. Ваша единственная цель — рассказать простую историю с четким сюжетом и последовательным тоном на всем протяжении, как если бы она была написана одним автором.

## **Цель**

Это упражнение улучшит ваше слушание, заставляя вас быть в моменте. Вы не знаете, когда вас вызовут говорить. Вам, возможно, придется продолжить рассказывать историю в любой момент — в конце предложения или в середине слова. Это означает, что вы должны внимательно слушать, чтобы знать как то, что было сказано непосредственно перед тем, как вас вызвали 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.

## **Вовлеченность (Преданность)**

## **Определение**

В импровизации длинной формы существует потребность в реальности. Все элементы сцены за пределами игры (или смешной части сцены) должны быть заземлены в реальности, о которой договорились исполнители. Очевидно, это включает ваше выступление. Вы могли бы следовать всем правилам, которые мы представили, и все же не вовлечь аудиторию в вашу реальность, если вы не будете преданы ей.

Проще говоря, вовлеченность — это хорошая актерская игра. Ожидается, что импровизатор длинной формы вложится в реальность сцены таким образом, чтобы аудитория видела не импровизатора, а правдоподобного персонажа на сцене. Хорошие актеры в кино или на телевидении растворяются в своих ролях. Плохие актеры "выводят вас из фильма". Хорошая актерская игра и преданность выбору, который вы делаете в сцене, помогут вашей аудитории вовлечься в реальность, которую вы создаете.

Преданность 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 дальнобойщиках в глубоком космосе, если вы преданы конкретной реальности, в которой мы могли бы найти таких персонажей. Вы должны сделать выбор о том, как изображать этих персонажей, а затем оставаться последовательным в своем изображении персонажей на протяжении всей сцены.

Сосредоточение на вовлеченности предотвратит вас от навязывания "необычной вещи". Если вы преданы своим персонажам и изображаете их как реальных людей, вам будет легче распознать необычное, когда оно произойдет органично.

Вовлеченность позволяет вашей аудитории приостановить недоверие и полностью пережить вымышленную реальность. Антитезой вовлеченности является отстраненность. Отстраненность заставляет аудиторию осознавать искусственность сцены, привлекая внимание к тому факту, что вы комик, исполняющий сцену, а не персонаж в вымышленной реальности сцены.

Отстраненность обычно проявляется в одной из двух форм: непреднамеренная отстраненность и ироничная отстраненность.

Непреднамеренная отстраненность является результатом того, что импровизаторы делают выбор, но играют его без энтузиазма. Часто это сводится к плохой актерской игре. Как правило, импровизаторы, виновные в этой форме отстраненности, просто "рассказывают", а не "показывают" аудитории свои идеи. Одним из примеров непреднамеренной отстраненности может быть мужчина, играющий маленькую девочку, не меняя голоса или манеры поведения. Импровизатор "говорит", что он маленькая девочка, но он не "является" маленькой девочкой. Другим примером может быть импровизатор, говорящий, что он только что сломал ногу в трех местах, но не хромающий и не проявляющий никакой эмоциональной реакции на свою травму.

Ироничная отстраненность означает сознательное отсутствие преданности реальности сцены ради того, чтобы вызвать смех. Опять же, это выведет аудиторию из реальности сцены. Это также называется комментированием. Примеры из предыдущего абзаца были бы примерами ироничной отстраненности, если бы отсутствие вовлеченности было преднамеренным. Ниже приведены некоторые

## **Другие Примеры Ироничной Отстраненности**

- Вы в сцене в зале суда и решаете прокомментировать тот факт, что в комнате всего два стула. (Вы не преданы вымышленной реальности "Где".)
- Ваш партнер-мужчина играет женщину, и вы делаете замечание типа "парень, ты уродливая женщина". (Вы не преданы вымышленной реальности "Кто".)
- Вы играете Пола Ревира и говорите что-то вроде: "Жаль, что нет какого-то мобильного устройства, которое позволило бы мне связаться с моими товарищами-колонистами удаленно". (Вы не преданы вымышленной реальности "Что".)

