

АМЕРИКАНСКИЙ БЕСТСЕЛЛЕР

«ЭТА КНИГА ПОМОЖЕТ ВАМ ОТКРЫТЬ
В СЕБЕ ГЕНИАЛЬНОГО АКТЕРА».

— The Los Angeles Times

ТЕХНИКА ЧАББАК
**МАСТЕРСТВО
АКТЕРА**



12 ШАГОВ К ГОЛЛИВУДУ

Мастер сцены

Ивана Чаббак

**Мастерство актера:
Техника Чаббак**

«ЭКСМО»

2013

Чаббак И.

Мастерство актера: Техника Чаббак / И. Чаббак — «Эксмо»,
2013 — (Мастер сцены)

Книга одного из самых востребованных преподавателей актерского мастерства в мире, Иваны Чаббак, знакомит читателей с популярной актерской техникой, применяющей ключевые законы психологии. Среди учеников Чаббак - известнейшие актеры современности: Брэд Питт, Шарлиз Терон, Джим Керри, Лив Тайлер и многие другие оscarоносные знаменитости. Теперь и у вас появилась возможность побывать в классе легендарного преподавателя и приобщиться к секретам глубокого мощного исполнения роли.

© Чаббак И., 2013

© Эксмо, 2013

Содержание

Введение	6
Часть I	9
Глава 1	14
Глава 2	24
Конец ознакомительного фрагмента.	30

Ивана Чаббак

Мастерство актера: Техника Чаббак

Ivana Chubbuck

THE POWER OF THE ACTOR

Copyright © 2004 by Ivana Chubbuck. All rights reserved

В оформлении обложки использована фотография: Tom Coultas / iStockphoto / Thinkstock / Fotobank.ru

Фотографии на 4-ой стороне обложки:

John Barrett, Barry Talesnick, Henry McGee / Globe Photos /

ZUMAPRESS.com / Legion-Media

Nancy Kaszerman / ZUMAPRESS.com / Legion-Media

Dennis Van Tine / Future-Image / ZUMAPRESS.com / Legion-Media

Scott Kirkland / Globe Photos / ZUMAPRESS.com / Legion-Media

Введение

Актерская игра – сложное искусство, сущность которого ускользает от определения. Вместе с тем почти каждый человек способен отличить хорошую игру от плохой или блестящую от хорошей. Почему один актер может своей игрой полностью захватить наше внимание, а другой, играя ту же роль, произнося те же самые слова, будет вызывать лишь зевоту? Если бы дело было только в тексте роли, в красоте языка, в искусном построении фраз, нам было бы достаточно прочесть ее вслух. Но слова не просто читаются с листа. Они исполняются актерами, которые и дают им подлинную жизнь.

Каждый актер знает, что исследование и понимание своих личных переживаний – неотъемлемая часть процесса актерской игры. Это стало общепризнанной истиной благодаря Станиславскому. Разница между моей техникой – техникой Чаббак – и методиками прошлого состоит в том, что я учу актеров рассматривать свои эмоции не как конечный результат, а как способ достижения цели. Моя техника учит актеров побеждать.

Если вдуматься, единственным постоянным элементом практически во всех драмах и комедиях – а по сути, во всей литературе – является воля к победе. Любой персонаж имеет свою цель, нуждается в чем-то или жаждет чего-то добиться: любви, власти, признания, славы, – и история демонстрирует нам, как именно он пытается преуспеть в достижении этой конкретной цели. Это стремление к победе составляет суть любого конфликта.

Я учу актеров побеждать, поскольку именно это определяет поведение человека в реальной жизни. Люди всегда стараются получить то, чего они хотят. Яркие и энергичные люди стремятся к исполнению своих желаний столь же ярко и энергично, вкладывая в это много сил и эмоций. Они делают это подсознательно, в то время как актер обязан полностью понимать себя и иметь в своем распоряжении инструмент для анализа своей роли, чтобы демонстрировать яркое и динамичное поведение, которое бы при этом выглядело органичным. Техника Чаббак учит подобному поведению, позволяя реализоваться мощным естественным человеческим порывам.

Техника Чаббак выросла из моего стремления понять и преодолеть мои собственные психологические травмы и, в частности, осознать, каким образом они влияют на мое актерское мастерство и мою жизнь. Я и не представляла, насколько мощной и глубокой окажется эта идея.

Меня воспитывали отстраненный и эмоционально сдержанный отец-трудоголик и мать, склонная к физическому и эмоциональному насилию. Из-за этого в глубине моей души родилось ощущение ненужности, и я чувствовала себя недостойной любви. Когда я выросла и стала актрисой, все ужасы моего детства и подросткового возраста остались со мной, и я никак не могла выбраться из этого кошмара. Я была на «ты» со своей эмоциональной болью – собственнo, любой актер должен стремиться именно к этому.

Но я начала спрашивать себя: «До каких пор я буду продолжать это чувствовать? Как переживания и эмоции из моего прошлого влияют на мою актерскую работу? Как могут эти беспорядочные, разрозненные и подчас противоречивые эмоции помочь мне в работе над ролью?»

Будучи актрисой, я наблюдала многих своих коллег, которые выпускали свои подлинные глубокие и болезненные эмоции наружу, но в результате казалось, что своей игрой они потакают собственным слабостям. Я увидела, что, пестуя свою боль и тем самым пытаюсь унять ее (в жизни или на сцене), мы почти всегда достигаем противоположного эффекта. Судя по всему, эгоизм, жалость к себе и слабость – это основные характеристики жертвы. Не лучший вариант для актера.

Я стала искать другой путь, который помог бы мне более эффективно использовать мой эмоциональный багаж в актерской работе. Изучая биографии успешных людей, я заметила,

что для них эмоциональные травмы являются не поводом упиваться своими страданиями, а дополнительным стимулом, вдохновляющим их на великие свершения.

Я предположила, что та же формула может быть использована и в работе актера. Я стала наблюдать за великими актерами нашего времени и увидела в их игре то же страстное желание преодолеть трудности и в итоге сделать их средством, помогающим приблизиться к цели.

Я почувствовала необходимость создать систему, которая позволила бы осмыслить этот процесс и научиться управлять им. Систему, благодаря которой актер сможет использовать собственную боль для достижения целей своего персонажа. Систему, которая научит делать рискованный выбор, нарушать правила и вместо них устанавливать свои собственные, создавая вдохновляющие и необычные характеры. Систему, которая создаст героя, а не жертву.

Я поняла, что актеру необходимо ясно осознавать основную потребность, устремление или ЦЕЛЬ своего персонажа. Затем актер должен найти в себе внутреннюю боль, которая сможет привести его к этой цели. Поработав с этой идеей некоторое время, я установила, что боль должна быть достаточно сильной для того, чтобы наделить актера решимостью во что бы то ни стало ДОСТИЧЬ ЦЕЛИ. Если эмоции недостаточно сильны, они не смогут помочь актеру выстоять до победного конца. Но если внутренняя боль входит в резонанс с целью, то это связывает актера с ситуацией его персонажа, помогая достичь цели, имеющей принципиальную значимость для него как для личности, а не только как для актера, исполняющего свою роль. Именно из этого нового понимания и родилась моя методика.

Я приступила к работе, стараясь довести до совершенства эту теорию о преодолении внутренней боли, благодаря которому актерская работа может стать более яркой и техничной. Мне надо было понять, как помочь актерам найти способ примерить на себя и прочувствовать стремление своих персонажей к победе, которая станет и их собственной победой.

Когда я начала воплощать свою идею, это в буквальном смысле перевернуло мою жизнь. Я стала преподавать семь дней в неделю, по много часов в день. Поскольку я и до этого преподавала актерское мастерство, слава обо мне распространилась по актерскому сообществу достаточно быстро. Я открыла актерскую студию. Вскоре на обучение в этой студии выстроилась довольно длинная очередь. Я никогда не рекламировала ее, отказывалась от любого промоушена или упоминания моей школы в специализированных изданиях, не создавала странички в Интернете. Если честно, в течение нескольких лет мой телефонный номер даже не был внесен в справочники. Я решила, что если актер действительно хочет меня найти, то он это сделает. Некоторые актеры проделывали большой путь, чтобы попасть в мой класс, иногда им требовались месяцы только для того, чтобы получить телефонный номер школы. В результате ко мне пришли только те, кто был по-настоящему предан искусству, будь то драматург, режиссер или актер.

В течение последних двадцати лет я тренировала сотни актеров, сыгравших сотни ролей в сотнях фильмов, телешоу и театральных постановок. Эти актеры являются живой (и действующей) исследовательской лабораторией для моей методики. Бывало, что я тренировала нескольких актеров, которые проходили прослушивание на одну и ту же роль в одном и том же фильме. Я могла сразу оценить, что работает, а что – нет. Со временем мне удалось вычленивать то общее, что обеспечивало наилучший результат. Видя, как некоторые методы снова и снова приводят людей к успеху, я прорабатывала, исследовала и совершенствовала их, пока они не становились легко воспроизводимыми. Глядя на то, как мои актеры получают роли и серьезные премии, я обнаружила, что это часто происходит благодаря использованию практически одних и тех же фундаментальных приемов, уходящих корнями в психологию и науку о поведении.

С течением времени я заметила еще одну закономерность: моя методика имеет тенденцию распространяться и на личную жизнь актера. Использование препятствия как возможности преодолеть его и прийти к победе – настолько захватывающий и эффективный метод, что

многие актеры бессознательно сделали этот метод частью своей жизни, и он помог им самореализоваться и стать более уверенными в себе.

Что вам важно знать как актеру, режиссеру, сценаристу или даже человеку, который не имеет отношения к театру, но хочет научиться использовать свою боль для достижения целей, – так это то, что у меня есть техника, способная сделать вашу игру более глубокой и изменить вашу жизнь.

