

ПЕРСОНАЖ

ИСКУССТВО СОЗДАНИЯ ОБРАЗА
НА ЭКРАНЕ, В КНИГЕ И НА СЦЕНЕ

РОБЕРТ МАККИ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ БЕСТСЕЛЛЕР

Роберт Макки Персонаж. Искусство создания образа на экране, в книге и на сцене

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67861524

Персонаж: Искусство создания образа на экране, в книге и на сцене:

Альпина нон-фикшн; Москва; 2022

ISBN 9785001397786

Аннотация

Эта книга Роберта Макки завершает его трилогию, посвященную искусству сторителлинга. После «Истории на миллион долларов» и «Диалога» один из самых авторитетных специалистов по сценарному мастерству рассказывает, как именно следует подходить к созданию персонажа в произведении – будь то роман, пьеса или фильм.

Перед читателем подробное пособие и блистательный мастер-класс, в котором виртуозно соединились теория и практика. Наряду с обращением к классической традиции прошлого, в том числе к древнегреческому театру и поэзии, в книге представлены многочисленные примеры из литературы, драматургии и кинематографа последних лет. Автор скрупулезно исследует законы создания и разработки персонажей, придания им глубины

и объема, сложности и многогранности. На примерах из разных жанров показывает, как главные герои – в рамках ансамбля действующих лиц – взаимодействуют с второстепенными и вспомогательными персонажами.

Творческий процесс индивидуален, и готовых рецептов нет. Но те знания, которыми делится автор, его эстетические принципы позволят пишущим людям постичь тонкости работы над образами, сделать их живыми и незабываемыми.

Для кого

Для писателей, сценаристов, драматургов, студентов литературных институтов и мастерских, а также людей, увлеченных сторителлингом.

Содержание

Введение	9
Часть I	14
1	15
Персонаж и познание	17
Границы персонажа	18
Персонаж и фокус	19
Персонаж и время	20
Персонаж и красота	21
Персонаж и эмпатия	22
Персонаж и автор	24
В заключение	36
2	38
Градация аристотеля	39
Персонаж, сюжет, событие	41
Две стороны одной медали	43
Внешние характеристики и истинная сущность	48
Сплав сюжета и персонажа	59
Баланс причин	60
Объединение причин	63
Конец ознакомительного фрагмента.	64

Роберт Макки

Персонаж. Искусство создания образа на экране, в книге и на сцене

Переводчик *Мария Десятова*

Редактор *Ольга Нижельская*

Издатель *П. Подкосов*

Руководитель проекта *И. Серёгина*

Ассистент редакции *М. Короченская*

Корректоры *Е. Аксенова, Е. Чудинова*

Компьютерная верстка *А. Фоминов*

Арт-директор *Ю. Буга*

Адаптация оригинальной обложки *С. Годовалов*

© Robert McKee, 2021

© Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО

«Альпина нон-фикшн», 2022

Все права защищены. Данная электронная книга предназначена исключительно для частного использования в личных (некоммерческих) целях. Электронная книга, ее части, фрагменты и элементы, включая текст, изображения и

иное, не подлежат копированию и любому другому использованию без разрешения правообладателя. В частности, запрещено такое использование, в результате которого электронная книга, ее часть, фрагмент или элемент станут доступными ограниченному или неопределенному кругу лиц, в том числе посредством сети интернет, независимо от того, будет предоставляться доступ за плату или безвозмездно.

Копирование, воспроизведение и иное использование электронной книги, ее частей, фрагментов и элементов, выходящее за пределы частного использования в личных (некоммерческих) целях, без согласия правообладателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

*** * ***

Роберт Макки

ПЕРСОНАЖ

ИСКУССТВО СОЗДАНИЯ ОБРАЗА
НА ЭКРАНЕ, В КНИГЕ И НА СЦЕНЕ

Перевод с английского



Москва
2022

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 разбо-

рами 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 природы 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.

1

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

¹ *Forms of Life: Character and Moral Imagination in the Novel*, Martin Price, Yale University Press, 1983.

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»². 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, обзираем окружающий

² Перевод А. Петровой.

персонажей мир во всей его полноте и только затем «подаем-ся 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 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 попадаются 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 непросто 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 выглядит³.

³ *Character and the Novel*, W. J. Harvey, Cornell University Press, 1965.

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 сюжетов⁴.

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

⁴ *Forms of Life: Character and Moral Imagination in the Novel*, Martin Price, Yale University Press, 1983.

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 глушит⁵.

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 красотой⁶.

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,

⁵ *Aesthetics: A Study of the Fine Arts in Theory and Practice*, James K. Feibleman, Humanities Press, 1968; *The Aesthetic Object: An Introduction to the Philosophy of Value*, Elijah Jordan, Principia Press, 1937.

⁶ *Love's Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*, Martha C. Nussbaum, Oxford University Press, 1992.

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 создавали⁷.

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 круговерть 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 облекают 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.

⁷ *The Art of Fiction*, Henry James, 1884; repr., Pantianos Classics, 2018.

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 природы.

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 замысел⁸. А в чем состоит этот замысел? Почему авторы вообще этим занимаются – зачем им делать слепки с человеческой природы? 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

⁸ *Forms of Life: Character and Moral Imagination in the Novel*, Martin Price, Yale University Press, 1983.

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, 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 выросли.

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, замешенная на прирожденном отвращении к банальности и умении отличать живое от безжизненного. А значит, художнику необходимо обостренное чутье на безвкусицу⁹.

Плохое произведение полно изъянов гораздо более страшных, чем лишённые оригинальности роли и примитивные диалоги. Топорная работа несёт на себе печать нравственных грехов её автора – таких, как сентиментальность, самолюбование, жестокость, потакание собственным слабостям и, самое главное, ложь. Требовательность к себе – залог отсутствия фальши не только в работе, но и в жизни. Чем больше вы будете замечать перечисленные недостатки в собственном тексте и чем безжалостнее избавляться от них с безгливостью, которой они заслуживают, тем меньше вы оставите им места в своей реальной жизни.

В умных, глубоких произведениях всегда отражен разрыв между фантазиями, которые нас увлекают, и действительностью, которую они маскируют; между иллюзией и фактом¹⁰.

⁹ *The Journal of Jules Renard*, Jules Renard, Tin House Books, 2017.

¹⁰ “After Sacred Mystery, the Great Yawn,” a review by Roger Scruton of Mario Vargas Llosa’s *Notes on the Death of Culture*, *TLS*, November 4, 2015.

