

Оглавление

Предисловие	11
Человек с недостатками: привлекательные персонажи	17
Что такое недостаток?	19
Значение отрицательных качеств для арки персонажа: как усложнить путь	26
Отрицательные качества и отношения: порождение конфликта	33
Создание персонажа с нуля	40
Злодеи и их недостатки: как соблюсти баланс	44
Важные составляющие недостатков персонажа	54
Как показать недостатки персонажа	57
Создание персонажей с недостатками: трудности	64
Финальное напутствие	70
Тезаурус отрицательных качеств персонажа	
Алчность	75
Асоциальность	79
Безответственность	82
Безразличие	87

Безрассудство	91
Бестактность	95
Болезненная впечатлительность	98
Бунтарский дух	102
Вероломство	106
Властолюбие	110
Враждебность	114
Всезнайство	118
Въедливость	122
Глупость	126
Говорливость	130
Греховность	134
Двуличность	138
Жестокость	142
Жесткость	146
Забывчивость	150
Замкнутость	154
Заносчивость	158
Злопамятность	162
Избалованность	166
Изворотливость	170
Импульсивность	174
Инфантильность	178
Коварство	182
Комплекс жертвы	186
Конфликтность	190
Легковерность	194
Легкомысленность	198
Лень	202

Любовь к сплетням	206
Мачизм	210
Меркантильность	214
Надменность	217
Наличие зависимости	222
Наличие предрассудков	226
Настырность	230
Неблагодарность	234
Невежество	237
Невнимательность	241
Необщительность	246
Неорганизованность	250
Неотесанность	254
Непорядочность	257
Непостоянство	262
Непочтительность	266
Нервозность	270
Нерешительность	274
Несообразительность	278
Нетерпеливость	282
Неумение работать в команде	286
Неэтичность	290
Обидчивость	294
Одержимость	298
Отсутствие гибкости	302
Отсутствие рациональности	306
Отсутствие чувства юмора	310
Паранойя	314
Переменчивость	318

Перфекционизм.....	322
Пессимизм.....	325
Плаксивость	329
Подлость	332
Подозрительность	336
Потворство своим желаниям	340
Претенциозность	344
Придирчивость	348
Разнузданность.....	352
Распутность.....	356
Рассеянность	359
Ревнивость.....	363
Робость	367
Сварливость	370
Склонность волноваться из-за пустяков.....	374
Склонность к драматизации.....	378
Склонность к импульсивному поведению.....	382
Склонность к манипуляциям	386
Склонность к насилию	390
Склонность к оборонительному поведению.....	394
Склонность к подчинению	398
Склонность к резким суждениям	402
Склонность к саморазрушению.....	406
Скованность	410
Скупость.....	414
Слабоволие	418
Сомнения в себе	422
Стремление держать все под контролем.....	426
Суеверность	430

Сумасбродность.....	434
Темпераментность.....	438
Трудоголизм	442
Трусость	446
Тщеславие	450
Уклончивость	454
Упрямство	458
Фанатичность	462
Циничность.....	466
Черствость.....	470
Чрезмерная чувствительность	474
Чрезмерное любопытство	478
Шкодливость	482
Эгоизм.....	486
Эмоциональная зависимость	490
 Развитие персонажа: что еще почитать	 495
Писательское мастерство: что еще почитать	497
 Приложение А	
Потребности и ложные убеждения.....	498
 Приложение Б.....	 505
 Приложение В.....	 509
Writers Helping Writers.....	511

Предисловие

.....

Согласно теории личности, каждого из нас определяют от пяти до десяти главных качеств. Их легко выявить — достаточно набросать список характеристик, которые описывают вас наилучшим образом. Хотите подтверждения — попросите близких друзей или родственников составить списки качеств, описывающих вашу личность, а затем сравните результаты. Вполне вероятно, совпадения вас удивят.

Возможно, и вы сами, и те, кто хорошо к вам относится, подчеркнут ваши положительные качества, но в нас намешаны не только они. Как писатель, вы захотите убедиться, что изучили и более сомнительные качества ваших персонажей, ведь именно в них вы найдете и внутренний, и внешний конфликт. Именно в них вы найдете сюжет.