Эта книга даст вам точную инструкцию по использованию техники Чаббак, которая представляет собой исключительно строгую, разбитую на этапы, предельно понятную систему анализа роли. Систему, которая даст вам возможность не просто переживать эмоции, но и в полной мере их задействовать.

За свою преподавательскую карьеру я получила множество открыток, записок и писем от моих студентов, выразивших свою признательность за технику, которая очевидно способна изменить жизнь и карьеру актера, писателя и режиссера. Пусть эта книга станет моим способом сказать «спасибо» в ответ. Ибо я научилась столь же многому, если не большему, у моих студентов – благодаря их личностным качествам и разностороннему жизненному опыту, – как они научились у меня.

Часть I

Техника актерского мастерства

чаббак: двенадцать шагов

Актер, занятый преимущественно собственными переживаниями, обращает свою энергию внутрь и не способен вдохновить или зарядить ею ни самого себя, ни публику. В то же время человек, делающий все, чтобы превозмочь свою боль и достичь цели, заставляет зрителей смотреть, затаив дыхание, поскольку его поведение является живым и непредсказуемым. Любое творческое решение подразумевает риск и, как следствие, путь в неизвестность. Для актера недостаточно быть честным. Работа актера в том и состоит, чтобы периодически совершать определенный выбор, который приводит к удивительным результатам. Вы можете раскрасить холст масляными красками, но, если в результате не получится восхитительная картина, никто не захочет на него смотреть.

Эта методика научит вас использовать ваши травмы, эмоциональную боль, навязчивые состояния, потребности, желания и мечты как топливо, благодаря которому ваш персонаж сможет достичь цели. Вы узнаете, что препятствия, стоящие на пути вашего персонажа, существуют не для того, чтобы мириться с ними, а для того, чтобы их героически преодолевать. Другими словами, моя методика учит актеров побеждать.

Более двух тысяч лет назад Аристотель определил стремление человека к победе как сущность любой драмы. Преодоление преград и победы в жизненных конфликтах – это именно то, что формирует сильную личность. Мартин Лютер Кинг, Стивен Хокинг, Сьюзен Энтони, Вирджиния Вульф, Альберт Эйнштейн, Бетховен, мать Тереза и Нельсон Мандела – все они смогли справиться с, казалось бы, непреодолимыми жизненными трудностями на пути к достижению цели. И чем серьезнее были преграды, чем больше сил эти люди вкладывали в борьбу с ними, тем более глубокий вклад они внесли в преобразование мира. Они стали уникальными личностями не вопреки всем сложностям, а благодаря им. Именно эти качества мы хотим воспроизвести при создании характера персонажа. Гораздо увлекательнее наблюдать за тем, кто пытается решить проблему, чем за тем, кто в трудной ситуации опускает руки. На самом деле победитель – вовсе не тот, кто обязательно должен победить: победитель старается дойти до победы, неудачник же принимает поражение.

Чем глубже вы знаете себя, тем лучшим актером вы можете стать. Вы должны очень хорошо понимать, что придает вам силы. Следующие двенадцать инструментов помогут вам исследовать глубины своей психики и позволят вывести на свет и использовать в своих интересах всех тех удивительных демонов, которые есть у каждого из нас. Ваша темная сторона, ваши травмы, ваши убеждения, ваши приоритеты, ваши страхи, то, что управляет вашим эго, то, что заставляет вас чувствовать стыд, и то, что наполняет вас гордостью, – это и есть те краски, которыми вы рисуете свое произведение, будучи актером.

ДВЕНАДЦАТЬ ИНСТРУМЕНТОВ

1. **СВЕРХЗАДАЧА.** Чего ваш персонаж хочет от жизни больше всего? Определение желаний, которые сопровождают вашего персонажа на протяжении всего действия.

2. **СЦЕНИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА.** То, чего ваш персонаж хочет, пока длится конкретная сцена. Эта задача помогает в решении сверхзадачи персонажа.

3. **ПРЕПЯТСТВИЯ.** Затруднения физического, эмоционального или ментального характера, которые мешают персонажу в выполнении его сверхзадачи и достижении сценической задачи.

4. ЗАМЕНА. Отождествление в ходе разыгрываемой сцены другого актера с человеком из вашей реальной жизни, который важен для ваших сверхзадачи и сценической задачи. Например, если сценическую задачу вашего персонажа можно сформулировать как «сделать так, чтобы ты меня любил(а)», вы должны найти кого-то из вашей жизни, кто действительно заставляет вас испытывать эту потребность – стремиться к любви жадно, отчаянно, всем своим существом. Потребность, связанная с реальным человеком, дает вам сложное и многоплановое переживание.

5. ВНУТРЕННИЕ ОБЪЕКТЫ. Образы, возникающие в вашем воображении, когда вы говорите или слышите о каком-то человеке, месте, вещи или событии.

6. ТАКТЫ И ДЕЙСТВИЯ. ТАКТ – это намерение. Каждый раз, когда меняется намерение, происходит смена такта. ДЕЙСТВИЯ – это мини-цели, порождаемые каждый раз тактом и способствующие достижению сценической задачи и, как следствие, сверхзадачи.

7. ПРЕДЫСТОРИЯ. Событие, которое произошло до начала сцены (или до крика «Мотор!») и которое служит для вас отправной точкой, как в физическом, так и в эмоциональном смысле.

8. МЕСТО ДЕЙСТВИЯ И ЧЕТВЕРТАЯ СТЕНА. Принцип МЕСТА ДЕЙСТВИЯ и ЧЕТВЕРТОЙ СТЕНЫ подразумевает, что вы наделяете физическое пространство своего персонажа – которое в большинстве случаев реализуется на сцене, в учебном классе или на съемочной площадке – свойствами реального места. Прием места и четвертой стены создает ощущение уединенности, интимности, истории, смысла, защищенности и достоверности. Место и четвертая стена должны служить фоном и придавать смысл тем творческим решениям, которые вы создали при помощи остальных инструментов.

9. МАНИПУЛЯЦИИ. Обращаясь с реквизитом, вы создаете определенную манеру поведения. То, как вы расчесываете волосы во время разговора, завязываете шнурки, пьете, едите, орудуете ножом, чтобы что-то отрезать, и т. д., – это примеры МАНИПУЛЯЦИЙ.

10. ВНУТРЕННИЙ МОНОЛОГ. Диалог, который вы произносите мысленно, не озвучивая его вслух.

11. ЖИЗНЕННЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА. История вашего персонажа. Совокупность прошлых переживаний, которые определяют, почему и каким образом он действует в мире. Вам нужно соотнести ЖИЗНЕННЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА персонажа с вашими собственными – это поможет вам по-настоящему понять и прочувствовать поведение вашего персонажа, перевоплотиться в него и прожить эту роль.

12. «БУДЬ ЧТО БУДЕТ». Хотя техника Чаббак и обращается к интеллекту актера, это не сборник интеллектуальных упражнений. Суть этой техники – воссоздать поведение человека настолько достоверно, чтобы добиться искренности и непосредственности, возможной только в случае подлинного проживания роли. Чтобы воспроизвести естественное течение жизни и вести себя спонтанно, вы должны отключить свою голову. Для этого вы должны полагаться на ту работу, которую проделали с помощью предыдущих одиннадцати инструментов, и БУДЬ ЧТО БУДЕТ.

Эти двенадцать инструментов актера создают мощный фундамент, который помогает вам оставаться «здесь и сейчас» и способствует непосредственной, глубокой, динамичной и мощной актерской игре.

Моя работа с Хэлли Берри в фильме «Бал монстров» – хороший пример того, как на практике применяется эта техника. На примере одной ключевой сцены я познакомлю вас с использованием некоторых элементов моей методики. Имейте в виду, что в финальной работе над ролью мы прошли все двенадцать шагов, но разбору каждой сцены с использованием всех двенадцати инструментов посвящены дальнейшие главы этой книги. Здесь же с помощью несколь-

ких инструментов дается представление о том, насколько эффективной может быть эта методика.

«Бал монстров» – по-настоящему душераздирающая история, и Хэлли Берри играет в этом фильме трагическую роль. Мы должны были придумать, как помешать Хэлли в роли Летиции стать жертвой обстоятельств и не дать ей сломаться под грузом множества трагических событий, пережитых ее персонажем. В фильме несчастья Летиции начинаются, когда она приводит своего страдающего ожирением сына на последнее свидание к отцу (ее мужу), который находится в камере смертников в ожидании казни. Вскоре после смерти мужа ее сын гибнет под колесами автомобиля, а затем Летицию увольняют с работы и выселяют из дома. По мере развития истории Летиция обнаруживает, что отец ее нового друга – ее единственной надежды – является жутким расистом. И, как если бы этого было недостаточно, в конце фильма она узнает, что ее возлюбленный принимал участие в казни ее мужа и никогда не говорил ей об этом. Летиция ошеломлена и испытывает приступ ярости.

Как Хэлли сможет пережить эти события и не сдаться? Что из ее личного опыта можно соотнести с судьбой ее персонажа? Как нам сделать так, чтобы эта тягостная история пробудила в зрителях надежду, и позволить персонажу Хэлли в конце концов выйти из нее победителем? Если герой сдается в трудной ситуации, история заканчивается, а публика остается разочарованной. Мы использовали двенадцать инструментов, начав с определения сверхзадачи ее персонажа. Затем мы выявили личную боль Хэлли, которая эмоционально повторяла боль Летиции, и позволили ей выйти наружу, чтобы во время ее игры перед камерой достичь поставленных нами задач.

СЦЕНА ПРЕДАТЕЛЬСТВА

Иллюстрация использования СВЕРХЗАДАЧИ (инструмент № 1), СЦЕНИЧЕСКОЙ ЗАДАЧИ (инструмент № 2) и ВНУТРЕННЕГО МОНОЛОГА

- **Сцена:** предательство обнаружилось, когда Летиция выяснила, что Хэнк был палачом, приведшим в исполнение приговор ее мужа, и не сказал ей об этом.

