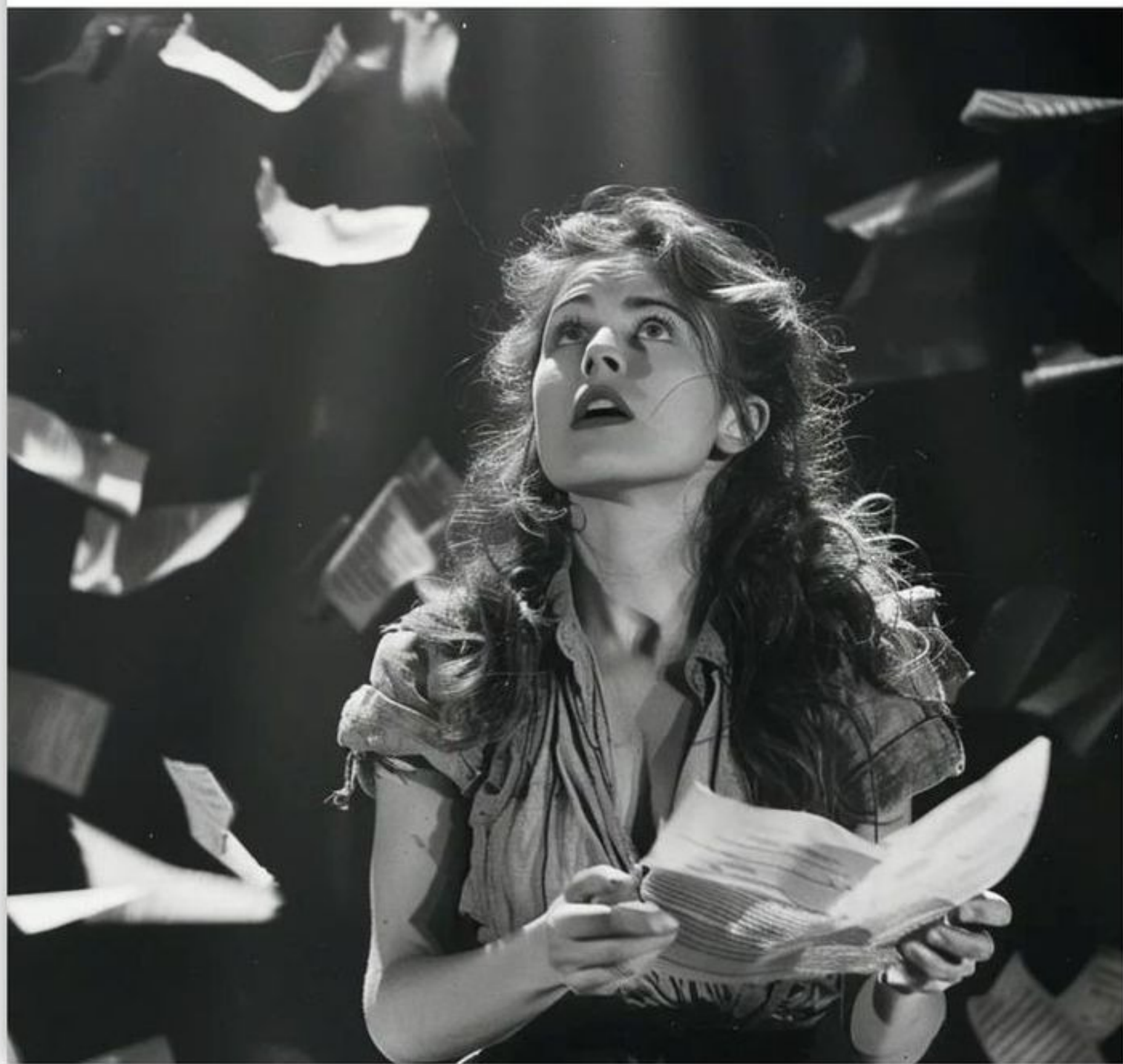


18+

Руслан Паушу
Ошибки в самопробах

СЕРИЯ «АКТЕРСКИЕ ГРЕЗЫ»



Руслан Паушу

**Ошибки в самопробах.
Серия «Актерские грёзы»**

«Издательские решения»

Паушу Р.