Хотя комментирование часто позволяет исполнителю получить быстрый смех, этот смех будет за счет установления базовой реальности, что в конечном итоге подорвет целостность сцены. Даже мгновенная потеря вовлеченности может затруднить для вашей аудитории сохранение вовлеченности в базовую реальность сцены.

Лучшие импровизаторы полностью посвящают себя своим сценам. Вы должны быть преданы персонажу, которого вы играете, и вашей реальности, и никогда не продавать это ради смеха или из страха не получить смех. Чем больше вы преданы своему персонажу и реальности сцены, тем более увлекательной будет сцена и тем более вероятно, что вы обнаружите, что действительно смешно в сцене.

## **На Пике Своего ИНТЕЛЛЕКТА**

Проще говоря, "на пике своего интеллекта" означает правдивое реагирование на любой стимул внутри сцены. Речь идет о том, чтобы позволить себе иметь истинный, честный эмоциональный отклик. "Интеллект" в данном случае — это ваше знание того, как человек отреагировал бы на данную ситуацию. Это требует эмоционального и социального интеллекта. Играть на пике своего интеллекта означает реагировать так, как отреагировал бы реальный человек в данной ситуации.

Здесь вступает в игру принцип "показывай, а не рассказывай". Недостаточно просто реагировать вербально. Чтобы действительно играть на пике своего интеллекта, вам нужно будет реагировать и эмоционально. Соедините свой верbalный ответ с эмоциональным.

Например, когда другой персонаж достает пистолет в сцене, и вы боитесь его, вы играете на пике своего интеллекта.

Когда вы с любовью обнимаете свою девушку, услышав новость о том, что она беременна, вы играете на пике своего интеллекта. Когда ваш персонаж касается чего-то горячего, и вы отшатываетесь от боли, вы играете на пике своего интеллекта. Когда вы с обидой приносите кофе своему злому боссу или грубому клиенту, вы играете на пике своего интеллекта. Важно отметить, что вышеупомянутые реакции — не единственные допустимые реакции на каждый данный сценарий. Любая реальная или правдивая реакция, которую человек может иметь в любой из этих ситуаций, также будет считаться реакцией "на пике интеллекта". Например, в случае получения новости о том, что ваша девушка беременна, одинаково допустимо реагировать шоком или отчаянием.

## **Чем "На Пике Своего Интеллекта" НЕ ЯВЛЯЕТСЯ**

"На пике своего интеллекта" часто понимают неправильно. "На пике своего интеллекта" не означает, что вы должны заставить своего персонажа сыпать тривиальными или малоизвестными фактами. Это не означает, что ваш персонаж должен быть "умным". Это не означает, что вы должны остроумно шутить или хвастаться тем, насколько вы образованны в реальной жизни. Это также не означает, что каждый персонаж, которого вы играете, должен знать все, что знаете вы. Если вы играете персонажа глупее вас, ваш персонаж не будет знать всего, что знаете вы.

Вовлеченность и игра на пике своего 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 ведут разговор как они сами. Импровизаторы в этой сцене должны сосредоточиться на том, чтобы играть сцену заземленным, реалистичным и правдивым образом. Сцена должна иметь непринужденный или разговорный тон.

Третий импровизатор остановит их, если почувствует, что любой из импровизаторов "играет" или действует нереалистично каким-либо образом. Этот третий импровизатор должен спрашивать себя: "Действительно ли это то, что сказал бы любой из этих людей?", чтобы найти те моменты, которые не являются реалистичными или искренними.

Как только "нереальный" момент был обсужден, импровизаторы должны вернуться назад и сыграть момент снова более реалистично.

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

#### **Часть Вторая**

Теперь каждой паре импровизаторов будет дан простой, конкретный и понятный сценарий или "установка" для начала (например, двое родителей смотрят на своих детей в игре малой лиги, второе свидание в знакомом сетевом ресторане и т.д.).

