

Содержание

Роль конфликта в повествовании:	
формирование образов героев	11
Комбинация «сюжет — конфликт»	14
Внутренний конфликт: рассмотрим его подробнее	40
На ошибках учатся: как направить героя к развитию	66
Конфликт, выбор и последствия выбора	72
Противники в литературе: кто стоит на пути вашего героя? ...	80
Источники конфликта для истории или сцены	89
Финальное напутствие	100

Тезаурус конфликтов

Межличностные трения

Развод или разрыв	103
Ребенок хочет жить с другим родителем	107
Новые отношения возлюбленного/возлюбленной	111
Партнер не хочет обязательств	115
Роман без будущего	118
Появление соперника в любви	122
Вмешательство бывшего партнера в жизнь персонажа ...	126
Нежелательные ухаживания	130
Предательство либо уход надежного союзника или друга ...	134
Неверность	138
Брак против воли	142
Игнорирование или отвержение	146

Оскорбление.....	150
Манипулирование	154
Персонажа отвергает объект любви.....	158
Усилия персонажа принимаются как данность	162
Неспособность простить	166
Персонаж разочаровывает другого человека.....	170
У супруга обнаруживается тайна.....	174
Домашнее насилие	177
Раскрытие семейных тайн	181
Персонаж вынужден предать друга или любимого человека	185
Разбитое сердце поклонника	189
Потеря самообладания	193
Неверность персонажа перестает быть тайной	197
Давление группы равных	201
Бывший партнер замечен с новой парой	205
Проблемы в сексуальной сфере	209
Новообретенный родственник	213

Неудачи и ошибки

Ложь, из-за которой кто-то пострадал	218
Розыгрыш с печальными последствиями.....	222
Неготовность к чему-то важному	225
Повреждение или уничтожение ценного предмета	229
Автоавария по вине персонажа	233
Создание опасной ситуации на рабочем месте.....	237
Персонаж доверяет не тому человеку	241
Глупая выходка в алкогольном опьянении.....	245
Персонаж допускает промах.....	248
Персонаж терпит неудачу	252
Персонажа застали за неблагоприятным занятием.....	256
Персонажа ловят на лжи	260
Случайный секс с коллегой	264
Недальновидное решение	268

Проигрыш пари	272
Потеря телефона	276
Неудачная инвестиция	279
Грубая ошибка на работе	283
Отправка личного сообщения не тому адресату	287
Следование совету «не того человека»	291
Недооценка риска	295
Персонаж сообщает информацию, не зная, что она не соответствует действительности	299

Искушения и моральные дилеммы

Возможность смошенничать	303
Персонажу предложен легкий выход из трудной ситуации	307
Персонажу предлагают грязные деньги	311
На персонажа давят, требуя «помоществовать» другу	315
Нарушение закона по уважительной причине	319
Становится ясно, что результат был предрешен	323
Трудный выбор в отсутствие хороших вариантов	327
Запретные чувства	332
Дилемма: помочь или не вмешиваться	335
Кража ради выживания	340
Недопустимое потакание себе	344
Персонаж предоставляет другим разбираться с последствиями их действий	348
Открытие, угрожающее дружбе	352
Необходимость навредить другому ради победы	355
Персонаж дает кому-то умереть	360
Нарушение этических или моральных норм ради высшего блага	364
Обнаруживается свидетель предосудительного поведения персонажа	368
Персонаж становится свидетелем насилия	372

Персонаж узнаёт о коррупции	376
Персонаж видит проявления дискриминации	380

Долг и ответственность

Болезнь ребенка	384
У ребенка проблемы с учебой	388
Престарелый близкий человек нуждается в уходе	392
Персонажу навязывают нежелательного партнера	396
Персонажу поручают неприятное дело	400
Персонаж приносит дурную весть	404
Бюрократические препоны	408
Время плохого руководства	412
Не с кем оставить детей	415
Вынужденное нарушение обещания	419
Персонаж вынужден кого-то наказывать	423
Приходится работать совместно с врагом	427
Потеря работы	431
Персонаж лишается средства передвижения	435
Вынужденное неподчинение приказу	439
Плохие результаты анализа эффективности работы	443
Трудности с сохранением баланса между работой и личной жизнью	447

