

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? Хотите ли 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 не хватает 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 преобразование 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 «Малыш» (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.

Ни в чем перечисленном нет ничего зазорного. Но эти цели усугубляют порабощение ложью. Эти герои не добиваются счастья и самореализации путем всеохватной борьбы с ложью. Они хотят получить желаемое, *не пытаясь* взбодриться и заглянуть поглубже в темные уголки собственной души.

Что нужно персонажу

Если коротко, персонаж нуждается в истине. Ему нужно его личное средство против лжи. Это самое главное в его жизни. Если он упустит эту истину, не сможет расти. Он либо навсегда увязнет в своей внутренней проблеме, либо скатится до еще более плачевного состояния (как мы увидим в третьей части, когда будем изучать отрицательную арку).

Большую часть истории ваш герой посвятит поискам внешней сюжетной цели, связанной с тем, чего он хочет. В действительности же на более глубоком уровне история рассказывает о его развитии до того момента, когда он, сначала подсознательно, а затем сознательно, определяет и преследует свою внутреннюю цель — то, что ему на самом деле нужно.

Что на самом деле нужно персонажу

То, в чем на самом деле нуждается персонаж, обычно не бывает чем-то материальным, — хотя оно может (и, как правило, должно) получить к концу какое-то физическое или визуальное проявление. Но чаще всего персонажу нужно всего лишь что-то понять. В некоторых

произведениях это понимание, возможно, ничего не меняет во внешней жизни героя, но всегда трансформирует его представление об окружающем мире и о себе — он научается лучше справляться с оставшимися внешними проблемами.

То, в чем на самом деле нуждается персонаж, может мешать достижению того, чего он хочет. Он обязательно должен дойти до точки, когда сам решит пожертвовать тем, чего он хотел, чтобы получить то, что ему на самом деле нужно. Порой историю приходится заканчивать на горько-сладкой ноте внутреннего приобретения и внешней потери. Но бывает и так: осознав, что ему действительно нужно, герой становится больше приспособлен, чтобы достичь этого, — и в финале приводит в согласие свои внутренние и внешние цели.

Примеры того, в чем может нуждаться герой:

«Тор». Научиться смирению и состраданию.

«Джейн Эйр». Принять духовную свободу.

«Парк Юрского периода». Защищать живое будущее от мертвого прошлого.

«Подержанные львы». Верить в людей.

«История игрушек». Уметь делиться любовью Энди.

«Три короля». Найти цель, за которую стоит бороться.

«Хулиганы». Набраться мужества и уметь постоять за себя.

«А как же Боб?» Быть любимым таким, какой есть.

Как видите, все это понятия нематериальные. Но их можно продемонстрировать физически или визуально, ведь, провозгласив свои новые убеждения, персонажи должны начинать действовать согласно им.

Чего хочет персонаж и что ему нужно: другие примеры

«**Рождественская песнь**». Скрудж хочет заработать как можно больше денег, хотя для этого ему придется переступить через множество людей. В чем он на самом деле нуждается — это помнить, что настоящее богатство заключается в любви ближних.

«**Тачки**». Молния Маккуин хочет стать самым известным в мире гонщиком, выиграв Кубок Поршня и за получив в спонсоры «Динок». В чем он на самом деле нуждается — это пустить других в свою жизнь, начав им помогать и позволив помогать себе.

Чего хочет персонаж и что ему нужно: вопросы

1. Как ложь мешает герою?
2. Как ложь препятствует счастью или самореализации героя?
3. Какая истина необходима вашему герою, чтобы развенчать ложь?
4. Как он узнает эту истину?
5. Чего больше всего хочет ваш герой?

6. Как его сюжетная цель связана с тем, или продолжает то, чего он хочет?
7. Верит ли он, что то, чего он хочет, решит его личные проблемы?
8. Мешает ли ему то, чего он хочет, достичь того, что ему на самом деле нужно?
9. Мешает ли то, в чем он на самом деле нуждается, получить то, чего он хочет, и сможет ли он получить то, чего хочет, лишь найдя то, что ему нужно на самом деле?
10. Как изменится его жизнь, когда он примет то, в чем нуждается на самом деле?

Внутренний конфликт главного героя неразрывно связан со скрытой войной между желанием и потребностью. Но вместе с этим он — топливо в моторе внешнего конфликта. Если вы заставите два этих элемента работать согласованно, ваш сюжет и персонаж тоже достигнут полной гармонии.

Историю, несмотря
на мучительную боль, изменить
нельзя, но если смело смотреть
ей в лицо, то ее не придется
проживать заново.

Майя Энджелоу*

* Современная американская писательница (1928–2014).

3

Призрак персонажа

Что такое призрак персонажа и как он влияет на его арку? Когда вы выясните, в чем заключается ложное убеждение вашего героя, а также то, чего он хочет и что ему нужно на самом деле, перед вами встанет следующий вопрос: а почему, собственно, герой верит в ложь? Чтобы найти ответ, начинайте искать призраков в прошлом героя!

Если в художественной литературе есть хотя бы одно твердое правило, оно заключается в том, что у каждого следствия должна быть причина. Если герой нуждается в арке изменений, то в первую очередь вы должны выяснить, почему ему нужно меняться. Из-за чего он вступил на путь этой явно разрушающей лжи?

