

Содержание

Введение	13
----------------	----

ЧАСТЬ I. ОДА ПЕРСОНАЖАМ

1. Персонажи и реальные люди	21
Персонаж и познание	23
Границы персонажа	24
Персонаж и фокус	24
Персонаж и время	25
Персонаж и красота	27
Персонаж и эмпатия	27
Персонаж и автор	29
В заключение	40
2. Дилемма Аристотеля. Сюжет и персонаж	42
Градация Аристотеля	42
Персонаж, сюжет, событие	45
Две стороны одной медали	47
Внешние характеристики и истинная сущность	51
Сплав сюжета и персонажа	62
Баланс причин	62
Объединение причин	65
В заключение	66
3. Подготовка автора	67
Представления писателя о творчестве	67
Две теории создания персонажей	71
Творческий голод	75
Четыре способа изысканий, на которых держится творчество	77

Представления писателя о человеческой натуре.....	82
Две глобальные теории	83
Три ключа к писательству	91

ЧАСТЬ II. ВЫСТРАИВАНИЕ ПЕРСОНАЖА

4. Как вдохновиться на создание персонажа?

От внешнего к внутреннему	99
Вдохновляющая действительность.....	100
Формат как источник вдохновения.....	102
Когда вдохновляет жанр.....	104
События как источник вдохновения.....	105
Источник вдохновения — тема.....	106
И вдохновиться биографией.....	109
Рассказ о себе как источник вдохновения	111

5. Вдохновение для создания персонажа.

От внутреннего к внешнему	115
Наблюдатель и наблюдаемый.....	118
Четыре «я» в поисках персонажа	121
«Безумцы». Четыре «я» в действии	134
От внешнего к внутреннему и от внутреннего к внешнему.....	138

6. Роль и персонаж

Подбор ансамбля персонажей	140
----------------------------------	-----

7. Внешний образ персонажа.....

Внешние характеристики	177
Три функции внешних характеристик	178
Сеттинг. Выстраивание мира.....	180
Нравственное воображение	182
Культурные ограничения.....	183
Физический сеттинг	184
Социальный сеттинг	185

Личный сеттинг.....	186
Сеттинг и внешние характеристики.....	187
Смена внешних характеристик.....	191
Видимые свойства.....	192
Имена и прозвища.....	194
Нагота и одежда.....	195
Гендер и секс.....	195
Интонации и язык	195
Мимика и жесты	196
Работа и отдых	196
Дом и средство передвижения	197
Знания и невежество	197
Вера и убеждения.....	197
Разговоры	198
Манеры	198
Подразумеваемые свойства.....	198
Разновидности личности.....	199
Разновидности интеллекта.....	202
Установки, убеждения, ценности.....	203
Эмоции, настрой, темперамент.....	203
Зеркало, мир, автор	205
Выражение характеристик	206
Да, но кто же он на самом деле?	208
8. Внутренняя натура персонажа.....	210
Мотивации. Персонаж в действии	211
Мотивация внутренняя.....	212
Мотивация внешняя	219
Предмет желания.....	220
Выражение подлинного характера через выбор	222
Выражение подлинного характера через дилемму	224
Выражение подлинного характера через противодействие.....	226

Подлинный характер и эмоции	230
Подлинная натура и реакции.....	233
Подлинный характер и свобода воли.....	234
9. Многогранный персонаж	240
Единство противоположностей	240
Грани персонажа	241
Шесть граней сложности.....	243
Определяющая грань.....	250
Анализ примера. Одиссей.....	250
Анализ примера. Тони Сопрано	258
10. Сложный персонаж.....	264
Через противодействие — к сложности	264
Физические конфликты	267
Социальные конфликты.....	269
Личные конфликты.....	272
Великодушие/эгоизм.....	274
Забота/саботаж	275
Вина/прощение.....	276
Внутренние грани.....	276
Осознанные конфликты	278
Меньшее против большего.....	280
Вера и скепсис	281
Конфликт в сознании и в подсознании.....	283
Осознанный предмет желания	285
Подсознательный предмет желания	286
Любовь и ненависть.....	287
Страх и храбрость	289
Конфликты в подсознании.....	290
«Я» и другие	291
Иллюзия и наваждение	292
Анализ примера. Антоний и Клеопатра.....	293
Более глубокий конфликт персонажей	295