Давление обстоятельств и цейтнот

Ужесточение требований к сроку	451
Персонаж опаздывает из-за накладки, задержки	455
Персонажа шантажируют	459
Персонажу ставят ультиматум	463
На персонажа ведется охота	467
Вынужденное ожидание	471
Неожиданные обязательства	475
Персонаж оказывается в центре внимания	479
Персонаж заблудился	483
Необходимость уложиться в определенное время	487

Необходимость доказывать свою невиновность	491
Непредвиденные расходы	495
Пропуск важной встречи или срыв сроков	499
Персонаж понимает, что находится в невыгодном положении.	502
Нежелательное внимание к персонажу	507

Безвыигрышные сценарии

Между двух огней	511
Персонаж обречен на неудачу	515
Невозможность спасти всех	519
Противоречие внутренних потребностей или желаний	522
Приходится сделать другому больно, чтобы спасти от большей беды	526
Выбор меньшего из двух зол	531
Необходимость пожертвовать одним ради блага многих	535

Приложение А

Как поведет себя персонаж в конфликтной ситуации?	539
---	-----

Приложение Б

Какой внутренний конфликт переживает персонаж?	541
--	-----

Роль конфликта в повествовании: формирование образов героев

.....
Внимание, вопрос: что притягивает нас в литературных произведениях, но в жизни, словно скандалящий малыш, вызывает желание сбежать? Конфликт.

Ничего удивительного. Конфликт — это боль. Хаос. Непредсказуемость. Его следствия — разрушенные планы, бесплодные усилия, стресс и тревога. Он загоняет нас в угол, питается нашими самыми сильными страхами и заставляет выходить за пределы собственных возможностей, как умственных, так и физических. Нет, нам не по душе конфликты — во всяком случае, серьезные. Лучше составить план и, следуя ему, спокойно добраться до финиша.

Однако в художественном тексте все иначе. Поглощенные книгой, мы мазохистски наслаждаемся каждым разочарованием, ударом в спину и падением героя с обрыва. Низвергните на нас огонь и яд! Поставьте перед ужасным, невыносимым выбором! Создайте чудовище с острейшими клыками и выпустите его на волю! Нам всегда будет мало.

Какая ирония: в литературе мы не можем насытиться именно тем, чего стараемся избежать в реальности. Однако с точки зрения психологии это совершенно логично. Книжки почти

не вызывают у нас инстинктивную реакцию «бей или беги», позволяя безопасно переживать конфликт. В конце концов, все эти неприятности происходят с другими. Разумеется, если история хорошо написана, она захватывает нас, и мы сродняемся с персонажами, отчасти испытывая их ужас, гнев и растерянность. Мы ассоциируем их опыт со своим, поскольку и сами знаем, как мучительны страх и неопределенность и что чувствуешь, потерпев сокрушительное поражение.

Книга позволяет нам из первого ряда наблюдать, как жизнь швыряет главного героя в галтовочный барабан. Безжалостная машина сокрушит его и обратит в прах? Или персонаж выйдет из нее отшлифованным, избавленным от зазубрин и будет гореть лишь тем, чтобы любой ценой достичь цели?

Мы надеемся именно на второй вариант: герой выстоит. Ведь реальность и вымысел сходятся в одной очень важной точке: это эйфория от успеха. Когда заветная цель достигнута, этот головокружительный момент ни с чем не сравнить — и неважно, кто его испытывает: мы сами или персонажи. Здесь-то и таится подлинная ирония. Ничто не делает миг победы столь мощным, духоподъемным и наполненным, как *осознание того, чего это стоило*: каких трудов, жертв и потерь. И это чувство лишь усиливается, если есть противодействие, препятствия, проблемы и вызовы. Иными словами, *конфликт*. Пусть мы не жалуем превратности жизни и стараемся их избегать, однако именно их преодоление позволяет нам ощутить всю полноту бытия.

