

## Оглавление

Вступление.....	5
Глава 1. Как вдохнуть жизнь в персонажа?...	10
Глава 2. Создание персонажей.....	47
Глава 3. Типы персонажей.....	78
Глава 4. Архетипы, стереотипы и клише.....	103
Глава 5. Развитие персонажа в сюжете.....	171
Глава 6. Некоторые варианты арки.....	197
Глава 7. Голоса.....	216
Глава 8. Проблемы и подходы к их решению.....	249
Указатель фильмов.....	266



## Вступление

Чем нам запоминается фильм? Какие воспоминания остаются на долгие месяцы или годы от просмотра видеоряда, реплик героев, сюжета, музыки и всего остального, что составляет фильм?

Безусловно, это знаковые сцены или моменты, вызывающие сильные эмоции. Иногда — замысловатый сюжет: в какой-то степени необычность обстановки или, наоборот, удивительная близость зрителю контекста повествования... Но прежде всего это персонажи, которых, если повезет, мы никогда не забудем. Кроме того, кто не мечтал сам стать одним из действующих лиц в выдающемся фильме?

Чаще всего именно герои способствуют тому, что кинолента остается в нашей памяти. Согласитесь, когда вы вспоминаете фильм, перед глазами сразу всплывают лица и жизни персонажей, но не обязательно вся история, сюжет целиком. Если вы попытаетесь кратко пересказать содержание фильма другу, то поймете, что ваши воспоминания о целостной истории фрагментарны. Мы редко сохраняем в уме последовательность событий, но важные персонажи остаются в памяти.

В исключительных случаях герои могут быть популярны, даже если истории, в которых они действуют, известны лишь части публики. Это относится к любым художественным произведениям. Например, все знают такого персонажа, как Шерлок Холмс, и даже могут его охарактеризовать, как мы увидим позже; но кто прочитал все 60 историй Конан Дойла, составляющих так называемый холмсовский канон? Более того, эти 56 рассказов и 4 романа связаны с появлением научных методологий и приемов, использовавшихся в работе полиции конца XIX века. Казалось бы,

сегодня исторический контекст и то удивление, которое он вызывал в свое время, уже во многом устарели и не должны больше интересовать читателя или зрителя экранизации. Однако поводом к перечитыванию или повторному просмотру одного из оригинальных повествований служат психология и проработанность персонажей, позволяющие не обращать внимания на обстоятельства и контекст. То же самое касается многих мифологических историй, пьес, классических романов и других художественных произведений. И конечно же, фильмов, потому что кино изображает персонажей в полный рост и крупным планом.

Разумеется, не все персонажи бессмертны, как Шерлок Холмс или сравнимые с ним действующие лица.

Как же создать достаточно сильных героев, чтобы зрители как можно быстрее привязались к ним? На какие внутренние механизмы воздействовать? Не обязательно, чтобы персонажи нравились, и тем более необязательно, чтобы зрители хотели быть похожими на них, но важно увлечь публику разворачивающимся действием.

Именно решению этой довольно деликатной и, скажем прямо, загадочной проблемы и посвящена наша книга.

Здесь вы найдете описание методов, позволяющих начать с нуля: разработать каждую личность, обогатить ее психологию, сделать персонажа привлекательным или отталкивающим, побудить аудиторию проникнуться личностью героя, чтобы прожить историю вместе с ним.

Принято говорить, что если сюжет имеет структуру, то персонажи выполняют определенные функции.

В сюжете персонаж — тот, кто действует для достижения своей цели и страдает от препятствий, сто-

ящих на его пути. Другими словами, он является той фигурой, с которой мы, зрители, можем себя идентифицировать. Его действия создают сюжет. Герой всегда активен, даже если его роль кажется пассивной.

