

Содержание

Введение	7
----------------	---

ЧАСТЬ 1 ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ АРКА

1. Ложь, в которую верит персонаж.....	15
2. Чего хочет персонаж и что ему нужно.....	23
3. Призрак персонажа.....	31
4. Показательный момент.....	39
5. Обычный мир.....	49
6. Первый акт.....	58
7. Первый переломный пункт.....	68
8. Первая половина второго акта.....	77
9. Центральный переломный пункт.....	86
10. Вторая половина второго акта.....	95
11. Второй переломный пункт.....	107
12. Третий акт.....	117
13. Кульминация.....	128
14. Развязка.....	139

ЧАСТЬ 2 ПЛОСКАЯ АРКА

15. Первый акт.....	149
16. Второй акт.....	160
17. Третий акт.....	174

ЧАСТЬ 3 ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ АРКА

18. Первый акт.....	189
19. Второй акт.....	204
20. Третий акт.....	216

ЧАСТЬ 4 ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ ОБ АРКАХ ПЕРСОНАЖЕЙ

21. Как выяснить, какой должна быть арка персонажа?.....	231
22. Может ли арка персонажа быть побочной сюжетной линией?.....	236
23. Что такое персонаж влияния и зачем он нужен в каждой истории?.....	242
24. Всем ли второстепенным персонажам нужны арки?.....	248
25. Как использовать поощрения и наказания, чтобы изменить героев?.....	258
26. А если в моей истории нет арки персонажа?.....	264
27. Как выстроить арку персонажа в цикле произведений?.....	271
Список литературы.....	277
Об авторе.....	278

Введение

Умеете ли вы выстраивать образы персонажей?

Что было бы, если бы существовал верный способ создавать потрясающие арки персонажей? Хотели бы вы его узнать? Если вам нужно устанавливать связь с читателями, волновать их чувства и создавать истории, цепляющие их глубже, чем обычная беллетристика, вы должны хором ответить: «Да!»

К сожалению, арки персонажей слишком часто недооценивают. Ведь на первый взгляд арка сводится к простому трехступенчатому процессу:

1. Главный герой начинает действовать.
2. В течение истории главный герой получает ряд уроков.
3. В конце концов он более или менее побеждает (но это не точно).

В этом суть арки персонажа в двух словах. Проще пареной репы. Чему тут учиться? Оказывается, *много чему*.

Связь между аркой персонажа и структурой произведения

Нередко персонаж и сюжет рассматриваются как отдельные субъекты — до такой степени, что порой мы

противопоставляем их друг другу, решая, что важнее. Но это абсолютно ложный подход. Сюжет и персонаж неразрывно связаны между собой. Уберите хоть что-нибудь из этого уравнения (да просто попробуйте обращаться с ними так, будто они не зависят друг от друга), — и, скорее всего, у вас получится сюжет, пусть неплохой *местами*, но бледный *в целом*.

Сюжет мы обычно понимаем как некую структуру, но наше понимание персонажа и арки зачастую несколько бесформенно. Мы знаем, что арка — это что-то, органично следующее из самого персонажа. Выходит, *выстраивая* арки персонажей, мы неминуемо делаем их стереотипными и лишаем их жизни и спонтанности.

Так или нет?

Вообще-то нет. Когда мы говорим, что персонаж и сюжет неотделимы друг от друга, мы на самом деле имеем в виду *структуру* сюжета и *арку* персонажа. В своем классическом руководстве «История на миллион долларов» Роберт Макки пишет:

«Мы не можем задаваться вопросом, что более важно — структура или характер, так как структура есть характер, а характер — структура. Они равноценны, и следовательно, одно не может быть важнее другого»*.

Если вы знакомы с основами создания структуры произведения, о которых я рассказываю в своей книге

* Здесь и далее цит. по: Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. — М.: Альпина нон-фикшн, 2020.

«Структура романа», то, вероятно, вы уже имеете некоторое представление о том, как строятся арки персонажей. Все основные повороты сюжета вращаются вокруг действий и реакций героя. Майкл Хейг в книге «Голливудский стандарт. Как написать сценарий для кино и ТВ, который купят» пишет:

«...внешняя цель героя задает концепцию истории, и именно она — краеугольный камень всего сценария... три акта сценария соотносятся с тремя стадиями развития внешней мотивации»*.

Персонаж приводит в движение сюжет, сюжет формирует арку персонажа. Работать порознь они не могут.

Связь между персонажем и темой

Дальше — еще интересней! Арка персонажа влияет не только на структуру произведения, но и на тему. В каком-то смысле арка персонажа — это и есть тема.