Ошибки в самопробах. Серия «Актерские грёзы» / Р. Паушу —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-641539-3

В этой методичке собраны наиболее частые ошибки артистов при записи самопроб. Приведены примеры таких ошибок и рекомендации по исправлению.

ISBN 978-5-00-641539-3

© Паушу Р.
© Издательские решения

Содержание

Самопробы	6
Монотонность артиста	7
Почему нельзя играть эмоцию?	10
Про наигрыш	14
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Ошибки в самопробах Серия «Актёрские грёзы»

Руслан Паушу

© Руслан Паушу, 2024

ISBN 978-5-0064-1539-3

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Самопробы

Самопробы чаще всего не имеют отзыва и комментария. Актера либо утверждают на роль, либо нет. В случае неудачи бедный актер не знает, что он сделал не так, что исправить и как надо.

Само понятие «САМОпроба» говорит о том, что актер пробует сыграть роль сам. Без режиссерской задачи, без партнера. Есть только текст сцены и, как правило, скудно описанный персонаж.

От актера требуется записать свою игру на видео и прислать кастинг-директору. Давайте попробуем разобраться, что важно знать при записи самопроб.

Монотонность артиста

Монотонностью артиста я называю состояние, когда артист существует в одном темпоритме, не меняясь по всей сцене. Это очень опасная вещь для артиста.

Артисту кажется, что он все делает правильно. Он находится в задаче, в предлагаемых обстоятельствах, чувствует то, что чувствует его персонаж. Но внешне это выглядит однообразно.

Самопроба длится три минуты, и все три минуты артист делает одно и то же. Он начинает играть одно психологическое действие и в одном состоянии проводит всю сцену. Изменения незначительные.

В этом и таится опасность. Артист уверен, что все делает правильно и режиссеры и продюсеры просто не могут разглядеть его талант и мастерство. Но на самом деле он делает все скучно и однообразно. Это неправильно. Именно поэтому его не утверждают.

Монотонностью болеют многие. Смотришь самопробы и видишь, как артист в начале сцены начинает говорить однообразно и так продолжает до конца. Он играет в одном состоянии одно действие. Это очень тоскливо и уныло.

Поначалу кажется, что артист все делает правильно. Но через 20—30 секунд видно, что ничего не меняется. Артист как зашел в сцену, так в ней и остается две-три минуты. Это становится заметно очень быстро. Если ничего не измените, то пропадете для режиссера как артист. Про вас никто не вспомнит, и на вас навесят ярлык монотонного и скучного артиста.

Мы поговорим о том, как этого избежать. Когда слышите, что играете скучно и за вами неинтересно наблюдать, это часто значит, что играете в одном и том же темпоритме. Возможно, одно действие или эмоцию вы играете гениально. Но играете это всю сцену. Первые пять секунд – гениально, а потом – скучно.

Существование в одном темпоритме и называют монотонностью. Когда играете одно и то же состояние, одно и то же действие, в одних и тех же обстоятельствах, да еще и монолог на три страницы текста, все вокруг засыпают.

Некоторые артисты нарабатывают навык выразительного чтения текста. Они могут выразительно и красиво рассказать любой текст, будь то телефонный справочник или реферат по национальному движению в Южной Африке 70-х годов. Я называю это «литературой». У многих артистов есть этот навык, и они его используют. Некоторые продюсеры считают это хорошей игрой.

Артист красиво говорит, меняет интонации и делает паузы. Но это не для кинематографа. Выразительное чтение необходимо только для выразительного чтения. Аудиокнигу можно записать в студии, и получится очень хорошо. Но для игры на сцене и в кадре нужна эмоция.