И раз уж мы начали говорить о методах, не стоит воображать, что сочинительство слепо следует рецептам, способным привести к идеальному сценарию, который гарантированно понравится публике. Если бы такие рецепты существовали, все сценарии были бы образцовыми (чего нет) и все они были бы безумно успешными (чего тоже нет). Универсальных рецептов не существует, потому что качественная история с хорошими персонажами слишком привязана к стилю, культуре, особенностям повествования; галактика историй бесконечна. В действительности, больше, чем рецепты, сценаристу помогают рабочие методы, позволяющие наилучшим образом пройти через процесс написания своей истории, обеспечивая при этом достойное качество и оригинальность. Именно такие методы и представлены в данной книге.

Но что мы понимаем под качественной работой, основанной на методах? Прежде всего, сам термин «качество» выглядит довольно расплывчатым, поскольку имеет множество аспектов. Если герой годится для приключенческой истории, он не обязательно подойдет для драмы, комедии или социальной сатиры. Более того, персонаж, созданный для развлекательной продукции мейнстрима, не найдет своего места в произведении авторского кино, основанном, например, на антиструктуре и ставящем перед собой задачу поиска новых путей повествования. Коротче говоря, легко понять: то, что подходит для одного типа кино или сериала, не подходит для другого. Именно поэтому следует больше говорить о методах, чем о рецептах. Метод применим для большинства

жанров кино или телевидения. Рецепт же, напротив, скорее нацелен на удовлетворение конкретного кодифицированного запроса (например, главный герой семейного развлекательного фильма должен вызывать симпатию, иметь хорошие отношения с ближайшими родственниками, четкую цель и способы достичь ее, избежав достаточно серьезных опасностей, которые не всегда ведут к значительным изменениям протагониста или его позитивной трансформации в смысле культурного соответствия).

Одна из ловушек, с которыми сталкивается сценарист, независимо от предпочитаемого им жанра, состоит в том, что, не завершив свою историю, он начинает задним числом задавать себе неправильные вопросы о ней. Часто у нас есть хорошая идея или, по крайней мере, задумка, которая нас вдохновляет. Как только она приходит в голову, слова тут же появляются на листе бумаги или экране компьютера: мы с радостью беремся за работу. Конечно, мы читали о том, как выстроить сюжет, составить план, подготовить почву, чтобы избежать лишних проблем на свою голову; в наше время это тем более легко, что существует множество книг, посвященных писательству, а также соответствующие тренинги и курсы. Но потом в какой-то момент работа стопорится. Не сразу, но мы чувствуем, что прежде горевший огонь угасает. Мы постепенно пишем менее страстно, более академично. Слова, вложенные в уста героев, более нейтральны и информативны, но менее прочувствованы. Из истории исчезает душа. Работа изматывает и даже угнетает нас. И в итоге мы отказываемся от проекта, говоря себе, что в конце концов первоначальная идея оказалась не настолько хороша, как мы себе представляли.

Конечно, это действительно может быть так, или, что еще более вероятно, план и структура были плохо проработаны. Но чаще всего причина в том, что персонажи больше не вдохновляют вас в достаточной степени, а ведь именно они движут автором. Вы стремитесь вдохнуть в них жизнь и сделать так, чтобы они ожили для публики. Точно так же как зрители или читатели следят за персонажами больше, чем за сюжетной линией, вас, как первого читателя, в конечном итоге тоже привлекают именно действующие лица. Если они недостаточно жизнеспособны, то история разваливается, а вы становитесь первой жертвой.

Поэтому очень важно хорошо продумать своих героев и дать им достаточно пространства для жизни — к вашему удовольствию и удовольствию всех остальных, кому адресована история. Именно персонаж является движущей силой сюжета. Если бы театр был основан только на гениальных сюжетах, но без действующих лиц, никто бы не горел желанием стать актером.

## Глава 1

### Как вдохнуть жизнь в персонажа?

Вот мы и подошли к самой сути вопроса. Чтобы ответить на него, необходимо для начала описать механику повествования, дабы понять, как в него вписываются персонажи.

Каждое действующее лицо должно обоснованно существовать в рамках истории, независимо от формы ее воплощения (роман, фильм, комикс и т. д.). Героям необходимо присутствовать в сюжете по определенной причине, которую зрители сочтут естественной и не начнут сомневаться в необходимости существования персонажа, потому что оно будет логично проистекать из контекста. Как мы увидим позже, может быть множество причин, по которым персонаж, в зависимости от его типа и масштаба, занимает свое место в сюжете. У наиболее важных для развития повествования героев обоснованность их вымышленного существования зависит от значимости их цели. Без цели у персонажа нет причин действовать или реагировать определенным образом, и сценаристу будет трудно не только вдохнуть в него жизнь, но и развивать историю в целом. Мы сами в процессе своего существования действуем в соответствии с более или менее осознанными целями, которые служат нашим экзистенциальным двигателем и способствуют формированию нашей сущности. Однако для киногероя просто одного наличия цели недостаточно. Необходимо, чтобы главный герой или второстепенный персонаж испытывал трудности в ее достижении, потому что аудиторию интересуют именно прилагаемые

усилия. Однако следует отметить, что в событийной линии романа, в частности реалистического романа XIX века, незначительный участник может быть интересен именно потому, что близок нам в силу отсутствия у него больших амбиций: так, в романе «Мадам Бовари»<sup>1</sup> Шарль Бовари вызывает симпатию, несмотря на банальность его желаний. Но в контексте сценария, который предназначен для кино или комикса, где повествовательный интерес сконцентрирован в коротком промежутке времени или в ограниченном количестве страниц, и который не имеет столько возможностей для описания внутренней психологии героя, как в романе, благодаря талантам его всеведущего автора, реализация этой работы более деликатна. Поэтому здесь нам следует сосредоточиться именно на идее сжатой по времени явной динамики персонажа по отношению ко внешнему миру.

## Герой и сюжет

Персонаж будет выглядеть наиболее достоверно, если окажется вовлеченным в круговорот событий, которые позволят ему максимально проявить свою индивидуальность. В повседневной жизни каждый подчинен рутине и, за исключением экстремальных ситуаций, принципиально ничем не выделяется среди своих собратьев. Напротив, в ходе активного взаимодействия с предложенными обстоятельствами герой задействует понятные публике ресурсы и раскрывается для зрителей и для себя. Поэтому именно благодаря ситуации, с которой персонажу приходится иметь дело, он становится интересным.

Если вы попытаетесь придумать, как сделать увлекательным тот факт, что человек выходит из дома,

---

<sup>1</sup> *Madame Bovary, Mœurs de province (1857), Gustave Flaubert.*

чтобы пойти в супермаркет, купить упаковку пельменей, вернуться домой, сварить их и съесть, сидя за столом, то столкнетесь с некоторыми трудностями. Почему? Не потому, что магазинные пельмени имеют сомнительный вкус и вызывают отвращение у публики (хотя это так), а потому, что на кону ничего нет. Во-первых, нет ничего страшного, если герой не найдет коробку со своими любимыми или вообще с любыми пельменями, поскольку последствия неудачи минимальны: он не умрет, не разминется с потенциальной супругой, это не мешает ему спасти мир или выиграть войну (например, против тех, кто предпочитает замороженную пиццу).

Главное в том, что история рискует стать скучной, потому что в ней нет никакой интриги: каждый может выйти из дома, пройтись по своему району, чтобы купить упаковку пельменей, принести ее, сварить и вывалить липкое содержимое на тарелку. Никакого серьезного риска или особой опасности (если, конечно, внешний мир не полон свирепых зомби, жаждущих полакомиться людьми, и особенно любителями магазинных пельменей). Итак, согласитесь: если не добавить зомби, инопланетян или трудности с выходом из дома, когда у героя паралич нижних конечностей или он страдает агорафобией, эта история не представляет никакого интереса — в первую очередь потому, что зрителям нет дела до безнадежно банального действия. Но главным образом потому, что такой сюжет не позволяет персонажу полноценно раскрыться.

Тем не менее можно поработать над его индивидуальностью, но с риском искусственности (например, представить, не слишком хорошо зная причину, что персонаж — фанат мюзиклов и шагает по супер-

маркету, напевая «Когда-нибудь мой принц придет»<sup>2</sup>, хватая с полок коробки с пельменями). Это будет забавно, но недостаточно, чтобы сделать героя осязаемым, а потому придется найти что-то получше.

Нужно сделать историю более интересной как для авторов, так и для зрителей. Для этого необходим сюжет, выстроенный вокруг трех элементов: персонажа, его цели и препятствий на пути к ее достижению.

Эти три элемента работают вместе: персонаж (главный герой) – цель (объект поиска) – проблемы (препятствия), с которыми он ли она сталкивается и которые создают конфликт. Нет необходимости добавлять еще один элемент, но невозможно убрать ни одного из перечисленных. Самым важным из них, если хотите, является препятствие, потому что без него персонаж легко достиг бы своей цели и у нас опять не получилось бы истории. Как резюмировал Курт Воннегут (высмеивая структуру мономифа Джозефа Кэмпбелла<sup>3</sup>, о котором мы поговорим позже): «У героя есть проблемы / герой решает свои проблемы» («Герой попадает в беду / герой выбирается из беды»). В действительности все очень просто. Герой попадает в беду, потому что не может легко достичь желаемого. Повествование рассказывает нам о том, как ему удастся добиться цели, какой бы она ни была.

Конечно, нетрудно представить, что в контексте нашей книги о персонажах два оставшихся элемента можно проигнорировать, изучив их подробнее в других исследованиях, но это не так. Во-первых, потому что цель напрямую связана с личностью героя,

---

<sup>2</sup> «*Someday My Prince Will Come*» (с англ. – «Когда-нибудь мой принц придет») – песня (вальс) из диснеевского мультфильма 1937 года «Белоснежка и семь гномов». – Прим. перев.

<sup>3</sup> Джозеф Джон Кэмпбелл – американский исследователь мифологии, автор трудов по сравнительной мифологии и религиоведению. – Прим. перев.

поскольку она является следствием желания этого конкретного человека. Не все хотят одного и того же. Во-вторых, препятствия также носят личный характер. Не каждый попадет в затруднительное положение, столкнувшись с одним и тем же вариантом конкретного препятствия.

Сочетание всех трех элементов приводит к конфликту. Он возникает в результате трудностей в достижении цели. Это правило работает для истории любого типа — любовного романа или боевика — и независимо от обстановки, эпохи или жанра. Без конфликта у нас нет истории, нет повествования.

: Завязка сюжета предлагает нам исследовать  
: конфликт. Если между целью и препятствием нет  
: противопоставления, история покатится по нака-  
: танной колее и ее будет крайне сложно развить.  
: Поскольку цель связана с главным героем, а пре-  
: пятствия — с этими двумя элементами, создание  
: персонажа имеет решающее значение, именно  
: он определяет две других составляющих.

Давайте подробнее рассмотрим два последних элемента этой троицы.

## **Цель (или задача)**

У протагониста, то есть главного героя, за внутренним развитием и действиями которого мы следим, имеется цель. Она должна быть значимой, то есть важной для персонажа. Цель зависит от типа истории. Если она слишком слаба для того, чтобы на ней можно было выстроить повествование, зрители не поймут причин, по которым герой отправляется в путь и пытается во что бы то ни стало избежать трудностей

или решить возникающие проблемы. В конце концов, если персонаж не слишком стремится достичь своей цели, то вполне логично, что он сдастся после нескольких неудачных попыток ее реализовать. Мы все отказывались от разных проектов (путешествие, изучение иностранного языка или игра на музыкальном инструменте и т. д.), и в этом нет ничего плохого, если только такое отношение не превращается в систему. Для того чтобы история была увлекательной, персонажу необходимо горячо желать достичь цели. В повседневной жизни или в сценарии нельзя создать драматическое напряжение на простом мимолетном увлечении.

## **Качество цели**

Итак, осознанная цель персонажа должна быть оправданной, и в то же время ясной и понятной для зрителей. Под ясной целью мы подразумеваем ту, которая не является абстрактной или слишком общей идеей. Например, каждый хочет иметь деньги, но гораздо предпочтительнее определить конкретный способ их получения, будь то желание продвинуться в бизнесе или совершить кражу со взломом. Короче говоря, цель должна быть конкретной и осознаваемой, чтобы облегчить считываемость сюжета. Вот и все, что касается общих понятий.

