

Джем: Главы 1-2 UCB Improv Manual

Дата: 2024-11-14

Длительность: 3 часа (180 минут)

Основа: Upright Citizens Brigade Comedy Improvisation Manual, Главы 1-2

ЧАСТЬ 1: ТЕОРИЯ

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня мы работаем с принципами Long Form импровизации в стиле UCB (Upright Citizens Brigade). Это не просто "что-то придумать на ходу" - это структурированный подход к созданию комедийных сцен без сценария.

Ключевая идея: Чтобы хорошо импровизировать, нужно серьезно относиться к комедии. Это искусство, требующее дисциплины и практики.

ГЛАВА 1: ОСНОВЫ LONG FORM ИМПРОВИЗАЦИИ

Два типа импровизации

Short Form - серия игр с заранее известными правилами. Например: "Два человека играют сцену, а третий кричит разные эмоции". Мы этим не занимаемся.

Long Form - создание сцен без сценария. Вы не знаете, где будет юмор, но создаете его в процессе. Это то, чем мы занимаемся.

Ключевые концепции

1. Базовая реальность (Base Reality)

Что это: Фундамент сцены - реалистичный мир с ожидаемыми правилами и моделями поведения.

Как создается: - Устанавливается через **Кто, Что, Где** (Who, What, Where) - Кто - персонажи и их отношения - Что - что они делают - Где - место действия

Важно: Базовая реальность создается **реалистично**, без попыток быть смешным. Юмор строится **поверх** этого фундамента, а не вместо него.

Пример: "Два механика в гараже чинят машину" - это базовая реальность. Она реалистична, понятна, создает контекст.

2. "Да, и..." (Yes And)

Что это: Принцип принятия и развития предложений партнера.

Как работает: - Принимаете то, что сказал партнер (Yes) - Добавляете новую информацию (And) - Развиваете сцену вперед, а не блокируете

Зачем: Это способ строить базовую реальность вместе с партнером, не конфликтую, а развивая.

Пример: - Партнер: "Джон, машина готова" - Вы: "Да, и клиент уже ждет у входа" (приняли + добавили)

3. Первая необычная вещь (First Unusual Thing)

Что это: Момент, когда действие отклоняется от ожидаемого шаблона базовой реальности.

Зачем: Это начало "игры" сцены, момент, когда появляется комедия.

Как найти: Слушайте внимательно. Когда что-то нарушает ожидания базовой реальности - это оно.

Пример: Два механика в гараже (базовая реальность). Один говорит: "Знаешь, я думаю, эта машина принадлежит инопланетянину" - это первая необычная вещь.

4. "Игра" сцены (Game of the Scene)

Что это: Ключевая комическая идея сцены, которую нужно исследовать и развивать.

Как работает: - Находится через "первую необычную вещь" - Развивается через вопрос "Если это необычное верно, то что еще может быть верно?" (If-Then) - Усиливается и исследуется, а не просто повторяется

Пример: Если машина принадлежит инопланетянину (первая необычная вещь), то: - Если-то: Если инопланетянин, то может быть он оставил странные инструменты? - Если-то: Если инопланетянин, то может быть машина работает на другом топливе?

5. "Если, то..." (If-Then)

Что это: Вопрос для развития "игры" сцены.

Как использовать: - Нашли первую необычную вещь - Спрашиваете: "Если это верно, то что еще может быть верно?" - Развиваете комедию логично, а не случайно

Важно: Это не случайный абсурд, а логичное развитие необычной идеи.

Структура Long Form сцены

1. **Начало:** Создание базовой реальности (Кто, Что, Где) через "Да, и..."
2. **Развитие:** Поиск первой необычной вещи
3. **Игра:** Развитие "игры" сцены через "Если, то..."
4. **Усиление:** Исследование и усиление комической идеи

Важные принципы

- **Не играйте базовую реальность для смеха** - она должна быть реалистичной
- **Юмор приходит из развития "игры"**, а не из попыток быть смешным
- **Слушайте партнера** - без этого невозможно "Да, и..."
- **Приверженность** - верьте в то, что создаете

ГЛАВА 2: СЛУШАНИЕ И ПРИВЕРЖЕННОСТЬ

Служение (Listening)

Почему это важно: - Начало сцены строится через "Да, и..." - Нельзя "Да, и..." то, чего не услышал - Последнее сказанное на сцене либо развивает базовую реальность, либо является первой необычной вещью - Если не слушаете, вы и партнер строите разные дома

Как слушать: - Активно, а не пассивно - С полным вниманием к партнеру - Готовность принять и развить то, что услышали

Метафора: Начало сцены как фундамент дома - должен быть достаточно крепким, чтобы выдержать все, что на нем построится. Служение нужно, чтобы вы и партнер строили один и тот же дом.