Почему же артист существует монотонно и играет одно действие?

Часто артист ставит себе статические задачи. Это может быть результат обучения в вузе, подсказок мастера или собственного решения. Артист решает, что его персонаж и сцена должны быть статичными.

Например, вы играете учительницу, у которой не ладятся отношения с дочерью. Дочь ненавидит мать, и вся сцена про то, как мать выгоняет дочь из дома.

Как артист объясняет себе задачу: «Она строгая, безэмоциональная, привыкла, чтобы ее слушались, не любит хамства, не терпит возражений, не слышит дочь, считает ее невоспитанной, потерянной и думает, что сама допустила ошибку в воспитании. Она срывается – дочь уходит».

Артист описывает свою героиню статично, используя статичные характеристики. Это приводит к тому, что артист запирает себя в эти характеристики и играет, соблюдая их. В сцене

ничего не меняется: в решении сцены, в эмоциях. Артист в одном состоянии играет одно и то же действие.

Чтобы ваша игра была наполнена интересными решениями, не описывайте своего персонажа статичными характеристиками.

Не говорите, что она добрая, хорошая и так далее. Не описывайте статичными характеристиками действия в сцене, например, «она его ругает», «она его любит», «она его терпит».

Всегда описывайте в динамике, ведите описание по арке. Даже эпизодические роли требуют динамических характеристик, ведь эпизод – это тоже человек, который совершает определенные действия.

Описывать динамические характеристики непросто. Это сложная работа, требующая навыков и времени.

Возьмем пример с учительницей, которая ругается с дочерью и выгоняет ее из дома.

Пример динамических характеристик:

1. Учительница строгая до того момента, пока не понимает, что сделала кому-то больно. Когда она осознает это, в ней проявляется сострадание, но уже после того, как человек ушел.

2. Она не любит, когда с ней пререкаются. Но если человек, который с ней пререкается, говорит вещи, которые ее задевают эмоционально, она запирается в себе и становится еще жестче.

3. Долгие разговоры утомляют ее, она начинает раздражаться, когда разговор затягивается. Чем дольше идет разговор, тем больше она раздражается и может просто перестать отвечать на вопросы.

Эти три характеристики можно сыграть и развить в сцене. Выбирайте характеристики, которые позволяют вашему персонажу меняться, развиваться и реагировать на происходящее.

Динамическая характеристика – это модель поведения. Она включает начальное состояние, возбудитель и финальное состояние. Любой персонаж должен иметь арку: каким он был и каким стал.

При подготовке к пробам попробуйте описать своего персонажа, придумав ему пять характеристик. Каждая характеристика должна содержать три состояния, чтобы они менялись.

Так ваша сцена наполнится действиями и состояниями, а у вас будет полный багаж знаний о своем персонаже.

Примеры динамических характеристик

Начальное состояние: строгая

Возбудитель: понимание, что сделала кому-то больно

Финальное состояние: сострадательная

Начальное состояние: не любит пререканий

Возбудитель: эмоционально задевающие слова

Финальное состояние: запирается в себе и становится жестче

Начальное состояние: утомляется от долгих разговоров

Возбудитель: затягивающийся разговор

Финальное состояние: раздражается и перестает отвечать на вопросы

Начальное состояние: спокойная

Возбудитель: несправедливое обвинение

Финальное состояние: возмущенная и обиженная

Начальное состояние: уверенная в себе

Возбудитель: неожиданное препятствие

Финальное состояние: смущенная и растерянная

В процессе описания вы поймете, насколько это сложно. Это нормальное состояние для творческого человека – муки творчества. Через них вы приходите к удовольствию от работы и результата.

Возможно, вы ошибетесь с решением персонажа. Но режиссер увидит, что вы работали над ним, и, если нужно, подправит. Главное, что вы знаете все о своем персонаже, и у вас будет достаточно материала, чтобы сыграть его в одной сцене.

