

Писательская мастерская

ОТ ЗАМЫСЛА К ЖИВОМУ РОМАНУ

Практический курс по сюжету,
героям, миру, сценам и редактуре



Александр Василев

Писательская мастерская.

От замысла к живому роману

<https://litres.ru/74279478>

SelfPub; 2026

Аннотация

Перед вами не сборник обязательных правил и не обещание универсального рецепта успешной книги. Художественное произведение невозможно создать по одной формуле, потому что каждый замысел требует собственных решений.

Задача этого курса — предложить автору систему профессиональных вопросов, методов диагностики, практических упражнений и рабочих инструментов. Они помогают увидеть связь между сюжетом, характером, темой, миром, сценами, кульминацией и финалом, а также понять, почему отдельные элементы текста работают или перестают работать.

Примеры в книге созданы специально для объяснения рассматриваемых принципов. Их цель — не показать единственно правильный способ письма, а сделать видимой внутреннюю механику художественного решения.

Эту книгу можно читать последовательно как полный курс или использовать как практический справочник, возвращаясь

к отдельным главам во время планирования, написания и редактирования собственного романа.

Содержание

Глава 1. С чего начинается книга: с идеи, темы или героя?	6
Глава 2. Тема романа: о чём ваша книга, кроме сюжета?	31
Глава 3. Как создать главного героя, за которым читатель согласится идти	55
Глава 4. Второстепенные персонажи: как сделать их живыми, а не служебными	92
Глава 5. Антагонист, который считает себя правым	124
Глава 6. Сюжет без хаоса: причина, следствие и цена выбора	159
Глава 7. Как построить сцену, после которой история уже не может вернуться назад	204
Глава 8. Первая глава: как заинтересовать читателя без дешёвого шока	240
Глава 9. Диалоги, в которых люди говорят не то, что думают	282
Глава 10. Описание без перегруза: как заставить мир дышать	324
Конец ознакомительного фрагмента.	331

Александр Василев

Писательская

мастерская. От замысла

к живому роману

Название: ПИСАТЕЛЬСКАЯ МАСТЕРСКАЯ. От замысла к живому роману.

Автор(-ы): Александр Василев

Глава 1. С чего начинается книга: с идеи, темы или героя?

С чего начинается книга: с идеи, темы или героя?

Иногда книга начинается с лица.

Человек стоит на краю крепостной стены и понимает, что город уже не спасти.

Иногда — с места.

Пустая железнодорожная станция, на которую приходит поезд без машиниста.

Иногда — с одного вопроса:

Что произойдёт, если современный человек окажется в мире, где его знания не дают ему власти, а превращают в угрозу для окружающих?

А иногда автор просто видит сцену.

Дождь. Ночной мост. Раненый мужчина держит на руках чужого ребёнка. За ним идут люди, которым ребёнок нужен живым, а он сам — мёртвым.

Сцена волнует. Герой не выходит из головы. Хочется немедленно открыть новый документ и написать первую главу.

Но через несколько страниц история останавливается.

Автор знает, **как всё началось**, однако не понимает:

— куда вести героя;— в чём заключается настоящий кон-

фликт;— почему читатель должен продолжить чтение;— достаточно ли замысла для целого романа;— о чём эта книга, кроме происходящих в ней событий.

Так случается потому, что яркий образ, интересная идея и даже выразительный главный герой — ещё не роман.

Это только дверь.

Сегодня мы попробуем понять, что находится за ней.

Идея, тема, сюжет и герой — не одно и то же

Начинающие авторы нередко говорят:

У меня есть идея для книги: человек попадает в магический мир.

Но это ещё не полноценная идея романа. Перед нами лишь **сюжетная предпосылка** — исходная ситуация.

Она отвечает на вопрос:

Что необычного произошло?

Человек попал в прошлое.Женщина проснулась в чужом теле.Мёртвый король вернулся спустя двести лет.Из мира внезапно исчезла магия.Все люди утратили способность лгать.

Подобная предпосылка может быть очень привлекательной, но сама по себе она не создаёт историю.

Представим:

Инженер из нашего мира оказывается в средневековом королевстве.

Что произойдёт дальше?

Он построит паровую машину?Станет советником коро-

ля? Попадёт в тюрьму по обвинению в колдовстве? Попыта-
ется вернуться домой? Возглавит восстание? Решит, что не
имеет права вмешиваться в развитие чужого мира?

Каждый из этих вариантов ведёт к совершенно другой
книге.

Поэтому важно различать несколько основных понятий.

Сюжетная предпосылка

Необычная исходная ситуация.

Современный врач оказывается в теле придворного лека-
ря, обвинённого в отравлении наследника престола.

Идея произведения

Основной замысел: что именно автор собирается исследо-
вать с помощью этой ситуации.

Человек, обладающий современными медицинскими зна-
ниями, должен выжить в обществе, где политическая выгода
значительно важнее истины.

Тема произведения

Глубинный вопрос, проходящий через весь роман.

Можно ли сохранить профессиональный и нравственный
долг, если спасение невинного человека угрожает жизни
тысяч других людей?

Сюжет

Последовательность решений, конфликтов и последствий.

Герой пытается доказать истинную причину болезни на-
следника, обнаруживает заговор, вынужден сотрудничать с
человеком, которого считает убийцей, и в финале выбирает

между спасением одного ребёнка и предотвращением гражданской войны.

Сюжетная предпосылка привлекает внимание.

Идея определяет направление.

Тема придаёт происходящему смысл.

Сюжет превращает всё это в движение.

Книга может начаться с чего угодно

Не существует единственно правильной последовательности создания произведения.

Один автор сначала видит героя.

Другой придумывает мир.

Третий слышит отдельную реплику.

Четвёртый знает финал, но ещё не понимает, как к нему прийти.

Пятый много лет размышляет над нравственным вопросом и лишь потом находит историю, способную его воплотить.

Важно не то, **с чего вы начали**, а то, сумели ли вы достроить остальные части.

Рассмотрим несколько наиболее распространённых вариантов.

1. Книга начинается с героя

Вы видите человека.

Он уже почти живой.

Вы знаете, как он разговаривает, чего боится, каким образом скрывает раздражение, почему избегает зеркал и что

носит во внутреннем кармане.

Но пока не знаете, что с ним произойдёт.

Например:

Старый военный переводчик живёт в одиночестве и каждое утро получает письмо от сына, погибшего пятнадцать лет назад.

Герой и загадка уже существуют.

Теперь необходимо задать вопросы:

— чего он хочет;— почему письма начали приходить именно сейчас;— что изменится, если он перестанет их читать;— кто или что ему противостоит;— какое решение окажется для него самым тяжёлым?

Пока герой лишь получает письма и размышляет, перед нами может быть атмосферный рассказ.

Чтобы возник роман, письма должны **вынудить его действовать**.

Например:

В одном из писем сын называет дату катастрофы, которая ещё не произошла.

Теперь появляется цель.

Но цель — ещё не весь конфликт.

Если герой просто предупреждает власти и спасает людей, история может завершиться слишком быстро.

Поэтому возникает сопротивление:

— ему не верят;— письмо требует совершить преступление;— предотвращение одной катастрофы приведёт к дру-

гой;— погибший сын просит отца не спасать его;— герой начинает подозревать, что автор писем знает его самые постыдные тайны.

Хороший сюжет не просто ставит перед героем задачу.

Он предлагает выбор, при котором **каждое решение имеет цену**.

2. Книга начинается с мира

Иногда автор сначала придумывает устройство реальности.

Двенадцать летающих городов.

Империя, в которой время используется в качестве валюты.

Мир, где магическая способность передаётся только тому, кто убил её предыдущего владельца.

Королевство, в котором мёртвые сохраняют право участвовать в выборах.

Это прекрасная отправная точка для воображения — и одновременно опасная ловушка.

Автор может годами создавать:

— карты;— языки;— религии;— династии;— магические ранги;— экономику;— историю войн;— названия десятков провинций.

Но читатель приходит не на экскурсию по энциклопедии.

Ему нужен человек, для которого правила этого мира становятся личной проблемой.

Представим мир, где магическая способность переходит

к тому, кто убил её прежнего носителя.

Это интересно.

Но где история?

Она возникает вместе с героем:

Девушка случайно убивает напавшего на неё мага и получает способность исцелять. Чтобы сохранить дар и вылечить умирающего брата, она должна скрыть убийство от ордена, считающего каждого нового носителя преступником.

Теперь устройство мира влияет на:

— цель героини;— её страх;— нравственный конфликт;— отношения с братом;— действия противников;— цену способности.

Мир перестаёт быть декорацией.

Он становится участником сюжета.

Полезный вопрос для автора:

Какое правило моего мира сильнее всего мешает герою получить желаемое?

Если никакое правило не создаёт для персонажа реальной проблемы, возможно, мир пока существует отдельно от истории.

3. Книга начинается с темы

Иногда автор хочет написать о чём-то важном.

О власти.

О вине.

О войне.

О предательстве.

О страхе старости.

О праве человека изменять прошлое.

О том, можно ли спасти другого против его собственной воли.

Это серьёзная отправная точка, но и здесь существует опасность.

Тема легко превращается в лекцию.

Персонажи начинают произносить правильные слова. Сюжет служит только доказательству авторской позиции. Противники оказываются глупыми, потому что обязаны ошибаться. Главный герой всегда прав, поскольку выражает мнение автора.

Сильная тема работает иначе.

Она не предлагает готового ответа.

Она создаёт столкновение **двух правд**, каждая из которых имеет собственные основания.

Например, тема:

Имеет ли человек право изменить историю, если знает о будущей трагедии?

Слабый вариант:

Главный герой стремится предотвратить войну. Все, кто ему мешает, жестоки, корыстны или глупы.

Более сильный вариант:

Герой способен предотвратить войну, убив ребёнка, который через тридцать лет станет диктатором. Но сейчас этот ребёнок невиновен, а его смерть может привести к другой,

ещё более разрушительной войне.

Теперь тема перестаёт быть лозунгом.

Она становится выбором.

Другой пример:

Что важнее — безопасность общества или свобода личности?

Необязательно создавать злую империю, в которой свобода уничтожается без всякой причины.

Гораздо интереснее, если установленный порядок действительно спасает людей:

— маги способны случайно разрушать города;— опасные способности требуют контроля;— преступность значительно снизилась;— большинство граждан поддерживает существующую систему.

Но главный герой видит цену этой безопасности:

— детей отнимают у родителей;— подозрение заменяет доказанную вину;— человеку запрещено выбирать собственную судьбу.

Теперь обе стороны обладают убедительными аргументами.

Читатель не получает готового ответа.

Он проживает вопрос вместе с персонажами.

4. Книга начинается со сцены

Это один из самых естественных способов рождения истории.

Автор видит эпизод:

Женщина открывает дверь и обнаруживает за столом саму себя — только на двадцать лет старше.

Или:

После сражения солдат узнаёт среди пленных человека, который спас ему жизнь во время другой войны.

Или:

Во время коронации новый император слышит голос погибшего брата, исходящий из короны.

Сцена может быть яркой и выразительной.

Однако стоит проверить, является ли она:

— началом истории;— кульминацией;— финалом;— основой для рассказа;— просто красивым образом.

Задайте себе несколько вопросов:

Что происходило непосредственно перед этой сценой?Что необратимо изменилось после неё?Какое решение должен принять герой?Кто пострадает из-за этого решения?Можно ли убрать сцену, не разрушив весь роман?

Если после эпизода ничего существенного не меняется, возможно, перед нами пока только атмосфера, а не сюжетный поворот.

Что такое настоящая идея романа

Сильную идею часто можно сформулировать через три элемента:

человек + невозможная ситуация + тяжёлый выбор

Например:

Честный следователь получает способность видеть чужую

вину, но обнаруживает, что самый страшный преступник искренне считает себя невиновным.

Или:

Военный врач оказывается в теле офицера вражеской армии и должен решить, спасти ли солдат, которых ещё вчера считал противниками.

Или:

Молодая волшебница может вернуть к жизни одного человека, но ради этого весь мир должен забыть другого.

Здесь уже присутствуют не только необычные обстоятельства, но и направление будущего конфликта.

Рассмотрим более привычный жанровый пример.

Слабая формулировка

Парень попадает в магический мир и становится могущественным магом.

Мы понимаем жанр, но ещё не видим историю.

Более конкретная формулировка

Студент-химик попадает в мир алхимии и обнаруживает, что местная магия нарушает известные ему законы природы.

Появляется индивидуальность, но пока нет личной цены.

Более сильная формулировка

Студент-химик оказывается в теле придворного алхимика, которого должны казнить через семь дней. Чтобы доказать свою невиновность, он вынужден воспроизвести запрещённое оружие, из-за которого погиб прежний хозяин тела.

Теперь у нас есть:

— герой;— ограниченный срок;— конкретная цель;
— профессиональное преимущество;— опасность;— нрав-
ственная цена;— тайна прежнего владельца тела.

Такой замысел уже способен двигать роман.

Что отличает идею рассказа от идеи романа

Не каждая хорошая задумка требует пятисот страниц.

Иногда автор растягивает до романа историю, которая могла бы стать сильным рассказом.

Иногда, наоборот, пытается вместить судьбу нескольких поколений в двадцать страниц.

Идея рассказа часто строится вокруг:

— одного события;— одного открытия;— одного ре-
шения;— одного внутреннего изменения;— ограниченного
числа персонажей;— короткого временного периода.

Например:

Человек получает возможность один раз поговорить с умершей женой, но может задать ей только один вопрос.

Это сильная основа для рассказа.

Идея романа обычно предполагает:

— несколько этапов развития;— изменение отноше-
ний;— нарастающий конфликт;— последствия решений;—
второстепенные линии;— внутреннюю арку героя;— мир,
отвечающий на поступки персонажей.

Чтобы проверить замысел, спросите:

Может ли ситуация существенно измениться несколько раз?

Например:

Герой получает власть.

Затем понимает, что она ограничена.

Потом обнаруживает скрытую цену.

После этого вынужден использовать её против близкого человека.

Наконец узнаёт, что отказ от власти также приведёт к катастрофе.

Так возникает развитие.

Если вся история сводится к одному вопросу:

Кто убийца? Откроет ли он дверь? Согласится ли она?

— возможно, перед вами рассказ или повесть.

Это не недостаток.

Форма должна соответствовать внутреннему объёму истории.

Главный герой — не тот, с кем произошло больше всего событий

Главный герой — это человек, чьи решения определяют направление произведения.

Он не обязан быть:

— самым сильным;— самым умным;— самым добрым;— самым необычным;— избранным судьбой.

Но он должен иметь возможность **выбирать**.

Если герой только получает приказы, попадает в ловушки, выслушивает объяснения и наблюдает, как другие решают проблемы, он становится пассажиром собственного романа.

Даже слабый, зависимый или пленённый персонаж может оставаться активным героем.

Его выборы могут быть небольшими:

— сказать правду или солгать;— довериться или промолчать;— спасти одного человека или сохранить тайну;— отказаться от удобной помощи;— принять ответственность.

Активность героя измеряется не количеством побед.

Она определяется количеством необратимых последствий, вызванных его решениями.

С чего начинается живой герой

Не с цвета глаз.

Не с роста.

Не с перечня способностей.

Не с трагической биографии.

Живой герой начинается с противоречия.

Он хочет одного, но нуждается в другом.

Он считает себя одним человеком, но его поступки показывают нечто иное.

Он обладает качеством, которое одновременно спасает и разрушает его.

Например:

Герой осторожен

Это помогает ему выжить.

Но из-за осторожности он не доверяет людям и теряет союзников.

Героиня стремится спасти всех

Это делает её человеческой.

Но враги начинают использовать её сострадание.

Герой не боится смерти

Это делает его опасным бойцом.

Но, возможно, он не храбр — ему просто безразлична собственная жизнь.

Героиня всегда говорит правду

На первый взгляд это добродетель.

Однако иногда правда становится способом причинить боль, не принимая за неё ответственности.

Хорошая черта создаёт возможности.

По-настоящему сильная черта создаёт одновременно и возможности, и проблемы.

Второстепенные персонажи рождаются вместе с идеей

Даже если вы пока думаете только о главном герое, полезно спросить:

Кто способен заставить его проявить разные стороны характера?

Один персонаж вызывает доверие.

Другой — зависть.

Третий напоминает о прошлом.

Четвёртый показывает, кем герой мог бы стать.

Пятый стремится к той же цели, но готов заплатить другую цену.

Например, главный герой — попаданец, желающий изменить несправедливое королевство.

Рядом с ним могут находиться:

Местный реформатор

Он десятилетиями пытается изменить систему постепенно и считает героя опасным дилетантом.

Молодой революционер

Он поддерживает героя, но готов убивать невиновных ради победы.

Представитель власти

Не злодей, а человек, понимающий, что резкие реформы могут привести к голоду и гражданской войне.

Обычный крестьянин

Его не интересуют великие идеи. Ему важно, будет ли чем кормить детей зимой.

Теперь замысел приобретает объём.

Каждый второстепенный персонаж задаёт герою собственный вопрос.

Сюжет начинается не с события, а с реакции

В королевство прилетел дракон.

Это событие.

Крестьянин прячется.

Рыцарь собирается убить чудовище.

Жрец объявляет дракона богом.

Король хочет заключить с ним союз.

Мальчик узнаёт в нём существо из своих снов.

Именно здесь начинаются разные истории.

Событие само по себе нейтрально.

Сюжет рождается из того, **что человек решает сделать.**

Полезная формула:

Произошло событие → герой принял решение → решение изменило ситуацию → новая ситуация потребовала более трудного решения.

Например:

Герой нашёл магический меч.

Это ещё не сюжет.

Герой решил скрыть меч от короля.

Появилось решение.

Из-за этого его друга обвинили в краже.

Возникло последствие.

Чтобы спасти друга, герой должен признаться или воспользоваться мечом, раскрыв свою силу.

Появился новый, более тяжёлый выбор.

Так создаётся движение истории.

Почему некоторые идеи быстро исчерпываются

1. В замысле отсутствует сопротивление

Герой хочет стать магом.

Поступает в академию.

Учится.

Становится сильнее.

Побеждает врагов.

В подобной истории могут быть интересные эпизоды, но пока отсутствует сила, вынуждающая героя меняться.

Сопротивление — это не обязательно злодей.

Им может быть:

— ограниченное время;— физическая слабость;— закон;— общество;— тайна;— чувство вины;— противоречивое желание;— цена способности;— необходимость сотрудничать с ненавистным человеком.

2. Герой получает всё слишком легко

Если знания из нашего мира решают каждую проблему, попаданец быстро перестаёт быть интересным.

Он знает, как изготовить порох.

Но:

— существуют ли необходимые материалы;— сможет ли он добиться постоянного качества;— кто профинансирует производство;— как он защитит технологию;— что произойдёт, когда оружие попадёт к противнику;— имеет ли он право начинать гонку вооружений?

Знание создаёт не только преимущество.

Оно создаёт ответственность.

3. Автор заранее знает ответ на каждый вопрос

Если тема романа звучит так:

Добро всегда побеждает зло,

а все персонажи существуют лишь для подтверждения этой мысли, история становится предсказуемой.

Гораздо сильнее вопрос:

Что должен сохранить человек, чтобы победа над злом не превратила его самого в новое зло?

4. Отсутствует личная ставка

Королевству угрожает уничтожение.

Это масштабная опасность, но она может оставаться абстрактной.

Читатель сильнее переживает, когда понимает:

— кого конкретно потеряет герой;— в чём он окажется виноват;— какое обещание нарушит;— от чего должен будет отказаться.

Миллион неизвестных жертв создаёт масштаб.

Один человек, которого герой пообещал вернуть домой, создаёт эмоцию.

Сильная история использует и то, и другое.

Как проверить свою идею

Попробуйте ответить на семь вопросов.

1. Кто ваш главный герой?

Не профессия и не внешность.

Кто он внутренне?

Человек, привыкший отвечать только за себя.

2. Чего он хочет?

Ответ должен быть конкретным.

Вернуться домой.

3. Почему он не может получить это сразу?

Переход откроется только после завершения войны.

4. Что ему противостоит?

Время, враги, собственные решения и люди, которых он уже не способен бросить.

5. Что он потеряет при неудаче?

Жизнь и возможность возвращения.

6. Что он потеряет при успехе?

Этот вопрос нередко оказывается ещё важнее.

Чтобы вернуться, ему придётся покинуть людей, которые начали считать его своим.

7. Какой внутренний вопрос исследует история?

Может ли человек вернуться домой, если уже принял ответственность за чужой мир?

Если у вас есть сильные ответы хотя бы на большинство этих вопросов, замысел, вероятно, обладает потенциалом.

Начинающему автору: не пытайтесь решить всё заранее

Одна из частых причин, по которым человек никогда не начинает книгу, — стремление заранее определить абсолютно всё:

— полную историю мира;— биографии всех персонажей;— содержание каждой главы;— точный финал;— магическую систему;— политику;— будущие продолжения;— родословные всех династий.

Для начала это необязательно.

Достаточно определить:

Главного героя.Его конкретную цель.Основное препятствие.Цену неудачи.Первое решение, которое изменит его жизнь.Приблизительное направление финала.

Остальное может развиваться в процессе работы.

Но существует и противоположная опасность: начать без всякого направления и надеяться, что история сама выстро-

ится.

Иногда это происходит.

Гораздо чаще автор доходит до десятой главы и понимает, что герои много разговаривают, путешествуют и сражаются, но книга ни к чему не приближается.

Необязательно иметь подробную карту каждого поворота. Но нужен хотя бы компас.

Автор должен понимать, к какому вопросу движется его история.

Автору, который уже работает над романом: проверьте обещание начала

Откройте первые две главы и запишите, что именно они обещают читателю.

Например:

— загадку исчезнувшей экспедиции;— становление слабого героя;— войну двух империй;— романтическое противостояние;— расследование убийства;— выживание в опасном мире.

Затем сравните это обещание с тем, чем книга становится в середине.

Если начало обещает детектив, а спустя пять глав произведение превращается в школьную комедию, читатель может почувствовать себя обманутым — даже если новая линия сама по себе написана хорошо.

Жанр может расширяться.

Сюжет может менять направление.

Но основное обещание не должно исчезать бесследно.

Если в первой главе герой разыскивает убийцу брата, эта цель должна:

— оставаться активной;— трансформироваться;— получить разрешение;— или сознательно уступить место более важной цели.

Она не должна быть просто забыта.

Опытному автору: тема может быть скрыта в структуре

Тему необязательно проговаривать устами персонажей.

Она может проявляться через повторяющиеся выборы.

Например, роман исследует ответственность.

В начале герой отказывается помогать незнакомому человеку.

Позднее помогает другому, но только потому, что это выгодно.

Затем спасает друга, подвергая опасности окружающих.

В кульминации он должен решить, готов ли принять ответственность за людей, которые никогда его не поблагодарят.

Тема развивается не через разговоры о долге.

Она развивается через усложнение решений.

То же относится к композиционным отражениям.

В начале герой оставляет раненого человека, потому что «невозможно спасти всех».

В финале он сам остаётся раненым и видит, как другой персонаж должен принять такое же решение.

Повторяется не сцена.

Повторяется нравственный вопрос.

Именно это создаёт глубину.

Практическое упражнение

Попробуйте описать замысел своей книги в пяти предложениях.

1. Герой

Моя героиня — молодая придворная переводчица, которая боится принимать самостоятельные решения.

2. Необычная ситуация

Она начинает слышать мысли иностранного посла, обвинённого в подготовке войны.