- **СВЕРХЗАДАЧА Летиции:** «быть любимой и ощущать заботу по отношению к себе».

Учитывая опыт прошлой и теперешней жизни Летиции, ее главная потребность – это ощущение защищенности и поддержки, которое происходит от осознания того, что ее любят и о ней заботятся. Сценическая задача призвана помочь в достижении сверхзадачи, чтобы завершить общий сюжет и тот путь, который прошли вместе актер, персонаж и зрители. Это последняя сцена фильма, так что Летиция должна закончить свое путешествие, преодолев все препятствия и выполнив свою сверхзадачу. Чтобы это стало возможным, ее сценическая задача должна касаться не предательства, а того, как ей получить желаемое, то есть любовь. Таким образом...

- **СЦЕНИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА Летиции:** «сделать так, чтобы ты меня любил».

Последняя сцена «Бала монстров» начинается, когда Летиция обнаруживает в личных вещах ее друга Хэнка его портрет, сделанный ее умершим мужем. Рисунок означает, что Хэнк был знаком с ее мужем, возможно, в то время, когда тот находился в камере смертников, но Хэнк никогда не говорил ей об этом.

Марк Форестер намеревался оставить финал открытым, не сообщая зрителю ничего слишком определенного. Заставить аудиторию гадать, собирается ли Летиция убить Хэнка, себя или обоих. И хотя фильмы, относящиеся к категории «высокого искусства», часто заканчиваются довольно мрачно, я верю в то, что каждый человек, даже относящий себя к архаусной тусовке, хочет испытывать в конце фильма надежду (ощущение победы над обстоятельствами). Другими словами, я поставила задачу подарить любителям кино переживание,

которое позволило бы им поверить в возможность счастливого разрешения их собственных жизненных драм, показав им пример Летиции. Мы не могли изменить сценарий, который не предполагал хэппи-энда, так что вселить в зрителей надежду могла только актерская игра самой Хэлли.

Молчание Хэнка – это огромное предательство, еще один удар судьбы в длинном списке бедствий, выпавших на долю Летиции. Для нее это становится последней каплей. Ее охватывает ярость. Мы задаемся вопросом, собирается ли она убить его, себя или обоих (в полном соответствии с режиссерской задумкой). Используя ВНУТРЕННИЙ МОНОЛОГ, подкрепляющий сценическую задачу «сделать так, чтобы он меня любил» (а не «я хочу чувствовать гнев и отчаяние» – какой человек в здравом уме этого хочет?), мы изменили концовку, не меняя задумку режиссера.

Для того чтобы создать внутренний монолог, нам надо было сценически воплотить болезненное осознание Летицией того факта, что ее предали. Хэлли пробудила в себе гнев. В фильме гнев на ее лице говорит: «Как он мог так со мной поступить?» Чтобы во время внутреннего монолога мог возникнуть переход от гнева к надежде, мы с Хэлли в процессе обсуждения сцены подняли тему инстинкта самосохранения Летиции. В этой сцене она должна доказать себе, что Хэнк на самом деле ее любит, или умереть. Судя по всему, Летиция рассматривает свое открытие как злое предательство, которое означает, что ее жизнь кончена (возможно, в самом прямом смысле слова). Но она нуждается в любви Хэнка, и поэтому ей необходимо найти способ взглянуть на его ложь как-то иначе. Возможно, ложь Хэнка была не злонамеренным обманом, а актом, выражающим предельную самозабвенную любовь. Летиция могла бы объяснить поведение Хэнка следующим образом: «Быть может, он любит меня настолько сильно, что побоялся сказать мне об этом из страха меня потерять. Он даже был готов жить с постоянным чувством вины, настолько глубоки его чувства ко мне. Он не представляет свою жизнь без меня, и поэтому он пошел на обман. Он обманул меня только из-за своей огромной любви ко мне».

Таким образом, без всяких слов, исключительно за счет внутреннего монолога зрители смогли увидеть именно то, что она думает и чувствует. Последовательность переживаний, созданная ее внутренним монологом, выглядит так...

- Изумление от своего открытия...
- Которое превращается в лютую ярость...
- Которая сменяется болью и замешательством...
- За которыми следует вопрос жизненной необходимости – как справиться с ужасом от своего открытия...
- В результате чего она наконец находит решение, взглянув на произошедшее в позитивном ключе... что позволяет ей ощутить безусловную любовь другого человека (чувство, которое до этого было ей незнакомо).

Все эти переживания были переданы выражением лица Хэлли и ее поведением. В фильме она проходит через все стадии еще до возвращения Хэнка. Так что, когда Хэнк возвращается и кормит ее с ложечки мороженым на веранде, она уже может посмотреть на него с любовью и сказать в своем внутреннем монологе: «После всего, что мне пришлось пережить, мне очень тяжело, но твоя любовь все исправит. Со мной скоро все будет в порядке».

Я надеюсь, что этот рассказ о нашей с Хэлли совместной работе над «Балом монстров» даст вам более ясное понимание техники. За многие годы моей преподавательской практики я обнаружила, что истории о моем сотрудничестве с различными актерами являются самым лучшим наглядным пособием, оказывающим неоценимую помощь в понимании конкретных инструментов или аспектов методики. Далее в ходе подробного объяснения двена-

дцати инструментов я буду делать то же самое, приводя в качестве примеров мою работу с самыми разными актерами, от лауреатов премии «Оскар», театральных актеров и звезд сериалов до подающих надежды начинающих актеров из числа моих учеников.

Глава 1

Инструмент № 1. Сверхзадача

ТО, ЧЕГО ХОЧЕТ ВАШ ПЕРСОНАЖ НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕГО ДЕЙСТВИЯ

СВЕРХЗАДАЧА – это инструмент, благодаря которому в сценарии появляется завязка, кульминация и развязка. Она определяет тот путь, который проделывает актер вместе со своими зрителями. Все остальные инструменты должны быть подчинены этой сверхзадаче.

Если вы хотите стать ярким и запоминающимся актером, вы должны копировать поведение сильных и независимых людей. Неординарные личности всегда, так или иначе, ориентированы на достижение цели. Часто актеры попадают в ловушку, полагая, что актерское искусство состоит лишь в том, чтобы быть искренним и испытывать настоящие чувства, – но это не так. Слишком многие актеры считают, что если они добились в своей работе настоящих слез, то хорошо вошли в образ. Только то, как вы используете эти эмоции для достижения цели, делает вашу игру увлекательной и захватывающей как для вас самих, так и для зрителей. Без цели, без стремления к победе, обращаясь исключительно к эмоциям, актер превращается в жертву обстоятельств, прописанных в сценарии, а никто не хочет наблюдать за тем, как жертва изображает жертву. Мы хотим видеть, как человек меняет свою жизнь, а не принимает несправедливость как должное.

Актер должен рассматривать эмоции не как конечный результат, а как инструмент для преодоления препятствий и разрешения конфликтов в произведении.

Сверхзадача не только поддерживает актера и зрителей в их совместном путешествии, но и подгоняет действие. Как вам известно, время течет быстрее, когда вы изо всех сил пытаетесь чего-то достичь. Поскольку актер стремится к своей цели в состоянии величайшего эмоционального напряжения, это сжимает время как для самого актера, так и для его аудитории, заставляя минуты бежать быстрее, а зрителей – трепетать в ожидании того, как же будут развиваться события. Чем лучше актер умеет обращаться к своему жизненному опыту, чтобы ускорять течение времени ради целей, которые предполагает сценарий, тем выше его искусство.

Спросите себя: «Чего мой персонаж хочет от жизни?»

«К чему он стремится всей душой?»

Это и есть СВЕРХЗАДАЧА.

Появилась ли она только что или существовала уже на протяжении двадцати лет, сверхзадача – это основная потребность, которая движет вашим персонажем. Ваша конечная цель обязательно должна соответствовать какой-то базовой человеческой потребности и представлять собой простую формулировку вроде: «Я хочу найти настоящую любовь», «Я стремлюсь к власти» или «Мне необходимо признание».

Все остальные инструменты в нашем списке существуют только ради облегчения путешествия к выполнению вашей сверхзадачи, а также для того, чтобы сделать его более впечатляющим, проработанным, глубоким, значительным и искренним. Человеческий инстинкт самосохранения делает нас ориентированными на достижение цели. Наша эмоциональная жизнь зависит исключительно от того, достигли мы своих целей или нет. Например, ваша сверхзадача – «быть любимым». Если вы решаете вашу сверхзадачу, вы счастливы; если вам не удается выполнить ее, вы грустите и злитесь.

Эмоции – это реакция на действие, но никак не наоборот.

Поиск сверхзадачи избавит вас от необходимости нагнетать эмоции еще до того, как начать играть, что позволяет эмоциональному накалу возражать более естественно. Это намного проще, чем тратить целый час перед выходом на сцену или на съемочную площадку, вспоминая какое-то ужасное событие из прошлого и пытаясь удержать это ощущение. Если вы будете эмоционально накручивать себя, то в итоге вы начнете просто извергать из себя эмоции, как будто вас тошнит ими. Не забывайте, что рвота никогда не приносит удовольствия ни тому, с кем она происходит, ни тем, кто ее наблюдает. Этот эмоциональный взрыв ни к чему не приводит.

