

Главные и второстепенные драматургические герои

Характеристики протагониста и антагониста

Функции второстепенных персонажей

Осевой персонаж

Три уровня конфликта

Драматургическая конструкция

Дуга характера

Побуждающее происшествие и цель

Событие как драматическая категория

Перипетия и катарсис

Характеристики протагониста и антагониста

Протагонист (герой) – доминантная центральная фигура, человек с самыми активными целями.

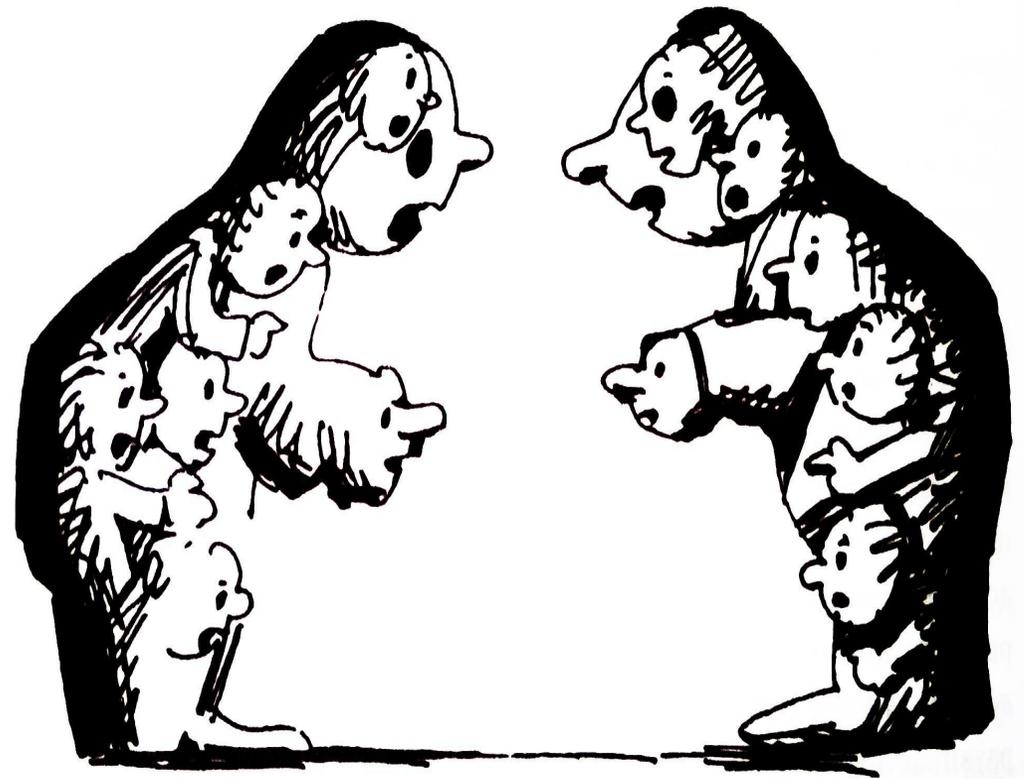
- Имеет осознанное желание, которое хочет реализовать, и пытается сделать это больше остальных персонажей. Его мотивы двигают сюжет.
- Желание может быть и неосознанное, вызывающее внутреннее противоречие.
- Герой обладает качествами, необходимыми для того, чтобы успешно добиваться своего желания.
- У главного героя должен быть хотя бы один шанс на исполнение желания.
- Главный герой должен вызывать сопереживание.

Антагонист – персонаж, наиболее активно противостоящий протагонисту в достижении целей.

- Имеет желание, кардинально противоположное желанию протагониста, поэтому всеми силами хочет помешать его воле.
- Не обязательно является последним негодяем, однако он больше всех воздействует на «зоны комфорта» протагониста (к примеру, в романтической комедии антагонист – это, как правило, объект любви героя).
- Сильная, объемная личность, обладающая всеми возможностями победить протагониста. Если антагонист будет заведомо уступать протагонисту в силе/ловкости/уме, то драматическое напряжение будет слабым (ведь зритель заранее поймет, что протагонист одержит победу).

Функции второстепенных персонажей

- Создание живого фона, т.е. создают эффект правдоподобия, ведь человек не находится в вакууме. Создают неоднородность мира – не все персонажи такие сильные, как главный герой, не все личности.
- Создание собирательного образа, конфликта (герой и общество). Продолжение главного героя – без второстепенных персонажей главный герой не был бы тем, кем он является.
- Создание подсюжетов. У них одна обязанность перед главным сюжетом — они должны подталкивать его вперед, к кульминации. Все характеры своими конфликтами должны двигать развитие главного конфликта. Все сообща помогают зрителям любить или ненавидеть героя сильнее.



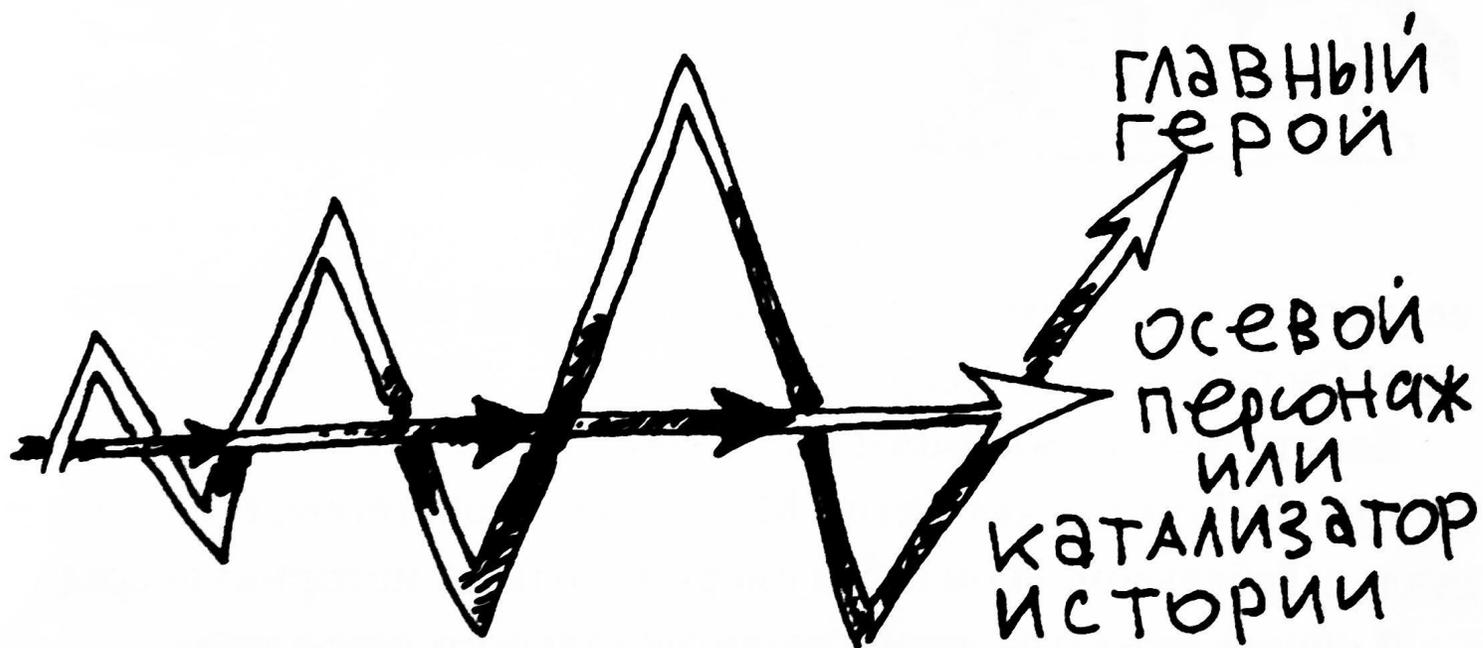
- В общей структуре фильма развитие главного героя должно быть самым сложным и подробным, а вокруг него располагаются остальные персонажи со своими историями. Чем дальше персонаж от главного героя, тем проще и лаконичнее его история, его подсюжет.



ПОДСЮЖЕТЫ ХАРАКТЕРОВ ТОЛКАЮТ
ИСТОРИЮ ГЛАВНОГО ХАРАКТЕРА

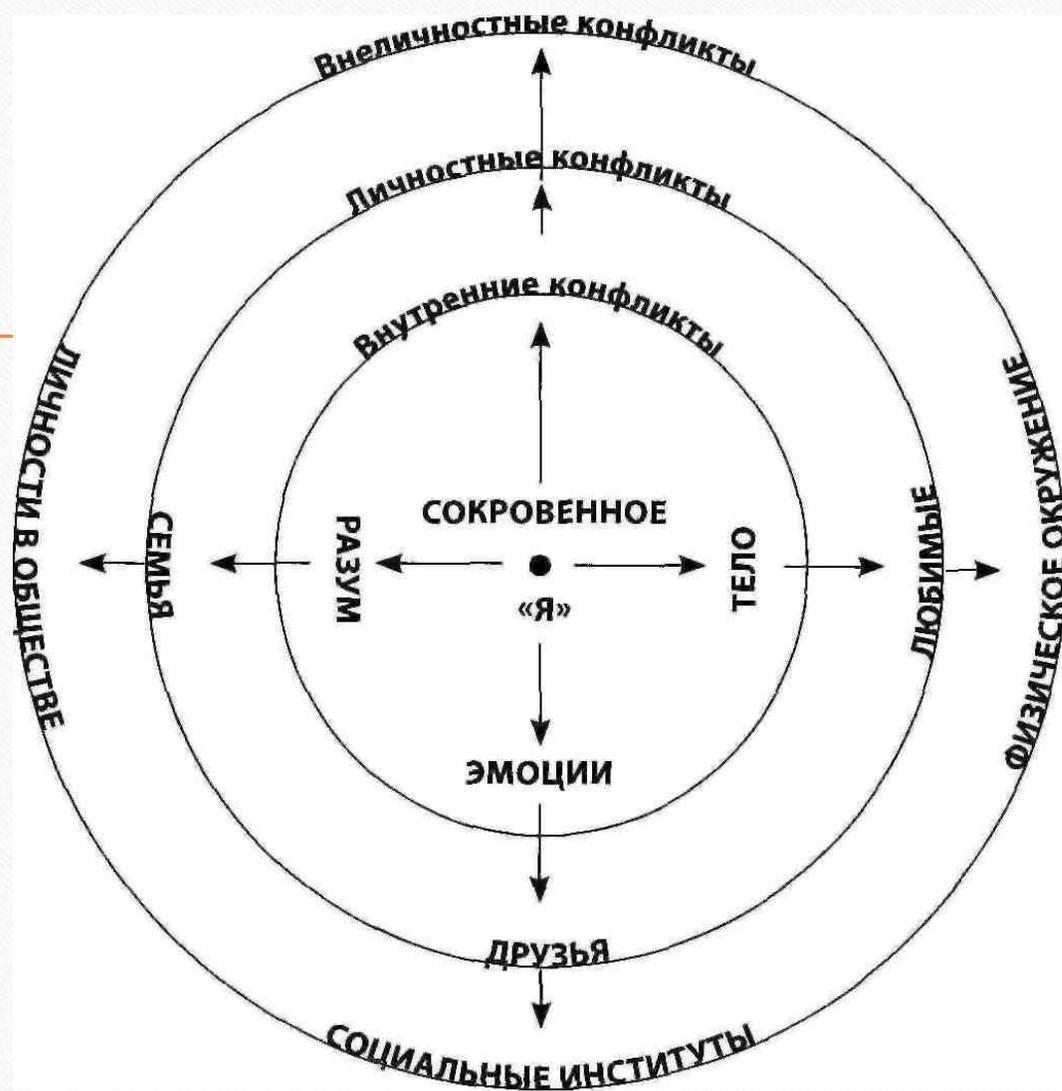
Осевой персонаж (катализатор истории)

- **Осевой персонаж** (катализатор истории, каталист) – персонаж, без которого не было бы истории, вокруг него «закручен» конфликт, он заставляет главных героев действовать; при этом он не антагонист и не протагонист, он посредник между ними (к примеру, **ОП** нужно спасти или убить).