В сценарии нас особенно интересует выбор цели, потому что она должна быть тесно связана с персонажем, который стремится ее достичь. Если главный герой собрался разбогатеть, вы с самого начала закладываете важную характеристику его психологии. Если бы он искал идеальную любовь, друзей детства или стремился обрести духовную самореализацию, его исходный профиль был бы другим. Вполне воз-

можно представить себе героя, прежде чем определить цель, или наоборот, в зависимости от того, в каком порядке развивается ваше вдохновение. Но в любом случае придется определять цель в соответствии с персонажем или персонажа в соответствии с целью. Последняя связана с различными культурными, социальными, политическими или семейными влияниями и не может легко переноситься с одного героя на другого.

Также необходимо, чтобы цель была труднодостижимой. В противном случае сюжет будет нелегко развивать и обогащать, а зрителям попросту станет скучно. Разумеется, сложность цели может быть универсальной (отправиться на Луну или найти Ковчег Завета в равной степени проблематично для всех), но интереснее связать труднодостижимость цели со способностями конкретного персонажа или, наоборот, с их отсутствием, поскольку важно, чтобы они были взаимозависимы. Кроме того, если ваш герой не отличается интеллектуальными или физическими суперкачествами, выберите цель, которая спровоцирует больше всего проблем. Таким образом, препятствий будет много, и конфликт начнет механически усиливаться (помните: **цель + препятствия = конфликт**). Этот принцип действует и в том случае, если протагонист не достигает своей цели, потому что, вопреки распространенному мнению, он вполне может потерпеть фиаско – именно на таком представлении о финальной неудаче и основаны трагедии. Если главному герою трудно достичь своей цели из-за препятствий, драматическое воздействие финальной неудачи будет тем более интересным и сильным. Например, так происходит в фильме «Повесть Тика-

мацу»<sup>4</sup>, где двое влюбленных в самом конце фильма осуждены за прелюбодеяние.

Обратите внимание, что вполне возможно изменять цель по ходу сюжета. Если персонаж достаточно эволюционирует на протяжении повествования, то вполне оправданно, что он или она изменит свой путь или даже совершит поворот на 180° по отношению к своим исходным целям. Например, в фильме «Список Шиндлера»<sup>5</sup> первоначальной целью главного героя было воспользоваться войной для собственного обогащения, чтобы заработать денег, прежде чем он решил сделать все возможное для спасения из лагерей смерти как можно большего числа евреев. На этом примере легко понять, какой интерес представляет разработка двух последовательных целей. Если бы на протяжении всей истории преследовалась первая цель, зрители следили бы только за социальной траекторией неэтичного выскочки, спекулирующего на войне, вероятно, испытывая смешанные чувства по отношению к персонажу. Такое вполне вероятно, и примером служит фильм «Барри Линдон»<sup>6</sup>. Но осознание привносит в психологию главного героя неоднозначность, которая позволяет значительно обогатить сюжет и характер персонажа. Он любит деньги, но также и ненавидит страдания. Баланс весов, которые склонялись в пользу первого интереса, в конечном итоге нарушается. Часто, чтобы привести героя к пониманию того, что ему предстоит изменить свою цель, требуется важное событие: неудача, откровение... В фильме «Список Шиндлера»

<sup>4</sup> «Повесть Тикамацу» (1954) – режиссер Кэндзи Мидзогути, сценарий Ёсиката Ёда, Мацутаро Кавагути, Мондзаэмон Тикамацу.

<sup>5</sup> «Список Шиндлера» (1993) – режиссер Стивен Спилберг, сценарий Стивена Заллиана, по роману «Ковчег Шиндлера» Томаса Кенилли.

<sup>6</sup> «Барри Линдон» (1975) – режиссер и сценарист Стэнли Кубрик, по роману «Записки Барри Линдона» Уильяма Мейкписа Теккерея.