Начав консультировать как психотерапевт, я узнала секреты многих людей. Я быстро поняла: неважно, что ты видишь снаружи, — внутри у каждого идет борьба. Все мы травмированы, кто-то более серьезно, кто-то менее, и травмы, которые мы переносим в течение жизни, оставляют раны — они меняют наш взгляд на мир и нас самих. Порой недостатки возникают тогда, когда мы пытаемся уберечься от новых травм.

Иногда недостатки — темная сторона наших положительных качеств. Например, если ваш персонаж уверен в себе, привлекателен, добился больших успехов, весьма вероятно, что эти достоинства наносят и некий ущерб. Например, чрезмерная уверенность в себе может превратиться в надменность, а привлекательность обернется тщеславием и поверхностью. И каким бы харизматичным ни был человек, он не преуспеет, если проявляет легковерность или безвольность. Возможно, ваш персонаж добьется славы или богатства, опираясь на положительные аспекты умения манипулировать, плести интриги и хладнокровно принимать решения. Но те же самые недостатки могут привести к его поражению.

Иногда люди понимают, что недостатки — это их проблемы, а порой со смехом от них отмахиваются. Даже когда недостатки оказываются в центре внимания, человек может ответить в таком духе: «Да мне уже такое говорили, но я не верю». А некоторых людей отрицательные качества ослепляют настолько, что они перестают видеть хоть какие-то берега. К примеру, высокомерный интеллеktуал заявляет, что относился бы к людям гораздо лучше, не будь они такими безмозглыми. Или заикленная на себе телезвезда возразит, что с радостью слушала бы окружающих, если бы они рассказывали что-нибудь интересное.

Любой человек существует внутри пузыря, созданного его личным опытом. Дело в том, что в реальности вам никогда не узнать, что чувствует другой человек и каким он видит мир. Но мы должны к этому стремиться — брать за основу собственные знания о мире и проявлять открытость к изучению опыта, который отличается от нашего. «Тезаурус» может помочь вам лучше понять отрицательные качества, которые вы выбрали или обнаружили в своем персонаже, а в результате заметить возможности, которых у вас в противном случае и не было бы.

Если вы человек решительный, возможно, вам будет тяжело залезть в голову человеку робкому или замкнутому; если вы осторожны и сознательны, вам будет сложно понять тех, кто безрассуден или импульсивен. К счастью, вы держите в руках средство, позволяющее разрешить эту дилемму: если вы, рассудительный и здравомыслящий автор, соберетесь писать безрассудного героя — просто откройте раздел «Безрассудство» и прочитайте, какие причины побуждают людей вести себя безрассудно и каково характерное для них поведение.

Помните: в реальной жизни о недостатках окружающих («Она явно была двуличной») нам не сообщает рассказчик; приходится надеяться, что поведение расскажет все, что нам необходимо знать.

Если вы выявили или сформировали недостаток, нужно подтолкнуть персонажа разобраться с ним. «Тезаурус отрицательных качеств персонажа» также поможет вам понять и отрицательные, и положительные аспекты каждого недостатка: раз люди используют неверный подход, значит, он каким-то образом срабатывает. Книга подскажет, как помочь вашему персонажу осознать свои недостатки, и объяснит, как новое знание подтолкнет его взглянуть проблемам в лицо.

Не забывайте: перемены — дело непростое. *Непростое*. Сам Абрахам Маслоу, создатель всем известной пирамиды потребностей, признавал, что многие люди не доходят до этапа самоактуализации. Он назвал это явление комплексом Ионы.

По библейскому сюжету об Ионе и ките, Господь поставил перед Ионой трудную задачу. Впоследствии Иона поступил ровно так, как и большинство людей (если не вообще все) в подобной ситуации, — он убежал в противоположную сторону в надежде избежать выполнения задачи. Причем в прямом смысле слова: сел на корабль, направлявшийся подальше

от того города, куда Иону послал Господь. Начался сильный шторм, и, считая, что Господь разгневался на Иону, моряки выкинули его за борт — так его и проглотил кит.

Глубоко верующие интерпретаторы приведут аргумент: Иона пробыл во чреве кита три дня и три ночи, потому что таким образом Господь предрекал, что между распятием и воскресением Христа пройдет именно столько времени. А вот я сомневаюсь, требовалось ли Ионе время, чтобы смириться с волей Господа. Видели когда-нибудь маленького ребенка, который не хочет делать то, что ему велят? Отказы, споры, истерики — все это способы борьбы ребенка со взрослым. По мере взросления мы ведем себя хитрее — а порой даже пассивно-агрессивно, — когда отказываемся от перемен, но мы невероятно упрямы и готовы идти на крайние меры, чтобы остаться в прежней зоне комфорта. Даже если нам там не очень-то и комфортно.

Как Анджела и Бекка объясняют в разделе «Создание персонажа с нуля», вам нужно наделить персонажа реальной мотивацией к переменам и исправлению недостатков. Обычно перемены не случаются просто потому, что мы что-то пообещали себе в канун Нового года, — они случаются, когда мы приперты к стенке, а наши обычные реакции не дают результата. Кризис дает шанс на перемены, но вам понадобится повод размером с кита, чтобы персонаж убедился: выбора у него нет.

Поскольку писатели работают с персонажами, которых можно описать словами вроде «одержимый», «угрюмый», «патетичный», «склонный к паранойе» и так далее, иногда они сомневаются, корректно ли использовать терминологию из клинической психологии. Общество говорит о диагнозах, чтобы обозначить проблемы, которые усложняют чью-то жизнь (или жизнь окружающих), и многие писатели

испытывают неуверенность: как писать о недостатках персонажа, *не* ставя ему диагноз.

Персонаж импульсивен и часто отвлекается? Наверняка у него синдром дефицита внимания и гиперактивности. Персонаж постоянно нервничает? У нее точно генерализованное тревожное расстройство. Он эгоцентричен? Значит, это нарциссическое расстройство личности.

Многие считают, что психическое состояние человеческих существ можно отнести к одной из двух взаимоисключающих категорий: норма и расстройство. В реальности же между ними существует целый спектр вариантов.

Чтобы действительно поставить диагноз, обыкновенные склонности вроде привычки грустить должны приобрести черты избыточности (как при депрессивном расстройстве) или полностью исчезнуть (как при маниакальной фазе биполярного расстройства), из-за чего жить обычной жизнью человек практически не может.

Приведем примеры: в мире много опрятных людей и много тех, кто любит чистоту в доме. Некоторые из них впадают в крайности, раздражая окружающих, а порой и самих себя. Но для диагноза вроде «обсессивно-компульсивное расстройство» проблема поддержания чистоты должна разрушить им жизнь. Скажем, они опаздывают на работу на два-три часа, потому что не могут выйти за дверь, не постирав все до последней тряпочки — простыни, одежду, шторы, а может, даже ковры.

На занятиях по психологии студенты порой цепляются за отдельные диагностические критерии и делают вывод, что у них есть некое расстройство, хотя на самом деле они абсолютно нормальны... просто у них *есть недостатки*. Так, может быть, у вас нервный персонаж, борющийся с тревогой, но все же способный вести нормальную жизнь? Диагноз

Тезаурус отрицательных качеств персонажа

«тревожное расстройство» — это крайняя степень, однако *недостатки у него все-таки есть*.

Что интересно, недостатки могут оказаться даже более коварны, чем психические расстройства, поскольку персонаж не всегда понимает масштаб проблемы. Кроме того, существуют препараты и методы терапии, помогающие справиться с конкретными расстройствами. Та же терапия может помочь персонажу справиться с недостатками, если у него нет диагностируемого расстройства, однако возникает препятствие в виде страховой компании, которая, как правило, не оплачивает такое лечение — а значит, у вашего героя остается меньше вариантов.

Если вы решили воспользоваться справочником «Диагностическое и статистическое руководство по психическим болезням» (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), придумывая недостатки героя, — не стоит. Лучше возьмите для начала «Тезаурус отрицательных качеств персонажа».

Кэролин Кауфман, доктор психологии

Человек с недостатками: привлекательные персонажи

.....

При наличии стольких отвлекающих факторов найти способ заинтересовать читателя как никогда актуальная задача. Как же создать убедительную историю? Что отличает одну книгу от другой? А главное — как выстроить крепкую связь между читателем и персонажем?

Принято думать, что люди читают, чтобы развлечься или отвлечься. Но эти причины не единственные. Если мы спокойно поразмыслим, то увидим, что лучшие книги — те, что остаются с нами и после того, как перевернута последняя страница, — раскрывают правду о нас самих и о мире. Как же возникает это осознание? Через то, как персонаж видит самого себя, его внутреннюю трансформацию и рост.

Хорошо прописанные персонажи кажутся настолько реальными, что, читая о них, мы словно приобретаем их опыт. Мы страдаем, когда страдают они. Мы хотим того же, чего хотят они. Когда они впадают в отчаяние и мучаются от противоречий, то же происходит и с нами. Почему же сложные, реалистичные персонажи так притягательны? Почему поиски ими смысла находят в читателях такой отклик?

Все дело в том, что смысл ищем и мы. Потребность понять, кто мы такие, укоренилась в каждом из нас. У нас есть желания и потребности, страхи и надежды. Мы задаемся вопросами о том, какова наша роль в этой жизни и чего мы должны достигнуть. Мы отправляемся в путь в поисках ответов точно так же, как и герои книг.

Маршрут путешествия сильно зависит от индивидуальных качеств личности. Установки, идеи, мысли и поступки подстроены точно под наши потребности, убеждения, нравственные устои и ценности. В отличие от преходящих эмоций и настроения личностные качества обладают системностью и во многом определяют наши действия.

Как и реальные люди, каждый персонаж уникален и подобен отпечатку пальца, а положительные и отрицательные качества создают неповторимые узоры в виде завитков и бороздок. Эти черты медленно проявляются благодаря приобретаемому опыту — и положительному, и отрицательному.

Если говорить о создании персонажа, крайне необходимо понять, кто наши персонажи и что ими движет, даже если не все, что мы выясняем, пригодится для сюжета. Особенно важно выявить недостатки, поскольку именно страдания персонажа убеждают читателей сопереживать, а несовершенства героев вызывают эмоциональный отклик и делают их запоминающимися.

Что такое недостаток?

.....

Существуют разные научные подходы к личности и качествам персонажа, многие становятся предметом активных дискуссий. Бесспорно одно: каждый человек, а тем более каждый персонаж — это плавильный котел качеств, которые совместно удовлетворяют базовые желания и потребности согласно моральным принципам человека. Например, персонаж, мечтающий о золотой медали Олимпийских игр, может обладать такими чертами, как решимость, трудолюбие и стойкость. Так как он ценит справедливость и упорный труд, то, вероятнее всего, не станет прибегать к допингу и другим хитростям, вместо того чтобы соблюдать график тренировок, правильно питаться и оттачивать техники, необходимые для достижения его цели.

Несомненно, сильные качества, подобные этим, помогут героям исполнить свои желания. А какую роль играют слабости? Откуда мы знаем, какие черты — положительные, а какие — отрицательные?

Черта персонажа — это отличительные характеристика, качество или поведение (отрицательные, положительные или нейтральные), которые необходимы для описания чьей-то личности.

Распределим качества на группы. **Положительные качества** — черты, которые способствуют личностному росту или помогают персонажу достигать целей разумными средствами. Они также укрепляют отношения и приносят какую-то пользу другим персонажам. К примеру, *порядочность* точно окажется на положительной стороне диаграммы личности. По-настоящему порядочный персонаж будет использовать для достижения успеха разумные средства, а по натуре он не может не помогать окружающим, тем самым укрепляя отношения.

Рассмотрим **отрицательные качества** — черты, которые разрушают отношения или сводят их к минимуму и не учитывают благополучие окружающих. Они также склонны фокусировать внимание человека на себе, а не на других людях. Согласно этому определению, ревность явно относится к недостаткам. Ревнивые персонажи сосредоточены на собственных желаниях и неуверенности, их обида и озлобленность вызывают у окружающих дискомфорт и способствуют разрушению, а не выстраиванию отношений.

Нейтральные качества, сочетающие в себе положительные и отрицательные черты, выделить сложнее; так как у них отсутствуют ограничивающие или пагубные аспекты, в этой книге о них речь не идет.

Как развивается недостаток вашего персонажа?

Самое главное для персонажа — самопознание, поиск смысла и достижение целей. Обычно он стремится стать лучше в какой-то области: в работе, в личных отношениях, духовно или посредством личностного роста. Но раз за разом все портят недостатки — мешают получить то, что персонажи хотят и на сознательном, и на подсознательном уровне. В этом даже

есть какая-то ирония. То, кто они, и то, чего они хотят, часто противоречит друг другу, затрудняя путь к успеху. Так почему у героев есть недостатки? Откуда они берутся?

Вряд ли вы удивитесь — виновато прошлое. Многие факторы играют решающую роль, определяя, кем станут наши персонажи: то, как их воспитывали, их ролевые модели, среда и генетика. Если мир персонажа похож на наш, в нем много людей с недостатками, а жизнь не напоминает идеальную, гармоничную нирвану, о которой он мечтает. Отдельные события и долговременное воздействие нездоровых идей, поведенческих схем и отношений может покалечить персонажа. К примеру, невежественный персонаж мог оказаться таким, потому что его много лет плохо учили или потому, что его оберегали, ограничив тем самым способность устанавливать связи или ладить с окружающими. Если героине не рассказали всю правду, ее личность отчасти становится неполноценной, что подрывает ее способность полностью раскрыть свой потенциал.

Но самый серьезный фактор (именно его авторы должны изыскивать в прошлом своих персонажей) — эмоциональная травма. Старые раны могут оказывать огромное воздействие на персонажей, влиять на их поведение в настоящем. Эмоционально болезненные события называются **душевыми ранами** и обладают огромной силой. Поворотный эмоциональный опыт бывает настолько тяжелым, что героиня пойдет на что угодно, лишь бы больше не испытывать подобную боль. Он определяет, в каких оттенках она видит мир, и меняет ее мнения о себе и окружающих. Травмирующий опыт сеет жуткий страх: героиня боится испытать ту же боль, если не защитит себя*.

* Хейг М. Голливудский стандарт. Как написать сценарий для кино и ТВ, который купят. — М.: Альпина нон-фикшн, 2024.

К тому же исходу могут привести физические недостатки, дающие длительный психологический эффект, например тяжёлая болезнь или уродство. В обоих случаях ложное убеждение персонажа: «чтобы чувствовать себя в эмоциональной безопасности, я должен “закалить” себя, заковаться в своеобразную броню», — способствует проявлению отрицательных качеств.

Травмы персонажа

Душевные раны, или травмы, герои часто скрывают от окружающих, потому что в них кроется **ложь** — неверные представления о самих себе. Герой может считать, что заслуживает того, что с ним произошло, или, наоборот, что не заслуживает привязанности, любви, счастья и т. д. Самобичевание и чувство стыда часто идут рука об руку с ложью и вызывают страх, убеждая персонажа менять поведение, для того чтобы уберечься от новой боли.

Например, если человек верит в то, что он недостойн любви (*ложь*), поскольку не смог защитить невесту, которую застрелили во время ограбления (*травма*), он может приобрести качества, привычки и отрицательные черты, которые делают его непривлекательным в глазах других женщин. Если он все же сблизится с кем-то, то способен испортить отношения, прежде чем они перерастут в серьезные. Он также может избегать ситуаций, в которых ему придется нести ответственность за других людей, полагая, что в конечном итоге всех подведет.

Возьмем менее драматичный сценарий: представьте дочь, выросшую с отцом, для которого работа была важнее семьи (*травма*). Девочка может вырасти трудоголиком из убеждения, что единственный способ добиться внимания и принятия — карьерные достижения (*ложь*). Несмотря на то что ей хочется иметь свою семью, она, вероятно, пожертвует этим

Что такое недостаток?

желанием, чтобы посвятить себя работе. Здоровье ухудшается, друзья отдаляются, а вся жизнь крутится лишь вокруг карьеры, — в итоге женщина успешна на работе, но в душе остается чувство нереализованности.

Ложь, которая терзает вашего персонажа, должна основываться на одной из пяти базовых потребностей человека*.

Базовая потребность: обеспечить свои биологические и физиологические потребности.

Связанная ложь: *Я не способен позаботиться о себе или о ком-то еще.*

Базовая потребность: обеспечить безопасность себе и родным.

Связанная ложь: *Я не заслуживаю чувства безопасности.*

Базовая потребность: чувствовать связь с окружающими и любовь.

Связанная ложь: *Я недостоин любви или привязанности.*

Базовая потребность: заслужить уважение и со стороны окружающих, и от самого себя.

Связанная ложь: *Я не способен ничего сделать правильно.*

Базовая потребность: полностью реализовать свой потенциал.

Связанная ложь: *Я никогда не буду хорошим _____ (родителем, сотрудником, другом и т. д.).*

(Расширенный список базовых потребностей и связанных с ними ложных убеждений см. в приложении А.)

* На основе иерархии потребностей Абрахама Маслоу.

Многие недостатки естественным образом обусловлены воспитанием или влиянием среды, а не возникают вынужденно, как следствие травмы, но **главная отрицательная черта** персонажа всегда проистекает из болезненного опыта. Этот главный недостаток будет мешать осуществлению желаний и не даст полностью раскрыть потенциал. Именно эту слабость персонажу придется в итоге преодолеть — на время вернуться в прошлое и смириться со старой раной.

Защитные меры: сокрытие отрицательных качеств

Для персонажей естественно скрывать от окружающих свои слабые стороны. Чтобы скрыть свои истинные чувства, при общении они могут надевать маску, или **личину**, и притворяться. Представим себе женщину, которой в прошлом воспользовались. Возможно, она наденет личину, будет вести себя едко и жестко — такую сильную женщину не обидишь. Ведя себя подобным образом, она не даст окружающим приблизиться к себе, и они никогда не узнают, как она уязвима.

Личина также призвана скрывать тьму — отрицательные, неприглядные элементы личности персонажа, те, что он предпочитает не показывать окружающим. Предвззудки, недопустимые мысли, нездоровые (эгоистичные или пагубные) желания — все это составляющие личности, и наши персонажи прячут их, чтобы избежать чувства вины и стыда, приходящие в тот момент, когда обнажается истинное лицо героев.

Самое главное, что под маской личности прячется ложь, которая и становится причиной безупречного поведения и негативного мышления. Как уже говорилось выше, ложь у каждого персонажа своя и берет начало из его эмоциональных травм.

Что такое недостаток?

При проработке персонажа обнаружение этого ложного убеждения — ключевой фактор для понимания того, как могли появиться конкретные недостатки. Копнув глубоко на стадии планирования и тщательно исследовав предысторию персонажа, мы сможем лучше понять его прошлые травмы и то, что будет мотивировать его в настоящем.

Значение отрицательных качеств для арки персонажа: как усложнить путь

.....

У отрицательных качеств разные формы и масштабы. Более мелкие недостатки обычно широко распространены и редко коренным образом меняют поведение героя. Персонаж научился жить со слабостями, которые обычно проявляются в моменты высокого эмоционального напряжения. А вот крупные недостатки влекут серьезные последствия, переворачивая представления персонажа о самом себе и окружении.

Из-за крупных недостатков — их часто называют **фатальными** — герой в некотором смысле «буксует» в самом начале истории. Возможно, он не замечает этих недостатков, а если и замечает, то по ошибке принимает за сильные стороны и не осознает, что именно они мешают ему достичь поставленных целей. В зависимости от своих ощущений в начале истории герой вполне может казаться довольным, хотя в чем-то его жизнь неполноценна. Несмотря на то что обычно ему препятствуют внешние силы, именно внутренние недостатки нужно побороть, чтобы почувствовать целостность и удовлетворение от того, кто он.

Внутренние перемены, которые герой переживает по ходу истории, называются **аркой персонажа**. Сначала у него одни взгляды на себя и мир, но благодаря росту и внутренней трансформации он начинает воспринимать жизнь более глубоко и осмысленно.

Внешняя мотивация и внешний конфликт

В общих чертах арка персонажа состоит из четырех частей: внешняя мотивация и внешний конфликт; внутренняя мотивация и внутренний конфликт.

Внешняя мотивация — то, чего персонаж хочет достичь, а **внешний конфликт** — элемент, мешающий ему достичь цели. Возьмем хрестоматийный пример: лейтенант Дэниел Кэффи из фильма «Несколько хороших парней» (A Few Good Men) хочет выиграть дело и оправдать своих клиентов (*внешняя мотивация*), но полковник Джессеп (*внешний конфликт*), имеющий амбиции и влияние, мешает ему. В упрощенном виде это и есть внешняя история фильма «Несколько хороших парней».

Внутренняя мотивация и внутренний конфликт

Убедительные и многоплановые истории содержат и внутреннее путешествие, которое идет параллельно с внешним. У каждого внешнего мотива должен быть и **внутренний** — причина, по которой персонаж хочет достичь цели, и в каком-то смысле это почти всегда попытка повысить самооценку. Внутреннюю мотивацию сопровождает **внутренний конфликт** — укоренившиеся в душе персонажа недостатки и/или ложные убеждения, которые мешают ему реализовать внутреннюю мотивацию.

Кэффи хочет выиграть дело, чтобы выделиться (*внутренняя мотивация*), доказать, что он способен вести судебное дело (обычно он идет на сделку со следствием с признанием обвиняемым своей вины) и соответствовать репутации своего отца, выдающегося адвоката. Потребность в признании родилась из того, что он рос в тени чрезвычайно успешного отца (*травма*). Как следствие, Кэффи сомневается в себе и своих способностях (*внутренний конфликт*). Несмотря на желание проявить себя, он боится, что любые усилия померкнут на фоне достижений его отца, а он сам всегда будет занимать лишь второе место.

Удачная арка персонажа отражает его взлеты и падения в ходе развития внешней истории. Пока герой стремится справиться с антагонистом или серьезным испытанием, он должен побеждать самого себя и свои главные страхи. Двигаясь по арке, надломленному персонажу приходится постоянно сталкиваться с собой и своими несовершенствами. Чтобы исцелиться и обрести гармонию в конце пути, он должен признать наличие травмы и разглядеть самообман. Как только он сможет расстаться с ложным убеждением о себе, ложь, которая ранее двигала его поступками, перестанет управлять его жизнью.

За время путешествия персонаж не обязан исправлять все свои недостатки. Однако если он стремится стать более сильной, более гармоничной версией себя, фатальный недостаток ему придется искоренить или как минимум сгладить настолько, чтобы он перестал управлять жизнью героя или мешать ему. Исключение — история, которая имеет намеренно трагический финал и в которой персонаж оказывается неспособен посмотреть своим страхам в лицо; в остальных случаях борьба, которую герой начинает в начале истории, к концу должна завершиться. Если раньше он думал

о будущем с тревогой, то теперь встречает его с оптимизмом. Если когда-то он любил жить в одиночестве, теперь он видит ценность в создании сообщества.

Для более углубленного изучения понятия «арка персонажа» и того, как она встраивается в структуру повествования, мы рекомендуем книгу Майкла Хейга «Голливудский стандарт. Как написать сценарий для кино и ТВ, который купят, а также CD/DVD «Два путешествия героя» (The Hero's 2 Journeys) Майкла Хейга и Кристофера Воглера.

Отрицательные качества и внутренний конфликт

Пройти путь к эволюции и трансформации непросто. Отрицательные качества подобны разбросанным на дороге острым камням — создают препятствия, которые преодолевает герой. За ухабами прячутся жизненные уроки, которые герою предстоит усвоить.

Рассмотрим в качестве примера Мики — он только что отсидел в тюрьме срок за преступление, которого не совершал. Он совсем один, ведь после ареста лучшие друзья прекратили с ним общаться и глубоко обидели его своим предательством. Внешняя цель — не попасть в тюрьму, играть по правилам и не ввязываться в неприятности, однако негодование и гнев взрастили в нем сильную обиду на людей, особенно в ситуациях с участием полиции и правовой системы.

Мы наблюдаем настоящую бурю. Мики решительно настроен не получить очередной срок, но обидчивость и бунтарская натура постоянно заманивают его в ловушку. Бессилие, которым он столкнулся во время тюремного заключения, породило стремление все контролировать, но, если он не хочет

терять вновь обретенную свободу, ему придется соблюдать чужие правила.

Вот как отрицательные качества персонажа вызывают внутренние противоречия.

Другой способ усложнить борьбу — наделить персонажа противоречащими друг другу желаниями или потребностями и поставить его перед выбором. Допустим, наш герой преследует исходную цель, когда узнает, что его бывшая жена и сын пропали. Мики подозревает подвох, но полицейские ведут себя равнодушно и призывают его, бывшего заключенного, не лезть в это дело. Теперь у него две цели: не попасть в тюрьму, соблюдая правила, и спасти бывшую жену и сына, сделав все, что для этого требуется.

Отрицательные качества создают противоречия, из-за чего персонаж задается вопросом, что же важнее.

Достоверно прописанным персонажам непросто даются тяжелые решения, а из-за внутренних изъянов им трудно проявить объективность. Вот из-за чего возникают напряжение и конфликт — путь героя гарантированно не будет простым.

Отрицательные качества способны помочь или только мешают?

Кто-то скажет, что в целом недостатки незаслуженно приобрели дурную репутацию. В конце концов, многие из них изначально появились как защитные механизмы, ограждающие наших персонажей от ран. А раз они никому не причиняют вреда, что же в них плохого?

Проблема в том, что недостатки подпитываются ложными и негативными убеждениями, которые загоняют персонажа в угол. Эти черты препятствуют обучению и росту, мешают мыслить здраво и портят отношения с окружающими.