



**Руслан Паушу**

# ТВОИ ИДЕАЛЬНЫЕ ПРОБЫ

ТЕХНИКА РАЗБОРА СЦЕНЫ ДЛЯ ПРОБ.  
ПОСОБИЕ ДЛЯ АКТЁРОВ.

---

СЕРИЯ «АКТЁРСКИЕ ГРЁЗЫ»



РУСЛАН НИКОЛАЕВИЧ ПАУШУ

# ТВОИ ИДЕАЛЬНЫЕ ПРОБЫ

Актерские пробы, по которым  
утверждают (И самопробы)

2023

УДК 7  
ББК 37.94  
П21

Шрифты предоставлены компанией «ПараТайп»

- Паушу Руслан Николаевич**  
П21 Твои идеальные пробы : Актерские пробы, по которым утверждают (И самопробы) / Руслан Николаевич Паушу. — [б. м.] : [б. и.], 2023. — 62 с.  
[б. н.]

Это не научный труд, не панацея и не высказывание.

Это сборник практических советов для артистов при подготовке к пробам. Можно попробовать ими воспользоваться, а можно и не пользоваться. Автор, пользуясь этими рекомендациями, в большинстве случаев утвердил тех артистов, которых считал правильным решением для фильма.

Многие сочтут данные рекомендации вредными. Я же считаю, что артист имеет право на реализацию своего таланта большим количеством средств, чем у него сейчас имеется.

Руслан Паушу.

**УДК 7  
ББК 37.94**

16+ В соответствии с ФЗ от 29.12.2010 №436-ФЗ

# ПРЕДИСЛОВИЕ

Эта методичка – самиздат.

Это не научный труд, не панацея и не высказывание. Это сборник практических советов для артистов при подготовке к пробам. Можно попробовать ими воспользоваться, а можно и не пользоваться. Автор, пользуясь этими рекомендациями, в большинстве случаев утвердил тех артистов, которых считал правильным решением для фильма.

Многие сочтут данные рекомендации вредными. Я же считаю, что артист имеет право на реализацию своего таланта большим количеством средств, чем у него сейчас имеется.

Руслан Паушу.

# АКТЕР ДОЛЖЕН СЕБЯ ПРОДАВАТЬ

Самый жизненный вопрос у актера всегда касается проб. Чтобы сняться в кино, нужно, чтобы тебя утвердили на пробах. Но, как показывает моя практика, артисты не умеют готовиться к пробам выгодно для себя. У нас хорошее актерское образование, актеры приходят прекрасно подготовленные и прекрасно играют то, что написано в сценарии. Но совершенно не умеют себя продавать.

Мы сейчас не будем говорить про медийных артистов, мы будем говорить про рабочих лошадок. Мы говорим про артистов, которые стремятся стать звёздами, ну или, по крайней мере, получить работу в кино.

На протяжении многих лет у меня сформировалось устойчивое мнение, что —

***Современный артист неправильно готовится к пробам.***

В чём смысл этого высказывания? Я уже много об этом говорил. Постоянно талдычил об этом каждому артисту на каждой пробе, что вы на пробу приходите зачем? Что-

бы вас утвердили! Что для этого нужно сделать? Продавать! Вот моё любимое слово! Надо себя уметь продавать!

Я часто об этом говорил, но не часто говорю, что для этого нужно делать.

***Себя нужно грамотно продавать!***

Это ваша задача, никто за вас, вас продавать не будет. Мы, опять же, сейчас говорим про среднестатистического режиссера среднестатистический проект, среднестатистического артиста. Мы не берем авторское кино, какие-то спецпроекты, мы сейчас говорим о жанре.

Вот эти пятьсот фильмов и сериалов в год, которые где-то, кто-то снимает. Если вы не знали, в среднем у нас в стране снимается от пятиста сериалов в год. Они есть, а это работа, это работа для артиста. Это же огромный объем! Сколько вы сейчас российских сериалов сможете назвать навскидку подряд? Ну, двадцать... Да, и то, наверное, надо будет подумать. А их снимается пятьсот!

Это работа, которую можно получить.

Надо себя уметь продавать.

# РОЛИ

По моему опыту работы с артистами я знаю три вида ролей.

Эпизод, или как еще говорят типаж, или характер. В зависимости от актерской школы или места рождения называют по-разному, в моей практике режиссеры и кастинг-директора постарше используют слово «типаж», мне привычнее «эпизод».

Есть роли второго плана — в английском их называют supporting character (поддерживающий персонаж). Роли второго плана иногда называют «сквозняками», «ролями второго плана на серию». Но так или иначе это роли второго плана, у которых есть своя четкая функция.

И главные роли.

Какая бы ни была команда героев, сколько бы ни было в ней персонажей, всегда есть главный герой со своей драмой, его команда и его антагонист со своей командой.

***Главный герой всегда один.***

Вероятно, кто-то скажет, что все те персонажи, которые контактируют с главным героем или входят в его окружение, тоже могут называться главными героями. Для кастинг-директора — вполне возможно, но в моем понимании главный герой только один. А все остальные роли нужны для того, чтобы он работал выразительно в этом фильме.

Рассмотрим все виды ролей отдельно. Чтобы грамотно подготовиться к пробе, нужно четко понимать, на какую роль вы идёте пробоваться.

Поговорим о том, чем они отличаются, какие задачи решают в фильме и как к ним готовиться.

## ЭПИЗОД (ТИПАЖ, ХАРАКТЕР)

Что такое эпизод? Как и любая другая роль, он выполняет определенную функцию, так или иначе развивая сюжет или помогая раскрываться главному герою. Потому что сам по себе сюжет не может существовать, и именно главный герой должен его разворачивать различными способами.

Но что же отличает эпизодическую роль от других ролей?

У нас все персонажи в фильме так или иначе контактируют с главным героем и героями второго плана. Кстати, в своей работе я не разделяю антагониста и протаго-



ниста. Они для меня одинаково важны. Потому что за счет антагониста, за счет того, насколько он глубоко продуман, раскрывается главный герой. Чем ярче и детальнее проработан персонаж антагониста, тем сильнее проявляется характер главного героя.

Все, что мы делаем в фильме, все роли, которые мы подбираем, весь кастинг, который мы проводим, — все настроено на то, чтобы наш главный герой выглядел во всем своем великолепии. А эпизодическая роль — это персонаж, у которого нет личностных взаимоотношений с главным героем. То есть они не знакомы (условно). Да, они теоретически могут быть знакомы, но в кадре этот факт отображаться не будет. А вот если у них есть между собой что-то общее, какой-то бэкграунд, то это уже будет роль второго плана.

***У эпизодических ролей нет личностных взаимоотношений с главными героями.***

Отсутствие личных отношений с главным героем и отличает эпизод от других ролей. Отсюда и вытекают свойства эпизодических ролей — при помощи этого персонажа развивается сюжет и раскрывается главный герой. Это его главная функция. Обычно от эпизодов главный герой получает какую-то информацию, черпает какие-то знания, какие-то события с ними происходят, влияющие на повороты сюжета. Они могут как-то взаимодействовать, но у них нет личного контакта, нет общего прошлого.

***У эпизодов нет второго плана (по игре).***

Когда вы играете эпизод, постарайтесь избежать игры по второму плану. Если эту задачу вы отдельно не прого-

ворили с режиссером. По умолчанию, когда вы играете эпизод, вы приходите на площадку, у вас есть текст, вы играете его по первому плану, вы играете обстоятельства, которые выписаны в сценарии, даже может быть ремарки, если они выписаны грамотно. Вы играете ровно то, что есть в тексте. Если вы хотите, чтобы вас успешно утверждали на эпизоды, старайтесь ничего не играть по второму плану. Если этого не требует режиссер.

И если у вас в сценарии появляется второй план, то роль уже перестает быть эпизодической. Это уже будет роль второго плана — появится взаимодействие с главным героем, будет своя линия (сюжетная), а отсюда и больше сцен, потому что линию одним планом не расскажешь. Отношения должны развиваться, а развиваются они из сцены в сцену. Поэтому, как только появляются отношения между героями, будь то личные или рабочие, автоматически этот персонаж становится ролью второго плана. А это другой подход и другие задачи.

Эпизод, даже если у него несколько сцен, все равно остается эпизодом. Эпизод должен четко выполнять функцию, на него возложенную. Если это врач, то он должен быть максимально похожим на врача. Если это бандит, то он должен быть максимально похожим на бандита. То есть эпизод должен быть максимальным сборником стереотипов и клише для данного типажа или характера. Это необходимые функции для того, чтобы развивался и раскрывался главный герой.

Предположим, что это детективный сериал и главный герой из сцены в сцену с кем-то знакомится, как-то себя проявляет. И, например, он приходит к бандитам, они его пугают, он боится и убегает. Чтобы потом все осмыслить, воспрянуть духом, потренироваться, вернуться и всех побе-

дить. Так вот, если бандит, которого пугается наш герой, не будет страшным и опасным, не будет таким, каким его представляют, с особенными соответствующими внешностью и поведением, то наш герой в момент, когда он по сюжету должен испугаться, будет выглядеть глупо. А этого делать ни в коем случае нельзя. Наш герой должен развиваться по сюжету оправданно. И если он видит бандита и пугается, то только потому, что бандит действительно страшный. И зритель должен в это верить. Эпизод должен быть ярким и выполнять четко свою функцию. Поставил его в кадр и сразу видишь, кто это.

Или вот еще пример, чтобы понять отличие эпизода от роли второго плана. Например, бывшая жена главного героя. Даже если у нее всего лишь одна сцена в фильме, то в любом случае это уже не эпизод, а роль второго плана. Потому что у героев есть определенные отношения, и эти отношения надо сыграть. А для этого нужны артисты, способные сыграть свою роль, пусть и такую маленькую.

Эпизодники (не стоит обижаться на сленг, так вся индустрия называет артистов играющих эпизодические роли), которых приглашает режиссер, прекрасно зная, что они способны держать свой эпизод, все-таки подходят только для ролей с яркими типажными внешностями. Если это, условно, бывшая жена главного героя, то ей все же придется играть роль второго плана, играть с подтекстом, интонационно, чтобы в игре проглядывались отношения. А это уже не так просто и уровень артиста должен быть выше. И даже если у них всего одна сцена.

Короткая дистанция или нет, в независимости от того, сколько сцен у персонажа, режиссер исходит из функционала. От того, что в кадре артисту придется делать. Да, может быть это маленький эпизод, где страдающая женщина

на могиле своего мужа — и это одна сложность, другая же — сыграть роль в разговоре с главным героем. Это сделать на порядок сложнее. И режиссер пригласит артистку, в которой он уверен, что она не провалит эту роль.

Чего не нужно делать, когда вы пробуетесь на эпизод, так это придумывать лишнее, придумывать то, что не касается конкретного эпизода. Не нужно ничего добавлять к тому, что уже написано в сцене, или чего-то изобретать. Вы должны быть максимально похожим на того, кто прописан в сценарии. Не нужно придумывать хромоту, заикание и прочее. Пока вас об этом не попросят.

***Лучший эпизодник тот, кто четко выполняет свои задачи. Будете выполнять свои задачи — вас будут утверждать на роли.***

Кстати, когда вы делаете самопробы на эпизод, то не возбраняется как-то стилистически себя украсить. Если вы военный, наденьте форму. Врач — белый халат. Когда вы четко знаете, что пробуетесь на конкретный эпизод, здесь можно проявить фантазию. Костюм и соответствующий макияж будут смотреться выигрышно.

Эпизодников отбирают последними, буквально накануне съемок, потому что у любого артиста есть занятость, и календарно-производственный план фильма формируется исходя из занятости главных ролей. Конечно, многое зависит и от других факторов, но главный из них — занятость артистов, исполняющих главные роли.

Да, и у эпизодников есть своя занятость, но эту занятость никто не будет учитывать. Поэтому, когда подходит день съемок, агенты спрашивают своих артистов, могут ли они сниматься в этот день. И эпизодников утверждают на-

кануне съемки, чтобы не быть зависимыми от их занятости.

Как выбирает режиссер актера на эпизод? Все очень просто – присылают десять артистов на охранника, и ты выбираешь того, кто больше похож на охранника. Если эпизод по сценарию пугает главного героя, то я выбираю страшного артиста, который может напугать главного героя. Или, если эпизод жалкий, его главный герой хочет накормить, помогает ему, дает еды воды, то я выбираю самого жалкого, которого хочется накормить, дать ему воды, приголубить, чтобы действия главного героя были оправданы.

Если пришла проба на эпизод, не играйте ничего лишнего, ничего личного между персонажами, будьте эпизодом, старайтесь максимально быть похожим на персонаж и будет вам счастье.

## ВТОРОЙ ПЛАН

Роли второго плана. Или как их еще называют supporting character (поддерживающий персонаж), сквозняки или сквозные роли, главные роли на серию. Я их называю «роли второго плана», «поддерживающие персонажи». Это всевозможные подруги главных героинь или главного героя, или если это полицейский, то ребята в его отделе будут ролями второго плана. Или, например, любовная история, то, как правило, главная роль – девочка, и уже под неё будут подбирать мальчика и любов-

ный треугольник второго плана. Вы смотрите фильм, где есть история прекрасной пары, и думаете, что они оба главных героя. Нет, главный герой только один. И у него есть поддерживающий персонаж.

***Роли второго плана – это персонажи, у которых есть отношения с главным героем, личностные отношения.***

Это может быть брат, сестра, любовница, заклятый враг, коллега по работе – неважно. Это все те, с кем наш главный герой так или иначе взаимодействует. И, взаимодействуя с ними, главный герой получает определенный багаж событийный, который эти отношения развивает.

***У нас есть история, то есть набор фактов, и сюжет, а это набор фактов плюс драма.***

То есть наш главный герой и персонажи второго плана, взаимодействуют друг с другом, общаясь вместе, выясняя, какие у них конфликты и что между ними происходит. И в этом самое главное отличие в ролях второго плана – у них в каждой сцене есть взаимодействие по второму плану. Они по первому плану двигают сюжет, а по второму плану раскачивают драму.

Повторюсь, первый план – это сюжет, когда актер играет то, что написано в сценарии. Второй план – это взаимоотношение между героями, когда актер, поверх сюжета играет взаимоотношения между героями.

И, в зависимости от жанра, режиссер будет просить вас играть по первому плану либо то, либо другое. Я всегда прошу артистов личностные отношения играть по первому плану. Так выразительнее смотрится сцена

и так выразительнее выглядят взаимоотношения между персонажами.

Например, полицейский приходит к судмедэксперту. Он – полицейский, она – судмедэксперт. А у них отношения, у них любовь, он ее недавно бросил ради другой. Она ему рассказывает про труп, когда произошло убийство, сколько труп пролежал. И при этом она рассказывает все подробности. А эмоционально она будет транслировать не о том, что относится к этому конкретному трупу, она в свой рассказ вложит эмоцию об их взаимоотношениях, о том, как он подло с ней поступил. В этом и есть вся суть, и вся полнота ролей второго плана. Второй план заложен и в названии, и в своей функции.

***Все сцены персонажи второго плана играют по двум планам – сюжет и драма.***

Отбирая артиста на роль второго плана, нужно соблюдать ряд правил. Функция роли второго плана – раскрыть главного героя, работать на его поддержку, выгодно его оттенять, давать ему возможность развиваться.

***Потому что в грамотном кино не сюжет работает, а главный герой работает, то есть главный герой разворачивает сюжет.***

Вы смотрите в кино не на сюжет, вы смотрите в кино не на историю, вы смотрите в кино на главного героя, на то, как он живет и как он взаимодействует со всеми другими героями. Когда он представлен слабо, когда ему никто не помогает и он никак не раскрыт, то и фильм будет слабым. Каким бы ни был сюжет, какими бы ни были повороты, все это будет скучно и не интересно. Сколько бы вы не использовали трюков, всевозможных погонь,

драк и пожаров. Если главный герой не впечатляет, то смотреть этот фильм никто не будет.

***Главный герой должен быть самым крутым, и именно его весь кастинг, начиная от эпизодов, должен поддерживать и выгодно раскрывать. И как раз роли второго плана должны делать это в первую очередь.***

Например, друг главного героя дает ему множество разных советов, и не всегда полезных, и благодаря череде этих ненужных советов он помогает ему понять, что так делать не стоит. Возлюбленная главного героя показывает, как главный герой может любить. И ее специально подбирают под главного героя, чтобы они в кадре смотрелись органично, чтобы она его выгодно оттеняла, и при ее помощи мы показываем, какой он прекрасный, как он умеет любить и ценить. Конечно, через серию ошибок и неудач, но он все свои ошибки поймет, все исправит, все вернет, свою любовь защитит и все у него будет прекрасно.

Именно так главные герои и раскрываются. И роли второго плана помогают раскрываться главному герою за счет отношений с ним. Ведь чем больше этих отношений, чем они глубже и сложнее, тем интереснее главный герой.

***У ролей второго плана только эта задача. Не быть просто выразительными, красивыми и хорошими, а быть такими ровно настолько, чтобы главный герой на фоне их и их совместных взаимодействий смотрелся выгодно.***

Чтобы нам интереснее было за ним наблюдать. Вот, например, у голливудских драматургов золотого века было



такое правило: «Перестаньте отдавать самые яркие реплики персонажам второго плана!» И ты интуитивно думаешь: «Да как же так, ведь этот персонаж второго плана такой смешной, такой веселый, такой потрясающий, он же должен великолепно шутить!» Но нет — потрясающим должен быть главный герой, а персонаж второго плана должен шутить ровно настолько великолепно, чтобы главный герой был еще великолепнее.

Артистам, которые пробуются или уже снимаются в ролях второго плана, нельзя быть похожим на главного героя. Нельзя играть лучше главного героя. Звучит просто, пошло, банально и парадоксально, но это так работает. Если вы возьмете на роль второго плана артиста, который свою роль сыграет лучше, чем главный герой, то фильм развалится. Для этого феномена даже есть специальное название «*stolen performance*».