Гораздо важнее то, что непрерывная работа ради выполнения сверхзадачи, переходящая из одной сцены в другую, делает ваше поведение в каждой сцене более реалистичным. Если вы от лица своего персонажа сражаетесь с возникающими у вас на пути трудностями, то правдоподобное и ни на что не похожее поведение само собой станет частью вашего пути к достижению цели. Ваша полная концентрация на сверхзадаче заставляет вас забыть о том, как вы выглядите со стороны, и позволяет проявиться вашим отличительным чертам и вашей уникальной манере игры. Подобное поведение создает ощущение реальности происходящего, держит зрителей, наблюдающих за вашим персонажем, в постоянном напряжении и заставляет их аплодировать вашей игре. Зрители получают возможность воочию убедиться, как нереализованное стремление к цели реализуется прямо на их глазах, и пережить это как свою собственную победу. Люди склонны поддерживать другого человека, если чувствуют, что он переживает те же трудности, что и они.

Несколько лет назад у меня проходила обучение Кэтрин Кинер. У нее была невероятно богатая эмоциональная жизнь, которую она могла задействовать в своей работе, но в то же время она применяла ее без всякой пользы и без стремления к цели. В классе неделя за неделей, сцена за сценой она демонстрировала эмоционально выверенную актерскую игру. Но, хотя мы с ее однокурсниками видели ее боль, мы не могли пережить эту боль вместе с ней. Мы, будучи ее зрителями, не могли понять ее переживания, поскольку все ее эмоции, удивительно глубокие и открыто демонстрируемые, были бессмысленны – они не были связаны с потребностью достичь цели.

Кэтрин полагала, что если она будет безоглядно идти к цели, то это превратит ее персонажей в отвратительных манипуляторов. Но я рассматриваю манипуляцию как мощное средство осознанно добиваться того, что ты хочешь. Использование манипуляции как способа достижения важной цели делает персонажа по-настоящему успешным, а успешные люди всегда очень обаятельны. Просто представьте себе Элизабет Тейлор в фильме «Кто боится Вирджинии Вульф?» или Кевина Спейси в «Подозрительных лицах». Я сказала ей: «Ты должна понять, что манипулирование в нашей работе – это совершенно нормально; это именно то, с помощью чего ты сможешь добиться признания как актриса». На тот момент у Кэтрин за плечами уже была солидная актерская карьера, но она пока так и не была по-настоящему признана публикой.

Вскоре стало известно, что ей досталась роль восхитительно манипулирующей другими людьми секс-бомбы Максин, и это заставило публику и критиков заметить ее. Персонаж Кэтрин настолько излучал волю к победе, что она была вынуждена принять сверхзадачу своего персонажа и ее отношение к жизни, когда ничто, кроме победы, не имеет значения. И переживания Кэтрин по поводу того, что ее неумолимое движение к цели заставит аудиторию ее ненавидеть, оказались абсолютно беспочвенными. В действительности эффект был полностью противоположным. Зрители не обращали внимания на то, что Максин – стерва, поскольку у

нее были веские основания безжалостно идти к цели, вызывающей у них сочувствие: снова наполнить свою жизнь силой.

Зрители узнавали в ее страстном стремлении себя и восхищались ее решимостью сделать все возможное, пойти на любые унижения, рвать зубами, но вернуть себе силу – поскольку ее потребность в силе была вызвана ощущением бессилия, которое она была вынуждена испытывать в прошлом. Приняв решение достичь цели Максин, Кэтрин смогла воплотить перед камерой ее характер. В результате впервые за свою карьеру Кэтрин была номинирована на «Оскар», «Золотой глобус» и получила премию «Независимый дух» за лучшую женскую роль. Но помимо премий она приобрела опыт того, насколько захватывающим может быть процесс решения сверхзадачи персонажа, и это стало поворотным моментом в ее карьере.

Для актера сверхзадача служит источником дополнительной информации о сюжете и является потрясающе эффективным способом вжиться в роль. В сущности, сверхзадача – это то, что организует совместное путешествие актера и зрителей. В начале пьесы или фильма персонаж (а вместе с ним и актер) начинают с буквы А, с некой отправной точки. Именно в этой точке необходимо определить сверхзадачу, которую персонаж во что бы то ни стало должен решить. В остальной части пьесы или фильма показывается, как именно этот конкретный персонаж идет к достижению цели, чтобы в конце концов завоевать право достичь буквы Я.

Сценарий дает нам сырой материал, проанализировав который мы получим информацию о том, что заставляет персонажа поступать именно так. Она включает социально-экономическое положение персонажа; историю травматических событий; место, где персонаж родился и вырос; время действия; историю личных и профессиональных успехов и неудач персонажа; мечты персонажа; *modus operandi* – поведенческую модель персонажа; то, как персонаж видит себя, и то, как другие персонажи видят его. Затем актер вживается в роль, находя соответствие всему вышеназванному в своей собственной жизни. Это органично создает характерные особенности речи и поведения.

СВЕРХЗАДАЧА вашего персонажа должна быть сформулирована таким образом, чтобы указывать на изменения в его жизни, необходимые для его физического и/или нравственного выживания.

Существуют некие универсальные человеческие стремления, которые могут задавать направление путешествию персонажа на протяжении всего действия, охватывает ли оно события одного дня или включает в себя всю его жизнь. Вот подходящие сверхзадачи, касающиеся базовых человеческих потребностей:

- найти любовь;
- обрести силу;
- чувствовать безусловную любовь другого человека;
- иметь детей;
- выйти замуж/жениться;
- чувствовать любовь матери или отца;
- заставить вернуться спутника жизни;
- сделать великолепную карьеру;
- получить признание;
- остаться в живых;
- защитить любимого человека.

Сверхзадача не имеет отношения к сюжету. Джордж Бернард Шоу сказал, что не существует новых сюжетов, только новые способы договариваться и устанавливать отношения. И поскольку каждая личность уникальна, то, как человек договаривается или устанавливает

отношения, тоже будет ни на что не похоже. То, каким образом ваш персонаж стремится к решению своей сверхзадачи, в основе которой лежат базовые человеческие потребности, и есть его путь.

***Нам не нужна актерская интерпретация, чтобы понять сюжет.
Для этого у нас есть сценарий.***

Вы должны всегда помнить, что зрители идут в театр, в кино или смотрят телевизор для того, чтобы посмотреть на человеческие взаимоотношения. Не имеет значения, что при этом мы переносимся на несуществующую планету Небулоса или в гущу сражения времен Второй мировой войны или становимся свидетелями того, как гигантские тараканы сеют повсюду смерть и разрушение, – зрители всегда могут сравнить свою жизнь с тем, как герои пытаются устанавливать, выстраивать или выяснять отношения. Это справедливо независимо от того, где и когда все это происходит.

В фильме «Вне времени» Ева Мендес играла женщину из полицейского управления по имени Алекс Уитлок, работающую над расследованием убийства рука об руку со своим бывшим мужем (тоже полицейским), Мэттом Уитлоком, которого играет Дензел Вашингтон. По мере того как она ведет расследование, у нее все больше складывается впечатление, что это персонаж Дензела виновен в убийстве. История заканчивается, когда выясняется, что его подставили, и герои воссоединяются.

Ева могла бы работать, имея в голове сверхзадачу, прописанную в сценарии: «раскрыть преступление». Это было бы слишком пресно и скучно. И потом, в этом не было бы того, что всегда интересует зрителя больше всего, – отношений между людьми. Отсутствовала бы возможность самоотождествления. Поэтому мы с Евой придумали ее персонажу другую сверхзадачу: «сделать так, чтобы Мэтт (персонаж Дензела) вернулся и снова меня полюбил». Это означает, что она расследует это дело по двум причинам. Во-первых, ей необходимо произвести на него впечатление, продемонстрировав свое профессиональное мастерство. А во-вторых, несмотря на свои подозрения, она чувствует необходимость помочь ему оправдаться. Эта сверхзадача делает персонажа Евы сильным и независимым – как в работе, так и в личной жизни. Благодаря этому она имеет полное право вернуть его в свою жизнь; она не просто хочет, чтобы он вернулся, а предпринимает реальные, ощутимые действия, чтобы он вернулся. Это к тому же делает ее реакции более эмоциональными, поскольку каждый сюжетный поворот усложняет внутренний конфликт, который она должна разрешить, чтобы прийти к цели (вернуть своего мужа). Именно так запутанность сюжета становится частью актерской игры. Ева должна пройти все сюжетные перипетии и после этого все равно решить свою сверхзадачу. Сложность образа будет только увеличиваться, если к цели человека ведет простая базовая человеческая потребность. Это позволит актеру отвлечься от умственных процессов и позволить своим переживаниям проявиться на телесном уровне.

СВЕРХЗАДАЧА должна быть простой, соответствовать базовым потребностям и предполагать реальное действие

Если сверхзадача остается простой и естественной для человека, она создает пространство, где актер может прекратить играть и начать по-настоящему жить на сцене. Самая распространённая ошибка, которую обычно допускают люди, – это выбор слишком запутанной (и, как следствие, слишком сложной для исполнения) сверхзадачи.

Когда я тренировала Джессику Бил для ее звездной роли в римейке «Техасской резни бензопилой», мы столкнулись именно с этой проблемой. Сформулировать ее сверхзадачу было легко, поскольку она прописана в сценарии: «убежать от психа, выжить самой и помочь выжить друзьям, поскольку убийца совсем спятил и жаждет крови, а мы всего лишь простые молодые

ребята, кроме того, я беременна, а мой парень не знает...» Сложно было ее сыграть. Упростив ее, мы пришли к сверхзадаче «защитить моего неродившегося ребенка». Это дало ей стремление выжить во что бы то ни стало, поскольку в случае ее смерти ребенок умер бы вместе с ней. Она действовала исходя из отчаянной подсознательной первичной потребности (не существует потребности естественнее, чем защита нерожденного ребенка). Кроме того, эта сверхзадача придавала большую напряженность и реалистичность тому, что касалось ее отношений с другими людьми, особенно с ее парнем. Она чувствовала, что не должна никому рассказывать о своей беременности, особенно своему парню, пока не почувствует, что будущий ребенок снова оказался под эмоциональной защитой ее друзей и своего отца. Простая сверхзадача позволила ей добавить глубины фильму, который иначе так бы и остался примитивным ужасником.