Чтобы осознать модель поведения и закрепить знания, их нужно проговорить вслух. Это действительно работает. Вербальное общение неестественно для организма, ведь животные не разговаривают. Человек придумал вербальное общение для передачи структурированных знаний.

Когда вы начинаете говорить вслух о том, что у вас в голове, ваш мозг превращает визуальные образы в слова. Они начинают подгоняться под структуру, и вы неосознанно все это запоминаете естественным образом.

Поэтому описание персонажа в динамических характеристиках нужно проговорить вслух. Когда вы проговорите придуманные характеристики и состояния, у вас в голове сформируется структурное видение персонажа. Это поможет вам разбирать сцену с опорой на это видение.

Запишите от руки все, что придумали. Это подключит аналитическое мышление, и структура будет состоять из трех уровней: визуального, вербального и модели. Записывание от руки также помогает лучше запомнить текст.

После этого начинайте играть. Вы заметите, что сцена становится интереснее и исчезает монотонность. Но если сцена все еще скучна, возможно, вы не играете настоящую эмоцию или пытаетесь ее изображать.

Чтобы действие и состояние развивались в сцене, их нужно проживать и чувствовать. Сопереживайте своему персонажу. Существойте в каком-либо состоянии или эмоции. В ходе сцены меняйтесь из одного состояния в другое. Из боли приходите в счастье, из зависти – в любовь, из чувства несправедливости – в эйфорию. Это изменение должно быть из одного крайнего состояния в другое крайнее состояние.

Никогда не играйте одно и то же больше двух раз в рамках одной сцены. Это поможет избежать однообразности и сделает вашу игру живой и динамичной.

Почему нельзя играть эмоцию?

Многие артисты, особенно театральные, на сцене воспроизводят свое представление об эмоции. Выглядит это в большинстве случаев ужасно.

Артисты не понимают, что значит прожить эмоцию. Они думают: «Вот я живу, нахожусь в предлагаемых обстоятельствах, продумал своего персонажа, проживаю вместе с ним все эмоции и чувствую всё».

Но это иллюзия. Им только кажется, что они чувствуют. Внешне это никак не отображается. Сыгранная эмоция выглядит ужасно.

Играть эмоцию нельзя, если у вас нет огромного опыта и если вы не научились воспроизводить эмоцию так, чтобы она не отличалась от реальной.

Научиться качественно играть эмоцию и воспроизводить ее – это большое мастерство. Это гораздо сложнее, чем научиться чувствовать эмоцию, пропускать ее через себя и проживать ее.

Проще научиться переживать эмоцию и проживать все то, что переживает персонаж. Затем просто выразить эту эмоцию в кадре или на сцене, когда это требуется.

Для качественной игры эмоции требуется огромное мастерство. Если вы научитесь воспроизводить эмоцию на высоком уровне, ваша профессия может сыграть с вами злую шутку. Когда вы будете качественно воспроизводить эмоцию, внутреннее будет подтягиваться к внешнему, и вы начнете чувствовать то, что играете.

Это парадокс: вы придете к тому, от чего пытались убежать.

Это ироничная ситуация. Артист убеждает себя, что не будет каждый день разрываться на сцене, выворачиваться наизнанку, переживая одну и ту же эмоцию. Он решает научиться воспроизводить эмоции.

Но мозг играет злую шутку. Достигнув совершенства в воспроизведении эмоции, артист притягивает свои настоящие эмоции и начинает по-настоящему их переживать.

Чтобы от внешнего родилось внутреннее, нужно пройти долгий путь. Не любая игра и не любая наигранная эмоция подтягивает внутреннее ощущение. Это происходит, когда организм начинает болеть, как при настоящей эмоции. Тогда мозг подхватывает это и создает внутри ощущение той эмоции, которую вы играете. Но для этого нужен огромный опыт и мастерство.