Поэтому, главного героя должен играть очень высококлассный артист. И таких артистов нельзя брать на роли второго плана. И если вдруг так случилось, что вы, как артист, сами чувствуете и видите, что играете лучше артиста, исполняющего главную роль, то играйте по-другому, исполняйте что-то такое, чтобы не трактовалось как супер игра, оттеняйте главного героя, делайте так, чтобы он выглядел в кадре лучше. Работайте на эмоцию так, чтобы внимание не переключалось на вас. Это важно — ведь если вы не будете выполнять функцию второго плана, то вас на эту роль больше не утвердят. да и в конечном итоге — самое важное это фильм, а не ваше эго.

Когда вы идете на роль второго плана, и при этом знаете, кто будет исполнять главную роль, и знаете, что вы объективно лучше, купите себе персонажа, убирайте какие-то интересные вещи, убирайте то, что потянет вни-

мание на вас. В ансамблевых пробах, например. Или, если вас уже утвердили, и вы идете в кадр, ни в коем случае не пытайтесь перетянуть внимание на себя. Если вы перетянете, да, на вас будут все смотреть, но от этого пострадает фильм, а значит и все артисты, и вы вместе с ними. Если вы играете роль второго плана, помогайте главному герою, работайте на то, чтобы главный герой выглядел лучше всех.

Есть неписанное правило для артистов, которые исполняют роли второго плана.

***Нельзя отводить взгляд от партнера по концу своей реплики.***

Вот у вас, например, диалоговая сцена. Вы ведете беседу, время от времени поворачиваете голову, работаете с каким-то реквизитом, и в конце реплики говорите: «Ну, в общем, ты поняла, что я имею в виду», — и в этот момент смотрите на какой-то предмет, а не на партнера. А ваш партнер, который играет главного героя, в этот момент находится напротив вас. Вам нельзя в конце вашей реплики отводить от него взгляд — нужно смотреть на него. Так может делать главный герой, он может позволить отвести взгляд, потому что кадр останется на нем, а вы в этот момент будете находиться и говорить за кадром. Но ни в коем случае так не может делать артист второго плана.

Это называется — не дать склеиться. Потому что склейка в монтаже идет по взгляду. Чтобы не было удара по глазам на монтаже, режиссер перейдет на кадр с главным героем только в момент, когда вы на него смотрите. Если вы по концу реплики не будете смотреть на своего партнера, то кадр останется на вас, а ваш партнер будет продолжать говорить за кадром до тех пор, пока вы не посмотрите на него.

Конечно, в итоге режиссер все смонтирует, но после монтажа с вами будет очень серьезный разговор. И в моей практике такое частенько бывало, и скандалы случались. Потому что бывают такие хитрые артисты, которые хотят, чтобы на них кадр подольше держался. И они специально по концу реплики отводят взгляд в сторону. Но, кстати, в конце концов, режиссер начинает работать так, что в итоге этого артиста в кадре остается минимальное количество.

Обычно в сериалах монтаж идет по одному и тому же принципу — склейка на говорящем. Один говорит — кадр на нем, потом другой говорит — кадр переводится на него. И склейка идет по взгляду. То есть в этот момент один персонаж должен смотреть на другого. Конечно, можно найти массу других вариантов, как смонтировать эти кадры, но стандартом считается склейка по взгляду. И лучше не злить режиссера монтажа.

Как понять, кто главный герой, а кто второй план в сценарии? Смотришь с чей перспективы рассказана история, кто больше всего переживает, кто больше всего страдает, тот и главный герой. Кто меняется, у кого происходит изменение? Это вот главный герой.

У главного героя обычно происходит изменение, мы его первым увидим в кадре крупным планом, мы понимаем кто он такой, что у него за проблемы, что у него за душой, чего он хочет, кто ему мешает.

Обычно герой появляется первым, у главного героя всегда больше всего хронометража.

***Главный герой всегда один, иначе у вас истории не будет. Главный герой всегда один, зарубите на носу.***

Второй план может быть «сквозняком» на сериал. На сезон, например, или на четыре серии. Есть сериалы, где по пятьдесят серий, в них сквозняки бьются обычно по десять серий. На каждые десять серий заводится злодей, с которым идет борьба, там появляется костяк героев второго плана. Потом злодея побеждают, появляется новый злодей, снова десять серий идут, с ним борются, побеждают, потом новый и так далее.

Вам будут говорить, что это главный герой, и это так, по рангу роли и по гонорару, но по функционалу — нет. Это второй план, у этого второго плана есть личные отношения с главной героиней. Почему я говорю, что главный герой один, потому что под главного героя набирают всех остальных.

Какие могут быть варианты? Например, вы поддерживаете любовный мелодраматический треугольник. Есть главный герой или главная героиня, вы можете быть членом любовного треугольника. Тогда нужно уметь играть мелодраму, любить, уметь эту любовь транслировать, чтобы была химия с главным героем или героиней, чтобы вы совпадали.

Много вариантов: подруга главной героини — смешная либо не смешная, либо рассудительная, либо взбалмошная. Либо всяческие конфиденты — ментор, мама, папа главной героини, сестра, дяди, тети, все различные родственные взаимоотношения, коллеги по работе, может быть любовник, братство какое-то, либо кто-то в кого-то влюбляется, кто-то приезжает, какой-то новый коллега по-

является в коллективе, он влюбляется в главную героиню, это все те, у кого есть взаимоотношения с главным героем. Есть дружба, куда идет предательство, измена, также как в мелодраматические линии. Если это работа, то будут коллеги, и конфликты, где могут быть соперничество, зависть. Чем ярче вы эти конфликты будете играть, тем выгоднее будете смотреться во втором плане.

***В роли второго плана вы должны найти основной конфликт этого персонажа с главным героем и его играть, есть он в сцене проб или нет его, неважно.***

Режиссер свой замысел сам в последний момент озвучит, вы придете на пробы он скажет: «Показывайте, что вы там придумали». Потом все посмотрит и только в конце даст какие-то правки. И лучше дать ему то, что он хочет увидеть — героя с конфликтом.

Как разобрать сцену пробы, если вы пришли на второй план? Сейчас открою очень простой лайфхак, как вообще разбирать сцены проб.

Это очень просто и прямо на поверхности лежит.

Режиссер, когда отбирает сцену для проб из сценария, чтобы отправить вам, найдет сцену, где есть основной конфликт этих двух героев. И этот конфликт в сцене будет очевидным.

Скорее всего на пробах захотят увидеть то, как вы играете взаимоотношения с главным героем, и как вы будете помогать главному герою эти взаимоотношения с вами реализовывать.

***У персонажей второго плана нет проблем с главным героем, у главного героя есть проблемы со вторым планом и эти проблемы надо главному герою создать.***

Подходим сейчас к очень важной теоретической части, которую нужно понимать. Если вы ее четко будете понимать, пробы будут очень хорошо проходить.

Главному герою нужно что-то сыграть. Ему нужно сыграть свои переживания, свою драму, свою боль, конфликт. Как артист играет всё вот это? Обычно это реакции на что-то. Так вот нужно ему дать психологическое действие, чтобы он сыграл свои реакции.

Если вы предаете его — вы играете предательство, если он видит, что вы его не любите — расстраивается из-за того, что узнает, что вы его не любите, то нужно четко играть что вы его не любите, что вы к нему равнодушны.

***Чем ярче, чем лучше, чем качественнее вы сыграете на роли второго плана действие, которое даст грамотную четкую реакцию главного героя — тем больше вы молодец.***

# ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ

***Главная роль — это лицо, за которым мы наблюдаем весь фильм.***

Каждый раз, когда я провожу семинары, встречаюсь с артистами, я задаю им вопрос: Как вы думаете, сколько по времени, в каком процентном соотношении, мы видим в фильме крупный план главного героя?

Так вот, средняя цифра для хорошего кино — это треть. Если убрать общие планы, детали, другие крупняки и оставить только крупные планы главного героя, то получится ровно треть фильма. Это означает то, что если вы не интересны, то никто фильм с вами смотреть не будет.

Можно провести тест и понять, будут вас смотреть или нет. Включаете камеру, садитесь перед ней, и полчаса что-то играете и стараетесь не повторяться. Это сложно, это очень тяжело. Понятно, что фильм снимается месяцы и у артиста есть время репетировать. Но это действительно очень сложно, быть интересным такое количество времени.

Пока у человека есть лицо, история будет рассказываться крупным планом. Когда мы наблюдаем за какой-то историей, рассказываемую с перспективы главного героя, помимо сюжета и зрелищ, мы смотрим на эмоцию. А эмоцию показывают на крупном плане.

***Любой фильм — это крупный план главного героя.***

Чтобы играть главного героя, артист не должен повторяться. Простое испытание — запишите себя на камеру пару минут, поиграйте, лучше без текста. И потом посмотрите, что вы сыграли. И вы увидите, как много повторяющихся действий, как много статики. И это яркий показатель того, что главного героя играть очень сложно.

К артисту главных ролей огромные и сложные требования. И не повторяются — основное из них. Зритель очень быстро находит паттерн. Повторение — это паттерн. Сыграли два раза одну и ту же эмоцию — зритель это заметит. Конечно, может у зрителя появиться и любимая эмоция, которую вы можете сыграть и пять раз за фильм, но больше уже будет скучно.