В литературе конфликт — это горнило, в котором закаляются и формируются персонажи. На внешнем уровне он движет сюжет, обеспечивая сопротивление — оно необходимо, чтобы персонажи глубже познавали мир, делали выбор и совершали поступки ради достижения желаемого. На внутреннем — создает постоянное противоборство страхов, убеждений, потребностей, ценностей и устремлений героя. В конечном счете конфликт принуждает героя выбрать образ мыслей и действий: или прежний,

Роль конфликта в повествовании: формирование образов героев

устаревший, или новый, приобретенный с опытом. Лишь один из двух вариантов приведет персонажа к цели. Майкл Хейг, эксперт по писательскому мастерству, называет это выбором между жизнью в страхе и жизнью храбреца. Сумеет ли герой принять сложное решение, подойти к краю обрыва, несмотря на опасения, и открыто встретить перемены — или отступит? Борьба взаимосвязанных элементов в системе убеждений персонажа — вот что притягивает читателей и вызывает у них мощный эмоциональный отклик, так как им тоже доводилось прикладывать немалые усилия, чтобы преодолевать страхи и расти над собой.

Если подобный внутренний диалог наводит вас на мысли об арке персонажа, вы понимаете, к чему мы клоним. Хотя конфликт — суровый учитель, он дает героям возможность познать самих себя. Но есть одно условие: их прежние «я» должны остаться в прошлом. Таким образом, конфликт определяет развитие персонажа: требует действий, побуждая идти вперед, бороться и подтверждать приверженность цели. Это доказывает читателям, что герой чего-то стоит. Конфликт заставит персонажей выйти за пределы возможного. В самый острый момент они обнаружат свою истинную сущность: нравственные основы, ценности и взгляды.

Победит ли герой или потерпит поражение, в конце истории он не будет таким же, как в ее начале, потому что конфликт — это предвестник перемен.

Комбинация «сюжет — конфликт»

.....

В 2016 году Вермонтский и Аделаидский университеты инициировали масштабное исследование. Его участники проанализировали эмоциональные арки 1737 литературных произведений из собрания проекта «Гутенберг» и выделили используемые в них основные схемы*. Сколько же получилось? Всего шесть. Любому тексту соответствовал один из шести уникальных сюжетов, каждый из которых развивается в рамках повествования определенным образом.

Из нищего в принцы. Персонаж, поначалу находившийся в неблагоприятных условиях, преодолевает невзгоды и добивается успеха. Сюжет представляет собой неуклонное восхождение — движение от неудач к триумфу (подъем со дна отчаяния).

Из принца в нищие. Исходно герой имеет все, но затем терпит полный крах. Его трагедия от начала и до конца строго следует схеме падения (изгнание из рая).

* LaFrance Adrienne. An A. I. Says There Are Six Main Kinds of Stories. The Atlantic. 2018. 1 Nov.

Человек в яме. Жизнь персонажа, привыкшего к благополучию, рушится. Он оказывается в глубочайшей бездне, откуда затем пытается выбраться. В такой схеме между двумя высшими точками присутствует провал (падение — подъем).

Икар. Этот сюжет восходит к древнегреческому мифу, герой которого совершил побег из заключения, надев крылья из воска и птичьих перьев. Однако Икар пренебрег предостережением не взлетать слишком высоко и разбился — солнце растопило воск, и крылья рассыпались. Для этой схемы характерны возвышение и последующий непоправимый крах (подъем — падение).

Золушка. Несчастному персонажу улыбается удача, но лишь на миг. За исполнением желаний сразу следует падение в пучину бедствий. Однако это еще не конец. Сказка продолжается, и героя ждет блистательное возвращение (подъем — падение — подъем).

Эдип. Как и в одноименной греческой трагедии, жизнь героя складывается счастливо, но вскоре случается беда. Ему удается вырваться из ловушки, однако взлет недолог, и персонаж покоряется мрачной судьбе (падение — подъем — падение).

Это не первая и не последняя попытка выделить основные сюжетные схемы. Как и любые достойные обсуждения темы, подобные теории вызывают активные споры. В том числе о том, сколько сюжетов должно быть в арсенале повествователя. Три? Семь? Тридцать шесть? Уму непостижимо, что миллионы (если не миллиарды) историй в западной культуре — в художественной литературе, кино, на телевидении, в играх, рекламе и т. д. — восходят буквально к горстке сюжетов. Это кажется невероятным. Столько оригинальных захватывающих произведений — и в каждом из них воспроизводятся одни и те же сюжетные конструкции? В чем секрет?

Главным образом в конфликте.

Мы сознаем, что это смелое заявление. Пожалуйста, поймите нас правильно: безусловно, уникальность конкретной истории в огромной мере зависит и от персонажей. Разнообразие черт характера, вариантов предыстории, желаний, потребностей и т. д. позволяет создавать великое множество героев. Однако у любого персонажа, независимо от его особенностей, есть цель, задающая направление. Точно усталый турист, спешащий в свой номер в отеле, он волен поехать на лифте или подняться по лестнице — но должен остановиться на определенном этаже. Конфликт же свободно распоряжается во всей гостинице. Словно проказливый ребенок, от которого одни проблемы, он способен нажать на все кнопки лифта, побывать на всех этажах, устроить пожар на лестничной клетке или вышвырнуть мебель в окно. Возможности конфликта, для того чтобы придать свежее звучание истории или сцене, неисчерпаемы.

Чем насыщеннее конфликт в произведении, тем лучше. Выдающееся повествование — это бесконечная череда препятствий, помех и головоломок: в каждый момент история обновляется благодаря возникающим проблемам. Однако это не значит, что конфликт не имеет структуры и его следует вводить как попало, необдуманно. Разногласия и противодействие должны развивать историю, создавая значимые трудности, которые становятся испытанием для персонажей. Кроме того, каждому произведению необходимо центральное противоборство. Число сюжетных схем ограничено — и точно так же ограничен набор типов конфликта, давно сложившихся в литературе.

Герой против героя. В этом сценарии протагонист на равных ведет битву характеров с другим персонажем. Это могут быть соперники, как владельцы спортзалов Питер и Уайт в фильме «Вышибалы» (Dodgeball), или конкуренты, как персонажи «Ночных игр» (Game Night), или враги с противоположными

потребностями, желаниями или планами — например, Джон Макклейн и Ганс Грубер в «Крепком орешке» (Die Hard). Подобное напряжение возникает и в любовных отношениях, как у Уэтли и Лютика в фильме «Принцесса-невеста» (The Princess Bride), и в дружбе — у Бреннана Хафа и Дейла Добака в «Сводных братьях» (Step Brothers): герои то сближаются, то отталкивают друг друга. Неважно, преследуют ли два персонажа взаимоисключающие цели или жаждут одного и того же. Их разногласия в любом случае приводят к столкновениям, и, как правило, кто-то из них берет верх. Побеждает не всегда один и тот же: острота ума, умения и возможности героев сравнимы. Так соотношение сил постоянно меняется, пока история не подойдет к финалу и не разрешится.

Герой против общества. Здесь персонаж сталкивается с непреодолимыми, на первый взгляд, препятствиями, бросая вызов обществу или могущественной структуре. В фильме «Три билборда на границе Эбинга, Миссури» (Three Billboards Outside Ebbing, Missouri) Милдред Хейс идет на конфликт с полицейским управлением, чтобы справедливость восторжествовала и убийцу ее дочери наказали. В трилогии «Голодные игры» (The Hunger Games) Китнисс Эвердин возглавляет восстание против правительства. Оскар Шиндлер противостоит жестокому нацистскому государству, стараясь спасти как можно больше евреев («Список Шиндлера», Schindler's List). При таком конфликте риск и ставки для героя очень высоки, поскольку он должен быть готов поступиться многим ради своих убеждений.

Герой против природы. В этом случае персонаж противостоит стихии и естественному окружению, будь то погода в «Идеальном шторме» (The Perfect Storm), непроходимая территория в фильмах «Дикая» (Wild) и «127 часов» (127 Hours) или дикие животные в «Выжившем» (The Revenant). Необходимо

приручить силы природы или выдержать их напор, чтобы добиться успеха.

Герой против технологии. Такой конфликт заставляет персонажа противостоять техногенным факторам или машине. Например, это столкновение Сары Коннор с Терминатором или борьба Нео с Матрицей. Часто, если угроза очень велика, персонажи оказываются на грани гибели и спасаются лишь чудом. Преодоление препятствий технологического характера требует от них находчивости, специальных знаний, особых способностей и мужества.

Герой против сверхъестественного. Конфликт этого типа предполагает, что персонажу противостоит нечто, выходящее (хотя бы отчасти) за пределы его понимания. Он может бороться со сверхъестественной или магической силой, как Дэнни Торранс из романа Стивена Кинга «Доктор Сон» (Doctor Sleep); быть одержимым, подобно Джонни Блэйзу из фильма «Призрачный гонщик» (Ghost Rider), или полубогом, восстающим против других божеств и предначертанной судьбы, как, например, герой сериала «Перси Джексон и Олимпийцы» (Percy Jackson and the Olympians). Иногда в рамках этой схемы выделяют подтипы «Герой против бога» и «Герой против судьбы».