Путь, чтобы научиться играть на переживаниях в предлагаемых обстоятельствах, гораздо короче. Он тоже сложный и требует наработки навыков. Но он проще, чем путь, когда внутреннее переходит к внешнему.

Эмоция – это то, что вы чувствуете во время игры, что происходит с вами на эмоциональном уровне: влюбленность, зависть, страх, смех, вина, несправедливость.

Психологическое действие направлено на вашего партнера: уговариваю, обманываю, презираю. Его можно наигрывать, а эмоцию – нельзя. Это сразу будет видно и ощущаться как фальшь.

Если вы не умеете проживать эмоцию, лучше ее не играть, а сосредоточиться на действии.

Без большого артистического таланта понадобится около десяти лет, чтобы научиться качественно играть. Чтобы научиться играть эмоцию, может потребоваться 15—20 лет. Это настоящее мастерство.

Если у вас есть талант и вы можете играть психологическое действие без подготовки, возникает другая проблема: талант быстро расхолаживает, и артист может быстро уйти в тираж.

Когда человек испытывает эмоцию, его организм впрыскивает в кровь различные химические элементы. Например, окситоцин – гормон привязанности и любви, дофамин – гормон счастья, и адреналин – гормон страха и возбуждения.

В зависимости от того, что человек чувствует, организм получает разные пропорции этих гормонов. Это усиливает определенные чувства, помогая нам ощущать их сильнее. Это влияет на наше самочувствие и добавляет сил.

Различные состояния возникают из-за разных пропорций гормонов, которые наполняют наши органы, связки и диафрагму. Когда нам больно, мы не можем говорить и спокойно дышать, что вызывает слезы.

Слезы – это крайняя степень любой эмоции: страха, обиды, несправедливости, любви, счастья, возбуждения, зависти и гнева. Они свидетельствуют о том, что эмоция достигла крайнего состояния.

В сцене важно не задавать вопрос, плакать или нет. Важно спросить: до какого уровня доходит мое состояние?

Уровень эмоции зависит от того, насколько конфликт или чувства персонажа тревожат его. Это также связано с тем, какой у персонажа был жизненный опыт и каким человеком он является сейчас.

Я всегда говорю артистам: нужно уметь чувствовать, нельзя играть «на сухой глаз».

Фраза «играть на сухой глаз» означает, что нельзя в кадре быть безэмоциональным. Это закон драмы. Любой фильм или драматическое произведение состоит из собранных воедино эмоциональных переживаний.

В кино нет героя, который ничего не чувствует. Кино состоит из моментов, заставляющих героя чувствовать. Вы продаете эмоцию зрителю.

Суть вашей сделки со зрителем проста: вам платят за то, чтобы вы передавали эмоции, а зритель смотрит на вас, чтобы сопереживать, чтобы чувствовать то же, что и ваш персонаж.

Если вы не даете зрителю эмоцию, значит, вы не выполняете свою работу. Это основа профессии артиста – давать зрителю эмоцию.

Можно ли играть на триггерах?

В профессии артиста существует такой закон: нужно использовать все, что работает. Если у вас не получается сопереживать персонажу и проживать предлагаемые обстоятельства, если вы не выходите на уровень эмоции – играйте на триггерах.

Используйте свою боль, эксплуатируйте свои травмы, чувства и воспоминания. Все что угодно, лишь бы вызвать эмоцию. Слезы как таковые похожи между собой. Независимо от причины, когда человек приходит в крайнюю точку, слезы выглядят одинаково. Жидкость течет из глаз, и человеку либо больно, либо он счастлив.

Использовать триггер не очень хорошо, но если ничто другое не работает, это нужно сделать. Как это сделать? Нароботайте условный рефлекс на какое-то свое воспоминание, конфликт или травму, привязав его к образу. Например, вспоминайте желтую майку человека, который вас обманул и бросил. Это всегда будет вызывать у вас слезы.

В сцене, когда это нужно, вы вспоминаете этот образ, и по рефлексу у вас начинаются слезы. Регулярно нарабатывая условный рефлекс, вы выработаете способность сопереживать своему персонажу и чувствовать то же, что чувствует он, в предлагаемых обстоятельствах.

Если не играть эмоцию, ваша игра будет пустой и неинтересной. Многие артисты развивают умение выразительно читать текст. Кто-то называет это «литература», но я просто говорю, что артист не умеет играть эмоцию, он не может включаться. Он просто говорит. Да, выглядит это красиво, но смотреть неинтересно.

Мозг не любит боль. Он будет использовать психологические защиты и другие уловки, чтобы притупить эту боль. Неосознанно вы будете делать все, чтобы освободиться от нее. Постоянно эксплуатируя боль, вы теряете ее силу. Триггеры постепенно расходуются, но восстанавливаются, так как психологические травмы невозможно полностью залечить. Их можно научиться понимать, но болеть от этого меньше не будет.

К любой травме, даже проработанной с психологом, можно подойти с другой стороны, и она будет болеть еще сильнее. Поэтому ваши триггеры останутся с вами. Вы можете изменить отношение к ним, научиться терпеть боль и не показывать ее, но она никогда не пройдет полностью. Она может притупиться, но при желании ее можно снова поднять до высочайшего уровня.

Чтобы условные рефлексy не иссякали, нужно наработать несколько триггеров и не использовать один и тот же. У каждого из вас в жизни есть много разных болей. Научитесь их извлекать.

Закон драмы подразумевает, что герой всегда чувствует боль или что-то другое. Он просто показывает это с разной степенью интенсивности.

В реальной жизни люди скрывают свою боль, используя психологические защиты и социальные маски, чтобы никто не видел их настоящие чувства. Разным людям это удастся с разной степенью успеха, пока не происходит эмоциональный срыв. Герой в фильме не может себе позволить скрывать свои чувства. Мы всегда должны видеть, что с ним происходит. Иначе это будет неинтересно смотреть.

Третий фильма состоит из крупных планов, и мы должны видеть, что происходит с героем. Даже комедийные персонажи, когда они счастливы, выражают эмоцию. Пусть им не больно, пусть они счастливы, но это тоже эмоция, и она проявляется здесь и сейчас. Герой не может существовать «в нулях», без эмоций. Он всегда должен что-то чувствовать. В зависимости от того, кто перед ним находится, он показывает свою боль или счастье с разной степенью интенсивности.

Играть и чувствовать всегда, находясь в эмоции в кадре, сложно. Это требует большой выносливости и развитого эмоционального аппарата. Не у многих это получается, но когда это удается, артист превращается в национальное достояние, звезду, величину, глыбу.

От такого артиста невозможно оторваться. Когда он появляется в кадре, мир перестает существовать и ты смотришь только на него. Я, как режиссер, видел, как это происходит. Это магия, волшебство. Чтобы достичь этого волшебства, нужно уметь переживать вместе со своим персонажем то, что с ним происходит в предлагаемых обстоятельствах. Нельзя это изображать или играть. Нужно жить по-настоящему.

Как же прийти к этому? Как жить по-настоящему и начать переживать и чувствовать то же, что и ваш персонаж? Этот навык нужно тренировать.

Мастера годами учат своих подопечных сопереживать персонажу. Не зря их гоняют по этюдам, ставят отрывки, заставляют актера самого найти путь жить в предлагаемых обстоятельствах. Это непростой путь. Единицы из тех, кто начинает, достигают успеха.

Есть путь проще. Эмоцию можно чувствовать и на нее можно выходить, если знать технику. Мне удалось разработать такую технику. За последние пять лет многие артисты прошли через боль под моим руководством. На основании этого опыта я разработал метод, который позволяет достать эмоцию и прочувствовать то, что чувствует ваш персонаж. Это метод Паушу. В интернете можно найти учебный фильм о том, как он работает, с упражнениями.