Кроме того, у артиста должен быть большой диапазон. Эмоциональный. По разлету. То, что он должен играть и по-настоящему воспроизводить эмоцию, с химией в крови, — от слез до счастья, от горя до радости, от обиды до зависти. И все это в рамках одной сцены. Опять же, большой диапазон должен быть и по действию (психологическому).

У вас должно быть очень много наработанных штампов, чтобы вы хотя бы в рамках эпизода не повторялись, не играли одно и то же действие два раза. Нужен багаж штампов. Будьте уверены, что в фильме обязательно прилетит сцена, где не будет того, что можно играть на органике. Вы будете сидеть в комнате, где не будет реквизита, и будете смотреть в окно, и вынужденно использовать штампы.

Чем отличается главный герой от обычного человека по эмоциональному существованию? Человек всегда свои эмоции прячет. Главный герой, в отличие от человека, свои



эмоции всегда показывает. В разной степени в зависимости от ситуации. Артист, исполняющий роль главного персонажа, всегда должен показывать, что он чувствует в данный момент. Потому что зритель всегда должен знать, что сейчас чувствует главный герой. И в зависимости от того, кто сейчас перед ним, с каким он персонажем взаимодействует, он будет свои чувства и эмоции показывать в разной степени. Он никогда не бывает безэмоциональным. Это аксиома. Эмоцию можно сыграть только одними глазами, ноздрями, губами – не важно. Но –

***Зритель всегда должен понять, что чувствует главный герой. Историю зритель смотрит через лицо главного героя.***

Еще одно важное правило:

***Главная героиня всегда испытывает боль.***

Не важно, по какому поводу, но она всегда испытывает боль, у нее всегда есть, из-за чего переживать, из-за чего страдать. Она всегда существует в конфликте.

***Если вы играете главную роль и не существуете с болью, значит, вы что-то не так делаете.***

Не раскрыли вы конфликт или не проработали персонаж, но отсутствие боли у вашего персонажа – ваша недоработка. Героиня всегда будет испытывать боль, даже если она счастлива, что-то обязательно будет мешать ей жить, и это что-то будет двигать ее вперед. И она от этой боли будет постоянно скрываться. И только в самом конце эта боль должна пройти, вознаградиться. По вам всегда должно быть видно, что вам больно. Придумывайте, черпайте из основного конфликта какие-то детали, чтобы постоянно

испытывать какую-то боль. Только тогда ваша героиня будет глубокой и продуманной. И самое главное, интересной. Но только когда она будет чувствовать боль.

***Эту боль нужно найти и оправдать.***

Главный герой не может быть безразличным. Все, что вокруг него происходит, должно вызывать у него эмоциональные переживания. Даже если это не прописано в сюжете. А если прописано так, что ваш герой ни на что не обращает внимание, то надо найти что-то другое, что будет на него воздействовать, и он не будет безразличным. Он в любом случае всегда должен за что-то переживать. Все события, происходящие вокруг, должны отражаться на главном герое. Герой должен быть человеком, и даже если он в начале фильма не достоин этого громкого звания, то в конце фильма он должен стать им.

***Если герой совершает какой-то плохой поступок, это должно быть оправдано благородными целями.***

И желательно эти цели как можно раньше заявить. Иначе зрителя такой герой вряд ли заинтересует. Если вы играете героя, то сами ищите благородное оправдание тому, что он творит в кадре. Даже если этого в сценарии нет. Зритель чувствует, что вы играете в кадре. Если вы будете играть просто плохого человека, он таковым и будет, а если вы сами для себя оправдаете его какими-то благородными целями, то зритель это почувствует. И вы будете отличным главным героем.

***В каждой пробе или сцене нужно планировать эмоцию, состояние или психологическое действие, которую главный герой не может скрыть.***

Например, обида, которая осталась от событий из предыдущей сцены. В каждой сцене надо придумывать, что вы будете играть, исходя из эмоций и чувств, которые главный герой не может скрыть. И это чувство наполнит вашего героя. Эта эмоция будет проживаться героем. Ваш персонаж будет выглядеть намного выразительнее.

## ХАРАКТЕРНАЯ ИЛИ ГЕРОИНЯ?

Есть два вида главных героинь: характерная и героиня. Я их разделяю по сюжету и характеру существования. Обычно, характерную героиню ищут с определенным ярким типажом, но только если это заложено в сюжете.

В чем их отличия с точки зрения драмы?

***Героиня свою боль принимает, она несет свой крест и при этом пытается что-то сделать со своей болью.***

В вине утопить, отвлечься от нее, подменить на другую, терпеть, поступками закрыть. У нее есть боль — и она с ней живет, открыто принимая. Она героиня.

***Характерная героиня будет прятать эту боль за юмором, смехом, сарказмом, иронией, весельем.***

Прятать от людей. А оплакивать эту боль она будет в одиночестве, или исключительно с теми людьми, с которыми она может это делать.

***Героиня закрывается от боли поступками, а характерная героиня – юмором.***

Я всегда подхожу к выбору артистов на роли, исходя из этого. Я смотрю на материал и оцениваю, характерная у меня героиня или нет, в зависимости от того, как она существует в сюжете. И если она не прячется от боли за смехом, а преодолевает ее поступками, значит, это героиня – и я ищу артистку с определенной внешностью и определенным набором качеств. А если персонаж скрывает свою боль за юмором, то это характерная героиня. И это уже другая артистка.

Выглядеть они должны соответствующе и абсолютно по-разному. Определитесь для себя, что вам ближе – действовать или прятаться за юмором – тогда вы и поймете, характерный вы персонаж или героиня.

# КАК ИГРАТЬ ГЛАВНУЮ ГЕРОИНЮ?

Что это вообще за зверь такой – главная героиня? Как её решать? Я обычно всегда апеллирую к артисткам, потому что их больше в мире и профессии чем артистов. Это факт, и я к этому факту уже привык, потому что и фильмов с главными героинями больше, и главных героинь вообще, в принципе, больше. Всегда пишут про героинь женщин больше, чем про героев мужчин, как ни странно.

Как играть главную героиню?

Вопрос нетривиальный. Главная героиня это основной персонаж, который развивает историю, разворачивает ее и на плечах главной героини лежит весь груз ответственности за историю, и то как артистка, которая играет главную героиню, расскажет эту историю, решит свой персонаж, будет зависеть успех фильма.

Многие говорят, что играть главную героиню – это быть всегда в борьбе. Совершенно правильно говорят, это одно из условий, один из грамотных подходов к решению – быть всегда в конфликте, всегда искать этот конфликт, всегда его транслировать зрителю, всегда выражать

его, находить его везде. В какой бы вы сцене не были, даже если она статична, атмосферна, у главной героини всегда должен быть конфликт.

Кто-то говорит, что артистка в главной роли должна не играть, а жить жизнь. Интересная фраза, которую любят говорить режиссёры — «не надо играть, надо жить!», которая ничего не несёт в себе рекомендательного.

Что значит не играть, а жить жизнь? Когда вам режиссёр говорит абстрактные задачи, это не очень хорошо, нужно добиваться от режиссёра методических рекомендаций. Того, что можно сыграть, то что можно использовать.

«Не играть, а жить жизнь» — это не решение, не задача, не подсказка, не методическая рекомендация. Как вот можно не играть, а жить жизнь? Нужно как-то раскрыть это. Спросите у режиссера, что это означает? Пускай рассказывает.

Ещё говорят, что нужно быть самими собой. Это крайне вредная рекомендация.

***Артистам быть самими собой вредно.***

Если вы всегда будете самими собой в кадре, то всю жизнь будете одинаковыми. В каждом фильме и сериале артистам нужно играть персонажа, а особенно, если играете главную героиню.

***Категорически не советую быть самими собой, это за аксиому лучше взять!***

Я бы никогда этого не делал. Иначе ваша карьера артистки, которая играет главные роли, очень быстро закончится, потому что каким бы вы ни были интересным человеком, какая бы вы прекрасная интересная женщина — артистка ни была, сколько у вас ни было бы интересного бесконечного всего внутри, это все закончится на двух шестнадцатисерийных сериалах и третья главная героиня, которую вы будете играть в следующем шестнадцатисерийном сериале, будет такая же, как в двух предыдущих.

***Артисткам, которые играют главных героинь, нельзя существовать в предложенных обстоятельствах.***

Нужно играть другого человека, нужно быть разной в каждом фильме. Каждая ваша героиня должна отличаться от остальных.

***Ни в коем случае не садитесь на иглу предложенных обстоятельств.***

Это очень плохая штука. Какой бы органичной вы ни были, в конце концов ваша органика закончится. Если, конечно, вы не станете заложником собственного образа, который полюбили миллионы зрителей, и вам ничего другого не позволяют играть. Тогда да, надо играть.

Важно, присваивая себе другого человека, персонажа присвоить его эмоционально-психологический портрет. Он включает в себя скорость эмоциональных реакций.

Все люди по-разному реагируют на события, у всех людей по-разному, с разной скоростью в кровь поступает химия эмоциональная. Из-за этого у каждого человека свой эмоциональный темпоритм. У всех персонажей свой эмо-

циональный темпоритм тоже. И что бы его присвоить, нужно наблюдать за тем, как эмотионируют другие люди.

***У всех людей, в зависимости от профессии, социального статуса, возраста скорость эмоциональных реакций на события будет разной и степень этих реакций будет разной. Это надо учитывать, когда вы создаёте своих персонажей.***

Вы с одной скоростью эмоционально реагируете, другой человек, другого возраста, другого социального статуса, воспитания, будет с другой скоростью реагировать. Все это будет сказываться на его эмоциональном темпоритме. Это надо учитывать.

Пришла вам проба на главную героиню. Вам прислали сцену, сценарий, возможно синопсис, возможно, поэпизодник, возможно сценарий всех серий, возможно сценарий ещё не написан, на момент проб. У вас есть сцена. Как разобрать сцену для проб для главной героини?

***Начнём с того, что сцена проб и сцена фильма это две разные вещи. Сцена фильма рассказывает историю. Сцена проб артиста продаёт заказчику. Если вам прислали сцену для проб на главную героиню, то ее нужно решать в векторе, в рамках основного конфликта главной героини этой истории.***

Что бы ни было написано в сцене, какая бы она ни была, какой бы конфликт в сцене не фигурировал, вам нужно решать эту сцену и готовиться, и играть ее потом на пробах в рамках основного конфликта главной героини.



Как узнать основной конфликт, я думаю вас учить не надо. Смотрите что она хочет, с кем она борется, и вы понимаете какой у неё основной конфликт.

Чаще всего основной конфликт лежит в арке главной героини, а арка главной героини обычно описана в библии героев, которую вам присылают. Всё очень просто, например, вот она была неуверенной, наивной девочкой, приехала в Москву, познакомилась с парнем, он в нее влюбился, она от него забеременела, он ее бросил и вот, общаясь с такими уродами, она выросла в циничную, никому не верящую женщину, которая идет по головам. Вот ее арка, вот ее основной конфликт с мужчинами — недоверие, она никому не верит, ее основная арка в том, что она обожглась, перестала всем верить и потом она найдет человека, который ей эту веру в мужчин вернет. И вот в рамках этого конфликта, этой арки нужно готовиться к сцене.

И сейчас вы спросите, но как же так, а если сцена будет другая? Я открою секрет:

***Режиссер скорее всего выберет сцену для проб, где будет раскрываться героиня по основному конфликту, чтобы посмотреть, как артистка в конфликте существует.***

Итак, на главную героиню, когда вам приходит сцена для проб, нужно готовиться по основному конфликту и играть в сцене для проб основной конфликт. Нужно в сцене для проб прожить героиню по арке, включая все элементы ее трансформации. Если в сценарии не очевиден конфликт, запросите библию персонажа у кастинг-директора, пусть она запросит у режиссера. Посмотрите, какое у героини преобразование и это преобразование возьмите за основу, это преобразование нужно сыграть в сцене

проб и этот основной конфликт реализовать, даже если сцена не про это.

Режиссер посмотрит и увидит эту арку, он увидит, что вы играете его героиню, написанную в сценарии, что вы понимаете смысл подготовки к пробам по главной героине. Вы основной конфликт вскрываете, понимаете его, готовитесь по нему, ищите крайние точки арки, понимаете, как играть начало, понимаете как играть конец, и вы в сцене проб должны сыграть всю героиню по всему фильму, ужать её от начала до конца и играть её в сцене проб.

«Зачем?», — спросите вы, это же глупость, — «В сцене нельзя прожить всю героиню от начала до конца!» А я скажу, что в сцене фильма нельзя, а в сцене проб можно, чтобы люди, которые будут смотреть сцену проб, увидели вашу героиню!

Режиссер, продюсер, который будет смотреть и утверждать вас, увидит вашу героиню и, увидев вашу героиню, поймет, что именно вы подходите на эту роль. Именно вас утвердят, если вы в сцене проб сыграете всю героиню, всю арку, от наивной девочки, до циничной суки, которая никого не любит и ненавидит всех мужиков.

Некоторые хитрые режиссеры присылают две сцены, чтобы посмотреть, как развивается героиня, одна сцена, когда героиня начальная по арке, вторая, когда героиня конечная. Он смотрит как вы играете первую сцену и как играете вторую сцену, чтобы понять насколько вы меняетесь. Если вам прислали две сцены, то скорее всего, чтобы посмотреть, как вы изменились из одной сцены в другую. Это надо тоже учитывать и играть в одной сцене начало арки и во второй сцене конец арки — две разные героини.

Предположим, что вы большая молодец и вас утвердили на главную роль, вы показали режиссеру, что можете понимать основной конфликт, решаете арку главной героини, видите её, вы не повторяетесь, вы очень интересная артистка, в вас много мастерства и в вас есть всё, для того чтобы играть главную героиню. Вам присылают сценарий, вы выписываете все сцены с главной героиней, и вы думаете, а как ее играть, как ее решать, какая она в каждой сцене, где моя арка, как эта арка проходит, в какой момент это все меняется? Как это все делать? Сидите и думаете: «Боже, как же быть?»

Если вас утвердили, прежде всего есть возможность поговорить с режиссером и режиссер скорее всего что-то расскажет. Если режиссер грамотный, он скорее всего объяснит, как происходит трансформация и какая происходит трансформация. Он поставит задачу.

Если режиссер говорит — «Не играйте, а живите!», то, скорее всего, роль придется решать самой. Очень часто от режиссера можно услышать, да и от сценариста, от продюсера такую реплику про персонажа: «И вот ваша героиня постепенно меняется».

Так вот, это слово «постепенно» — смерть для вашей героини, а для вас очень плохой совет. Если Вы играете главную героиню, или будете играть, то никогда в жизни постепенно не меняйте свою героиню, из-за этого «постепенно» зритель не заметит, что в вашей героини поменялось.

Запомните это, зарубите на носу, если играете главную героиню, никаких постепенно быть не может, изменения должны быть разительны. В одной сцене вы закончили беднячкой, следующую сцену вы начали богачкой, в одной

сцене вы закончили наивной, в следующей сцене, начали циничной.

***Изменения в главной героине должны происходить разительно.***

От режиссера нужно добиться номер сцены, после которой героиня уже изменилась. Он скажет: «Ну вот, например, с этой сцены за номером три четырнадцать уже можно играть другую, ну, где она уже полностью изменилась».

***Эти изменения можно проследить в гриме и costume. Потому что художники всегда спрашивают режиссера, где происходят внешние изменения героини. Грим с costume никогда не меняются постепенно (они разнятся в рамках персонажа, но не меняют персонаж). Когда героиня меняется, прическа её меняется сразу, costume с брюк на платье – тоже сразу. В одной сцене героиня ушла из сцены с одним гримом и в одном costume, а в другую сцену зашла с другим гримом и в другом costume. Персонаж по арке меняется также.***

Для вас это будет отправная точка. Не играйте что-то среднее, никогда. Это сгладит вашу трансформацию, зритель не заметит трансформацию, зритель видит только изменения, если вы меняете по чуть-чуть, он эти изменения никогда не заметит. Зритель только контраст.

Я вам открою секрет, инсайт можно сказать, что все фильмы и истории рассказываются на контрасте. Чтобы в сцене ярче была видна боль персонажа, у него до этого будет сцена где он радуется, где он счастлив. Чтобы ярче воспринималось событие ужасное для персонажа, ему это событие преподнесут в самый счастливый момент его жиз-

ни. Это закон драмы — контраст. И играть свою главную героиню нужно контрастно.

Играете до какой-то сцены начало арки, всё остальное играете концом арки, ничего среднего быть не должно. У вас героиня изменяется конкретно от бедняка до богачки, от девочки до женщины, от счастливой до несчастной и у нее может быть только два состояния, никаких постепенно, запомните это раз и навсегда.

А вы скажете, а как она меняться то будет? А меняется она очень просто. Героиня меняется под воздействием обстоятельств: её предают, её обманывают, мама не помогает, муж предает, изменяет с подружкой, подружка завистливая — обманула, на работе уволили. И вот она наивная, она получает известие за известием, страдает, у нее есть какие-то реакции, но она не меняется, она все равно наивная. В какой-то момент она находит какую-то женщину, которая говорит, ты все неправильно делаешь, тебе нужно делать так-то и так, она все равно наивная, но она воспринимает, думает, реагирует и в определённой сцене это все заканчивается. А в следующей сцене она выходит циничной сукой, стервой, уже не наивной, это изменение должно быть разительным и тогда вас как актрису будут воспринимать профессионально, потому что вы умеете решать персонаж.

Решать персонаж нужно именно так, два состояния, арка состоит только из двух частей, первая и вторая, никакой средней, даже если вам режиссёр говорит, что есть средняя, кивайте, но играйте только две и вы будете самой крутой артисткой в мире. Запомнили, что арка по персонажу решается в двух состояниях начало и конец истории, сначала она реагирует в одном состоянии, а потом в другом состоянии.

***Но! Если у героини несколько возрастных или временных этапов. Или несколько жизненных этапов. Например, героиня выписана в 15, 20, 35 лет, то арка должна создаваться по каждому этапу.***

У нас два варианта истории, есть фильм, а есть сериал. У нас есть горизонтальные и вертикальные сериалы. В полнометражном фильме и в горизонтальном сериале у персонажа есть арка, т.е. персонажи меняются. В вертикальных сериалах герои не меняются, они всегда остаются тем, кем он был. Там арки у героя нет, что бы ни говорили. Конечно за восемь сезонов он стареет, но никогда не меняется. В вертикальных сериалах меняются взаимоотношения между героями.

Поэтому, когда будете готовиться к пробам на вертикальные сериалы, вам надо арку придумать, на пробах её сыграть, а в фильме не играть. Никаких арок в вертикальных сериалах нет. Герой остается статичен, он как заходит ментом принципиальным, так все восемь сезонов остается принципиальным ментом, если поменяется, то сериал закончится. Он может быть ранен, потерять память, перестать кого-то любить, но он не может перестать быть принципиальным ментом.

# НЕСКОЛЬКО ЛАЙФХАКОВ

Не только вы себя продаете, режиссер вас тоже продает заказчику и я, когда артистам на пробах задачу ставлю, я говорю:

***«Нужно начинать с чего-то  
яркоэмоционального! Без действия, с нуля  
начинать нельзя».***

Нельзя начинать снизу, нужно начинать всегда сверху, может получиться так что мы пробуем главного героя и второй план, тогда главный герой будет начинать сверху, чтобы его повыгоднее продать, а второй план будет начинать снизу.

Что такое ударная нота?

У нас вся сцена — это психологическое действие, которое мы играем воздействием на партнера — манипулируем, обижаемся ругаемся, требуем, обманываем, жалеем... Это действие — психологическое действие. Действие можете любое играть, все что написано в сцене, главное не повторяйте его.

***Нельзя два раза за сцену играть одно и то же действие!***

Иначе будете скучны, неинтересны, все будут считать, что вы играете одно и то же.

Второе, что вы играете, это эмоции, состояния. Так вот ударная нота — это яркое эмоциональное состояние. Мы не берем гнев, мы не берем ярость, мы берем яркое эмоциональное состояние по началу сцены. Мы входим либо в боли за предательство в боли за обиду, в ярком чувстве от осознания любви, в растерянности и в страхе от того что должно произойти и это должно читаться по артисту. Чем ярче будет это состояние, чем оно больше будет читаться, тем оно будет больше держать внимание и не важно, что этого нет в сцене проб.

***Те, кто пробы смотрят, не помнят, что было в сценарии до этой сцены.***

Понятное дело, что мы не можем абстрагироваться от сюжета, диалога и поэтому ударная нота должна быть адекватной тексту.

Если вы заходите в сцену в статике, эмоций никаких нет, что-то вы играете, потом вы начинаете разгоняться... Это скучно, это неинтересно. Потому что люди, которые смотрят пробы, они обращают внимание на артистов, которые находятся в каком-то эмоциональном состоянии. Это психология, это нас природа такими сделала, если мы видим реальную эмоцию, которая яркая, связана с болью, со страхом, человеческими чувствами базовыми, мы цепляемся взглядом за это.



Запомните —

***Нужно разбирать и решать сцену не в рамках сюжета, а в рамках персонажа.***

Вы почитали сцену, в ней сюжет такой вот: здесь она была до этого, пришла отсюда, туда уходит, здесь она делает это, чувствует это — так неправильно! Для проб неправильно! Правильно так — вы берете персонаж и рассуждаете: «Она начинает глупой девочкой и заканчивают женщиной которая испытала много боли и уже понимает, что такое ценность жизни, любовь к родителям», сжимаете это до размеров сцены и играете это в сцене пробы.

Вы должны в эмоциональном варианте это подать и это будет выгодно вас продавать. Рецензенты увидят роль вашей героини в одной сцене. А именно это они и ждут.

***Когда вы готовитесь к пробам, не думайте сюжетом сценария, думайте персонажем.***

Лучше получить замечание режиссёра: «Круто сыграла, но какую-то фигню, давай сыграем по-другому», нежели ничего от него не получить и где-то там осесть в небытие.

Не забывайте, пробы вас продают, вы себя должны сами продавать на пробах, и продавать нужно мастерство свое, а делать это нужно, как бы цинично это ни звучало, нужно хитростями.

Пользоваться этими хитростями, знать, как эти пробы смотрят, знать, что их не смотрят полностью, смотрят первые пятнадцать секунд, потому что у смотрящих мало вре-

мени и цепляются они взглядом за первые пятнадцать секунд.

Банальный пример – у артистки дрожит голос, у нее тембральность такая от природы, как будто она нервничает постоянно, а продюсер пробы смотрит «на слух». Не смотрит, а слушает, в очередной пробе он слышит дрожащий голос, обращает внимание, поднимает взгляд и уже смотрит глазами на артистку. А у нее больше ничего нет. И он пролистывает её? Почему так? Почему он обращает внимание? Потому что, когда мы испытываем настоящую реальную эмоцию у нас меняется тембральность голоса. Это очень просто физиологически объясняется. Когда у вас реальные эмоции происходят, когда вы их не играете, то у вас меняется сердцебиение, у вас меняется дыхание, оно сбивается, становится тяжело дышать диафрагма сужается, горло сжимается. Реальную эмоцию слышно и видно!

***Когда режиссер говорит «Не играйте, а живите!», то чаще всего он имеет в виду, что нужно эмоцию не играть, а чувствовать по-настоящему, с химией эмоциональной в крови. Со всеми эндорфинами, окситоцинами, мелатонинами и адреналином.***

Когда режиссер говорит не играй, а чувствуй, он чувствует фальшь. Когда артистка должна в сцене любить и хотеть партнера, ты это «услышишь». Потому что у женщины сядет голос в вниз, в живот. Речь станет медленнее. Дыхание станет глубже.

А если этого не происходит, то это значит, что артиста не справляется со своей задачей и её пролистывают дальше.

***Искусство игры актерской в том, чтобы то, что артист чувствует внутри, отражалось на его лице.***

Если ты чувствуешь внутри, а внешне это никак не отражается... То игры никакой и нет.

***Мы должны видеть, что чувствует главный герой.***

Нет момента в фильме, где мы не видим что он чувствует, просто мы видим в разной степени. Если главный герой не знает другого персонажа, то в общении с ним он чуть-чуть будет показывать. Если он влюблен в женщину — полностью будет показывать, что он чувствует. Если это папа, перед которым нельзя показывать чувства, герой капельку будет глазиком показывать, но мы все равно будем понимать, что он чувствует.

***Персонаж всегда существует в эмоции. Всегда, это закон.***

Если ты играешь, а режиссер не видит того, что ты играешь, то это значит, что режиссер не видит то, что хочет увидеть здесь и сейчас в персонаже. Возможно, ты чувствуешь это правильно, но это в действии внешне и в эмоции не отражается.

# КАКОГО АРТИСТА ЧАЩЕ УТВЕРЖДАЮТ?

Часто говорят: «Того, за которым интересно наблюдать»

А что включает в себя это понятие «интересно наблюдать»?

Давайте разберемся.

– Ну, прежде всего, интересен тот, который не играет текст.

Или, как ещё говорят по-другому – «выразительно его читает». Это важно. Текст нужно жить, чтобы действие, прописанное в тексте, не было по первому плану. Чтобы действие, положенное на текст, было решено на основании взаимоотношений персонажей, его состоянии, сквозном действии, на чем угодно, но не на том, что написано в самом тексте. Поясню. На банальном примере. В сериальной индустрии (да и в полнометражной тоже, чего уж там) есть такое понятие, как конфидент. Это когда персонажи рассказывают друг другу то, что сейчас происходит в сюжете. Обычно конфидента много во всяких детекти-

вах, процедуралах, медицинских сериалах и т. д. Так вот играть её по первому плану ни в коем случае нельзя, да и не получится. Как играть перечисляемые факты? А очень просто – нужно играть не факты, а отношения между персонажами. А если нет отношения, играть внутренний конфликт или рефлексию от предыдущего события.

– Интересен тот, у которого богатый эмоциональный аппарат.

У которого наработано множество красивых штампов, и он ими умеет пользоваться, не повторяясь в рамках сцены или эпизода. Самые интересные могут не повторяться целую серию. Зритель очень быстро улавливает статичность артиста (не по физическому действию, а по психологическому, и по эмоциональному состоянию) и очень хорошо замечает скудность эмоционального багажа. Как только артист начинает повторяться, зрителю он сразу становится скучен.

– Еще артист должен быть интересен в паузах.

Что это значит? Это значит, что паузы должны заполнены психологическим действием. Что-то там с ним должно постоянно происходить. Как-то глаза его должны постоянно работать. Что-то всё время в состоянии меняется. Вообще, нужно запомнить – статика в любом её виде для артиста профессиональная смерть!

– Интересен тот, у которой рваный темпоритм.

Я может быть сейчас удивительную вещь скажу, но темпоритм в кинокартине задается именно актером, его игрой. А не монтажом и музыкой, как многие считают. Монтаж и музыка должны актерский темпоритм подчеркивать

и поддерживать. Если монтажом и музыкой приходится темпоритм задирать или как-то менять, то это значит или актер, или режиссер с одной из своих задач не справился. Если же у артиста темпоритм не меняется, то это уже проблема. Потому что стабильный темпоритм скучен. Человек чувствует только изменение темпоритма, и соответственно проявляет к этому интерес.

