

6. European Heritage Days [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.europeanheritagedays.com//> – Дата доступа: 28.02.2022.

Зыль Е.Е., студент 216а(р) группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Николаева Ю.Г.,
старший преподаватель

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДРАМАТУРГИЧЕСКИХ МЕТОДОВ И ПРИЕМОВ ПРИ СОЗДАНИИ СТЕНДАПА

Стендап-комедия — комедийное искусство, в котором комик выступает перед живой аудиторией, обычно общаясь напрямую со зрителем. Часто для стендапа организуются специальные комедийные клубы. Выступающего называют стендап-комиком, комиком или стендапером. Корни этого феномена заложены в викторианской Англии, где для любителей такого рода развлечения создавались даже специальные клубы (англ. comedyclub). Стандартное или классическое выступление в жанре stand-up — это монолог, сольное выступление комика, который хотя и выглядит как импровизация и состоит из каскада коротких шуток, баек, рассказней и анекдотов, но на самом деле заранее отрепетированное и выученное выступление. Однако, и импровизации вполне допустимы. Гарниром для монолога становится музыка, фокус, этюд, розыгрыш, театральная сценка, перепалка с залом, выбор жертвы для шуток. Главная задача — рассмешить любой ценой. За минувшие десятилетия stand-up, стартовав как шоу единиц с микрофоном в руке, быстро получил доступ к средствам массовой информации, предъявив Америке то, на что в принципе существовал дефицит – на правду высказывания и подлинность

предъявления. По сути, stand-up реализовал ментальную релаксацию и вышел в лидеры спроса. Так, смех, согласно теории Бахтина о карнавальной культуре, стал тем руслом канализации социальных и психосоматических проблем, через которое происходит процесс очищения, снятие ментального стресса и напряжения, «осмеяние запретов церкви», в которых происходит разрядка социальной надсады [2, с. 32].

Стендап – это самая концентрированная форма комедии, и если понять основные принципы простейших шуток, можно перенести этот навык на множество различных областей, будь то сочинительство, исполнение или маркетинг. Все комедийные формы, по сути, имеют одинаковую структуру. Шутка – это всего лишь самая скудная (скромная) версия этой формы. Будучи такой же элегантной, как хокку, шутка имеет завязку, «поворот» (turn) и развязку (tag). В ситкоме идет Акт 1, затем «поворот» и Разрешение/развязка (resolve). Телесценарий включает те же элементы – просто представляет собой более длинную форму. И взгляните на поздравительную открытку: внешняя сторона представляет собой завязку; откройте открытку – и увидите punch-line. Многие профессионалы комедийного жанра начинали в жанре стендап [3, с. 45].

Жанр стендап - это высоко структурированное искусство. Когда комик работает хорошо, кажется, что это все абсолютная импровизация. Но на самом деле все профессиональные комики обладают исчерпывающим пониманием того, что заставляет или не заставляет материал работать.

Несмотря на то, что комедия – это искусство, сам юмор – это не то, где искусство обитает. Сама шутка – это не конечная цель. Шутка используется, чтобы к этой теме прийти. Юмор вызывает эмоцию, то есть смех, но это всего лишь реакция. Смех, который мы получаем от комедии, уникален, он отличается от смеха, вызванного чем-либо другим. Юмор – это вещь как эмоциональная, так и интеллектуальная. В юморе, как и в

любом искусстве, важна интеллектуальная составляющая. И в случае с комедией, нам важно знать пресуппозицию шутки, чтобы ее понять. Нам важно понять языковую игру, которая в шутке задействована. Любая шутка – это две истории, первая история подталкивает тебя к допущению, которое окажется ложным, а вторая история или «панчлайн» – это внезапное раскрытие прежде неизвестного факта [1, с. 56].

«Сетап» — это информативная, несмешная часть шутки. «Сетап» должен быстро вести к цели. Слишком длинную подводку зрители просто не дослушают. В идеале «сетап» должен быть не длиннее 30 слов. За 30 слов вы не успеваете наскучить зрителю, зато рассказываете большее количество шуток за меньшее время. Сильный «сетап» включает в себя несколько составляющих:

1. *Эмоции.* Зрителям нужно знать, как комик относится к тому, о чем говорит. Эмоции можно объяснить словами или показать (отыграть). Нельзя относиться к своему материалу нейтрально — зрители должны чувствовать, что комика берет на себя обязательства по отношению к тому, что он говорит.

2. *Конкретная тема.* Как можно лаконичнее объяснить зрителям, о чем идет речь. Быть конкретным — лучший для этого способ.

3. *Личный опыт.* Личный опыт дает моральное право говорить об этом со сцены и делает материал уникальным, приносит личную позицию. Позиция дает шутке силу и направление. Также как актеры никогда не произносят своих реплик без чувства и намерения/цели, так и стендап-комик не произносит шутки без позиции. Шутки без позиции могут в итоге оказаться слишком литературными - возможно, юмористическими, но недостаточно смешными для того, чтобы вызвать громкий смех [3, с. 143].