Жизнь в подтексте	301
11. Завершенный персонаж	305
Четыре основных этапа создания персонажа	306
Завершение персонажа.....	335
12. Символический персонаж	338
Спектр символического персонажа.....	341
Реалистические персонажи и символические	354
Анализ примера. «Игра престолов»	360
Хорошо забытое старое	362
13. Радикальный персонаж.	
Треугольник «Реализм/нереализм/радикализм»	363
Реализм. Привычные персонажи	
в привычном мире.....	363
Нереализм. Привычные персонажи	
в непривычном мире.....	364
Радикализм. Непривычные персонажи	
в непривычном мире.....	367
Создание радикального персонажа.....	370
Будущее. Непривычные персонажи	
в привычном мире.....	385

ЧАСТЬ III. ВСЕЛЕННАЯ ПЕРСОНАЖА

14. Персонаж в своем жанре	391
Происхождение первичных жанров.....	393
Шестнадцать первичных жанров	399
Десять презентационных жанров	421
Комбинации жанров.....	423
15. Персонаж в действии	427
Голливудские темы	429
Политические темы	432

Опредмечивание.....	434
Создание сцены: персонаж в действии	437
16. Воплощение персонажа	443
Семь функций воплощения персонажа	444
Связь между читателем/зрителем и персонажем.....	447

ЧАСТЬ IV. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

17. Создание ансамбля действующих лиц	475
Анализ примера. «Гордость и предубеждение»	477
Анализ примера. «Рыбка по имени Ванда».....	483
Анализ примера. «Игра в рабов»	489
Анализ примера. «Дитя крови».....	503
Анализ примера. «Во все тяжкие»	510
Заключение. Писатель-революционер.....	541

Благодарности.....	544
Глоссарий.....	545
Примечания	551
Об авторе	560
Предметно-именной указатель	561

Персонажи — не люди. Назвать персонажа человеком можно лишь в том смысле, в каком можно назвать женщиной Венеру Милосскую, «Мать Уистлера» или «Милашку Джорджию Браун». Персонаж — это произведение искусства, это исполненная эмоций и смысла незабываемая метафора человеческой натуры, выношенная в утробе писательского разума, заключенная в крепкие объятия сюжета, призванная жить вечно.

Введение

Для большинства авторов прошлое — это то, что осталось за бортом, поэтому они предпочитают сосредоточиться на свежих тенденциях в надежде оседлать волну, попасть в струю и тем самым повысить свои шансы на публикацию или экранизацию. Да, писателю и сценаристу действительно следует идти в ногу со временем, но если культурные и эстетические веяния и в самом деле капризны и переменчивы, то человеческая натура постоянна. Как всякий раз доказывают эволюционные исследования, человек продолжает быть верен себе. Ребята, оставлявшие отпечатки ладоней на стенах пещер сорок тысяч лет назад, занимались тем же, чем и мы сегодня, — делали селфи.

Тысячелетиями мастера искусства и философы пытались уловить и постичь человеческую природу, но с конца XIX века науку стали больше интересовать стоящие за этой природой психические процессы. В поисках объяснений человеческих поступков ученые разрабатывали множество теорий — от психоанализа до бихевиоризма, эволюционизма и когнитивизма. Эти аналитические концепции стремились классифицировать и каталогизировать все черты и качества, что есть в человеке, и это, безусловно, не могло не отразиться на подходе писателей к работе над персонажами и образами. Однако в данной книге не отдается предпочтение ни одной из существующих школ общей психологии. Мы будем

оперировать понятиями из самых разных дисциплин, которые помогают пробудить воображение и интуицию, вдохновляющие и направляющие писательский талант.

Первоочередная задача этой книги — обогатить ваши представления о природе вымышленных персонажей и отточить творческие приемы, побуждая разрабатывать сложные и оригинальные ансамбли действующих лиц, начиная с главных героев, переходя затем к персонажам второго и третьего плана и заканчивая безымянными фигурами отдельных эпизодов. Здесь важно настроиться на постоянное переосмысление и доработку. В каждой главе, в каждом контексте единожды сформулированные принципы будут звучать по-новому. Я возвращаюсь к идеям вновь и вновь, поскольку, рассматривая уже знакомое и известное в ином свете, мы приходим к более глубокому пониманию.

В последующих главах почти каждый урок по созданию персонажей будет основан на противопоставлении. Я играю с противоположностями: персонажами и реальными людьми, институтами и отдельными личностями, видимым обликом и истинной сутью, внешними обстоятельствами и внутренним миром. Разумеется, мы понимаем, что в любом спектре полные противоположности обнаружатся только на полюсах, между которыми распределится все разнообразие оттенков, плавно перетекающих друг в друга. Но, чтобы четко представлять себе многогранность персонажа, сценарист должен тонко чувствовать контраст и парадокс и улавливать противоречие, открывающее

огромный простор для творчества. Этому учит моя книга.