Даже если не вдаваться в подробности, открытие единства этих трех самых важных элементов произведения вызывает трепет. Ни один из них не обитает в вакууме. Все три находятся в симбиозе.

Это немного усложняет их создание — и в то же время существенно облегчает его. Понятно, почему усложняет: ведь приходится отслеживать сразу три главных составных части истории. А облегчает, потому что

* Здесь и далее цит. по: Хейг М. Голливудский стандарт. Как написать сценарий для кино и ТВ, который купят. — М.: Альпина нон-фикшн, 2020.

связывает все три элемента воедино. Осознав, как работают вместе сюжет, персонаж и тема, вы, скорее всего, научитесь справляться со всем этим, выстраивая что-то одно.

Три основных типа арок персонажей

Хотя возможности разработки персонажей так же безграничны, как и непредсказуемость человеческой натуры, круг арок можно сузить до трех основных типов с несколькими вариациями каждого.

Положительная арка

Это наиболее популярная арка персонажа, чаще всего вызывающая сильное сопереживание. Изначально главный герой испытывает ту или иную степень неудовлетворенности и нежелания признавать факты. В течение истории он будет вынужден пересмотреть взгляды на самого себя и на мир — в итоге победит внутренних демонов (а заодно, вероятно, и внешних соперников) и в финале завершит арку, изменившись в положительном ключе.

Плоская арка

Во многих известных произведениях есть персонажи, к образу которых особенно нечего добавить. Они уже герои и не нуждаются в сколь-нибудь заметном личностном росте, чтобы достичь внутренней силы для победы над внешними врагами. Эти персонажи практически не меняются на всем протяжении истории, что делает их арки статичными, или «плоскими». Такие

герои выступают *катализаторами* для изменения мира в истории, делая более яркой эволюцию второстепенных персонажей.

Отрицательная арка

Отрицательная арка предлагает, пожалуй, больше всего вариантов — хотя на самом элементарном уровне это положительная арка, перевернутая с ног на голову. Вместо героя, который учится на своих ошибках и становится лучше, отрицательная арка представляет персонажа, который в конце истории оказывается хуже, чем в начале.

Поскольку положительная арка самая сложная из трех и имеет ключевое значение для понимания двух других, самый большой раздел книги мы отведем на обсуждение тонкостей положительной эволюции персонажа.

Как создавать арки персонажей? На чем они основываются? Как ключевые моменты в структуре истории воздействуют на ключевые моменты в арке персонажа (и наоборот)? Короче говоря, как работает арка персонажа? И как научиться всегда создавать потрясающие арки персонажей? Читайте дальше — и узнаете!

Часть 1
ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ
АРКА

Всегда найдется место хотя бы для
двух истин.

Колум Маккэнн*

* Колум Маккэнн — современный ирландский писатель. Цит. по:
Маккэнн К. Трансатлантика / Пер. А. Грызуновой. — М.: Фантом
Пресс, 2015.

1

Ложь, в которую верит персонаж

Люди не любят меняться. Мы можем мечтать о новой жизни, но когда приходит пора активных действий, обычно оказывается, что нам гораздо лучше в безопасном и привычном мире.

У персонажей все точно так же. Они сопротивляются переменам с тем же упорством, что и мы, — и это хорошо, потому что сопротивление порождает конфликт, а конфликт порождает сюжет. Таков лишь первый из множества вариантов связи сюжета и арки персонажа. Эта связь может быть неочевидна, но на самом деле все, что лежит на поверхности сюжета, рассказывает о внутреннем пути героя.

Главный смысл сюжета — в недостижимой цели главного героя. Он чего-то хочет, не может достичь и продолжает добиваться.

Положительную арку проще всего определить как рассказ о меняющихся приоритетах главного героя. Он осознает, что не может получить желаемое по одной из двух причин:

1. Он добивается не того, что ему нужно.
2. Он идет к цели, опираясь на ложные нравственные принципы.

В своей книге «Драматика» (Dramatica) Мелани Энн Филлипс и Крис Хантли отмечают:

«Одна из самых распространенных ошибок авторов, каким бы опытом они ни обладали, в том, что они создают для главного героя проблему, которая на самом деле не имеет отношения к истории. Причина, по которой это происходит, — не в стремлении разделить их, а в том, что, только разработав сюжет, автор понимает, что сделал его недостаточно личным».

Ложное убеждение персонажа

Самое главное в арке персонажа — это ложь, в которую он верит. Его жизнь может быть ужасной, а может казаться замечательной. Но подспудно зреет нарыв — та самая ложь.

Для того чтобы персонаж мог положительно развиваться, ему с самого начала должно чего-то не хватать в жизни — это и будет причиной для изменений. Он в чем-то неполноценен, но не потому, что ему недостает чего-то из внешнего мира. Заключенный за решеткой вполне может быть полноценной и уравновешенной личностью, а некто, плавающий в бассейне шикарного особняка в Малибу, — отъявленным негодяем.

Вашему герою недостает чего-то *внутри*. В нем живет глубокое заблуждение, касающееся его самого, или мира, или, возможно, и того и другого. Как будет видно из следующей главы, это заблуждение должно стать непосредственным препятствием на пути героя к достижению сюжетной цели. В отдельных случаях оно может поначалу казаться преимуществом героя, но по ходу развития истории превратится в его ахиллесову пяту.

Персонаж может даже не догадываться о *своей собственной* проблеме. В первом акте его представление о его недостатках будет в лучшем случае расплывчатым. Он может не чувствовать неполноценности или даже отрицать ложность своих убеждений, пока инициирующее событие (на отметке 12%) и (или) первый переломный пункт (на отметке 25%) не перевернут его мир и не лишат его защиты. Первый акт — это то самое время и место для сценаристов, где они могут показать, в чем заключается ложное убеждение персонажа и насколько глубоко он в нем погряз, через его обычный мир (мы подробнее рассмотрим, что это такое, в главе 5).

Что такое ложь?

Ложное убеждение персонажа может принимать любые формы. Вот, например, во что может верить персонаж:

«Тор» (Thor). Кто сильнее, тот и прав.

«Джейн Эйр» (Jane Eyre). Услужение — единственный способ получить любовь.

«Парк Юрского периода» (Jurassic Park). Не стоит заботиться о детях.

«Подержанные львы» (**Secondhand Lions**). Люди, которых ты любишь, всегда будут тебя обманывать.

«История игрушек» (**Toy Story**). Ты только тогда чего-то стоишь, если ты любимчик.

«Три короля» (**Three Kings**). Деньги следует ценить выше людей.

«Хулиганы» (**Green Street Hooligans**). Слабые всегда должны подчиняться сильным.

«А как же Боб?» (**What About Bob?**). Тебя заметят, только если примут за сумасшедшего.

Ложь — это конкретное убеждение, которое вы можете выразить одним коротким предложением. Оно может включать оговорки, как в случае с Джейн Эйр. Ее основное ложное убеждение в том, что *она не достойна любви*, а оговорка гласит, что *она может заслужить любовь, если готова к физической и эмоциональной кабале*.

Признаки лжи

Как выявить ложь? Во-первых, исследуйте ваш сюжет: ложь может явствовать из конфликта. (На этом мы подробнее остановимся в следующей главе, когда будем обсуждать конфликт между тем, чего хочет персонаж, и тем, что ему на самом деле нужно.) Во-вторых, взгляните на действия персонажа, особенно на его реакции. Возможно, вам удастся заметить:

- страх;
- сильную обиду;

- неумение прощать;
- чувство вины;
- страшные тайны;
- стыд за совершенные поступки или перенесенные страдания.

Ничто из перечисленного *не является* ложью, но зачастую это ее последствия. Возможно, герой отдает себе отчет, что в его жизни есть *признаки* ложного убеждения, даже если он пока не способен распознать саму ложь. Более того, возможно, он всего лишь хочет избавиться от негативного проявления, но *не может*, поскольку не может избавиться от своего фундаментального ложного убеждения.

Например, в моем романе о Средневековье «Грядет рассвет» (Behold the Dawn) ложное убеждение главного героя Маркуса Аннана заключается в том, что *некоторые грехи слишком тяжелы, чтобы их простить*. В результате ему присущи такие признаки лжи, как *чувство вины, стыд, скрытность и разрушительный образ жизни*. Он хочет, чтобы его простили, хочет счастья и самореализации, но не может преодолеть ложное убеждение.

Анджела Акерман и Бекка Пульизи проделали огромную работу, описав возможные признаки лжи (а также арки персонажей) в своей книге «Словарь отрицательных качеств» (The Negative Trait Thesaurus). Если вам не удастся придумать хорошие признаки лжи (или даже само ложное убеждение), полистайте их книгу, чтобы почерпнуть вдохновение.

Ложь, в которую верит персонаж: другие примеры

«Рождественская песнь» Чарльза Диккенса. Пресловутое рождественское преображение Эбенизера Скруджа последовало за его ошибочной верой в то, что *ценность человека измеряется лишь количеством заработанных им денег.*

«Тачки» (Cars), режиссер Джон Лассетер. Это мой любимый фильм студии Pixar, и его сюжетом движет глубокое ложное убеждение эгоистичного гонщика Молнии Маккуина в том, что *жизнь — это театр одного актера.*

Ложь, в которую верит персонаж: вопросы

1. В чем заключается ошибочное суждение вашего главного героя о себе или о мире?
2. Чего это ложное суждение лишает вашего героя в умственном, эмоциональном или духовном плане?
3. Как внутреннее ложное убеждение отражается на внешнем мире героя?
4. Несчастен ли герой в начале истории из-за своего ложного убеждения? Если да, то в чем это выражается?
5. Если нет, то повредит ли ему иницилирующее событие и (или) первый переломный пункт из-за его ложного убеждения?

6. Имеются ли у ложного убеждения вашего персонажа уточняющие оговорки?
7. Каковы признаки ложного убеждения вашего героя?

Ложное убеждение — это основа арки персонажа, главная проблема его мира. Разобравшись с сутью проблемы, можно искать способ исправить ее.

Но две живут во мне,
И обе не в ладах друг с другом.

Иоганн Вольфганг фон Гёте*

* Цит. по: Гёте И.В. Фауст / Пер. Б. Пастернака.

2

Чего хочет персонаж и что ему нужно

Ложное убеждение — основа всех арок персонажа. И правда, зачем меняться, если и так «все путем»? Ложь — как дырка в зубе. Снаружи все блестит и сияет, а изнутри — гниет. Если персонаж хочет счастья, ему придется высверлить гниль из своей жизни.

Но мало кто хочет лечить гнилой зуб — и персонаж все отрицает. Ему больно жевать, но он не желает признавать проблему. Чтобы не мучиться признанием ложности своего убеждения, он делает вид, что проблема в чем-то другом. Еще одна цитата из «Драматики» Мелани Филлипс и Криса Хантли:

«...мы знаем, что персонажи часто ищут не реальное, а субъективное решение. И они часто борются с проблемой, которая в конечном счете оказывается всего лишь признаком существующей проблемы».

Влияние ложного убеждения на жизнь вашего героя и на вашу историю заключается в том, что оно создает

конфликт между тем, что ему нужно (Истина), и тем, чего он хочет (мнимое устранение *признаков лжи*).

Чего хочет персонаж

Первое пересечение арки персонажа и сюжета — цель главного героя. Чего он хочет? В чем его основная сюжетная цель? Завоевать мировое господство? Жениться? Выжить? Умереть? Получить повышение?

Каждая история начинается с цели персонажа. Достаточно просто, не правда ли? Но это всего лишь сюжет. А как насчет самого персонажа?

Здесь-то и начинается самое интересное. Придумать сюжетную цель, *лежащую на поверхности*, недостаточно. Чтобы срастись с аркой персонажа, эта цель должна быть продолжением или отражением чего-то, что имеет глубинное значение для героя. Он не может просто хотеть получить мировое господство и (или) жениться, это слишком просто. Он должен стремиться к этому по глубинной причине, которую, возможно, не вполне осознает.

И конечно, у истоков этой глубинной причины — ложное убеждение.

Пусть подсознательно, но герой все же отдает себе отчет в том, что в его жизни есть проблема. Она может выражаться в невыносимых условиях существования героя (роман «Крошка Доррит» Чарльза Диккенса) или во внутренней неудовлетворенности, заметной даже в его, казалось бы, идеальной внешней жизни, как в фильме «Мальш» (The Kid) Джона Тертлтауба. Но он не может ни подсознательно, ни как-либо еще понять, в чем заключается истинное решение — то, что ему на самом

деле нужно. Нет, он думает, что стоит лишь заполучить то, чего он хочет, и все наладится.

Чего же хочет персонаж?

То, чего хочет персонаж, почти всегда будет чем-то внешним, чем-то материальным. Он пытается исцелить внутреннюю пустоту внешними решениями. У него депрессия, а он все еще думает, что решит проблему, наложив гипс. Ему кажется, как только у него появится новая работа, новая эффектная жена, новый комплект клюшек для гольфа, все сразу станет замечательно. Он будет богатым, могущественным, любимым и уважаемым — состоявшимся человеком.

Вот мы тут осуждаем желание персонажа, а ведь его цель сама по себе может быть вполне достойной. Например:

«Тор». Стать царем.

«Джейн Эйр». Быть любимой.

«Парк Юрского периода». Спокойно исследовать останки динозавров.

«Подержанные львы». Иметь с мамой настоящий дом.

«История игрушек». Быть любимой игрушкой Энди.

«Три короля». Заработать достаточно денег, чтобы быть независимым и счастливым.

«Хулиганы». Окончить колледж.

«А как же Боб?» Вылечиться от психического расстройства.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru