За пределами архетипов

Теория героических векторов

Сергей Твардовский

Сергей Твардовский
За пределами архетипов

https://litres.ru/73989794
SelfPub; 2026

Аннотация

Бывает такое, что смотришь фильм, читаешь книгу или проходишь игру, и всё будто на месте: герой эффектный, конфликт ясен, ставки высоки, но потом персонаж совершает поступок из другой истории, месть превращается в случайную жестокость, великая цель сжимается до обиды, а вовлечённость исчезает? Становится непонятно, что им движет, откуда взялась та или иная мотивация, и что там происходит вообще.

«За пределами архетипов» — моя попытка разобраться, переросшая в этот труд.

Почему одни герои держат путь до конца, а другие рассыпаются на красивые сцены? Почему в одних героев ты веришь, а другие вызывают неловкость и непонимание? Эта книга предлагает смотреть не на классические ярлыки и архетипы вроде «антигерой», «мститель» или «избранный», а за пределы этих архетипов — на внутренний вектор персонажа: что им управляет, где у него предел и что он делает с миром, когда отступать уже нельзя.

Содержание

1 Вступление 4
2 Что и зачем 10
3 Мораль и моральные контуры 22
4 Базовая терминология 38
5 Вектор, Двигатель и Топливо 41
6 Слом, обличение, обнуление, ложная эскалация, слив 48
7 Три этажа и их обитатели 59
8 Гипомона 74
9 Хаос 88
Конец ознакомительного фрагмента. 97

За пределами архетипов

1 Вступление

Бывает, что смотришь фильм, читаешь книгу или проходишь игру, и в какой-то момент внутри возникает неприятный сбой. До этого история вроде бы шла понятно: герой был собран, конфликт держался, ставки были ясны, а потом что-то щёлкает, и персонаж вдруг делает поступок, который будто взяли из другой истории и вставили сюда ради эффекта. Он вдруг начинает вести себя странно, перескакивает в чужую роль, ломает собственную арку, хотя формально сюжет не даёт ответа, почему всё произошло.

Я часто ловил это ощущение как зритель и читатель, но не мог нормально его назвать и даже осмыслить конкретно не мог. Иногда казалось, что дело в плохом сценарии. Иногда в неудачной концовке. Иногда в том, что авторы просто хотели красивую сцену и ради неё поломали героя. Но объяснения всё равно оставались слишком общими и туманными, не дававшими понимания о том, что именно пошло не так. Мне очень хотелось понять точнее: что именно сломалось? Почему один мрачный герой вызывает эмпатию и ощущение, что он живой и настоящий, а другой выглядит карикатурной позой? Почему одна месть ощущается восстановлением меры, а другая превращается в случайную и отвратительную

жестокость, после которой начинаешь сомневаться в адекватности мстителя? Почему герой, которого вели к большой цели, вдруг одним поступком разрушает всё, что делало его собой — тем, ради кого ты шёл много сезонов?

Когда я сам начал писать, эта проблема стала ощущаться ещё острее, но уже с другой стороны экрана. Можно использовать классическую систему построения сюжета, выстроить структуру, разметить поворотные точки, продумать конфликт, финал, кульминацию. На бумаге всё выглядит правильно и складно, а потом в этот сюжет входят персонажи, живые люди со своими травмами, желаниями, слабостями и внутренней логикой, и вдруг оказывается, что сюжет требует от героя поступка, который ему уже не принадлежит, хоть и прописан в чётком и ровном сценарии. Или герой начинает сопротивляться намеченному маршруту, в который ты сам, как автор, уже не веришь, глядя на своего героя. Или красивая сцена разваливает всю арку, потому что персонаж в этот момент действует из чужой оси, которой у него попросту не может быть, но ты понятия не имеешь, что за ось и как он к ней пришёл.

В какой-то момент я понял, что нахожусь рядом с важным узлом, но ещё не вижу его целиком. Толчком стал один недавний фильм, о котором я писал в блоге. Там меня раздражала не просто новая версия старой истории. Меня раздражала подмена внутреннего двигателя героя. Внешне всё было на месте: мрак, смерть, любовь, насилие, эффектные

сцены, но герой двигался не туда, куда должна была вести сама природа этой истории. И тогда у меня постепенно начал складываться язык, которым можно было это описать.

Сначала это выглядело как небольшая классификация, которая стала разрастаться в систему, а потом она ответила мне на те вопросы, которые терзали меня много лет.

Теперь у меня на столе типы, переходы, сломы, пределы, ложные маски, обличения, возвраты, смены внутренней оси. Я стал проверять систему на разных историях: фильмах, играх, сериалах, комиксах, больших франшизах, персонажах с несколькими арками. И чем больше примеров я разбирал, тем яснее становилось: речь не просто о наборе ярлыков. Речь о способе понять, что именно ведёт персонажа через историю и почему я, как зритель, испытывал фрустрацию, когда героя сливали, а сюжет разваливался.

Собрав всё в цельный документ, я составил для себя (и для вас) целое пособие, которое, возможно, кому-то покажется полезным.

Оно выросло из попытки развеять тот самый туман. Оно посвящено не внешним поверхностным типам вроде «мститель», «антигерой», «избранный» или «тёмный герой», а внутреннему вектору персонажа. Что им движет? Где его предел? Какой поступок ему принадлежит? Когда он развивается, а когда ломается? Почему один и тот же внешне жестокий акт в одной истории может быть логичным, а в другой выглядит чужим и разрушительным? Какое место и влияние

на сюжет может иметь тот или иной герой?

Я не боюсь назвать эту книгу пособием, потому что система была проверена на большом количестве примеров и даже попробована в связке с классическими моделями построения сюжета. Для меня она стала не только инструментом анализа, но и способом заранее видеть, куда может пойти история, где персонаж имеет право свернуть, а где автор уже толкает его в чужую роль, чем вызывает опасность крушения и персонажа и всего интереса к основному сюжету.

Этой работой я и хочу поделиться. Но предупреждаю: это не готовая кнопка для создания идеального героя, а скорее карта и язык, которые помогают точнее видеть персонажа, его путь и тот момент, где история ещё валидна, либо уже начинает трещать изнутри.

Почему обычные классификации героев быстро стали казаться грубыми и слишком поверхностными

Меня в какой-то момент перестал устраивать привычный способ классификации Героев.

Обычно их делят по внешним признакам, жанровым ролям или моральному вкусу: избранный, антигерой, мститель, спаситель, тёмный герой, падший герой, чудовище с человеческим лицом, человек с тёмным прошлым, герой поневоле… Эти слова могут быть полезны, когда нужно быстро объяснить, какое место персонаж занимает в сюжете или какое впечатление он производит, но как только разговор захо-

дит о внутреннем устройстве героя, такие ярлыки начинают работать слишком грубо.

Снаружи два персонажа могут выглядеть почти одинаково: оба мрачные, оба вооружены, оба идут против мира, оба готовы убивать, оба говорят о справедливости или о новом порядке… но внутри они могут быть устроены совершенно по-разному.

Один просто тащит себя через ад и пытается не развалиться. Другой живёт адресным воздаянием. Третий идёт к большой цели, которая превосходит его личную жизнь. Четвёртый ломает старый мир ради будущего состояния. Пятый хочет лишить прежний порядок самого права продолжаться. Но все они могут попадать под одно и то же слово «антигерой».

Снаружи это может выглядеть как один и тот же тип: суровый герой, опасный герой, сильный герой, тёмный герой. Внутри это разные формы движения.

Поэтому мне нужна была такая классификация, которая смотрит не на фасад персонажа, а на его внутренний вектор.

Не на костюм, харизму, степень жестокости или культовость. Не на то, нравится ли персонаж зрителю. Не на то, сколько людей он спас или убил. Главные вопросы другие: что именно этот персонаж делает с миром; чем мир отвечает ему; что с героем может произойти и чего точно не может?

Дальше — больше:

Он несёт жизнь дальше?

Он ведёт мир к цели?

Он отвечает за нарушенную меру?

Он переламывает эпоху ради будущего?

Он аннулирует поле, где зло снова может повториться?

Или он является обслуживающей сюжет картонкой, о которой можно не беспокоиться?

Вот это и есть предмет этой классификации.

2 Что и зачем

Герой

Сразу нужно оговорить и устранить одну возможную путаницу.

В этом материале слово «Герой» используется в литературном и сюжетном смысле. Герой романа, герой фильма, герой игры, герой мифа, герой конкретной арки. Это персонаж как носитель действия и внутреннего вектора.

Такой герой может быть добрым, жестоким, трусливым, великим, жалким, страшным, обаятельным, разрушительным, спасительным. Он может быть главным персонажем, одним из центральных персонажей или просто фигурой, на которой держится важная часть истории, либо простой эпизод, но как-то играющий в общем сюжете.

Здесь герой не означает «нравственно правильный человек».

Палпатин, Танос, Лайт Ягами, Серсея Ланнистер, Алекс Мерсер, Лелуш, Фродо, Джейсон Борн и Пёс Клиган могут рассматриваться в одной системе не потому, что они равны этически, а потому, что все они являются носителями определённой формы движения (вектора).

В этой классификации герой — это субъект вектора.

Его можно осуждать, понимать, ненавидеть, любить, считать чудовищем или спасителем. Всё это отдельные вопросы.

Сначала нужно понять, какая сила ведёт его через историю, как он живёт в мире и что он с этим миром может и не может делать.

Где эта система применяется

Эта классификация подходит шире, чем может показаться сначала. Она применима не только к героям больших драм, трагедий, эпоса или тёмного фэнтези. Ею можно разбирать и ситком, и бесконечный супергеройский онгоинг, и хоррор-франшизу, и сказку, и видеоигру, и даже коллективные или нечеловеческие сущности.

Но работает она в разных жанрах по-разному.

Главное здесь не спрашивать: «подходит ли история для классификации вообще?» Гораздо точнее спросить иначе: какой этаж и какой режим эта история способна выдержать?

Для полноразвёрнутой векторной траектории важны четыре вещи:

предел;

выбор;

необратимость;

цена.

Именно они позволяют герою выйти за пределы простого существования и получить ось: цель, воздаяние, манию, перелом, аннулирование или тотализацию. Если этих вещей нет, это не значит, что классификация перестаёт работать. Это значит, что история, скорее всего, остаётся на первом

или втором этаже из-за жанра, либо сюжетного ресурса.

Первый этаж всей конфигурации не является недостатком или признаком сюжетной бедности, ведь многие жанры живут именно там.

Ситкомы, бытовые комедии и лёгкие ансамблевые истории чаще всего работают в режиме двух фундаментальных типов первого этажа. Персонажи там живут, ссорятся, мирятся, врут, ошибаются, попадают в нелепые ситуации, совершают формально аморальные поступки и снова возвращаются к комедийному равновесию. Их поступки редко получают необратимую моральную цену, потому что жанр использует вину, неловкость, обман и вредность как материал для сцены.

В таком режиме персонажи не обязаны выходить на второй этаж. Более того, настоящий выход ими туда сломает жанр (если речь о ситкоме или супергеройском онгоинге, например). Если герой ситкома получает травму и начинает жить в морально-векторных законах второго этажа, это уже не ситкомная арка, а драма, приключение, боевик, триллер — что угодно, но уже не ситком. Если жизнь героев вдруг собирается вокруг большой цели, которая требует цены и финала, история тут же меняет природу, жанр меняется, потребитель истории получает шок.

Поэтому даже такие простые чистые жанры не выпадают из системы. Они просто способны жить лишь на первом её этаже: ***фундаментальный Тип А*** как живую бытовую амби-

валентность и ***фундаментальный Тип Б*** как повторяемую комедийную/функциональную функцию.

Бесконечные онгоинги тоже требуют отдельного режима чтения. Особенно это касается классических супергеройских комиксов, где статус-кво постоянно восстанавливается, а персонаж не имеет права на окончательный финал. Там герой часто становится хранителем функции: города, закона, семьи, ответственности, символа, собственной легенды. Он может быть сильным образом и культурным мифом, но серийная форма снова и снова возвращает его к исходной точке.

Это не делает такие истории бедными. Просто в бесконечном формате вектор часто не может завершиться. Бэтмен не получает окончательного воздаяния (ведь в онгоинге эта тема вообще обозначена чисто ярлыком). Питер Паркер будет вынужден бесконечно бороться с врагами, не предпринимая чего-то по-настоящему действенного, чтобы эту проблему решить. Кларк Кент будет вечно летать и латать дыры в бортах корабля, оставаясь героем-функцией, а не тем, кто мог бы построить более справедливый мир.

Поэтому в онгоингах нужно различать персонажа-бренд и конкретную арку. Бэтмен в бесконечном комиксном цикле может работать как ***Тип А*** или как функция ночного порядка. Джокер будет вечным врагом ***Типа Б***, вынужденным не иметь полноценной арки, оставаясь лишь злом ради зла, с которым вечно будет сражаться наш Герой. Но, Бэтмен в

законченной истории может получить полноценный вектор, потому что там у него возникает путь, старение, цена, предел и возможность покинуть первый этаж. Классифицируется не имя персонажа, а его траектория внутри конкретной истории.