Забубривать текст нельзя. Его нужно знать настолько, чтобы он появлялся из глубин сознания в точный момент, когда нужно его произнести. Текст должен жить и появляться вместе с тем, что происходит в сцене. Он должен ложиться на психологическое действие, которое вы играете.

Репетировать нужно мизансцену – когда и где вы находитесь, куда повернуть голову, как встать. Репетировать надо трюки или умения вашего персонажа. Но репетировать текст и эмоцию нельзя. Когда есть мастерство, текст достаточно прогнать пару раз.

Эмоциональный интеллект – это способность распознавать эмоции. Чтобы его развить, нужно много общаться с людьми, наблюдать за ними, сочувствовать, сопереживать, слушать тех, кого вы любите, и смотреть им в глаза.

Не игнорируйте ситуации, когда люди пытаются поделиться своими переживаниями. Способность слушать и видеть чужую боль развивает эмоциональный интеллект. Это, в свою очередь, развивает способность распознавать тонкие грани различных эмоций и не путать их.

Эмоция требует времени. Быстро вызвать ее не получится, даже если у вас есть сильный триггер. Нужно время, чтобы химия попала в кровь, а кровь дошла до органов, включая слезную железу. Поэтому, решая сцену и планируя играть на триггерах, рассчитывайте момент, когда включать триггер, чтобы он успел отреагировать к нужному моменту. Опытные артисты это знают и начинают заряжаться заранее, чтобы слезы потекли в нужный момент.

Задача артиста – существовать в контролируемой эмоции. На этой эмоции можно строить психологическое действие и сюжет. Неконтролируемая эмоция – это брак для артиста, просто истерика. Если в кадре вы расходуете себя полностью и вас приходится успокаивать после сцены, вы большой молодец.

Многие артисты обращаются за помощью к психологам, чтобы выйти из депрессии, эмоциональных ям и проработать травмы. Одни говорят, что это помогает им лучше чувствовать и играть эмоции. Другие говорят, что перестают чувствовать эмоции и выходить на нужное состояние, потому что уходит боль – и сопереживание персонажу становится сложнее. Это тонкий момент, требующий осторожности.

Артист – сложная профессия, требующая максимальной эмоциональной самоотдачи.

Про наигрыш

Наигрыш легко распознать и устранить среди ошибок артистов. Каждый формулирует это понятие по-своему. В моей режиссерской вселенной наигрыш – это когда артист играет психологическое действие сильнее, чем нужно для сцены.

Есть несколько видов ошибок в актерской игре. Самая распространенная – это фальшь. Она возникает, когда артист неправильно играет психологическое действие. Важно понимать и различать эмоцию и психологическое действие.

Фальшь появляется, когда у артиста нет опыта и он играет не психологическое действие, а свое представление о нем. Он не играет, а воспроизводит. Фальшь убирается опытом и практикой. Талантливый артист может без опыта играть психологическое действие без фальши. Но такой дар дается одному на тысячу. Остальные должны нарабатывать этот навык через этюды, игру в театре и на съемочной площадке. Фальшь присутствует у всех на начальных этапах и со временем устраняется.

Другой вид фальши возникает, когда артист не проживает эмоцию на сцене, а пытается ее воспроизвести. Зритель легко чувствует такую фальшь. Нельзя играть эмоцию, ее нужно проживать. В кино это особенно важно. В театре же задачи, техника и подходы отличаются.

Фальшь и наигрыш – это разные понятия, и их не стоит путать.

Наигрыш у опытного артиста можно убрать замечанием режиссера, который просит не играть так сильно. Одной просьбы уменьшить градус действия достаточно, чтобы наигрыш исчез. Фальшь же не устраняется мгновенно. Нельзя просто сказать: «Перестань фальшивить», – и артист сразу станет играть без фальши. Фальшь – это проблема образования и мастерства артиста. Если у него нет мастерства, оно не появится мгновенно.