Опять же, импровизаторы должны играть близко к самим себе в этих сценах. Их фокус должен снова быть на том, чтобы играть самих себя заземленным, реалистичным и правдивым образом.

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

Как только "нереальный" момент был обсужден, импровизаторы должны вернуться назад и сыграть момент снова более реалистично.

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 них самих, но в пределах возможного в реальной жизни (например, два астронавта, Папа Римский и кардинал, Президент и Первая леди и т.д.).

Цель обоих игроков в этих сценах — играть эти архетипы персонажей в той же заземленной, реалистичной и правдивой манере, в которой они играли самих себя в Части Первой.

Третий импровизатор, стремящийся остановить сцену, может судить об успехе этой части упражнения, рассматривая, насколько близко эти сцены напоминают тон и исполнение тех сцен в Части Первой. Опять же, третий импровизатор должен остановить сцену в любой момент, когда любой исполнитель в сцене не действует реалистично.

Как только "нереальный" момент был обсужден, импровизаторы должны вернуться назад и сыграть момент снова более реалистично.

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 них самих, что они не могли бы "быть" ими в реальной жизни. Эти архетипы персонажей должны требовать от импровизаторов изменить свои голоса и физику (например, два пожилых человека, два русских иммигранта и т.д.).

Опять же, цель обоих игроков в этих сценах — играть этих персонажей в той же заземленной, реалистичной и правдивой манере, в которой 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 как можно более реалистичными.

Третий импровизатор может снова судить об успехе этой части упражнения, ища, насколько близко эти сцены напоминают тон и исполнение тех сцен в Части Первой. Этот третий импровизатор теперь должен спрашивать: "Действительно ли это то, что любой из этих типов людей сказал бы или сделал в реальной жизни?", чтобы найти те моменты, которые не являются реалистичными или искренними.

Как только "нереальный" момент был обсужден, импровизаторы должны вернуться назад и сыграть момент снова более реалистично.

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

## **Дополнительные Советы**

Начинайте свои сцены "в середине". Это означает инициирование с конкретным утверждением и предположением или обозначением отношений с самого начала. Начинать свои сцены "в середине" — хорошая идея в целом.

Помните уроки из упражнения "ГОВОРИТЕ О ЧЕМ-ТО ДРУГОМ". В реальной жизни вы обычно не просто говорите о том, что вы делаете, пока вы это делаете. Вы обычно говорите о множестве других вещей: работе, семье, друзьях, интересах и т.д. Используйте сцены в этом упражнении как возможность попрактиковаться в этом. Третий импровизатор, наблюдающий за этими сценами, должен остановить сцену, если импровизаторы попадают в ловушку разговора о том, что они делают.

## **Цель**

Цель этого упражнения — дать вам шанс сосредоточиться на игре реальности сцены правдоподобным образом. Если вы сможете успешно изображать персонажей и ситуации, которые кажутся реальными и заземленными, абсурдный элемент сцены будет лучше выделяться на контрасте. Легче распознать необычное в сцене, если мы начинаем наши сцены со знакомой ситуации или узнаваемой реальности.

Это упражнение также подкрепляет то, что наши идеи для сцен не должны быть сумасшедшими, дурацкими, навязанными или сложными в начале. На самом деле, начало со знакомого увеличивает наши шансы найти первую необычную вещь.

## **Упражнение: ВЫ БЫ?**

### **Инструкции**

Пусть два импровизатора выйдут на сцену.

Сделайте серию сцен из двух человек, где предложением должен быть эмоционально заряженный сценарий (например, узнать, что у вас рак, быть вовлеченным в ограбление, пойти на первое свидание и т.д.).

Запишите эти сцены на видео. Как группа, посмотрите каждую сцену.

Остановливайтесь построчно и задавайте импровизатору в сцене вариации вопроса "Вы бы...?" в отношении их действий и диалога (например, "Вы бы действительно так отреагировали на человека в реальной жизни?").