3. Цель

Она должна доказать его невиновность до подписания смертного приговора.

4. Главный конфликт и цена

Чтобы раскрыть заговор, ей придётся предать королеву, которая когда-то спасла её семью.

5. Тема

Роман исследует, может ли благодарность оправдывать участие в преступлении.

Затем попробуйте удалить имена, декоративные подробности и элементы оформления.

Если замысел сохраняет силу, его основа достаточно прочна.

Небольшой тест для идеи

Ваш замысел, вероятно, обладает жизнью, если:

— герой хочет чего-то конкретного;— препятствие невозможно устранить одним разговором;— сильная сторона героя одновременно создаёт проблемы;— противник имеет собственную логику;— решения приводят к последствиям;— успех также требует жертвы;— история задаёт вопрос, а не только доказывает тезис;— финал проверяет героя серьёзнее, чем начало.

Идея ещё нуждается в развитии, если:

— интерес вызывает только устройство мира;— каждая проблема решается способностью главного героя;— антагонист мешает лишь потому, что он злой;— герою нечего терять;— сюжет зависит от постоянных случайностей;— непонятно, почему история должна быть именно об этом человеке;— финал можно заменить любой произвольной битвой.

Самое важное

Книга может начаться с идеи.

С героя.

С темы.

С образа.

С реплики.

Со сна.

С исторического факта.

С боли, которую автор не способен выразить иначе.

Неправильной отправной точки не существует.

Но для того чтобы замысел превратился в роман, ему

необходимо найти:

— человека, вынужденного действовать;— силу, которая ему препятствует;— выбор, не позволяющий остаться прежним;— следствие, ведущее к следующему выбору;— вопрос, на который не существует лёгкого ответа.

Автор создаёт не просто события.

Он создаёт человека, которому читатель согласится доверить несколько часов собственной жизни.

И если этот человек хочет чего-то достаточно сильно, если цена окажется настоящей, а выбор — трудным, читатель пойдёт вслед за ним.

Даже в мир, которого никогда не существовало.

Задание для читателей

Попробуйте сформулировать замысел своей книги по следующей схеме:

Кто ваш герой? Чего он хочет? Что ему мешает? Чем ему придётся заплатить?

А затем задайте себе самый трудный вопрос:

О чём эта история на самом деле?

В следующей части поговорим именно об этом:

Тема романа: о чём ваша книга, кроме сюжета?

Глава 2. Тема романа: о чём ваша книга, кроме сюжета?

Тема романа: о чём ваша книга, кроме сюжета?

Один солдат входит в горящий дом и выносит ребёнка.

Другой остаётся снаружи, потому что отвечает за десятё-
рых бойцов и не имеет права рисковать их жизнями.

Кто из них поступил правильно?

Первый спас человека.

Второй сохранил подразделение.

Первый нарушил приказ.

Второй оставил ребёнка в огне.

Если автор заранее знает единственный допустимый ответ
и строит сцену только для того, чтобы доказать его, перед
нами нравоучение.

Если оба решения понятны, оба имеют цену, а послед-
ствия ещё долго преследуют героев — начинается литерату-
ра.

Сюжет отвечает на вопрос:

Что произошло?

Тема задаёт другой:

Что это означает для человека?

Именно тема превращает последовательность приключе-
ний, сражений, путешествий и открытий в историю, которая

остаётся с читателем после последней страницы.

Сюжет и тема — не одно и то же

Представим роман о человеке, попавшем в другой мир.

На уровне сюжета всё может выглядеть так:

Инженер оказывается в средневековом королевстве, становится советником правителя, вводит новые технологии и помогает государству победить в войне.

Это краткое описание событий.

Но о чём эта книга на самом деле?

Возможны разные варианты.

Вариант первый

Имеет ли чужак право менять общество, последствий развития которого он не понимает?

Вариант второй

Может ли технический прогресс сделать людей лучше?

Вариант третий

Что происходит с человеком, когда окружающие начинают считать его великим, а он сам знает, сколько ошибок скрывается за победами?

Вариант четвёртый

Где проходит граница между помощью и властью над чужой судьбой?

Сюжетная основа одна.

Но тема способна изменить весь роман:

— характер героя;— выбор антагониста;— устройство мира;— смысл победы;— финал;— отношение читателя к

происходящему.

Поэтому тема — не украшение, которое автор добавляет после завершения рукописи.

Она является внутренней осью произведения.

Что такое тема

Тема — это не одно слово.

«Дружба», «война», «любовь», «власть», «предательство», «смерть» — слишком широкие понятия.

Они называют область размышления, но ещё не создают внутреннего вопроса.

Например:

Тема книги — власть.

О какой именно стороне власти идёт речь?

— о стремлении её получить;— о страхе её потерять;— о способности отвечать за других;— о развращении человека;— о власти как тяжёлом долге;— о том, можно ли сохранить свободу, управляя другими?

Точнее будет сформулировать тему в виде вопроса:

Может ли человек сохранить себя, если получает право решать судьбы других?

Или:

Имеет ли право на власть тот, кто не готов отвечать за её последствия?

Вопрос создаёт пространство для конфликта.

Готовый ответ закрывает его.

Тема — не мораль

Слабая формулировка:

Дружба всегда побеждает зло.

Это не тема, а готовый вывод.

Он не оставляет места для сомнений.

Более сильный вариант:

Сколько предательств способна выдержать дружба, прежде чем верность станет самообманом?

Или:

Обязан ли человек сохранить дружбу, если друг превратился в угрозу для других?

Теперь возникает конфликт.

Другой пример.

Слабая формулировка:

Война — это плохо.

Большинство читателей и без романа знает, что война приносит смерть, разрушение и страдание.

Более глубокий вопрос:

Может ли человек выполнять воинский долг и при этом не потерять способность видеть в противнике человека?

Или:

Где заканчивается ответственность за приказ и начинается личная вина?

Или:

Что остаётся от человека, если война становится единственным местом, где он понимает, кто он такой?

Тема становится сильной тогда, когда не повторяет оче-

видное, а заставляет читателя войти в сложную ситуацию.

Тема рождается из выбора

Персонаж может долго рассуждать о долге, любви, свободе или жертвенности.

Но читатель понимает его настоящую позицию только тогда, когда герой вынужден выбирать.

Представим:

Герой утверждает, что каждая жизнь бесценна.

Это слова.

Затем он узнаёт, что может спасти город, только пожертвовав одним человеком.

Вот здесь начинается тема.

Если он отказывается от жертвы, город может погибнуть.

Если соглашается, его убеждение оказывается нарушено.

Если пытается найти третий путь, за это тоже должна быть цена.

Тема существует не в рассуждениях героя.

Она существует в расстоянии между его убеждениями и поступками.

Пример: ответственность за чужих людей

Рассмотрим сюжетную ситуацию.

Офицер оказывается среди солдат армии, которую ещё недавно считал вражеской.

Он не разделяет их идеологию.

Не оправдывает преступления государства, которому они служат.

Но эти люди считают его своим командиром.

Они выполняют его приказы.

Ждут решения.

Надеются, что он выведет их из окружения.

На уровне сюжета задача ясна:

Герой должен спасти подразделение.

Но тематический вопрос сложнее:

Обязан ли человек отвечать за тех, кто доверил ему жизнь, если он отвергает систему, которой они служат?

Здесь нет удобного ответа.

Если герой бросит солдат, он сохранит верность собственным убеждениям, но предаст людей, которые ему доверились.

Если спасёт их, может невольно помочь армии, против которой прежде сражался.

Именно противоречие создаёт тему.

Не принадлежность солдат к «хорошей» или «плохой» стороне.

Не форма мундира.

Не политический лозунг.

А ответственность одного человека перед другими.

Пример: человек, который не может выйти из войны

Представим героя, чьё сознание после смерти переходит в тела разных солдат и офицеров.

Сюжет даёт множество возможностей:

— разные армии;— разные фронты;— разные историче-

ские события;— новые тела;— новые навыки;— новые смерти.

Но если книга ограничится только сменой эпох, сражений и носителей, она может превратиться в цепь ярких эпизодов.

Тема объединяет их.

Например:

Может ли человек оставаться собой, если проживает чужие воспоминания и несёт ответственность за чужих людей?

Или:

Где заканчивается долг прежнего владельца тела и начинается личный выбор героя?

Или:

Можно ли выйти из войны, если каждый раз после смерти ты снова открываешь глаза там, где кому-то нужна твоя помощь?

Теперь отдельные сюжетные линии становятся частями одного большого вопроса.

Герой может находиться в разных телах, странах и армиях, но каждый раз сталкиваться с одной и той же внутренней проверкой:

За кого я отвечаю теперь?

Так тема создаёт единство большого многолинейного романа.

Одна тема — разные ответы

Сильная книга редко строится так, что один персонаж знает истину, а все остальные просто ошибаются.

Гораздо интереснее, когда каждый герой предлагает собственный ответ на главный вопрос произведения.

Допустим, тема романа:

Можно ли сохранить человечность в мире, где доброта делает человека уязвимым?

Главный герой считает:

Без помощи другим выживание теряет смысл.

Его наставник отвечает:

Привязанность убивает. Хочешь жить — не позволяй никому стать твоей слабостью.

Антагонист утверждает:

Люди — это ресурс. Сильный выживает, потому что умеет использовать слабых.

Второстепенный персонаж выбирает промежуточную позицию:

Помогать можно только тем, кто способен когда-нибудь помочь в ответ.

Все они живут в одном мире.

Все видят одну опасность.

Но принимают разные решения.

Тема проявляется не в авторском объяснении, а в столкновении этих позиций.

Антагонист как другой ответ на тему

Хороший антагонист не просто мешает герою.

Он воплощает другой ответ на главный вопрос книги.

Допустим, герой считает:

Никто не имеет права решать, кто достоин жить.

Антагонист отвечает:

Если не выбирать, погибнут все.

Это уже не борьба добра с бессмысленным злом.

Это конфликт двух принципов.

Герой защищает ценность отдельной личности.

Антагонист думает о выживании большинства.

Оба могут совершать жестокие ошибки.

Оба способны быть убедительными.

Читатель получает возможность не просто следить за борьбой, а размышлять.

Особенно сильным становится антагонист, который замечает слабость позиции героя.

Например:

Ты говоришь, что каждая жизнь бесценна. Хорошо. Тогда выбери сам, кого спасёшь, когда времени останется только на одного.

Так противник заставляет героя не повторять убеждение, а проверять его.

Как тема создаёт второстепенных персонажей

Второстепенный персонаж не обязан иметь собственную философскую речь.

Но его судьба может показывать одну из сторон темы.

Представим роман о цене власти.

Главный герой

Получает власть и считает, что сможет использовать её

справедливо.

Старый правитель

Уверен, что справедливость невозможна без страха.

Молодой идеалист

Считает любую власть злом.

Военный командир

Понимает власть как ответственность за подчинённых.

Придворный чиновник

Воспринимает власть как возможность не зависеть от других.

Обычная жительница города

Не рассуждает о государстве. Ей важно, чтобы решения правителей не оставили её детей без хлеба.

Каждый персонаж раскрывает другую сторону темы.

Именно поэтому второстепенные герои не должны существовать только как:

— помощник;— любовный интерес;— предатель;— наставник;— комический спутник.

У каждого должна быть собственная позиция, пусть даже выраженная не словами, а поступками.

Основная и второстепенные темы

Большой роман редко ограничивается одним вопросом.

Но не все темы должны иметь одинаковый вес.

Представим произведение, в центре которого находится ответственность.

Это основная тема.

Вокруг неё могут развиваться второстепенные:

— память и личность;— вина выжившего;— верность присяге;— право нарушить приказ;— страх возвращения к мирной жизни;— семья, которая продолжает ждать;— человек и созданная вокруг него легенда.

Основная тема объединяет произведение.

Второстепенные углубляют отдельные линии.

Проблема возникает, когда автор пытается одновременно сделать центральными слишком много вопросов.

Тогда роман начинает распадаться.

В одной главе он говорит о войне.

В другой — о природе памяти.

В третьей — о любви.

В четвёртой — о религии.

В пятой — о социальной несправедливости.

Каждая тема сама по себе интересна, но между ними нет связи.

Полезно спросить:

Как второстепенная тема помогает раскрыть основную?

Например, память связана с ответственностью, потому что герой помнит тех, кого не сумел спасти.

Любовь связана с ответственностью, потому что близость заставляет его выбирать между личным счастьем и долгом.

Власть связана с ответственностью, потому что каждое решение влияет на жизни других.

Тогда темы не конкурируют, а поддерживают друг друга.

Тема должна развиваться

Тема не должна оставаться в одной и той же точке от начала до финала.

Если герой уже в первой главе знает правильный ответ, ему некуда двигаться.

Допустим, книга исследует ответственность за других.

Первый этап

Герой отвечает только за себя.

Второй этап

Он вынужден помочь одному человеку.

Третий этап

От его решения зависит небольшая группа.

Четвёртый этап

Он должен выбирать между близким человеком и теми, кого почти не знает.

Кульминация

Герой принимает ответственность за людей, которые его ненавидят и никогда не узнают о его жертве.

Вопрос остаётся тем же.

Но каждая следующая ситуация делает его труднее.

Это и есть тематическое развитие.

Тематическая лестница

Для построения романа полезно создать своеобразную лестницу.

Каждая ступень задаёт герою более сложную версию одного и того же вопроса.

Представим тему:

Можно ли доверять человеку после предательства?

Первая ступень

Герой узнаёт, что друг солгал ему в мелочи.

Вторая ступень

Друг скрыл важную информацию.

Третья ступень

Из-за его решения пострадал невинный.

Четвёртая ступень

Выясняется, что предательство было совершено ради спасения семьи.

Пятая ступень

Герой должен доверить этому человеку собственную жизнь.

Кульминация

Он узнаёт, что друг может снова предать его — и на этот раз, возможно, будет прав.

Тема развивается через усложнение обстоятельств.

Если все случаи одинаковы, читатель быстро понимает, к чему ведёт автор.

Если каждый новый выбор меняет условия, напряжение сохраняется.

Тема и арка героя

Арка героя — это не обязательно превращение труса в храбреца или эгоиста в доброго человека.

Иногда герой меняет понимание важного вопроса.

В начале он может считать:

Ответственность означает выполнить приказ.

В середине:

Ответственность означает защитить своих людей, даже нарушив приказ.

В финале:

Ответственность означает принять последствия собственного выбора и не перекладывать вину на приказ, обстоятельства или начальство.

Так развивается и герой, и тема.

Другой пример.

В начале:

Чтобы спасти человека, нужно любой ценой не дать ему умереть.

В конце:

Иногда спасти означает признать право другого человека самому выбрать свою судьбу.

Герой не просто получает новый навык.

Он меняет понимание мира.

Тема и жанр

Один и тот же тематический вопрос может существовать в разных жанрах.

Попаданцы

Поверхностный вопрос:

Как герой применит современные знания?

Тематический:

Имеет ли он право менять чужой мир?

Или:

Что произойдёт, если человек принесёт в прошлое не только знания, но и ошибки собственной эпохи?

ЛитРПГ

Поверхностный вопрос:

Как герой повысит уровень и победит противника?

Тематический:

Что остаётся от личности, когда каждое качество человека превращено в число?

Или:

Становится ли поступок добрым, если система начисляет за него награду?

Военная фантастика

Поверхностный вопрос:

Кто победит в бою?

Тематический:

Какую часть себя человек вынужден потерять, чтобы продолжать сражаться?

Или:

Можно ли выполнять приказ и сохранить личную совесть?

Тёмное фэнтези

Поверхностный вопрос:

Сумеет ли герой выжить в жестоком мире?

Тематический:

Где проходит граница, после которой выживание перестаёт быть победой?

Детектив

Поверхностный вопрос:

Кто совершил преступление?

Тематический:

Всегда ли истина приносит справедливость?

Или:

Имеет ли следователь право раскрывать правду, если она уничтожит невиновных людей?

Любовный роман

Поверхностный вопрос:

Будут ли герои вместе?

Тематический:

Можно ли любить человека, не пытаясь сделать его удобным для себя?

Или:

Где заканчивается верность и начинается страх одиночества?

Жанр определяет форму ожидания.

Тема определяет глубину.

Как тема превращается в проповедь

Даже сильный вопрос можно испортить слишком прямым объяснением.

Ошибка первая: герой постоянно произносит позицию автора

Например:

Люди должны помогать друг другу, потому что только взаимопомощь делает нас людьми.

Фраза сама по себе может быть справедливой.

Но если герой повторяет её после каждой сцены, читатель перестаёт думать самостоятельно.

Гораздо сильнее показать выбор.

Ворота ещё оставались открыты. Он мог уйти один. Потом из подвала донёсся голос человека, который дважды его предал. Он остановился.

Здесь тема существует без объяснения.

Ошибка вторая: все положительные персонажи думают одинаково

Если каждый добрый герой повторяет одну позицию, а каждый несогласный оказывается злодеем, мир теряет объём.

Достойные люди могут спорить.

Храбрый командир может считать, что нельзя рисковать подразделением ради одного человека.

Добрый врач может отказаться лечить опасного преступника без охраны.

Любящий отец может поддерживать жестокий закон, если уверен, что тот защищает его детей.

Сложность не уничтожает нравственную позицию книги.

Она делает её убедительнее.

Ошибка третья: антагонист намеренно глуп

Если противник не способен привести ни одного разумного аргумента, победа героя ничего не доказывает.

Сильная позиция должна выдерживать столкновение с сильным возражением.

Ошибка четвёртая: правильное решение ничего не стоит

Герой поступает благородно и получает:

— уважение;— любовь;— победу;— богатство;— спасение всех близких.

Тогда моральный выбор оказывается бесплатным.

Но именно цена делает убеждение настоящим.

Если герой говорит, что готов жертвовать собой ради людей, сюжет должен однажды потребовать эту жертву.

Необязательно заранее знать ответ

Автор может начать роман, не имея окончательного ответа на тематический вопрос.

Это нормально.

Иногда книга пишется именно для того, чтобы исследовать проблему.

Например:

Имеет ли человек право изменить прошлое ради спасения близкого?

В начале автор может сочувствовать герою и считать, что имеет.

В процессе работы обнаруживаются последствия:

— спасённый человек меняется;— исчезают другие жизни;— герой начинает исправлять всё новые события;— про-

шное превращается в материал для личной воли.

К финалу вопрос становится сложнее, чем казался в начале.

Это хороший признак.

Писательство не всегда начинается с ответа.

Иногда оно начинается с честного сомнения.

Как найти тему собственной книги

Попробуйте не смотреть на аннотацию и жанровые метки.

Вместо этого задайте себе несколько вопросов.

1. Какое самое трудное решение принимает герой?

Не самое опасное действие.

Именно решение.

2. Какие две ценности сталкиваются?

Например:

— долг и любовь;— свобода и безопасность;— правда и милосердие;— верность и справедливость;— спасение близкого и ответственность перед многими.

3. Что герой может потерять независимо от выбора?

Если один вариант полностью правильный, а другой полностью неправильный, конфликт может оказаться слишком простым.

4. В чём герой и антагонист принципиально не согласны?

Не только чего они хотят, но и почему считают свой способ допустимым.

5. Какой вопрос повторяется в разных сюжетных линиях?

Возможно, один герой выбирает между приказом и сове-

стью.

Другой — между семьёй и долгом.

Третий — между личной безопасностью и ответственностью за группу.

Формы разные, но вопрос может быть один.

6. Что проверяет кульминация?

Кульминация должна заставить героя ответить поступком.

7. Какой вопрос читатель может задать себе?

Сюжет спрашивает:

Что произойдёт дальше?

Тема добавляет:

А как бы я поступил на его месте?

Простой способ сформулировать тему

Используйте следующую схему:

Моя книга исследует, может ли человек...

Например:

Моя книга исследует, может ли человек сохранить человечность, если сострадание постоянно подвергает опасности его самого и близких.

Или:

Моя книга исследует, имеет ли чужак право менять общество, которое он понимает только частично.

Или:

Моя книга исследует, где проходит граница между воинским долгом и личной нравственной ответственностью.

Или:

Моя книга исследует, можно ли вернуться к мирной жизни после того, как война стала частью личности.

Такая формулировка не обязана появляться в аннотации. Она нужна самому автору как ориентир.

Практическое упражнение

Закончите пять фраз.

1. На поверхности моя книга рассказывает о...

...человеке, попавшем в прошлое.

2. Главный герой хочет...

...изменить трагическое событие и спасти погибших людей.

3. Но на самом деле ему придётся понять...

...что знание будущего не даёт права распоряжаться чужими жизнями.

4. Его противник считает, что...

...ради спасения миллионов можно пожертвовать любым отдельным человеком.

5. Самый трудный вопрос книги звучит так...

...существует ли граница, после которой спасение истории превращается в преступление?

Теперь проверьте: отражаются ли эти ответы в сюжете?

Если герой ни разу не сталкивается с необходимостью пожертвовать отдельным человеком ради многих, заявленная тема пока существует только в замысле.

Чтобы тема стала частью романа, она должна войти в ре-

шения.

Ещё одно упражнение: четыре ответа

Запишите главный вопрос книги.

Например:

Можно ли доверять человеку после предательства?

Теперь дайте четыре разных ответа:

Главный герой

Да, если человек раскаялся.

Антагонист

Предатель всегда предаст снова.

Наставник

Доверять можно, но нельзя забывать.

Второстепенный персонаж

Иногда приходится доверять даже тому, кого не простил.

Так вы получите не только тему, но и основу для нескольких характеров и конфликтов.

Небольшой тест для темы

Тема, вероятно, работает, если:

— её можно сформулировать в виде вопроса;— у разных персонажей есть разные ответы;— герой проверяет убеждения поступками;— решения имеют цену;— тема усложняется по мере развития сюжета;— кульминация заставляет героя дать окончательный ответ действием;— тема связана с главной сюжетной линией;— читателю не объясняют всё после каждой сцены.

Тема ещё требует работы, если:

— она выражена одним общим словом;— ответ известен и очевиден с первой страницы;— все положительные герои думают одинаково;— антагонист не имеет разумных аргументов;— правильное решение всегда приносит награду;— философские монологи можно убрать без изменения сюжета;— события не заставляют героя проверять убеждения;— заявленная проблема исчезает в середине книги.

Самое важное

Сюжет ведёт читателя вперёд.

Тема заставляет его оглянуться на собственную жизнь.

Сюжет спрашивает:

Что произойдёт дальше?

Тема спрашивает:

Что это значит?

Сюжет показывает, как герой входит в горящий дом.

Тема заставляет понять, почему он вошёл, кого оставил снаружи и сможет ли после этого жить со своим выбором.

Необязательно давать читателю готовый ответ.

Иногда задача литературы состоит не в том, чтобы объяснить, как правильно.

Иногда она должна поставить человека перед дверью, за которой нет безопасного решения.

И заставить его войти вместе с героем.

Задание для читателей

Попробуйте сформулировать тему своей книги по схеме:

Моя книга исследует, может ли человек...

Затем ответьте ещё на три вопроса:

Как отвечает на этот вопрос главный герой? Как отвечает его противник? Какое событие заставит героя усомниться в собственной правоте?

В следующей части поговорим о человеке, которому предстоит пройти через все эти испытания:

Как создать главного героя, за которым читатель согласится идти

Глава 3. Как создать главного героя, за которым читатель согласится идти

**Как создать главного героя, за которым читатель
согласится идти**

Двое стоят перед закрытой дверью.

За ней остался человек, которого ещё можно спасти.