Такие работы как будто подсвечивают нашу жизнь далекой незримой мудростью. Поэтому чем больше вы читаете превосходных авторов и смотрите великолепных фильмов, сериалов, спектаклей, тем тоньше и глубже становится ваш вкус.

2. Знания

Чтобы написать блестящее произведение, автор должен обладать абсолютным знанием места действия, истории и ансамбля персонажей. А значит, для создания персонажей автору необходимо постоянно наблюдать за самим собой и за окружающими его людьми – за всеми, у кого он черпает знания о жизни. Если он чувствует, что в прошлом что-то упущено, можно обратиться к своим самым ярким и живым воспоминаниям. Заполнить пробелы помогут общественные науки – психология, социология, антропология, политология. Если их окажется недостаточно, можно сесть в самолет или поезд и отправиться самому изучать и исследовать неизведанное, чтобы получить информацию из первых рук¹¹.

¹¹ *Aesthetics: A Study of the Fine Arts in Theory and Practice*, James K. Feibleman, Humanities Press, 1968.

3. Оригинальность

Творческая оригинальность требует умения проникать в глубь вещей. Обычные наблюдения могут на что-то вдохновить, но, чтобы обогатить то, что лежит на поверхности, автор должен добавить свое неповторимое видение того, что скрыто от глаз и прячется в недрах, – потаенную истину, которую до него еще никто не заметил и не разглядел.

Зачастую то, что ошибочно принимают за оригинальность, на поверку оказывается просто перепевами забытых мотивов. Полагать, что «прежде никто ничего подобного не делал», означает, как правило, заблуждение. Это, скорее, говорит о другом – автор не имеет ни малейшего представления о том, что успели сделать другие писатели до того, как он решил подключиться. Стремление сотворить нечто непохожее на все остальное слишком часто заканчивается тем, что на свет появляется банальность, которая идет производству только во вред. Большинство попыток замахнуться на новаторство проваливается, потому что в действительности все это уже сто раз перепробовано, избито и заезжено.

Оригинальной может быть и переработка, хотя пока на присуждениях премий оригинальные произведения будут противопоставляться адаптациям, будет жить и миф о принципиальной разнице между ними. Все шекспировские пьесы, за исключением «Бури», представляют собой переработ-

ку уже существовавшего сюжета.

Подлинное новаторство – это не «как», а «что». Это новая суть, а не старая в новой обертке. В любом виде искусства или жанре сюжет должен порождать ожидания, повышать ставки и вести к непредсказуемым развязкам. Это данность. Невероятной оригинальностью обладали модернизм и постмодернизм, поскольку они поднимали не обсуждавшиеся прежде темы, развенчивали общепринятые истины и заставляли смотреть на жизнь совсем под другим углом. Но это в прошлом. При всем обилии стилистических «рюшечек», таких как спецэффекты в фильмах, фрагментарность в литературе и иммерсивные спектакли в театре, никаких революций в искусстве в последние десятилетия не случилось. Подходы, которые рвали прежние стили в искусстве в клочья, давно растеряли все зубы. Сегодня авангардный дух проникает не в форму, а в содержание, при помощи сюжета обнажая всю ту ложь, с которой мир привык уживаться.

4. Искусство шоумена

Писательское мастерство – это сочетание отваги канатоходца с волшебным умением фокусника что-то ловко утаивать и неожиданно раскрывать. А значит, автор в первую очередь должен быть шоуменом. Он дарит читателю/зрителю двойной восторг – от истины и новизны, от столкновения с опасной правдой и от знакомства с невиданными прежде

персонажами, которые пытаются с этой правдой справиться.

5. Ориентация на публику

Впечатления от вымысла и впечатления от реальности качественно отличаются друг от друга, но отличаются по-разному. Реакция читателя/зрителя на персонаж требует тех же умственных способностей, логики и эмоциональной чуткости, которые люди применяют в своей повседневной жизни. Главное различие в том, что у эстетических переживаний вся суть заключена в них самих и другой задачи у них нет. Художественный вымысел подразумевает продолжительное непрерывное сосредоточение, итогом которого становится исполненная смысла эмоциональная удовлетворенность. Поэтому писатель должен стремиться к тому, чтобы его персонаж воздействовал на читателя/зрителя мгновенно.

6. Владение формой

Чтобы родилось желание создать произведение искусства, нужно как минимум его где-то увидеть. Изначальным источником вдохновения для нас служит не жизнь окружающих и не наша собственная, а искусство как таковое. Сюжетная история – это метафора жизни, мощный символ, извлекающий максимум смысла из минимального материала. Ваше

первое знакомство с такой формой искусства, как сюжетная история, побудило вас наполнить ее связанным с персонажами содержанием – проявлениями человеческой природы, которые вы находите в себе и в других, меняющимися ценностями, которые вы обнаруживаете в обществе и культуре¹².

Проблема вот в чем: форма служит определенным каналом для содержания, но в конечном итоге они переплетаются. Как мы убедимся в следующей главе, сюжет – это персонаж, а персонаж – это сюжет. Поэтому, чтобы освоить и то и другое, их для начала нужно отделить друг от друга. Персонажи можно рассмотреть в отрыве от сюжета – с психологической или культурной точки зрения, наделяя их особым, самостоятельным смыслом. Уолтер Уайт, например, в таком случае окажется лишь символом преступного предпринимательства. Однако стоит нам вернуть этот персонаж обратно в сюжет, и смысл кардинально меняется. Поэтому, на мой взгляд, ключом к началу работы над произведением служит именно сюжет.

7. Ненависть к штампам

Штамп – это идея или прием, который оказался настолько хорошим, даже гениальным, что к нему возвращались снова, и снова, и снова. Десятилетиями.

¹² *Character and the Novel*, W. J. Harvey, Cornell University Press, 1965.

Знать историю своего вида искусства – это базовая необходимость. Мастер просто обязан различать штампы, попадающиеся на глаза и, что еще важнее, выходящие из-под его пера.

Например, мысль о том, что красавцы и красавицы из золотой молодежи, не ограничивающие себя ни в кокаине, ни в сексе, на самом деле увязли в депрессии и бесконечно несчастны, давно не откровение. Эту шарманку заводили в массе пьес, фильмов, романов и стихов. После Гэтсби и Дейзи, созданных Фрэнсисом Скоттом Фицджеральдом, все намеки и в высоком искусстве, и в популярной культуре на пустоту пресыщенности – это штамп¹³.

Если вы пишете о богатых, исследуйте всю сокровищницу персонажей, созданных, помимо Фицджеральда, Ивлином Во, Ноэлом Кауардом, Вуди Алленом, Уитом Стиллманом и Тиной Фей, а также все фильмы, пьесы или телевизионные драмеды, в которых звучали песни Коула Портера в исполнении Фрэнка Синатры, вплоть до сериала «Наследники» (Succession) на канале HBO.

8. Нравственное воображение

Область нравственного в данном случае – это не только добро/зло или хорошо/плохо. Я подразумеваю под ней все

¹³ *Aesthetics: A Study of the Fine Arts in Theory and Practice*, James K. Feibleman, Humanities Press, 1968.

бинарные оппозиции человеческого опыта – от жизни/смерти до любви/ненависти, справедливости/несправедливости, богатства/бедности, надежды/отчаяния, увлеченности/скуки и прочих, – формирующие нас и наше общество.

Под воображением я тоже подразумеваю не просто грезы наяву. Я имею в виду подпитанное творческим видением доскональное знание автором времени и места действия и характеристик персонажа. Выстраивая мысленно «человеческий ландшафт» мира в своем произведении, автор должен опираться именно на свои представления о нравственных ценностях, интуитивно отличая жизненное от избитого.

Нравственные ценности автора формируют его неповторимое представление о жизни, о глобальном ландшафте позитива и негатива, которые его окружают. Ради чего жить? За что стоит умереть? Все эти ответы отразят нравственную фантазию автора, способность разрабатывать противоречия человеческого бытия – как будто это полезные ископаемые, – чтобы создать в своем сознании более многогранных и глубоких персонажей.

Я говорю не о той морали, о которой пекутся в воскресной школе, а о зависящих от нравственных принципов представлениях писателей, творящих и отшлифовывающих своих персонажей. Свои представления вы отыщете в самой сердцевине собственной человеческой природы. То, что движет вами, будет в свою очередь двигать и персонажами, которых вы создадите.

9. Идеальное «я»

В обычной жизни автор может быть вполне типичным для писательской братии экземпляром – вечно мающимся и недовольным, бесконечно далеким от идеала и доставляющим массу неудобств и хлопот окружающим. Но, садясь за работу, автор становится другим человеком. Занося руки над клавиатурой, он устремляется к вершинам мысли и чувства. Он выкручивает на максимум свой талант, сосредоточенность и, самое главное, честность. Это наиболее совершенное его «я» и породит наиболее верные и точные образы персонажей.

10. Знание себя

Вот как откликнулись трое известных писателей на максимум Софокла «Познай себя»: «Познать себя? Если бы я познал себя, то в страхе бы убежал» (Йоганн Вольфганг Гёте); «Гусеница, которая познает себя, никогда не станет бабочкой» (Андре Жид) и «Все, что мне известно о природе человека, я узнал в процессе познания самого себя» (А. П. Чехов). Все трое, я уверен, знали себя от и до, но Чехов оказался наименее циничным и наиболее объективным. Он понимал, что по большому счету мы проводим свою жизнь на-

едине с собой.

Сколько бы мы ни общались с дорогими или ненавистными нам людьми, сколько бы ни наблюдали и ни исследовали общество, мы никогда не узнаем других так, как знаем себя. Пока наука не изобретет технологию, позволяющую вжиться в сознание другого человека, мы так и будем смотреть на других издали, считывая их реакции по лицу, а сами – обитать в собственной голове в компании с самим собой, в гордом одиночестве.

Любое создание художественных образов начинается и заканчивается знанием самого себя. Независимо от того, как именно писатель представляет себе свою внутреннюю сущность – как тайное «я», прячущееся за галереей социальных обликов, или как незыблемый остров посреди житейской круговерти, – он все равно будет самодостаточным и неповторимым. Именно из этого внутреннего самоосознания автор должен экстраполировать внутреннюю изменчивость создаваемых персонажей. Иными словами, у каждого из нас имеется один-единственный внутренний мир, который нам доведется увидеть без прикрас. Таким образом, создание художественных образов начинается и заканчивается с познания автором самого себя.

Но ирония в том, что, несмотря на отчетливые различия между людьми – возрастными, гендерными, генетическими, культурными, – общего у нас гораздо больше, чем различного. Все мы испытываем одни и те же основные ощущения – радость

любви, страх смерти. Поэтому можно не сомневаться, что мысли и чувства, которые возникают у вас, возникают и у каждого из прохожих, идущих вам навстречу, но в свой срок и по-своему.

Чем больше вы проникаете в тайны собственной природы, тем сильнее постигаете природу своих персонажей и тем больше они выражают ваше представление о человеческой природе в принципе. И тогда ваши персонажи находят отклик у сопереживающего читателя/зрителя. Более того, читая или смотря ваше произведение, люди открывают что-то новое в самих себе, поскольку ваши персонажи выросли из ваших внутренних качеств и для читателя/зрителя они оказываются новостью.

В главе пятой мы рассмотрим умение вживаться в персонаж – прием, который превращает ваш внутренний мир во внутренний мир персонажа, а персонажа – в человека, которого вы знаете как самого себя¹⁴.

В заключение

Плохо прописанные персонажи показывают нам людей не такими, какие они есть; шаблонные персонажи изображают тех, кого предпочитают другие; неповторимые персонажи демонстрируют нам тех, кого предпочитаем мы; эмпатичные персонажи объясняют нам, кто мы есть на самом деле.

¹⁴ *Character and the Novel*, W. J. Harvey, Cornell University Press, 1965.

Поскольку в обыденной жизни нам отказано в удовлетворении эмоциональных потребностей такими опасными средствами, как, например, месть, мы удовлетворяем их, запоем поглощая сюжетные истории. Они переносят нас в бесчисленные миры, однако проводниками за пределы нашего бытия служат именно персонажи, а движущей силой этих воображаемых путешествий – сопереживание.

Разнообразие сложных персонажей, появившихся на свет за долгие столетия существования литературы, намного превосходит круг людей, которых мы встречаем в своей жизни, и ощутимо обогащает наше понимание тех, кого мы все-таки встретим. И поскольку персонажей мы знаем лучше, чем реальных людей, мы любим их так, как редко любим окружающих. Ничего удивительного – ведь людей, даже самых близких, мы знаем отнюдь не так хорошо. А если вы мне не верите, если вам кажется, что вымысел не способен превзойти действительность, подумайте: возможно, писательский труд – это не ваше.

2

Дилемма Аристотеля

Сюжет и персонаж

Термины «движимый сюжетом» и «движимый персонажем» придуманы кинокритиками в середине XX века, чтобы подчеркнуть разницу между голливудскими фильмами и европейским кино – или, в их понимании, между массовым развлечением и высоким искусством. Вскоре в таком же ключе начали писать и литературные критики, отделяя «настоящую литературу» от «чтива». Если поначалу околобродвейские постановки служили поводом для спектаклей на Бродвее, то в 1960-х для театрального мира Нью-Йорка по 42-й улице прошел водораздел между искусством и деньгами. Та же ситуация повторилась и в английском театре, который разделился на традиционные площадки лондонского Вест-Энда и экспериментально-авангардный «фриндж». Годы спустя американское телевидение, расколовшись на каналы по подписке и финансируемые за счет рекламы, противопоставило персонажное искусство для взрослой аудитории сюжетному коммерческому развлекательному продукту для семейного просмотра.

Градация аристотеля

Это деление уходит корнями в античную эпоху. В своей «Поэтике» Аристотель представил шесть составляющих драматического искусства (от самого главного к наименее значимому) с точки зрения творческой сложности и важности для произведения: 1) сюжет, 2) персонаж, 3) смысл, 4) диалог, 5) музыка, 6) зрелище.

Он считал, что события требуют от драматурга большего художественного мастерства и воздействуют на зрителя сильнее, чем персонажи. Его точка зрения преобладала на протяжении двух тысячелетий, однако, начиная с «Дон Кихота», господствующие позиции в повествовательном искусстве завоевывает роман, и к концу XIX века те, кто размышлял о писательстве, меняют местами в списке Аристотеля первые два пункта, заявив, что читателю нужны в первую очередь запоминающиеся персонажи. Череды событий, образующая сюжет, утверждают они, – это просто нить, на которую автор нанизывает своих героев.

По этой теории сюжет представляет собой действия и реакции на физическом и социальном уровне, а персонажи сведены к мыслям и чувствам в области сознательного и подсознательного. В действительности же эти четыре сферы в равной степени влияют друг на друга.

Когда с персонажем происходит некое событие, оно тот-

час отражается в его сознании, поэтому в его внутреннем мире оно переживается одновременно с тем, что происходит в мире внешнем. Верно и обратное: когда персонаж принимает решение, события внутреннего мира – в попытках это решение осуществить – превращаются во внешние. Внешние события и внутренние переживания перетекают в потоке ощущений с одного плана на другой, изнутри наружу и обратно, отражаясь друг на друге. Сводя определение сюжета только к внешним действиям, мы упускаем из виду большую часть того, что происходит в жизни человека. Противопоставлять сюжетность и персонажность как движущие силы произведения ошибочно – и было ошибочно с тех самых пор, как Аристотель составил свой список.

Спрашивать, что именно, сюжет или персонаж, сложнее в творческом отношении и важнее в эстетическом, категорически неверно. Выяснять, который из них превосходит другого, попросту нелогично, поскольку, по сути, они являют собой единое целое: сюжет – это персонаж, а персонаж – это сюжет. Это две стороны одной и той же повествовательной медали.

Типаж становится персонажем только после того, как некое событие пробудит его действия и реакции к жизни. Происшествие превращается в сюжетное событие только после того, как некий персонаж послужит ему источником и/или ощутит его как перемену. Человек, не затронутый событиями, – это одинокий, безжизненный, статичный портрет,

которому только и висеть на стене. Действия без персонажа подобны затяжному дождю над океаном – нечто однообразное, унылое, никому не интересное и ни к чему не ведущее. Но, чтобы подробнее разобраться, чем все-таки отличаются сюжет и персонаж, нам нужно определиться с терминами.

Персонаж, сюжет, событие

Персонажем называется вымышленное создание, которое либо выступает причиной событий, либо откликается на события, вызванные кем-то или чем-то иным (либо тем и другим вместе).

Сюжетом называется организация событий в повествовании. Историй без сюжета, таким образом, не существует. Если это история, у ее событий имеется некая канва, она же сюжет; если это сюжет, он задает канву событий, то есть историю. Даже в самом коротком повествовании любой рассказчик заранее планирует, что с кем произойдет, и тем самым выстраивает события.

В процессе исполнения художественное произведение может принимать разные формы и различным образом отклоняться от классического линейного повествования: могут меняться точки зрения, тематические группировки событий, одни события могут проистекать из других, истории могут происходить внутри других историй, могут возникать сцены из прошлого (флешбэки), повторы, эллипсис (недоговорен-

ность), вероятное, невероятное – в зависимости от того, что лучше всего выражает представления автора. Но какой бы организацией событий автор ни воспользовался, чтобы подогреть любопытство аудитории, в конечном итоге внимание читателя или зрителя к повествованию удерживают именно персонажи.

Поскольку оба предыдущих понятия объединяет термин «событие», давайте и его определим поточнее. Согласно словарю, в самом широком смысле, событие – это то, что происходит. Однако в сюжетной истории, если происходящее ничего существенно не меняет, событие лишено смысла. Если, допустим, подувший ветерок разметет листья на газоне, изменение вроде бы произойдет, но смысла в этом событии нет, поскольку изменение не существенно, то есть лишено ценности.

Ценность в повествовательном искусстве составляет бинарная оппозиция человеческого бытия, способная менять заряд с плюса на минус или с минуса на плюс, – жизнь/смерть, справедливость/несправедливость, удовольствие/боль, свобода/рабство, добро/зло, близость/равнодушие, правильное/неправильное, значимое/бессмысленное, человеческое/бесчеловечное, единство/разобщенность, красота/уродство и так далее, по практически бесконечному списку диаметральных противоположностей, которые заряжают нашу жизнь смыслом. Таким образом, в искусстве повествования значимым становится событие, наделенное цен-

ностью.

Например, если в результате некоего события у одного персонажа меняются чувства к другому на прямо противоположные, любовь (+) сменяется ненавистью (–) – событие становится значимым, поскольку оппозиция «любовь/ненависть» меняет заряд с положительного на отрицательный. И наоборот: если в результате события финансовое положение персонажа взлетает от бедности (–) к богатству (+), перемена становится значимой, поскольку в оппозиции «бедность/богатство» минус поменялся на плюс.

Таким образом, сюжетное событие – это момент значимой (меняющей полярность) перемены в жизни персонажа. Причиной этой перемены служит либо действие, предпринятое персонажем, либо реакция персонажа на событие, над которым он не властен. В любом случае событие меняет полярность той ценности, которая поставлена на кон в его жизни в данный момент.

Две стороны одной медали

Двусторонний характер события проявляется особенно отчетливо, когда осью поворотного момента выступает либо разоблачение, либо решение.

Разоблачение. В кульминации второго акта «Китайского квартала» (Chinatown) главный герой Джейк Гиттес (Джек Николсон) обвиняет Эвелин Малрэй (Фэй Данауэй) в убий-

стве ее мужа. В ответ она признается – не в убийстве, но в кровосмесительной связи со своим отцом, в результате которой на свет появилась их дочь. Гиттеса сразу же осеняет, что ее отец – Ноа Кросс (Джон Хьюстон) убил своего зятя, поскольку жаждал обрести таким преступным образом власть над своей внучкой/дочерью. Разоблачение истинного убийцы меняет заряд сюжета с минуса на плюс. И в этот же миг переворачиваются наши представления об Эвелин – мы понимаем, что ей пришлось пережить и какое мужество требовалось, чтобы сражаться со своим спятившим отцом.

Решение. Догадавшись обо всем, Гиттес может вызвать полицию, выложить им факты и отстраниться, предоставив им самим арестовать Ноа Кросса. Однако он решает преследовать убийцу лично. Этот выбор уводит сюжет в опасный минус для главного героя и одновременно выявляет его роковой недостаток – гордыню. Гиттес из тех, кто скорее рискнет жизнью, чем попросит помощи.

Термины «событие» и «персонаж» обозначают не что иное, как две точки зрения на поворотные моменты. Глядя на историю со стороны, мы воспринимаем их как события; глядя изнутри, мы видим в них персонажа. Без событий персонажи ничего не совершают и с ними ничего не происходит, без персонажей некому служить причиной событий и откликаться на них.

Как писал Генри Джеймс: «Что такое характер, как не определенность события? Что такое событие, как не прояв-

ление характера? Для женщины стоять у стола, опершись на него, и смотреть на зрителя – это событие, ибо если это не событие, затруднительно сказать, что это такое. Характер, в каком смысле ни возьми, это действие, а действие – это сюжет»¹⁵.

Допустим, вы пишете историю, содержащую генри-джеймсовское событие. Ваш главный герой, оказавшись в огромной опасности и зная, что ложь может его спасти, встает, опершись на стол, и смотрит на женщину взглядом, в котором читается мучительная, горькая правда. Своим решением и поступком он меняет полярность своей жизни с плюса на минус и готовится пожинать плоды своих действий. В то же время в этом выборе, в этом поступке и в том, что за ним последовало, выражается подлинный характер персонажа – человека смелого и честного.

Допустим, это лучшая сцена вашей истории, но, какой бы мощной она ни была, далее по курсу назревает проблема. Завершая повествование, вы осознаете, что развязка в вашем последнем действии провисает и из-за отсутствия ударной концовки все ваше сочинение – от первой буквы до последней – грозит рассыпаться в прах. Как быть? Спасение нужно искать в одном из двух – либо в персонаже, либо в событии.

Развязка за счет события. Можно изменить поворотный момент. Тогда герой вместо того, чтобы сказать правду,

¹⁵ Джеймс Г. Искусство прозы (пер с англ. Н. Анастасьева) // Писатели США о литературе: в 2 т. / Составитель А. Николюкин. Т. 1. – М.: Прогресс, 1982.

совет, намереваясь получить власть и деньги. В этом случае история получит интересную развязку, но моральный облик героя изменится кардинально. Теперь он алчный богач. Если вас это изменение характера устраивает – проблема решена.

Развязка за счет персонажа. Посмотрев на психологию своего персонажа отвлеченным, беспристрастным взглядом, вы понимаете, что развязка у вас провисает, поскольку персонаж – человек слишком мягкий и незлобивый, поэтому поступок получился неубедительным. Поэтому вы ожесточаете его, а потом превращаете в прожженного, битого жизнью циника. Как выразить это изменение его истинного «я»? Переписать события так, чтобы драматически подкрепить его новую хитрую и двуличную натуру. Если эти новые поворотные моменты позволят создать сильный финал в развязке, проблема решена.

Повторим еще раз для ясности: сюжетное событие меняет заряд той или иной ценности в жизни персонажа; персонаж своими действиями либо вызывает эти события, либо реагирует, когда это делают внешние силы. Соответственно, если необходимо изменить натуру персонажа, придется переписать события так, чтобы они подводили к тому, кем он стал. Чтобы изменить события, нужно переписать психологию своего персонажа, чтобы его новые решения, ведущие к новым действиям, выглядели убедительно. Следовательно, ни сюжет, ни персонаж не могут превосходить друг друга ни в художественном отношении, ни по степени важности.

Почему Аристотель этого не понимал? Возможно, ответ кроется в его преклонении перед трагедией Софокла «Царь Эдип». Расследуя ужасное злодеяние, Эдип узнает, что он одновременно и жертва, и преступник. События, над которыми он не властен, которых он не может избежать, как ни старается, вершат его судьбу и сокрушают его.

Плененный трагической красотой «Царя Эдипа», безоговорочно самой совершенной пьесы своей эпохи, Аристотель призывал других драматургов достичь тех же головокружительных высот. Таким образом, не исключено, что именно изображенная Софоклом неодолимая воля судьбы заставила философа преувеличить значимость событий и преуменьшить важность персонажа.

Впрочем, есть и вторая, более вероятная причина – эстетическая традиция. Афинские драматурги не вкладывали в свои строки никакого подтекста. Более того, актеры носили маски, отражавшие всю суть характера персонажа. Если один герой врал другому, зрители, конечно, чувствовали второе дно, однако в основном персонажи высказывались в открытую, как на духу. Поэтому Аристотель и ставил события выше персонажа, с которым они происходят.

Сегодняшние авторы, возвращенные на многовековом опыте психологических прозрений, способны отделить подлинную сущность героя от внешних характеристик.

Внешние характеристики и истинная сущность

Характеристики. Все внешние, наблюдаемые качества и поступки – сочетание возраста, пола, расово-этнической принадлежности, речи и жестов, рода занятий и места обитания, манеры одеваться, настроения и склада характера – иными словами, это все маски и обличья, в которых предстает персонаж, взаимодействуя с другими людьми. Эти особенности дают нам ключ к личности персонажа, однако читатели и зрители понимают, что внешность – это не суть человека и что персонажи не те, кем кажутся.