Герой против самого себя. Это преимущественно личностный (и нередко самый притягательный) тип конфликта, поскольку противоречия возникают в системе убеждений персонажа. Сильная история такого рода обязательно подносит к лицу героя зеркало и демонстрирует его внутреннюю битву — ведь собственные желания, совершенные поступки или планы на будущее вызывают у него смешанные чувства.

Вспомним Джейсона Борна из «Идентификации Борна» (The Bourne Identity) — человека с амнезией, убегающего от людей, которые пытаются его уничтожить. Он лишь хочет, чтобы к нему

вернулась память и его оставили в покое. Однако чем больше ему удастся узнать о своем прошлом, тем яснее понимание, что он не заслуживает свободы или шанса начать все заново. Другой пример — Декстер Морган, герой телесериала «Декстер» (Dexter), серийный убийца со своеобразным принципом: истреблять только других опасных преступников. Он ведет двойную жизнь: адаптированного к общественным нормам эксперта полиции, анализирующего следы крови, и социопата с тягой к убийству, вершащего самосуд. В ходе событий становится очевидно, что для Декстера конфликт не ограничивается необходимостью избежать разоблачения, чтобы можно было продолжать охоту на жертв. Война идет и у него внутри: герой не способен полностью принять свою темную сторону, поскольку некоторые люди становятся ему дороги.

Практически в любой истории сочетаются несколько типов конфликта, перечисленных выше, но только один будет самым важным. Это центральный конфликт, лежащий в основе сюжета.

Конфликт — это борьба

Любое противостояние сводится к одному — борьбе двух антагонистических сил. Какие бы сценарии вы ни использовали, все они находятся в спектре между внешним и внутренним конфликтом. **Внешний конфликт** порождают люди и обстоятельства, с которыми ваш персонаж сталкивается в окружающем его мире, а в основе **внутреннего конфликта** лежат собственные переживания и система ценностей героя. И тот и другой в изобилии представлены в хорошей истории, потому что ее главная движущая сила, ее живое начало — протагонист. А это сложная личность с многоуровневыми потребностями, взглядами, страхами и желаниями. Каждый раз, когда необходимо отреагировать на внешний конфликт, герой должен выбрать, как ему следует поступить. Соответственно, действие, то есть *что* происходит,

всегда оказывается связано с мотивацией — *почему* это происходит: с нуждами, ценностями и основополагающими убеждениями героя, которые и заставляют его действовать.

Уникальные внутренние движущие силы делают персонажа самим собой, и в каждой ситуации он обращается к ним в поисках верного решения. Оно не всегда дается легко или по наитию, потому что часто эти движущие силы конфликтуют между собой. Например, героиня вашей истории **нуждается** в любви, но **убеждена**, что не заслуживает ее. Тем не менее она **желает** возлюбленного, хотя и **боится** быть отвергнутой, ведь прежде ей не везло в романтических отношениях.

Представьте, какая битва развернется, если ввести нужный конфликт в правильной ситуации! Допустим, после череды неудач героиня поклялась никогда больше не влюбляться. И вот они с товарищем по команде начинают дружескую перепалку после студенческого матча по софтболу. Смеются и шутят, пока собирают инвентарь и идут к парковке, а тем временем между ними возникает «химия». Кончается тем, что товарищ предлагает где-нибудь посидеть после игры.

Что ответит героиня? К чему прислушается: к *потребности* и *желанию* или к *страху* и *ложным убеждениям*? А что, если решение осложняется другими факторами? Скажем, у них большая разница в возрасте или он ее начальник. Ее нравственные представления о должном и недолжном задушат в зародыше саму мысль о свидании? Или голос разума смолкнет под натиском желания, потому что между персонажами уже пробежала искра?

Внутренний конфликт этого типа фактически является частью ДНК персонажа. Ведь героев, как и нас, меняют время и опыт, под влиянием которых совершенствуется (или деградирует) их мировосприятие. Любая ситуация во внешнем мире требует осмысления и оценки, и лишь после этого можно переходить к действию. Значимый же конфликт бросает вызов системе

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru