



Живой персонаж и его арка

Создание живого персонажа

Трансформация персонажа в произведении

Живой персонаж

- Найти героев, которые нравятся и почему они нравятся? Вспомните любимых персонажей (книги или фильмы)? Что вызывает в вас симпатию? Хотели бы вы быть похожими на этого героя? Почему?
- Что он за человек? Вызовет ли он симпатию? Покажется ли интересным?
- Выберите событие, которое:
 - 1) сделает протагониста привлекательным
 - 2) покажет его сильные и слабые стороны
 - 3) выстроит сюжет
 - 4) убедит читателя инвестировать в вашего персонажа время

Что должно быть у персонажа

- Первое что есть у героя – это тайна
- Второе – недостаток
- Третье – это сокровище, то, что поднимет нашего героя над остальными персонажами. Сокровище должно быть таким, чтобы нам захотелось его иметь.
- И четвертое чем должен обладать герой – это цель. При этом цель должна быть вовсе не геройская, главное, чтобы она была понятна зрителю. У героя нет цели = значит нет героя. Герой – тот, кто движется, а цель – то что заставляет героя двигаться.
- У персонажа должна быть страсть к чему угодно! Тогда это яркий персонаж

Цель героя

□ Виды целей героя, основные четыре группы:

1) спасение жизни, своей, чужой, членов рода, мира или человечества

2) деньги, материальные ценности, слава, успех, признание, хорошо выполнить свою работу, разбогатеть

3) любовь

4) месть

□ Цель, ради которой герой появился на сцене, и, достигнув которую он уйдет – всегда одна. На пути к цели он преодолевает препятствия. Преодоление препятствий – задача героя.

Характер героя

- Характер – главное, что отличает одного героя от другого. Зритель запоминает героя по его характеру, а не по внешности.
- Из чего состоит характер:
 - 1) уровень энергии, сильный или слабый
 - 2) темперамент (скорость реакции, возбудимость)
 - 3) интроверт – экстраверт (закрытость или открытость поведения в обществе)
 - 4) привычки, стереотипы поведения
- Это то, что как было с героем, так и остается с ним.
- Характеры основных героев не должны быть похожи. В идеале должны создавать контраст и оттенять друг друга.

Интересный герой

- Герой – это главный инструмент для продвижения вашего сюжета и идей. Он должен нести в себе те противоречия, которые будут двигать ваш текст. У него должны быть замечательные сильные качества и непременно ахиллесова пята (та установка, из-за которой он не может получить желаемое). У него должен быть потенциал к развитию, а точнее к изменению.
- Сюжет, события книги – все это нужно только для того, чтобы герой мог ЛИБО ИЗМЕНИТЬСЯ, ЛИБО РАСКРЫТЬСЯ. Герой – это и есть ваш текст.
- Каждая сцена должна приближать героя к цели, хотя бы на шаг. Если этого не происходит, сцену можно убрать. Каждая сцена — это рассказ в миниатюре, где есть завязка, кульминация и развязка.
- Причиной значительных событий в судьбе героя всегда являются новые персонажи.

Действия героя

- Мы устаем от героев, которые только реагируют на возникшие проблемы. Да на него может свалиться все что угодно. Но это не должно мешать ему проявлять инициативу.
- Напряжение создается, когда любимые персонажи принимают плохие решения. Они лгут, обманывают и крадут, попирают законы, спят с врагом, предают друг друга, едят запретный плод.
- Вы как писатель, должны ставить палки в колеса персонажу. Выдумайте как можно больше способов помешать ему. Аудитория ждет этого фундаментального из конфликтов- между рассказчиком и персонажем.
- Люди не любят меняться. Мы можем мечтать о новой жизни, но когда приходит пора активных действий, то оказывается, что нам гораздо лучше в безопасном привычном мире. Персонаж точно также сопротивляется переменам. С тем же упорством, что и мы, и это хорошо, потому что создает конфликт, а конфликт порождает сюжет.



Арка персонажа

- Арка — это сумма всех слагаемых финала истории, за вычетом начала истории. Если вы понимаете, что представляет собой герой в начале произведения, вы уже наполовину выстроили его арку.
- Три типа арки:
 - рост (положительная),
 - раскрытие (плоская),
 - падение (отрицательная).

Положительная арка

- Это рассказ о меняющихся приоритетах героя. Он не может получить желаемое по одной из двух причин:
 - 1) добивается не того, что ему нужно
 - 2) идет к цели, опираясь на ложные нравственные принципы
- Главное в арке персонажа – это ложь, в которую он верит. Его жизнь может быть ужасной, а может казаться замечательной. Но подспудно зреет нарыв – та самая ложь. Ложь – конкретное убеждение, которое вы можете выразить одним предложением.
- То, чего хочет персонаж, почти всегда будет чем-то внешним, чем-то материальным. Но, по сути, персонаж нуждается в истине. Это его личное средство против лжи. И если он упустит эту истину, он не сможет расти.

Положительная арка

- Большую часть истории герой посвятит поискам внешней сюжетной цели, связанной с тем, чего он хочет. В действительности же на более глубоком уровне история рассказывает о его развитии до того момента, когда он сначала подсознательно, а затем сознательно, определяет и преследует свою внутреннюю цель – то что ему на самом деле нужно.
- Он обязательно должен дойти до точки, когда сам решит пожертвовать тем, чего он хотел, чтобы получить то, что ему на самом деле нужно. Внутренний конфликт героя неразрывно связан со скрытой войной между желанием и потребностью.
- Герою в начале не очень хорошо, и он будет двигаться к лучшему. Он верит в вымысел о себе или мире. Такая арка характерна для романтических историй, первой части героических историй. Для многих романов.

Плоская арка

- Это арка испытаний. Вначале истории он постиг истину, и теперь эта истина должна помочь ему пройти различные испытания. Герой встречается с колоссальным сопротивлением. Его приверженность истине будет проверяться на прочность. У него нет внутреннего конфликта, и он не испытывает значительных личностных изменений, хотя его могут изменить извне. Здесь герой меняет окружающий мир, а не мир меняет героя.
- Эта арка дает самые динамичные истории. Подходит для продолжения героических серий, для боевиков, детективов.
- Вначале герою хорошо, но ему придется пожертвовать тем хорошим, что у него есть и защищать его, когда оно будет в опасности. Персонажи с плоской аркой в личном плане не меняются, но мир и окружающие персонажи будут резко отличаться от того, какими они были вначале.

Отрицательная арка

- Рассказывает историю персонажа, который заканчивает куда хуже, чем начинал, а с ним возможно и другие. Дает осознать самые жестокие истины.
- Есть три возможных пути такой арки:
 1. **Арка разочарования.** Герой верит в ложь – преодолевает ложь, новая истина ужасна. Во многих отношениях она вовсе не отрицательная. Герой, как и в положительной, со временем достигает более глубокого понимания истины. Возможно, жизнь персонажа даже изменится к лучшему. И все же история пессимистична. От позитивного мироощущения герой движется в сторону негативного. Его новая правда – не солнце и розы, а суровая реальность

Отрицательная арка

2. **Арка поражения.** Герой верит в ложь – цепляется за ложь – отвергает новую истину – верит в еще более грубую/страшную ложь. Трагедия. Начинается как в положительной арке – с укоренившимся ложным убеждением. Герой отвергает все шансы принять истину и все больше тонет в пучине грехов, как правило, увлекая за собой остальных. Его история заканчивается безумием, полной безнравственностью или смертью.

3. **Арка порока.** Герой видит истину – герой отвергает истину – принимает ложь. Арка начинается в мире, который уже знает и приемлет истину. У него есть возможности продолжать этот путь, однако его манит ложь. В герое с положительной аркой уже заложено зерно истины, так и в герое с аркой порока заложено зерно лжи – хотя истина ему прекрасно известна. Это самая печальная из всех арок, потому что персонаж положительный или имеет все шансы им стать, однако лишает себя шанса, и сознательно отдает предпочтение темным силам.