Подлинная сущность. Скрытая внутренняя натура персонажа – его глубинные мотивы и основополагающие ценности. При столкновении с суровыми жизненными испытаниями это внутреннее ядро проявляет себя в том выборе, который делает персонаж, и в тех поступках, которые он совершает, стремясь к осуществлению своих самых заветных, целиком его захватывающих желаний. В этих решениях и поступках и выражается его сущность.

Внешние черты – характеристики – обеспечивают персонажу убедительность, внутренние же свойства его подлинной личности формируют персонаж и его будущее. Если читатель/зритель не верит, что герой способен сделать то, что делает, высказать то, что высказывает, стремиться к тому, к

чему стремится, повествование терпит фиаско. Именно истинная сущность персонажа определяет решения и поступки, которые служат событиями истории и закладывают основу того, что произойдет дальше. В совокупности подлинная сущность и внешние характеристики создают убедительный образ в убедительном повествовании – так было в античные времена, так обстоит дело и сейчас. Но поскольку в «Поэтике» различий между внутренним и внешним не проводилось, возникло пресловутое абсурдное противопоставление сюжета и персонажа.

Персонажи призваны либо решать возникающие на пути задачи, либо терпеть неудачу при их решении. Истории призваны выражать черты и свойства персонажей, по мере того как они борются со своими проблемами. События сюжета – это действия персонажей, персонажи – это проводники, выступающие либо причиной, либо исполнителями событий сюжета. Если положить их на разные чаши весов, они идеально друг друга уравновесят. Уже больше века теории писательского мастерства – от Генри Джеймса до Дэвида Лоджа – провозглашают их логическую взаимозависимость. Так почему же противопоставление «движимый персонажем» / «движимый сюжетом» тащат и в XXI век?

Потому что под эстетическим, на первый взгляд, противопоставлением в действительности скрывается культурная политика с вкусовой, классовой и, большей частью, финансовой подоплекой. Выражение «движимый персонажем» –

это шифр, подразумевающий «произведение высокого искусства, созданное не ради прибыли, а из любви к творчеству, подвластное трактовке лишь профессиональных критиков, пониманию и оценке лишь интеллектуальной элиты и оплачиваемое в идеале из государственных фондов». Соответственно, «движимый сюжетом» – это такой же шифр, подразумевающий прямо противоположное – «ширпотреб, сляпанный литературными неграми, заштампованный донельзя, ориентированный на невежд, не представляющий интереса для критиков в силу своей банальности, создающийся ради корпоративной прибыли».

Полагать, что произведение становится второсортным оттого, что основной упор в нем сделан на то, что происходит, а не на то, с кем происходит, безусловно, нелепо. «Одиссея» Гомера, «Сон в летнюю ночь» Шекспира, «Старик и море» Хемингуэя, «Заводной апельсин» Стэнли Кубрика, да и (если понизить градус снобизма) фарсовая пьеса «Шум за сценой» Майкла Фрейна – все это признанные шедевры, движимые именно сюжетом. И наоборот, сколько поверхностных, графоманских, построенных на одних внешних характеристиках, плоских и бледных издевательств над собой мы терпим со сцены, с экрана и с бумажных страниц? Так что, по правде говоря, ни тот, ни другой подход не гарантирует ровным счетом ничего.

Если же оставить «политику» в стороне, коренное различие между этими двумя составляющими обнаружится в из-

начальном источнике причинно-следственных связей истории. Термины «движимый персонажем» и «движимый сюжетом» обретают творческий смысл лишь тогда, когда обозначают не эстетическую ценность произведения, а преобладающую причинную обусловленность. Если в процессе развития ваша история начнет пробуксовывать, выйти из творческого ступора поможет фундаментальный вопрос: «Что двигает историю вперед?»

В историях, управляемых сюжетом, основные поворотные моменты, особенно составляющие завязку (побуждающее событие), происходят помимо воли персонажей и им неподвластны. Чаще всего в таком случае то, что происходит, оказывает негативное воздействие и обусловлено одним из трех уровней конфликтов: 1) естественные причины – непогода, болезни, пожар, наводнение, вторжение инопланетян и прочие «стихийные бедствия»; 2) социальные причины – преступления, война, антропогенные катастрофы, частные и государственные махинации, проявления расово-этнической, гендерной или классовой несправедливости и так далее; 3) случай – выигрыш в лотерею, автокатастрофа или авария, генетические особенности и, самое главное, просто слепое везение или невезение – все стечения обстоятельств, хорошие или плохие, которые возникают на этих уровнях.

В историях, движимых персонажем, наблюдается прямо противоположное: главные события – дело рук самого героя. Именно его решениями и поступками вызвано все то, что

происходит в этих произведениях. Развитием событий движет не слепой случай, не превосходящие силы или стихия, а личный выбор, за которым стоит свобода воли.

Таким образом, в перечень из шести ключевых различий между историями, движимыми сюжетом и движимыми персонажами, входят:

1. Причинная обусловленность

В истории, движимой сюжетом, силы, которые запускают ключевые поворотные моменты, находятся вне персонажей или неподвластны им: преступники совершают преступления, диктаторы объявляют войны, мир охватывают эпидемии, инопланетяне вторгаются на Землю, солнце валится с небес.

В истории, движимой персонажем, все наоборот. Ее преобладающая причинная обусловленность обеспечивается сознательными и подсознательными побуждениями, заставляющими персонажа хотеть того, чего он хочет, выбирать то, что выбирает, и действовать так, как он действует. Он влюбляется, совершает преступление, раскрывает злоупотребления начальства, бежит из дома, верит чужой лжи, ищет правду.

2. Самовосприятие

Как мы увидим в последующих главах, формировать самовосприятие персонажа помогают его устремления. Истории, движимой сюжетом, необходим главный герой, которого тянет за собой нацеленность, идущая извне. Истории, движимой персонажем, предпочтителен главный герой, которого толкает вперед внутренняя устремленность.

3. Ценности

В истории, движимой исключительно сюжетом, главный герой всеми силами старается дать миру то, чего ему не хватает, и эта нехватка выражается в таких ценностях, как мир/война, справедливость/несправедливость, богатство/бедность, братство/единоличность, здоровье/болезнь и так далее. В истории, движимой исключительно персонажем, главный герой всеми силами стремится добыть то, чего не хватает лично ему, и эта нехватка выражается в таких ценностях, как любовь/ненависть, зрелость/незрелость, истина/ложь, доверие/недоверие, надежда/отчаяние и тому подобное.

4. Глубина

В жанрах, движимых сюжетом, у персонажей редко прорывается подсознательное или иррациональное. Итан Хант¹⁶, например, повинуется одному-единственному осознанному, логическому желанию – восстановить разрушенный, ставший несправедливым мир. Вместе со своим отрядом он разрабатывает план, мастерски приводит его в исполнение, воскрешает уничтоженное и восстанавливает справедливость. Если бы посреди этой круговерти Итан вдруг принялся страдать от незалеченной детской психотравмы, весь его драйв и адреналин скисли бы быстрее, чем вчерашнее молоко.

В сюжетных историях повествование обогащается подробностями, относящимися к социальному и материальному антуражу. Глаз и слух пленяют визуальные образы – от горных вершин до смокингов и звуковые – от птичьих трелей до заводского шума.

Жанры, движимые персонажами, прослаивают повествование психологическими противоречиями. Они помещают в глубины души героя неведомые ему желания, а затем развивают конфликт между этими подсознательными порывами и их рациональным оправданием. Таким образом, устремля-

¹⁶ Герой к/ф «Миссия невыполнима». – *Прим. ред.*

ясь к тайным движениям души, сосредоточенные на персонаже истории затрагивают область подсознательного, а то и вторгаются в нее.

Главная героиня пьесы Теннесси Уильямса «Трамвай “Желание”» Бланш Дюбуа не раз говорит, что хочет только одного – жить счастливо в этом мире. Но в гетто с его грубой и уродливой жизнью ее желанию осуществиться не дано. На самом же деле она подсознательно хочет совершенно иного и в развязке пьесы в конце концов исполняет это свое потаенное желание, убегая от реальности и погружаясь в безумие.

Глубина персонажа выступает мерилom сложности его внутреннего мира, однако пределом этой сложности будет сложность антагонистических сил, с которыми он сталкивается. Как еще нам ощутить его глубину, если не в раскрывающих ее конфликтах?

5. Любопытство

В произведениях, движимых персонажами, физические и социальные конфликты минимизированы, чтобы не мешали сосредоточиваться на личных (бушующих в душе персонажа) и межличностных войнах. Читатель или зритель сгорает от любопытства, терзаясь вопросом: «Что они теперь будут делать?» Ответ – если он мастерски проработан автором – обычно непредсказуем и способен удивить.

Шекспир, великий мастер психологического реализма,

вдохнул дух непредсказуемости во всех своих главных героях. Его романтические пары, такие разные по характеру – от шутовских Оселка и Одри («Как вам это понравится») до остроумных Беатриче и Бенедикта («Много шума из ничего») и трагических Антония и Клеопатры – все до единой тем не менее вытворяют нечто неожиданное, изумляя даже самих себя.

Оселок сам не понимает, почему хочет жениться на Одри, но, повинувшись порыву, зовет ее замуж. Беатриче сражает Бенедикта просьбой совершить убийство. Доблестный герой Марк Антоний в разгар морской битвы проявляет несвойственное ему малодушие и устремляется за возлюбленной. Все эти герои – комические, романтические, трагические – ошеломленные собственной выходкой, смотрят на себя и недоумевают: «Что же я наделал?»

Поскольку в работах, движимых сюжетом, внутренние конфликты исключены, антагонистов там приходится сталкивать в конфликтах социальных: герои экшена исправляют несправедливость и спасают жертв, а злодеи экшена бесчинствуют, зверствуют и убивают невинных. Поскольку мы и так знаем, кто есть кто и что они будут делать, любопытство у читателя/зрителя такие произведения пробуждают, изобретая радикальный арсенал, заставляющий нас задаваться вопросом: «Как им удастся это сделать?»

Супергерои DC и Marvel – Чудо-женщина, Супермен, Человек-паук, Джонатан Шторм – обладают либо волшебной,

либо биологической способностью самым неповторимым и захватывающим образом защищать или спасать жизнь. Антигерои – Дэдпул, Локи, Черная вдова, Женщина-кошка – тоже обладают уникальной способностью, но противоположной, направленной на то, чтобы уничтожать или повелевать.

6. Свобода или судьба

Свобода и судьба – понятия трудноуловимые, хотя мы сталкиваемся с ними на каждом шагу. Свобода предполагает, что будущее неведомо, это некий загадочный конечный пункт, одно из многих вероятных мест назначения, которое всегда – до самого последнего момента жизни – будет скрыто. Судьба или рок, напротив, воспринимается как действие незримой и неумолимой кармической силы, которая заранее вычерчивает всю нашу жизнь, вплоть до неизбежной финальной точки. Для древних греков судьба была настолько реальной и осязаемой, что они персонифицировали ее в образе трех богинь. Выражение «рука судьбы» живо во многих языках по сей день.

Понятия судьбы и свободы переплетаются по мере выстраивания истории самым причудливым образом. В начале истории взгляд зрителя/читателя направлен в будущее, где, кажется, возможно все; повествованию как будто бы ничто не мешает развиваться самыми разными путями до конечной точки. Но, дойдя до развязки и оглянувшись назад, мы осо-

знаем, что пройденный путь был предreshен заранее, уготован судьбой. В историях, движимых сюжетом и движимых персонажами, эти два понятия проявляют себя по-разному.

В завязке динамичной истории, движимой исключительно сюжетом, персонажи устремляются навстречу своей либо счастливой, либо несчастной судьбе. В развязке читатель и зритель, уже уловивший характер и тактику персонажей, видит, что история должна была развиваться именно так, как предначертано. Предопределенные характеры сталкиваются в предreshенных ситуациях. Герои совершают самоотверженные поступки, удовлетворяя свою потребность в альтруизме – такова их суть. Злодеи совершают садистские поступки, утоляя свою жажду власти, – такова суть злодея. Жестко заданная натура этих моноперсонажей ведет их навстречу своей судьбе.

В начале же произведения, движимого исключительно персонажами, мы, наоборот, ощущаем, что будущее зависит от противоречивых сил, которые борются в душе сложных героев, делающих мучительный выбор и предпринимающих разные действия, чтобы добиться желаемого.

В частности, главный персонаж романа Эрнана Диаса «На расстоянии» Хакан всеми мыслимыми и немыслимыми способами всю жизнь ищет своего пропавшего брата. Добравшись до развязки истории и оглянувшись в начало, мы точно так же ощущаем неотвратимость, но в этом случае она обусловлена сражением противоборствующих сил в душе героя.

В его выборе в напряженных поворотных моментах отражена его внутренняя суть, а судьба не выглядит такой уж предопределенной и неотвратимой. Повествование могло пойти сотней разных путей, поскольку на каждой развилке Хакан волен выбирать дорогу сам.

Будет ли читатель/зритель ощущать происходящее как предначертанное судьбой или как результат свободного выбора, зависит в истории от того, в какой точке находится воспринимающий. На этапе завязки мы настроены на множество вероятных путей развития, в развязке мы ощущаем неизбежность – в той или иной степени. На самом же деле никаких планов на нас ни у кого нет – у судьбы нет ни богинь, ни рук. Это просто иллюзия, мираж, возникающий, когда мы оглядываемся в прошлое и на все случившееся смотрим сквозь время.

Сплав сюжета и персонажа

Эти два подхода к судьбе и свободе являют собой два противоположных полюса историй, движимых сюжетом и движимых персонажами. Однако течением жизни управляет целый комплекс разных причин. Поэтому искусные рассказчики редко выбирают один-единственный источник причинной обусловленности вместо остальных.

Баланс причин

Большинство авторов ищут баланс, при котором мотивированный выбор будет уравновешен немотивированными случайностями. Они смешивают события, подвластные и неподвластные персонажам, поскольку независимо от того, чем вызвано происходящее, когда что-то меняется, персонажам приходится на эти перемены реагировать. И происшествие, ворвавшись в жизнь, немедленно становится проверкой на прочность для тех, кто уцелел.

В основе каждой из пьес Шекспира лежит история, движимая сюжетом. Он отталкивался либо от преданий, записанных английскими, греческими или скандинавскими хронистами – Холинshedом, Плутархом, Саксоном Грамматиком, – либо от вымышленных фабул, придуманных другими драматургами, в большинстве случаев итальянскими. Поэтому в числе его излюбленных мотивов – сражения на шпагах и самоубийства, привидения и ведьмы, кораблекрушения и войны, а также коллизии в духе «юноша встречает девушку, переодетую юношей». А потом он переделывал эти истории под собственную уникальную структуру событий, придумывая для их воплощения непревзойденных главных героев и остальной ансамбль.

То же самое можно сказать, например, и о Джозефе Конраде, создававшим величайшие движимые сюжетом

приключенческие романы – «Изгнанник», «Сердце тьмы», «Лорд Джим», «Ностромо», «Тайный агент», – которые, однако, на финальных страницах, как и шекспировские пьесы, воспринимаются уже как движимые персонажами.

В своем романе «Годы учения Вильгельма Мейстера» Иоганн Вольфганг Гёте предупреждает собратьев по перу, что произвольные внешние силы не менее важны для творца, чем рождаемые мыслью конфликты, обуревающие разум персонажа. Он призывал к равновесию в причинной обусловленности, надеясь смягчить свойственную немецкому движению «Буря и натиск» склонность сводить все повествование к эмоциональным крайностям психологических отклонений¹⁷.

Рассмотрим проблему баланса причинной обусловленности в военной истории – жанре, сильнее всего движимом сюжетом. В прародительнице всех батальных эпосов, «Илиаде» Гомера, этот баланс смещен в сторону грандиозных военных и физических сил, повинующихся прихоти ссорящихся богов, тогда как в классике произведений о Второй мировой – романе Николаса Монсаррата «Жестокое море» – мы наблюдаем уклон в противоположную сторону, психологическую. На корабле, вынужденном одновременно выдерживать натиск противника и штормов Северной Атлантики, капитан и команда сражаются со страхом и должны каждый

¹⁷ *Wilhelm Meister's Apprenticeship and Travels*, Johann Wolfgang von Goethe, translated by Thomas Carlyle, Ticknor, Reed, and Fields, 1851.

миг выбирать, как реагировать и как действовать перед лицом смерти. Ближе к нашему времени Карл Марлантес в своем романе «Маттерхорн» о войне во Вьетнаме все же найдет жуткое равновесие между помрачающей разум кровавой резней в джунглях и способностью сильного духом героя отбиться, выжить и сохранить при этом рассудок.

Истории, движимые персонажами, совсем не обязательно драматизируют сложные психологические проблемы, а истории, движимые сюжетом, вполне могут обходиться без штампованных героев и злодеев.

В частности, в фильме «Парни не плачут» (Boys don't Cry) мы видим плоского главного героя в компании отморозков на пикапах, однако история эта определенно относится к движимым персонажем, поскольку, какими бы узколобыми ни были антагонисты, происходящее зависит именно от них. У лорда Джима – главного героя одноименного произведения Джозефа Конрада – наоборот, психологической сложности хоть отбавляй, однако автор предоставляет не ему, а окружающим социальным силам изводить его замешенной на чувстве вины экзистенциальной тревогой, ограничивать его реакции и в конце концов его одолеть.

Независимо от того, как выстроен баланс, в конечном итоге ответ на все загадки сюжета отыскивается в персонаже. Никогда не задавайтесь открытым вопросом вроде «Что происходит?». Спрашивайте: «Что происходит с моим персонажем? Как это с ним произойдет? Почему с ним, а не с

ней? Что изменит его жизнь? Почему именно так? Что с ним случится в дальнейшем?» Предметом всех вопросов должна быть жизнь персонажа. Иначе они бессмысленны¹⁸.

Объединение причин

Каким бы ни был баланс между внутренней и внешней обусловленностью в конкретной истории, идеальный ее исход объединяет в сознании читателя/зрителя сюжет и персонажей. Решение персонажа, что теперь он любит другую, по воздействию может быть сродни (или даже сильнее) предательству солдатом своих товарищей в бою. В обоих случаях событие не только меняет заряд ценности, но и одновременно раскрывает подлинный характер персонажа.

В мастерски написанном произведении – независимо от жанра – внешние события ведут к внутренним изменениям, которые выявляют и меняют подлинный характер, а внутренние желания обуславливают выбор и поступки, вызывающие внешние события. Таким образом два компонента, персонаж и сюжет, сливаются воедино.

¹⁸ *Forms of Life: Character and Moral Imagination in the Novel*, Martin Price, Yale University Press, 1983.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.