Первый бросается к замку и выбивает его плечом, не проверив коридор и не дождавшись остальных.

Второй останавливает группу, осматривает окна, ищет запасной выход и требует подкрепление.

Оба могут быть храбрыми.

Но первый боится опоздать.

Второй — снова потерять людей из-за поспешного решения.

Один готов поставить под угрозу всех ради того, кто остался за дверью.

Другой рискует опоздать, потому что отвечает не за одного.

Кто из них настоящий герой?

На этот вопрос невозможно ответить, зная только их возраст, профессию, рост, цвет глаз и список боевых навыков.

Ответ появляется позже — когда дверь открывается, си-

туация меняется и каждому приходится жить с последствиями собственного решения.

Именно в этот момент персонаж начинает напоминать человека.

Главный герой рождается не тогда, когда автор придумывает ему имя.

Не тогда, когда заполняет анкету.

Не тогда, когда выбирает трагическое прошлое, редкую способность или эффектную внешность.

Он рождается в тот момент, когда оказывается перед выбором и не может сохранить всё.

Главный герой — не анкета

Начинающий автор нередко начинает работу над персонажем с подробного описания:

Александр, тридцать пять лет. Высокий, сероглазый, физически развитый. Бывший военный. Владеет ножевым боем, знает четыре языка, не любит ложь, предан друзьям, обладает обострённым чувством справедливости.

Такое описание может быть полезно автору.

Оно помогает представить внешность, опыт и некоторые привычки персонажа.

Но перед нами ещё не характер.

Мы знаем, как Александр выглядит.

Знаем, чему его учили.

Знаем, какие качества автор считает положительными.

Но не знаем главного:

Что он сделает, если правда уничтожит человека, которого он обязан защищать?

Скажет правду?

Солгёт?

Попытается найти третий выход?

Пожертвует своей репутацией?

Переложит решение на другого?

Станет убеждать себя, что ложь необходима ради общего блага?

Именно ответ на этот вопрос расскажет о нём больше, чем десять страниц биографии.

Биография сообщает, **что произошло с человеком.**

Характер проявляется в том, **что он делает теперь.**

Можно придумать герою любимую еду, музыкальные предпочтения, детское прозвище и даже точное расположение шрама на плече. Всё это способно придать образу индивидуальность.

Но если персонаж не принимает решений, подробности останутся украшением.

Читатель запоминает не цвет глаз героя.

Он запоминает момент, когда герой мог уйти — и остался.

Мог признаться — и солгал.

Мог спасти одного — и выбрал многих.

Мог выполнить приказ — и впервые отказался.

Почему именно этот человек должен стать главным героем

Перед началом романа полезно задать вопрос:
Почему эта история произошла именно с ним?

Не почему судьба выбрала его.

Не почему ему досталась редкая магия.

Не почему пророчество называет его спасителем.

А почему именно его характер превращает происходящее
в наиболее трудное испытание.

Представим сюжет:

Опытный маг должен обучить ребёнка, не умеющего контролировать разрушительную силу.

Можно назначить главным героем доброго наставника,
который любит детей и прекрасно умеет преподавать.

Он будет выполнять задачу разумно и профессионально.

Но конфликт окажется ограниченным главным образом
внешними опасностями.

Теперь изменим героя:

Бывший боевой маг, однажды потерявший собственный
отряд из-за ошибки при управлении силой, должен обучить
ребёнка, чья магия выходит из-под контроля.

Задача осталась прежней.

Но теперь каждый всплеск детской магии напоминает
герою о прошлом.

Каждая ошибка ученика пробуждает страх.

Каждая необходимость дать ребёнку самостоятельность
сталкивается с желанием контролировать всё лично.

История начинает давить именно на ту часть личности,

которая ещё не зажила.

Другой пример:

Офицер должен вывести подразделение из окружения.

Это ясная сюжетная задача.

Но почему именно этот офицер?

Возможный ответ:

Однажды он уже потерял людей, потому что слишком долго ожидал подтверждения приказа. Теперь единственный путь к спасению требует нарушить приказ немедленно.

Его прежний опыт не просто украшает биографию.

Он превращает нынешний выбор в личное испытание.

Если герой останется ждать — может повториться прежняя трагедия.

Если нарушит приказ — рискует принять поспешное решение и снова погубить людей.

Хороший главный герой не случайно оказывается в центре событий.

Сюжет выбирает именно ту рану, которую он тщательнее всего скрывает.

Полезный вопрос:

Какое качество, убеждение или воспоминание героя делает основной конфликт книги особенно тяжёлым именно для него?

Если ту же историю можно без потерь передать любому другому персонажу, главный герой, вероятно, ещё не связан с ней достаточно глубоко.

Главный герой должен чего-то хотеть

Читателю трудно идти за человеком, который никуда не направляется.

Герой может сомневаться.

Может не понимать всего происходящего.

Может ошибаться в истинной природе своей цели.

Но у него должно быть желание, превращающее неподвижное положение в движение.

Слабая формулировка:

Герой хочет найти себя.

Это может быть важной внутренней темой, но из неё трудно понять, что персонаж будет делать в следующей главе.

Более конкретно:

Герой хочет найти пропавшего брата до того, как зимние перевалы станут непроходимыми.

Теперь у цели есть:

— результат;— срок;— направление;— возможность успеха или провала.

Ещё один слабый вариант:

Героиня хочет стать свободной.

Свободной от чего?

Что именно она должна сделать?

Как мы поймём, что свобода достигнута?

Более конкретная цель:

Героиня должна разрушить магическую клятву до коронации, иначе новый король получит право приказывать ей

убить собственного сына.

Теперь свобода перестаёт быть абстракцией.

Она становится действием.

Хорошая внешняя цель обычно содержит четыре элемента:

Конкретный результат + личная причина + препятствие + цена неудачи.

Например:

Герой должен вывести группу из окружения, потому что считает жизни этих людей своей ответственностью. Единственный безопасный проход захвачен противником, а промедление означает гибель раненых.

Мы понимаем:

— чего он хочет;— почему это важно;— что ему мешает;— что произойдёт, если он не справится.

Цель не обязана быть великой.

Не каждый герой должен спасти мир.

Иногда достаточно:

— добраться до дома;— вернуть украденное имя;— защитить одного ребёнка;— доказать невиновность;— пережить ночь;— выполнить обещание;— сказать правду человеку, которого боишься потерять.

Масштаб цели не определяет силу истории.

Её определяет значение этой цели для героя.

Желание и настоящая потребность

Герой почти всегда понимает, чего хочет.

Гораздо реже он понимает, в чём действительно нуждается.

Он может хотеть вернуться домой.

Но нуждаться в том, чтобы научиться принимать ответственность не только за тех, кого считает своими.

Он может хотеть победить всех врагов.

Но нуждаться в способности снова доверять людям.

Она может хотеть вернуть погибшего мужа.

Но нуждаться в том, чтобы перестать использовать память о нём как оправдание отказа от собственной жизни.

Герой может стремиться получить власть.

Но в действительности ему необходимо понять, что власть — не подтверждение собственной ценности, а обязанность отвечать за последствия.

Внешнее желание ведёт персонажа через события.

Внутренняя потребность определяет, кем он станет к финалу.

Это различие особенно важно, потому что внешняя победа не всегда означает настоящую победу.

Представим человека, который стремится вернуться в родной мир.

Он преодолевает все препятствия.

Находит переход.

Открывает дверь домой.

С формальной точки зрения цель достигнута.

Но за его спиной остаются люди, которые доверились ему

и теперь погибнут без его помощи.

Если герой всё ещё способен просто переступить порог и забыть о них, он не изменился.

Внешний сюжет завершился.

Внутренняя история — нет.

Возможно, его настоящая потребность заключалась не в возвращении, а в способности понять:

Дом — это не только место, откуда ты пришёл. Иногда это люди, за которых ты однажды согласился отвечать.

Именно поэтому сильный финал часто ставит внешнее желание и внутреннюю потребность по разные стороны выбора.

Получить желаемое — или стать человеком, которым герой способен себя уважать.

Что герой считает правдой

Между желанием и потребностью обычно находится убеждение.

Нередко — ошибочное или неполное.

Например:

Если я позволю другим принимать решения, они погибнут.

Или:

Людей можно защитить только силой.

Или:

Я должен быть полезен, иначе меня бросят.

Или:

Настоящий командир никогда не показывает сомнений.

Или:

Если я прошу предательство, значит признаю слабость.

Эти убеждения не появляются из пустоты.

Обычно они когда-то помогли человеку выжить.

Именно поэтому он продолжает держаться за них.

Ребёнок, которого часто оставляли, мог решить:

Нельзя зависеть от других.

Став взрослым, он действительно становится самостоятельным.

Умеет выживать.

Не просит помощи.

Не ждёт спасения.

Это его сила.

Но в определённой ситуации та же уверенность разрушит его:

— он откажется от необходимого союзника;— скроет ранение;— не предупредит друзей;— попытается сделать всё один;— примет помощь слишком поздно.

Сильное ошибочное убеждение не должно быть очевидной глупостью.

Оно должно содержать часть правды.

Именно поэтому от него трудно отказаться.

Страх — невидимый автор решений

Когда мы говорим о страхе героя, речь идёт не только о боязни темноты, высоты, пауков или замкнутых пространств.

Подобные страхи могут быть полезны для конкретной сцены.

Но глубокий страх влияет на всю систему поведения.

Герой может бояться:

— снова потерять людей;— оказаться похожим на собственного отца;— стать ненужным;— получить власть и не справиться с ней;— обнаружить, что ему нравится насилие;— вернуться домой и понять, что он там уже чужой;— довериться человеку и снова быть преданным;— признать, что совершённую ошибку невозможно исправить;— пережить всех, кого любит.

Рассмотрим три уровня страха.

Видимый страх

Офицер не хочет снова принимать командование.

Причина

В прошлом его приказ привёл к гибели подразделения.

Глубинное убеждение

Если люди доверятся мне, я снова их погублю.

Теперь страх начинает действовать.

Герой может:

— избегать повышения;— отказываться от ответственности;— контролировать каждую мелочь;— не делегировать;— становиться чрезмерно жёстким;— первым входить в опасное место, чтобы не рисковали другие;— скрывать сомнения, пока ситуация не выйдет из-под контроля.

Обратите внимание: один и тот же страх способен вызвать

противоположное поведение.

Один человек после потери подчинённых больше никогда не захочет командовать.

Другой станет контролировать всех до удушья.

Третий будет постоянно рисковать собой.

Четвёртый начнёт считать людей расходным материалом, потому что так легче не чувствовать вину.

Именно поэтому страх нельзя сводить к наклейке:

Он боится ответственности.

Нужно понять:

Что он делает, когда этот страх приближается?

Прошное должно продолжаться в настоящем

Трагическое прошлое само по себе не делает героя глубоким.

Фраза:

Его родители погибли, когда ему было десять лет, может вызвать сочувствие.

Но если эта потеря никак не влияет на нынешние решения, она остаётся декоративной трагедией.

Живое прошлое работает иначе.

После гибели родителей герой решил, что зависеть от других опасно. Поэтому теперь он отвергает помощь именно тогда, когда в одиночку уже не способен выполнить задачу.

Или:

Его отец пожертвовал подчинёнными ради победы. Теперь герой настолько боится стать похожим на него, что не

может принять необходимое военное решение.

Полезно построить цепочку:

1. Что произошло?

Герой доверился командиру и потерял отряд.

2. Какой вывод он сделал?

Нельзя позволять другим принимать окончательные решения.

3. Как вывод влияет на поведение?

Он всё контролирует лично и не передаёт ответственность.

4. Где это создаёт проблему?

Он физически не способен одновременно управлять всеми участками операции.

5. Как сюжет проверит его убеждение?

Чтобы спасти людей, герой должен передать командование человеку, которому пока не доверяет.

Теперь прошлое не лежит в биографии мёртвым грузом.

Оно продолжает принимать решения вместо героя.

Сильная сюжетная арка часто начинается в момент, когда старый вывод перестаёт работать.

Не потому, что он всегда был ложным.

А потому, что новая ситуация требует более сложной правды.

Слабость должна причинять реальные проблемы

Авторы нередко боятся сделать любимого героя недостаточно привлекательным.

Поэтому дают ему «безопасные недостатки»:

Он слишком добрый. Она слишком красивая. Он слишком смелый. Она слишком много думает о других. Он не умеет отдыхать.

Любое из этих качеств может стать настоящей слабостью.

Но только тогда, когда приводит к последствиям.

Героиня хочет спасти каждого.

Это выглядит благородно.

Однако постепенно:

— она теряет время;— ставит группу в опасность;— враги начинают использовать заложников;— отказывается признавать неизбежные потери;— решает за других, что их жизнь нужно спасать любой ценой;— прикрывает состраданием собственную потребность быть необходимой.

Теперь доброта перестаёт быть украшением.

Она становится источником сюжета.

Рассмотрим ещё несколько качеств.

Осторожность

Спасает героя от ловушки.

Но заставляет пропустить единственный шанс.

Самостоятельность

Позволяет выжить в одиночку.

Но мешает попросить помощь.

Дисциплина

Делает человека надёжным.

Но заставляет выполнить преступный приказ.

Преданность

Помогает не бросить близкого.

Но превращает верность в соучастие.

Сострадание

Спасает врага.

Но подвергает опасности друзей.

Уверенность

Помогает вести людей.

Но мешает признать ошибку.

Хорошая черта создаёт возможности.

По-настоящему сильная черта создаёт и возможности, и проблемы.

Именно двойственность делает качество человеческим.

Сильный герой и непобедимый герой — не одно и то же

Многие авторы опасаются, что ограничения сделают главного героя слабым и неинтересным.

Происходит обратное.

Компетентность вызывает уважение.

Ограничения создают напряжение.

Цена победы вызывает сочувствие.

Сильный герой

Он может быть:

— опытным;— умным;— хорошо подготовленным;— физически выносливым;— способным принимать решения;— устойчивым под давлением.

Но при этом:

— устаёт;— ошибается;— не знает всего;— имеет ограниченные ресурсы;— зависит от других;— получает ранения;— теряет людей;— иногда принимает неверные решения;— вынужден платить за успех.

Непобедимый герой

Он всегда:

— умнее всех;— сильнее всех;— морально прав;— подготовлен к любой ситуации;— способен использовать любую новую способность;— вызывает уважение достойных персонажей;— заранее понимает замыслы врагов.

Его противники:

— постоянно недооценивают его;— совершают удобные ошибки;— объясняют планы;— теряют разум рядом с ним.

Его собственные ошибки:

— оказываются частью более глубокого замысла;— не причиняют серьёзных последствий;— быстро прощаются;— исправляются новой способностью.

Такой персонаж может ненадолго приносить удовольствие как фантазия о силе.

Но напряжение постепенно исчезает.

Если герой не способен по-настоящему проиграть, читателю незачем бояться.

Рассмотрим попаданца, обладающего современными знаниями.

Слабый вариант:

Он помнит устройство огнестрельного оружия, создаёт

производство, вооружает армию, побеждает противников и становится великим реформатором.

Более убедительный вариант:

Он знает общий принцип действия оружия, но не владеет точной металлургией, не умеет обеспечить одинаковое качество пороха, зависит от местных мастеров и слишком поздно узнаёт, что один из них продал чертежи противнику.

Знания героя не исчезли.

Он по-прежнему компетентен.

Но мир не обязан послушно превращать его идеи в готовые решения.

Ещё один пример.

Непобедимый воин после тяжёлого ранения продолжает сражаться почти без изменений.

Сильный, но живой воин:

— теряет скорость;— неверно оценивает расстояние;— зависит от товарища;— вынужден изменить план;— понимает, что больше не способен выполнить задачу прежним способом.

Ранение — не декоративное доказательство храбрости.

Оно изменяет возможности.

Герой интересен не тогда, когда не боится

Храбрость часто ошибочно изображают как отсутствие страха.

Но человек, который ничего не боится, нередко выглядит не храбрым, а эмоционально пустым.

Храбрость появляется, когда страх существует, но не получает полного права управлять решением.

Герой может бояться:

— смерти;— боли;— позора;— ответственности;— повторения ошибки;— потери близкого.

Вопрос не в том, испытывает ли он страх.

Вопрос:

Что он делает, несмотря на него?

Иногда сильный поступок заключается не в атаке.

А в признании:

Я не справляюсь.

Или:

Я ошибся.

Или:

Мне нужна помощь.

Для персонажа, привыкшего побеждать силой, подобное признание может быть труднее сражения.

Внутренний конфликт: когда оба голоса принадлежат герою

Внешний конфликт обычно заметен.

Есть враг.

Препятствие.

Опасность.

Срок.

Внутренний конфликт скрыт глубже.

Он возникает не тогда, когда герой выбирает между пра-

вильным и неправильным.

А когда сталкиваются две его настоящие ценности.

He:

Пойти направо или налево?

A:

Выполнить долг перед людьми или спасти человека, которого любишь?

He:

Сказать правду или соврать ради выгоды?

A:

Сказать правду и уничтожить невиновного — или солгать и позволить преступнику избежать наказания?

He:

Остаться хорошим или стать злым?

A:

Сохранить человечность и подвергнуть опасности группу — или принять жестокое решение ради её спасения?

Сильные внутренние конфликты часто строятся на столкновении:

— долга и любви;— справедливости и милосердия;— свободы и безопасности;— правды и верности;— возвращения домой и ответственности перед новым миром;— личной совести и приказа;— памяти о погибших и права продолжать жить.

Внешний враг стоит перед героем.

Внутренний говорит его собственным голосом.

Представим офицера, оказавшегося в теле командира чужой армии.

Он не принимает идеологию государства, которому служат окружающие его солдаты.

Но эти люди считают его своим командиром.

Они доверяют ему.

Ждут приказа.

Надеются, что он выведет их из окружения.

Внешняя задача:

Спасти подразделение.

Внутренний конфликт:

Если я спасу их, не помогу ли тем, кого считал врагами? Если брошу, останусь ли человеком, которым считал себя?

Ни один выбор не оставляет героя полностью невиновным.

Именно поэтому он имеет вес.

Противоречие делает героя живым

Настоящие люди редко бывают идеально последовательными.

Человек может:

— быть смелым в бою и трусливым в любви;— прощать врагов, но не себя;— защищать свободу других и контролировать собственную семью;— ненавидеть ложь и ежедневно лгать себе;— прекрасно руководить людьми и не уметь жить без войны;— заботиться обо всех, потому что боится ока-

заться никому не нужным.

Такие противоречия создают объём.

Но важно отличать психологическое противоречие от авторской непоследовательности.

Психологическое противоречие

Герой легко рискует собой, но не позволяет другим рисковать ради него, потому что считает свою жизнь менее ценной.

Здесь есть внутренняя причина.

Сюжетная непоследовательность

В первой главе герой никому не доверяет. В следующей рассказывает незнакомцу главную тайну, потому что автору нужно передать информацию.

Здесь характер меняется ради удобства сюжета.

Противоречие должно иметь корень.

Если человек поступает неожиданно, читатель после раскрытия причины должен подумать:

Я не предвидел этого, но теперь понимаю, почему он так сделал.

А не:

Он поступил так только потому, что иначе глава не состоялась бы.

Цена решения

Решение приобретает вес только тогда, когда что-то теряется.

Цена может быть разной.

Физическая

Ранение, истощение, потеря способности.

Эмоциональная

Разрыв отношений, чувство вины, утрата доверия.

Моральная

Нарушение собственного принципа.

Социальная

Изгнание, потеря положения, репутации или имени.

Профессиональная

Лишение звания, права работать, командовать или лечить.

Политическая

Война, восстание, разрушение союза.

Временная

Герой спасает одного человека, но теряет возможность выполнить другую задачу.

Личностная

Человек достигает цели, но больше не узнаёт себя.

Рассмотрим слабый вариант:

Герой нарушает приказ, спасает людей, а затем все признают, что он был прав.

Решение кажется смелым.

Но цена почти отсутствует.

Более сильный вариант:

Герой спасает людей, нарушив приказ, но из-за задержки другой участок остаётся без подкрепления. Он поступил по

совести — и всё равно должен жить с последствиями.

Теперь сюжет не выдаёт медаль за правильный ответ.

Он проверяет, готов ли человек отвечать за выбранную потерю.

Настоящий выбор редко выглядит так:

Вот правильный путь, а вот ошибка.

Чаще он звучит иначе:

С какой потерей ты способен жить?

Герой не обязан всегда выбирать правильно

Если каждое решение главного героя оказывается лучшим из возможных, он перестаёт развиваться.

Ошибки необходимы.

Но не любые.

Случайная глупость раздражает.

Осмысленная ошибка раскрывает характер.

Например, опытный разведчик внезапно забывает проверить оружие.

Это выглядит искусственно.

Но тот же разведчик может отказаться проверить сумку погибшего товарища, потому что не способен прикоснуться к его вещам.

Ошибка остаётся профессиональной.

Но теперь она имеет психологическую причину.

Хорошая ошибка обычно:

— вытекает из страха;— связана с убеждением;— рождается из сильной черты;— имеет последствия;— заставляет

героя пересмотреть себя.

Допустим, командир привык лично проверять каждое решение.

В обычной ситуации это делает его надёжным.

В кризисе он превращается в узкое место: все ждут его подтверждения, время уходит, люди гибнут.

Его ошибка не в том, что он внезапно стал некомпетентным.

Он слишком долго использует качество, которое раньше помогало.

Главный герой должен двигать сюжет

Герой может оказаться жертвой обстоятельств в начале.

Его могут похитить.

Перенести в другой мир.

Обвинить в преступлении.

Лишить памяти.

Но после первоначального толчка он должен начать влиять на происходящее.

Полезный вопрос после каждой крупной сцены:

Что изменилось из-за решения героя?

Если ответы постоянно звучат так:

— враг напал;— магия сработала;— наставник объяснил;— случайность спасла;— судьба перенесла;— другой персонаж принял решение;

значит, герой скорее присутствует в сюжете, чем создаёт его.

Активный герой действует по цепочке:

Решение → следствие → новая проблема → более трудное решение.

Например:

Герой решает вернуться за раненым.

Из-за задержки группа теряет безопасный маршрут.

Теперь приходится выбирать другой путь.

Новый путь выводит людей к позиции противника.

Чтобы спасти группу, герой вынужден раскрыть умение, которого у него не должно быть.

Это вызывает подозрение товарищей.

Один выбор порождает следующий конфликт.

Так сюжет начинает расти из характера, а не из случайных происшествий.

Что герой делает, когда никто не смотрит

Характер особенно хорошо раскрывается в малых действиях.

Необязательно сразу ставить героя перед судьбой мира.

Иногда достаточно показать:

— что он делает с последним куском хлеба;— как разговаривает со слабым человеком;— возвращает ли чужую вещь, когда никто не узнает;— проверяет ли раненых после боя;— как относится к тому, от кого ему ничего не нужно;— что скрывает даже от близких;— чего стыдится;— кому уступает место;— как реагирует на собственную ошибку.

Человек, который громко говорит о справедливости, мо-

жет унижать слугу.

Тот, кого окружающие считают холодным, может каждую ночь проверять, укрыты ли раненые.

Командир может произносить суровые речи, а затем тайно переписывать письма погибших, чтобы семьи получили последние слова.

Такие детали не заменяют крупных выборов.

Но делают их убедительными.

Должен ли читатель любить главного героя

Нет.

Читатель не обязан считать героя хорошим человеком.

Он может следовать за персонажем, которого не одобряет.