Каждый ответ должен быть честной оценкой того, удалось ли им придать своему персонажу реалистичное человеческое поведение.

Всякий раз, когда на вопрос отвечают какой-то версией "Нет", обсудите другие варианты, которые были у этого импровизатора в этой сцене.

## **Цель**

Это упражнение — отличный способ подумать о том, как вы реагируете в

Анализировать свою сценическую работу в моменте чрезвычайно сложно. Просмотр сцен на видеозаписи постфактум позволяет вам выйти за пределы своего собственного выступления и действительно сосредоточиться на своих 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 вносит в сцену, как подарок. Если вы признаете и будете строить на этих подарках, ваша работа по поиску сцены будет легче.

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

### **Выдергивание Ковра ИЗ-ПОД НОГ**

Существует много разных форм отрицания. Один классический пример отрицания — это отрицание "выдергивание ковра из-под ног". Давайте посмотрим на пример:

Игрок 1 выходит и изображает, что открывает медицинскую карту.

#### **Игрок 1:**

"Ваши результаты анализов вернулись. У меня для вас хорошие новости."

#### **Игрок 2:**

"Ты не врач! Почему ты ведешь себя как..."

Игрок 2 сделал здесь что-то хуже, чем неспособность добавить информацию к началу сцены. Игрок 2 "выдернул ковер" из-под Игрока 1 и активно уничтожил информацию, которую ему только что дали (идею, что он пациент и что Игрок 1 — врач). Это антитеза "Да, и...", где информация создается. Мало того, что импровизаторы вернулись к исходной точке, но теперь они также должны иметь дело с тем фактом, что Игрок 1 должен быть сумасшедшим или лжецом, притворяясь врачом. Игрок 2 лишил себя и своего партнера шанса органично обнаружить что-то необычное в их сцене. Самое худшее в этом отрицании то, что оно разрушает то, что могло бы быть отличной идеей от Игрока 1. Отрицание ваших партнеров сделает невозможным построение доверия с ними.

Из-за нервозности многие новые импровизаторы будут навязывать что-то необычное в начале сцены, чтобы вызвать смех. Один из самых быстрых, дешевых и простых способов заставить аудиторию смеяться — это выставить своего партнера сумасшедшим. Игра в таком стиле сделает остальную часть вашей сцены более сложной для исполнения, и это превратит вас в импровизатора, с которым никто не хочет играть.

### **Быть НЕВНИМАТЕЛЬНЫМ**

Быть невнимательным — это более мягкая форма отрицания. Она включает в себя плохое слушание и неспособность признать то, что ваш партнер установил о сцене. Отрицания "быть невнимательным" менее преднамеренны, чем "выдергивание ковра", но они так же разрушительны для начала сцены.

## **Кофеиник БЕЙСБОЛЬНАЯ БИТА**

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

Например, если ваш партнер выходит дрожащим, а вы не признаете, что холодно, вы отрицаете аспект вашей реальности (что холодно), предоставляемый вам вашим партнером. Это, скорее всего, потребует какого-то объяснения и отвлечет ваше внимание от установления базовой реальности вашей сцены.

### **Дуэльные ИНИЦИАЦИИ**

Еще одна распространенная форма отрицания называется дуэльными инициациями. В этой форме отрицания один из импровизаторов отказывается отпустить свою заранее задуманную идею. Они без необходимости навязывают новый элемент в сцену вместо того, чтобы строить на том, что предложил их партнер. Вот Пример Дуэльных Инициаций: Два импровизатора делают сцену из двух человек по предложению "офис".

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

#### **Игрок 1:**

"Если ты допьешь кофе в комнате отдыха, тебе нужно поставить новый кофейник."

#### **Игрок 2:**

"Слушай, я доберусь до этого. Нам нужно пригласить профессионала в корпоративную команду по софтболу, иначе нас уничтожат."