Задача кастинга – выявить тех, у кого есть фальшь, и не допустить их к съемкам. С фальшью в кадре находиться нельзя, это сразу видно.

Наигрыш появляется, когда артист неправильно решает сцену. Он может наигрывать, даже имея опыт игры без наигрыша. Разные режиссеры имеют разные требования. Я прошу, чтобы артисты играли без наигрыша, не нужно яркое существование по действию в кадре. Мне это не важно. Но некоторые режиссеры, особенно те, кто снимает комедии, просят артистов существовать в высоком градусе. Хорошие артисты нарабатывают навыки игры с наигрышем и без него, чтобы уметь работать с разными режиссерами и участвовать в разных проектах.

Работать в чистую эмоцию и чистое действие сложнее. Это требует глубокой работы и погружения. Чтобы избежать этой сложности, некоторые режиссеры просто просят артиста играть на полную, что уравнивает артистов с разным уровнем мастерства. В такой ситуации легко перепутать фальшь и наигрыш.

Фальшь – это имитация подлинного переживания. Артист не проживает эмоцию, а играет ее. Он неправильно исполняет психологическое действие, представляя, как оно должно выглядеть, вместо того чтобы показать его настоящим.

Наигрыш – это когда артист играет правильно, но с эмоциями значительно выше, чем требуется для сцены.

Даже у опытного артиста может появиться фальшь, если он неправильно разобрал сцену. Опытный режиссер сразу поймет, что это результат неправильного понимания сцены. Фальшь непрофессионального артиста видна невооруженным взглядом.

На пробах наигрыш не является серьезной проблемой. К нему относятся по-разному. Некоторые агенты советуют сделать две самопробы: с наигрышем и без него. В пробах можно не бояться наигрывать – за это из профессии никто не выгонит.

Есть две эмоции, смех и страх, которые нужно тренировать. Их сложно воспроизводить многократно, так как это защитные реакции организма. Смеяться и бояться более двух раз

подряд очень тяжело. Поэтому важно создать условия для тренировки этих эмоций. Страх не появляется внезапно, он развивается по-разному. После десяти дублей у вас просто не останется этой химии и эмоций. Если режиссер не знает, чего хочет, вы начнете наигрывать и фальшивить. Лучше уметь воспроизводить эмоцию в таких ситуациях.

Не тратьте эмоции на общих планах, дождитесь крупного плана. В сериальном производстве общий план войдет в монтаж максимум дважды. Не стоит наигрывать на общих планах, если только режиссер не попросит об этом.

Наигрыш в комедии. Комедия – самый сложный жанр. Смешить – это дар, и делать это очень непросто. Существует радикальное различие между драматической и характерной героиней по сюжету и существованию в кадре.

Драматическая героиня переживает боль открыто. Она показывает свои эмоции, принимает боль и живет с ней. Эта боль является для нее препятствием и двигателем. Настоящие героини продолжают действовать несмотря на боль.

Характерная героиня прячет свою боль за иронией и сарказмом. Она скрывает свои чувства и пытается сбежать от боли, что приводит к комическим ситуациям. Она отшучивается и иронизирует, что проявляется внешне. Мы привыкли воспринимать кино стереотипами: драматическая героиня выглядит одним образом, комедийная – другим. Поступки накладывают отпечаток на внешность человека.

Комедия – очень сложный материал для артиста и сценариста. Написать смешной сценарий тяжело, а талантов мало. Большинство сценариев для комедий не смешные. Многие ситкомы выглядят натужными и грустными, а артисту приходится играть их. От артиста требуют, чтобы это было смешно, и он вынужден стараться, что часто приводит к наигрышу. Артист старается выглядеть смешно, но выглядит по-идиотски. Начинать карьеру так не стоит, это приведет к разочарованию.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.