– Еще интересна тот, у который показывает разницу своих эмоциональных потенциалов.

Звучит красиво, но непонятно. Что это? Это процесс изменения эмоционального состояния артистом из одного крайнего в противоположное крайнее через серию переходных состояний. А это, поверьте, очень непросто. Тем более в рамках одной сцены. Не просто, но очень красиво. И артист в таких процессах выглядит очень интересно.

Просто глаз не оторвать.

# ПОЧЕМУ МЕНЯ НЕ УТВЕРЖДАЮТ?

Прежде всего, дорогие артисты, вас не утверждают, потому что вы не умеете себя продавать. Есть шесть правил, соблюдая которые, у вас повысятся шансы быть утвержденными на пробах.

## ПРАВИЛО 1. УМЕЙ СЕБЯ ПРОДАТЬ

Вы готовитесь к пробе ровно так, как готовились бы, если бы это была сцена из фильма. Вся ваша интуиция, весь ваш опыт, всё ваше образование подсказывают: нужно рассказать историю, нужно определить конфликт, раскрыть персонаж и прочее, и прочее, и прочее. Но как бы все учебные пособия и все мэтры ни утверждали, что это правильно, практика сегодняшнего дня говорит о другом.

Если в фильме сцена рассказывает историю, то задача пробы для вас — утвердить вас на роль. А значит, главное,

что нужно сделать в сцене для пробы лично вам — грамотно продать себя, то есть максимально продемонстрировать свое мастерство. Нет, конечно, если вы, к примеру, выпускник ГИТИСа, чей талант любим и публично восхваляем вашим мастером, или вы жена (а возможно и муж) режиссера или продюсера, или вы одновременно небесно красивы и небесно талантливы — безусловно, и вас и ваше мастерство будут холить, лелеять и неистово продвигать всеми возможными способами. Но если вы всё же относитесь к большинству представителей актёрской братии, если вы артист среднего и высшего мастерства, и не умеете себя продавать — как бы цинично это ни звучало, о вас просто никто никогда не узнает.

Что в пробе вы можете сыграть наиболее выгодно для себя? Что такого вы можете показать в сцене, чтобы обратить на себя внимание среди многих других артистов? Что у вас получается лучше всего, какие пристройки, какие штампы вы можете сюда поместить? Естественно, это не должно идти в корне в разрез с персонажем, который там прописан и, конечно же, не должно противоречить истории.

Это должно лежать сверху, дополнять и выгодно выделять вас как артиста.



## ПРАВИЛО 2. ДИАПАЗОН И РАБОТА БЕЗ ПАРТНЁРА

Важнейшая составляющая, благодаря которой актёрское мастерство выглядит «богатым» — это диапазон. И эмоциональный и по действию. Или по-другому — багаж штампов, которые артист может сыграть. Он показывает, насколько ярко артист может проявлять настоящую человеческую эмоцию. Не сыгранную, а настоящую, ЖИВУЮ, когда артист сиюминутно, здесь и сейчас реагирует на то, что с ним происходит. Идёт от реакции партнера, соперничает ему, отвечает, работает с реквизитом. Это хорошо, когда есть партнер и реквизит.

А если этого нет?

Во этом случае вступает в работу эмоциональный интеллект, благодаря которому можно смоделировать реакции своего партнера. Если вы можете представить эмоции партнёра, «живёте» материал и текст сцены, независимо от того, коллега-артист перед вами, или подбрасывающий реплики кастинг-директор, или ассистент по актерам — это огромное преимущество, которое вас продаёт.

Это означает, что вы сможете играть сцену без партнера, или, не видя партнёра. Ведь зачастую бывают ситуации, когда лицо партнёра находится за камерой или за краном и нужно играть крупный план, не имея зрительного контакта с ним. Даже если на пробах ваш партнёр по каким-либо причинам не выдаёт нужных реакций, это не должно быть препятствием для воспроизведения ваших собственных эмоций.

Умение играть материал и с партнёром и без партнёра одинаково круто — вот, что вас продаёт.

## ПРАВИЛО 3. СУХОЙ ГЛАЗ — НЕУДАЧНАЯ ПРОБА

Если бездействие сбивает вас с ног, то «Сухой глаз» убивает вашу актёрскую игру. Это первая причина провала — артист приходит на пробу и выразительно читает текст. Никто никогда не утвердит вас на роль, если вы не будете играть ярко. Не важно, что за персонаж вам достался, суровый ли капитан дальнего плавания или стойкая мать одиночка.

Это может быть суперскала, которая никогда не плачет, но если у вас в сцене не блестит глаз на слезе, если по голосу тембрально не слышно вашего волнения, вас не утвердят. Скажу больше: многие режиссеры и продюсеры, как ни парадоксально, утверждают неглядя — на слух определяя по тембру голоса вашу эмоцию и мастерство.

Как правило, артист существует на двух рельсах: психологическое действие и эмоциональное состояние. Если действие — например, гневаться, умолять, прощать — в некоторых случаях вы можете даже наигрывать, то запускаясь по второй колее — эмоциональному состоянию — заклиная вас — не смейте его играть. Если вы будете пытаться технически воспроизводить состояние — вам скажут что вы живете театрально.

Что имеет ввиду режиссер, когда говорит, что вы играете театрально?

То, что вы, как раз таки, наигрываете состояние.

***Когда артист играет не эмоцию, а своё представление о том, как эта эмоция должна выглядеть, это всегда выглядит искажённо и фальшиво.***

Высший пилотаж мастерства — когда актёр способен войти в состояние извне, когда за внешним тянется внутреннее. Если вы способны на это — браво, маэстро, утверждаю. Если нет — добиваетесь состояния любой из огромного количества существующих сегодня техник. Даже если для этого вам требуется подкладывать эмоцию, использовать результаты тренинга, триггеры, и что угодно ещё. А любая эмоция в своих крайних проявлениях вызывает слезу.

Важно: никогда не переходите на крик в пробе. Неважно, яростно вы орёте или отчаянно — в этот момент неясно, что вы чувствуете и соответственно, что же вы играете. Для режиссера это прямой сигнал о вашем непрофессионализме.

Высший пилотаж — уметь кричать органично, так чтобы было понятно, что в это время происходит с вашим персонажем и что он испытывает. Тоже самое касается и истерики: её нужно грамотно простроить, чтобы сыграть органично.

## ПРАВИЛО 4. ПРАВИЛО ПЯТНАДЦАТИ СЕКУНД

Впечатление от пробы и артиста складывается уже в первые 10–15 секунд, в редких случаях, например, если пробы монтажные – до 30 секунд. Поэтому именно начало сцены должно быть максимально ярким, **МОЩНЫМ**.

Неважно, какого персонажа вы воплощаете, неважно, что происходит с ним в конкретной сцене – вы с первых секунд должны играть что-то цепляющее, эмоциональное и яркое по психологическому действию.

Даже если в сцене этого нет – нужно придумать, оправдать, обыграть и органично пропустить дальше по сцене. Именно «правило 15 секунд» поможет вам зацепить на себе глаз режиссёра в общем потоке отсматриваемых проб.

## ПРАВИЛО 5. ЗАКОН ЭТЮДА

Ещё один способ выгодно показать а, следовательно, и продать себя в пробе – изменить эмоциональное состояние с максимально возможной амплитудой. Выигрышное для вас, как для артиста, яркое начало должно, как в актёрском этюде, привести к противоположному финалу.

Начали со слезы — заканчиваете в смехе. Вступали с боли — к концу сцены летаете от радости. Зашли со счастья — финал в апатии. Вам нужно уместить весь свой диапазон в сцену.

## ПРАВИЛО 6. ТЕСТ НА СТРЕССОУСТОЙЧИВОСТЬ

Итак, вы максимально готовы к пробе, держите текст, не плаваете в материале, уверенно отвечаете на вопросы. Но режиссёр, вдруг, ведёт себя странно. Он пьет кофе, болтает по телефону или даже ест, чихает, кашляет. Отвлекает вас, останавливает посреди дубля, дает правки «на лету». Такое происходит очень часто, но очень редко это происходит, потому что режиссер невоспитанный человек. Режиссер не быдлан, он хочет посмотреть, как вы ведете себя в стрессовой ситуации и провоцирует вас на пробах.

Повышает голос, незаслуженно критикует, может даже оскорбить. И будет внимательно смотреть, как вы себя ведете. Если режиссер видит, что артист подает признаки неадекватности, ведет себя агрессивно, теряет работоспособность, прерывает рабочий процесс — это прямой сигнал о том, что работать с таким артистом (если это не медийная персона, разумеется) на площадке будет сложно. Эдакая проверка на стрессоустойчивость.

В HR этот термин обозначается как стрессовое собеседование.

# КАК СМОТРЯТ ПРОБЫ?

Как оценивают артистов? На что смотрят? На что обращают внимание?

Первое, что оценивается — это внешность. Это циничный и несправедливый, но факт. Запомните, к красивой актрисе требования по мастерству занижены. Если придётся выбирать между двумя равными по мастерству актрисами, то утвердят красивую. Примите это.