Три уровня конфликта

- Внутриличностные (разум, тело, эмоции)
- Межличностные (семья, друзья)
- Внеличностные (соц.институты, правительство, церковь и тд. + природные катаклизмы)



Драматургическая конструкция



ЭКСПОЗИЦИЯ

- Экспозиция (от лат. exposition — изложение, объяснение) — представление персонажей фильма и отношений между ними в период непосредственно предшествующий началу и разворачиванию главного конфликта. Это расстановка фигур на шахматной доске.
- В экспозиции зрителям (читателям сценария) сообщаются сведения:
 - ❖ о героях и персонажах фильма: «кто есть кто»;
 - ❖ об обстановке, в которой им предстоит действовать;
 - ❖ о ситуации, которая чревата конфликтом и может привести к конфликтному действию;
 - ❖ о теме фильма;
 - ❖ о жанре картины.



Завязка

- **Завязка** — это момент начала главного конфликтного действия. Подчеркиваем: завязка — это момент, это точка, а не временной отрезок, каким является экспозиция.
- Завязке соответствует **исходное событие**. Это такое событие, без которого не было бы фильма; то, что определяет ВСЕ последующие события.

Развитие действия

- **Развитие конфликтного действия** — это наиболее длительная по времени часть сюжета фильма, она необходима для подготовки высшей точки сюжетного напряжения.
- Ради выполнения своей функции развитие должно включать целый ряд моментов и событий, обостряющих конфликт. Чаще всего это происходит путем обмена ударами и контрударами противоборствующих сторон.
- Во время развития действия может происходить множество событий, т.к. это основное тело фильма. В нашем случае необходимо разместить в этой части фильма хотя бы одно событие — **основное**.

Кульминация

- **Кульминация** (от лат. *culmen* – вершина) – момент высшего и последнего напряжения главного конфликтного действия.
- Кульминация — это не нечто уже случившееся (вопреки распространенному заблуждению), а последний момент напряженнейшего ожидания, когда зритель, затаив дыхание, в душевном трепете ждет: «кто — кого?» или «что же произойдет?».
- **Саспенс** (англ. *suspens* — нерешенность, тревога ожидания) — равновесие противостоящих в основном столкновении сил, вызывающее напряженное ожидание зрителей.
- Кульминации соответствует **центральное событие**.

Развязка

- **Развязка** — заключительный отрезок развития сюжета, его итог. Развязка, как правило, наступает сразу (!) за кульминацией. Но в нелинейно выстроенной композиции развязка может стоять и в начале фильма.
- Развязке соответствует **главное событие**.
- В некоторых случаях за развязкой может следовать **режиссерское событие** (это не обязательный элемент). К примеру, это может быть маленький эпизод, демонстрирующий, как сложилась жизнь героев через несколько после развязки (или даже голос за кадром, просто текст на черном фоне).

Дуга характера

- Существует простая формула бытия персонажа в рамках развертывания сюжета: **«вошел в фильм одним человеком – вышел другим»**. Это значит, что обстоятельства должны вынудить персонажа измениться к концу фильма: трансформировать своё отношение в окружающей действительности или к самому себе. «Лучшие произведения не только раскрывают истинный характер, но в процессе повествования изменяют его внутреннюю суть в лучшую или худшую сторону».
- Если вы тщательно прописали характер героя, а в процессе повествования он не меняется, значит, как художественный персонаж, он мёртв. Однако, если вам удалось создать для персонажа ряд сложных обстоятельств и конфликтов, то на протяжении фильма они будут вынуждать героя делать выбор, тем самым раскручивая его характер; то есть у персонажа уже не получится выйти из фильма таким, каким он предстал зрителю в экспозиции.

Побуждающее происшествие и цель

- После экспозиции, когда зритель уже познакомился с характерами героев и обстоятельствами, в которые они погружены, должно произойти нечто, «запускающее» основное действие – **ПОБУЖДАЮЩЕЕ ПРОИСШЕСТВИЕ**. Это первое важное событие является основной причиной всего, что зритель увидит в фильме: обнажает конфликт истории, ставит героя в неудобную ситуацию, тем самым заставляя его искать решение проблемы.
- «В этом событии всё предыдущее как бы вдруг переворачивается, возникает вспышка интереса к тому, что случится дальше. Мир персонажей взорван этой вспышкой. Весь привычный баланс сил нарушен и перевернут. История, которая неторопливо плыла в рай, вдруг кувыркком покатилась в ад. Теперь до самого конца фильма персонажи будут пытаться вернуть этот утраченный рай, нарушенный баланс равновесия».

побуждающее происшествие



Всё перевернулось

- «**Побуждающее происшествие** не может происходить до начала фильма. Оно должно родиться здесь и сейчас, интерес вспыхивает на наших глазах, потому что это гарантирует максимальное подключение зрителя к конфликту».
- **Побуждающее происшествие** устанавливает герою **ЦЕЛЬ** – нереализованное желание, к осуществлению которого стремится персонаж, во что бы то ни стало. «В каждый момент истории он знает, какая часть общей задачи ведет его к цели. Это может меняться. Но всегда остается сознательный план. Цель для героя не может быть потеряна даже на время».



У героя нарушен баланс сил
его надо вернуть действиями

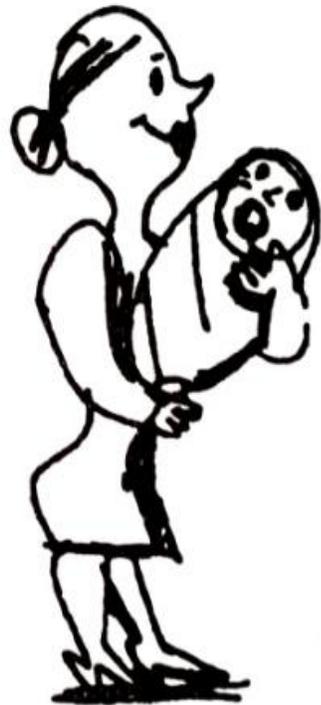
- **ПРИМЕРЫ:**

- Акакий Акакиевич принес к портному старую шинель – починить. Но Петрович решительно сказал: «Нет! Надо делать новую!». Как? На какие деньги? Это невозможно! Похоже, бедняга помрет от холода. Или придумает что-то.
- Мак Мерфи узнаёт, что в психушке он должен остаться навсегда. Что он придумает?
- Тень отца говорит Гамлету: "Меня убили. Убийца твой дядя. Отомсти за меня". Что сделает в ответ на это Гамлет?