При окончательном монтаже ремейка «Техасской резни бензопилой» из фильма были вырезаны все упоминания о беременности Джессики. Но, даже не будучи беременной в той версии, которая стала известна зрителям, Джессика, преследуя цель защитить своего нерожденного ребенка, придавала действию невероятную остроту. Не имеет значения, что аудитория не была осведомлена о ее беременности, поскольку мы рассматриваем ее поведение как продиктованное острой необходимостью защитить своих друзей и самой остаться в живых. В результате ее актерская игра в картине, которую можно было бы рассматривать как обычный хоррор, была высоко оценена, и Джессика стала получать столько предложений о съемках (и такие высокие гонорары), сколько она никогда не получала до этого.

Не руководствуйтесь в выборе СВЕРХЗАДАЧИ доводами рассудка

Вместо этого выберите три или четыре цели, определенные жизненными обстоятельствами вашего персонажа, и попробуйте поэкспериментировать с ними во время репетиции. К концу второй страницы диалога вам будет очевидно, какая из целей является наиболее удачной.

Гедда Габлер – один из самых сложных театральных персонажей. Ее часто играют как злую, расчетливую, несимпатичную женщину. Джудит Лайт пришла ко мне, поскольку хотела избежать этой распространенной интерпретации образа. Она готовилась к постановке в Кеннеди-центре в Вашингтоне. Мы с Джудит сделали шаг назад и попытались рассмотреть обстоятельства жизни Гедды. Отец Гедды был генерал-майором, который хотел сына, чтобы продолжить военную династию. Разумеется, в то время для женщины было невозможным каким-то образом связать свою жизнь с армией. Поэтому факт рождения дочери не имел для него решительно никакого смысла.

Логично предположить, что, когда Гедда была ребенком, она устала слушать, как ее отец с важностью рассуждает о военной стратегии и тактике, и наблюдать, как он занимается проведением военных учений, не обращая при этом на нее никакого внимания. Любой ребенок, игнорируемый своими родителями, обязательно будет одержим тем, чтобы изменить их отношение к себе, заслужив их гордость за свои достижения, признание и, что самое важное, любовь. Ее сверхзадачей было «добиться любви моего отца». Это та сверхзадача, что дает рациональное объяснение жесткому и расчетливому поведению Гедды и заставляет сочувствовать ей. Она пыталась даже после смерти своего отца стать тем человеком, которого он мог бы любить: генерал-майором.

Для воплощения подобной трактовки роли я порекомендовала Джудит вести себя как домашний генерал-майор. В своих отношениях с каждым человеком из ее окружения, в каждом разговоре, в каждом проявлении она вела себя как на войне, осуществляя передислокацию войск, вводя противника в заблуждение, идя в разведку и т. д. Это поведение может показаться жестоким, но, поскольку Джудит продемонстрировала в своей работе праведную цель – заслужить любовь отца, – зрители и критики узнали Гедду как искреннего и ранимого человека, делающего то, что необходимо для победы, а не как расчетливую женщину, неспособную любить. Мы нашли ее сверхзадачу, ставшую движущей силой ее неблагоприятных поступков.

Даже у самых жестоких преступников есть достойная сочувствия причина, объясняющая их поведение. Задача актера – отыскать ее.

СВЕРХЗАДАЧА должна представлять собой простую, однозначную, естественную потребность, которая будет придавать смысл поступкам героя на протяжении всего действия.

Занимает ли сценарий две страницы или двести, охватывает ли действие пять минут или целую жизнь, ваша сверхзадача должна выступать в качестве ясного и отчетливого лейтмотива. То, с чего ваш персонаж начинает и чем он заканчивает, дает нам ключ к пониманию вашей цели. Несколько лет назад Роб Шнайдер пришел ко мне со сценарием комедии «Мужчина по вызову» – истории о человеке по имени Дьюс Бигалоу, ставшем профессиональным жиголом. Поговорив о возможных ловушках, связанных с этой ролью, я сказала, что теперь мы подошли к сверхзадаче, которая не только придаст смысл всей истории, но и заставит зрителей воспринимать Дьюса как героя, а не как скользкого типа, ищущего легкий способ с кем-нибудь переспать. Перебрав несколько идей, мы пришли к выводу, что наилучшая сверхзадача – это «быть любимым». К несчастью для него, потому что он должен быть готов пойти на все, чтобы получить эту любовь.

Мы также поговорили о том, что могло бы объяснить такую сверхзадачу. Что может заставить мужчину настолько изголодаться по любви, чтобы он решил стать жиголом? Пришел ответ: его персонажа постоянно и непрерывно отвергали девушки, даже в совсем юном возрасте. Эта потребность иметь успех у женщин так и осталась неудовлетворенной, даже по ходу действия фильма. Поскольку социальные навыки Дьюса – на уровне ребенка, практически во всех ситуациях он ведет себя совершенно по-детски.

То, что мы уязвили сверхзадачу персонажа с его детской непосредственностью, придало Робу невинность, без которой Дьюс не смог бы вызывать симпатию. Помните, что дети обычно делают все, чтобы победить. Например, если ребенок хочет фрисби¹, он будет трогательно просить, стучать ногами, торговаться, рыдать, обвинять, давить на жалость и делать все назло. Мы разучились вести себя подобным образом, когда утратили непосредственность и духовную чистоту. Если во взрослом возрасте человек сохраняет детские потребности и детское поведение, мы легко его прощаем. Посмотрите на Джека Николсона в фильме «Лучше не бывает». Он тоже создал персонажа, взяв за основу образа детскую непосредственность. Персонажа, который мог бы показаться жестоким, если бы он вел себя как взрослый.

Этой сверхзадаче, связанной с детскими переживаниями самого Роб Шнайдера, фильм обязан двумя важными вещами. Во-первых, сверхзадача изменила форму картины. Поскольку Дьюс вел себя как ребенок, причина его превращения в жиголо не могла заключаться в поисках секса как такового. Хотя женщины приходили к нему именно за сексом, желание любви, испытываемое Дьюсом, оказывалось сильнее. Дьюс заслужил любовь, заставив женщин почувствовать себя достаточно уверенными, чтобы справиться с некоторыми своими достаточно серьезными проблемами: нарколепсией, ожирением и синдромом Туретта. Зрители тоже полюбили его – за то, что он помог этим женщинам. Роб сделал Дьюса героем, тем самым превратив пошлый анекдот в высокую комедию, ставшую к тому же настоящим хитом. Это второй бонус фильма, который ему обеспечила выбранная нами сверхзадача.

Прочитайте весь сценарий несколько раз

Чтобы обнаружить сверхзадачу вашего персонажа в сценарии, недостаточно прочитать сценарий один раз. Перечитывая его, вы сможете узнать больше деталей о характере и жизни

¹ Frisbee – летающий диск (англ.). – Прим. ред.

вашего персонажа и начать думать о том, каким образом другие персонажи связаны с вами и что они о вас говорят за вашей спиной.

Не перечитав несколько раз сценарий «Молчания ягнят», Энтони Хопкинс никогда бы не понял, что сверхзадача Ганнибала Лектера заключалась не в том, чтобы стать опасным серийным убийцей, а в том, чтобы завоевать дружбу агента Клариссы Старлинг (Джоди Фостер). Действие начинается с того, что Лектер проверяет Клариссу, чтобы определить, достойна ли она его советов и его хорошего отношения. Хопкинс использует странное и пугающее поведение своего персонажа как очень эффективный способ проверить ее – интеллектуально, эмоционально и физически. Ганнибал Лектер – это человек с искаленной психикой; подобные душевные травмы почти всегда являются следствием жестокого насилия, перенесенного в детстве. Проверка Клариссы ему необходима как способ удостовериться, что она не причинит ему вреда. Его странная тактика действительно является единственным способом эмоционально защитить себя. Кларисса с успехом проходит его строгую проверку. Каким образом? Дело даже не только в том, что она продемонстрировала свою интеллектуальную и эмоциональную силу. Гораздо важнее, что оба героя пришли к пониманию того, что им приходится бороться с одними и теми же демонами в душе. У обоих в голове есть «кричащие ягнята», но справляются с ними они диаметрально противоположным образом: она – спасая других людей, он – убивая. Общность боли связывает их, и зарождается дружба. Дружба настолько крепкая, что зрители начинают верить, что ни при каких обстоятельствах Ганнибал Лектер не причинит Клариссе вреда. Дружеские узы, созданные актерами, были настолько сильны, что в конце фильма, когда персонаж Хопкинса с издевкой говорит Клариссе: «У меня сегодня на ужин старый друг», зрители смеются, а не ужасаются, хотя они понимают, что он может в прямом смысле съесть свою гостью. Почему? Потому что сверхзадача «найти друга, который по-настоящему понимает меня» делает этот финальный комментарий нормальным и даже забавным; потому что эти слова друг адресует своему другу, а не изголодавшийся по человеческой плоти каннибал – молодому агенту ФБР. Основанная на потребности в дружбе сверхзадача Энтони Хопкинса превращает «Молчание ягнят» из еще одного типичного триллера в картину о дружбе между двумя непохожими людьми. Сверхзадача Хопкинса сделала фильм более трогательным, а также увеличила его значимость и принесла коммерческий успех.

Важно отметить, что Энтони Хопкинс никогда не считал своего персонажа злодеем. Хопкинс не осуждал его. Он рассматривал Лектера как человека, искалеченного жизнью, а его серийные убийства – как попытку отплатить миру за свое ужасное прошлое. Отказавшись от моральных оценок, Хопкинс получил возможность исследовать все грани характера этого непростого человека и, таким образом, создать очень сложный и интересный образ.