Как всегда, я буду приводить свежие примеры — как драматические, так и комические — из получивших мировое признание кинофильмов и телесериалов, романов и рассказов, пьес и мюзиклов. Помимо них я буду отсылать вас и к каноническим персонажам, созданным классиками на протяжении сорока столетий существования письменности — в первую очередь Шекспиром. Возможно, какие-то из этих произведений вы не читали или не смотрели, но надеюсь, вы включите их в свой личный учебный план.

Персонажи из прежних эпох нам нужны по двум причинам: 1) любая иллюстрация позволяет уточнить и нагляднее выразить мысль, а самый яркий пример, как водится, тот, что уже испытан временем, и 2) я хочу, чтобы вы гордились тем, что делаете. Писательство приобщает вас к древней и благородной традиции, несущей миру истину. Гениальные образы, рожденные в прошлом, зададут нужный тон вашим будущим произведениям.

Книга состоит из четырех частей. В части первой — «Ода персонажам» (главы с первой по третью) — рассматриваются источники вдохновения для создания персонажей и закладываются основы писательского мастерства, направляющего творческий талант в русло безупречной проработки вымышленных личностей.

Часть вторая — «Выстраивание персонажа» (главы с четвертой по тринадцатую) — раскрывает процесс

создания оригинальных образов, сперва методами, предполагающими движение от внешнего мира к внутреннему, затем наоборот, от внутреннего мира персонажа вовне, а затем переходит к таким материям, как сложность и многогранность, и напоследок обращается к наиболее радикальным чертам и крайностям. Как сказал Сомерсет Моэм, «единственная неисчерпаемая тема — это человек».

В части третьей — «Вселенная персонажа» (главы с четырнадцатой по шестнадцатую) — персонажи рассматриваются в контексте жанра, деятельности и взаимоотношений с читателем/зрителем.

Часть четвертая — «Взаимоотношения персонажей» (глава семнадцатая) — иллюстрирует принципы и приемы создания ансамбля персонажей на примере пяти произведений, взятых из литературы, кино, театра и телесериалов.

В общем и целом, я буду дробить вселенную персонажа на галактики, галактики — на солнечные системы, солнечные системы разбирать по планетам, планеты делить на среды обитания, а те — на жизненно необходимые факторы, — чтобы загадка человеческой природы раскрылась перед вами новыми стимулами для творческой мысли.

Не существует готового рецепта, как создавать сюжет, персонажей и все, что к ним прилагается. Творческий процесс индивидуален, и я со всеми своими советами и разборами не напишу произведение за вас. Эта книга не о способах, а о сути. Все, что я могу, — изложить

эстетические принципы и проиллюстрировать их примерами, обрисовать целое, составные части и взаимосвязи между ними. К этому вам придется приложить голову, вкус и много месяцев упорной творческой работы. Я не могу водить вас за руку. Но я могу дать вам знания, которые разовьют ваш талант. Поэтому читайте эту книгу вдумчиво, останавливаясь, чтобы переварить прочитанное и поразмыслить, как и каким образом применить его к своей работе.

Эта книга поможет вам глубже постичь сложность и многомерность персонажей, отточить умение подмечать выразительные черты — и, в нужный момент подставив вдохновению плечо, проведет по всему пути создания ансамбля действующих лиц.

ЧАСТЬ I

Ода персонажам

Персонажи воздействуют на нас совсем иначе, чем реальное окружение. Наши непосредственные воспитатели пробуждают дремлющие в нас силы, но, как только мы начинаем приобщаться к сюжетным историям, их герои становятся для нас не менее значимыми примерами для подражания — часто в гораздо большей степени, чем готовы признать наши родители и общество. Вымышленные личности помогают нам познавать мир и, что особенно ценно, разбираться в себе и в окружающих.

В первых трех главах мы углубимся в свойства человеческой натуры и в принципы повествовательного искусства, составляющие основу писательского ремесла. Открывает это исследование глава первая, в которой мы выясним, чем отличаются вымышленные персонажи от людей реальных.

Персонажи и реальные люди

Человек — это всегда процесс, незавершенный, постоянно развивающийся. Персонаж, напротив, это законченный образ, воплощающийся у нас на глазах. Реальные люди влияют на нас прямо и открыто, персонажи проникают в сознание и воздействуют исподволь. Реальные люди живут в социуме, персонажи обитают в ансамбле, придуманном для них автором. Если человек представляет самого себя, то персонажи олицетворяют человеческую натуру.