Событие как драматическая категория



ДО СОБЫТИЯ



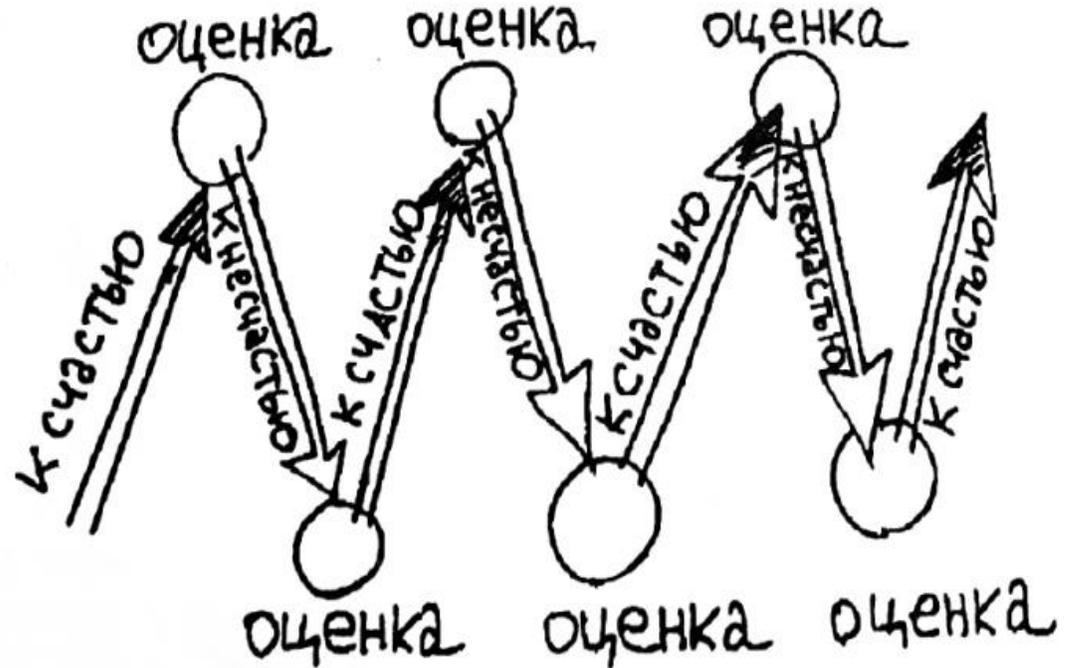
ПОСЛЕ СОБЫТИЯ

- Чтобы драматический рассказ развивался как бы сам собой, подталкиваемый не заметными намерениями автора, а борьбой персонажей, он должен состоять из **цепи событий**. В этом случае история вырастает в полном соответствии с нашим замыслом, но ее энергия раскручивается мотором конфликта персонажей. Двигаясь **от события к событию**, мы можем создавать максимальное напряжение в развитии истории».
- **СОБЫТИЕ** – это действенный факт композиционного развития конфликта, вследствие которого персонажи претерпевают качественные изменения.

- *ПРИМЕР.* «Пошел снег. Все стало бело и красиво. Это не событие. Но если снег занес дороги и герой не может ехать к цели — это событие». В фильме «Один дома» отъезд родителей, во время которого они забывают взять с собой главного героя, — это событие. Не случись этого, мы бы не смогли наблюдать приключений мальчика, ведь они порождены именно тем, что он, оставшись без родительского контроля, был вынужден самостоятельно принимать решения и бороться с трудностями.
- **Событие – это точка невозврата.** После него жизнь героев не может течь в прежнем русле. *Запомните: если после события не происходит осязаемое изменение жизненной ситуации персонажей – это не событие!*
- «Событие — это то, что происходит с персонажами истории. В драме характеры проявляются только через конфликт. Когда драматическая ситуация давит на человека, он должен сделать выбор и как-то поступить в ответ на это давление. То, как он поступает в событии, и есть характер. Это то, что мы можем увидеть, понять и оценить. Событие лучше всего помогает этому».

Перипетии и катарсис

- **ПЕРИПЕТИЯ** – это неожиданный поворот в развитии сюжета, усложняющий фабулу. В «Поэтике» (трактате о теории драмы) Аристотель писал: «Перипетия — это перемена происходящего к противоположному, и притом, как мы говорим, по вероятности или необходимости». Как правило, структура драматургических ситуаций строится по схеме: «**опасность – оценка – спасение**, то есть несчастье – оценка – счастье». Изобретенная еще греками, эта схема плотно вошла во все учебники по драматургии и охотно используется режиссерами для поддержания зрительского внимания.
- *ПРИМЕР.* «Вспомните начало "Искателей затерянного ковчега", приключения Индианы Джонса в Южной Америке. За минуту он успевает десять раз оказаться под угрозой неотвратимой смерти и, мгновенно оценив опасность, уклониться от нее, чтобы сразу попасть в следующую».



В перипетиях растёт
чувство
трагического



- Зачем же древнегреческим драматургам нужен был такой инструмент, как перипетия? Помимо того, что во время спектакля нужно было элементарно поддерживать зрительский интерес (ведь зрителям позволялось публично освистывать и закидывать едой неудачную актерскую труппу), у греков было желание более высокого порядка – достигнуть катарсического эффекта.
- **КАТАРСИС** - (от древнегреческого — возвышение, очищение, оздоровление) — сопереживание высшей гармонии в трагедии, имеющее воспитательное значение. По Аристотелю, трагедия, вызывая сострадание и страх, заставляет зрителя сопереживать, тем самым очищая его душу, возвышая и воспитывая его. Проходят тысячелетия, на смену древнегреческим театральным представлениям приходит кинематограф, а отношения между человеком и искусством остаются прежними: ведь именно для того, чтобы проходить вместе с героями испытания, наблюдать за их борьбой, сопереживать им, мы готовы посещать залы кинотеатров.

Упражнение

**«МНОГОГРАННЫЙ
ПЕРСОНАЖ»**

Тем, кто выбрал создание *игрового* короткометражного фильма, мы предлагаем выполнить упражнение для проработки характеров «Многогранный персонаж». Действия ваших героев должны быть мотивированы и убедительны, для этого нужно знать тонкости их внутренней жизни. Даже если ответы на ниже предложенные вопросы не будут непосредственно использованы в сюжете (к примеру, вы не будете вставлять флешбэки детства героя), они помогут вам создать объемного, правдоподобного персонажа и понять, как тот или иной характер проявляет себя в конфликтах. Упражнение заключается в том, чтобы сосредоточиться на ваших будущих персонажах и ответить на предложенные вопросы, но не фантазировать абстрактно по поводу характерных черт персонажа, а сразу представлять себе его качества в виде конкретных образов. То есть, прописывая, что у вашего персонажа с детства имеется боязнь воды, представляйте, как это качество может ему пригодиться или помешать. Особое внимание уделите двум последним вопросам – они глубже предыдущих помогут вам понять моральный облик героя.

1. Имя и возраст персонажа (биологический и внутренний)?
2. Любимая вещь, деталь одежды?
3. Любимое место в доме героя (место, где он чувствует себя защищенным, самим собой)?
4. Лучшие и худшие физические характеристики героя с точки зрения самого героя (т.е. его отношение к своему телу)?
5. Главный приоритет/цель героя к началу истории (экспозиция)? Могут быть два приоритета: конкретный и вечный.
6. С кем в наиболее тесных отношениях из семейного круга находится ваш герой?
7. Кому бы позвонил ваш герой в случае опасности?
8. Кто мог бы предать вашего героя в кругу семьи, друзей, коллег (не предал, но гипотетически может это сделать)?
9. Совершал ли когда-нибудь герой преступление до начала описываемых событий (не только уголовное, но и нравственное)?
10. Что является наибольшей слабостью героя (моральное и материальное влечение)?
11. Что является сильной чертой героя?
12. Величайшее достижение жизни героя к началу фильма (и с точки зрения героя, и с точки зрения автора)?
13. Влюблялся ли когда-нибудь герой до начала фильма?
14. Верит ли герой в Бога, высшие силы, кармические связи и т.д.?
15. В чем герой особенно нуждается?
16. Первая жизненная катастрофа героя? Главные жизненные катастрофы, потери?
17. Как герой входит в конфликты, как выходит из них (осторожно, агрессивно, дружелюбно и т.д.)?
18. **Как выглядит рай героя? Если проще, то - как он представляет себе счастье? Что для него главное в жизни?**
19. **Как выглядит ад героя? Какая ситуация была для него самой ужасной? Чего он стыдится, боится больше всего? Чего он никогда не допустит?**

Архетипы в искусстве

Понятие архетипа

Черты архетипа

Архетипы в кинематографе

4 архетипических состояния героя по книге «Тысячеликий герой»

Дж. Кэмпбела

Понятие архетипа

- **Архетип** - (др.-греч. ἀρχέτυπον — первообраз) — в аналитической психологии, основанной Карлом Юнгом, — универсальные врождённые психические структуры/образы, составляющие содержание коллективного бессознательного. Те же структуры лежат в основе общечеловеческой символики мифов, волшебных сказок, сюжетов художественных произведений.
- Выделяется приблизительно около 30 архетипов, связанных с мифическими и сказочными образами. Выделяется также неопределённое множество архетипов, выражающих ситуации. Особое место занимают те архетипы, которые выражают цель или цели развития личности.

Об архетипах

- Универсальные культурные архетипы — укрощенного огня, хаоса, творения, брачного союза мужского и женского начал, смены поколений, "золотого века" и др. суть смыслообразы, запечатлевшие общие базисные структуры человеческого существования. В культуре культурные архетипы выступают в качестве спонтанно действующих устойчивых структур обработки, хранения и репрезентации коллективного опыта.
- К.Юнг писал об архетипах: «Я выбрал термин «коллективное», поскольку речь идет о бессознательном, имеющем не индивидуальную, но коллективную природу. Это означает, что оно включает в себя, в противоположность личностной душе, содержания и образы поведения, которые всюду являются у всех индивидов одними и теми же. Другими словами, коллективное бессознательное идентично у всех людей и образует всеобщее основание душевной жизни каждого, будучи по природе сверхличным».

Черты архетипа

- Архетип по определению является архаическим феноменом, поэтому должен иметь проявления в мифах, фольклоре и т. п.
- Архетип, являясь структурой коллективного бессознательного, должен проявляться у всех народов и во все эпохи (разумеется, в различной степени).
- Архетип должен восприниматься доосознанно (а не вследствие научения).
- Архетип должен иметь черты, связывающие его с жизнью как процессом либо элементами таковой; не бывает «оторванных от жизни» архетипов.
- Архетип репрезентирует или олицетворяют определенные инстинктивные данные о темной, примитивной душе - реальные, но невидимые корни сознания.

Примеры архетипов

- **Анима и анимус** - «жизненное начало» или «душа» в женском и мужском родах, соответственно.
- **Божество** - первообразная идея сверхмогущественного, божественного существа наличествующая повсюду, если не осознанно, то по крайней мере бессознательно, ибо она есть некоторый архетип.
- **Дух** - незримая сущность, но может являться в форме человека, домового или животного в ситуации, когда возникает необходимость в проницательности, понимании, добром совете, решительности, умении планировать, а своих собственных ресурсов для этого не хватает. Архетип компенсирует это состояние духовного дефицита содержанием, которое восполняет пробел. Архетип знаний, премудрости, творчества. Как любой архетип не является безусловно позитивным, имеет как светлые, так и темные стороны.
- **Злодей, враждебное существо.**
- **"Колдовской демон"** - образ этого демона относится, пожалуй, к одной из самых низких и самых древних ступеней в развитии понятия бога. Тип колдуна, встречается в "Заратустре", в "Фаусте" - это сам герой. Это - тип первобытного племенного колдуна или врачевателя, личности особо одаренной, несущей в себе магическую силу. Несет некоторый негативный и, даже опасный аспект.

- **Мать** - является полнейшим воплощением женского порождающего, творческого начала, включающем такие аспекты, как Великая мать, Добрая мать, Грозная мать и др. Архетип матери находит воплощение в образе богини-матери в основном женском божестве большинства мифологий.
- **Младенец** - включая образ героя-младенца, «мотив младенца представляет предсознательный, младенческий аспект коллективной души».
- **Персона (маска, личина)** — представляет собой основу социальной роли, которую играет человек, выполняя требования со стороны общества, публичное лицо личности, воспринимаемое окружающими, скрывающее истинную суть личности человека.
- **Герой-спаситель** - погибает, но чудесным образом возникает вновь.
- **Тень** — часть психики, содержащей подавленные, вытесненные или отчужденные свойства личности, не принимаемые ее (супер-эго) из-за несовместимости с сознательным представлением о себе.
- **Трикстер** - архетип лукавства, шутовства, шалостей, проказ, часто достаточно злобных, реализуется в образах обманщика, шута, двойника. Трикстер активизируется, изобретательно порождая пародию, компенсирующую давление обязательного к исполнению чрезвычайно серьезного, в той или иной степени официального действия, ритуала, встраивая в пародию не рекомендуемые, порицаемые, запрещаемые слова, действия, образы.

