

План джема: Главы 0, 1

План джема: Предисловие, Глава 1

Дата создания: 2025-11-19 08:42

Общая длительность: 120 минут

Основа: Главы 0, 1

Упражнения (60 минут)

1. EXERCISE: FIND YES AND IN A REAL CONVERSATION

Упражнение на практику для узнавания того, как 'Да, и' естественно возникает в реальных разговорах вне импровизации.

Инструкции:

Постарайся найти разговоры, в которых один говорящий меняет тему без переходов, не слушает или говорит только о себе. Это будут разговоры, в которых один говорящий не использует 'Да, и' по отношению к другому. Заметь, что эти люди не используют 'Да, и' друг с другом. Или смотри хорошие разговоры и определи моменты, когда люди используют 'Да, и', не осознавая этого.

2. EXERCISE: CHARACTER OF THE SPACE

Упражнение на практику для установления и узнавания физического/эмоционального характера сцены через физические выборы.

Инструкции:

Двое импровизаторов выходят на сцену. Один импровизатор начинает с физического выбора, который установит характер пространства (пример: переступая и изображая завязывание воздушного шара на запястье, или заглядывая в зеркало, чтобы увидеть ряд колоколов). Другой импровизатор должен немедленно присоединиться с дополняющим

физическим выбором, который показывает согласие с установленным характером пространства.

3. EXERCISE: THREE LINE SCENES

Упражнение на практику для быстрого и эффективного установления Кто, Что и Где сцены.

Инструкции:

Два импровизатора исполняют короткие сцены, которые длятся всего три реплики диалога. Это заставляет исполнителей установить Кто, Что и Где как можно быстрее и ясно, без траты времени или добавления ненужной информации.

4. EXERCISE: FOLD LAUNDRY WHILE TALKING

Упражнение на практику для занятия одной деятельностью при разговоре о чём-то не связанном с этим.

Инструкции:

Начни складывать бельё (или выполнять другую непрерывную физическую деятельность). Когда ты начнёшь говорить, говори о чём-то другом, чем то, что ты делаешь. Это помогает тебе научиться отражать поведение в реальной жизни, где люди обычно делают одно, а обсуждают что-то другое.

Ключевые концепции

Yes, And

Фундаментальный принцип импровизации для построения базовой реальности, основанный на принятии того, что говорит ваш партнер, и добавлении новой информации для совместного развития сцены.

Как применять:

Принимайте то, что устанавливает ваш партнер в сцене, и добавляйте новую информацию. Используйте этот принцип для быстрого построения базовой реальности вместе с согласием и обязательством.

Base Reality

Первоначальный реалистичный мир сцены, который устанавливает кто-что-где, общую ситуацию и контекст до того, как будет обнаружена игра сцены.

Как применять:

Установите сценарий в начале сцены (например, родитель и ребенок едят в школу, пациент посещает врача, ковбой входит в салун). Играйте это реалистично относительно его ситуации, даже если она фантастическая, без игры на смех. Это обеспечивает основу для определения первого необычного элемента и открытия игры сцены.

Game of the Scene

Единственная специфическая идея, которая делает сцену смешной - необычная точка зрения, удивительное поведение или абсурдный персонаж, который обнаруживается и исследуется на протяжении всей сцены.

Как применять:

Определите комедийную предпосылку сцены, найдя то, что делает ее смешной и уникальной. Когда вы узнаете игру сцены, вы узнаете, что исследовать и усиливать, чтобы развить то, что делает сцену смешной. Игра сцены открывается после установления базовой реальности.

First Unusual Thing

Точка перелома, где сцена переходит от базовой реальности в игру посредством введения чего-то, что нарушает ожидаемый паттерн.

Как применять:

Следите за моментом, когда что-то нарушает ожидаемый паттерн базовой реальности. Это необычное событие отмечает вход в игровую часть сцены.

If Then

Принцип импровизации, используемый для поиска и развития игры сцены путем постоянного задания вопроса 'Если это необычное событие правда, то что еще правда?'

Как применять:

Когда вы определили первое необычное событие в сцене, используйте принцип 'Если То' для исследования его следствий. Спросите себя 'Если это необычное событие правда, то что еще правда?' Ответы на этот вопрос дают комедийное содержание игры сцены.

Yes, And

Фундаментальный принцип импровизации, заключающийся в принятии и развитии предложений сцены. Означает согласие с информацией, которую твой партнёр по сцене даёт о реальности, и добавление новой, связанной с этим информации.

Как применять:

Всегда принимай то, что говорит твой партнёр (Да), и добавляй новую информацию, которая связана с уже установленным (И). Начиная ответы с согласия и развивай предыдущие предложения. В процессе игры ты не говоришь буквально 'Да, и' - вместо этого ты принимаешь предложение и естественным образом добавляешь новую связанную информацию.

Base Reality

Установленная нормальная, реалистичная обстановка сцены до того, как произойдёт первое необычное событие (игра). Включает в себя Кто, Что, Где и физическое/эмоциональное состояние персонажей.

Как применять:

Установи ясный, конкретный и реалистичный фундамент для твоей сцены через согласие с партнёром по сцене. Это позволяет зрителям заметить необычное, когда оно появится, что отмечает начало комедии.

Initiation

Первая реплика импровизационной сцены, обычно вдохновлённая предложением, сделанным кем-то другим, чем исполнители.

Как применять:

Когда ты получишь предложение, заметь связь, которая сразу же приходит в голову, а затем используй эту связь для создания инициации. Начиная сцену 'в середине событий', чтобы быстро перейти к важной части взаимодействия. Избегай лишних диалогов. Иницируй сцену от предложения немедленно без колебаний, так как колебания демонстрируют планирование, а не импровизацию.