Фокус внимания (Give and Take Focus)

Что это: Умение передавать и принимать фокус внимания - когда говорить, когда слушать.

Как работает: - **Дать фокус (Give Focus):** Перестать говорить, дать партнеру добавить что-то в сцену - **Взять фокус (Take Focus):** Начать говорить, когда есть что добавить

Почему важно: - Один человек не должен делать всю работу - Разделяете бремя открытия и создания - Давать и брать одинаково важно - Нет ничего хуже, чем два импровизатора, борющиеся за фокус

Как практиковать: - Обращайте внимание на сигналы партнера - Не доминируйте в сцене - Не молчите, если есть что сказать - Баланс - ключ к успеху

Приверженность (Commitment)

Что это: Полное погружение в выбранные обстоятельства и персонажей, чтобы зритель поверил в реальность сцены.

Почему важно: - Без приверженности зритель не поверит в реальность -
Даже кратковременная потеря приверженности нарушает погружение -
Приверженность делает сцену убедительной

Как проявляется: - Физическая работа с объектами (object work) - Внимание
к деталям окружения - Погружение в персонажа - Вера в то, что происходит

Отстраненность (Detachment) - чего избегать

Два типа:

1. **Непреднамеренная отстраненность:**
2. Следствие плохой актерской игры
3. Потеря приверженности из-за неуверенности
4. Нарушает реальность сцены

5. Ироничная отстраненность:

6. Намеренный выход из роли ради смеха
7. Комментирование происходящего со стороны
8. Может быть забавно, но разрушает реальность

Важно: Даже кратковременная потеря приверженности может нарушить погружение зрителя.

Физическая работа (Object Work)

Что это: Работа с воображаемыми объектами в сцене.

Почему важно: - Помогает визуализировать окружение - Делает актерскую игру более реалистичной - Помогает поддерживать приверженность - Дает время подумать, не теряя фокуса

Правила: - Не используйте реальные объекты (кроме стульев) - Будьте конкретны в работе с объектами - Поддерживайте объекты на протяжении всей сцены - Используйте объекты для развития сцены

КЛЮЧЕВЫЕ ПРИНЦИПЫ

Что делать:

- Слушайте** партнера активно
- "Да, и..." - принимайте и развивайте
- Создавайте базовую реальность** реалистично
- Ищите первую необычную вещь**
- Развивайте "игру"** через "Если, то..."
- Давайте и берите фокус**
- Будьте привержены персонажам и обстоятельствам**
- Работайте с объектами** физически

Чего избегать:

- Не играйте базовую реальность для смеха**
- Не блокируйте предложения партнера**
- Не теряйте приверженность**
- Не боритесь за фокус**
- Не описывайте действия вместо диалога**
- Не используйте реальные объекты (кроме стульев)**

ЧАСТЬ 2: ПЛАН ДЖЕМА

1. Разминка и основы (30 минут)

1.1. Физическая разминка (10 минут)

- Растворение, разогрев тела
- Упражнения на координацию
- Энергетическая настройка группы

1.2. Дирижер истории (Conductor Story) - 20 минут

Описание: 3+ актеров стоят в линию. Дирижер указывает на одного, тот начинает рассказ. В произвольный момент дирижер переключается на другого, который подхватывает повествование с того же места. Цель - связный рассказ, как будто он придуман одним автором.

Цель: Тренировка умения быть в моменте, внимательно слушать, чтобы подхватить историю в любой момент с учетом всего сказанного ранее.

Варианты: - Начать с простых тем (еда, путешествия) - Постепенно усложнять (эмоциональные истории, абсурдные ситуации)

2. Основные упражнения (90 минут)

2.1. Три строчки (Three Line Scenes) - 20 минут

Описание: Две линии актеров по разные стороны сцены. Выходят по двое: первый дает начальную фразу, второй отвечает, первый реагирует. После трех фраз меняются.

Фокус: - Быстро и четко задавать базовые обстоятельства (Кто, Что, Где) - Смелый выбор персонажей и ситуаций - Создание базовой реальности за 3 реплики

Раунды: 3-4 раунда, каждый раз новая пара

2.2. Практика сцен "Да, и..." (Yes And Scene Practice) - 25 минут

Описание: Два актера разыгрывают сцену, начиная каждую реплику со слов "Да, и...", повторяя сказанное партнером и добавляя новую информацию. Третий участник наблюдает.

Правила: - Избегать вопросов и императивов - Добавлять информацию о текущем моменте - Избегать отсылок в прошлое/будущее - Не говорить о персонажах вне сцены

Цель: Отработка навыка слушания партнера и развития его идей, избегая конфликта.

Раунды: 4-5 сцен по 3-4 минуты каждая, смена наблюдателей

2.3. Обмен фокусом (Give and Take) - 25 минут

Описание: Три группы импровизаторов ведут параллельные разговоры. По сигналу ведущего одна из групп продолжает разговор вслух, остальные "замирают". Группы по очереди передают фокус. Затем группы начинают сами решать, когда взять/отдать фокус, интегрируя идеи из разговоров других групп в свой.

Цель: Практика передачи фокуса в групповых сценах, тренировка умения слушать.

Этапы: 1. Ведущий управляет фокусом (10 минут) 2. Группы сами решают, когда брать/отдавать фокус (15 минут)

2.4. Скетчи - практика коротких сцен (20 минут)

Формат: Короткие сцены 2-3 минуты, фокус на: - Создание базовой реальности (Кто, Что, Где) - Поиск "игры" сцены (первая необычная вещь) - Развитие через "Если, то..." - Приверженность персонажам и обстоятельствам

Структура: - 5-6 сцен по 2-3 минуты - После каждой сцены - краткий фидбек (1 минута) - Фокус на применении принципов из глав 1-2

3. Длинная форма - финальная история (50 минут)

3.1. Подготовка (5 минут)

- Обсуждение структуры длинной формы
- Напоминание о принципах: базовая реальность, игра сцены, слушание
- Выбор предложения от группы

3.2. Длинная форма (40 минут)

Структура: Каролина или Мооскена (на выбор группы)

Принципы для применения: - **Базовая реальность:** Каждая сцена начинается с четкого Кто/Что/Где - "Да, и...": Принятие и развитие предложений - **Первая необычная вещь:** Поиск момента, когда реальность отклоняется - **"Игра" сцены:** Развитие комической идеи через "Если, то..." - **Слушание:** Внимание к партнерам, передача фокуса - **Приверженность:** Полное погружение в персонажей и ситуацию

Формат: - Начало с предложения от группы - Серия связанных сцен - Развитие персонажей и ситуаций - Поиск и развитие "игры" в каждой сцене

3.3. Рефлексия и обсуждение (5 минут)

- Что сработало?
 - Где нашли "игру" сцены?
 - Как работало слушание?
 - Что можно улучшить?
-

4. Завершение (10 минут)

4.1. Общее обсуждение (7 минут)

- Обмен впечатлениями
- Что нового узнали?
- Какие принципы применили?
- Что хотите практиковать дальше?

4.2. Завершающий круг (3 минуты)

- Одна фраза от каждого участника
- Благодарности
- Планы на следующий джем

СОВЕТЫ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

- 1. В начале джема:** Напомните основные принципы из глав 1-2
 - 2. Во время упражнений:** Делайте акцент на конкретных навыках
 - 3. Во время длинной формы:** Минимальное вмешательство, дайте группе играть
 - 4. После сцен:** Краткий фидбек, фокус на применении принципов
 - 5. Поддерживайте энергию:** 3 часа - это долго, следите за усталостью группы
-

Удачи на джеме! Играйте, слушайте, развивайте! 🎉

Основано на "The Upright Citizens Brigade Comedy Improvisation Manual", Главы 1-2