В этом примере Игрок 2 признал информацию, установленную Игроком 1, одновременно добавляя новую информацию. Проблема в том, что эта новая информация не строится ни на чем, установленном инициацией сцены. Вместо этого Игрок 2 отверг идею Игрока 1 в пользу своей собственной. Вместо того чтобы переть напролом с новой идеей, Игрок 2 должен стремиться использовать "Да, и..." к конкретной базовой реальности, предложенной в первой реплике.

## **ВЛИЯНИЕ ОТРИЦАНИЯ НА АУДИТОРИЮ**

Если вы отрицаете вклад вашего партнера, вы рискуете запутать свою аудиторию. Помните, что в длинной форме мы начинаем каждую сцену в пустом пространстве, в пустоте без костюмов или декораций. Учитывая отсутствие визуальной информации, аудитория логически будет цепляться за и вкладываться во все, что импровизаторы устанавливают 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 ловушки запутывания аудитории. Отрицание, которое идет вразрез с информацией, установленной инициацией, часто является продуктом сознательного выбора. Сознательные выборы, подобные этим, часто кажутся натянутыми или вынужденными, особенно в начале сцены. Они также обычно просто не так интересны, как необычная вещь, которую вы в конечном итоге обнаружили бы со своим партнером. Необычная вещь, которую вы обнаруживаете с кем-то другим, всегда будет более удовлетворительной и гораздо более веселой для игры.

Не поддавайтесь искушению быстрого, легкого смеха, который вы иногда получите от отрицания. Вы будете отличать себя как плохого товарища по команде в обмен на этот смех. Импровизатор, который полагается на дешевый смех, который можно получить от отрицания, похож на баскетболиста, который ничего не делает, кроме как забивает, отбирая мяч у разыгрывающего своей собственной команды. Когда вы отрицаете своего партнера, вы заставляете его чувствовать себя обманутым и лишенным поддержки. Одиночный смех, исходящий от отрицания, будет за счет последовательного смеха позже в сцене.

Превращение игры вашей сцены в отрицание — это не то же самое, что построение сцены с вашим партнером. Если вы попытаетесь сделать каждую сцену такой, у вас не будет ничего, кроме трюка.

## **Избегание ОТРИЦАНИЯ**

Если ваш партнер устанавливает "Кто, Что или Где" раньше вас в сцене, всегда отбрасывайте свою идею и идите с их идеей. Удержание своих собственных идей о контексте сцены может привести вас к отрицанию вашего партнера. Удержание своей собственной идеи также, вероятно, создаст путаницу и разобщенность между вами и вашим коллегой-импровизатором. Просто согласиться с базовой реальностью сцены гораздо важнее, чем детали самой реальности. В конце концов, запоминающейся частью сцены будет не базовая реальность сцены ("Кто, Что и Где"). Запоминающейся частью сцены будет смешная вещь, которую вы обнаружите, которая нарушает эту базовую реальность, созданную вами и вашим партнером.

Никогда нет веской причины отрицать какой-либо аспект реальности, которую установил ваш партнер. Отрицание вашего партнера может иногда вызвать смех, но в конечном итоге это мешает вам найти сильную, успешную, смешную сцену.

## **Сделайте Вдох и Держитесь ТАМ**

Теперь мы готовы перейти к "смешной" части сцены. Как вы можете видеть, ужасно много всего входит в базовую реальность любой сцены. Во многих отношениях успех сцены длинной формы в целом зависит от того, что происходит в этих первых нескольких репликах.

Вы можете чувствовать себя перегруженным в этот момент. Поймите, что это естественная часть процесса обучения. Единственный способ, которым вы когда-либо овладеете этими концепциями, — это много практики и повторения. У вас не должно быть пренебрежения к правилам по мере их изучения; вы должны стремиться практиковать их так много, чтобы вы больше не находили их подавляющими.

Многие "правила", обсуждаемые для начала сцены, имеют тенденцию подавлять новых импровизаторов, которые пытаются следовать им всем, в моменте, создавая сцену. По словам Дела Клоуз, чтобы быть импровизатором, нужно быть жонглером. Импровизаторы должны быть актерами, режиссерами и редакторами одновременно. Вы управляете всеми этими навыками одновременно, и вы также должны иметь представление о том, куда может идти ваша сцена. Неизбежно, вы всегда несете немного багажа в какой-то части своего мозга, пока импровизируете.

Задача состоит в том, чтобы никогда не позволять этому багажу блокировать момент, в котором вы находитесь. С повторной практикой правила и инструкции, описанные как существенные для начала сцены, действительно начинают становиться второй натурой. По мере того как это происходит, вам должно становиться все легче и легче по-настоящему "быть в моменте".

Вспомните, когда вы впервые учились кататься на велосипеде. Учиться кататься поначалу было довольно пугающе. Новые велосипедисты делают постоянные мелкие корректировки, просто чтобы не упасть, и, несмотря на эти постоянные корректировки, новые велосипедисты могут ожидать падения много раз. Однако, как только вы, наконец, научитесь кататься, это становится — и обычно остается — легким. Соблюдение всех правил при выполнении ваших первых сцен длинной формы очень похоже на те первые поездки на велосипеде, в которых вам приходилось сознательно думать о рулении, педалировании и сохранении равновесия одновременно. Прямо сейчас просто важно понять, что время и практика в конечном итоге сделают следование правилам более автоматическим.

## **Обзор Главы**

- Сделайте приоритетом хорошее слушание
- Практикуйте хороший обмен (брать и давать фокус) друг с другом
- Будьте преданы реальности сцены
- Избегайте отстраненности — включая непреднамеренную отстраненность и ироничную отстраненность
- Играйте на пике своего интеллекта — не соглашайтесь с вещами слепо и не будьте невежественны без причины
- Избегайте отрицаний, которые включают выдергивание ковра из-под ног, невнимательность и дуэльные инициации
- Коктейльная вечеринка
- Сценическая работа "Да...И"

- Сцены из трех реплик
- Диригируемая история
- Дайте установку
- Вы бы?

## Игра Сцены

В этом разделе мы познакомим вас с концепцией "игры сцены". Игра сцены — это ядро обучения UCB. Мы впервые начали использовать слово "игра" для описания центральной смешной идеи наших импровизационных сцен во время учебы 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 в игру — как главную цель импровизированной комедии. Мы разработали большинство инструментов и терминов в этом разделе, чтобы помочь студентам сосредоточиться на поиске и игре в игру, чтобы сделать их импровизационные сцены ясными, сфокусированными и смешными. Этот раздел содержит многое из того, что составляет стиль импровизации UCB. Как мы уже говорили ранее, игра обычно начинается с необычной вещи относительно 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 предпосылкой. Органические сцены начинаются просто с предложения и используют "Да, и..." для построения мира и поиска необычной вещи. Сцена с предпосылкой зависит от открытия длинной формы, чтобы обеспечить первую необычную вещь до начала сцены. Сцены с предпосылкой начинаются сразу с необычной вещи — сокращая или устранивая фазу "Да, и..." и переходя прямо к игре. Мы показываем вам, как играть в игру, как только вы ее нашли, используя усиление и исследование. Усиление — это когда вы повторяете и расширяете то, что необычно. Исследование — это когда персонажи дают причины "на пике своего интеллекта" для необычного поведения. Мы говорим о механике различных поддерживающих ходов, которые игроки могут сделать, чтобы добавить к играм сцен, в которых они не были в начале. Мы развеиваем некоторые распространенные заблуждения и расширяем наше понимание "Да, и...", согласия и слушания. Мы объясняем, что даже когда сцены становятся очень абсурдными, мы все равно используем реакции "на пике своего интеллекта", хорошее слушание, сильную вовлеченность и поддерживающую командную работу, чтобы обеспечить хорошую сценическую работу.