Красивых чаще утверждают, им многое прощают, от них мало требуют. Остальным приходится быть талантливыми.

Но.

Если будет выбор между красивой и талантливой, то выберут талантливую. Это не всегда так, и иногда часто не так, но в нормальных проектах, которые создают профессионалы, так. Если ты видишь, что в проект вместо талантливой тебя утвердили красивую её, которая играет, как Шварценеггер в фильме «Вспомнить всё», то тихо поблагодари бога, что он тебя отвёл от этого проекта и живи спокойно дальше, пробуясь в более достойные тебя проекты.

Вообще, привыкни благодарить судьбу за то, что тебя куда-то не утвердили. Поверь, если не утвердили, тебе это не нужно.

Есть простое правило:

В этом мире проектов куда тебе не нужно намного больше проектов, куда тебе нужно.

Первый этап отсмотра проб – это отсеив. Сначала отсеив всё скучное режиссер. Потом продюсер, или много продюсеров. Тех, что останется будут сравнивать.

Что отсеивается в первую очередь?

– Статика по действию. Я не про физическое действие, я про психологическое. Про эмоциональное.

– Если в артистке в первые пятнадцать секунд ничего не происходит.

– Если с артисткой мало чего происходит за всю сцену.

– Если артистка повторяется, то есть играет одно и то же больше одного раза за сцену.

Также прощаются за одноплановость, когда артистка играет всё по первому плану.

Если артистке не больно. Главная героиня должна испытывать настоящую боль, которую зритель должен почувствовать через свои сетевые нейрончики.

Если артистка не сыграла что-то ударное. Во втором акте сцены нужно сыграть то, что зацепит. Что-то сильное,

эмоциональное. То, что «переломит» сцену, изменит её ход.

Если артистка не медийная. Это самый обидный факт. Чтобы из всего множества медийных или условно медийных (артистка может быть медийна только в своей аудитории, или только на конкретном канале) выбрали не медийную, она должна быть талантливее и интереснее всех остальных. Если её всё-таки утвердят, то её будут «окружать медью» – поддерживать медийным кастингом.

Если главная героиня не одна, а героев команда, отсеют всех, кто «влетает» в более талантливых коллег. Что это значит? Это значит, что если ты похожа на кого-то более талантливого в своей категории, то скорее всего утвердят её. В команде все должны быть максимально разные. Похожих в команде быть не должно.

А если не главная роль?

Тогда могут отсеять по всем вышеперечисленным причинам тоже, но скорее всего отсеют, потому что не оттеняет выгодно главного героя.

Потому что основная задача всего кастинга выгодно оттенять главного героя. И если ты этого не делаешь, то тебя отсеют.

А если эпизод?

А с эпизода могут отсеять, или как ещё говорят с «типажа», по всем вышеперечисленным причинам тоже, но в основном, если в артисте нет признаков этого самого эпизода или он не похож на этот типаж.



# А КАК СМОТРЯТ САМОПРОБЫ?

Их смотрят на телефоне. Есть отдельные режиссёры и кастинг директора, которые смотрят на экране монитора или телевизора. Но их так мало, что даже как будто бы их нет.

Объясню почему.

Большие подбитые в единую таблицу кастлисты с самопробами большая редкость. Обычно, кастлисты собираются кастинг-директорами с фотографиями и ссылками на шоурилы или визитки артистов. Предварительно запрашивается дрим-каст от режиссёра, продюсерские хотелки, и пожелания заказчика. Потом это всё фильтруется режиссером, продюсером, стоп-листами, бюджетом, заказчиком (но обычно кастинг-директор уже знает, кого отфильтровать, поэтому отсеивает минимальный).

Далее это всё вызывается на пробы. Там уж, как хочет режиссер, или креативный, или генеральный, или заказчик, или кто там ещё может принимать решения, можно будет провести либо парные, либо ансамблевые пробы. Либо артисты по очереди придут посидеть на стуле пе-

ред кастинг-директором, который будет подбрасывает текст.

Где-то на этом этапе начинают запрашивать самопробы у артистов, которые не могут быть лично. Либо у всех артистов, если режиссер не может быть лично. Либо просто потому, что так хочет студия.

Их право.

Так вот самопробы начинают приходиться в любое время. Во все средства связи. Кастинг-директору они валяются от всех артистов, от всех агентов и агентств, во все мессенджеры и почты, во все соцсети. И кастинг-директор, который работает ещё на паре проектов, тут же это всё пересылает режиссёру. Обычно, в группу проекта под название «КАСТИНГ». Заставить кастинг-директора свести всё в таблицу практически нереально. Нет, заставить можно, но это будет в два раза дольше, что-то забудется, потеряется, потому что она не всегда у компьютера, а поток сообщений у неё чудовищный. Поэтому лучше пусть сразу пересылает.

Следите за моей мыслью? Самопробы – это поток. Поэтому, запомните:

Самопробы смотрят на телефоне. Эффект первого впечатления остаётся именно от этого просмотра.

Да, потом, все таблички сделают, всех посчитают, упакует в красивые презентации и отошлют заказчику. Но пересматривать на большом экране уже никто не будет. А если и будет, то мнение о вас сохранится с первого просмотра самопробы на маленьком мониторе.

Пусть это звучит крайне несправедливо, но это факт. Поэтому самопробы нужно делать качественно.

Совет – отослали самопробу – забудьте про неё. Не нужно ею жить и строить своё существование вокруг неё. Ваше предназначение не эта самопроба.

Отослали – забудьте!

Живите дальше, пишите другие самопробы, занимайтесь любовью и пейте витамины.

Пусть новость о том, что вас вызвали на очные пробы или утвердили будет для вас сюрпризом.

Удачи!

# ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Сейчас почти все артисты, процентов 90 играют себя, существуют в предложенных обстоятельствах. Очень редко встретишь того, кто придет с проработанным образом и начнет играть персонаж.

В чем проблема может возникнуть, если вы будете талантливым артистом, звездой медийной, но будете всегда существовать в предложенных обстоятельствах? Вас перестанут смотреть через два года.

Это проблема, которую я прочувствовал на себе. Когда ты несешь кастинг на канал, мне говорят: «Да зачем ты ее принес, она каждый год одно и тоже играет, пять сериалов она одинаковая».

Играйте персонажей. Играйте чужую боль. Сопереживайте, не играйте на триггерах. Твоя боль — не боль персонажа, ты играешь не персонаж, ты играешь себя в этой ситуации.

И первое, что вам нужно, чтобы играть другого персонажа, это дыхание. Нужно дышать как он, от дыхания идет

эмоция, а от эмоции идет дыхание, две взаимозависимые вещи.

Почему все практические занятия начинаются с дыхания? Потому что дыхание — это персонаж. Дышишь вместе с ней, потом ты сопереживаешь ей, чувствуешь то же что она, стараешься сопереживать, ты не сможешь не сопереживать, ты человек, если у нее реальные эмоции, ты начнешь сопереживать. Если начнёшь переживать, ты в конце концов поймешь, что она чувствует.

Нужно играть на сопереживании, учиться сопереживать персонажу и играть то, что насопереживали играть. Вы очень быстро этому научитесь, если будете просто много сопереживать.

Не нужно играть на рефлексах. Это вот эти триггеры ваши любимые, это рефлекс. Опытный режиссер всегда увидит, что это искусственная слеза. Это некрасиво. Не надо. Играйте по-настоящему, переживаете свои слёзы, не подкладываете ничего, учитесь сопереживать вашему персонажу.

Когда артистка выходит на площадку и после команды «начали» слезы полились по щелчку, это рефлекс. Не нужно рефлексов. Нужна настоящая живая эмоция от чувств, испытываемых вашим персонажем в данном материале.

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие .....	3
Актер должен себя продавать .....	4
Роли .....	6
Эпизод (типаж, характер) .....	7
Второй план .....	12
Главная героиня .....	22
Характерная или героиня? .....	26
Как играть главную героиню? .....	28
Несколько лайфхаков .....	38
Какого артиста чаще утверждают? .....	43
Почему меня не утверждают? .....	46
ПРАВИЛО 1. Умей себя продать .....	46
ПРАВИЛО 2. Диапазон и работа без партнёра .....	48
ПРАВИЛО 3. Сухой глаз – неудачная проба .....	49
ПРАВИЛО 4. Правило пятнадцати секунд .....	51
ПРАВИЛО 5. Закон этюда .....	51
ПРАВИЛО 6. Тест на стрессоустойчивость .....	52
Как смотрят пробы? .....	53
А как смотрят самопробы? .....	56
Лирическое отступление .....	59

**Руслан Николаевич Паушу**

Твои идеальные пробы  
Актерские пробы, по которым утверждают (И самопробы)

Это не научный труд, не панацея и не высказывание.

Это сборник практических советов для артистов при подготовке к пробам. Можно попробовать ими воспользоваться, а можно и не пользоваться. Автор, пользуясь этими рекомендациями, в большинстве случаев утвердил тех артистов, которых считал правильным решением для фильма.

Многие сочтут данные рекомендации вредными. Я же считаю, что артист имеет право на реализацию своего таланта большим количеством средств, чем у него сейчас имеется.

Руслан Паушу.