Но герой должен быть:

— понятным;— внутренне последовательным;— активным;— уязвимым;— способным влиять на события;— поставленным перед настоящими выборами.

Полезно различать три реакции.

Симпатия

Мне нравится этот человек.

Сопереживание

Я понимаю, почему ему больно и почему он поступает так.

Интерес

Я должен узнать, куда приведут его решения.

Сильный роман может держаться на любой из этих реакций.

Герой может быть жестоким, эгоистичным, лживым или

трусливым.

Но читатель должен видеть внутреннюю логику.

Понимание не означает оправдания.

Можно понимать, почему человек совершил преступление, и всё равно считать его виновным.

Иногда именно это противоречие создаёт самый сильный интерес.

Уязвимость не равна слабости

Уязвимость — это место, где герой может быть ранен не только физически.

Для одного это ребёнок.

Для другого — репутация.

Для третьего — тайна прошлого.

Для четвёртого — страх оказаться бесполезным.

Для пятого — невозможность признать, что он нуждается в любви.

Непобедимый воин может быть уязвим перед доверием.

Гениальный маг — перед необходимостью попросить помощи.

Циничный наёмник — перед человеком, который искренне считает его хорошим.

Уязвимость даёт противнику возможность давить не только на тело, но и на выбор.

Она также позволяет читателю почувствовать, что герой способен что-то потерять.

Как представить героя в первой сцене

Первые страницы не должны сообщать всю биографию.

Лучше показать небольшой выбор, в котором уже виден основной характер.

Слабо:

Алексей был опытным офицером, привыкшим отвечать за подчинённых. Он никогда не бросал своих людей.

Более выразительно:

Последняя машина уже тронулась. Алексей успевал запрыгнуть в кузов. Потом увидел у стены бойца, который безуспешно пытался подняться на простреленную ногу, и убрал руку с борта.

Мы ещё не знаем всей его истории.

Но уже видим:

— приоритет;— чувство ответственности;— готовность потерять собственный шанс;— возможную будущую слабость.

Для другого героя первая сцена могла бы выглядеть иначе.

Он заметил бы раненого — и приказал машине не останавливаться, потому что в кузове находятся двадцать человек.

Это не обязательно делает его злодеем.

Возможно, он понимает цену задержки лучше остальных.

Главное — чтобы решение было связано с характером и получило последствия.

В первой сцене полезно показать:

— что герой замечает первым;— кого защищает;— перед

кем притворяется;— как реагирует на власть;— что отказывается делать;— что скрывает;— что делает, когда никто не видит.

Арка героя: изменение, а не смена личности

Герой не обязан к финалу превратиться в совершенно другого человека.

Убедительная арка часто выглядит как изменение понимания.

В начале:

Ответственность означает выполнить приказ.

Позже:

Ответственность означает защитить людей, даже нарушив приказ.

В финале:

Ответственность означает принять последствия собственного решения и не перекладывать вину на приказ, обстоятельства или начальство.

Качество сохраняется.

Но становится глубже.

Другой пример.

В начале:

Спасти человека — значит любой ценой не дать ему умереть.

В финале:

Иногда спасти означает признать право другого самому выбрать судьбу.

Герой не отказывается от сострадания.

Он перестаёт путать помощь с контролем.

Арка может быть и отрицательной.

Человек, который в начале готов идти на небольшие компромиссы ради безопасности, постепенно убеждается, что любая жестокость оправдана общей целью.

В финале он получает власть спасти государство — и уже не замечает, что сам стал угрозой.

Главное, чтобы каждый этап вытекал из предыдущего.

Кульминация должна проверить не силу, а человека

Кульминация нередко превращается в самую большую битву.

Но настоящая кульминация — это не обязательно место, где больше всего взрывов.

Это момент, когда внешний конфликт заставляет героя дать окончательный ответ на внутренний вопрос.

Если весь роман герой учился доверять другим, кульминация не должна решаться новой личной сверхспособностью.

Она должна потребовать передать кому-то решающий выбор.

Если герой боролся со стремлением спасти всех, кульминация должна поставить его перед потерей, которую нельзя отменить.

Если герой хотел вернуться домой, кульминация должна спросить, кого он готов оставить ради возвращения.

Если герой считал, что ответственность равна контролю, финал должен потребовать доверия.

Внешняя задача и внутренняя потребность должны встретиться в одной точке.

Тогда победа становится не только сюжетной, но и личностной.

Практическая схема создания героя

Необязательно заполнять десятки страниц анкеты.

Для начала ответьте на десять вопросов.

1. Кто он в начале истории?

Не профессия, а внутреннее положение.

Офицер, считающий, что хороший командир обязан контролировать всё лично.

2. Чего он хочет?

Вывести людей из окружения.

3. Почему это важно лично для него?

Однажды он уже потерял доверившихся ему людей.

4. Чего он боится?

Что его решение снова станет причиной чужой смерти.

5. Во что он ошибочно или неполно верит?

Если я не контролирую всё, люди погибнут.

6. Какое качество помогает ему?

Дисциплина и способность быстро анализировать обстановку.

7. Как то же качество мешает?

Он не доверяет подчинённым и берёт на себя больше, чем

способен выполнить.

8. В чём он действительно нуждается?

Научиться делить ответственность, не воспринимая это как слабость.

9. Какую цену заплатит?

Потеряет возможность сохранить одновременно людей, приказ и собственную невиновность.

10. Как кульминация его проверит?

Он должен передать решающее командование человеку, которому не доверяет, и принять последствия.

Эти ответы дают не полную биографию.

Они дают двигатель.

Для начинающего автора

Сначала определите шесть вещей:

Чего герой хочет? Что ему мешает? Чего он боится? Какое качество помогает ему? Как то же качество создаёт проблемы? Что он потеряет при неудаче?

Этого достаточно, чтобы персонаж начал действовать.

Не пытайтесь сразу придумать каждую привычку, воспоминание и деталь внешности.

Пусть сначала герой сделает выбор.

Для автора, который уже работает над романом

Проверьте рукопись.

— Принимает ли главный герой решения?— Меняют ли эти решения события?— Влияет ли прошлое на настоящее?— Есть ли у сильных качеств обратная сторона?—

Ошибается ли герой по понятным причинам?— Имеют ли ошибки последствия?— Остаётся ли цель активной в середине книги?— Нуждается ли герой в других людях?— Проверяет ли сюжет его убеждения?— Меняется ли понимание главного вопроса?

Если герой только реагирует на чужие действия, возможно, часть сюжетной инициативы нужно вернуть ему.

Для опытного автора

Попробуйте связать в одной системе:

— внешнюю цель;— внутреннюю потребность;— страх;— ошибочное убеждение;— сильное качество;— слабость;— тематический конфликт;— кульминационный выбор.

Например:

Герой хочет вернуть сына.Нуждается в признании права сына самостоятельно решать свою судьбу.Бойтся снова потерять близкого.Верит, что любовь даёт ему право контролировать.Его сила — готовность бороться до конца.Его слабость — неспособность остановиться.Тема — граница между любовью и присвоением чужой жизни.В кульминации герой может спасти сына только вопреки его воле.

Тогда все элементы работают на одну историю.

Частые ошибки

1. Герой состоит только из достоинств

Он умён, добр, красив, силен, верен и всегда прав.

Такому человеку почти некуда развиваться.

2. Слабость никогда не мешает

Автор называет героя «слишком добрым», но доброта приносит ему только уважение и любовь.

Это не слабость, а комплимент.

3. Трагическое прошлое ничего не меняет

Герой пережил ужасные события, но принимает решения так, будто их не было.

4. Цель остаётся абстрактной

Он хочет «разобраться в себе», «стать свободным», «найти предназначение», но не делает ничего, что можно увидеть.

5. Сюжет постоянно происходит с героем

Другие решают, объясняют и спасают.

Главный персонаж лишь присутствует.

6. Он всегда морально прав

Любое сомнение в его позиции принадлежит глупому или злому человеку.

7. Все достойные персонажи им восхищаются

Несогласные автоматически оказываются завистниками или предателями.

8. Противники становятся глупее рядом с ним

Их ошибки нужны только для лёгкой победы героя.

9. Способности не имеют цены

Магия не истощает.

Ранения не мешают.

Знания работают без материалов и специалистов.

10. Тяжёлая потеря забывается через одну сцену
Герой страдает ровно столько, сколько требуется для красивого абзаца.

11. Ошибки не вызывают необратимых последствий
Любой ущерб быстро исправляется.

12. Кульминация решается новой силой
Герою не приходится меняться или выбирать. Он просто получает более мощное оружие.

Упражнение: две двери

Представьте героя перед двумя дверями.

За первой находится то, чего он хотел весь роман.

Возвращение домой.

Власть.

Спасение близкого.

Оправдание.

Свобода.

За второй — человек, долг или принцип, ради которого придётся отказаться от желаемого.

Ответьте:

Какую дверь герой выберет в первой главе?

А затем:

Какую дверь он выберет в финале?

Если выбор остаётся прежним, герой может иметь плоскую арку — это допустимо. Но тогда испытания должны доказать глубину его позиции и изменить окружающих.

Если выбор меняется, подумайте:

Что должно произойти между этими двумя решениями?

Не один разговор.

Не внезапное озарение.

А цепь поступков, ошибок, потерь и последствий.

Самое важное

Читатель не требует от главного героя безошибочности.

Он готов простить страх.

Слабость.

Заблуждение.

Тяжёлую вину.

Даже решение, с которым сам не согласен.

Но только тогда, когда видит живого человека, который выбирает и не убегает от последствий.

Сильный герой — не тот, кто способен открыть любую дверь.

Сильный герой — тот, кто понимает:

за одной дверью останется его мечта;

за другой — его совесть;

и сохранить обе уже невозможно.

Читатель пойдёт за ним не потому, что герой знает правильный ответ.

А потому, что тоже хочет его узнать.

Задание для читателей

Попробуйте описать своего главного героя по следующей схеме:

Он хочет... Он боится... Он уверен, что... Его сильная сто-

рона помогает ему... Но та же черта заставляет его... В финале ему придётся выбрать между...

А затем задайте главный вопрос:

Какое решение он примет — и что навсегда потеряет после него?

В следующей части поговорим о людях, которые окружают главного героя, спорят с ним, отражают его, предают, спасают и заставляют проявлять те стороны характера, которые невозможно раскрыть в одиночестве:

Второстепенные персонажи: как сделать их живыми, а не служебными

Глава 4. Второстепенные персонажи: как сделать их живыми, а не служебными

Второстепенные персонажи: как сделать их живыми, а не служебными

Командир развернул карту на ящике из-под снарядов.

— Отходим через северную балку, — сказал он. — До рассвета должны выйти к реке.

Никто не возразил.

Связист проверил рацию. Санитар подтянул ремень сумки. Молодой лейтенант молча кивнул.

Всё подразделение было готово исполнить приказ.

И только сержант, родившийся в двух километрах отсюда, не двигался.

— Там не балка, товарищ командир, — тихо произнёс он.

— После вчерашнего дождя там будет болото.

Командир поднял глаза.

До этой минуты сержант мог показаться всего лишь одним из бойцов.

Теперь от его знания местности, смелости возразить старшему по званию и причины, по которой он молчал до последнего, зависела жизнь всей группы.

Второстепенный персонаж становится живым не тогда,

когда автор придумывает ему подробную биографию.

Он оживает в тот момент, когда получает право:

— знать то, чего не знает главный герой;— хотеть чего-то своего;— отказаться;— ошибиться;— скрыть правду;— принять решение, неудобное для всех остальных.

Главный герой идёт через сюжет.

Но именно люди вокруг него заставляют читателя увидеть, кто он на самом деле.

Второстепенный не означает маловажный

Слово «второстепенный» нередко воспринимается как «менее значительный».

Это ошибка.

Второстепенный персонаж не обязательно получает мало сцен. Он просто не несёт главную сюжетную и внутреннюю арку произведения.

Он может:

— изменить решение героя;— разрушить его планы;— спасти ему жизнь;— предать;— показать иной ответ на центральный вопрос книги;— стать причиной кульминации;— погибнуть, оставив после себя последствия, которые будут действовать до самого финала.

Иногда персонаж появляется всего на нескольких страницах, но остаётся в памяти сильнее того, кто сопровождал героя половину романа.

Значимость определяется не количеством реплик.

Она определяется следом, который человек оставляет в

судьбах других.

Представим старого проводника, который появляется лишь в одной главе.

Он выводит героев к горному перевалу.

Может показаться, что его функция проста: показать дорогу.

Но по пути выясняется, что он знает о разрушенном мосте и всё же ведёт группу к нему.

Почему?

Потому что по другую сторону осталась его дочь.

Теперь он уже не «проводник».

Он человек, который использовал чужую экспедицию как последний шанс вернуться туда, куда сам не мог добраться.

Его цель пересекается с целью главного героя, но не совпадает с ней.

Именно это создаёт жизнь.

Служебный персонаж: функция, получившая имя

Служебный персонаж существует только для того, чтобы выполнить необходимое действие.

Он появляется, когда автору нужно:

— выдать задание;— передать информацию;— объяснить устройство мира;— вылечить рану;— показать, какой главный герой добрый;— похвалить его способности;— создать романтическую линию;— предать в нужный момент;— погибнуть ради мотивации.

В этом нет ничего плохого, если речь идёт об эпизодиче-

ском лице.

Страж у ворот действительно может просто проверить пропуск.

Слуга может принести письмо.

Посыльный — сообщить о нападении.

Проблема начинается, когда персонаж занимает значительное место, но продолжает существовать только как инструмент.

Рассмотрим пример.

— Что такое Кристалл Истока? — спросил Артём. — Кристалл Истока создали семь магов три тысячи лет назад, — немедленно ответил наставник. — Он управляет всеми порталами империи. Чтобы активировать его, необходимо...

Наставник похож на справочник.

Он не решает, стоит ли говорить.

Не оценивает риск.

Не вспоминает собственный опыт.

Не имеет отношения к информации.

Он просто открывается на нужной странице.

Попробуем иначе.

— Что такое Кристалл Истока? Наставник продолжал складывать бумаги. — То, о чём тебе лучше не спрашивать. — Значит, вы знаете. Рука старика на мгновение замерла. — Я знаю, сколько людей погибло, когда его открыли в прошлый раз. — И всё же не уничтожили? — Я не сказал, что мы не пытались.

Теперь персонаж:

— обладает опытом;— чего-то боится;— контролирует информацию;— имеет собственное отношение к прошлому;— не обязан немедленно удовлетворять любопытство героя.

Информация осталась.

Но вместе с ней появился человек.

У каждого должно быть собственное «зачем»

Второстепенный персонаж не просыпается утром с мыслью:

Сегодня я помогу главному герою пройти следующую главу.

У него есть собственная жизнь.

Собственная цель.

Свой страх.

Своя цена неудачи.

Представим группу, выходящую из окружения.

Главный герой хочет вывести людей к своим позициям.

Но остальные идут рядом не по одной и той же причине.

Сержант

Хочет вернуть живым младшего брата, служащего в группе.

Санитар

Отказывается оставлять раненых, даже если они замедляют отступление.

Связист

Верит, что помощь придёт, если восстановить рацию, и потому сопротивляется решению бросить оборудование.

Молодой офицер

Стремится доказать, что получил звание не благодаря влиятельному отцу.

Проводник

Ведёт группу через родные места, потому что надеется найти семью.

Все они участвуют в одной операции.

Но каждый живёт внутри собственной истории.

В какой-то момент эти истории столкнутся.

Командир прикажет бросить рацию.

Связист откажется.

Санитар потребует носилки.

Сержант предложит другой маршрут, потому что тот проходит ближе к дому его семьи.

И тогда решение главного героя станет сложнее.

Именно так второстепенные персонажи начинают создавать сюжет, а не только сопровождать его.

Полезный вопрос:

Чего хотел бы этот человек, если бы главного героя вообще не существовало?

Если ответить невозможно, персонаж, скорее всего, ещё не отделился от своей функции.

Не каждому нужна великая цель

Собственная цель не обязательно должна быть масштаб-

ной.

Не каждый персонаж хочет:

— получить корону;— спасти королевство;— уничтожить древнее зло;— раскрыть всемирный заговор.

Иногда человек хочет:

— вернуться домой;— скрыть ошибку;— заработать на лечение матери;— не допустить отправки сына на войну;— сохранить мастерскую;— вернуть доброе имя отца;— доказать, что он не бесполезен;— дожить до весны;— никогда больше не брать в руки оружие.

Маленькая цель может оказаться сильнее великой, если лично для персонажа она важнее всего.

Представим:

Главный герой должен немедленно покинуть город, в котором начинается восстание.

Его проводник знает тайный выход.

Но отказывается уходить без сестры, работающей в госпитале.

С точки зрения главного героя это задержка.

С точки зрения проводника — единственная причина продолжать жить.

Он не мешает сюжету.

Он защищает собственную историю.

И теперь главному герою придётся выбирать:

— потратить время;— заставить проводника идти силой;— бросить его;— изменить весь план.

Один второстепенный персонаж создал настоящий конфликт без злодейства и предательства.

Второстепенные персонажи показывают разные лица главного героя

Человек не одинаков со всеми.

Перед начальником он может быть собранным.

Перед другом — раздражительным.

Перед ребёнком — неловким.

Перед врагом — неожиданно честным.

Перед любимым человеком — трусливым.

Перед подчинёнными — уверенным, хотя внутри не знает, что делать.

Поэтому второстепенные герои нужны не только ради собственных линий.

Каждый из них может открывать иной слой главного персонажа.

Старый командир

Напоминает герою, каким неопытным он был.

Подчинённый

Показывает его способность отвечать за других.

Ребёнок

Выявляет нежность, которую он тщательно скрывает.

Враг

Заставляет признать уважение к человеку по другую сторону.

Друг

Знает, когда внешняя уверенность является притворством.

Любимый человек

Видит страх, который герой прячет от всего мира.

Чтобы раскрыть персонажа полностью, недостаточно поставить его перед разными событиями.

Иногда нужно поставить его перед разными людьми.

Представим сурового офицера.

В штабе он краток, точен и почти никогда не повышает голос.

Перед солдатами не показывает сомнений.

Но ночью молодой боец спрашивает:

— Товарищ командир, мы выйдем?

И офицер отвечает:

— Выйдем.

Когда боец уходит, старый сержант говорит:

— Не знаешь ведь.— Не знаю.

Две реплики с разными людьми показывают две стороны характера:

— командир обязан дать надежду;— старому товарищу он способен признаться в правде.

Без сержанта этой стороны мы бы не увидели.

Персонаж-зеркало: кем герой мог бы стать

Зеркальный персонаж не обязан быть похож на главного внешне.

Он отражает один из возможных путей.

Представим двух командиров, переживших гибель подчинённых.

Главный герой после трагедии старается спасти каждого. Он берёт на себя слишком много, рискует группой и не способен принять неизбежную потерю.

Другой офицер сделал противоположный вывод:

Привязанность мешает принимать решения.

Он больше не запоминает имена.

Говорит о людях как о численности.

Считает потери частью расчёта.

У обоих одна рана.

Но разные ответы.

Зеркальный персонаж задаёт вопрос:

Что отделяет главного героя от человека, которым он тоже способен стать?

Такое зеркало может быть:

— врагом;— наставником;— старым другом;— младшим учеником;— человеком с той же способностью;— солдатом другой армии;— героем, который уже прошёл похожий путь.

Особенно сильно работает персонаж, который находится на несколько шагов впереди.

Он показывает не абстрактную опасность, а возможное будущее.

Например, герой использует запретную магию ради спасения людей.

Сначала понемногу.

Перед ним появляется маг, который когда-то поступал так же.

Теперь тот уже не спрашивает, допустима ли цена.

Он только подсчитывает, сколько людей можно принести в жертву.

Так второстепенный герой становится предупреждением.

Персонаж-контраст: та же цель, другой путь

Контраст не обязательно строится на полном противопоставлении.

Слабая схема:

Один добрый, другой злой. Один смелый, другой трусливый. Один честный, другой лжец.

Гораздо интереснее, когда два персонажа хотят одного, но расходятся в способах.

Оба хотят спасти город.

Главный герой считает, что людям нужно сказать правду.

Другой уверен, что правда вызовет панику и погубит тысячи.

Оба хотят победить врага.

Один готов рисковать собой.

Другой считает обязанностью командира сохранить себя, потому что без него погибнет вся армия.

Оба хотят спасти ребёнка.

Один стремится вернуть его домой.

Другой понимает, что дом и был источником опасности.

Так возникает конфликт между разными представления-

ми о правильном.

Второстепенный персонаж становится особенно сильным, когда способен сказать главному герою:

Я хочу того же, что и ты. Именно поэтому не позволю тебе сделать это твоим способом.

Наставник, который не крадёт историю

Наставник легко становится самым удобным персонажем.

Он:

— знает прошлое;— объясняет магию;— обучает героя;— предупреждает об опасности;— выдаёт оружие;— приходит на помощь.

Если он слишком компетентен, возникает вопрос:

Почему он сам не решит проблему?

Если слишком пассивен:

Почему знает всё, но годами ничего не делал?

Если существует только ради объяснений, превращается в говорящую энциклопедию.

Живому наставнику необходимы ограничения.

Он может:

— не знать всей правды;— ошибаться;— скрывать собственную вину;— бояться повторения прошлого;— обучать героя ради личной цели;— отказываться от определённого метода;— понимать устройство силы, но не её нравственную цену;— быть физически неспособным завершить начатое.

Слабый наставник говорит:

— Чтобы победить демона, ударь в красный камень на

грудь.

Живой наставник говорит:

— Я однажды ударил в этот камень.— И?— Демон умер.
— Тогда в чём проблема?— Вместе с ним умерли все, чьи души он удерживал.

Наставник дал знание.

Но не забрал выбор.

Именно так он помогает герою, не подменяя его.

Хороший наставник передаёт инструмент.

Плохой — готовый ответ.

Друг не обязан соглашаться

В литературе друг главного героя часто превращается в человека, который:

— всегда поддерживает;— шутит в нужный момент;— прикрывает спину;— никогда не требует ничего для себя;— прощает любые решения.

Но дружба не означает отсутствие границ.

Живой друг может сказать:

— Я пойду один.— Нет.— Ты же всегда меня поддерживал.— Я поддерживал тебя. Не каждое твоё решение.

Эта реплика сразу делает отношения взрослее.

Друг может:

— отказаться участвовать в преступлении;— выбрать семью;— осудить героя;— не поверить ему;— устать постоянно спасать;— скрыть правду, пытаясь защитить;— уйти;— вернуться не потому, что простил, а потому что опасность

важнее конфликта.

Настоящий друг не обязан быть удобным.

Иногда именно он способен причинить главному герою самую необходимую боль — сказать правду, которую враг использовал бы как оружие.

Любовный интерес должен иметь жизнь вне любви

Один из самых частых служебных образов — персонаж, созданный только для романтической линии.

Он существует, чтобы:

— восхищаться героем;— ждать его;— ревновать;— быть похищенным;— лечить его душевные раны;— доказывать, что герой достоин любви.

Такой персонаж быстро становится приложением к чужой истории.

Полезный тест:

Если убрать романтическое чувство, останется ли у этого человека место в книге?

Если нет, образ, вероятно, недостаточно самостоятельный.

Любовный интерес должен иметь:

— собственную цель;— собственную арку;— принципы;— отношения с другими людьми;— страхи, не связанные только с потерей героя;— возможность отказаться;— нечто более важное, чем романтика.

Представим лекаря, влюблённого в главного героя.

Служебная версия:

Она лечит его, переживает и ждёт возвращения.

Живая версия:

Она пытается остановить эпидемию. Герой требует покинуть город вместе с ним. Она отказывается, потому что её пациенты не могут уйти.

Теперь любовь не уничтожает личность.

Наоборот, создаёт выбор.

Сильные отношения возникают не тогда, когда один человек растворяется в другом.

А когда двое со своими целями решают, могут ли идти рядом.

Предатель должен существовать до предательства

Если персонаж создан только ради будущего предательства, читатель часто замечает это заранее.

Такой человек:

— подозрительно молчалив;— не имеет близких связей;— появляется рядом с секретной информацией;— задаёт странные вопросы;— постоянно исчезает;— не обладает собственной жизнью.

Он не человек.

Он мигающая надпись:

Здесь будет предательство.

Настоящая измена причиняет боль, когда предатель до этого был способен на искреннюю верность.

Он помогал.

Рисковал.

Защищал.

Смеялся вместе с остальными.

И всё это не обязательно было ложью.

Он может предать не потому, что никогда не любил героя.

А потому, что в определённый момент другая ценность оказалась важнее.

— Значит, всё было притворством?— Нет.— Тогда зачем?— Потому что я спасал то, что для меня было важнее тебя.

Эта причина не обязана оправдывать поступок.

Но она делает его человеческим.

Сильный предатель должен иметь:

— настоящую связь с героем;— личную цель;— границу верности;— момент выбора;— цену собственного поступка.

Предательство становится особенно трагичным, когда человек понимает, что разрушает важные отношения, но всё равно не видит другого выхода.

Персонаж, созданный только для смерти

Читатель быстро чувствует «будущего покойника».

Такой персонаж внезапно:

— рассказывает о семье;— достаёт фотографию ребёнка;— обещает жениться после войны;— становится необычайно добрым;— дарит главному герою памятную вещь;— произносит речь о будущем.

Затем умирает.

Его задача выполнена: главный герой мотивирован.

Но сам персонаж так и не успел стать человеком.

Смерть приобретает смысл не из-за красивой последней фразы.

Она становится значимой, когда мир после неё меняется.

Персонаж должен оставить:

— незавершённую цель;— обязанности, которые кому-то придётся принять;— конфликт;— долг;— тайну;— привычное место, которое теперь пусто;— решение, продолжающее влиять на сюжет.

Представим радиста, погибшего во время выхода из окружения.

Слабый вариант:

Герой скорбит и в следующей главе продолжает путь.

Сильнее:

— связь больше некому поддерживать;— другой боец вынужден освоить рацию;— остаётся неотправленное сообщение;— командир понимает, что последняя полученная координата могла быть ошибочной;— брат погибшего требует вернуться за телом;— прежний план становится невозможным.

Смерть персонажа важна не тогда, когда он красиво умирает.

А тогда, когда живые вынуждены строить будущее вокруг его отсутствия.

Индивидуальный голос начинается не с странных слов

Чтобы персонажи отличались, автор иногда даёт им:

— акцент;— любимую присказку;— ругательство;— необычную грамматику;— постоянную шутку.

Это может помочь.

Но настоящий голос глубже.

Он складывается из того:

— что человек замечает;— что считает важным;— как долго говорит;— способен ли отвечать прямо;— скрывает ли эмоции;— использует ли профессиональные сравнения;— как относится к молчанию.

Представим дождь.

Земледелец скажет:

— Если не прекратится до ночи, дорогу размочит.

Войник:

— Шум воды заглушит шаги.

Лекарь:

— К утру в палатках начнётся лихорадка.

Ребёнок:

— Лужа уже добралась до крыльца.

Беглец:

— Хорошо. Следы смочет.

Все видят один дождь.

Но живут в разных мирах.

Индивидуальный голос начинается с индивидуального внимания.

Полезное упражнение:

Покажите всем персонажам один предмет — например,

закрытый сундук.

Кто увидит ценность?

Кто — ловушку?

Кто — работу мастера?

Кто — возможность спрятаться?

Кто — следы крови на замке?

Различие взглядов часто сильнее, чем различие речевых привычек.

Отличительная деталь ещё не характер

У персонажа может быть:

— трубка;— хромота;— привычка вращать кольцо;— цветной шарф;— любовь к пословицам;— нервный смех.

Это помогает узнаваемости.

Но если за деталью ничего нет, она превращается в ярлык.

Например:

Старик всегда постукивал тростью, когда нервничал.

Хорошо.

Но ещё интереснее:

Старик всегда постукивал тростью, когда лгал. В день предательства он положил её на стол и впервые говорил совершенно неподвижно.

Теперь деталь участвует в сцене.

Она меняется.

Приобретает значение.

Любая характерная привычка становится сильнее, если автор знает:

— откуда она взялась;— когда проявляется;— кто её замечает;— в какой момент исчезает;— что означает это исчезновение.

Право на тайну

Живой персонаж не обязан немедленно рассказывать всё, что знает.

Он может скрывать:

— страх;— болезнь;— вину;— истинную цель;— намерение уйти;— отношение к главному герою;— прошлое знакомство;— сомнение;— предательство;— надежду.

Тайна создаёт ощущение внутренней жизни.

Но для молчания нужна причина.

Слабо:

Он ничего не сказал, потому что автор хотел сохранить интригу.

Сильнее:

Он промолчал, потому что признание лишило бы его права остаться в группе.

Или:

Он знал, что мост разрушен, но надеялся добраться до деревни, где оставалась его семья.

Или:

Она скрывала болезнь, потому что после отстранения от службы никто другой не смог бы закончить операцию.

Хорошая тайна не просто откладывает информацию.

Она заставляет персонажа действовать определённым об-

разом.

Отношения должны двигаться

Два персонажа не могут весь роман оставаться в одной эмоциональной точке.

Если в начале они друзья и в финале всё ещё просто друзья без новых испытаний, отношения могли не пройти никакого пути.

Связь может развиваться через:

— недоверие;— вынужденное сотрудничество;— уважение;— зависимость;— привязанность;— разочарование;— ревность;— конфликт;— прощение;— окончательный разрыв.

После каждой важной сцены полезно спросить:

Что теперь один человек думает о другом иначе?

Например:

До сцены молодой офицер считает командира безошибочным.

После видит его сомнение.

Позже понимает, что командир скрывает страх ради людей.

Затем замечает, что тот начал путать ответственность с контролем.

В финале должен решить: подчиниться или остановить человека, которым восхищался.

Отношения становятся отдельной линией.

Конфликт не обязательно означает крик

Персонажи могут говорить спокойно и при этом находиться в непримиримом конфликте.

— Раненых придётся оставить.— Я понял.— Тогда готовьте людей.— Я останусь с ранеными.— Это приказ.— Я тоже не спрашивал разрешения.

Никто не кричит.

Но цели несовместимы.

Конфликт — это не громкость.

Это ситуация, в которой два человека не могут одновременно получить желаемое.

Он может возникнуть между:

— друзьями;— супругами;— командиром и подчинённым;— врачом и пациентом;— двумя хорошими людьми;— людьми, которые любят друг друга.

Иногда самый сильный конфликт рождается именно там, где никто не хочет причинять боль.

Сколько персонажей действительно нужно

Большой мир соблазняет автора множеством имён.

Командиры.

Советники.

Маги.

Ученики.

Купцы.

Родственники.

Солдаты.

Чиновники.

Но большое количество имён ещё не создаёт богатство.
Иногда оно создаёт только усталость.

Признаки перегруженного состава:

— читатель путает персонажей;— функции повторяются;— отдельные люди исчезают;— новые имена вводятся ради одной реплики;— второстепенные линии не развиваются;— у многих нет отличимого голоса.

Полезно проверить, можно ли объединить двух персонажей.

Например, в рукописи есть:

— лекарь, который лечит героя;— старый друг, знающий его прошлое;— моральный критик, осуждающий его решения.

Возможно, сильнее сделать одного персонажа:

Старый друг-врач, который спасает жизнь героя, но отказывается оправдывать то, как тот распоряжается чужими жизнями.

Функций стало меньше.

Характер — глубже.

Объединение особенно полезно, когда два персонажа:

— появляются редко;— относятся к герою одинаково;— передают информацию;— не имеют собственных арок.

Лучше один живой человек, чем трое правильно распределённых по должностям.

Как вводить второстепенного персонажа

Первое появление не должно начинаться с анкеты.

Слабо:

Сергей был опытным сержантом, родившимся в этих местах. Он хорошо знал окрестности и обладал независимым характером.

Живее:

Когда командир указал на северную балку, Сергей впервые за весь вечер перебил старшего по званию:— Там после дождя не пройти.

Мы сразу видим:

— знание;— риск;— отношение к иерархии;— возможный конфликт.

Хорошее первое появление показывает хотя бы одно из четырёх:

— чего персонаж хочет;— что замечает;— что готов рискнуть;— чему сопротивляется.

Читатель лучше запоминает действие, чем описание.

Система персонажей вокруг одного героя

Сильный ансамбль не возникает случайно.

Каждый важный персонаж может касаться другой стороны центрального конфликта.

Представим главного героя — командира, который уверен, что обязан контролировать всё лично.

Наставник

Именно он научил героя дисциплине, но скрывает собственную старую ошибку.

Друг

Доверяет ему, но постепенно видит, что контроль начинает вредить группе.

Молодой подчинённый

Восхищается командиром и копирует самые опасные его качества.

Медик

Считает отдельную человеческую жизнь важнее боевой задачи.

Соперник

Хочет той же победы, но готов жертвовать людьми.

Любимый человек

Не требует героизма. Хочет, чтобы он наконец вернулся живым.

Предатель

Предаёт, потому что убеждён: командир уже утратил способность остановиться.

Все эти люди раскрывают разные стороны одной темы:

Где проходит граница между ответственностью и стремлением контролировать чужие судьбы?

Вот это уже не свита.

Это система отношений.

Практическая схема для важного второстепенного персонажа

Для начала достаточно ответить на десять вопросов.

1. Чего он хочет?

Не «помочь герою».

Собственная цель.

2. Что он будет делать, если герой откажет?

Есть ли у него запасной план?

3. Как он видит главного героя?

Героем?

Опасным человеком?

Инструментом?

Младшим товарищем?

Соперником?

4. В чём он прав относительно героя?

Второстепенный персонаж должен видеть хотя бы одну истину, которую главный не признаёт.

5. В чём он ошибается?

Никто не видит другого полностью.

6. Что он скрывает?

Страх, вину, цель, болезнь, прошлое.

7. Какую границу не готов перейти?

Это определяет нравственный каркас.

8. Что может заставить его перейти эту границу?

Здесь возникает будущий конфликт.

9. Какое его решение меняет сюжет?

Не информация, а именно решение.

10. Что остаётся другим после его последней сцены?

Отношения?

План?

Мир?

Главный герой?

Если после удаления персонажа сюжет почти не меняется, возможно, его роль стоит усилить, объединить с другой или убрать.

Для начинающего автора

Для каждого значимого второстепенного героя определите четыре вещи:

Чего он хочет? Как относится к главному герою? В чём не согласен с ним? Какое самостоятельное решение примет?

Этого уже достаточно, чтобы человек перестал быть декорацией.

Для автора, который уже работает над романом

Проверьте рукопись.

— Есть ли персонажи без собственной цели?— Появляются ли они только по необходимости?— Всегда ли дают информацию вовремя?— Могут ли отказать главному герою?— Говорят ли разными голосами?— Меняются ли отношения?— Есть ли у любовного интереса собственная линия?— Может ли наставник ошибаться?— Был ли предатель живым до измены?— Меняется ли мир после смерти персонажа?— Можно ли объединить повторяющиеся функции?

Для опытного автора

Попробуйте построить не список персонажей, а систему.

Определите:

— кто является зеркалом героя;— кто воплощает другой ответ на тему;— кто видит его слабость;— кто идеализиру-

ет;— кто имеет власть отказать;— кто способен изменить главный сюжет своим решением;— чья цель временно совпадает с целью героя, но позже неизбежно разойдётся.

Сильный ансамбль строится не вокруг количества людей. Он строится вокруг пересечения желаний.

Частые ошибки

1. У персонажа нет жизни вне главного героя

Он появляется только рядом с ним и существует только для него.

2. Персонаж всегда доступен

Приходит, когда нужен. Никогда не занят собственными проблемами.

3. Информация выдаётся слишком удобно

Он рассказывает всё при первом вопросе.

4. Нет права на отказ

Любой союзник автоматически принимает план героя.

5. Все говорят одинаково

Меняются имена, но не мышление.

6. Отличие ограничено внешней деталью

Один носит шляпу, другой курит трубку, третий ругается.

7. Любовный интерес существует только ради отношений

У него нет цели вне главного героя.

8. Друг всегда поддерживает

Даже когда герой совершает очевидную ошибку.

9. Наставник знает всё

Но почему-то не решает проблему сам.

10. Предатель подозрителен с первого появления
У него нет жизни до измены.

11. Персонаж умирает только ради мотивации
После смерти ничего практически не меняется.

12. Отношения остаются неподвижными

Персонажи разговаривают, но не переоценивают друг друга.

13. Второстепенные линии не влияют на главную
Их можно удалить без последствий.

14. Все достойные люди согласны с героем

Несогласные автоматически становятся глупыми или злыми.

15. Имен много, характеров мало

Читатель запоминает должности, но не людей.

Упражнение: сцена без главного героя

Выберите одного важного второстепенного персонажа.

Напишите короткую сцену, в которой главного героя нет.

Персонаж должен:

— чего-то хотеть;— встретить сопротивление;— принять решение;— что-то потерять или изменить.

Например:

Медик хочет сохранить лекарства для раненых.

К нему приходит женщина с больным ребёнком.

Он понимает, что лекарства хватит только на одного.

Главного героя в сцене нет.

Но решение медика позднее изменит всю группу.

После написания спросите:

Остался ли этот человек интересным без главного героя?

И ещё:

Какое решение он способен принять вопреки его желанию?

Если такого решения нет, персонаж пока слишком зависим.

Упражнение: пять взглядов

Возьмите одну сцену.

Например, отряд входит в оставленный город.

Запишите, что первым заметит каждый персонаж.

Командир:

Удобные позиции для засады.

Медик:

Открытые двери аптеки.

Солдат, родившийся здесь:

Сломанную вывеску пекарни отца.

Мародёр:

Незапертые дома.

Ребёнок:

Качели, которые двигаются без ветра.

Одно место.

Пять разных миров.

Самое важное

Главный герой идёт через историю.

Но второстепенные персонажи не должны только осве-

щать ему дорогу, подавать оружие и вовремя открывать двери.

Один знает путь лучше.

Другой не согласен с направлением.

Третий хочет повернуть назад.

Четвёртый идёт рядом, но скрывает, что его настоящая цель находится совсем в другом месте.

И однажды кто-то остановится и скажет:

— Дальше я с тобой не пойду.

Или:

— Ты ошибаешься.

Или:

— Я спасаю тебя именно поэтому и предаю.

Или:

— Эта история не только твоя.

Именно в этот момент мир перестаёт вращаться вокруг главного героя.

А персонажи перестают быть свитой.

Они становятся людьми.

Задание для читателей

Выберите одного второстепенного персонажа и закончите фразы:

Он хочет...Он видит главного героя как...В одном вопросе он прав, потому что...Он никогда не согласится...Но обстоятельства заставят его...Его решение изменит сюжет так...

А затем задайте главный вопрос:

Что этот человек сделал бы, если бы главного героя вообще не существовало?

В следующей части поговорим о персонаже, который чаще всего получает право мешать главному герою, но слишком редко получает право быть человеком:

Антагонист, который считает себя правым

Глава 5. Антагонист, который считает себя правым

Антагонист, который считает себя правым

Врач закрыл дверь палаты и положил ключ в карман.

— Откройте, — сказал офицер.

— Нет.

— В городе начинается эвакуация.

— Поэтому я и не открою.

За дверью лежал тяжело раненный пленный. Он знал расположение вражеских батарей. Если допросить его сейчас, можно было спасти сотни солдат.

Но врач знал другое: пленный не переживёт допроса.

— Вы защищаете врага, — произнёс офицер.

— Я защищаю пациента.

— Из-за него погибнут наши.

— Возможно.

Офицер сделал шаг к врачу.

— И вы сможете с этим жить?

Врач посмотрел на запертую дверь.

— А вы сможете жить с тем, что собираетесь сделать?

Кто из них антагонист?

Для офицера — врач, не позволяющий получить сведения, способные спасти подразделение.

Для врача — офицер, готовый превратить умирающего человека в средство достижения цели.

Для пленного оба могут оказаться либо единственной надеждой, либо смертельной угрозой.

Ни один из них не считает себя злодеем.

Офицер защищает своих солдат.

Врач защищает профессиональный долг.

Именно поэтому их столкновение способно стать настоящей литературой.

Слабый антагонист стоит на дороге героя и говорит:

— Ты не пройдёшь, потому что я злой.

Сильный говорит:

— Я не позволю тебе пройти, потому что за моей спиной находится то, что я поклялся защищать.

Антагонист и злодей — не одно и то же

Эти понятия часто смешивают.

Злодей

Персонаж, совершающий нравственно осуждаемые поступки: убийства, пытки, предательство, эксплуатацию, сознательное причинение страданий.

Антагонист

Сила, которая активно противостоит цели главного героя.

Антагонист может быть злодеем.

Но не обязан.

Представим героя, который крадёт редкое лекарство для умирающей сестры.

Капитан городской стражи пытается его задержать.

Капитан может быть:

— честным;— справедливым;— неподкупным;— заботливым отцом;— человеком, искренне сочувствующим чужой боли.

Он может даже понимать, почему герой решил на кражу.

Но всё равно не имеет права его отпустить.

Потому что охраняемый склад снабжает лекарствами весь город.

Если позволить одному человеку вынести препарат, завтра другие тоже потребуют исключения.

Капитан не обязан тайно оказаться садистом или коррупционером, чтобы читатель продолжал сочувствовать главному герою.

Его антагонистом делает не нравственная испорченность.

Его антагонистом делает несовместимость целей.

Герой говорит:

Я должен спасти сестру.

Капитан отвечает:

Я не могу позволить тебе поставить жизнь одного человека выше жизней всех остальных.

Оба защищают людей.

Но разных.

Истории нужен не враг, а сопротивление

Можно написать роман без традиционного злодея.

Но нельзя написать полноценный сюжет без сопротивления.

Представим:

Герой хочет попасть во дворец.

Стража немедленно пропускает его.

Король внимательно выслушивает.

Советники признают ошибку.

Заговорщик сознаётся.

Армия подчиняется.

Война прекращается.

Происходят события.

Но история почти не движется, потому что герою не приходится:

— менять план;— чем-то рисковать;— выбирать;— ошибаться;— отказываться от желаемого;— платить за победу.

Соппротивление необходимо не ради искусственного затягивания.

Оно раскрывает человека.

Пока всё происходит по плану, герой может считать себя:

— храбрым;— справедливым;— верным;— милосердным;— готовым отвечать за других.

Но кем он окажется, когда справедливость потребует предать друга?

Когда милосердие подвергнет опасности группу?

Когда верность станет соучастием?

Когда ответственность заставит решить, кого невозможно

спасти?

Антагонист отнимает у героя удобные ответы.

Именно в этом заключается его главная функция.

Цель героя + активное сопротивление + последствия решений = движение сюжета.

Антагонист должен хотеть чего-то своего

Слабый противник хочет:

Помешать главному герою.

Но это не настоящая цель.

Ни один человек не строит жизнь вокруг того, чтобы испортить чужую историю.

Сильный антагонист может хотеть:

— предотвратить гражданскую войну;— сохранить государство;— защитить семью;— уничтожить опасную технологию;— восстановить прежний порядок;— освободить свой народ;— вернуть погибшего человека;— спасти большинство ценой меньшинства;— не допустить повторения катастрофы.

Рассмотрим простой пример.

Слабо

Тёмный маг хочет захватить мир, потому что жаждет абсолютной власти.

Почему ему нужна власть?

Что он будет с ней делать?

Почему считает, что именно он должен править?

Почему другие его поддерживают?

Пока это не человек, а направление для финальной битвы.
Сильнее

Двадцать лет назад авария магического портала уничтожила родной город мага. Теперь он хочет навсегда лишиться человечество способности открывать переходы между мирами.

Для этого он готов:

— разрушить торговые пути;— разделить семьи;— изолировать целые страны;— уничтожить исследования;— убить тех, кто способен восстановить сеть.

Он совершает страшные поступки.

Но не считает себя разрушителем.

В его представлении он единственный человек, который осмелился закрыть дверь перед будущей катастрофой.

Главный герой видит в порталах возможность спасти мир.

Антагонист — оружие, которое однажды уже уничтожило его дом.

Они смотрят на один предмет.

Но видят разное прошлое и разное будущее.

Полезный вопрос:

Что продолжил бы делать антагонист, если бы главный герой внезапно исчез?

Если после исчезновения героя у противника не осталось бы ни цели, ни плана, ни жизни, он существует только как препятствие.

Почему он считает себя правым

Большинство людей, совершающих зло, не начинают день с мысли:

Сегодня я снова буду чудовищем.

Они говорят себе:

У меня нет другого выбора. Кто-то должен это сделать. Они не понимают настоящей опасности. История меня оправдает. Несколько жертв спасут тысячи. Если власть получу не я, её получит кто-то хуже. Жестокость сегодня предотвратит катастрофу завтра. Эти люди сами выбрали сторону. Слабость погубит нас всех.

Внутренняя логика антагониста может быть построена на четырёх уровнях.

1. Чего он хочет?

Сохранить государство.

2. Чего он боится?

Повторения гражданской войны, в которой погибла его семья.

3. Во что верит?

Свобода неизбежно приводит к хаосу, если большинство людей не готово нести ответственность.

4. Что считает допустимым?

Цензуру, слежку, превентивные аресты и устранение тех, кто способен нарушить порядок.

Логика не оправдывает преступления.

Но превращает их в результат характера, опыта и убеждений.

Понять антагониста — не значит согласиться с ним.

Это значит увидеть дорогу, по которой он дошёл до своего решения.

Самая опасная ложь содержит часть правды

Слабый антагонист ошибается во всём.

Он не понимает людей.

Не знает истории.

Не умеет управлять.

Не способен привести ни одного разумного довода.

Победить такого противника легко не только физически, но и нравственно.

Сильный антагонист видит реальную проблему.

Например:

— революция действительно способна привести к голоду;— магия действительно опасна;— герой действительно неопытен;— общество действительно не готово к мгновенным переменам;— новая технология действительно может попасть к врагу;— спасение одного человека действительно способно погубить группу.

Проблема заключается в выводе.

Магия опасна, следовательно, всех одарённых детей нужно изолировать. Люди часто принимают неверные решения, следовательно, их нужно лишить права выбирать. Герой однажды ошибся, следовательно, больше не имеет права действовать. Революция может привести к хаосу, следовательно, любое несогласие является изменой.

Антагонист особенно силен, когда способен сказать главному герою то, чего тот не хочет слышать, — потому что часть сказанного справедлива.

Например:

— Ты говоришь, что каждая жизнь бесценна. Хорошо. Назови, кого оставишь, когда времени хватит только на одного.

Или:

— Ты обещаешь людям свободу. А кто будет отвечать, когда они используют её, чтобы уничтожить друг друга?

Или:

— Ты хочешь изменить наш мир. Но исчезнешь при первой возможности вернуться домой. А нам придётся жить с последствиями твоих великих идей.

Такой противник атакует не тело героя.

Он атакует его убеждение.

Антагонист отвечает на главный вопрос книги иначе

В статье о теме романа мы говорили: сильная история задаёт вопрос, на который разные персонажи отвечают по-разному.

Антагонист должен давать самый серьёзный альтернативный ответ.

Представим тему:

Имеет ли человек право изменять чужой мир?

Главный герой отвечает:

Да, если способен предотвратить страдание.

Антагонист:

Нет. Чужак не понимает всех связей и превращает живое общество в эксперимент.

Или тема:

Где проходит граница между ответственностью и контролем?

Герой считает:

Ответственный человек не может оставаться в стороне.

Антагонист отвечает:

Ответственный человек должен лишить остальных права на ошибку, если последствия могут стать катастрофическими.

Ещё один вопрос:

Можно ли сохранить человечность на войне?

Герой говорит:

Даже противник остаётся человеком.

Антагонист:

Пока ты видишь в нём человека, он использует твоё милосердие, чтобы убивать твоих людей.

Конфликт становится сильным не потому, что автор не знает, кто нравственно прав.

А потому, что обе позиции способны действовать в реальности и требовать цены.

Иногда герой и антагонист хотят одного и того же

Это одна из самых сильных конструкций.

Они оба хотят:

— спасти государство;— прекратить войну;— защитить

ребёнка;— уничтожить опасный артефакт;— предотвратить эпидемию;— освободить народ.

Различаются методы и те, кого каждый готов пожертвовать.

Представим заражённый город.

Главный герой хочет вывести жителей.

Антагонист приказывает закрыть ворота.

Главный герой говорит:

В городе ещё тысячи здоровых людей.

Антагонист отвечает:

Если мы откроем ворота, завтра заражённых будут миллионы.

Оба хотят остановить эпидемию.

Но один спасает город.

Другой — страну.

— Мы хотим одного и того же, — говорит герой. — Нет, — отвечает антагонист. — Ты хочешь спасти тех, кого видишь. Я отвечаю за тех, кого ты никогда не встретишь.

Такой конфликт невозможно разрешить простой победой в споре.

Даже если герой откроет ворота и спасёт жителей, антагонистическое предупреждение может оказаться частично верным.

Победа создаст новые последствия.

Личная связь делает столкновение болезненным

Далёкий правитель может быть опасен.

Но человек, знающий героя лично, способен ранить точнее.

Антагонистом может стать:

— бывший наставник;— старший брат;— прежний друг;— командир;— ученик;— человек, которого герой когда-то спас;— тот, кто пострадал от его решения;— тот, кем герой мог бы стать.

Личная связь даёт противнику знание.

Он понимает:

— чего герой боится;— какую вину скрывает;— где начинает сомневаться;— кого не способен принести в жертву;— какие слова заставят его потерять самообладание.

Особенно сильна ситуация, когда герой и антагонист когда-то разделяли один принцип.

Например, наставник научил героя:

Командир отвечает за всех.

Позднее они вкладывают в эти слова разный смысл.

Герой:

Ответственность означает не бросать людей ради задачи.

Наставник:

Ответственность означает выполнить задачу, потому что от неё зависят тысячи людей, которых ты не видишь.

Они говорят на одном языке.

Помнят одни уроки.

Но пришли к разным выводам.

Такой конфликт нельзя завершить обычным:

Ты всегда был злодеем.

Возможно, они когда-то были похожи.

Возможно, именно поэтому так хорошо понимают друг друга.

Антагонист может быть будущим героя

Один из самых сильных вариантов — противник как предупреждение.

Главный герой использует опасную силу ради спасения людей.

Сначала осторожно.

Только в крайних случаях.

Перед ним появляется человек, который когда-то говорил то же самое.

Теперь тот уже не спрашивает, допустима ли цена.

Он только подсчитывает жертвы.

Главный герой утверждает:

Я никогда не стану таким.

Антагонист отвечает:

Я тоже так говорил.

Такой противник воплощает не просто внешний риск.

Он показывает конечную точку дороги.

Например, оба командиры потеряли людей.

Герой после трагедии старается спасти каждого.

Антагонист решил больше ни к кому не привязываться и теперь считает солдат числами.

Они получили одну рану.

Но сделали разные выводы.

Конфликт отвечает на вопрос:

Что именно ещё удерживает героя от превращения в своего противника?

Антагонист должен быть компетентен

Сильному герою нужен противник, способный заставить его меняться.

Слабый антагонист:

— постоянно недооценивает героя;— раскрывает план;— убивает полезных подчинённых без причины;— оставляет очевидные пути для побега;— не проверяет сведения;— повторяет одну и ту же ошибку;— располагает огромной властью, но почти не использует её.

Иногда автор делает антагониста глупее, чтобы герой выглядел умнее.

Эффект получается противоположным.

Победа над некомпетентным человеком не доказывает выдающихся качеств героя.

Сильный антагонист:

— наблюдает;— собирает информацию;— учится на поражениях;— меняет тактику;— понимает ресурсы;— защищает слабые места;— правильно распределяет людей;— предвидит очевидные действия героя;— допускает ошибки, вытекающие из характера.

Если герой однажды проник во дворец через старый водосток, во второй раз антагонист должен поставить там охрану.

Если герой использовал милосердие охраны, противник изменит правила.

Если герой получает поддержку народа, антагонист начнёт бороться за общественное мнение, а не только посылать убийц.

Противник должен реагировать на существование героя.

Иначе он не соперник, а неподвижная мишень.

Но компетентность не означает всеведение

Существует и противоположная ошибка.

Антагонист знает всё:

— каждый план;— каждое тайное убежище;— все мысли;— точное время действий;— личные разговоры героев.

Если его осведомлённость ничем не объяснена, напряжение превращается в авторский произвол.

Сила должна иметь источник.

Если антагонист знает секреты, у него должны быть:

— разведчики;— предатель;— контроль сообщений;— магическая способность с понятными ограничениями;— знание привычек героя;— доступ к архивам.

Если он ошибается, ошибка также должна иметь причину.

Например, антагонист знает героя слишком хорошо и потому уверен, что тот никогда не пожертвует близким человеком.

Но герой изменился.

Противник строит план на старой версии его характера.

Так компетентность становится источником поражения:

он точно понимает человека, которым герой был, но не того, кем стал.

Сила антагониста бывает разной

Не каждый противник должен владеть армией или разрушительной магией.

Физическая сила

Оружие, армия, способности, численность.

Политическая власть

Законы, должности, институты, право отдавать приказы.

Информационная власть

Тайны, документы, контроль связи, доказательства.

Социальная власть

Репутация, доверие, религиозный авторитет, влияние на общество.

Экономическая власть

Деньги, ресурсы, транспорт, продовольствие.

Эмоциональная власть

Знание вины, страхов и слабостей героя.

Моральная власть

Поддержка достойных людей, считающих позицию антагониста правильной.

Сюжетная власть

Контроль доступа к цели: лекарству, проходу, знанию, разрешению, человеку.

Очень сильный антагонист может не уметь сражаться.

Им может быть:

— судья, отказывающийся принять недоказанное обвинение;— врач, не выдающий пациента;— архивист, уничтоживший документ ради предотвращения войны;— мать, скрывающая опасного ребёнка;— чиновник, закрывший город на карантин;— учёный, не желающий публиковать открытие.

Такой конфликт нельзя решить победой в поединке.

Антагонист должен действовать

Частая проблема: злодей сидит в башне до финала.

Посылает прислужников.

Иногда произносит угрозы.

Ждёт, пока герой соберёт силы и придёт.

Но сильный антагонист имеет собственный план.

Пока герой действует, противник:

— меняет законы;— собирает союзников;— перекрывает ресурсы;— контролирует сообщения;— разрушает репутацию героя;— предлагает сделку его друзьям;— разделяет группу;— захватывает инициативу;— заставляет героя реагировать.

Полезно разделить роман на три крупные части и спросить:

В первой трети

Что делает антагонист, чтобы приблизиться к цели?

В середине

Как он реагирует на успехи героя?

Перед кульминацией

Какое действие лишает героя привычного плана и вынуждает принять окончательное решение?

Если противник существует только в разговорах о нём, опасность может оставаться абстрактной.

Антагонист должен иногда побеждать

Если все его планы разрушаются, он перестаёт быть угрозой.

Необязательно позволять ему выигрывать каждое столкновение.

Но победы должны быть реальными.

Он может:

— отнять ресурс;— привлечь союзника героя;— разрушить доверие;— заставить отказаться от плана;— доказать часть обвинения;— превратить победу в новую проблему;— вынудить героя нарушить собственный принцип.

Особенно сильна победа, которая подтверждает слабость позиции героя.

Например, герой спасает пленного, подвергая опасности группу.

Позднее пленный выдаёт их местоположение.

Антагонист говорит:

— Я предупреждал тебя не потому, что не ценю человеческую жизнь. А потому, что твоя доброта постоянно оплачивается чужими смертями.

Это не доказывает окончательную правоту противника.

Один случай не отменяет ценность милосердия.

Но герой больше не может считать собственную позицию безупречной.

Антагонист заставляет его расти.

Нравственная граница делает противника человеком

Даже жестокий персонаж может иметь черту, которую не готов перейти.

Он отказывается:

— убивать детей;— применять пытки;— нарушать данное слово;— предавать своих людей;— использовать определённое оружие;— заставлять других платить цену, которую сам не готов заплатить.

Эта граница показывает, что антагонист ещё не считает допустимым всё.

Она может стать:

— остатком человечности;— источником уважения;— слабостью;— возможностью для переговоров;— основой трагического выбора.

Особенно значим момент, когда он нарушает собственный принцип.

В начале правитель говорит:

Я не казню без суда.

После первых поражений:

Военное положение не позволяет ждать полного разбирательства.

Позже:

Сочувствующий мятежу уже сделал свой выбор.

Наконец:

Если весь город помогает врагу, весь город является врагом.

Каждый шаг кажется небольшим расширением предыдущего.

Так строится нравственное падение.

Не через внезапное превращение в чудовище.

А через последовательное оправдание всё более высокой цены.

В определённый момент антагонист перестаёт защищать первоначальную цель.

Он начинает защищать собственное право оставаться правым.

Антагонист может любить

Любовь не превращает человека автоматически в положительного персонажа.

Иногда именно она делает его опасным.

Антагонист может любить:

— ребёнка;— народ;— родину;— погибшего супруга;— ученика;— идею справедливого мира.

Представим мать, скрывающую сына, чья неконтролируемая магия способна уничтожить город.

Она не хочет власти.

Не желает чужой смерти.

Не мечтает о разрушении.

Она просто не готова отдать ребёнка людям, которые со-

бираются его убить.

Для городских властей она антагонист.

Для себя — мать, защищающая сына.

Для жителей — человек, подвергающий опасности тысячи семей.

Для ребёнка — единственный близкий, который не считает его чудовищем.

Кто прав?

Литература не обязана немедленно отвечать.

Она должна заставить каждую сторону действовать в соответствии со своей правдой.

Последователи антагониста тоже должны иметь причины

Карикатурный злодей окружён безликими прислужниками.

Они выполняют любые приказы.

Не сомневаются.

Не задают вопросов.

Погибают десятками.

Но реальные люди следуют за лидером по разным причинам.

Одни:

— верят в его идею;— боятся;— получают выгоду;— обязаны ему жизнью;— не имеют другого места;— видят в нём порядок;— ненавидят героя;— надеются изменить систему изнутри.

Подчинённые могут:

— спорить;— устанавливать границы;— отказываться;— покидать его;— оставаться верными после поражения;— видеть, что лидер меняется;— оправдывать его дольше, чем он сам.

Это помогает показать, действительно ли антагонист является лидером.

Если за ним идут только из страха, его власть держится на насилии.

Если достойные люди разделяют хотя бы часть его позиции, конфликт становится сложнее.

Особенно сильна сцена, в которой честный человек выбирает сторону антагониста не из глупости, а потому, что считает главного героя более опасным.

Антагонист не всегда является человеком

Иногда главному герою противостоит не отдельная личность.

Институциональный антагонист

Государство, армия, церковь, корпорация, магический орден.

Но институт должен проявляться через:

— правила;— должности;— процедуры;— конкретных людей;— систему поощрений и наказаний.

«Злое государство» остаётся абстракцией.

Гораздо сильнее показать честного чиновника, который выполняет несправедливый закон, потому что считает хаос худшим злом.

Социальный антагонист

Предрассудки, традиция, классовая система, общественное давление.

Здесь нет одного человека, которого достаточно победить.

Природный антагонист

Холод, море, пустыня, эпидемия, космос.

Природа не считает себя правой.

У неё нет морали.

Но она создаёт сопротивление и заставляет героя выбирать.

Временной антагонист

Приближающаяся катастрофа, старение, ограниченный срок, ухудшение болезни.

Внутренний антагонист

Страх, зависимость, вина, ошибочное убеждение.

Часто сильный роман сочетает несколько уровней:

— конкретного противника;— систему;— ограниченное время;— внутреннюю слабость героя.

Например, человек пытается вывести людей из окружения.

Ему противостоят:

— вражеский командир;— приказ, запрещающий отступление;— приближающиеся морозы;— собственная неспособность оставить раненых.

Сюжет становится плотнее, потому что разные виды сопротивления усиливают друг друга.

Главный антагонист и противники отдельных линий

Большой роман может иметь несколько уровней противодействия.

Главный антагонист

Воплощает основной тематический конфликт.

Сюжетный противник

Мешает в отдельной арке.

Временный антагонист

Противостоит герою в конкретной ситуации, но позже способен стать союзником.

Внутренний противник

Убеждение или страх самого героя.

Например, основная тема романа — контроль.

Тогда разные линии могут показывать:

— чиновника, контролирующего информацию;— командира, подавляющего инициативу подчинённых;— родителя, решающего судьбу ребёнка;— правителя, лишаящего общество свободы;— главного героя, который контролирует друзей из страха их потерять.

Все противники различны.

Но каждый раскрывает другую сторону общей темы.

Как впервые показать антагониста

Необязательно начинать с убийства.

Иногда автор хочет немедленно доказать, насколько противник жесток, и заставляет его:

— казнить слугу;— пытать пленника;— уничтожать де-

ревню;— произносить угрозы перед зеркалом.

Это может сработать.

Но часто гораздо сильнее показать:

— компетентность;— принцип;— способность к милосердию;— цель;— решение с тяжёлой ценой.

Например:

Лорд Варден отменил казнь трёх мятежников.— Они служили человеку, которому присягнули, — сказал он. — За верность не казнят. Затем подписал приказ о закрытии городских ворот, зная, что снаружи остались тысячи беженцев.— Если впустим их, эпидемия войдёт вместе с ними.

В одной сцене мы видим:

— принцип;— власть;— милость;— жестокий выбор;— внутреннюю логику.

Он способен сохранить жизнь трём врагам и обречь тысячи невиновных.

Не потому, что решения случайны.

А потому, что в первом случае защищает верность, а во втором — город.

Диалог с антагонистом — это борьба, а не лекция

Слабая сцена:

герой попадает в плен, и злодей подробно объясняет весь план.

Зачем?

Почему он делится секретами?

Что хочет получить от разговора?

Живой антагонист говорит с целью.

Он может:

— убеждать героя;— предлагать сделку;— проверять реакцию;— раскалывать группу;— частично лгать;— скрывать слабость;— добиваться признания.

Пример:

— Ты уничтожишь город.— Нет. Я уничтожу мост.— Без него город умрёт от голода.— Через месяц. Вражеская армия войдёт завтра.— Значит, ты просто выбираешь более медленную смерть.— Я выбираю месяц.— Зачем?— За месяц иногда происходят чудеса.

Здесь нет длинного монолога.

Но мы понимаем:

— решение;— цену;— расчёт;— надежду;— различие между персонажами.

Как антагонист должен проиграть

Противник не должен терять разум в финале.

Не должен забывать о собственных ресурсах.

Не должен раскрывать слабость только потому, что пришло время кульминации.

Его поражение должно вытекать из характера.

Он может проиграть из-за:

— убеждения;— страха;— неспособности доверять;— отказа делегировать;— презрения к слабым;— нравственной границы;— любви;— людей, которых использовал;— последствий прежних решений.

Представим антагониста, убеждённого, что каждый человек действует только из страха или выгоды.

Он умеет покупать.

Запугивать.

Манипулировать.

Предсказывать предательство.

Но не способен поверить, что кто-то добровольно пожертвует собой ради другого.

Именно поэтому не замечает единственного действия, разрушающего его план.

Это не случайное спасение.

Это тематическая слабость.

Его мировоззрение оказалось слишком узким, чтобы вместить поступок героя.

Другой вариант: противник не готов убить собственного ребёнка, хотя требовал жертв от всех остальных.

Это может стать его поражением.

Но также разоблачает лицемерие или, наоборот, последнюю сохранившуюся человечность.

Победа над антагонистом не всегда решает проблему

Герой убивает диктатора.

Но исчезает ли:

— страх общества;— система доносов;— борьба за власть;— экономический кризис;— привычка подчиняться;— ненависть между группами?

Если все проблемы исчезают вместе с одним злодеем, мир

может выглядеть искусственным.

Сильный финал задаёт вопросы:

— кто займёт освободившееся место;— сможет ли герой не повторить методы противника;— какая часть его предложения была справедлива;— готово ли общество к свободе;— сколько ещё людей защищает прежнюю систему;— какую цену потребует новый порядок?

Антагонист может проиграть физически, но победить тематически.

Например, герой побеждает тирана, используя:

— пытки;— ложь;— убийства невинных;— полный контроль над союзниками.

Тиран мёртв.

Но его способ жить победил.

Главный герой занял его место, даже если пока этого не понимает.

Практическая схема создания антагониста

Ответьте на двенадцать вопросов.

1. Чего он хочет?

Конкретный результат.

Закрыть все порталы до зимнего солнцестояния.

2. Почему это важно?

Однажды авария портала уничтожила его родной город.

3. Чего он боится?

Повторения катастрофы в мировом масштабе.

4. Во что верит?

Люди никогда добровольно не откажутся от опасной силы.

5. В чём он прав?

Порталы действительно нестабильны, а герой недооценивает риск.

6. В чём ошибается?

Он считает уничтожение единственной возможной формой контроля.

7. Какие ресурсы имеет?

Политическую власть, армию, архивы и поддержку тех, кто потерял близких.

8. Что делает активно?

Закрывает переходы, арестовывает исследователей, уничтожает оборудование.

9. Какую границу не готов перейти?

Не убивает детей с врождённой способностью открывать порталы.

10. Что заставит нарушить границу?

Один ребёнок случайно открывает нестабильный переход.

11. Как связан с героем?

Когда-то был его наставником и научил уважать цену любого открытия.

12. Почему способен проиграть?

Не верит, что люди могут добровольно ограничить собственную силу и сотрудничать без принуждения.

Эта схема создаёт не полный роман.

Но даёт живой двигатель конфликта.

Для начинающего автора

Определите пять вещей:

Чего хочет антагонист? Почему считает это необходимым? В чём его цель несовместима с целью героя? Какие средства позволяют ему сопротивляться? В чём он прав?

Последний вопрос особенно важен.

Если антагонист не прав ни в чём, герою нечему у него учиться и нечего опровергать.

Для автора, который уже пишет роман

Проверьте противника.

— Имеет ли он цель вне героя?— Действует ли сам?
— Приближается ли к победе?— Учится ли после поражений?— Меняет ли тактику?— Понимают ли читатели его логику?— Есть ли достойные люди на его стороне?— Видит ли он настоящую слабость героя?— Имеет ли нравственную границу?— Платит ли за собственные решения?— Проигрывает ли из-за характера, а не случайности?

Для опытного автора

Попробуйте связать в одной конструкции:

— цель антагониста;— личную рану;— страх;— тематическую позицию;— часть истины;— опасный вывод;— систему последователей;— нравственную границу;— постепенное моральное падение;— кульминационную ошибку.

Например:

Он хочет сохранить государство. В детстве пережил гражданскую войну. Боится хаоса сильнее, чем тирании. Верит,

что свобода возможна только после воспитания послушания. Прав в том, что общество действительно расколото. Ошибается, считая любое несогласие началом войны. Его поддерживают люди, уставшие от беспорядка. В начале он отказывается казнить без суда. Позже объявляет суд препятствием для спасения страны. В кульминации не способен поверить, что герой добровольно откажется от власти.

Все части работают на один конфликт.

Частые ошибки

1. Антагонист хочет зла ради зла

Его цель сводится к разрушению, власти или мести без внутренней логики.

2. У него нет жизни вне героя

Если герой исчезнет, противник потеряет смысл существования.

3. Он объясняет весь план

Не имеет собственной цели в разговоре.

4. Постоянно убивает подчинённых

После этого непонятно, почему кто-то продолжает ему служить.

5. Все последователи одинаковы

Никто не верит, не сомневается и не имеет личной причины.

6. Он не учится

После каждого поражения повторяет прежнюю ошибку.

7. Никогда не побеждает

Опасность существует только в словах.

8. Не видит ни одной слабости героя

Поэтому не способен проверить его убеждения.

9. Обладает бесконечными ресурсами

Армии, деньги и информация появляются по необходимости.

10. В финале внезапно глупеет

Поражение не связано с характером.

11. Не имеет границы

Готов на всё с первой сцены, поэтому ему некуда падать.

12. Его любовь декоративна

Близкие существуют только для одного «человечного» эпизода.

13. Его смерть решает все проблемы

Мир оказывается лишён причин, создавших конфликт.

14. Герой ничего не платит за победу

Антагонист становится последней ступенькой к награде.

Упражнение: защитная речь

Напишите одну страницу от лица антагониста.

Он не угрожает герою.

Не хвастается.

Не объясняет план пленнику.

Он защищает принятое решение перед человеком, чьё мнение для него важно.

Это может быть:

— жена;— ребёнок;— старый друг;— погибший настав-

ник, к которому он мысленно обращается;— подчинённый, отказавшийся выполнить приказ.

Пусть антагонист ответит:

Что я защищаю?Чего боюсь лишиться?Кого уже пожертвовал?Почему не могу остановиться?В чём главный герой опасен?Какую собственную вину я не готов признать?

После написания удалите все прямые фразы:

Я прав.У меня не было выбора.Всё это ради общего блага.

Оставьте причины, поступки и цену.

Пусть читатель сам поймёт, во что верит этот человек.

Упражнение: поменяйте их местами

Опишите конфликт так, будто антагонист является главным героем.

Не:

Жестокий правитель мешает героям восстановить порталы.

А:

Правитель, переживший гибель города при аварии портала, пытается остановить неопытного мага, уверенного, что сможет безопасно восстановить запрещённую сеть.

Не:

Злой генерал хочет оставить раненых.

А:

Командующий пытается вывести из окружения остатки дивизии и понимает, что задержка ради тяжелораненых погубит всех.

Не:

Бессердечный врач отказывается отдать лекарство.

А:

Врач должен сохранить последнюю дозу для ребёнка, чьи шансы выше, и остановить вооружённого человека, пытающегося забрать препарат для собственной жены.

После этого спросите:

Остаётся ли главный герой очевидно правым?

Если да, возможно, противнику не хватает собственной истины.

Самое важное

Слабый антагонист стоит на пути героя и говорит:

— Ты не пройдёшь.

Сильный стоит там же и отвечает:

— Я не позволю тебе пройти, потому что за моей спиной находится то, что я поклялся защищать.

Герой видит препятствие.

Антагонист — последнюю линию обороны.

Герой уверен, что несёт спасение.

Антагонист видит в нём начало новой катастрофы.

Один движется вперёд ради своей правды.

Другой не отступает ради своей.

И чем понятнее становятся обе стороны, тем страшнее момент, когда мир уже не способен сохранить их обеих.

Настоящий антагонист заставляет героя доказать не то, что он сильнее.

Он требует доказать, что его способ жить, отвечать и выбирать способен выдержать более высокую цену.

Задание для читателей

Опишите своего антагониста по схеме:

Он хочет... Потому что однажды... Больше всего он боится... Он убеждён, что... В одном вопросе он прав... Но его опасная ошибка заключается в том, что... Ради цели он уже пожертвовал... Пока он ещё не готов... В кульминации обстоятельства потребуют от него...

А затем задайте главный вопрос:

Если бы история была рассказана его глазами, кого он назвал бы настоящей угрозой — и почему этим человеком оказался бы ваш главный герой?

В следующей части мы перейдём от персонажей к самому движению истории:

Сюжет без хаоса: причина, следствие и цена выбора

Глава 6. Сюжет без хаоса: причина, следствие и цена выбора

Сюжет без хаоса: причина, следствие и цена выбора

Герой вошёл в город.

Затем на город напали.

Затем он встретил старого друга.

Затем выяснилось, что друг — предатель.

Затем героя арестовали.

Затем в тюрьме он обнаружил тайный проход.

Затем началось землетрясение.

Событий много.

Но история всё ещё не началась.

Теперь посмотрим на другой вариант.

Герой вошёл в город, потому что искал пропавшего брата.

Чтобы получить доступ к закрытым архивам, он обратился за помощью к старому другу.

Друг согласился, но потребовал взамен украсть список тайных агентов.

Герой выполнил просьбу и невольно выдал властям подпольную сеть.

Начались аресты.

Пытаясь спасти людей, герой раскрыл себя.

Его схватили.

В тюрьме он обнаружил тайный проход, которым когда-то пользовался брат.

События почти те же.

Но теперь они не просто стоят рядом.

Они рожают друг друга.

В первом варианте автор спрашивает:

Что бы ещё такое случилось?

Во втором:

Что теперь неизбежно произойдёт из-за решения героя?

Именно в этом заключается разница между цепочкой происшествий и сюжетом.

Сюжет — не количество событий.

Не число сражений.

Не частота опасностей.

Не коллекция загадок, предательств и неожиданных открытий.

Сюжет начинается там, где поступок меняет ситуацию, новая ситуация требует следующего решения, а цена каждого выбора постепенно растёт.

Что такое сюжет

Сюжет часто пересказывают так:

Герой попадает в другой мир, знакомится с магом, поступает в академию, находит древний артефакт, сражается с чудовищем и узнаёт о заговоре.

Это описание последовательности событий.

Но оно ещё не объясняет, почему одно событие следует

за другим.

Попробуем иначе:

Герой попадает в другой мир и скрывает своё происхождение, потому что чужаков здесь считают опасными. Чтобы получить защиту, он поступает в магическую академию. Во время испытания использует неизвестное местным знание и привлекает внимание преподавателя. Преподаватель поручает ему исследовать древний артефакт. Герой активирует его неправильно, освобождая существо, которое много лет удерживалось внутри. Пытаясь исправить ошибку, он обнаруживает, что артефакт был частью заговора.

Теперь история движется не потому, что автор переносит героя из главы в главу.

Каждый новый этап вырастает из предыдущего.

Сюжет можно определить так:

Сюжет — это последовательность решений, действий и последствий, через которую герой движется к цели и меняется под давлением конфликта.

Рассмотрим простой пример.

Событие

На караван напали разбойники.

Само нападение может быть ярким, опасным и хорошо написанным.

Но пока это лишь событие.

Решение

Герой решил защищать караван вместо того, чтобы про-

должить преследование человека, похитившего его дочь.

Теперь появился выбор.

Цена

Похититель получил несколько часов преимущества.

Последствие

Спасённый купец оказался единственным человеком, знающим тайную дорогу через границу.

Теперь решение одновременно создало потерю и новую возможность.

Вот это уже сюжет.

«Потом» не создаёт историю

Один из самых простых способов проверить сюжет — посмотреть, какими словами соединяются события.

Слабая цепочка:

Произошло А.Потом произошло Б.Потом произошло В.

Сильная:

Произошло А.Поэтому герой сделал Б.Из-за Б возникло В.Чтобы справиться с В, герой выбрал Г.Но Г создало Д.

Слово «потом» обозначает время.

Слова «потому что» и «поэтому» обозначают причину и следствие.

Рассмотрим ещё один пример.

Слабо

Герой нашёл меч.Потом на деревню напали.Потом он отправился в столицу.

Между событиями нет прочной связи.

Нападение могло произойти и без меча.

В столицу герой мог отправиться и по другой причине.

Сильнее

Герой нашёл древний меч и решил скрыть находку. Из-за его молчания стража обвинила в краже младшего брата. Чтобы спасти брата, герой был вынужден использовать меч на глазах у людей. Сила оружия стала известна врагам. Поэтому герой отправился в столицу, где жил единственный мастер, способный объяснить происхождение клинка.

Теперь столица — не очередная декорация.

Это необходимое следствие.

Полезное упражнение:

Между соседними главами попробуйте поставить слова «потому что» или «поэтому».

Если подходит только:

«А потом случилось ещё одно происшествие»,
связь, вероятно, нуждается в усилении.

Сюжет начинается с цели

Чтобы история двигалась, герой должен чего-то хотеть.

Цель определяет направление.

Без неё персонаж становится человеком, которого сюжет постоянно толкает снаружи.

Кто-то даёт ему задание.

Кто-то нападает.

Кто-то переносит в другой мир.

Кто-то вручает артефакт.

Кто-то объявляет его избранным.

Всё это может запустить роман.

Но после первого толчка герой должен начать принимать собственные решения.

Представим цель:

Найти пропавшего брата.

Из неё естественно вырастают действия:

— расспросить свидетелей;— проникнуть в закрытый район;— подделать документы;— обратиться к человеку, которому герой не доверяет;— проследовать по ложному следу;— отказаться от безопасного пути;— нарушить закон.

Если герой хочет чего-то конкретного, сюжет получает направление.

Если цель расплывчата:

понять себя;стать сильнее;разобраться в происходящем, автору сложнее строить причинную цепь.

Полезная формула:

Цель определяет направление.Препятствие требует решения.Решение создаёт последствие.Последствие изменяет цену или саму цель.

Например:

Героиня хочет освободить отца из тюрьмы.

Препятствие:

Для освобождения нужны доказательства его невиновности.

Решение:

Она крадёт судебный архив.

Последствие:

Обнаруживает, что отец действительно участвовал в заговоре.

Теперь первоначальная цель меняется.

Она уже не просто пытается доказать невиновность.

Она должна решить, готова ли спасти виновного человека, которого любит.

Сюжет углубился, потому что новая информация изменила не только обстоятельства, но и смысл цели.

Сюжет должен расти из характера

Одна и та же ситуация создаёт разные истории в зависимости от того, кто принимает решение.

Представим:

Группа окружена.

Осторожный командир будет искать безопасный маршрут и может потерять время.

Импульсивный попробует прорваться немедленно и рискует людьми.

Командир, мучимый чувством вины, откажется оставить раненых даже тогда, когда это угрожает всей группе.

Человек, никому не доверяющий, попытается контролировать каждый участок и лишит подчинённых инициативы.

Ситуация одна.

Сюжеты разные.

Потому что решения рождаются из характера.

Хороший сюжет проверяет не только способности героя. Он превращает его качества в источник и спасения, и новых проблем.

Например, герой привык отвечать за всех.

Это помогает ему:

— не бросать людей;— замечать чужую усталость;— принимать тяжёлые решения;— сохранять группу.

Но то же качество заставляет его:

— не делегировать;— возвращаться за каждым;— считать чужую жертву собственной виной;— выбирать слишком медленно;— пытаться спасти тех, кого уже невозможно спасти.

Если герой решает вернуться за раненым, это не должно быть отдельной «героической сценой», вставленной ради эмоции.

Решение должно изменить:

— маршрут;— время;— численность;— ресурсы;— отношение подчинённых;— возможность выполнить основную задачу.

Тогда характер становится механизмом сюжета.

Решение должно закрывать двери

Слабый сюжет позволяет герою попробовать всё и ничего не потерять.

Он выбирает один путь.

Потом возвращается.

Пробует второй.

Использует последний ресурс.

Через главу получает новый.

Опаздывает.

Но срок оказывается неважным.

Предаёт доверие.

Но все быстро его прощают.

Тогда выбор становится ненастоящим.

Сильное решение должно хотя бы частично закрывать
прежние возможности.

Представим:

Герой остаётся спасать раненого.

Это может означать:

— он пропускает последний транспорт;— безопасный
проход закрывается;— часть группы уходит без него;—
враг получает время;— обещание другому человеку остаётся
невыполненным;— раненый становится новым союзником
или тяжёлой ответственностью.

Выбор становится настоящим, когда невозможно сохра-
нить все прежние варианты.

Можно представить сюжет как коридор с дверями.

В начале их много.

Герой открывает одну.

За спиной закрываются две другие.

Следующий выбор оставляет ещё меньше путей.

К кульминации остаются не десятки возможностей, а две
или даже одна — самая тяжёлая.

Хороший сюжет не ведёт героя по бесконечному коридору открытых дверей. Он заставляет выбрать одну и услышать, как остальные закрываются за спиной.

Цена выбора

Решение приобретает вес, когда кто-то платит.

Цена может быть:

— временем;— доверием;— безопасностью;— ресурсами;— репутацией;— отношениями;— физической способностью;— моральным принципом;— шансом вернуться;— чужой жизнью;— правом считать себя невиновным.

Рассмотрим два варианта.

Выбор без цены

Герой нарушил приказ, спас всех и позднее был полностью оправдан.

Он оказался прав.

Ничего не потерял.

Система признала его превосходство.

Выбор с ценой

Герой нарушил приказ и спас своё подразделение. Но из-за его отсутствия соседний участок остался без поддержки.

Он мог поступить по совести.

Мог принять единственное доступное решение.

Но это не отменяет последствий.

Важно понимать: цена — не обязательное наказание за хороший поступок.

Это естественный результат ограниченного мира.

Если герой тратит время на одно, он не может потратить его на другое.

Если спасает одного человека, может опоздать к другому.

Если раскрывает тайну, вернуть её невозможно.

Если выбирает сторону, теряет нейтралитет.

Зрелый сюжет допускает, что человек может поступить правильно и всё равно потерять.

Победа тоже должна иметь последствия

Многие истории теряют напряжение, потому что каждая победа просто удаляет очередное препятствие.

Герой побеждает врага.

Получает артефакт.

Спасает союзника.

Открывает тайну.

И движется дальше почти в том же состоянии.

Но сильная победа меняет положение.

Она решает одну проблему и создаёт другую.

Например:

— герой освобождает пленника, но раскрывает убежище;— выигрывает бой, но расходует последние боеприпасы;— доказывает собственную невиновность, но разоблачает близкого человека;— уничтожает артефакт, но лишает город защиты;— спасает ребёнка, но позволяет антагонисту уйти;— получает власть и становится ответственным за людей, которых раньше только критиковал.

Хорошее осложнение не отменяет победу.

Оно показывает её полную цену.

Слабо:

Герой победил стражу, но тут появились ещё более сильные стражники.

Это просто новое препятствие.

Сильнее:

Герой победил стражу, но среди убитых оказался брат человека, который тайно помогал ему во дворце.

Теперь победа изменила отношения и будущий выбор.

Препятствие и осложнение — не одно и то же

Препятствие мешает достичь цели.

Осложнение возникает из попытки его преодолеть.

Препятствие

Дверь заперта.

Герой не может пройти.

Осложнение

Он разбивает дверь и поднимает тревогу.

Или:

Единственный ключ находится у человека, которого герой предал.

Или:

За дверью оказывается не враг, а союзник, скрывавший правду.

Препятствие останавливает движение.

Осложнение меняет направление.

Слабый сюжет строит всё новые стены.

Сильный показывает, что разрушение стены меняет весь дом.

Эскалация: не больше врагов, а меньше лёгких решений

Авторы часто понимают эскалацию количественно.

В начале герой сражается с одним противником.

Потом с десятью.

В финале — с тысячей.

Опасность стала больше.

Но выбор не обязательно стал труднее.

Настоящая эскалация увеличивает цену решения.

Например:

Первый этап

Герой рискует собой.

Второй

Рискует другом.

Третий

Должен выбрать между другом и задачей.

Четвёртый

Узнаёт, что друг добровольно выбрал задачу.

Кульминация

Должен уважить чужой выбор, хотя сам не способен его принять.

Или:

Начало

Герой лжёт врагу.

Затем

Лжёт союзнику.

После

Лжёт близкому человеку ради его защиты.

Наконец

Вынужден решить, признаться ли в момент, когда правда разрушит всё достигнутое.

Опасность не обязательно становится физически больше.

Но безболезненных решений остаётся всё меньше.

Эскалация — это не только рост угрозы. Это постепенное исчезновение выхода, за который никто не должен платить.

Случайность может начать проблему, но не должна постоянно её решать

Случайности существуют в жизни.

Шторм может разбить корабль.

Незнакомец может оказаться свидетелем.

Письмо может попасть не по адресу.

Война может начаться раньше ожидаемого.

Поэтому случайность допустима.

Но важно, какую функцию она выполняет.

Случайность создаёт проблему

Буря разбивает корабль, и герой оказывается на неизвестном острове.

Это начало новой ситуации.

Теперь герой должен действовать.

Случайность усложняет положение

Во время побега начинается ливень, река выходит из бе-

регов и перекрывает подготовленный маршрут.

Герою приходится менять план.

Случайность неожиданно спасает

В финале молния ударяет в башню антагониста и уничтожает оружие.

Здесь решение пришло извне.

Герой оказался наблюдателем собственной победы.

Полезный принцип:

Случайность может ухудшить положение героя. Но улучшение он должен заслужить выбором, подготовкой, умением или жертвой.

Можно использовать и бурю в финале, если она была подготовлена и включена в решение.

Например:

Герой знает, что приближается шторм, и должен решить, готов ли рискнуть собственным флотом, чтобы заманить противника в опасные воды.

Буря остаётся природным явлением.

Но сюжетное действие принадлежит герою.

Случайность и совпадение

Совпадение становится особенно заметным, когда оно происходит именно в нужный момент.

Герой случайно встречает единственного человека, которого искал.

Случайно подслушивает разговор.

Случайно находит ключ.

Случайно вспоминает забытое умение.

Один такой момент читатель может принять.

Но если совпадения постоянно ведут героя к цели, возникает ощущение, что автор прокладывает ему мягкую дорожку.

Чтобы сделать совпадение убедительнее, можно превратить его в следствие.

He:

Герой случайно встречает старого друга в столице.

A:

Герой ищет людей, связанных с прежней военной частью друга, и приходит в квартал, где тот скрывается.

He:

Он случайно находит тайную комнату.

A:

Замечает, что размеры здания не совпадают с внутренней планировкой.

He:

Случайно слышит заговорщиков.

A:

Намеренно следует за человеком, которому не доверяет.

Разница проста:

в первом случае ответ находит героя;

во втором герой ищет ответ.

Подготовка и оплата

Сильный сюжет создаёт ощущение, что важные повороты

были подготовлены заранее.

В начале читатель видит деталь.

Позже понимает её значение.

Это можно назвать подготовкой и оплатой.

Подготовка

Ранний элемент:

— предмет;— знание;— привычка;— правило мира;— отношение;— обещание;— слабость.

Отплата

Позднее этот элемент становится важным для решения или последствия.

Например, в начале мы узнаём:

— старый мост не выдерживает тяжёлые машины;— герой не умеет плавать;— проводник знает заброшенный тоннель;— радиостанция работает только несколько минут;— антагонист никогда не нарушает данное слово.

Позднее эти детали должны сыграть роль.

Но подготовка не должна звучать так:

Старый мост, который обязательно обрушится в финале, подозрительно скрипел.

Она должна быть естественной частью мира или действия.

Например:

Водитель отказался пропускать грузовик через мост и заставил людей разгружать ящики вручную.

Мы видим ограничение.

Позже, когда по мосту пойдёт тяжёлая бронемашина, раз-

рушение не покажется случайным.

Важно и обратное.

Если в финале герой внезапно использует неизвестное умение, которого раньше не было, возникает чувство авторской помощи.

Подготовка без отплаты создаёт лишнее обещание. Отплата без подготовки выглядит как спасение извне.

Не всякая деталь обязана стать ключом

Нельзя превращать роман в механизм, где каждая ложка на столе обязательно понадобится в финале.

Мир должен сохранять ощущение жизни.

Некоторые детали создают:

— атмосферу;— эпоху;— характер;— настроение;— правдоподобие.

Но если автор особенно выделяет предмет или правило, читатель ожидает значения.

Например:

Он положил старый медальон в отдельный карман и трижды проверил застёжку.

Такое внимание создаёт обещание.

Если медальон больше никогда не появится, читатель может почувствовать незавершённость.

Подготовка должна быть достаточно заметной, чтобы отплата казалась честной, но не настолько громкой, чтобы поворот стал очевидным.

Сюжетный поворот должен менять направление

Не каждая неожиданность является поворотом.

В комнату вошёл незнакомец.

Это новая информация.

Но если после его появления всё продолжается по прежнему плану, направление не изменилось.

Настоящий сюжетный поворот:

— меняет понимание;— меняет цель;— разрушает план;
— меняет союзников;— увеличивает цену;— заставляет
принять новое решение.

Например:

Герой узнаёт, что брат, которого он пытается освободить,
не является пленником. Он добровольно служит антагонисту.

Теперь меняется всё.

Цель «спасти брата» больше не работает.

Герой должен решить:

— убедить его;— остановить;— признать его право на выбор;
— скрыть правду от семьи;— пересмотреть собственную
сторону конфликта.

Поворот не просто удивил.

Он перестроил историю.

Измена должна быть честной

Слабый поворот существует только ради шока.

Например:

Лучший друг оказался тайным братом антагониста.

До этого не было ни намёка.

Новый факт не вытекает из поведения.

Он добавлен, чтобы удивить.

Подготовленный поворот работает иначе.

После раскрытия читатель вспоминает:

— странную реакцию;— пропущенный вопрос;— скрытую встречу;— знание, которого у персонажа не должно было быть;— нежелание причинить антагонисту вред.

Он думает:

Я не догадался, но признаки были.

Это идеальный эффект.

Изненада действует в первый момент.

Логика — после него.

Сильный поворот выдерживает оба этапа.

Информация должна быть добыта

Многие сюжеты движутся через знания.

Герой узнаёт:

— имя предателя;— расположение крепости;— происхождение артефакта;— тайну семьи;— слабость противника.

Но информация часто приходит слишком удобно.

Кто-то всё рассказывает.

Герой случайно находит письмо.

Подслушивает именно нужный разговор.

Архив открыт.

Старец знает легенду полностью.

Живой сюжет требует, чтобы информация:

— была скрыта;— имела владельца;— выдавалась не полностью;— могла быть ошибочной;— требовала цены;— зависела от доверия.

Например:

Чтобы получить карту, герой должен передать архивисту документ, компрометирующий союзника.

Теперь знание становится выбором.

Или:

Свидетель согласен говорить только при условии, что герой выведет его семью из города.

Информация больше не является бесплатным предметом.

Она принадлежит человеку со своей целью.

Ложная информация тоже должна иметь источник

Обман работает убедительнее, если понятно:

— кто его создал;— кому он выгоден;— почему герой поверил;— какие признаки пропустил.

Не стоит делать персонажей глупыми только для того, чтобы ловушка сработала.

Лучше использовать их характер.

Герой верит ложной информации, потому что:

— она подтверждает надежду;— исходит от близкого человека;— соответствует его предубеждению;— времени на проверку нет;— он считает источник надёжным;— альтернативная версия требует признать собственную ошибку.

Тогда обман раскрывает не только план антагониста, но и слабость героя.

Сцены должны цепляться одна за другую

Причинно-следственная связь существует не только между крупными поворотами.

Она должна работать и между сценами.

Хорошая сцена обычно содержит:

Цель.Препятствие.Решение или действие.Изменение.Последствие, ведущее к следующей сцене.

Рассмотрим пример.

Сцена первая

Цель

Герой хочет получить грузовик.

Препятствие

Водитель отказывается передавать машину без письменного приказа.

Решение

Герой лжёт, что приказ уже подписан и находится у штаба.

Изменение

Получает транспорт.

Последствие

Настоящее подразделение остаётся без машины для эвакуации раненых.

Сцена вторая

Герой узнаёт, что из-за его лжи люди не были вывезены.

Теперь новый конфликт возник не случайно.

Он создан предыдущим решением.

Такие сцены сцепляются, как звенья.

Если удалить одно, цепь изменится.

Что должно измениться после сцены

Не каждая сцена обязана содержать бой, смерть или раз-
облачение.

Но после неё что-то должно быть другим.

Может измениться:

— цель;— знание;— отношение;— доверие;— ресурс;—
срок;— опасность;— план;— внутренняя позиция.

Тихий разговор способен быть важнее сражения.

Например, герой понимает, что старый друг больше ему
не доверяет.

Внешне ничего не произошло.

Но теперь:

— информация будет скрыта;— помощь станет ограни-
ченной;— союз может распасться;— будущая просьба полу-
чит отказ.

Сцену стоит проверить вопросом:

Что после неё уже не может остаться прежним?

Если ответ:

Ничего,

возможно, сцену нужно усилить, объединить с другой или
удалить.

Излишняя сцена

Сцена может быть хорошо написана и всё же не нужна.

Красивый диалог.

Атмосферное путешествие.

Эффектная драка.

Но если после неё:

— цель не меняется;— информация не меняется;— отношения не меняются;— ресурсы не меняются;— риск не растёт;— решение не возникает;

она может быть отдельным украшением.

Это не означает, что в романе нельзя оставлять дыхание, быт и атмосферу.

Но даже спокойная сцена должна выполнять функцию.

Например, герои ужинают у костра.

Внешнего действия мало.

Но в разговоре:

— один скрывает ранение;— другой замечает ложь;— третий обещает уйти утром;— командир понимает, что группа распадается.

Сцена остаётся тихой.

Но сюжет движется.

Почему провисает середина романа

Начало обычно пишется легко.

Есть новый мир.

Новая проблема.

Обещание.

Финал тоже часто виден заранее.

Но между ними лежит середина.

Там роман может превратиться в:

— путешествие;— тренировки;— повторяющиеся зада-

ния;— сбор артефактов;— череду разговоров;— битвы, не меняющие положения.

Причина часто не в отсутствии событий.

А в том, что основная цель не развивается.

Герой в десятой главе хочет того же, тем же способом и по той же причине, что в третьей.

Чтобы укрепить середину, можно изменить один из элементов.

Раскрыть настоящую цену

Герой узнаёт, что успех требует жертвы, о которой раньше не знал.

Изменить понимание

Оказывается, первоначальная информация была неполной или ложной.

Разделить союзников

Их цели временно совпадали, но теперь расходятся.

Дать частичную победу

Герой получает желаемое и обнаруживает более глубокую проблему.

Создать необратимый выбор

После него возврат к прежней жизни невозможен.

Срединный поворот

В середине романа полезно изменить правила игры.

Не просто добавить опасность.

А перевести историю в новое состояние.