Suggestion

Слово, фраза или концепция, предоставленная аудиторией или кем-то другим, чем исполнители, служащая источником вдохновения для импровизаторов.

Как применять:

Предложение служит двум целям: оно вдохновляет импровизаторов и доказывает, что они действительно импровизируют, а не исполняют написанный сценарий. Используй предложение для личной связи и создания инициации из этой связи.

Agreement (Physical/Emotional State)

Процесс, при котором два импровизатора приходят к общему согласию о физическом и/или эмоциональном состоянии своих персонажей перед тем, как они начнут говорить.

Как применять:

Как только два импровизатора выходят на сцену, отметь любой выбор, сделанный твоим партнёром относительно характера пространства сцены. Найди способ встроиться в это же физическое пространство, отразив или дополнив физический выбор партнёра. Это устанавливает, что ваши персонажи существуют в одних и тех же условиях окружения.

Character of the Space

Физические и/или экологические условия, установленные импровизаторами через физические выборы в начале сцены.

Как применять:

Установи характер пространства через физические действия, такие как дрожание (холод), обмахивание себя (жара), сутулость (внутри пещеры) или занятие деятельностью, такой как сбор яблок с дерева или стрельба. Твой партнёр по сцене должен отметить и повторить или дополнить эти физические выборы, установив согласие.

Who, What, Where

Три существенных элемента, необходимых для определения фундамента или базовой реальности сцены: Кто твои персонажи, Что твои персонажи делают и Где находятся твои персонажи.

Как применять:

Перед тем как перейти к игре сцены, установи ясное согласие с твоим партнёром по сцене об этих трёх элементах. Используй утверждения (не вопросы) для эффективного их установления в начале. Будь ясным, конкретным и личным в своих выборах. Установи эти элементы как можно быстрее - в идеале в первых трёх репликах - чтобы ты смог обнаружить первое необычное событие, которое нарушит эту базовую реальность.

First Unusual Thing

Первый разрыв с установленной базовой реальностью сцены; момент, когда происходит что-то неожиданное, что отмечает начало игры и комедии сцены.

Как применять:

Как только ты и твой партнёр по сцене ясно установили Кто, Что и Где, ищи первое событие, которое нарушит эту нормальную реальность. Это необычное событие создаёт игру и комедию сцены. Ты можешь распознать его только если у тебя есть твёрдый фундамент базовой реальности для сравнения.

Show, Don't Tell

Принцип установления информации о сцене через физическое действие и демонстрацию, а не через вербальный экспозицию.

Как применять:

Вместо того чтобы сказать 'Я разгружаю посудомойку', просто начни её разгружать. Вместо того чтобы сказать 'Я врач и мы находимся в операционной, давай начнём эту операцию', покажи себя, занятого в окружении, моя руки или надевая медицинские перчатки. Это делает сцену более визуально привлекательной и естественной.

Object Work

Практика изображения предметов, которые существовали бы в реальности сцены. Импровизаторы изображают эти предметы, так как на сцене обычно нет реальных предметов реквизита в лонгформе импровизации.

Как применять:

Физически касайся и используй предметы в окружении своей сцены, изображая их. Когда ты изображаешь что-то, помни, что твоя рука не становится предметом - она держит предмет. Дай предметам массу и вес. Будь последователен: изображай все предметы, которые ты используешь на сцене, включая ключи, телефоны, кошельки, одежду и обувь. Не смешивай реальные и изображаемые предметы, так как это создаёт странное несоответствие.

Realistic Object Miming

Техника создания изображаемых предметов максимально реальными и убедительными через правильное физическое исполнение.

Как применять:

Когда ты изображаешь пистолет, не просто вытягивай указательный палец как в детской игре - действительно притворись, что держишь пистолет в руке с массой и весом. Для телефонов не просто держи большой палец и мизинец - притворись, что держишь настоящий телефон. Задай себе вопросы: Какого типа? Какого размера? Откидывается ли он? Есть ли сенсорный экран? Применяй этот реалистичный подход ко всему объектному действию. Не используй преувеличенные, мультипликационные движения.

Object Work as Thinking Time

Использование объектного действия для получения времени на размышление о том, что делать дальше в сцене, позволяя зрителям видеть продолжение действия персонажа вместо импровизатора, который думает.

Как применять:

Когда тебе нужно время, чтобы обработать происходящее в сцене или решить, что делать дальше, занимайся объектным действием, связанным с деятельностью твоего персонажа. Например, если ты механик и тебе нужно подумать, открой капот и посмотри на двигатель, проверь давление в шинах или работай над открытым блоком двигателя. Зрители увидят персонажа, который естественным образом делает паузу в разговоре, продолжая свою деятельность, а не импровизатора, который не знает, что сказать.

Maintain Environment

Принцип сохранения установленного физического окружения и пространственных отношений на протяжении всей сцены.

Как применять:

Не 'забывай' про своё окружение, как только ты начинаешь говорить. Если ты установил, что находишься на кухне, продолжай уважать это пространство. Держи своих персонажей привязанными к миру, установленному в начале сцены. Ты можешь позже использовать это окружение как средство для исследования комедии сцены.

Talk About Something Else

Принцип занятия одной деятельностью при обсуждении чего-то не связанного с этой деятельностью, отражая поведение в реальной жизни.

Как применять:

Пока ты занят физической деятельностью (например, складыванием белья), говори о чём-то другом, чем то, что ты делаешь. В реальной жизни ты обычно делаешь одно, а говоришь о другом. Например, если ты складываешь бельё, ты скорее всего не говоришь о складывании белья. Применяй это к своим сценам, чтобы они были более реалистичными.

Контекст из глав

Предисловие

Section: Foreword

Book Pages: 0 - 14...

Глава 1

Title: What is a Base Reality?

Book Pages: 15 - 37...