Никогда не осуждайте своего персонажа за его цели

Ноэл Кауард сказал: «Вы не должны осуждать искусство». Подобным же образом вы не должны осуждать своего персонажа за его цели. Глупый человек никогда не считает себя глупым. Злой человек не думает, что он злой, – у него всегда есть благовидное оправдание тому, что он делает. Проститутка или стриптизерша вовсе не обязательно ненавидит то, чем она зарабатывает на хлеб, или считает это чем-то грязным или недостойным. Вы не должны портить свое произведение искусства моральными терзаниями. Моральные принципы забирают часть вашей энергии и мешают вам сосредоточить свое внимание на вашем персонаже и его целях. Искусству необходимо пространство, в котором оно могло бы свободно развернуться, не будучи скованным никакими ограничениями. В своей работе вы должны использовать полную палитру человеческих качеств. Пусть в этой палитре будет как то, что делает вас хорошим и приятным в общении человеком, так и те темные стороны, которые есть в каждом из нас. Хотите вы этого или нет, но именно наши темные стороны, заставляющие нас испытывать

ненависть, страсть и решимость добиться своего во что бы то ни стало, делают наш путь к цели более захватывающим.

Определяя вашу сверхзадачу, не бойтесь покопаться в себе и взять на вооружение свои уродливые, темные стороны. Вы можете играть человека, который, с точки зрения общества, будет негодяем, но этот человек верит в свою правоту. Эти потребности должны быть отражены в вашей сверхзадаче. Например, если персонаж – насильник, то его сверхзадачей будет не «насилловать людей», а «вернуть себе свою силу», забрав ее у того человека, который некогда отобрал ее. Как мы увидим далее в этой книге, насильники и убийцы обычно рассматривают своих жертв как воплощение того человека, который некогда насилдовал их или издевался над ними. Поэтому, когда они издеваются над кем-то, насилуют или убивают, они чувствуют, что вершат правосудие и причиняют боль человеку, который некогда жестоко с ними обошелся. Отомстить человеку, олицетворяющему собой мучителя, подчас единственный способ для насильника или убийцы справиться с ужасной травмой, пережитой в детстве. Для них это возможность перестать чувствовать себя жертвой и ощутить свою силу. Это делает насилие или убийство в актерской игре оправданными.

Это верно и в отношении самоубийства – вы не должны его осуждать. Для кого-то это реальный способ справиться с невыносимой болью. «Покидая Лас-Вегас» – история о Бене (Николас Кейдж), человеке, желающем покончить собой, упившись до смерти, в чью жизнь неожиданно входит Сэра, проститутка (Элизабет Шу). Я работала с Элизабет как во время ее проб для этого фильма, так и непосредственно в процессе съемок.

Сначала мы прошли кинопробы, которые были очень непростыми, поскольку режиссер, Майк Фиггис, категорически не видел Элизабет в этой роли. В общем-то, не без оснований. До этого фильма Элизабет всегда играла обыкновенных «хороших девочек». Но Элизабет по-настоящему хотела эту роль, и Фиггис в конце концов согласился с ней встретиться. Мы знали, что он сделал это в лучшем случае из жалости. Нашей задачей было изменить его мнение и заставить его увидеть в Элизабет великолепную Сэру.

Если основываться на сценарии, то сверхзадачей Сэры было «удержать Бена от самоубийства и пробудить в нем желание жить». Тем не менее эта сверхзадача предполагала осуждение самоубийства как аморального и неправильного, что, как вы уже могли заметить, расходится с моими убеждениями о недопустимости осуждения поступков персонажей. Мы поиграли с несколькими идеями, и затем я спросила Элизабет: «А что если Сэра рассматривала самоубийство как решение для себя и, вместо того чтобы пытаться удержать Бена от этого шага, она ассоциирует себя с ним, поскольку они оба нашли одно и то же решение?» Таким образом, ее сверхзадачей стало «заставить Бена полюбить меня». Речь идет о любви между двумя людьми, имеющими общий ответ на вопрос о том, как прекратить невыносимую эмоциональную агонию.

Это могло бы превратить «Покидая Лас-Вегас» из депрессивной жалостливой истории о самоубийстве в великую историю о любви. Это могло бы стать историей о двух людях, которые собираются вскоре умереть, из-за чего им приходится уложить пятьдесят лет любовных отношений в несколько недель. Это придает вопросу, который Сэра задает Бену в одном из диалогов – «Почему ты хочешь убить себя?», – полностью противоположный смысл. Она спрашивает не «Почему ты хочешь совершить такую страшную вещь?», что предполагало бы осуждение, а «У тебя те же причины совершить самоубийство, что и у меня?», то есть, скорее, говорит о том, насколько они похожи, и пытается установить эмоциональную связь. Продолжая удерживаться от осуждения, мы также решили, что ей действительно нравилось быть проституткой – это занятие, помимо всего прочего, могло быть для такого человека, как Сэра, единственным способом ощутить свою власть.

Элизабет пришла на пробы и представила нашу версию сценария Майку Фиггису. Эта интерпретация его удивила и заинтриговала. Он попробовал на эту роль еще нескольких

актрис, но все они представляли сверхзадачу Сэры как «спасти Бена», а саму ее – как проститутку с золотым сердцем. Прямым следствием такого выбора сверхзадачи является стремление опекать Бена и унижать его достоинство на протяжении всего действия. Фиггис никак не мог выкинуть это новое видение Сэры из головы. Он не только пригласил Элизабет играть Сэру, несмотря на ее типаж, но даже переписал сценарий, приняв во внимание ее сверхзадачу и превратив фильм в историю о двух людях, которые обрели великую любовь, разгоревшуюся из обоюдного желания совершить самоубийство. Элизабет удалось привнести любовь и надежду в эту безжалостную историю об алкоголизме, проституции и изнасиловании. И действительно, Питер Треверс в рецензии на этот фильм в журнале *Rolling Stone* написал: «Фильм, поставленный Майком Фиггисом по автобиографическому роману Джона О’Брайена, написанному в 1991 году, – это трагедия, демонстрируемая нам с ошеломляющим оптимизмом и остроумием, как если бы влюбленным просто забыли сказать, что их история должна быть депрессивной». В большинстве других рецензий авторы соглашались с мнением этого критика, что фильм представляет собой «удивительно жизнеутверждающую историю о самоубийстве». Элизабет Шу была номинирована на «Оскар», Николас Кейдж получил «Оскар», а Майк Фиггис был номинирован на премию за лучшую режиссуру и лучший сценарий.

Вы должны проанализировать психологию персонажа и найти способ сделать так, чтобы ваш персонаж чувствовал правоту своего поведения. Для этого вам нужно исследовать основные причины того, почему ваш персонаж на сегодняшний момент ведет себя именно так. Рассмотрев особенности психики персонажа, вы должны выяснить, какие аналогии им есть в вашей эмоциональной жизни, и с помощью этого сделать так, чтобы аморальное, возмутительное поведение вашего персонажа имело положительный смысл.

Персонаж Бланш Дюбуа в пьесе «Трамвай “Желание”» – один из самых знаменитых «антигероев» в американском театре. Ее сверхзадача звучит как «сделать так, чтобы Стелла (сестра Бланш) разошлась со Стэнли (мужем Стеллы) и снова была со мной».

В своем стремлении снова завоевать внимание сестры она вынуждена лгать, воровать, и что хуже всего, у нее был секс со Стэнли, которого она фактически спровоцировала на изнасилование. Зачем заставлять мужа своей сестры заходить так далеко? Бланш делает все возможное, чтобы достичь своей цели; для нее это вопрос жизни и смерти. И это не фигура речи – если она не сможет заставить Стеллу оставить Стэнли и быть с ней, то она останется без средств к существованию, без крыши над головой и совершенно одна.

Персонализируйте СВЕРХЗАДАЧУ своего героя

Барри Пеппер пришел ко мне, чтобы подготовиться к роли Дэниела Джексона в «Спасти рядового Райана» Стивена Спилберга. Казалось бы, сверхзадача Дэниела – это «победа в войне». У такой сверхзадачи есть ряд преимуществ: она простая и побуждает к действиям, не слишком рассудочная, соответствует всем задачам сценария и не предполагает ничего предосудительного для персонажа. Тем не менее был забыт еще один важный момент: эта цель не связана ни с какой базовой человеческой потребностью. Победа в войне ничего не значит для Барри, и поскольку в основе любой актерской игры так или иначе лежат отношения между людьми, нам было необходимо обнаружить, каким образом это может быть применимо конкретно к его роли.

Барри – парень из канадского захолустья, в жизни которого никогда не было ничего хотя бы отдаленно напоминающего войну. Как он может стремиться к цели, о которой не имеет представления? Он, конечно, мог бы заставить себя поверить в то, что он воюет во Второй мировой войне, и привнести в свою игру ряд исторических деталей, но... Когда вы придумываете запутанную ложь, вам сложно держать в голове все детали, и однажды вы будете изобличены. Если у вас слишком много информации, которая связана исключительно с воображением, она рано или поздно вылетит из головы.

Вместо этого я дала ему понять, что война бывает разная. Существуют эмоциональные конфликты между людьми, которые заставляют чувствовать себя как на поле боя, и война, являющаяся неотъемлемой частью жизни каждого человека. Это как нельзя лучше касалось Барри, который на тот момент как раз должен был жениться. Неминуемый день свадьбы всегда пугает, внушает ужас, а у многих (включая меня) заставляя кровь стынуть в жилах. Факт остается фактом: большинство пар незадолго до свадьбы устраивают самые жестокие битвы в своей жизни. В день накануне моей свадьбы я так повздорила с мужем, что пригрозила ему выпрыгнуть из машины, едущей полным ходом по скоростному шоссе. Я даже открыла дверь и, сильно рискуя, подставила ветру одну ногу в невротическом стремлении победить любой ценой, в то время как наша ссора не стоила и выеденного яйца.

Перед лицом грядущего «в болезни и здравии», «пока смерть не разлучит нас», спутник жизни может вас злить, ужасать, а в некоторых случаях (в том числе и в моем) даже представлять угрозу для вашей жизни. Это как столкнуться с врагом на поле боя лицом к лицу. И если женитьба – это своего рода война, то можно предположить, что вы захотите выйти из этой войны победителем. Что вам будет необходимо героически преодолеть любую проблему, которая может возникнуть у вас с вашим супругом. Я знала, что ссоры с невестой будут для Барри естественной реакцией на неумолимо приближающийся день свадьбы, и поэтому заставила его задействовать в своей актерской игре беспокойство, конфликты, страхи и опасности, которые были частью его личной войны. Таким образом, сверхзадача Барри в картине «Спасти рядового Райана» стала звучать как «добиться счастья в браке».

В результате Барри воплощал перед камерой вовсе не свои фантазии о войне. Он шел к своей цели в «Спасти рядового Райана» со свирепой решимостью человека, у которого на кон поставлено нечто очень важное: выиграть войну против своих страхов и страхов невесты, чтобы его брак уже ничто не омрачало. В фильме ему принадлежит буквально несколько реплик, но зрители всегда воспринимали Барри как исполнителя одной из главных ролей, стоящего в одном ряду с такими тяжеловесами, как Том Хэнкс и Мэтт Дэймон. Все потому, что его воля к решению сверхзадачи была настолько тверда, а в основе поставленной цели лежало нечто настолько важное лично для него, что зрители, критики и будущие работодатели (режиссеры и продюсеры) не могли не заметить его, и это стало поворотным пунктом в его карьере.

Сверхзадача и СЦЕНИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА – это движущие силы моей методики анализа роли. Без сверхзадачи и сценической задачи нет потребности, нет отправной точки, нет развития, нет маршрута и, что самое важное, нет пути.

Глава 2

Инструмент № 2. Сценическая задача

ТО, ЧЕГО ХОЧЕТ ВАШ ПЕРСОНАЖ НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ СЦЕНЫ

СЦЕНИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА должна поддерживать сверхзадачу. Ни одна сценическая задача не должна противоречить сверхзадаче, касающейся всего действия. Ведь каждая сцена представляет собой одно из звеньев единой цепи, следующих друг за другом и образующих единство сценария. Если сверхзадача вашего персонажа – «быть любимым», то каждая последующая сцена будет формировать маршрут вашего персонажа в поисках этой любви. Это означает, что, если ваш персонаж в одной сцене предложит другому персонажу руку и сердце, а в другой сцене потребует от того же персонажа развода, сверхзадача все равно будет сохранена. Почему? Потому что сценическая задача второй сцены определяется сверхзадачей вашего персонажа. Ваш персонаж не обрел любви в этом браке, и поэтому обстоятельства заставили его искать любовь где-то еще. Таким образом, развод не противоречит сверхзадаче персонажа, а напротив, полностью соответствует ей. Сценическая задача – это своеобразный двигатель взаимодействия между вами и другими персонажами во время отдельной сцены, в то время как сверхзадача описывает то, к чему ваш персонаж стремится на протяжении всего фильма или спектакля. Сценическая задача – это конкретный путь, который вы выбираете, чтобы достичь конечной цели, и он реализуется за счет диалогов и действий в разбираемой сцене. В фильме «Паттон» у Джорджа К. Скотта, который играл главного героя – генерала Паттона, одну из ключевых фигур Второй мировой войны, – была сверхзадача «получить власть» (над кем угодно, будь то неприятель или его собственные солдаты). Во время своего ставшего знаменитым монолога Скотт стоит перед американским флагом и использует сценическую задачу «придать вам сил и вдохновить вас (солдат)». Эта речь пробуждает в солдатах Паттона готовность сделать все, о чем он попросит, в том числе умереть за него. Подобная преданность не могла не сделать Скотта, играющего Паттона, более могущественным человеком, и, таким образом, та энергия, которую он передал своим подчиненным, вернулась к нему с процентами. Благодаря использованию сценической задачи формируются симбиотические отношения, из которых все извлекают пользу. Скотт мог бы просто выступить перед солдатами напоказ, но вместо этого он посвятил свой монолог взаимодействию и формированию человеческих взаимоотношений. Вот почему эта сцена остается одной из самых запоминающихся среди фильмов о войне.

Ваша **СЦЕНИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА** должна быть сформулирована таким образом, чтобы предполагать ответ

Например, «сделать так, чтобы ты стал моим другом». Другими словами, нечто, что вы можете получить от другого персонажа в этой сцене. Сценическая задача должна включать в себя другого человека; это гарантирует, что вы будете говорить не в адрес другого актера, а обращаться непосредственно к нему. Таким образом, вам необходимо получить отклик, а не просто прозвучать. Вы должны ответить на вопрос: «Предполагает ли моя сценическая задача ответ?» Вам нужно сосредоточиться на том, в чем вы нуждаетесь больше всего, отключить разум и сформулировать сценическую задачу таким образом, чтобы она касалась ваших первичных потребностей. Это позволит действовать вашему телу, а не вашему разуму. Когда вы поступаете рационально, вы держите себя в руках. Но когда ставки высоки – например, когда вы ужасно голодны или испытываете невыносимое сексуальное влечение, – от вашей рациональности не остается и следа, ваши тело и эмоции одерживают верх, и в конце концов ваше поведение изумляет вас самих. «Откуда это во мне? Я ведь обычно совсем не такой», – вот

мысли, возникающие, когда у вас есть хорошая сценическая задача, в основе которой лежит острая необходимость удовлетворения первичных потребностей.

Вот два примера рассудочных формулировок для сценической задачи:

- «Я хочу знать, что у тебя в голове, и таким образом понять, достаточно ли у нас общего для того, чтобы влюбиться друг в друга».

Или:

- «Мне нужно, чтобы ты понял, почему я так поступаю, ведь в детстве я подвергался жестокому обращению, и мне интересно, сможешь ли ты увязать это между собой».

Избегайте мистических или излишне сложных идей. Не имеет значения, насколько ваш персонаж умен или глуп, первичные потребности у всех людей одни и те же – на то они и первичные. Альберт Эйнштейн или умственно отсталый Ленни из фильма «О мышах и людях» имеют одни и те же врожденные импульсы, например потребность быть любимым. Просто они проявляют их по-разному.

Вы можете избежать излишней интеллектуализации вашей сценической задачи, попробовав три или четыре возможных варианта в диалоге. Когда во время произнесения текста подключатся ваше тело и эмоции, это будет означать, что вы нашли то, что вам нужно.

СЦЕНИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА никогда не меняется посреди сцены

Если сценическая задача меняется в середине сцены или возникает такое впечатление, вы выбрали неправильную сценическую задачу. Она должна иметь одинаковый смысл в начале и в конце сцены.

Сценическая задача должна представлять собой простой процесс, который не сможет изменить направление, как это было бы в случае использования нескольких сценических задач. Особенности вашей игры будут зависеть от того, как данный конкретный персонаж привык реализовывать свои потребности. Другими словами, актерская игра будет радикальным образом меняться, исходя из уникальных условий, опыта, особенностей личности и приоритетов персонажа, а также актера, который его играет. Именно сочетание особенностей роли и того, кем являетесь вы как личность, привносит нюансы в поведение персонажа и делает его индивидуальным.

Нужно, чтобы сценическая задача затрагивала ваш разум, сердце, силу воли или сексуальность и представляла собой простую человеческую потребность, например:

- «Сделать так, чтобы ты меня полюбил»;
- «Заставить тебя дать мне работу»;
- «Добиться твоего признания»;
- «Сделать тебя моим союзником»;
- «Забрать у тебя силу, которую ты у меня отнял»;
- «Переспать с тобой»;
- «Заставить тебя признать свою ошибку»;
- «Добиться того, чтобы ты дал мне надежду»;
- «Заставить тебя помочь мне почувствовать себя лучше»;
- «Сделать так, чтобы ты меня боготворил».

Неправильно сформулированная сценическая задача будет выглядеть следующим образом:

- «Я нуждаюсь в любви»;
- «Мне нужна работа»;
- «Мне нужно признание»;
- «Я нуждаюсь в союзнике»;

- «Я хочу стать сильнее»;
- «Мне хочется секса»;
- «Я хочу оказаться правым»;
- «Я хочу надеяться»;
- «Я хочу почувствовать себя лучше»;
- «Мне хочется, чтобы меня боготворили».

Эти формулировки не подходят, поскольку подобная структура предложения не требует ответа. Вы эмоционально не затрагиваете другого актера.

Актерское искусство – это взаимодействие между людьми.

Существует огромная разница между человеком, говорящим «Я хочу любви», и человеком, который говорит вам: «Я собираюсь добиться того, чтобы ты полюбил меня». На первое утверждение вы можете пожать плечами и сказать: «Прекрасно, здорово, удачи, как и всем нам». Вторая же фраза меняет человека, которому адресована. Он вынужден реагировать. Это может обрадовать его, обескуражить, испугать, но в любом случае пробудит в нем реальный отклик. Вам будет легче, если вы будете думать о сценической задаче как об эмоциональном воздействии, которое вам необходимо оказать, чтобы установить тот или иной вид человеческих взаимоотношений.

Вам необходимо изменить другого человека, чтобы добиться от него того, чего вы хотите.

Ваша сценическая задача должна быть сформулирована так, чтобы не ответить на нее было невозможно – в этом случае у другого актера возникнет необходимость отреагировать. Поочередное взаимодействие двух актеров, пытающихся получить друг от друга то, что им нужно, – это захватывающее зрелище, которое смотрится как хороший боксерский матч. Чем более мощную сценическую задачу вы выбираете, тем более мощным будет ответ, а вместе с тем и вся сцена. Преследование сценической задачи, требующей реагирования, всегда будет держать вас в тонусе, поскольку вы понятия не имеете, что другой актер сделает в ответ. А будучи не в состоянии предсказать его реакцию, вы не знаете, как на нее ответить. Это делает вашу актерскую игру настоящим опытом пребывания «здесь и сейчас».

ЦЕЛЬ (СВЕРХЗАДАЧА, СЦЕНИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА) – это ваш самый важный актерский инструмент.

Да, ваша эмоциональная жизнь очень важна. Но без ощущения движения, которое дает вам цель, и без подпитки этой цели ваши эмоции так и останутся вибрирующим комком бесполезных переживаний. Когда актер просто проявляет эмоции, публика воспринимает это как демонстрацию жалости к себе. Внутренняя работа, лишенная цели, создает на сцене статичное эмоциональное пространство, поскольку эмоции сами по себе не способны сдвинуть человека с места. Но эмоции могут быть как реакциями на события, так и стимулами. Ваша работа с эмоциями для достижения сценической задачи – это и есть то, что создает неповторимое зрелище. Пусть эмоции станут для вас толчком в направлении сценической задачи, а не конечным итогом.

Когда Эрик Ла Саль впервые пришел в мою студию, он был интроспективным актером – глубоким и содержательным, но склонным держать всю свою содержательность при себе. Ему потребовалась всего пара месяцев для того, чтобы сделать стремление к победе частью своей актерской игры. Воля к победе настолько пронизывает всю нашу сущность, что, однажды пой-

мав это ощущение, вы вряд ли уже будете прежним. Он начал рассматривать свою работу и свои роли не как шанс продемонстрировать свою богатую эмоциональную жизнь, а как возможность чего-то добиться или что-то совершить. Это позволило ему сделать частью своей работы врожденный инстинкт самосохранения (самосохранения как в физическом смысле, так и в эмоциональном). Вскоре после того, как с ним произошла эта перемена, его пригласили пройти кастинг на роль доктора Питера Бентона в телесериале «Скорая помощь». В сценарии доктор Бентон был прописан как задумчивый врач, подверженный перепадам настроения. Ошибкой конкурентов Эрика во время проб было то, что они старались изобразить угрюмого парня, поскольку таким этого персонажа создал сценарист. Большинство актеров стараются соответствовать тому, что написано в сценарии, вместо того чтобы немного поразмышлять над тем, какие у персонажа могут быть стремления и потребности. Эрик поступил более разумно. В то время как все актеры играли доктора Бентона в минуту типичных «врачебных» размышлений о жизни и смерти, Эрик сыграл предложенную сцену иначе. Он работал со сценической задачей – человеческой потребностью, имеющей корни в его собственном личном опыте: «сделать все, чтобы ты выжил». Кроме того, Эрик придал умирающему черты одного реального человека, который был для него очень важен, что увеличило эмоциональную значимость сценической задачи. Это привнесло в его игру направленность, динамику, желание во что бы то ни стало добиться своего и страх возможной неудачи, заставивший Эрика (так же как и его зрителей) с нетерпением ожидать развязки событий – поскольку произойти могло действительно все что угодно. Работа со сценической задачей создавала один драматический момент за другим. Когда я поговорила с одним из продюсеров сериала после кастинга, он признался мне, что Эрик был вне конкуренции. Он оказался единственным, кого канал NBC захотел пригласить для съемок, поскольку среди всех актеров только он к чему-то стремился.

Всегда создавайте себе СЦЕНИЧЕСКУЮ ЗАДАЧУ, связанную с отношениями, – не играйте по сценарию

Если бы все, что интересует зрительскую аудиторию, было сосредоточено в сюжете, то в актерах не было бы никакой необходимости. Можно было бы просто спроецировать текст на экран, чтобы люди сами его читали. Актеры существуют для того, чтобы интерпретировать прописанные в сценарии роли, внося в них свои человеческие качества. Это можно свести к созданию отношений того или иного рода. Даже когда кто-то держит пистолет у вашего виска, вы должны создать некие отношения с этим человеком, иначе он выстрелит, как только вы сделаете попытку вырваться. Эту мысль иллюстрирует фильм «Мизери». Джеймс Каан был накачан наркотиками и связан сумасшедшей, одержимой и, несомненно, способной на убийство поклонницей в исполнении Кэти Бейтс. Когда он пытается сопротивляться или кричит на нее, это ее только злит и заставляет причинять ему дальнейший физический вред. Персонаж Джеймса понимает, что единственный способ выжить – это заставить психопатку поверить, что они с ней похожи, что он понимает ее и доверяет ей. Выстраивая с ней отношения, он спасает свою жизнь.

В сериале «Западное крыло» актриса Джанель Молони изначально была приглашена на одну серию (с возможностью продолжения), чтобы сыграть персонажа по имени Донателла Мосс, ассистентку Джоша Лаймана. Диалог, прописанный в сценарии, касался лишь рабочих вопросов, никак не затрагивал отношения между персонажами и был нужен исключительно для развития общего сюжета. Тем не менее Джанель не видела себя в сценах со своим «боссом» девушкой, которая просто стремится хорошо выполнять свою работу в Белом доме (согласно сценарию), и вместо этого выбрала завязанную на отношениях сценическую задачу «заставить тебя влюбиться в меня и испытывать ко мне сексуальное влечение». Джанель привнесла в сцену мотив сексуальности, поскольку это первичная потребность, понятная каждому. Именно это она отрабатывала снова и снова, занимаясь в моем классе. Включить в сценическую задачу

мотив секса и любви значило разворошить муравейник. Речь идет о развитии отношений между начальником и подчиненным, которые всегда представляют опасность друг для друга, поскольку для одного существует риск потерять работу, а для другого – сесть по статье о сексуальном домогательстве; когда он женат, а она не замужем, это усугубляет ситуацию, поскольку в таком случае жена становится могущественным врагом; и к тому же существует необходимость просто хорошо выполнять свою работу, которая становится непосильной задачей, когда ваши мысли заняты совсем другим. Сценическая задача дала Джанель возможность взять простого, ничем не примечательного персонажа и превратить его в глубокую и многогранную личность, на чье место мы все могли бы себя поставить. В результате благодаря этой эпизодической роли она получила приглашение сниматься в этом популярном сериале на постоянной основе и была дважды номинирована на «Эмми».

СЦЕНИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА создает в сцене начало, середину и конец.

Сценическая задача образует в сцене четкий лейтмотив и структуру: начало, середину и конец. Она также придает сцене смысл, отвечая на вопрос: «Зачем нужна эта сцена?» Сценическая задача делает исходный сюжет более осмысленным и напряженным, поскольку дает каждому персонажу направление для реализации своих эмоций и идей в рамках конкретной сцены. Чистые эмоции сами по себе не являются частью человеческой души; они возникают из нашей потребности чего-то достичь или реализовать.

Когда Джимон Хонсу, снимавшийся в «Амистаде» и «Гладиаторе» и номинированный на «Оскар» за свою роль в фильме «В Америке», пришел ко мне вскоре после своего переезда в США из Африки (он родился в Бенине на западе континента), он умел говорить по-английски, но этот язык не был для него родным. Во время сценических занятий в моем классе его никто не понимал из-за чудовищного африканского акцента. Я знала, что он талантливый актер с богатой эмоциональной жизнью, но кому до этого есть дело, если его зрительская аудитория – его класс и я – не понимает, что он, черт возьми, пытается сказать. Прорыв произошел, когда он работал над сценой из спектакля «Женщина из Манхэттена». В этой сцене происходит свидание вслепую между персонажем Дюка – афроамериканцем – и белой женщиной, которая не знает о том, что Дюк – черный. Первый прогон сцены получился сумбурным, поскольку речь Джимона была опять совершенно непонятна из-за акцента. С тем же успехом он мог бы говорить по-китайски.

Вероятно, Джимон пытался прочувствовать и сыграть дискомфорт от очевидно расистского отношения со стороны женщины, пришедшей к нему на свидание. Он совершал эту внутреннюю работу в одиночестве, не прибегая к сценической задаче. Я сказала, что ему необходимо найти сценическую задачу, чтобы эта история имела смысл. Сценическая задача была простой и естественной: «сделать так, чтобы я тебе понравился», что могло бы стать первым шагом к тому, чтобы преодолеть нетерпимость его новой знакомой, чтобы завоевать право на секс в конце вечера. Он проиграл эту сцену еще раз, но теперь – вооружившись всем арсеналом средств, которые люди используют, стараясь понравиться другому человеку. Он продемонстрировал обаяние, чувство юмора, сексуальность, открытость и боевой задор. Каким-то образом акцент перестал быть препятствием, мы с классом все прекрасно понимали, и наградой ему стал дружный смех (пьеса была комедией), в то время как до этого он не получал ничего, кроме недоуменных взглядов. Суть в том, что вы можете говорить на иностранном языке, но, если у вас есть сценическая задача, к которой вы изо всех сил стремитесь, другие актеры и зрительская аудитория вас поймут.

Определите, какое место данная сцена занимает в сценарии

Сценическая задача должна поддерживать сверхзадачу, чтобы позволить вашему персонажу совершить путешествие, которое начинается в точке А и логически заканчивается в точке Я. Этот путь должен быть прямым и легким как для актеров, играющих свои роли, так и для зрителей, которые за этим наблюдают. Это требует от вас четкого понимания того, какое место данная конкретная сцена занимает в общем сценарии. Происходит ли она в начале, в середине или же в конце? По мере развития действия драматизм и ставки растут в геометрической прогрессии. Лучший способ понять структуру фильма или спектакля – подумать о том, каким именно образом отношения развиваются от одной сцены к другой. Давайте посмотрим, как первое свидание в конечном итоге заканчивается свадьбой.

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.