Однако в тексте, на сцене или экране эти метафоры обретают человеческий облик, становятся единственными и неповторимыми. Если душа реального человека — потемки, то великолепно прописанный персонаж будет прозрачнее, но при этом сложнее; загадочнее, но вместе с тем доступнее, чем любой известный вам человек. Более того, единожды заключенный в рамки сюжетной истории, он навсегда останется таким, какой есть, и после развязки меняться не будет.

Когда человек выпадает из реального мира, он может оказаться в могиле. Персонаж же способен перебраться из одного произведения в другое. Так Джимми Макгилл из сериала «Во все тяжкие» (Breaking Bad) вдохновил создателей на приквел «Лучше звоните Солу» (Better Call Saul), а Джесси Пинкман стал главным

героем сиквела «El Camino: Во все тяжкие» (El Camino: A Breaking Bad Movie).

Чтобы увидеть разницу между персонажем и человеком, далеко ходить не надо. Достаточно сравнить актеров и их роли. Самые искусные исполнители редко впечатляют свое ближайшее окружение так, как сыгранные ими персонажи будоражат душу мировой аудитории. Почему? Потому что люди проживают и переживают намного больше того, что выражают, а персонаж может выразить все, что у него внутри. Появляясь в сюжете, персонаж представляет собой сосуд, наполненный прошлым, и губку, готовую впитать будущее, он создается и воплощается для того, чтобы выразить себя целиком и полностью, чтобы его знали как облупленного и помнили вечно. Поэтому великие персонажи более многослойны, более многогранны и более увлекательны, чем люди, которых они олицетворяют.

Человек не прерывает свое существование ни на секунду, персонаж существует от занавеса до занавеса, от титров до титров, от первой страницы до последней. У человека впереди жизненный путь, и сколько ему суждено, определит только смерть. Сколько отмерено персонажу, решает автор. Жизнь персонажа начинается, когда читатель открывает книгу или зритель входит в зал, и заканчивается — когда закрывается книга, а зритель покидает зал¹.

Если бы персонаж мог шагнуть в реальный мир, он вышел бы из своего сюжета и не вернулся. У него нашлись бы дела поприятнее, чем терпеть превратности своей вымышленной судьбы.

ПЕРСОНАЖ И ПОЗНАНИЕ

Поскольку вымышленные персонажи всегда готовы постоять смирно, пока мы будем их изучать и анализировать, они могут поведать нам о мире больше, чем наше реальное окружение. Наблюдая за тем, что делает и говорит персонаж, мы постигаем его поступки и слова, проникая сквозь толщу невысказанных мыслей и желаний в бездны подсознания, к потаенным течениям самого глубокого из подтекстов. Но, когда мы обращаем взор на самих себя, наше подсознание всеми правдами и неправдами сохраняет свою скрытность. Поэтому сами для себя мы навсегда остаемся тайной. Как выразился Роберт Бёрнс, «Увы, мы дара лишены / Себя узреть со стороны»*. Порой мы сами себя не понимаем, однако персонажи могут устроить нам сеанс групповой терапии.

Персонажи устремлены в будущее и сосредоточены на своей цели, поэтому, поглощенные своими заботами, не особенно обращают внимание на происходящее вокруг. Мы же, взяв в руки книгу или купив билет, сперва располагаемся поудобнее и, откинувшись в кресле, обзреваем окружающий персонажей мир во всей его полноте и только затем «подаемся вперед», чтобы взглянуть пристальнее в глубины их души. Благодаря этой смене эстетических точек зрения мы зачастую узнаем персонажей и общество, к которому они принадлежат, лучше, чем самих себя и людей, среди которых живем. Сколько раз я жалел, что

* Перевод А. Петровой.

не понимаю себя и Америку так, как понимаю героя Уолтера Уайта и все происходящее в сериале «Во все тяжкие».

ГРАНИЦЫ ПЕРСОНАЖА

Человеческая натура вся пронизана неизбывными противоречиями — здесь добро и зло, нежность и жестокость, самоотверженность и эгоизм, мудрость и глупость и так далее, список можно продолжать до бесконечности. Однако в повседневной жизни мало кому из нас удается доходить в своих внутренних противоречиях до самого конца. Кто отважился бы проникнуть в самые темные глубины своей растерзанной души, как это сделала Сэти в «Возлюбленной» (Beloved) Тони Моррисон? У кого стрелка нравственного компаса меняла направление столько же раз, сколько у двуличного Сола Гудмана / Джимми Макгилла? Испытывал ли Уильям Рэндольф Хёрст хотя бы отдаленное подобие тех роковых страстей, которые раздирали его экранное альтер эго в фильме «Гражданин Кейн» (Citizen Kane)?

Даже исторические личности — Марк Аврелий, Авраам Линкольн, Элеонора Рузвельт — запечатлены в нашей памяти скорее как персонажи, чем люди, поскольку биографы беллетризировали их жизнь, а актеры подарили еще одну, посмертную.

ПЕРСОНАЖ И ФОКУС

Люди носят маски, персонажи несут в себе интригу. В жизни нам то и дело попадают натуры либо

слишком непонятные, либо не стоящие того, чтобы пытаться их разгадать, в книге же или в сценарии автор может воплотить в таком неудобном герое тайну человеческой души. Чтобы искусно выписать персонажа, автору требуется строжайшая сфокусированность и проницательность. Точно так же как в жизни мы вынуждены шевелиться, взаимодействуя с теми, кто нам ее осложняет, так и персонажи нас интересуют прежде всего те, которые заставляют нас шевелить мозгами. Именно поэтому, в силу этого восхитительного парадокса, живыми нам кажутся те герои, которые требуют от нас умственной работы. Чем конкретнее и многограннее персонаж, чем он более непредсказуем и непрост для понимания, тем более убедительным кажется и тем сильнее увлекает нас. Чем он стандартнее, последовательнее, предсказуемее и проще, тем более далеким от действительности, пресным и неестественным он выглядит².

ПЕРСОНАЖ И ВРЕМЯ

С точки зрения персонажа, река времени вытекает из его полузабытого прошлого и впадает в океан неведомого будущего. Мы же воспринимаем время в повествовании как пространственный континуум, заключенный между первым и последним кадром (сценой). Поскольку река времени автором заморожена, наблюдательному читателю/зрителю ничего не стоит скользить по ней туда-обратно сквозь дни, месяцы и годы,

отслеживая сюжетные линии до самых истоков, отыскивая скрытые в прошлом мотивы и предвидя будущие исходы еще до того, как героя постигнет уготованная ему участь.

Сюжет — это метафора жизни, выражающая суть существования, а персонаж — это метафора человеческой натуры, выражающая суть становления. Сюжет разворачивается событие за событием, но, будучи рассказанным, он застывает, словно изваяние из времени, и остается таким навсегда. Многогранность персонажа, напротив, позволяет ему меняться, трансформируя его внутренний мир и проявления личности в ходе конфликтов до самой развязки, устремляющей его в будущее далеко за пределы сюжета, где он будет уже не похож на себя прежнего. Это и есть арка персонажа.

У идей свой срок, порой очень короткий. Поэтому сюжеты могут устаревать, и чем крепче они привязаны к конкретной эпохе, тем более сжат их собственный век. Чтобы не кануть в небытие, даже самый гениальный сюжет должен постоянно переосмысливаться для современного контекста.

Только персонаж способен на бессмертие. Гомеровский Одиссей, шекспировская Клеопатра, джойсовский Леопольд Блум, Вилли Ломан Артура Миллера, Майкл Корлеоне у Марио Пьюзо, служанка Фредова у Маргарет Этвуд, Фрейзер и Найлз Крейны у братьев Чарльз будут жить в сознании человечества еще много лет после того, как выветрятся из памяти подробности их сюжетов³.

ПЕРСОНАЖ И КРАСОТА

Когда внешние проявления персонажа идеально согласуются с глубинными качествами, возникает красота. Настоящая красота — это не просто миловидность или красивость. Красивость декоративна, красота экспрессивна. Это то самое свойство, которое Платон называл гармонией, Фома Аквинский — сиянием, Элайджа Джордан — величием, Джон Рёскин — ясностью и безмятежностью, а Гегель — бесстрастным покоем. И все это в попытках как-то определить ощущение, которое вызывает у нас искусство независимо от того, насколько мрачным или тревожным оказывается само произведение. Персонаж может быть злодеем или чудовищем из фильма ужасов, но, если его черты гармонично складываются в наполненное смыслом целое, он сияет пусть гротескной, но красотой. И, как учил Платон, наш отклик на красоту во многом сродни любви, поэтому удовольствие, которое дарит нам искусно созданный персонаж, уже выходит за рамки просто суждения — оно порождает чувство привязанности. Красота обостряет наши переживания, пошлость их глушит⁴.

ПЕРСОНАЖ И ЭМПАТИЯ

Сопереживание персонажу требует особой чуткости. Отождествление с ним будоражит чувства и заставляет кипеть разум. Благодаря персонажам мы получаем возможность покопаться в себе, познать себя, посмотреть на себя со стороны. Они показывают, кто мы

есть и почему мы такие, какие есть, со всеми своими причудами, противоречиями, двойственностью и скрытой красотой⁵.

Как утверждал Генри Джеймс, писать книги нужно лишь затем, чтобы соревноваться с жизнью. Соответственно, создавать персонажей нужно лишь затем, чтобы соревноваться с человеческой природой, выстраивая нечто более сложное, более обнажающее, более притягательное, чем все, с чем мы сталкиваемся в реальной жизни. Если бы сюжеты и персонажи были неспособны тягаться с действительностью, мы бы их не создавали⁶.

Чего мы хотим от мастерски рассказанной истории? Пожить в мире, в который иначе никогда бы не попали. Чего мы хотим от качественно прописанного персонажа? Испытать то, чего мы никогда не испытали бы в обычной жизни, побывав в шкуре того, кто навсегда врежется нам в память.

Незабываемые персонажи отвоевывают себе место в нашем сердце, вовлекая в круговорот совместных переживаний. Создавая эмпатическую связь, персонаж заставляет нас пусть опосредованно, но от этого не менее динамично проживать события чужой эмоциональной жизни. Героя, который запомнился, можно отделить от сюжета и поселить в воображении, чтобы затем, проникая мыслями в пространство между сценами и эпизодами, переноситься в прошлое и будущее.

Персонажам, в отличие от нас, активно помогают. Описания и диалоги в книгах возбуждают наши зеркальные нейроны и облачают персонажа в плоть и кровь.

На сцене и на экране актеры оживляют творения сценаристов. Мы же как зрители углубляем, обогащаем и закрепляем это воплощение собственным восприятием. В результате каждый персонаж, проникая нам в душу, обретает неповторимую окраску. Собственно, качественно проработанные персонажи, подобно образам из сновидений, оказываются живее и ярче своих реальных аналогов, поскольку даже в самом реалистическом своем воплощении персонаж все равно остается символом — символом человеческой натуры.

ПЕРСОНАЖ И АВТОР

Хотя персонажи вроде бы существуют в вымышленном мире точно так же, как люди существуют в реальном, ансамбль действующих лиц — это не толпа случайно оказавшихся рядом людей, а такой же искусственно подобранный коллектив, как, допустим, состав исполнителей балетной постановки. Он создается с целью воплотить авторский замысел⁷. А в чем состоит этот замысел? Почему авторы вообще этим занимаются — зачем им делать слепки с человеческой натуры? Жили бы себе и жили, довольствуясь обществом друзей и родных.

Потому что реального мира всегда мало. Наш разум жаждет смысла, однако в действительности обычно не сыщешь ни концов, ни начал, ни середины. А в сюжетах — да. Наш разум желает беспрепятственно заглядывать внутрь себя и в потаенные уголки чужой души, но люди носят маски, пряча за ними и внешнее, и внутреннее.

А персонажи — нет. Они появляются перед нами с открытым лицом и уходят абсолютно прозрачными.

События сами по себе ничего не значат. Молния, ударившая в пустошь, бессмысленна; смысл появляется, когда молния попадает в оказавшегося на этой пустоши бродягу. Когда к событию добавляется персонаж, бесчувственная природа вдруг начинает подавать признаки жизни.

Создавая своих персонажей, вы естественным образом собираете вместе проявления человеческой натуры (собственное представление о себе, представление о других людях — таких же, как вы, и в то же время на вас непохожих, об окружающих, которые иногда чудят, а иногда банальны, сегодня очаровательны, завтра отвратительны), чтобы вложить их в вымышленные образы. При этом вы прекрасно понимаете, что персонажи, которых вы выстраиваете, не тождественны своим реальным прототипам. И хотя окружающие автора люди могут послужить для него источником вдохновения и идей, он — подобно матери, которая любит своих детей иначе, чем мужа, — любит персонажей, выросших в саду его сюжетов, совсем не так, как семена, из которых они проросли.

А что же хотят персонажи от своего автора? Вот перечень десяти качеств, которыми должен обладать писатель.

1. Вкус

Научиться видеть, что хорошо и что плохо в чужих творениях, не так трудно, а вот чтобы подойти точно так же к своему, необходима смелость и способность судить,