4. *Нестандартная точка зрения.* Это нетрадиционный, свежий взгляд на конкретную личную тему. Она может следовать из того, как должен быть устроен мир, по мнению комика. Юмор во многом построен

на неожиданности. Когда смотришь за тем, как комик выдвигает свою нестандартную точку зрения и доказывает ее, это всегда неожиданно и иногда даже кажется логичным. Часто бывает, что во время выступления зрителям приходит в голову: «Я никогда об этом так не думал!» — и именно это заставляет их смеяться. Нестандартная точка зрения бросает вызов здравому смыслу и общей системе ценностей. Она не может быть ординарной, прямолинейной и банальной. Смех возникает, когда комик оправдывает свою точку зрения, доказывает ее право на существование. Это идет наперекор с тем, что и как другие люди привыкли видеть. Отойти от того, что люди обычно думают — это приводит к появлению интересных идей и сюжетов. Можно заставить зрителей взглянуть на мир по-иному, и с помощью этого по-настоящему удивить [1, с. 157].

5. *Отыгрыш*. Отыгрыш — это когда комик использует движения, жесты, физические действия, разные голоса, пародии, мимику, звуки, отношение к сказанному или эмоции при подаче материала. Сыграть можно и «сетап», и «панчлайн», и обе части шутки сразу. Как правило, чем больше в выступлении отыгрышей, тем сильнее, в итоге, материал. Отыгрыш — самое мощное оружие в арсенале любого комика, способное сделать материал интереснее и смешнее. Скучно, предсказуемо и неприятно выглядят комики, которые монотонно рассказывают о случившихся с ними историями, или вставляют «умные идеи», которые чаще всего либо слишком банальны, либо слишком непонятны, чтобы вызывать хоть какое-то сочувствие. Отыгрыши — важная вещь. Некоторые комики довели свое актерское мастерство до таких высот, что им больше не нужны не определенная точка зрения, не явные «панчлайны». Люди будут охотнее смеяться над комиком, показывающим другого человека, животного или вещь, чем над тем, что просто стоит на сцене и рассказывает шутки. Комик, отыгрывающий свое выступление, — увлекательный, интересный

и непредсказуемый. И, скорее всего, — более смешной. Отыгрыш превращает комика в артиста. «Панчлайн» – смешная часть шутки. В ней комик реагирует на информацию, данную в «сетапе». Реакция либо неожиданная, либо преувеличенная, либо рисует смешной образ. Сильный прием — поставить в «сетапе» вопрос и дать (а лучше — отыграть) ответ в «панчлайне» [2, с. 193].

Шутки талантливых комиков нередко бывают жестокие. Через трансgressию они подчеркивают абсурдность нашего общества и его моральных устоев. Они заставляют нас думать о привычных для нас вещах с абсолютно непривычной перспективы. Если обратиться к философским аспектам темы, практика стендап-комедии вполне вписывается в постулат Аристотеля о том, что смех – это всегда диалог низшего с высшим, многие комики, например, Вуди Аллен как раз обыгрывает именно эту краску. Его шоу (да и фильмы) – это всегда ядовитый, иронический, скептический, окрашенный в черные тона, диалоговый комментарий к собственной нескладной телесности и некрасивости. Другую грань феномена, которую обозначил еще Парацельс, сказав, что смех играет роль врачебной терапии, убедительно воплощают комики типа Ричарда Прайора, скетчи и монологи которого помогали Америке избавиться и от синдромов расизма, социальная терапия здесь налицо. Свои аргументы получает и Зигмунд Фрейд, утверждавший, что смех помогает обойти барьеры цензуры, установленные нашим подсознанием. Триумф всего жанра этому подтверждение: смеясь, мы избавляемся от прошлого. Даже теория Лоренца о том, что природа смеха – есть отражение на человеческом уровне животного рыка, тоже находит аргументацию поддержки: разве бесцеремонные шоу Луиса, Кауфмана, Сайнфелда — не примеры подобной смеховой агрессии, образчики своеобразного рычания комика на все, что он видит вокруг себя? Наконец, поступь троллинга в духе Кауфмана во всемирных социальных сетях, еще одно доказательство

одновременно наступательной и оборонительной природы диалога смеховой культуры [1, с. 243].

Комедия в каком-то роде схожа с философией. И то и другое функционирует по принципу платоновский аллегории: что философ, что хороший комик проливает нам свет на реальность. В своем фундаментальном труде под названием «Бытие и время» Мартин Хайдеггер описывает то, как мы функционируем в этой жизни. Мы слепо смотрим на свое бытие, нас вбрасывают в эту жизнь, и мы, не задумываясь, существуем в ней, просто имитируя то, что делают остальные. И комики, как и философы, раскрывают нам тот или иной слой реальности под таким углом, под каким мы раньше на него не смотрели. В идеале юмор — это мощный социальный инструмент, часть той самой так называемой пятой власти. Независимый, неподконтрольный рупор общества, а вернее, той его активной и агрессивной части, которая и формирует общественное мнение. Задирает его, встряхивает, показывает в зеркале. И, в отличие от других форм искусства, зеркало это самое гиперреалистичное. В нём мы должны увидеть себя.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Дин Г. Шаг за шагом к стендап-комедии / Г.Дин. — М. : Росмэн, 2004. — 428 с.
2. Картер, Дж. Библия комедии / Дж. Картер. — М. : АСТ, 2001. —416 с.
3. Хайдегге, М. Бытие и время /М. Хайдеггер. — М. : Академический проект, 2013. — 428 с.