Функциональные и карикатурные персонажи тоже больше не нужно выносить за пределы системы. Раньше их легко было назвать слишком бедными для классификации, но точнее другое: они относятся к ***Типу Б***. Если персонаж существует как чистая функция добра, зла, смешного эффекта, пакости, помощи, соблазна или угрозы, если у него нет живой амбивалентности и высшей оси, он не выпадает из схемы. Он занимает первый этаж как Б.

Тип Б может быть морально-окрашенным, если жанр работает с серьёзным моральным контуром: светлая функция или тёмная функция. В комедии он чаще становится просто функциональным: свой Б, который развлекает изнутри группы, или чужой Б, который создаёт комедийное сопротивление.

Отдельно стоят нечеловеческие, коллективные и метафизические сущности. Они не всегда обязаны проходить человеческую лестницу от Типа А к своей развитой форме. Некоторые из них могут начинаться сразу как Тип Б третьего этажа, потому что их природа уже является тотальным принципом, не имеющим связи с антропоморфной формой мышления. В таком случае нас не обязательно интересует, как

именно сущность пришла к этой форме и мы это просто принимаем, ведь для истории важно, что она уже действует как сила, стремящаяся привести мир к совпадению с собой (пример: белые ходоки и Король Ночи, Плеть и Король Лич, Рой Зергов до появления Керриган).

При этом внутри таких систем могут существовать разные уровни. Отдельные дроны, солдаты, демоны или безвольные единицы могут быть Типом Б первого этажа (рядовая нежить, рядовые зерги). Субъектные фигуры внутри большой тотальной структуры могут иметь собственные арки, смещаясь в Тип А (Сильвана до отречения, Матери Стаи в Рое Керриган, Кел Тузад и др). А если у коллективной сущности меняется управляющее ядро, может измениться и её общий вектор (смена типа Роя Зергов после воцарения Королевы Клинков).

Поэтому область применения системы шире, чем просто «герои с завершённой драматической аркой». Она работает в нескольких режимах:

в бытовых и комедийных жанрах показывает А и Б;

в драме и трагедии раскрывает второй этаж;

в эпосе, фантастике, хорроре и мифе позволяет видеть весь третий этаж;

в онгоингах помогает отличать завершённую траекторию от повторяемой функции;

в историях с коллективными или нечеловеческими силами позволяет различать единицу, ядро и систему.

Иными словами, вопрос не в том, подходит ли персонаж для классификации. Вопрос в том, на каком этаже он существует, есть ли у него ось, допускает ли жанр цену и может ли его путь привести его к пределу эскалации его типа.

Законченная история и бесконечная функция

Очень важно различать персонажа как бренд и персонажа как конкретную траекторию в конкретной истории, оторванной от всего бренда. Например Бетмен Нолана и Бэтмен конкретной серии комиксов — вообще разное.

Один и тот же герой может существовать в разных версиях, и каждая версия будет требовать отдельного анализа. Даже в пределах одной франшизы один и тот же персонаж может перескакивать с одного типа в другой, не имея на то ни логики, ни оснований (Восставшие из ада). Или наоборот — вполне позволяющий огромный сериал, подразумевающий возможность выхода на второй этаж, может держать героя в базовом типе А на протяжении 11 или 12 сезонов, а затем резко метнуть на третий этаж просто потому что.

То же наблюдается в игровых сериях, перезапусках, альтернативных вселенных и продолжений. Алекс Мерсер в первой Prototype и Алекс Мерсер во второй Prototype находятся в разных положениях относительно истории. Поэтому их нельзя автоматически считать одним и тем же типом только из-за имени и внешней преемственности. Но в конкретно данной серии игр это обосновано, а в другой — нет. Как это

понять?

Вектор эволюции героя далеко не всегда считывается, ведь он всегда привязан к конкретной версии, конкретному моральному полю, конкретному жанровому режиму и конкретному горизонту сюжета конкретной истории.

Почему горизонт важен, но не всегда обязателен

Героический вектор раскрывается в полной мере там, где персонаж может дойти до точки, после которой он уже не может быть прежним и исполнять функции текущего типа.

Если история обязана бесконечно возвращать героя к исходному состоянию, она ограничивает саму возможность предельного движения. Герой может страдать, побеждать, проигрывать, терять близких, сталкиваться с новыми врагами, но если формат каждый раз возвращает его к прежней функции, путь остаётся незавершённым.

Это не делает такие истории плохими. Просто они работают по другой логике.

В бесконечном формате персонаж чаще становится хранителем равновесия или повторяемой функцией. Он держит небо, город, семью, закон, порядок, собственный кодекс. Он может быть великим образом, культурным символом и сильной фигурой, но его величие связано не с завершением предельной траектории, а с повторяемым несением или устойчивой функцией.

В законченной истории появляется другой режим. Там

герой может выполнить миссию и выйти из неё. Может закрыть счёт и вернуться к прежней жизни. Может сломать эпоху. Может аннулировать систему. Может принудить мир совпасть с единым принципом. Может погибнуть как носитель своего вектора. Может остаться живым, но уже не иметь прежнего пути.

Поэтому горизонт важен не потому, что без него классификация невозможна. Без горизонта тоже можно классифицировать персонажа. Но в таком случае он чаще всего остаётся на первом этаже, в режиме живого несения или повторяемой функции. Для полного движения вверх нужны предел, выбор, необратимость и цена.

Горизонт даёт необратимость. Необратимость даёт цену. Цена проявляет вектор.

Что именно будет классифицироваться

Эта система не пытается заранее разложить всех персонажей по красивым полкам и выдать читателю полный список ярлыков до того, как станет понятна сама логика классификации.

На этом этапе важнее другое: показать, какие вопросы она вообще позволяет задавать.

Почему Пёс Клиган и Джо из сериала «Друзья», при всей разнице масштаба, жанра, эпохи и внешнего (и внутреннего) образа, могут оказаться ближе друг к другу, чем кажется на первый взгляд? Почему мрачный человек с оружием

может быть устроен совершенно иначе, чем другой мрачный человек с оружием? Почему один герой, убивающий врагов, ощущается восстановителем меры, а другой просто человеком, у которого напрочь отбило башку?

Эта система позволяет различать персонажей не по костюму, жанру, степени жестокости или зрительской симпатии, а по тому, что именно держит их путь.

Один персонаж просто выдерживает мир и продолжает существовать внутри его давления. Другой живёт ради цели, которая стала больше его частной жизни. Третий не может выйти из узла нарушенной меры, пока не будет дан ответ. Четвёртый превращает боль, цель или функцию в навязчивую ось. Пятый уже не верит, что старый порядок можно исправить постепенно. Шестой приходит к выводу, что дело не в одном виновнике, а в самом поле, которое снова и снова будет воспроизводить зло. А седьмой вообще перестаёт быть похожим на человека пути и начинает действовать как принцип, который хочет привести мир к совпадению с собой.

Именно поэтому в одной системе можно будет говорить о Клигане и Серсее, о Саргерасе и Таносе, о Сидни Прескотт и Артасе, о Бэтмене в разных версиях, о Короле Ночи, Пинхэде, Дейенерис, Лайте Ягами и герое ситкома, который просто живёт от серии к серии.

Не потому, что все они одинаковы.

Наоборот: потому что обычные слова слишком часто делают их одинаковыми. «Мститель», «антигерой», «тёмный

герой», «злодей», «спаситель», «избранный» звучат удобно, но быстро перестают объяснять, что именно происходит внутри персонажа.

Эта классификация нужна не для того, чтобы заранее назвать все типы, а для того, чтобы научиться видеть внутренний двигатель героя: что им управляет, где его предел, почему один путь может завершиться, другой сорваться, третий перейти в новую форму, а четвёртый вообще оказаться не человеческой траекторией, а выражением силы, принципа или системы.

Названия появятся позже. Сначала нужно понять сам принцип: герой определяется не внешней ролью, не масштабом, не количеством добрых или жестоких поступков, а тем, какое движение ведёт его через историю и что он делает с миром, когда отступать уже нельзя.

Но прежде чем подробно разбирать эти типы, нужно уточнить одну вещь, без которой система будет постоянно читаться неверно. Речь о морали.

Потому что «светлый» и «тёмный» в этой классификации не означают «добрый» и «злой» в бытовом смысле. Герой может убивать и оставаться светлым внутри морального контура своей истории. Герой может быть обаятельным, любящим и ранимым, но при этом нести тёмный вектор.

Так же важно помнить, что в разных жанрах мораль работает с разной жёсткостью. В драме, трагедии, эпосе или хорроре моральный контур может определять светлую или

тёмную поляризацию героя. В ситкоме или лёгкой комедии мораль часто разжата и превращена в материал для шутки, конфликта или временной неловкости. Там персонаж может совершить формально аморальный поступок, но жанр не будет требовать от него необратимой нравственной расплаты.

Поэтому следующий шаг — разобраться, что такое моральный контур истории, почему светлое и тёмное не совпадают с бытовым добром и злом, и как жанровый режим влияет на чтение персонажа.

3 Мораль и моральные контуры

Прежде чем говорить о конкретных типах, нужно уточнить, что вообще значит «светлый» и «тёмный» в этой системе.

Забудьте про личного судью, который судит персонажа, исходя из собственного нравственно-морального конструкта!

Светлый герой не обязан сводиться к мягкому, чистому, милосердному и безопасному рафинированному персонажу. **Тёмный герой** не обязан быть карикатурным злодеем, который каждую сцену доказывает, что он плохой. В хорошей истории всё обычно сложнее: светлый персонаж может убивать, ошибаться, идти по головам и совершать жестокие поступки; тёмный персонаж может любить, страдать, быть обаятельным, заботиться о близких и даже иногда говорить правду.

Поэтому светлое и тёмное в этой классификации определяются не количеством хороших и плохих поступков, которые лично вы причисляете тому или иному герою. Они определяются положением персонажа внутри морального контура конкретной истории.

Да, **у каждой истории есть собственное моральное поле**. Именно оно является той константой и системой координат, позволяющей чётко чувствовать/классифицировать

сторону того или иного героя. Если герой вдруг перестаёт соответствовать собственной моральной позиции, в зависимости от конкретного типа, это сразу начинает чувствоваться зрителем, согласившимся с той нормой, которую задаёт автор в мире своей истории. Иногда оно выражено прямо: добро против зла, свет против тьмы, свобода против рабства, жизнь против смерти. Иногда оно сложнее и серее, но всё равно существует. История почти всегда показывает, какие силы в её мире связаны с выходом из её локального поля зла, восстановлением меры, освобождением, правдой, жизнью и будущим, а какие силы связаны с подавлением, ложью, эксплуатацией, извращённой мерой, властью ради власти или продолжением насилия.

Именно внутри этого поля определяется поляризация героя.

Светлый вектор не означает, что герой безгрешен. Это значит, что его движение внутри данной истории связано с той стороной морального поля, которую сама история маркирует как выход, восстановление, освобождение, защиту жизни или возвращение меры.

Тёмный вектор не означает, что герой лишён человеческих черт. Это значит, что его движение внутри данной истории связано с той стороной морального поля, которая поддерживает подавление, извращённый порядок, власть как самоцель, ложь, эксплуатацию или воспроизводство зла.

Это особенно важно там, где у персонажа уже появляет-

ся внутренняя ось. Пока герой просто живёт, ошибается, лавирует, держится и остаётся внутри человеческой амбивалентности, его мораль может ощущаться свободнее. Но когда жизнь собирается вокруг большой цели или адресного ответа на нарушенную меру, светлая или тёмная поляризация начинает иметь куда больший вес. Она не назначается по личной симпатии к персонажу зрителя или автора. Она определяется тем, где его путь находится относительно моральной карты произведения.

Светлый и тёмный не значит добрый и злой

Самая грубая ошибка при чтении такой системы — решить, что светлый герой должен быть добрым, а тёмный герой должен быть злым в простом бытовом смысле.

Это сразу ломает разговор и начинает спорить с самой системой.

Светлый герой может быть страшным человеком с точки зрения внешней морали по эту сторону экрана/страницы. Он может казнить, воевать, обманывать, давить, ошибаться, терять меру и причинять боль. Но если его движение направлено туда, где история видит освобождение, восстановление справедливости, защиту жизни или выход из старого зла, он может оставаться светлым внутри морального контура этой истории.

Тёмный герой может быть обаятельным и даже местами правым, несмотря на то, что он тёмный. Он может искрен-

не любить кого-то, защищать своих, страдать, быть умным, дисциплинированным и убедительным. Но если его движение ведёт к извращённой норме, к подавлению, к власти как самоцели или к продолжению зла, он остаётся тёмным внутри контура истории.

Поэтому нельзя классифицировать героя простым подсчётом поступков.

Он убил — значит тёмный.

Он спас — значит светлый.

Он мстит — значит плохой.

Он говорит о мире — значит хороший.

Так эта система не работает.

Один и тот же поступок может иметь разный смысл в разных внутренних режимах. Убийство может быть бытовой защитой, служением цели, актом воздаяния, симптомом слома, частью перелома мира или шагом к аннулированию целого поля. Разрушение города может быть стратегическим ужасом, личным срывом, началом предельного перелома или попыткой стереть саму среду, где зло снова сможет повториться. Месть может быть настоящим восстановлением нарушенной меры, топливом большой цели или симптомом героя, у которого уже развалилась внутренняя ось.

Важен не отдельный поступок сам по себе, а его связь с внутренним движением героя и моральным контуром истории.

Три уровня морали

Чтобы не путаться, нужно разделить три разных уровня.

Первый уровень — внутренняя мораль персонажа

Это то, как герой сам объясняет себе свои поступки. Его личный кодекс, самооправдание, вера, травма, идеология, чувство права, вина или долг.

Персонаж может считать себя спасителем, судьёй, освободителем, жертвой, богом нового мира, последним честным человеком или единственным, кто понял правду.

Но самоописание персонажа не является окончательным доказательством его типа и моральной поляризации.

Лайт Ягами может считать себя спасителем человечества. Он может искренне говорить о новом мире без преступности. Но его самооправдание не делает его светлым героем. В моральном контуре Death Note ему противостоят фигуры человеческой меры, ограничения, закона и сопротивления абсолютному праву одного человека решать, кому жить. Поэтому его путь остаётся на тёмной стороне этой истории.

Герой, занимающий тёмную позицию внутри морального контура истории, не обязан считать себя тёмным. Он не говорит себе: «я злой». Чаще наоборот: у него есть собственная моральная идентичность, свой круг «своих», свои правила верности, справедливости, долга и допустимого насилия. Эта мораль может быть инвертирована относительно общего морального поля произведения или просто замкнута на узкую группу, идею, власть, порядок, род, народ, семью или

личное право.

Именно поэтому тёмный герой может быть заботливым к близким, верным своим, честным внутри собственного кодекса и при этом оставаться тёмным в системе истории. Его личная мораль не отменяет того, что его движение поддерживает подавление, ложь, извращённую меру или продолжение зла.

Пример: рыцарь смерти Артас уже не воспринимает себя как воплощённое зло. После смены стороны Плеть становится для него своим полем, а живые королевства — чужим. Он мыслит внутри новой внутренней морали, где верность Королю-личу, нежити и новой силе оказывается оправданной, хотя относительно общего морального контура Warcraft это тёмная позиция.

Второй уровень — моральный контур самой истории

Это не обязательно голос автора, который прямо говорит читателю, кто хороший, а кто плохой. Это внутренняя расстановка сил в произведении.

Какие действия история связывает с освобождением, жизнью, правдой и восстановлением меры? Какие действия она связывает с подавлением, ложью, эксплуатацией и извращённым порядком? Кто в этом мире продолжает зло, а кто пытается вывести историю из него?

Именно этот уровень используется для классификации светлого и тёмного.

Пример: Алекс Корвис является светлым героем внутри

морального контура истории, несмотря на то, что совершает убийства. Его действия направлены не на случайную жестокость, а на ответ тем, кто связан с конкретным преступлением, ложью и подменой справедливости.

Третий уровень — мораль зрителя или читателя

Читатель может не соглашаться с моральным контуром произведения. Он может считать светлого героя опасным фанатиком. Может сочувствовать тёмному герою. Может видеть в истории то, что сама история не проговаривает напрямую. Это нормальная часть чтения/просмотра.

Но для классификации вектора личная симпатия зрителя не является главным критерием.

Можно любить Лайта и видеть, что внутри своей истории он находится на тёмной стороне.

Можно не любить Дейенерис и всё равно видеть, что долгое время её движение связано с освобождением, новым порядком и выходом из старого зла.

Можно считать Таноса убедительным в отдельных аргументах и всё равно понимать, что его путь устроен не как путь спасителя. А можно и наоборот.

Классификация не спрашивает, нравится ли герой и прав ли он по мнению зрителя. Она спрашивает, какое место его движение занимает внутри истории.

Почему Дейенерис остаётся светлой, хотя она убивает

Дейенерис — хороший пример того, почему светлое нельзя отождествлять с безгрешным.

Она далеко не ангел с крыльями. В ней с самого начала присутствует жестокость, властность, гордость, вера в собственное предназначение, готовность карать и сжигать врагов. Она не проходит путь мягкой и кроткой святой. Она не исполняет и роль Мессии. Она идёт через насилие, власть, войну, наказание, её цель — трон (формализованная цель).

Тем не менее внутри морального контура «Игры престолов» она долго занимает светлую позицию, потому, что её движение по сюжету связано с освобождением рабов, разрушением старых форм угнетения, наказанием тех, кого история маркирует как носителей чудовищного порядка, и движением к миру, который должен быть лучше прежнего.

Её методы можно оспаривать. Её право можно ставить под вопрос. Её жестокость можно видеть заранее. Но пока её насилие встроено в большую цель освобождения и нового порядка, она остаётся светлой внутри этой истории.

Слом происходит не тогда, когда она впервые совершает жестокий поступок. Она совершала жестокие поступки и раньше, много. Руки её по локоть в крови, если быть честным. Слом героя происходит тогда, когда насилие перестаёт служить её прежнему движению и превращается в выплеск личной раны. Королевская Гавань важна не только количеством жертв, а тем, что действие перестаёт быть связано с её прежней осью.

Если бы в этот момент она пришла к выводу, что сама система Семи Королевств не подлежит спасению и её нужно разрушить до основания ради другого будущего, это могло бы быть страшным, чудовищным, но типологически понятным движением. Тогда её цель либо радикализировалась, либо осталась в границах собственного типа, пусть на грани, но не ломала бы её как героя.

Но если действие читается как «мне больно, поэтому горите» (в её типологической сущности), это уже не эскалация прежнего пути, а его развал. Герой не поднимается в новую форму. Он срывается в личную расправу и ломается. Именно это вызывает фрустрацию зрителей, разговоры о слитой концовке, слитом персонаже и т.п.

Почему Алекс Корвис светлый

Алекс Корвис из третьего «Ворона» тоже показывает, что светлый герой не обязан быть мягким персонажем.

Он возвращается не для абстрактной доброты и не для спасения мира вообще. Его путь построен на ответе за нарушенную меру. Есть конкретное преступление, виновные, есть ложь, которая закрыла правду и тёмный узел истории, связанный с полицейскими, человеком со шрамом — с самой системой, которая убила и подменила справедливость.

Алекс движется адресно. Он не ставит себе цели воевать со злом вообще. Он отвечает лично тем, кто связан с конкретным нарушением моральной меры истории.

При этом внутри морального контура фильма он светлый, хотя путь его неприятен и небезопасен. Он идёт этим путём потому, что его воздаяние направлено против той тьмы, которую сама история задаёт как источник лжи, убийства и извращённой справедливости.

Светлый мститель не равен доброму человеку с чистыми руками. Он означает фигуру ответа, которая внутри данной истории восстанавливает нарушенную меру, а не извращает её окончательно.

Почему один и тот же персонаж может менять поляризацию между историями

Один и тот же персонаж-бренд может занимать разное место в разных историях.

Алекс Мерсер в первой Prototype может читаться как светлая фигура ответа. Внешне он чудовищен. Он мутант, оружие, заражённое тело, фигура ужаса. Он убивает, поглощает, разрушает. Если смотреть только на фасад, назвать его светлым странно.

Но внутреннее движение определяется не внешним уродством и не фактическим количеством пролитой крови. В первой игре его путь связан с раскрытием того, что с ним сделали, с ответом структурам, которые породили катастрофу, и с восстановлением правды о собственной природе. Он не добрый герой в простом смысле, мифологическом, комиксном или сказочном, но внутри морального контура пер-

вой истории может занимать светлую позицию.

Во второй части Prototype ситуация другая. Там Алекс Мерсер оказывается по другую сторону морального поля. Он уже несёт не адресный ответ за нарушенную меру, а собственный проект новой чудовищной нормы. Его положение меняется. Он начинает вести мир к цели, которую история маркирует как угрозу, заражение и подавление.

Это не противоречие. Классифицируется не имя персонажа, а конкретная версия в конкретной истории. Меняется история, меняется моральный контур, меняется предельное действие, и вместе с этим меняется вектор.

Почему Палпатин не просто «злодей»

Палпатин важен как пример того, почему слово «злодей» часто ничего не объясняет.

Его легко назвать просто злодеем, но это слишком грубо. Он не хаотичный разрушитель и не психопатический тиран, который хочет смерти ради смерти. Он строит. Его цель — порядок, Империя, власть, новая политическая и духовная норма, где всё подчинено его воле.

Для Республики он является гибельной фигурой. Для джедаев он разрушитель старого мира и непосредственный Враг. Для миллионов существ он источник тирании. Но внутри собственного движения он не хочет просто аннулировать поле и не хочет разрушения как конечной точки. Он хочет создать поле, построить его самостоятельно, исходя

из того, чему его учили, исходя из собственного морального контура (первый уровень) и идентификационной принадлежности к Ситхам (свои/чужие).

Его проект чудовищен, с точки зрения второго морального уровня истории, но это всё равно проект.

Здесь снова видно, почему важен моральный контур. Тёмный герой не обязан быть бессмысленным злом. Он может быть строителем порядка. Просто этот порядок находится на тёмной стороне внутренней моральной карты истории.

Моральный контур и серые истории

Самое сложное начинается в историях, где нет простого деления на добро и зло.

В серых мирах моральный контур не исчезает. Он просто становится менее плакатным. Там почти все могут быть виновны, жестоки, травмированы, корыстны или опасны. Но даже в таких историях обычно остаются направления, которые сама история связывает с выходом из зла или с его продолжением.

В «Игре престолов» почти нет безупречных фигур. Но это не значит, что там вообще невозможно различить светлую и тёмную стороны морального поля.

Серсея может быть сложной, живой, страдающей, сильной и по-своему понятной, но её движение связано с удержанием власти, страхом потери, семейной обсессией, местью, подавлением и готовностью сохранять себя любой ценой. Поэтому

внутри общего морального поля она тяготеет к тёмной стороне, хотя как персонаж остаётся амбивалентной и живой.

Дейенерис тоже не безупречна. Но долгое время её движение связано с освобождением и новым порядком, поэтому она занимает светлую позицию относительно этого же поля.

Серость персонажа не отменяет его морального положения внутри истории. Она просто делает это положение не детским и не плакатным.

Иными словами, в мире «Игры престолов» существует своя моральная поляризация, несмотря на кажущуюся серость. Просто её сложнее нащупать, потому что история не делит персонажей на чистых праведников и чистых чудовищ.

Мораль в лёгких жанрах

Отдельно нужно сказать о жанрах, где мораль работает слабее или совершенно иначе.

В ситкоме, бытовой комедии или лёгкой ансамблевой истории персонажи могут врать, пакостить, воровать мелочь, портить чужие вещи, скрывать глупость, ревновать, обижаться и вести себя формально аморально. Но сам жанр часто использует такие поступки как материал для шутки, неловкости или временного конфликта.

Там мораль не исчезает полностью, но она разжата. Она перестаёт требовать необратимой цены.

Если герой ситкома испортил свадебное платье, сел на

торт и пытается скрыть следы, это не делает его тёмной фигурой в серьёзном смысле. В драме такой поступок мог бы иметь тяжёлый моральный вес. В ситкоме он может быть просто функциональным топливом эпизода.

В классических супергеройских онгоингах мораль работает иначе. Там она часто становится не разжатой, а наоборот, закреплённой в виде устойчивой функции: герой снова и снова должен подтверждать героичность, злодей снова и снова должен возвращаться как угроза. Поэтому амбивалентность в таких историях нередко появляется через специальные сюжетные механизмы: заражение, альтернативную версию, временное падение, внешнее влияние или отдельную «тёмную» арку. История с веномизацией Человека-паука хорошо показывает этот механизм: герой становится резче и опаснее не потому, что это его базовое состояние, а потому что на него действует внешний источник искажения.

Поэтому светлое и тёмное нужно читать с учётом жанрового режима. В серьёзной драме моральный контур может жёстко определять положение героя. В лёгкой комедии важнее не столько светлая или тёмная поляризация, сколько функция персонажа внутри группы: он свой или чужой, создаёт внутреннюю комедийную энергию или внешнее сопротивление. В супергеройском онгоинге нужно отдельно различать постоянную функцию героя и временную арку, где его моральное положение специально смещают ради конфликта.

Это не отменяет систему. Это уточняет режим её применения.

Зачем этот блок нужен для всей системы

Без морального контура вся будущая классификация начинает расползаться и теряет главное — функционально-инструментальную ресурсность.

Без строго зафиксированного понятия о моральных контурах, читатель видит слово «светлый» и спрашивает:

Почему светлый, если он убивал? Видит слово «тёмный».

Почему тёмный, если он любит свою дочь, страдает или говорит разумные вещи?

Видит мстителя и думает: как мститель может быть светлым?

Видит строителя нового порядка и думает: почему он не просто злодей?

Ответ один: потому что классификация смотрит не на отдельный поступок, не на внешнюю симпатию и не на самооправдание персонажа. Она смотрит на внутреннее движение внутри морального поля конкретной истории.

Светлый и тёмный — это не наклейки «хороший» и «плохой». Это положение героя относительно того, что сама история задаёт как выход из зла или продолжение зла.

Только после этого можно переходить к самому понятию вектора: что именно ведёт героя, что в нём является двигателем, что только топливом, и почему заявленная роль персо-

нажа не всегда совпадает с его настоящей внутренней формой.

4 Базовая терминология

Прежде чем идти дальше, нужно определиться и зафиксировать ряд важных базовых терминов, чтобы не растекаться мыслью по древу каждый раз.

Вот они:

Герой — Персонаж как носитель действия и внутреннего движения. В этой системе герой не означает «хороший человек». Герой может быть спасителем, злодеем, жертвой, чудовищем, правителем, мстителем, функцией или обычным человеком.

Субъект вектора — Тот, чьё движение мы анализируем. Субъектом может быть отдельный персонаж, коллектив, государство, рой, культ, армия, метафизическая сила или система. Важно не смешивать человека, его публичную роль, аппарат вокруг него и систему целиком.

Вектор — Внутреннее направление героя, определяющее, что ведёт его через историю и что он делает с миром в пределе. Вектор не равен желанию, профессии, роли или внешнему образу.

Ось — Главный внутренний стержень героя, вокруг которого собирается его путь. Когда у героя появляется ось, он становится менее свободным: его действия начинают проверяться на соответствие этой оси.

Двигатель — То, что реально определяет направление

героя. Двигатель отвечает на вопрос: ради чего герой идёт на самом деле?

Топливо — То, что даёт герою энергию, но не обязательно определяет его тип. Травма, любовь, вина, страх, месть, обида, гордость или вера могут быть топливом, но не всегда являются двигателем.

Тип — Устойчивый режим существования героя внутри системы. Тип определяется не внешней ролью, а внутренним движением героя. Названия и определения типов вводятся отдельно.

Этаж — Уровень существования героя относительно оси, морали, цены и необратимости. Этаж не означает качество персонажа. Более высокий этаж не делает героя лучше или глубже, а показывает большую степень сужения свободы и большую цену движения.

Моральный контур — Внутренняя координатная система истории, определяющая, что в этом мире связано с выходом из зла, а что с его продолжением. Моральный контур не равен личной морали читателя.

Светлый — Положение героя внутри морального контура, при котором его движение связано с выходом из зла, восстановлением меры, освобождением, защитой жизни или будущим. Светлый не значит безгрешный.

Тёмный — Положение героя внутри морального контура, при котором его движение связано с подавлением, извращённым порядком, властью как самоцелью, ложью, эксплу-

атацией или воспроизводством зла. Тёмный не значит карикатурно злой.

Переход — Реальная смена внутреннего состояния героя. Переход невозможен просто по авторскому приказу: для него нужен механизм, цена или пересборка.

Слом — Разрушение вектора из-за предательства или потери собственной оси. Герой ломается не тогда, когда делает что-то страшное, а когда поступок перестаёт принадлежать его внутреннему движению.

Эскалация — Движение типа к более предельной форме. Эскалация происходит, когда прежний способ действия больше не работает, и герой начинает воздействовать уже на мир, систему, поле или принцип.

Откат — Возвращение героя на более базовый уровень после завершения или разрушения оси. Откат не обязательно означает исцеление: герой может вернуться травмированным или изменённым.

Жанровый режим — Правила, по которым конкретный жанр обращается с моралью, ценой, повторяемостью и последствиями. Один и тот же поступок в драме, ситкоме и эпосе может иметь разный вес.

Право на действие — Внутренняя допустимость поступка для героя в его текущем состоянии. Вопрос не в том, может ли автор заставить героя что-то сделать. Вопрос в том, принадлежит ли это действие герою.

5 Вектор, Двигатель и Топливо

Герой как вектор

Теперь можно перейти к основанию всей системы.

Герой в этой классификации определяется не образом, жанровой ролью, набором поступков или степенью моральной симпатии. Всё это может быть важным для восприятия, но не даёт главного. Главный вопрос звучит иначе: какая сила ведёт героя через историю и что он делает с миром в жанрово допустимой предельной точке своего пути?

Вектор — это не просто желание персонажа. Желаний может быть много. Герой может хотеть жить, победить, отомстить, вернуться домой, защитить близких, доказать свою правоту, построить новый порядок, уничтожить врагов, избавиться от боли. Но не каждое желание становится вектором.

Вектор появляется там, где желание превращается в ось героя.

Ось — это то, что даёт персонажу карту возможных и невозможных действий и решений. Путь героя состоит из последовательной цепочки причин и следствий, вызванных предыдущими выборами, действиями и решениями. При накоплении критической массы поступков, которые не принадлежат оси, герой и его история начинают разваливаться.

Пока персонаж просто живёт, ошибается, выбирает, вы-

живает, лавирует, держит себя и своих, он может оставаться в базовом режиме человеческой амбивалентности. Это полноценное состояние, и на нём держится огромная часть живой прозы, кино и драматургии. Такой герой не обязан быть слабым, второстепенным или недоделанным. Он может быть центральной фигурой истории, но его жизнь ещё не собрана вокруг одной предельной оси.

Есть и другой базовый режим: персонаж может существовать как функция. Он не столько живёт в амбивалентности, сколько повторяет заданное действие, эффект, роль, пакость, помощь, угрозу, добро или зло. В комедии это может быть источник шутки. В онгоинге — вечный герой или вечный противник. В серьёзной истории — фигура, которая действует как устойчивый принцип, но ещё не получила внутренней траектории.

Когда история и жанр допускают выход за пределы базового режима, в герое может появиться большая цель, адресный ответ, навязчивая сшивка мотивов или предельное отношение к миру. Тогда он выходит из простого существования. Его жизнь получает ось.

Например, рассмотрим стандартный зомби-апокалипсис.

Один герой держится продолжающимся несением жизни. Мир изменился, ставка выросла, прежний порядок рухнул, но сам персонаж остаётся в режиме выживания в изменившейся среде. Он ищет еду, защищает своих, ошибается, боится, устает и пытается не развалиться.

Другой держится целью. Он становится носителем задачи исцелить мир, найти лекарство, вывести людей из гибели или построить безопасное будущее.

Третий держится сращением цели, боли, функции или воздаяния в навязчивую ось. Он мог начать как человек, который хочет наказать виновных в катастрофе, но постепенно сам поиск виновных становится смыслом его существования. Он уже не может остановиться, даже когда адрес распадается, цель мутнеет, а прежняя мера превращается в личную петлю.

Ещё один держится переломом старого порядка ради будущего состояния. Он становится носителем цели исцелить мир, но понимает, что прежнюю форму цивилизации уже не спасти. Тогда он собирает выживших в ковчег, отправляет их на космическую станцию или в закрытое убежище, а сам остаётся, чтобы выжечь заражённую среду ради будущих поколений.

И так далее.

Сеттинг один, внешний образ героя может быть почти одинаковым, но суть истории, личности, мотивации, нравственность и ценностные ориентиры будут отличаться полностью.

Что герой делает с миром в пределе

Обычный сюжетный вопрос часто звучит так: что герой делает?

Он воюет, мстит, спасает, строит, бежит, убивает, защищает или разрушает.

Для этой классификации такого вопроса мало. Одно и то же действие может принадлежать разным внутренним режимам. Поэтому важнее другой вопрос: что герой делает с миром, когда его путь доведён до предела его эскалации внутри типа и что следует за этим?

Один герой выдерживает мир и продолжает существовать внутри него.

Другой повторяет функцию и удерживает жанровое или сюжетное равновесие.

Третий ведёт мир к цели.

Четвёртый восстанавливает нарушенную меру через адресный ответ.

Пятый превращает цель, боль, функцию или кару в незавершаемую навязчивую ось.

Шестой переламывает старый порядок ради состояния «после».

Седьмой аннулирует поле, в котором прежнее зло сможет собраться снова.

Восьмой приводит мир к совпадению с единым принципом.

Вот почему простое слово «мститель» недостаточно. Один персонаж действительно живёт ответом за конкретное нарушение меры. Другой использует месть как топливо для большой цели. Третий прикрывает словами о справедливо-

сти личный срыв. И так далее.

Внешне все они могут мстить. Внутренне это разные формы пути.

То же самое и с целью. Персонаж может говорить о будущем, мире, порядке, справедливости, свободе или спасении. Но иногда цель действительно является осью, а иногда она служит маской для ответа за старую рану. Иногда она срастается с обидой, страхом или жаждой права, или она давно превратилась в оправдание власти. А ещё она может быть разрушена, а герой всё ещё произносит старые слова, чтобы не признать собственный слом.

Поэтому вектор определяется не лозунгом героя и не первым впечатлением от него. Его определяет предельное действие и возможное движение типа в горизонтальной и вертикальной оси внутри всей системы типов.

Двигатель и топливо

У сложного героя редко бывает один чистый мотив.

В нём могут одновременно жить цель, травма, долг, любовь, страх, месть, вина, гордость, вера в предназначение, потребность в признании, желание защитить близких, жажда власти или невозможность отпустить прошлое. Если пытаться классифицировать героя по каждому мотиву сразу, возможность чётко видеть тип пропадает, а на её место приходит туман и неясность.

Поэтому, чтобы идти уверенно, нам нужно различать дви-

гатель и топливо.

Двигатель — это то, что определяет направление героя в контуре его типа.

Топливо — это то, что даёт ему энергию идти дальше, но само по себе не определяет тип пути.

Личная рана может быть топливом большой цели. Герой пережил боль, потерю, унижение или предательство, и именно эта боль толкает его к проекту, который больше его частной жизни. Но пока цель остаётся главным двигателем, герой определяется целью, а не травмой.

Месть может быть топливом предельного перелома. Персонаж может ненавидеть конкретных людей, власть или порядок, но если его предельная форма заключается в разрушении старого мира ради чего-то «после», его движение определяется двигателем, а месть остаётся горючим внутри этой машины.

Любовь может быть топливом адресного ответа. Герой отвечает за убитого, преданного или уничтоженного близкого человека. Но если путь держится именно восстановлением нарушенной меры через конкретный адрес, его движение определяется не любовью как таковой, а ответом за нарушение.

Страх может быть топливом большой цели, предельного аннулирования или тотализации. Один герой строит порядок, потому что боится хаоса. Другой хочет уничтожить поле, потому что уверен: если оно сохранится, зло повторится.

Третий хочет привести весь мир к единому принципу, потому что не выносит самой возможности отклонения.

Тип героя определяется не тем, сколько мотивов в нём присутствует. Тип определяется тем, какой мотив управляет предельным выбором.

Пока топливо служит двигателю, герой может оставаться цельным. Но когда топливо захватывает двигатель, начинается опасная зона. Личная боль может подменить цель. Месть может расползтись за пределы адреса. Страх может превратить проект в тотальный контроль. Функция может сжаться в навязчивую петлю. И тогда герой уже не просто развивается, а меняет внутренний режим, ломается, сваливается или выходит к другой форме движения.

И это мы разберём далее.

6 Слом, обличение, обнуление, ложная эскалация, слив

Важное уточнение перед разбором

В этой главе и далее речь пойдёт не о том, «хороший» автор или «плохой», «правильное» произведение или «неправильное». Я не занимаюсь раздачей ярлыков и не пытаюсь отменить чужие истории только потому, что они не совпадают с моей системой. (Наоборот, в завершении будет показано то, как множество историй работают по этой системе)

Дальше я рассматриваю персонажей и сюжетные решения с позиции этой классификации. Это значит, что оценка будет касаться не личных качеств автора и не общей художественной ценности произведения, а конкретной механики: как работает вектор героя, удерживается ли его ось, подготовлен ли переход, есть ли цена, признаёт ли история последствия и принадлежит ли поступок самому персонажу.

Произведение может быть сильным, культовым, любимым, важным для жанра и при этом иметь место, где его персонажная механика, с точки зрения этой системы, даёт сбой. Это не взаимоисключающие вещи.

Если я называю решение сломом, ложной эскалацией, обличением, обнулением или сливом, это не моральный приговор автору. Это техническое описание того, как данный

фрагмент работает внутри предложенной модели.

Иными словами: дальше мы не судим авторов. Мы разбираем конструкции в рамках векторной системы.

Прежде чем переходить к карте типов, нужно разобрать несколько явлений, которые легко спутать между собой.

Иногда герой действительно по-настоящему ломается.

Иногда он не ломается, а раскрывает истинный двигатель, который раньше был скрыт под маской.

Иногда его прежний путь честно завершается, и он возвращается в более базовое состояние.

Иногда герой пытается выйти на предельный уровень, не исчерпав собственную ось.

А иногда ломается уже не герой, а сама история, потому что автор заставляет персонажа сделать чужой поступок, не дав этому ни подготовки, ни цены, ни последствий.

Эти случаи внешне могут выглядеть похоже. Во всех них персонаж перестаёт быть тем, кем казался раньше. Но внутренняя механика у них разная.

Слом — это разрушение оси.

Обличение — это раскрытие истинной оси.

Обнуление — это закрытие прежнего вектора через катарсис или отказ и возврат в базовый тип, из которого возможна новая траектория.

Ложная эскалация — это попытка взять право перехода на следующий этаж, не пройдя необходимый путь собственного

типа.

Слив/подмена — это неудача конструкции, когда история требует от героя действия, которое ему не принадлежит.

Слом: когда чистая ось начинает срастаться с другой осью

Слом ещё не происходит тогда, когда герой однажды совершает страшный поступок, оступившись. Страшный поступок может принадлежать его пути и быть приемлемым.

Слом случается тогда, когда герой перестаёт действовать из собственной оси и начинает смешивать её с другой, не завершив прежний путь и не получив права на новый через обнуление.

Проще всего это видно на гипотетическом примере.

Допустим, герой (Алекс Корвис) возвращается из мёртвых, чтобы ответить тем, кто убил его и подменил справедливость. У него есть конкретный адресат и чёткие границы: виновные, ложь, преступление, нарушенная мера. Пока он идёт к ним, его путь остаётся цельным. Он может быть страшным, жестоким, неприятным, но его действия принадлежат его оси, не ломая её.

Но представим, что по дороге он вдруг решает: проблема не только в этих людях. Проблема в полиции вообще. В системе вообще. Во всех, кто носит форму. Во всех, кто когда-либо мог бы стать таким же.

Если этот вывод подготовлен, если адрес расширяется до

поля, если герой действительно приходит к предельному пониманию, это может быть эскалацией. Но если он не закрыл свой исходный адрес, не прошёл собственный предел и просто смешал личное воздаяние с новой глобальной задачей, которую сам себе поставил не из объективной реальности и вынужденно, а опираясь на собственное топливо, его ось ломается.

Он уже не отвечает конкретным виновным.

Он ещё не стал носителем предельного действия следующей формы своего типа.

Он зависает между двумя моторами чистых типов второго этажа.

Так происходит слом: старая ось больше не является чистой, новая ещё не имеет права существовать, а герой начинает действовать из сращения боли, правоты и расползающегося адреса.

Так чистый тип второго этажа переходит в сломанный тип. И, внимание, это не катастрофично для истории. Многие истории строятся как раз НА ЭТОМ механизме.

Главное: если такое не планировалось, то это может развалить вам сюжет, если вы вели его по чистому типу, по чистой оси.

Ложная эскалация: когда герой пытается украсть право предела

При ложной эскалации герой пытается подняться в пре-

дельный режим, не исчерпав тот путь, на котором находится. Происходит это, к слову, чаще по недоработке автора, лени, недостаточного ощущения персонажа, непонимания возможной этажности для всей истории, либо из-за спешки.

Герой ещё не дошёл до катарсиса своего этажа, но уже берёт себе право действовать так, будто пересёк предел, начиная играть инструментами следующей своей формы.

Именно так работает кейс Лайта Ягами.

Его исходное движение связано с построением нового мира, пусть и основанного на чудовищной норме. В начале у него есть извращённые, но всё же ограничения: он убивает преступников и мыслит себя как очищающую силу.

Но постепенно цель начинает обслуживать его исключительность. «Новый мир» всё чаще становится прикрытием для другого внутреннего импульса: «я не должен проиграть», «мне нельзя мешать», «моё право выше любого ограничения».

Он не доводит свою исходную ось до зрелой формы. Он сталкивается с сопротивлением и начинает снимать с себя запреты ради самосохранения и победы.

Проблема не в том, что он совершает жестокие поступки. Его путь с самого начала построен на жестокости.

Проблема в другом: он (автор) пытается присвоить право действовать с позиции предельного уровня, хотя его собственный путь ещё не исчерпан и не завершён. Он хочет быть не просто строителем чудовищного порядка, а окончатель-

ной инстанцией мира.

Проблема: Лайт чистый тип второго этажа. Он необоснованно перестраивается в псевдо форму третьего этажа.

Тут надо обозначить, что это тоже может быть сюжетным ходом, ведь можно объяснить это как Слом (хотя это и не так). Важно то, ЧЕГО вы хотели изначально. Если вы ХОТЕЛИ, чтобы ваш персонаж реально слетел с катушек и презирался теми, кто мог сочувствовать ему изначально — да, это фишка конкретно такой истории. Если вы хотели эскалации сочувствия вашему герою, то Ложная Эскалация сломает это самое сочувствие, ведь персонаж ПЕРЕСТАНЕТ быть тем, кому читатель/зритель сочувствовал изначально.

Это важно, ведь ложная эскалация приведёт героя к слому.

Обличение: когда маска падает

Есть ещё одна причина, по которой героев легко классифицировать неправильно.

История может показывать персонажа одним образом, а потом раскрыть, что его настоящий двигатель был другим. Иногда персонаж сам носит маску. Иногда другие персонажи ошибаются в нём по воле нарратива. Иногда зритель принимает внешний язык героя за его истинный вектор, а иногда автор сам является ненадёжным рассказчиком.

Поэтому нужно различать три уровня.

Заявленный вектор — это то, кем герой выглядит по сло-

вам, роли, символике и декларациям.

Воспринимаемый вектор — это то, кем его считают зрители или другие персонажи внутри истории.

Истинный вектор — это то, что реально ведёт героя к предельному действию.

Пример: персонаж может выглядеть как человек большой цели. Он говорит о будущем, свободе, новом мире, справедливом порядке, собирает сторонников и строит образ грядущей перемены. Но в финале выясняется, что вся эта конструкция была нужна ему ради одного адресного ответа: добраться до конкретного человека, конкретной семьи, конкретной группы виновных.

В этот момент он не переходит из цели в воздаяние. Он был фигурой воздаяния с самого начала. Просто носил маску большой цели.

Хороший пример такого механизма — история графа Монте-Кристо. Для внешнего мира он может выглядеть как новый влиятельный игрок, богатый чужак, человек с планами, ресурсами и сложной социальной партией. Но настоящий двигатель его пути связан не с созданием нового мира, а с ответом тем, кто разрушил его жизнь.

Обличение не ломает героя само по себе. Оно ломает прежнее представление о нём и является основой многих сюжетов.

После обличения читатель должен иметь возможность оглянуться назад и увидеть: настоящий двигатель действи-

тельно был заложен раньше. Герой не внезапно стал другим. Он был таким всё это время, просто история, персонажи или зритель читали его неверно.

Если такого обратного подтверждения нет, перед нами уже не обличение, а поздняя подмена. Будьте внимательнее.

Обнуление: когда прежний путь закрыт

Иногда вектор завершается честно. Герой дошёл до цели. Закрыл счёт. Ответил виновным. Выполнил миссию. Исчерпал прежнюю задачу, либо просто разочаровался в ней, честно отказавшись от оси. После этого он не может просто продолжать тот же путь, потому что прежняя ось больше не обеспечивает его будущее.

Тогда герой возвращается в базовое состояние.

Это не значит, что он становится прежним. Обнуление не стирает пережитое. Герой может вернуться травмированным, усталым, опустошённым, изменённым, чужим для прежней жизни. Но прежний вектор закрыт, и теперь он снова должен жить, а не продолжать уже завершённую ось по инерции.

Если воздаяние совершено, герой не может честно карать дальше без нового основания. Иначе ответ превращается в привычку насилия.

Если большая цель выполнена, герой не может честно жить той же миссией. Иначе миссия превращается в самооправдание.

Представьте себе Фродо, который говорит в конце: «Пойдёмте ещё куда-нибудь сходим».

Обнуление отличается от сваливания тем, что путь не распался. Он завершился, исчерпался или был осознанно закрыт пусть даже какой-то личной ценой.

Оно отличается от слома тем, что герой не предал ось, а дошёл до точки, где ось больше не может вести его дальше.

Оно отличается от обличения тем, что здесь герой действительно меняет состояние, а не просто раскрывает то, что было скрыто.

После обнуления возможен новый путь, но он должен начаться из нового состояния на первом этаже, а не быть прямым переобуванием одного мотора в другой.

Слив/подмена: когда ломается не герой, а история

Слом происходит внутри героя и может быть сильным драматическим событием. Герой предаёт ось, топливо захватывает двигатель, прежнее движение распадается. Если история это признаёт, показывает цену и последствия, слом может работать на обслуживание сюжета, даже являться ядром сюжета.

Слив происходит тогда, когда история заставляет героя сделать чужой поступок, но не признаёт, что этот поступок разрушил его прежнюю ось.

Герой действует так, будто перешёл в другой режим, но текст продолжает обращаться с ним как с прежним, будто бы

ничего не произошло, ничего не изменилось.

Герой совершает жест предельного разрушения, но история не даёт ему цены предельного разрушения.

Герой делает поступок личной расправы, но повествование пытается подать его как нормальное продолжение большой цели, либо вообще закрывает на это глаза.

Герой внезапно говорит и действует языком другого типа, но никто внутри истории не замечает, что его внутренняя логика сменилась.

Именно поэтому финал Дейенерис (из-за скомканности) лучше разбирать не как чистый слом, а как слив. Её действие в Королевской Гавани является поступком из другой оси. Если бы история заранее подготовила этот переход, признала его цену и дала героине новый режим существования после него, это могло бы стать трагическим сломом или предельной эскалацией. Но когда действие выглядит как резкий перенос в чужую ось, а затем история быстро закрывает персонажа, зритель чувствует не падение героя, а подмену конструкции.

В такие моменты зритель говорит: «персонажа слили», «его резко переписали», «он так не должен был поступить», «сцена красивая, но чужая», «авторы заставили его сделать это ради эффекта».

Слив часто маскируется под смелый поворот. Но смелый поворот меняет героя и мир, а слив просто протаскивает нужную сцену через персонажа, не заплатив за неё.

В этом смысле слив — не категория пути героя, а категория авторской конструкции.

Главное:

Слом принадлежит персонажу.

Обличение принадлежит раскрытию.

Обнуление принадлежит завершению прежнего пути или отказу от него.

Ложная эскалация принадлежит ошибке предельного права.

Слив принадлежит ошибке истории.

7 Три этажа и их обитатели

Векторная система не является плоским перечислением типов. В ней предусмотрены вертикальные и горизонтальные переходы, но прежде надо чётко свести прошлое обоснование с самой системой, чтобы она наконец стала рабочей и функциональной, а не просто теоретическим сборников прикольных названий.

Если мы просто поставим все типы рядом, между ними быстро начнётся путаница, невольное сравнение по крутости и драматизму, по их значимости и эпичности.

Один герой просто живёт и выдерживает давление мира.

Другой существует как повторяемая функция.

Третий собирает жизнь вокруг высшей цели.

Четвёртый отвечает за нарушенную меру.

Пятый сращивает цель, боль, собственную функцию или воздаяние в навязчивую ось, превращая её в цель.

Шестой ломает старый порядок ради будущего состояния.

Седьмой аннулирует поле, где зло может повториться.

Восьмой стремится привести мир к совпадению с единым принципом.

Легко сразу начать откидывать кого-то по принципу недостаточной крутизны и начать вешать ярлыки, верно?

Формально всё это типы героя. Эти типы не находятся на одной высоте и работают по разным законам.

Поэтому сначала нужно ввести понятие этажей.

Этаж здесь означает режим существования героя относительно оси, морали, жанра, цены и необратимости. На каждом этаже герой по-разному связан со своей свободой. По-разному ошибается. По-разному удерживает себя. По-разному может ломаться. По-разному завершает путь.

Первый этаж — это область базового существования. Здесь герой или даже целая фракция, может жить, выдерживать, лавировать, ошибаться, сохранять человеческую амбивалентность или, наоборот, существовать как функция, которая снова и снова исполняет заданную роль. На этом этаже мораль ещё не всегда превращена в жёсткую ось. Герой может быть противоречивым, неровным, бытовым, неприятным, смешным, слабым, сильным, опасным или трогательным, не разрушая этим свою природу. Первый этаж — это дом, где герой всегда начинает свой путь, где он может пересидеть всю историю (какой бы эпичной она ни была) и куда он неизбежно вернётся, завершив свой путь по этажам (если выживет).

Именно поэтому первый этаж особенно важен для жанров, где персонаж должен оставаться живым внутри повторяемой среды: бытовая драма, ситком, ансамблевый сериал, приключенческий онгоинг, комедия положений, долгая сага без окончательного финала. Там персонаж может совершать ошибки, возвращаться к привычному состоянию, менять решения и снова входить в новый эпизод без полной необра-

тимой цены.

Это не делает первый этаж слабым или неинтересным. Просто жанр часто не требует от героя предельной оси. Иногда ему важнее не завершение пути, а способность сохранять себя и свою жизнь даже в изменяющемся мире.

Первый этаж не требует от героя ничего, кроме продолжения жизни в текущей конфигурации мира.

Второй этаж — это область появившейся оси.

Здесь герой уже не просто существует внутри текущих обстоятельств (Напоминаю: если герой продолжает существовать в режиме Первого этажа, но сами обстоятельства сменились, это нормально. Значит он просто не получил свою ось и продолжает путь в режиме Первого этажа до перехода, либо до конца). Путь героя, совершившего переход, собирается вокруг направляющей силы: цели, ответа, навязчивой сшивки или иной устойчивой внутренней формы. На этом этаже моральный контур начинает играть гораздо более жёсткую роль и даже определяющую возможный горизонтальный переход, осуществляемый процессами, описанными в предыдущей главе.

Герой уже не может бесконечно противоречить себе так же свободно, как на первом этаже, потому что его действия проверяются на соответствие оси.

Если герой второго этажа говорит, что идёт к цели, но начинает действовать только из личной обиды, зритель чувствует сбой. Если герой должен отвечать за нарушенную ме-

ру, но теряет адрес и карает по инерции, его путь начинает распадаться. Если герой вроде бы строит будущее, но каждое решение всё сильнее служит его страху, исключительности или жажде права, прежняя ось заражается и может произойти Слом.

На втором этаже жанр тоже становится строже. История должна выдержать цену выбранной героем функциональной оси. Ситком, лёгкая бытовая комедия или бесконечный онгоинг могут временно имитировать второй этаж, но настоящий выход туда меняет природу истории. Если герой комедии получает необратимую травму и начинает жить воздаянием, это уже не обычная комедийная дуга — это слом жанра. Если герой бесконечной серии достигает окончательной цели, достигая катарсиса, формат должен либо завершиться, либо искусственно вернуть его назад.

Поэтому второй этаж требует не только функционального соответствия внутренней оси, но и жанрового права на эту ось, иначе всё выглядит искусственным, накрученным и неестественным. Помимо этого, второй этаж требует от героя держаться в собственном моральном контуре, иначе у того существует риск срыва и слома.

Третий этаж — это область предельного героического действия с миром.

Здесь герой уже не просто идёт к цели, отвечает виновным или застревает в навязчивой петле. Он начинает работать с самим устройством порядка, поля, будущего или принципа.

На этом уровне уже не идёт речь о личной частной победе или о личной арке. Герой касается того, КАК ИМЕННО мир должен продолжаться.

Третий этаж почти всегда требует высокой жанровой ёмкости. Его выдерживают трагедия, эпос, большая фантастика, миф, политическая драма, тёмное фэнтези, антиутопия, хоррор с метафизической ставкой, завершённая супергеройская арка или финальная часть большой саги. Лёгкий жанр может использовать образы третьего этажа как пародию, декорацию или временный эффект, но настоящий третий этаж почти неизбежно меняет вес истории.

Если герой ломает старый порядок ради будущего состояния, мир уже не может просто вернуться к прежнему комедийному равновесию. Если герой хочет аннулировать поле, где зло повторяется, его путь не закрывается мелкой победой. Если в историю входит сила, требующая совпадения мира с единым принципом, это уже не обычный конфликт персонажей, а столкновение с предельной формой.

Моральный контур, игравший одну из ключевых ролей на втором этаже, подсвечивает лишь то, на какой стороне внутреннего поля истории находится герой, что его движение поддерживает и чему оно противостоит. Но сам герой, выйдя на третий этаж, выходит и за пределы собственного морального контура, освобождаясь от возможности сломать собственную функциональную ось.

Третий этаж требует цены не только от героя, но и от мира.

Именно поэтому сами этажи связаны сразу с двумя вещами: с функциональной осью героя и с жанром.

Функциональная ось чётко определяет тип предельной формы и последствия для всего мира.

Жанровый режим показывает, какую цену история вообще способна выдержать, не разрушив собственную природу.

Этажи существуют не в вакууме. Персонаж не должен подниматься выше просто потому, что автор захотел сделать его «круче», ведь для выхода на следующий уровень нужно моральное основание, жанровая возможность, внутренняя ось, цена и необратимость. Это аксиоматично в векторной системе.

Важно ещё раз проговорить.

Этажи не являются лестницей качества.

Этаж показывает не масштаб персонажа, а режим его отношения к миру.

Верхний этаж не делает героя лучше, глубже, сложнее или важнее. Переход вверх не является прокачкой. Наоборот: чем выше герой поднимается, тем уже становится его жизнь. У него меньше свободы, меньше бытового воздуха, меньше возможности отступить, забыть, передумать, простить, свернуть и просто жить дальше.

Первый этаж может дать самого живого персонажа в истории. Второй этаж может дать самую сильную драматическую

ось. Третий этаж может дать огромный масштаб, но вместе с ним почти всегда приходит чудовищная цена.

Поэтому движение вверх — это не усиление персонажа.

Это путь к несвободе героя и отказу от обычной жизни, либо путь к смерти себя или мира.

Кто живёт на этажах

Теперь можно назвать сами типы, но пока только в общей карте. Подробно каждый из них будет разобран отдельно. Здесь важно не раскрыть всю механику, а увидеть, как типы распределяются по этажам, морали и жанровому режиму.

Первый этаж: Гипомона и Хаос

Это этаж базового существования. Здесь персонаж ещё не обязан быть собран вокруг единственной предельной оси. Он может жить, выдерживать давление мира, ошибаться, менять решения, противоречить себе или выполнять устойчивую функцию внутри жанра.

Гипомона связана с человеческой амбивалентностью. Это персонаж, который ещё принадлежит жизни во всей её неровности. Он может быть добрым и жестоким, трусливым и храбрым, верным и предающим, смешным и страшным. Его мораль не отсутствует, но она ещё не стала единственной осью, нарушение которой разрушает весь тип.

С точки зрения морали Гипомона чаще всего живёт в зоне

люфта, ограниченного законами мира. Она может тяготеть к светлой или тёмной стороне морального поля, но не собрана вокруг высшей цели или адресного ответа, её нельзя читать так же жёстко, как героя второго этажа.

С точки зрения жанра Гипомона особенно важна там, где история держится на жизни, быте, выживании, долгом сосуществовании персонажей или повторяемой среде. Это драма, ситком, ансамблевый сериал, приключенческая история, роуд-муви, семейная сага, военная хроника, любой постапокалипсис, где герой не спасает мир, а просто пытается прожить ещё один день.

Хаос наоборот не связан с амбивалентностью. Точнее он её вовсе лишён. Хаос — это функция. Персонаж хаоса существует как повторяемое действие: помощь, угроза, пакость, соблазн, добро, зло, комический эффект, жанровое сопротивление или вечный раздражитель.

С точки зрения морали Хаос может быть либо светлым, либо тёмным или функциональным. В серьёзной истории светлый Хаос может снова и снова творить добро просто потому, что он так устроен. Тёмный Хаос может снова и снова причинять вред не ради проекта и не ради воздаяния, а потому что его функция в этом. В ситкоме или лёгкой комедии мораль Хаоса часто разжата: персонаж может быть «своим пакостником» или «чужим раздражителем», но жанр не тре-

бует от него необратимой нравственной расплаты.

С точки зрения жанра Хаос особенно заметен в ситкомах, супергеройских онгоингах, комедиях, мультсериалах, слэшерах, приключенческих сериях и любых историях, где персонаж должен снова и снова воспроизводить узнаваемую роль.

Важно: Хаос имеет свою дополнительную общую функцию в историях, где есть не антропоморфные формы жизни, но о нём будет сказано отдельно.

Первый этаж важен как старт и как дом.

Второй этаж: Телос, Немезис и Маньяк

Это этаж оси и морали. Герой уже не просто живёт или повторяет функцию. Его путь собирается вокруг внутреннего двигателя, который начинает ограничивать его свободу.

Телос связан с целью или призванием.

С точки зрения морали Телос может быть светлым или тёмным. Светлый Телос ведёт к освобождению, спасению, восстановлению, достойному будущему или удержанию мира от падения — всему тому, что определяется историческим моральным контуром как «светлое». Тёмный Телос тоже идёт к цели, но эта цель связана с извращённым порядком, властью как предназначением, чудовищной нормой или будущим, где сама «правильность» становится формой насилия.

С точки зрения жанра Телос особенно хорошо работает в драме цели, эпосе, фэнтези, фантастике, политической драме, военной истории, антиутопии, истории становления, квесте, большом приключении и любой структуре, где герой должен не просто жить, а вести себя и мир к определённому состоянию.

Является чистым типом вне зависимости от моральной стороны.

Немезис связан с адресным воздаянием.

С точки зрения морали Немезис тоже может быть светлым или тёмным. Светлый Немезис отвечает за нарушенную меру и внутри истории восстанавливает справедливость. Тёмный Немезис тоже отвечает, но его мера искажена: ответ становится карательной правотой, личной расправой или извращённым восстановлением порядка.

С точки зрения жанра Немезис особенно силён в историях мести, нуаре, триллере, криминальной драме, тёмном городском фэнтези, трагедии, хорроре с личным адресом, вестерне и любых сюжетах, где важны виновные, преступление, ложь, долг крови или закрытие конкретного узла вины.

Является чистым типом вне зависимости от моральной стороны.

Маньяк связан с навязчивой идеей или поломкой одного из чистых типов второго этажа. Название типа происходит

от термина «Мания», не являясь оскорблением/диагнозом героев данного типа. Внутри системы Маньяк означает тип, где цель, боль, функция, право или воздаяние срастаются в петлю, которую герой уже не может нормально завершить сам.

С точки зрения морали Маньяк опасен в любом контуре. Он может возникать из светлой или тёмной стороны, но сама навязчивая ось начинает искажать меру. Даже светлая функция, доведённая до петли, может стать чудовищной.

С точки зрения жанра Маньяк хорошо работает в психологической драме, триллере, хорроре, криминальной истории, трагедии, истории падения, истории одержимости и в тех сюжетах, где важно показать не просто цель или месть, а невозможность остановиться, также свободно работает в жанрах чистых типов.

Второй этаж требует от жанра большей строгости. Здесь герой уже не может бесконечно противоречить собственной оси без последствий. Если история не признаёт цену таких противоречий, зритель начинает чувствовать фальшь.

Третий этаж: Кризис, Катастрофа и Абсолют

Это этаж предельного действия с миром, на этом уровне речь идёт о порядке, поле, будущем, системе или принципе. Горизонтального перехода между типами третьего этажа не предусмотрено.

Кризис связан с переломом старого порядка ради состояния «после».

С точки зрения морали Кризис может быть ужасен и всё же оставаться типологически цельным, если его страшные действия подчинены будущему состоянию. Он ломает не просто ради разрушения как такового, а ради того, что должно появиться после.

С точки зрения жанра Кризис требует высокой ёмкости. Его выдерживают трагедия, политическая драма, эпос, антиутопия, большая фантастика, тёмное фэнтези, революционная история, финальная арка большой саги. Лёгкий жанр может использовать кризисные образы, но настоящий Кризис почти всегда меняет вес истории.

Катастрофа связана с аннулированием поля, где «зло» сможет повториться.

С точки зрения морали Катастрофа почти всегда выглядит чудовищно, потому что её взгляд уже не задерживается только на виновнике. Она видит среду, систему, порядок или поле, которое снова произведёт прежнее зло, и хочет лишить его права на продолжение.

С точки зрения жанра Катастрофа особенно работает в трагедии, тёмной фантастике, хорроре, постапокалипсисе, эпосе, историях о мести, которая переросла адрес, и сюже-

тах, где частное преступление раскрывает более страшный механизм мира.

Абсолют связан с тотализацией принципа.

С точки зрения морали Абсолют часто выходит за пределы обычной человеческой оценки. Его можно осуждать, бояться, воспринимать как угрозу, но он не всегда работает как обычный злодей. Он не обязательно мстит, строит или исправляет. Он требует, чтобы мир совпал с единым принципом: смертью, порядком, болью, светом, тьмой, волей, пустотой, законом, заражением или иной предельной формой.

С точки зрения жанра Абсолют чаще всего появляется в мифе, космическом хорроре, метафизическом ужасе, эпосе, фэнтези, большой фантастике, религиозной или околорелигиозной символике, историях с нечеловеческими силами, коллективными субъектами и системами, которые действуют как единая воля.

** Абсолют может быть результатом осевого пути, но не обязан. Некоторые сущности входят в историю уже как Абсолют, потому что их природа изначально нечеловеческая или системная.*

Третий этаж требует от истории самой большой цены. Если первый этаж держится жизнью или функцией, второй — осью и моральной ценой, то третий держится предельным действием с миром. Здесь уже нельзя просто «вернуть-

ся к обычному эпизоду», не заплатив за произошедшее.

Резюме:
Гипомона — несение. (1)
Хаос — функция. (1)
Телос — призвание. (2)
Немезис — воздаяние. (2)
Маньяк — одержимость. (2)
Кризис — перелом. (3)
Катастрофа — очищение. (3)
Абсолют — тотальность. (3)

Эта карта пока не раскрывает всю механику переходов. Она только показывает, кто на каком этаже существует и почему разные типы нельзя читать как равные позиции в одном плоском списке.

У каждого этажа свой режим морали и свой жанровый допуск.

Первый этаж допускает больше люфта, повторения и бытовой амбивалентности.

Второй этаж требует оси, моральной поляризации и цены за предательство этой оси.

Третий этаж требует предельного действия с миром и жанра, способного выдержать необратимость такого масштаба.

Зачем вообще нужно правильно поставить персонажа на схему

Не ради ярлыка, не чтобы сказать: «Вот она Абсолют», галочка «она крутая».

А чтобы понять:

что этот персонаж может дать сюжету, а что не может;

куда он может перейти;

какой поступок ему принадлежит;

какой поступок будет сливом;

какое завершение будет ощущаться достойным;

какое завершение будет фальшивкой.

8 Гипомона

Гипомона — герой несения жизни.

Это первый и самый широко применимый тип всей системы.

Широкий, Базовый, Начальный — это не «слабый». И уж точно не значит остаточный.

Гипомона не является местом в общей системе, куда попадают персонажи, которые «не доросли» до настоящего героизма. Это базовый режим существования каждого живого героя. Режим, в котором персонаж ещё не имеет двигателя.

Она всего лишь ещё не сформировала функциональную ось, завязанную на моральных ограничениях, не имеет внутреннего предела, который не должна перейти, чтобы не сломаться. Она просто живёт в том мире, который существует вокруг, просто подчиняется его законам.

Гипомона несёт себя, свою память, свою вину, страх, долг, власть, семью, своё место в мире. Иногда она несёт других, а иногда только себя. Иногда вообще непонятно, почему она ещё держится.

Поэтому Гипомона не равна «герою без цели». У неё могут быть цели, желания, планы, привязанности, амбиции, страхи, политические интересы, личные счёты, мечты о доме или власти. Но всё это ещё не собирается в единственную высшую ось, которая подчиняет себе всю её жизнь.

Гипомона живёт внутри мира и выдерживает его давление. Не обязательно с драмой, но обязательно с постоян-

ством.

Гипомона как основание живого героя

Почти любой живой герой в реалистическом повествовании начинается с Гипомоны.

До великой цели человек просто живёт. До воздаяния он существует со своей болью, привычками, слабостями, бытом. Даже если история вводит персонажа уже в форме Телоса или Немезиса, где-то в прошлом у него часто есть гипомонский слой: человек, который ещё не стал носителем цели или ответа. Это обязательно должно отсвечивать на втором этаже. Герой второго этажа, пусть введённый в сюжет уже Телосом или Немезисом, или даже Кризисом, Катастрофой, ДОЛЖЕН иметь где-то там бывшую Гмпомону. Иначе он станет лишь функцией.

Гипомона — это почва из которой растёт ЛЮБОЙ антропоморфный персонаж. Пусть не сюжетно, но всегда нужно держать его Гипомону где-то в его истории.

Из неё герой может войти в Телос. Из неё герой может войти в Немезис. И в неё же он может вернуться после завершения конечного вектора. Даже Хаос возможно довести до Гипомоны. И самое важное: Маньяк, Абсолют, Кризис и даже Катастрофа, при определённых условиях и фактическом выживании, ТОЖЕ переходят обратно в Гипомону.

Фродо после уничтожения Кольца уже не существует как Телос в прежнем смысле. Его миссия завершена. Он возвра-

щается в мир, но не возвращается прежним. Его новая Гипомона травмирована, истощена, надломлена, но это всё равно возвращение из миссии в жизнь.

Джейсон Борн после закрытия первого узла тоже перестаёт быть Немезисом в строгом смысле. Он вернул себе имя, ответил структуре, которая сделала его оружием, и дальше должен либо жить, либо получить новый вектор. Старый Немезис не может продолжаться бесконечно без искажения.

Гипомона — точка входа и точка выхода.

Но это не делает её служебной. Иногда вся история держится именно на ней.

Гипомона и этажность

Уже говорилось, что читать систему как лестницу величия — это ошибка. Первый этаж не слабее второго. Второй не «лучше» первого. Третий не «круче» остальных. Этаж показывает не ценность персонажа, а степень сужения его жизни.

Чем выше этаж, тем меньше у героя обычного человеческого люфта. Телос сужает жизнь вокруг цели. Немезис сужает жизнь вокруг ответа. Кризис и Катастрофа сужают жизнь до предельного действия по отношению к миру. Абсолют сужает мир до принципа.

Гипомона устроена иначе. Она сохраняет ширину жизни, оставаясь морально более свободной.

Она может быть глубже, живее и драматургически мощнее любого Телоса. Может держать роман, сериал, игру, пье-

су, целую сагу. Может быть центральной фигурой истории, самым запоминающимся персонажем, главным нервом повествования.

Пёс Клиган не становится слабым персонажем из-за того, что он не Телос и не Немезис в строгом смысле. Его сила именно в гипомонской амбивалентности. Он грубый, жестокий, травмированный, неприятный, способный на защиту, способный на отступление, способный на движение. Его нельзя свести к миссии. Его нельзя свести к воздаянию. Он живёт как человек, которого мир изуродовал, но не превратил в чистую функцию.

Да, кто-то может, исходя из собственной рамки, посчитать Клигана злодеем, но посмотрите шире: всё то, что он делает, не является ни местью/шерифством, ни высшей целью, ни тем более ПЕРЕУСТРОЙСТВОМ МИРА. Он фактически ходит на работу и просто живёт.

Серсея тоже не теряет значимости из-за того, что остаётся, внезапно, Гипомоной. Она не строит новый мир. Не ведёт человечество к цели. Не отвечает одному виновнику за нарушенную меру. Она удерживает себя, власть, детей, дом, имя, страх и право быть наверху. Её масштаб огромен, но масштаб не равен Телосу.

Опять включается собственное видение: она Злая Королева. Да, возможно, но посмотрите более глубоко. Она ставит цели: удержать королевство, посадить Джоффри на трон, прощая ему вообще всё, ведь он сыночка-корзиночка, ото-

мстить Его Воробейшеству… но это всё не Немезис, прыгающий в Телоса. Отнюдь. Это обычная жизнь. Она РАБОТАЕТ Серсеей, просто шагая вперёд по своей жизни. Месть Воробейшеству, несмотря на эпичный подрыв всей септы, не делает её Немезисом в моменте. Гипомона, как и все мы, имеет возможность отомстить обидчику, не превращая это в цель своей жизни.

Тирион Ланнистер может влиять на судьбы королевств, переходить между лагерями, служить разным правителям, ошибаться, спасать, предавать, пить, говорить правду, врать и снова искать место в мире. Но это не делает его Телосом ДАЖЕ ТОГДА, когда он становится соратником Дэйнерис, принимая её путь. Его суть в живом несении себя через мир, который постоянно меняется, заставляя его подстраиваться под изменения.

Джон Сноу может быть важнейшей фигурой сюжета, но важность для сюжета не равна праву или необходимости тащить важного героя на второй этаж. Он несёт долг, происхождение, власть, ожидания, войну, чужую веру в него и собственную усталость. Его героизм часто именно гипомонский: выдержать то, что на него положили, и не потерять себя окончательно. Джон Сноу — это не цель, это жизнь.

Даже **Дарт Вэйдер** в классической трилогии — Гипомона. Да, он злой каратель Империи. Да, он преследует повстанцев по всей галактике. Да, он допущен в самый центр Империи и является вторым в иерархии, являясь учеником

Сидиуса, но… это просто его жизнь. А каратель и столп Империи — лишь работа. Убийство Императора в конце — не внезапная активация Немезиса или Телоса, вспомнившего о некоей высшей цели, а лишь реакция мужчины, вспомнившего, что он отец. Чистейшая Гипомона.

Гипомона не меньше остальных. Она просто иначе устроена.

Масштаб не переводит героя на второй этаж

Второй частый соблазн — считать, что если персонаж влияет на большие события, значит он уже Телос или Немезис.

Это ошибка.

Можно быть злой королевой и оставаться Гипомоной.

Можно быть воином, советником, бастардом, убийцей, матерью, политиком, солдатом, магом, чудовищем и всё равно оставаться на первом этаже.

Можно быть мощным Мандалорцем, или крутым охотником на зомби, но сидеть на первом этаже.

Вектор определяется не масштабом влияния, а внутренней осью.

Серсея влияет на судьбу всего государства, но её движение не становится Телосом только из-за масштаба. Она не строит новую историческую форму. Она удерживает свою власть и своё право на существование в мире, где власть является способом не быть уничтоженной.

Тирион может менять ход войны, но его внутренняя фор-

ма не сводится к большой цели. Он не Телос только потому, что оказался рядом с троном.

Джон может участвовать в войне за судьбу мира, но его участие не превращает его автоматически в Телос. Он может быть фигурой долга, несения, принятой нагрузки и чужих ожиданий, оставаясь при этом Гипомоной.

Дарт Вэйдер просто ходит на работу.

Сверхспособности не поднимают героя на другой этаж. Власть не поднимает героя на другой этаж. Трагическая биография не поднимает героя на другой этаж. На другой этаж переводит только появившаяся функциональная ось.

Гипомона и Хаос

После введения в систему Хаоса важно не смешивать его с Гипомоной.

Оба находятся на первом этаже, но держатся на разных основаниях.

Гипомона живёт.

Хаос функционирует.

Гипомона существует через амбивалентность, внутренний люфт, способность быть разной, ошибаться, сомневаться, хотеть частного, менять поведение без обязательного превращения в другую сюжетную функцию.

Хаос держится повторяемой ролью. Он может быть светлым, тёмным, своим, чужим, роевым или жанрово-функциональным, но его основа не в живом несении, а в устойчивом

действии внутри формы.

Различие простое:

Гипомона имеет функцию как часть жизни.

Хаос имеет жизнь как оформление функции.

Гипомона и моральная амбивалентность

Гипомона живёт за счёт морального люфта.

Это не значит, что она вне морали. Наоборот, она может быть очень морально насыщенной. Просто мораль не фиксирует её в одной предельной поляризации так, как фиксирует Телос или Немезис. Телос и Немезис обязаны держать себя в рамках собственного морального контура, Гипомона может быть разной, не ломаясь при этом. Моральный предел Гипомоны лежит в её человечности и собственном контуре, который существует внутри морального контура всей истории.

Гипомона может сделать хорошее и плохое. Может защитить одного и бросить другого. Может предать и потом спасти. Может быть жестокой из страха, доброй из усталости всё время сохранять тёмный флёр, верной по привычке, трусливой, благородной в одном месте и мерзкой в другом.

Это не разрушает её автоматически.

Пёс Клиган может совершить поступок, который у другого персонажа выглядел бы как резкий моральный поворот, но в нём это считывается как продолжение сложной амбивалентности. Он не обязан быть чистым злодеем, чтобы оста-

ваться собой. И не обязан стать светлым героем, однажды решив сменить лагерь.

Серсея может любить своих детей и уничтожать чужих. Её любовь не отменяет её жестокости. Её жестокость не отменяет её человеческой привязанности. Она не становится Тёмным Телосом, решив сохранить власть Ланнистеров, или Немезисом, взорвав септу. Она остаётся Гипомоной, в которой моральное противоречие является частью живой формы.

Тирион может быть умным и мелочным, сострадательным и язвительным, верным и предающим. Его нельзя свести к одному нравственному знаку. Он существует в зоне человеческого движения, а не в зоне жёсткой оси.

Вэйдер не становится Светлым Кризисом из-за убийства Императора и, фактически, исполнения роли, назначенной ему пророчеством. Он просто защищал сына.

Гипомона позволяет персонажу быть несимметричным.

Именно это делает её живой.

Как Гипомона ломается

Гипомона может ломаться и ломается иначе, чем формы героя со второго этажа.

Это происходит, когда её лишают амбивалентности и не дают взамен настоящего вектора.

Если «светлой»* Гипомоне сюжетно запрещают ошибаться, сомневаться, быть неприятной, хотеть частного, действо-

вать мелко, уставать, злиться, отступать или иметь тень, НЕ ИЗМЕНИВ, при этом, мир вокруг, она не становится светлее. Она становится мертвее, картоннее, функциональнее.

Так часто ломают положительных персонажей. Автор боится дать им пятно, и герой превращается в ходячую моральную эмблему. Он всегда прав, всегда благороден, всегда выбирает правильное, всегда говорит нужное. Формально он может быть хорошим человеком, но как персонаж он перестаёт дышать и теряет ту самую глубину, которую так любят хвалить.

То же может произойти с «тёмной» Гипомоной. Если её лишить человеческого люфта и оставить только функцию зла, она тоже станет картонной. Злодей первого этажа, который никогда не ест, не любит, не боится, не устаёт, не ошибается и не имеет ни одного частного движения, перестаёт быть живой фигурой. Он превращается в кнопку сюжета.

Гипомона не требует нравственной чистоты или наоборот искусственной злобности. Она требует права быть человеком внутри истории.

Когда это право исчезает, исчезает и герой несения, и Гипомона смещается в Хаос.

*Гипомона амбивалентна, потому понятие «светлой/тёмной» более функциональное

Гипомона как кислород мира

Очевидно, но подсвечу, что если в истории каждый пер-

сонаж станет Телосом, Немезисом, Кризисом, Катастрофой или Абсолютом, мир быстро начнёт выглядеть фальшиво.

У каждого великая цель. У каждого незакрытая месть. Каждый говорит с судьбой. Каждый несёт историческое значение. Каждый либо строит мир, либо отвечает миру, либо собирается его переломить.

Такой мир может работать в мифе, эпосе, комиксной гиперболе или опере, где сама форма допускает повышенную плотность предназначений. Но в более живом повествовании это быстро превращает персонажей в набор громких функций. И даже в мифе или опере есть свои Гипомоны.

Гипомона даёт миру воздух.

Она создаёт ощущение, что люди живут не только ради сюжета. Что у них есть усталость, еда, страх, зависть, привычка, смешные желания, частные обиды, случайные добрые поступки, ошибки, не связанные с великой судьбой. Гипомона даёт потребителю истории возможность передохнуть и найти точки опоры с реальностью, которая чаще всего далека от страстей верхних этажей.

Гипомона позволяет миру быть населённым, а не только сконструированным.

Именно поэтому сильная история нуждается не только в героях цели и воздаяния. Ей нужны те, кто несёт жизнь рядом с ними. Иногда именно эти персонажи оказываются самыми живыми, потому что они не обязаны всё время звучать как собственная легенда.

Гипомона как возвращение после вектора

Гипомона важна не только в начале пути героя, но и в его конце.

Телос конечен. Когда цель выполнена, герой не может бесконечно оставаться Телосом той же цели. Он либо возвращается в жизнь, либо получает новый вектор, либо ломается, если не способен отпустить миссию.

Немезис тоже конечен. Когда воздаяние совершено, герой не может честно продолжать ту же самую кару. Если он продолжает без адреса, воздаяние превращается в инерцию насилия.

Поэтому Гипомона — это не откат в слабость. Это возможность снова стать живым после цели, суда, миссии или предельной роли.

Но возвращение в Гипомону не означает счастливое восстановление.

Герой может вернуться травмированным, опустошённым, потерявшим цель жизни. Может не найти себе места. Может обнаружить, что обычная жизнь больше не принимает его. Может физически выжить и внутренне остаться за пределом. Всё это всё равно возвращение из вектора в жизнь, пусть жизнь уже и не совпадает с прежней.

Фродо возвращается в Шир, но Шир уже не может стать для него прежним домом.

Борн может выйти из первого узла, но это не значит, что

он стал обычным человеком.

Гипомона после вектора часто тяжелее исходной Гипомоны. Она знает цену пути.

Главное о Гипомоне

Гипомона — это герой несения.

Она не является слабым вариантом героя и не служит мусорной категорией для всех, кто не подошёл под более эффектные типы.

Она держит человеческую амбивалентность, бытовую плотность, право на ошибку, внутренний люфт и саму возможность мира быть живым.

Гипомона может быть маленьким человеком, который едва выносит собственную жизнь. Может быть королевой. Может быть чудовищем. Может быть центральным персонажем огромной истории.

Её вопрос не «ради какой высшей цели я иду?» и не «кому должно быть отвечено?».

Её вопрос проще и тяжелее:

как продолжать существовать?

Именно поэтому Гипомона — основание всей системы. Без неё Телос и Немезис повисают в воздухе, а Кризис, Катастрофа и Абсолют превращаются в абстрактные функции.

9 Хаос

Хаос — герой функции

Хаос — это второй базовый тип первого этажа.

Название может сбить с толку. Здесь речь не о персонаже, который ведёт себя случайно, громко, нелепо или непредсказуемо. Хаос в этой системе означает не беспорядок характера, а функциональное существование.

Если Гипомона живёт, то Хаос функционирует.

Он может быть человеком, маской, чудовищем, супергероем, злодеем, комедийной фигурой, повторяющимся раздражителем, вечной угрозой, защитником, разрушителем или частью жанрового механизма. Его суть состоит в устойчивом действии, которое он снова и снова выполняет внутри истории, а не в амбивалентном проживании мира, чтобы «приземлять» его и делать проживаемым.

Хаос ВСЕГДА возвращает функцию.

Он защищает, угрожает, смешит, раздражает, спасает, нарушает порядок, восстанавливает порядок, приносит опасность и проблемы, гасит опасность.

Хаос — это персонаж или форма, через которую история получает какой-то импульс, не выходя за пределы первого этажа.

Хаос как базовая функция

Хаос находится на первом этаже, потому что сам по себе не имеет большой оси второго этажа, как и Гипомона.

У него может быть своя мотивация. Может быть даже травма, которую он вновь и вновь несёт. Может быть биография. Может быть стиль, образ, привычка, речевая манера, личная боль, узнаваемый жест, даже собственная локальная арка. Но всё это ещё не делает его Телосом, Немезисом или Маньяком.

Пока персонаж снова и снова возвращается к одной жанровой роли, его основание остаётся хаотическим. Он не идёт к завершению, даже не находится на старте. Он существует лишь как повторяемое действие внутри формы.

Именно поэтому Хаос особенно важен для онгоингов, ситкомов, мультсериалов, слэшеров, комиксных серий, приключенческих циклов, игровых франшиз и любых историй, где мир обязан продолжаться после каждой арки.

В таких формах персонаж часто не может начать и завершить себя. Он должен вернуться.

Герой снова спасает.

Злодей снова угрожает.

Смешной сосед снова появляется в нужный момент.

Вечный враг снова сбегает, воскресает, возвращается или находит новый способ испортить равновесие.

Мир снова приходит в состояние, из которого можно начать следующую серию.

Хаос — это первый этаж повторяемой жанровой энергии.

Хаос не ниже других типов

Хаос можно принять за «менее полноценного» персонажа. Изначально можно подумать, что всех картонок можно отнести сюда, что это свалка для плоских персонажей.

Это тотальнейшая и непростительная ошибка.

Хаос может быть проще Гипомоны по внутренней амбивалентности, но это не делает его слабее как элемент истории.

Тут надо уточнить:

Хаос устроен иначе. Если Гипомона имеет амбивалентность и люфт, делясь на «свет» и «тьму» не по-настоящему, оставаясь серой областью нашей структуры, то Хаос имеет совершенно иное устройство.

Помните, в прошлой главе говорилось о том, как Гипомона может сломаться и уйти в Хаос?

Нужно понимать природу Хаоса в рамках векторной системы.

Хаос жёстко разделён внутри себя:

Светлый Хаос / Свой Хаос

Тёмный Хаос / Чужой Хаос

Рой

(Рой будет рассмотрен в следующей главе, чтобы не было путаницы)

Разделение Хаоса внутри себя даёт возможность держать жанровую форму там, где живой амбивалентный персонаж мог бы разрушить повторяемость.

Классический супергеройский онгоинг нуждается в свет-

лом Хаосе. (Да, Супермен, Бэтмен, Спайдермен в бесконечных мультсериалах и классических комиксовых сериях относятся к Светлому Хаосу в векторной системе)

Классический вечный злодей нуждается в Тёмном Хаосе. (речь о тех же комиксах/мультсериалах)

Ситком нуждается в Своих и Чужих хаотических фигурах. (тут разделение на Свой/Чужой из-за особой ситуацией с Моралью в Ситкомах)

Даже хорроры нуждаются в Хаосе, ведь не все антагонисты даже в культовых фильмах не относятся к типам второго этажа.

Серийная приключенческая форма нуждается в тех, кто снова запускает действие.

Хаос может быть культовым. Он может быть ярче живых персонажей, даже стать символом целого жанра и держать франшизу десятилетиями, но его сила не в том, что он проходит завершённую человеческую дугу. Его сила в том, что он воплощает действие, без которого жанр перестанет быть собой.

Бэтмен в бесконечном комиксном режиме важен не потому, что каждый раз завершает историю с преступностью Готэма. Он важен потому, что снова и снова выходит в ночь.

Супермен в классическом серийном режиме важен не потому, что окончательно меняет устройство мира (хотя он мог бы!). Он важен потому, что снова оказывается там, где мир не выдержал бы без него.

Человек-паук снова выбирает ответственность, снова спасает, снова теряет, снова возвращается к роли. Его жизнь может быть плотной, болезненной, смешной, трагичной, но серийная форма вновь и вновь возвращает его к функции светлого удержания и теме силы и ответственности, которая никогда не даст катарсиса ни герою, ни зрителю.

Это чистый и незамутнённый Хаос, и в этом нет унижения.

Светлый Хаос

Светлый Хаос — это функция, закреплённая за положительным полюсом жанра.

Он защищает, спасает, помогает, удерживает, возвращает равновесие, не даёт миру провалиться в тьму или распад. Его свет не обязательно завязан на бытовую доброту, постоянную улыбку, или яркий костюм в светлых тонах. Он может быть мрачным, травмированным, грубым, тяжёлым, опасным, угрюмым, но в жанровой конструкции он выполняет светлую функцию.

Онгоинговый Бэтмен — светлый Хаос, когда его роль состоит в бесконечном удержании Готэма от падения. Он не решает саму тему преступности. Он борется с симптомами, имея возможности бороться с причиной. Он снова выходит туда, где город нуждается в ночной фигуре страха для тех, кто сам привык быть страхом.

Онгоинговый Супермен — светлый Хаос, когда снова и

снова подтверждает возможность спасения. Он не обязан вести человечество к новой исторической форме. Его функция в серийном режиме — быть возвращающимся ответом добра, света и справедливости на очередную угрозу.

Онгоинговый Человек-паук — светлый Хаос, когда его жизнь снова возвращается к ответственности. Личная усталость, болезни, страх, бедность, вина и потери не переводят его автоматически в Гипомону, если вся структура снова подчиняет эти состояния подтверждению одной функции: он должен помочь, потому что он Человек-Паук.

Светлый Хаос может страдать. Может сомневаться. Может быть временно сломан, заражён, сбит, обманут, уставлен в точку морального испытания.

Но пока история возвращает его к повторяемой светлой функции, его базовая форма остаётся хаотической.

Сразу подсвечу: Тайны Смоллвиля — долгий сериал про Супермена, не являющегося Светлым Хаосом. Там вполне себе двухэтажная история, где Кларк имеет длительные арки Светлого Телоса и перерывы отдыха в Гипомоне. Его враги там часто выступают Тёмными Немезисами или Тёмными Телосами. Хаос там присутствует, но не так тотально, как, например, в рядовых комиксных онгоингах.

Тёмный Хаос

Тёмный Хаос — это функция угрозы, закреплённая за отрицательным полюсом жанра.

Он разрушает, искушает, травит, сбивает равновесие, возвращает зло, запускает конфликт, проверяет героя, портит мир, создаёт давление.

Тёмный Хаос не обязан быть глубоким злодеем с большой целью. У него может быть травма, эстетика, философия, речь о мире, личная обида, даже сильная сцена прошлого. Но если его основная роль — снова возвращаться как угроза, он остаётся функцией.

Джокер (любой из врагов комиксного Бэтмена) в бесконечном комиксном режиме — тёмный Хаос. Он может получать разные объяснения, разные версии прошлого, разные оттенки отношений с Бэтменом. Но в серийной форме он снова возвращает Готэму насилие, абсурд, страх, нарушение границы и тёмную игру.

Кстати, Джоффри в «Игре престолов» является примером чистейшего Тёмного Хаоса не потому, что у него нет личности вообще, или что он «картонка», нет. Его драматическая функция во многом состоит в производстве капризного, садистского, неуправляемого зла внутри уже опасного и жанрово нагруженного трёхэтажного мира. (Да, Игра Престолов — пример полнонагруженной истории с тремя уровнями эскалации). Джоффри не строит большую цель, не ведёт историю к новому порядку, не отвечает за нарушенную меру. Он портит, унижает, угрожает, мучает, разлагает пространство вокруг себя. Поэтому его смерть вызывает не уважение к завершённой арке, а полнейший катарсис у зрителя и глобаль-

ную разрядку на грани ликования: функция тёмного раздражителя наконец остановлена.

Тёмный Хаос не обязательно хуже написан, чем тёмный Телос. Наоборот, тот же Джоффри доказывает НАСКОЛЬКО успешен может быть чистый Хаос в сложном сюжете, сколько отклика и эмоций он может дать потребителю истории.

Хаотический герой просто иначе устроен. Тайвин может быть страшнее как системная фигура власти. Джоффри может быть ненавистнее как хаотическая функция насилия. Это разные формы зла.

Не недооценивайте Хаос и уважайте его.

Хаос в ситкоме: свой и чужой

В комедийном жанре моральная полярность часто ослабляется, ведь Ситком редко работает с той же тяжёлой моральной ценой, что трагедия, эпос или политическая драма.

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.