Люди — существа, способные к выживанию. Мы делаем все, что в наших силах, чтобы ухватиться за жизнь, жить в комфорте и мире. Но одновременно мы разрушаем себя. Мы можем настолько заикнуться на одном аспекте выживания, что пожертвуем всем остальным. В гонке за лидерство на работе мы жертвуем своим эмоциональным здоровьем, выбирая плохие взаимоотношения, и физическим здоровьем, выбирая неправильный образ жизни. Хуже того — мы, как правило,

не замечаем своего деструктивного поведения. Мы находим объяснения своим действиям и убеждаем себя — обоснованно или нет — в том, что цель оправдывает средства.

Иными словами, мы себе лжем. Но для этой лжи всегда есть причина. Всегда есть причина, по которой мы ценим выживание в одном из аспектов нашей жизни выше выживания в другом. Порой эти причины очевидны (необходимость зарабатывать деньги на еду, даже если для этого приходится гнуть спину изо дня в день). Но иногда причины настолько туманны, что их даже не определить (вы вкалываете как каторжный, чтобы зарабатывать шестизначную сумму, иначе будете чувствовать себя «неудачником», как называл вас отец).

Выясните причину — и обнаружите призрака.

Призрак персонажа

Призраком в кино называют нечто преследующее вашего персонажа из его прошлого. Иногда это называют словом «рана». В своей потрясающей книге «Словарь отрицательных качеств» Анджела Акерман и Бекка Пульизи поясняют:

«Раны часто скрывают от окружающих, потому что их неотъемлемой частью является ложь — неправда о персонаже, в которую он верит... К примеру, если человек считает себя недостойным любви (ложь), потому что не сумел предотвратить смерть своей невесты при ограблении (рана), он может приобрести взгляды,

привычки и отрицательные качества, которые отвратят от него других женщин».

Нередко рана — это нечто ужасное и травмирующее (например, бойня между французами и индейцами у форта Чарльз, воспоминания о которой преследуют Бенджамина Мартина в фильме «Патриот» (The Patriot) Роланда Эммериха, или прошлое убийцы, забытое Джейсоном Борном в «Идентификации Борна» (The Bourne Identity) Роберта Ладлэма). Однако она может быть чем-то более заурядным; к примеру, это расставание с любимым (роман «Доводы рассудка» (Persuasion) Джейн Остин), сложные отношения с родителями (фильм «Человек дождя» (Rain Man) Барри Левинсона) или физическая неполноценность (Майк Вазовски в анимационном фильме «Университет монстров» (Monsters University) Дэна Сканлона).

Чем больше и губительнее ложь, тем более шокирующим и впечатляющим должен быть призрак. Или если перевернуть с ног на голову: чем больше призрак, тем больше ложь — и тем больше арка.

Часто призрак относится к предыстории героя, и читатели знакомятся с ним шаг за шагом. В этих случаях призрак может обеспечить волнующую тайну. Вопрос «Что стоит за ложным убеждением героя?» разогреет любопытство читателей и позволит держать их в напряжении бóльшую часть истории, подбрасывая лишь маленькие подсказки, пока, наконец, в финале призрак не предстанет во всей красе.

В других историях мы можем так и не узнать ничего конкретного о призраке. Персонаж может иметь выдающееся

прошлое — но оно окутано завесой тайны. Или его прошлое само по себе может быть не таким уж интересным, даже если им каким-то образом и обусловлено ложное убеждение, поэтому автор решает его не раскрывать.

Кроме того, иногда причина появления призрака может быть представлена в первом акте, в своего рода прологе. Это истории, в которых заметную роль играют предыстории, например, первый фильм «Человек-паук» (Spider-Man) Сэма Рэйми и «Бэтмен: Начало» (Batman Begins) Кристофера Нолана. Здесь сегмент призрака является самостоятельной историей, объясняющей мотивы протагониста до того, как в книге или фильме развернется основная история. В таких произведениях, возможно, герой поначалу еще не верит в ложь. Только когда появляется призрак и переворачивает его привычный мир, герой вдруг начинает яростно защищать свои новые убеждения и действия. В книге «Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино» Кристофер Воглер отмечает:

«...с персонажем все в порядке, пока беда не происходит с его родственником или другом: скажем, в первом действии кого-то из них убивают либо похищают. Теперь герой должен найти пропавшего или отомстить убийце»*.

Что такое призрак персонажа?

Призрак вашего персонажа может принимать сколько угодно форм. Примеры того, чем может быть призрак:

* Здесь и далее цит. по: Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. — М.: Альпина нон-фикшн, 2019.

«Тор». Обещание, что Тор станет царем независимо от его личных достоинств.

«Джейн Эйр». Отказ тети любить ее.

«Парк Юрского периода». [Не сформулировано].

«Подержанные львы». Патологическая лживость матери Уолтера.

«История игрушек». Понимание того, что происходит с нелюбимыми игрушками.

«Три короля». Разочарование в военной службе.

«Хулиганы». Отсутствие отца.

«А как же Боб?» Развод.

Призрак может быть просто глубоко укоренившимся в сознании убеждением (тетя Джейн Эйр внушает ей, что она злой и недостойный человек, и в глубине души Джейн ей верит). Или очевидно бесчеловечным деянием главного героя (как в фильме «Патриот»), или чем-то, что главный герой приемлет, несмотря на причиняемый этим чем-то урон (как в фильме «Тор»). Ключ к определению призрака — понимание, что он всегда будет основной причиной ложного убеждения главного героя.

Призрак персонажа: другие примеры

«Рождественская песнь». Скрудж встречается с массой призраков в буквальном смысле этого слова, и один из них — святочный дух прошлых лет — дает нам ключ к метафорическому призраку