Архетипы в кинематографе

- В любом сюжете можно найти его прообраз — первосюжет, восходящий к древнейшим временам. Однако если сознательно пользоваться воздействием архетипов на человека, то можно практически загипнотизировать зрителя, на глубинном уровне сообщая ему определенный посыл. Такой посыл сработает, даже если будет противоречить всей внешней фабуле фильма. Кинематограф активно работает с мифологическими конструкциями, они придают фильму глубину, а режиссеру дают возможность донести до зрителя свои подспудные эмоции и ощущения.



«Маска» (Чак Рассел, 1994 г.)

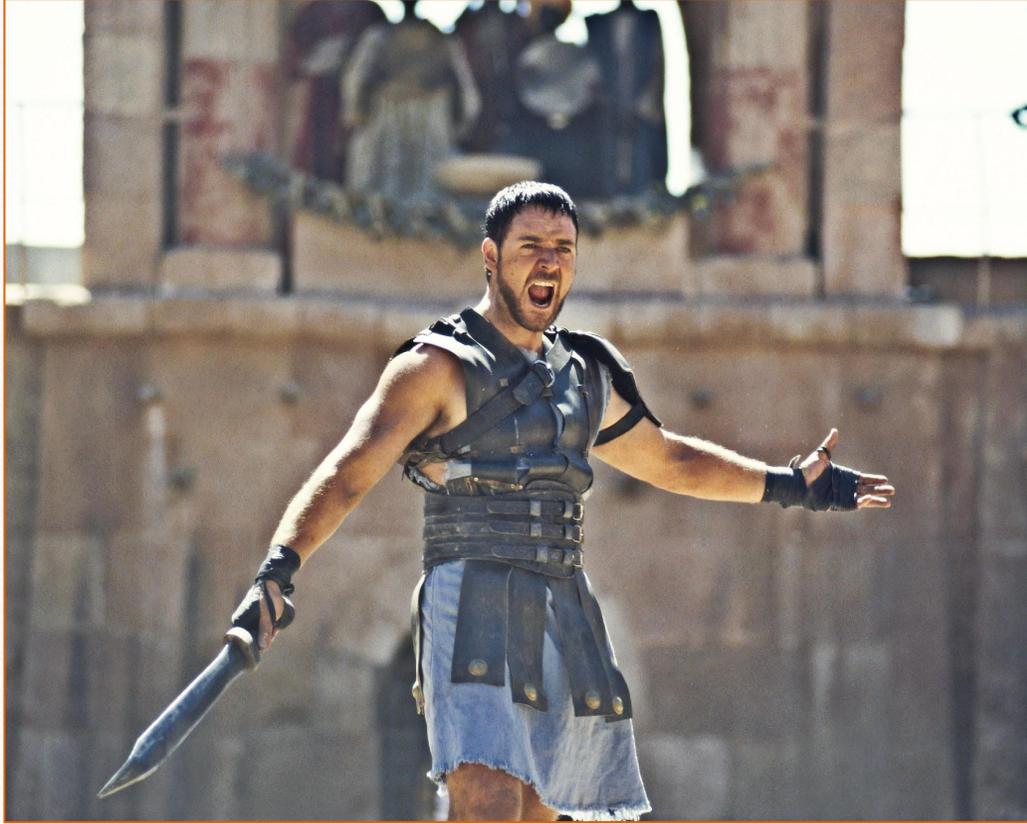
Стенли Ипкисс - архетип «ПЕРСОНА», «МАСКА»



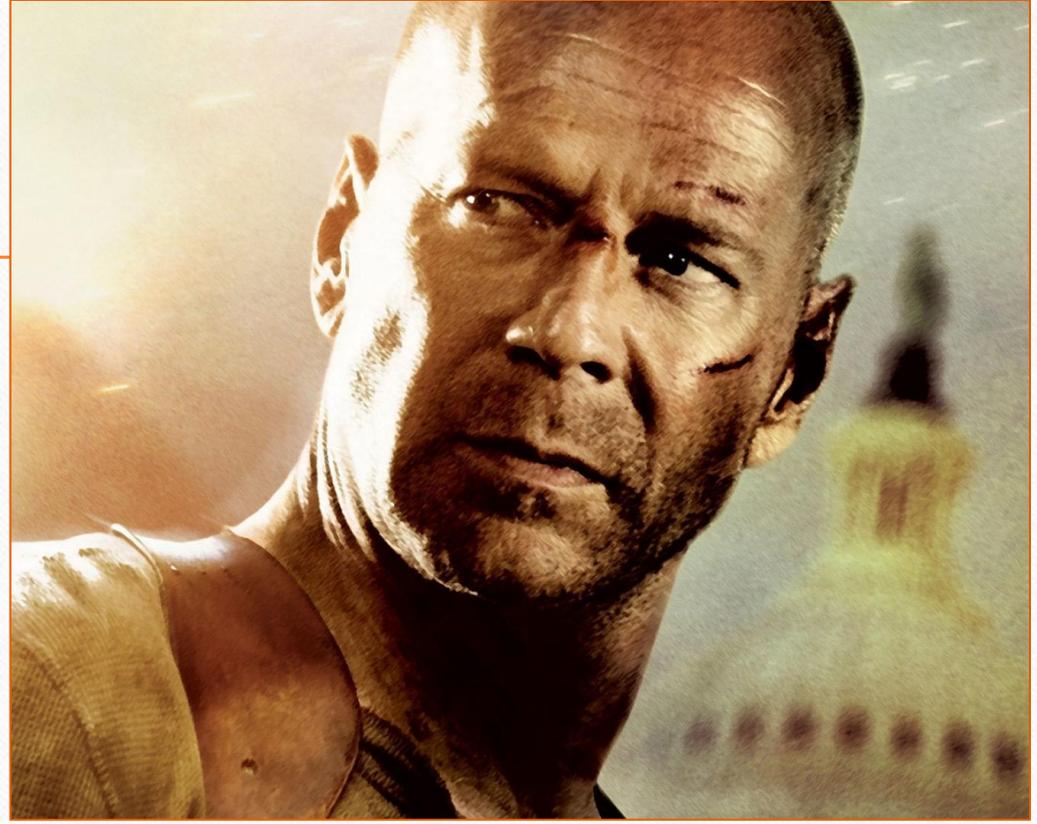
«Иван Грозный» (Сергей Эйзенштейн, 1944 г.)
Малюта - архетип «ТРИКСТЕР»



«Шрек» (Эндрю Адамсон, Вики Дженсон, 2001 г.)
Осел - архетип «ТРИКСТЕР»



«Гладиатор» (Ридли Скотт, 2000 г.)
Максимус - архетип «ГЕРОЙ»



«Крепкий орешек» (Джон МакТирнан, 1988 г.)
Джон Макклейн - архетип «ГЕРОЙ»



«Молчание ягнят» (Джонатан Демме, 1990 г.)
Ганнибал Лектер - архетип «ЗЛОДЕЙ»



«Лабиринт Фавна» (Гильермо дель Торо, 2006 г.)
Фавн- архетип «ДУХ»

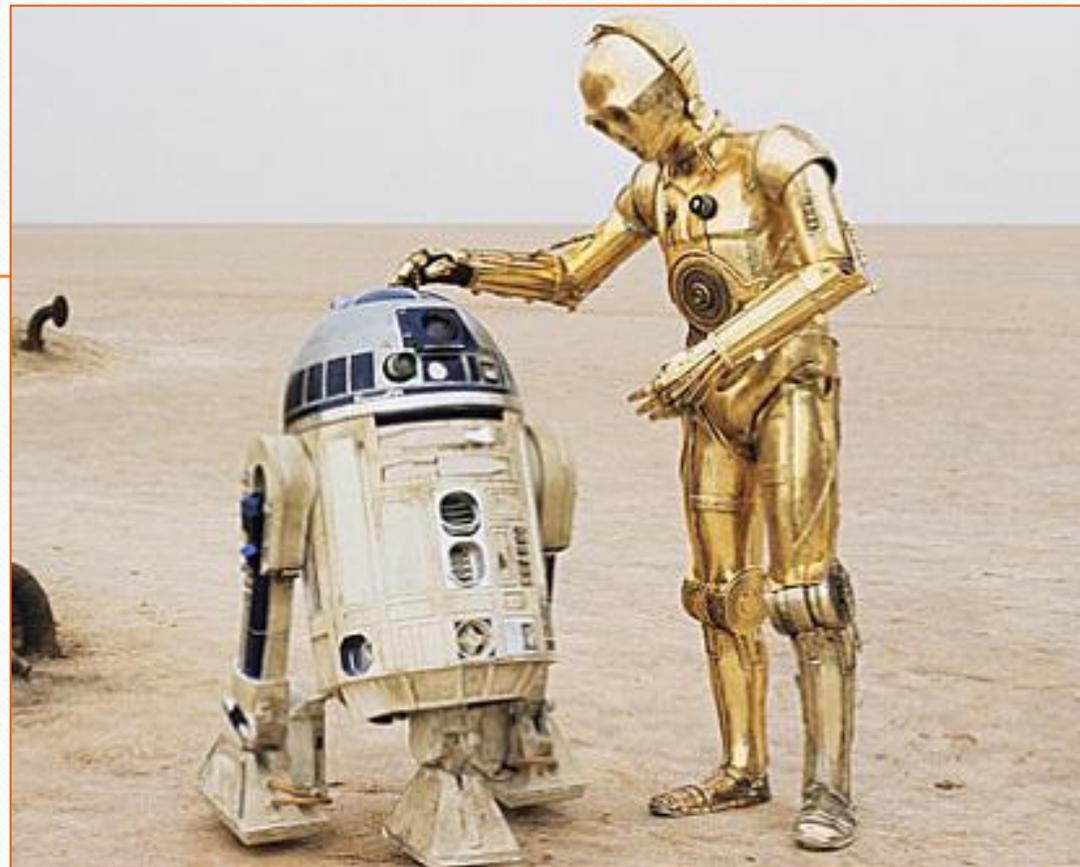
- Существует общепринятое заблуждение, что БЛОКБАСТЕР - это некий грандиозный фильм с масштабными съемками и дорогой компьютерной графикой. Однако это просто бизнес-схема, которая появилась в середине 70-х годов в американском кинематографе. Со сценарной точки зрения - это схема на основе БЛОКОВ, о которых заранее известно, что они принесут ГАРАНТИРОВАННЫЙ ЗРИТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРЕС.
- Первопроходцем этого метода является Джорж Лукас. Он основывался на книге Дж. Кэмпбелла “Тысячеликий герой”. Основная идея Лукаса-Кэмпбелла состоит в том, что все сказки, легенды и мифы **всех** народов мира имеют одинаковое строение. Поэтому существует возможность создания универсальной истории, близкой каждому человеку на Земле: что и доказывает Лукас своим первым фильмом из серии “Звездных войн”. Работа Кэмпбелла заключалась в том, чтобы характеры персонажей соответствовали порядку, последовательности и целостности их архетипических основ. Значительная часть успеха «Звездных войн» объясняется точным соответствием архетипическим доминантам и тому, что событийная последовательность фильма отражала логику архетипического мотива, лежащего в его основе.



Люк Скайуокер и Энакин Скайуокер – архетип «ГЕРОЙ»



Дарт Вейдер - архетип «ЗЛОДЕЙ»



С-3РО и R2D2 – архетип «ВЕЧНОЕ ДИТЯ»



Хан Соло и Джа-Джа Бинкс – архетип «ТРИКСТЕР»



Магистр Йода, Оби-Ван Кеноби и Квай-Гон Джинн – архетип «МУДРЕЦ / НАСТАВНИК»

4 архетипических состояния героя по книге «Тысячеликий герой» Дж. Кэмпбела

- Книга "Тысячеликий герой" Дж. Кэмпбела указывает нам, на 4 архетипических состояния Героя, которые мы будем использовать. Во время фильма Герой обязан пройти трансформацию своей личности, т.е. пройти последовательно четыре известных **архетипических** состояния. Это:
 - СИРОТА
 - СТРАННИК
 - ВОИН
 - МУЧЕНИК

Формула Дж. Кэмпбела

- “Когда ПЕРСОНАЖ хочет получить (A), он изучает (B), чтобы обнаружить, что случилось (C) и он должен ответить, делая (D).”
Здесь: A – СИРОТА, B – СТРАННИК, C – ВОИН, D – МУЧЕНИК.
- Формула, это обещание, данное аудитории. Она содержит в 60-80 словах весь размах вашей истории от начала до конца.



Примеры:

- Х/ф «ОДИН ДОМА» - Когда недооцененный мальчик остается один в доме, забытым семьей во время отъезда на каникулы в Европу (СИРОТА), он должен узнать как заботиться о себе и быть хозяином дома (СТРАННИК), обнаруживает что его дом предназначен для того, чтобы путать грабителей, которым он мешает несколько раз, прежде чем они поймут, что он находится дома один. Когда грабители возвращаются (ВОИН), он в одиночку должен защитить дом (МУЧЕНИК).
- Х/ф «ЧЕЛЮСТИ» - Когда боящийся воды шериф противостоит ужасной акуле, нападающей на пляж его общества, находящимся на острове (СИРОТА), он неудачно пытается убедить городские власти в том, что угроза серьезна (СТРАННИК), и обнаруживает что акула нападает именно на его территорию. Он вынужден брать лодку, чтобы уничтожить акулу, что он и делает сам (ВОИН), что в конечном счете приводит к сражению между ним и сверхъестественным животным (МУЧЕНИК).
- Х/ф «ТИТАНИК» - Когда бедный художник (СИРОТА) выигрывает билет к Америке на Титаник, он спасает жизнь красивой девушке из другого социального класса, которая находится в ловушке обязательств брака без любви (СИРОТА). Художник и девушка проводят время вместе, влюбляются друг в друга и ему приходится войти в чуждый для него социальный класс (СТРАННИК), только для того, чтобы обнаружить, что Титаник сталкивается с айсбергом и тонет. Художник должен спасти девушку от ее жениха и от гибели на корабле посадив ее на шлюпку (ВОИН), но она отказывается ехать без него. Теперь он должен выяснить как спасти обе их жизни (МУЧЕНИК).

Как главный Герой становится СИРОТОЙ в Акте №1?

- Герой становится СИРОТОЙ иногда в полном смысле слова, иногда в фигуральном. Время от времени его статус СИРОТЫ находится за пределами его контроля. Иногда это - осознанный выбор. Отрыв от любви, семьи и прочее. Лучше всего, если статус СИРОТЫ у нашего Героя стремится к увеличению.
- *Примеры:*
 - Х/ф «**ЛЖЕЦ, ЛЖЕЦ**» - герой Джима Керри разведен с женой, т.е. отрезан от жены и сына, которых продолжает любить - здесь он является фигуральной сиротой. Ну а то, что он не может больше жить среди людей без лжи, делает его сиротой в квадрате.
 - Х/ф «**ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ**» - Люк растет с дядей и тетей (уже сирота). Однако это только начало - его дядя и тетя погибают позже и он становится круглым сиротой.
- К завершению Акта 1 (28-31 минута) зритель должен понимать о чем фильм, который он смотрит, т.е. знать ответы на 4 главных вопроса: Кто главный Герой? Чего Герой пытается достигнуть? Кто пытается остановить Героя? Что случится, если Герой потерпит неудачу?

Как главный Герой становится СТРАННИКОМ в Акте №2?

- Герой в Акте №1 попадает в некую ситуацию, с которой он обязан справиться. В первой половине Акта №2 Герой становится СТРАННИКОМ, чтобы ответить на Центральный Вопрос. Он ищет подсказки, встречает помощников, сталкивается с противниками, преодолевает препятствия, приобретает навыки и предметы, необходимые в его путешествии.
- *Примеры:*
 - **Х/ф «ЛЖЕЦ, ЛЖЕЦ»** - Флетчер пытается привыкнуть к условиям своего проклятия, и ищет способ снять его.
 - **Х/ф «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»** - Люк, под руководством Оби-Вана, учится использовать Силу, встречает капитана Соло и попадает вместе со своими новыми друзьями на Звезду Смерти.

Как главный Герой становится ВОИНОМ в Акте №2?

- К середине фильма, Герой приобретает помощников и способности, необходимые ему, для разрешения Центрального Вопросы, в противном случае он бессильно теряет время. Неважно, близок он к разгадке или теряет время - пришло время становиться ВОИНОМ.
- Становясь ВОИНОМ, Герой часто оказывается побитым и кровожадным, как раз, перед тем, как он попадет в место его самого большого кошмара. Именно там он умирает - либо буквально, либо фигурально. Очень часто - это пещера или замкнутое пространство. Здесь, после смерти, он *возрождается* и понимает как разрешить Центральный Вопрос. Раз и навсегда.
- *Примеры:*
 - **Х/ф «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»** - Люк борется за освобождение Леи со Звезды Смерти и возвращает ее на базу повстанцев вместе со схемой Звезды Смерти.
 - **Х/ф «ЛЖЕЦ, ЛЖЕЦ»** - Флетчер борется с проклятием, так же как борется с тем, чтобы быть рядом с сыном, прежде чем жена увезет его.

Как главный Герой становится МУЧЕНИКОМ в Акте №3?

- Главный Герой готов умереть, чтобы ответить на Центральный Вопрос. В этой части он должен хотеть быть МУЧЕНИКОМ. Только готовность *потерять* все, дает возможность *выиграть* все. Секрет возможностей Героя в состоянии МУЧЕНИКА состоит в том, что он больше не мотивирован успехом. Он мотивирован желанием сделать то, что является **правильным** или то, что **необходимо** - независимо от последствий. Чаще всего он желает сделать прямо противоположное тому, к чему стремился в начале пути: то, что он понял во время этого пути. Как только он отбрасывает мысль о победе, и выбирает переход от ВОИНА к МУЧЕНИКУ, Судьба или Природа или Бог вознаграждает его, давая ему то, на что он уже не надеялся - успех. Возможно это будет первым *безрассудным* поступком ГЕРОЯ за весь фильм.
- *Примеры:*
 - Х/ф «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ» - Люк желает сразиться с Империей, чтобы разрушить Звезду Смерти и спасти Принцессу. Соло возвращается, чтобы помочь Люку.
 - Х/ф «ЛЖЕЦ, ЛЖЕЦ» - Флетчер бросает дело, чтобы пойти к сыну, прежде чем тот его покинет навсегда.