Например:

— преследуемый начинает преследовать;— спасательная миссия превращается в конфликт сторон;— герой узнаёт, что его цель ошибочна;— антагонист становится лично связан с ним;— срок резко сокращается;— герой сам совершает поступок, после которого уже не может вернуться.

Пример:

До середины романа герой ищет похищенного брата.

В середине находит его.

И узнаёт, что тот не хочет быть спасённым.

Теперь история больше не является поиском.

Она становится конфликтом убеждений.

Главный вопрос меняется:

не «где брат?»,

а:

Имеет ли герой право спасти человека против его воли?

Срединный поворот должен не просто удивить.

Он должен заставить сюжет работать иначе.

Подсюжеты должны влиять на основную линию

Любовная, семейная, политическая или профессиональная линия не должна существовать отдельно.

Сильный подсюжет:

— усложняет главную цель;— раскрывает тему;— меняет отношения;— даёт ресурс и отнимает другой;— влияет на кульминацию.

Например, любовная линия не обязана быть паузой между боями.

Любимый человек может:

— не принять метод героя;— быть связан с противной стороной;— владеть важной информацией;— отказаться ждать;— заставить героя выбирать между близостью и задачей.

Семейная линия может изменить политическое решение.

Профессиональный конфликт — разрушить личное доверие.

Полезный вопрос:

Если удалить подсюжет, изменится ли финальный выбор?

Если нет, линия может быть декоративной.

Это не всегда означает, что её нужно убрать.

Возможно, стоит связать её с основным конфликтом сильнее.

Побочная линия не должна повторять главную

Иногда подсюжет рассказывает то же самое в уменьшенном виде.

Главный герой борется с предательством.

Его друг тоже сталкивается с предательством.

Любовный интерес — ещё с одним.

Если все линии дают одинаковый ответ, возникает повтор.

Сильнее, когда они показывают разные стороны темы.

Например, главный вопрос:

Можно ли простить предательство?

Главный герой не прощает.

Друг прощает и снова оказывается обманут.

Третий не прощает, но вынужден сотрудничать.

Четвёртый понимает, что сам стал предателем в чужой истории.

Тогда подсюжеты не дублируют основную линию.

Они расширяют её.

Внешний сюжет и внутренняя арка должны встретиться

У героя есть внешняя цель.

Например:

Спасти операцию.

Есть внутреннее убеждение:

Только личный контроль предотвращает ошибки.

В кульминации он должен передать командование другому человеку.

Чтобы решить внешнюю проблему, герой обязан сделать внутренний шаг.

Это сильная конструкция.

Слабый вариант:

Герой учится доверять.

Но в финале побеждает один благодаря новой способности.

Тогда урок существует отдельно от сюжета.

Внешняя победа не требует изменения.

Кульминация сильна, когда герой не может решить внешнюю проблему, оставаясь прежним человеком.

Другой пример:

Внешняя цель:

Вернуться домой.

Внутренняя потребность:

Принять ответственность за людей нового мира.

Финальный выбор:

Открытый переход домой можно сохранить только несколько минут, но за спиной остаются люди, которых герой способен спасти.

Внешняя и внутренняя линии встречаются в одной двери.

Кульминация должна вырасти из предыдущих глав

Финал не должен быть доставлен в роман извне.

Опасные решения:

— появляется неизвестная армия;— герой получает новую силу;— внезапно находится артефакт;— антагонист предан человеком без подготовленной причины;— природное бедствие уничтожает врага;— неизвестный персонаж решает проблему.

Кульминация должна опираться на то, что уже было создано:

— ранние решения;— собранные союзники;— допущенные ошибки;— потерянные ресурсы;— подготовленные детали;— характер антагониста;— изменение героя.

Финал должен не просто завершать историю.

Он должен показывать, что предыдущие главы были необходимы.

Например, если в начале герой спасает человека, которого все считали бесполезным, в финале именно этот человек

может принять важное решение.

Но не потому, что автору внезапно понадобился спаситель.

А потому, что ранний выбор героя изменил отношения и создал возможность.

Финал как возврат первой цены

Сильный сюжет часто возвращает раннее решение в новом масштабе.

В начале герой солгал, чтобы спасти одного человека.

Ложь вызвала цепочку последствий.

В финале он должен решить:

— признаться и разрушить всё достигнутое;— продолжить ложь и стать похожим на антагониста.

Первая глава создала семя.

Кульминация показывает полный плод.

Или:

В начале герой отказался оставить раненого.

В середине из-за этого потерял безопасный путь.

В финале уже сам ранен и слышит, как другой человек должен решить, возвращаться ли за ним.

Повторяется не событие.

Повторяется вопрос.

Пример полной сюжетной цепи

Рассмотрим историю об эвакуации из осаждённого города.

Начальная цель

Герой хочет вывести группу мирных жителей.

Первое препятствие

Официальный маршрут закрыт.

Первое решение

Он выбирает тайный тоннель.

Последствие

Тоннель частично обрушен.

Второе решение

Герой делит группу, чтобы люди прошли по узкому участку быстрее.

Последствие

Одна часть попадает в руки противника.

Третье решение

Чтобы освободить пленников, герой раскрывает тайную информацию о другом выходе.

Частичная победа

Пленники спасены.

Цена

Антагонист узнаёт маршрут основной группы.

Новое осложнение

Выход заблокирован.

Срединный поворот

Герой узнаёт, что среди эвакуируемых находится носитель опасной инфекции.

Новая цель

Теперь недостаточно вывести людей.

Нужно предотвратить распространение болезни.

Тематический конфликт

Герой осуждал антагониста за решение закрыть город.

Теперь сам должен решить, готов ли выпустить группу наружу.

Кульминация

Он вынужден применить к своим людям принцип, который считал бесчеловечным, или найти третий путь ценой собственного возвращения.

Обратите внимание: каждый следующий этап вырос из предыдущего решения.

Сюжет не добавляет случайные приключения.

Он сжимает выбор.

Практическая схема планирования

Вместо списка:

Глава 1 — прибытие. Глава 2 — знакомство. Глава 3 — битва. Глава 4 — тайна.

полезнее записывать:

1. Чего хочет герой? 2. Что ему мешает? 3. Какое решение он принимает? 4. Почему выбирает именно это? 5. Что получает? 6. Что теряет? 7. Как меняется ситуация? 8. Что теперь невозможно вернуть? 9. Как это создаёт следующий выбор?

Например:

Цель

Получить карту крепости.

Препятствие

Карта находится у бывшего союзника.

Решение

Герой обещает помочь его семье бежать.

Получает

Карту.

Теряет

Время и возможность действовать скрытно.

Изменение

Антагонист узнаёт о подготовке побега.

Необратимость

Семья союзника становится целью.

Следующий выбор

Продолжить операцию или выполнить обещание.

Так планирование сразу создаёт напряжение.

Метод «но» и «поэтому»

Это один из самых простых способов проверить весь роман.

Слабый пересказ:

Герой пришёл в город, и встретил друга, и нашёл архив, и был арестован.

Сильнее:

Герой пришёл в город, но архив оказался закрыт. Поэтому он обратился к старому другу. Друг согласился помочь, но потребовал услугу. Поэтому герой украл список. Но список был ловушкой. Поэтому героя арестовали.

«Но» создаёт сопротивление.

«Поэтому» создаёт последствие.

Попробуйте пересказать роман десятью или пятнадцатью предложениями.

Связывайте их словами:

но;поэтому;из-за этого;однако;в результате;чтобы.

Если постоянно нужны:

потом;внезапно;случайно;в этот момент,

причинную цепь стоит проверить.

Герой должен создавать хотя бы часть своих проблем

Если каждая опасность приходит только извне, персонаж остаётся жертвой обстоятельств.

На него нападают.

Его обманывают.

Его обвиняют.

Его переносят.

Его предают.

Это может работать в начале.

Но постепенно герой должен сам влиять на происходящее.

Не потому, что он глуп.

А потому, что любое решение имеет последствия.

Он спасает человека — и теряет время.

Лжёт — и вынужден поддерживать ложь.

Получает власть — и становится мишенью.

Доверяет — и открывает слабое место.

Не доверяет — и теряет союзника.

Сильный сюжет заставляет героя признать:

Часть происходящего создана моими собственными решениями.

Это увеличивает ответственность и глубину.

Ошибка должна вырастать из характера

Сюжетная ошибка раздражает, если персонаж внезапно становится глупее.

Опытный солдат забывает проверить оружие.

Следователь не задаёт очевидный вопрос.

Маг использует опасное заклинание без причины.

Но ошибка становится убедительной, если связана с характером.

Опытный солдат не проверяет сумку погибшего товарища, потому что не способен прикоснуться к его вещам.

Следователь не проверяет близкого человека, потому что боится узнать правду.

Маг использует опасное заклинание, потому что не может снова позволить кому-то погибнуть у него на глазах.

Профессиональная ошибка остаётся.

Но теперь она раскрывает человека.

Необходимо ли каждое последствие быть немедленным

Нет.

Некоторые последствия проявляются позже.

Герой лжёт в первой главе.

В пятой ложь меняет решение союзника.

В десятой разрушает доверие.

В финале возвращается как главная цена.

Отложенное последствие может быть очень сильным.

Но читатель должен понимать связь.

Для этого можно использовать:

— напоминание;— изменение поведения;— повторяющуюся деталь;— промежуточный результат;— чужое решение, основанное на первой ошибке.

Если последствие возникает через двести страниц без единого промежуточного следа, оно может показаться случайным.

Ресурсы тоже участвуют в сюжете

Герой располагает ограниченными средствами:

— временем;— деньгами;— боеприпасами;— магической силой;— доверием;— союзниками;— информацией;— физической выносливостью.

Если ресурсы бесконечны, выборы теряют вес.

Герой использовал последнюю дозу лекарства.

Она не должна удобно появиться снова.

Потерял транспорт.

Не может продолжать путь с прежней скоростью.

Разрушил доверие.

Одной красивой речью не восстанавливает отношения.

Ресурсная цена делает последствия видимыми.

Но важно не превращать роман только в бухгалтерию.

Ресурс должен влиять на выбор.

Не просто:

Осталось три патрона.

А:

Трёх патронов достаточно, чтобы защитить проход, но не чтобы вернуться за отставшими.

Время как причинно-следственная сила

Срок создаёт давление.

Но он должен быть реальным.

Если герою сказали, что до рассвета осталось два часа, нельзя позволять ему проводить длинные разговоры и путешествия без учёта времени.

Срок должен заставлять выбирать:

— искать лучший путь или действовать сейчас;— спасать человека или продолжать миссию;— проверять информацию или рисковать;— отдыхать или двигаться дальше.

Хороший срок не просто висит над сюжетом.

Он уничтожает возможности.

В начале герой может выбирать между пятью планами.

Через час остаются три.

Перед рассветом — один.

Причина должна быть понятна, но не всегда заранее известна

Читатель не обязан сразу знать все причины.

Тайна может скрывать:

— почему персонаж предал;— зачем антагонист закрыл город;— откуда появилась способность;— кто отправил письмо.

Но автор должен знать причинную связь.

Позднее раскрытие должно объяснить прежние события.

Не отменить их произвольно.

Сильная тайна после раскрытия делает прошлое понятнее.

Слабая заставляет думать:

Этого нельзя было догадаться, потому что автор придумал причину только сейчас.

Для начинающего автора

Проверьте каждую важную сцену.

Чего хочет герой? Что мешает? Что он решает? Что изменится? Какова цена? К чему это ведёт дальше?

Затем проверьте главы.

Можно ли связать их словами:

потому что; поэтому; но; из-за этого?

Если нет, добавьте причинную связь или пересмотрите необходимость события.

Для автора, который уже работает над романом

Проследите всю рукопись.

— Где герой только реагирует? — Где случайность его спасает? — Какие решения не имеют последствий? — Какие победы ничего не стоят? — Какие сцены не меняют цель, знание или отношения? — Где информация приходит слишком легко? — Какие повороты не подготовлены? — Какие ранние детали не получают отплаты? — Развивается ли основная цель в середине? — Влияют ли подсюжеты на финал? —

Требуется ли кульминация внутренней перемены?

Особенно полезно выписать все важные решения героя и рядом указать последствия.

Если последствия отсутствуют, сюжет может нуждаться в уплотнении.

Для опытного автора

Попробуйте связать в одной системе:

— характер героя;— внешнюю цель;— внутреннюю потребность;— действия антагониста;— причинно-следственную цепь;— эскалацию цены;— подготовку и оплату;— срединный поворот;— кульминационный выбор.

Например:

Герой боится снова потерять людей. Поэтому контролирует всё лично. Из-за контроля подчинённые теряют инициативу. В критический момент никто не действует без приказа. Группа попадает в ловушку. Чтобы спасти её, герой вынужден передать командование. Кульминация требует именно того, чего он боялся весь роман: доверить чужие жизни другому человеку.

Здесь внутренний конфликт создаёт внешнюю проблему, а внешняя проблема требует внутренней перемены.

Частые ошибки

1. События просто следуют друг за другом

Между ними есть время, но нет причинной связи.

2. Герой редко принимает решения

Сюжет двигают другие персонажи и случайности.

3. Случайность постоянно спасает

Решения приходят извне.

4. Препятствия произвольны

Новые трудности не вырастают из мира, характера или действий.

5. Выборы не имеют цены

Герой сохраняет все возможности.

6. Победы только удаляют проблемы

Ничего нового не возникает.

7. Ресурсы удобно восстанавливаются

Ограничения не влияют на сюжет.

8. Информация приходит бесплатно

Персонажи рассказывают всё по первому вопросу.

9. Повороты не подготовлены

Шок заменяет логику.

10. Подготовленные детали не используются

Роман даёт обещания и забывает их.

11. Середина повторяет начало

Цель, метод и цена не меняются.

12. Подсюжеты живут отдельно

Их можно удалить без влияния на финал.

13. Герой может уйти в любой момент

Ничто не связывает его с конфликтом.

14. Кульминация решается новой силой

Внутренняя арка не нужна для победы.

15. Финал не зависит от предыдущих решений

Он мог бы произойти почти в любой момент.

16. Мир быстро забывает последствия

Тяжёлые решения не оставляют следа.

17. Антагонист ждёт

Только герой действует.

18. Опасность растёт количественно, но не нравственно

Врагов больше, выбор остаётся прежним.

Упражнение: пять последствий

Выберите одно решение героя.

Например:

Герой солгал командиру.

Теперь напишите пять последствий.

Первое

Ложь решает непосредственную проблему.

Второе

Другой персонаж принимает решение на основе неверной информации.

Третье

Это создаёт новый риск.

Четвёртое

Герой вынужден снова солгать или признаться.

Пятое

В кульминации первая ложь возвращается как цена.

Пример:

Герой скрывает, что мост разрушен. Командир направляет туда колонну. Колонна теряет время. Враг перекрывает за-

пасной маршрут. Герой должен признаться, что знал правду, и потерять доверие именно тогда, когда ему нужно повести людей за собой.

Одна ложь создала целую сюжетную линию.

Упражнение: «но» и «поэтому»

Перескажите роман в десяти–пятнадцати предложениях.

Используйте:

но;поэтому;однако;из-за этого;в результате;чтобы.

Например:

Героиня хочет освободить отца, но документы засекречены. Поэтому она обращается к архивисту. Он готов помочь, но требует украсть другой документ. Из-за этого героиня становится подозреваемой. Поэтому вынуждена искать доказательства в одиночку.

Если пересказ состоит в основном из:

потом;внезапно;случайно;в этот момент,
проверьте причинную связь.

Упражнение: цена каждой победы

Выберите пять главных побед героя.

Для каждой ответьте:

Что он получил? Что потерял? Кто заплатил вместо него?
Какой новый риск возник? Какие отношения изменились?

Например:

Герой освободил пленных.

Получил:

союзников.

Потерял:
скрытность.

Заплатил:
проводник, оставшийся прикрывать отход.

Новый риск:
антагонист узнал направление движения.

Изменение отношений:
часть группы считает, что герой снова поставил чужих выше своих.

Так победа перестаёт быть простой наградой.

Упражнение: удалите одну сцену

Возьмите любую сцену из середины романа и мысленно удалите её.

Спросите:

— Изменится ли следующая глава?— Потеряет ли герой ресурс?— Изменится ли отношение?— Исчезнет ли подготовка будущего поворота?— Станет ли кульминация менее понятной?

Если ничего не изменилось, сцена может быть:

— лишней;— недостаточно связанной;— повторяющей;— требующей более сильного последствия.

Самое важное

Хаотичный сюжет спрашивает:

Что ещё может произойти?

Сильный:

Что теперь неизбежно произойдёт из-за уже сделанного

выбора?

В первом случае автор толкает историю снаружи.

Во втором она начинает двигаться сама.

Герой открывает дверь.

За ней оказывается не случайное приключение, а последствие.

Он делает новый выбор.

Ещё одна дверь закрывается.

Цена растёт.

Возможностей становится меньше.

И однажды в кульминации перед ним остаётся только тот выбор, к которому вели все предыдущие главы.

Тогда финал не падает на роман сверху.

Он вырастает из него.

Хороший сюжет — не дорога, усеянная событиями.

Это след решений, по которому герой уже не может вернуться прежним.

Задание для читателей

Выберите одно важное решение своего героя и закончите фразы:

Он решил... Благодаря этому получил... Но потерял... Из-за его поступка другой персонаж... Поэтому следующая проблема возникла, когда... В кульминации это решение вернётся к нему как...

А затем задайте главный вопрос:

Если убрать это решение, рухнет ли последующая цепь со-

бытий?

Если нет, возможно, поступок пока не является частью настоящего сюжета.

В следующей части мы перейдём от общей конструкции романа к его самой важной рабочей единице:

Как построить сцену, после которой история уже не может вернуться назад

Глава 7. Как построить сцену, после которой история уже не может вернуться назад

**Как построить сцену, после которой история уже не
может вернуться назад**

Командир вошёл в комнату, снял мокрую шинель и развернул карту на столе.

— Через час выступаем, — сказал он.

Офицеры кивнули.

Связист уточнил частоту.

Интендант сообщил, сколько осталось горючего.

Врач попросил дополнительную машину для раненых.

Они обсудили маршрут, погоду, возможное сопротивление и время прибытия.

Через двадцать минут совещание закончилось.

Командир снова надел шинель и вышел.

Что изменилось?

Он вошёл с намерением выступить через час — и вышел с тем же намерением.

Отношения между персонажами остались прежними.

Новая информация не повлияла на план.

Опасность не приблизилась.

Никто не принял решения, за которое позже придётся

платить.

Персонажи говорили, двигались, обменивались сведениями, но сама история осталась на месте.

Теперь представим другой вариант.

Командир развернул карту.

— Через час выступаем. Северная дорога свободна.

Врач не сел.

— По северной дороге мы раненых не вывезем. После дождя машины там увязнут.

— Другого пути нет.

— Есть. Через посёлок.

Связист поднял глаза от рации.

— Посёлок уже занят противником.

— Поэтому они не ждут, что мы пойдём через него, — ответил врач.

Командир посмотрел на карту.

Северный путь позволял избежать боя, но почти наверняка оставлял тяжелораненых в грязи.

Дорога через посёлок давала машинам шанс пройти, но превращала эвакуацию в прорыв.

— Вы хотите рискнуть всей колонной ради двадцати семи человек? — спросил командир.

— Нет. Я хочу, чтобы вы назвали их людьми, прежде чем решите оставить.

В комнате стало тихо.

Командир провёл пальцем по северной дороге.

Потом сложил карту.

— Идём через посёлок.

Теперь сцена закончилась не там, где началась.

План изменён.

Опасность выросла.

Командир принял решение.

Врач получил желаемое, но теперь тоже отвечает за последствия.

Офицеры слышали спор, который изменит их отношение к обоим.

Следующая сцена уже не может развиваться так, будто этого разговора не было.

Именно поэтому совещание превратилось в часть сюжета.

Сцена — не просто место, где персонажи некоторое время находятся вместе

Сценой часто называют любой фрагмент текста:

— разговор;— поездку;— бой;— совещание;— воспоминание;— описание города;— ужин у костра.

Но присутствие нескольких персонажей в одном месте ещё не создаёт сцену.

Сцена — это законченный отрезок действия, в котором кто-то чего-то хочет, встречает сопротивление и выходит из ситуации уже в ином положении.

Изменение может быть внешним:

— получен приказ;— потерян ресурс;— раскрыт предатель;— заключён союз;— начался бой;— открыт проход.

Или внутренним:

— исчезло доверие;— возникло подозрение;— герой принял решение;— надежда превратилась в страх;— человек понял, что прежняя цель была ложной.

Главное:

После сцены история не должна оставаться точно такой же, какой была до неё.

Полезная формула:

Цель + сопротивление + решение + изменение + последствие = сцена, которая движет роман.

Сначала определите, кто чего хочет

У каждой сильной сцены есть центр желания.

Персонаж может хотеть:

— получить ответ;— скрыть правду;— убедить;— уйти;— задержать другого;— спасти человека;— заслужить доверие;— избежать приказа;— заставить признаться;— сохранить отношения.

Даже спокойный разговор становится напряжённым, если желания участников несовместимы.

Представим простую ситуацию:

Дочь приходит к отцу поговорить о предстоящей свадьбе.

Пока это только обстоятельство.

Добавим цели.

Дочь хочет получить благословение.

Отец хочет заставить её отказаться от брака, не признаваясь, что жених связан с преступлением из его прошлого.

Они говорят о свадьбе.

Но на самом деле один персонаж защищает право на собственную жизнь, а другой — тайну, способную разрушить семью.

Теперь у каждой реплики есть направление.

Полезный вопрос перед написанием:

Чего персонаж хочет добиться к концу сцены?

Не обязательно получить предмет.

Он может хотеть, чтобы другой:

— согласился;— испугался;— поверил;— замолчал;— ушёл;— остался;— простил;— перестал задавать вопросы.

Если никто ничего не хочет, разговор легко превращается в обмен сведениями.

Общая цель не отменяет конфликта

Несколько персонажей могут стремиться к одному результату и всё равно противостоять друг другу.

Все хотят вывести людей из окружения.

Но:

— командир требует скорости;— врач настаивает на эвакуации раненых;— проводник хочет пройти через родную деревню;— связист требует дождаться приказа;— молодой офицер предлагает немедленно атаковать.

Общая цель:

Спасти группу.

Но ответы различаются:

Каким способом? Кого нельзя оставить? Какая цена допу-

стима? Кто имеет право решать?

Так возникает конфликт между союзниками.

Именно такие столкновения часто оказываются сильнее очередной встречи с врагом, потому что в них сталкиваются не добро и зло, а разные представления о долге.

Препятствие должно сопротивляться

Слабое препятствие существует только для того, чтобы занять несколько абзацев.

Герою нужна информация. Архивист сначала отказывается, но после короткой просьбы всё рассказывает.

Формально сопротивление было.

На деле оно ничего не изменило.

Сильное препятствие имеет собственную причину.

Архивист отказывается, потому что:

— информация погубит его семью;— он не доверяет герою;— связан клятвой;— знает, что документ подделан;— хочет получить нечто взамен;— считает правду опаснее молчания.

Тогда герою приходится:

— убеждать;— угрожать;— лгать;— платить;— раскрыть свою тайну;— менять план.

Препятствие становится источником выбора.

Конфликт не обязательно означает крик

Персонажи могут говорить тихо и всё равно находиться в непримиримом столкновении.

— Ты уже собрал вещи? — спросила она. — Почти. — По-

езд в семь?— В семь двадцать. Она поправила скатерть.— Я приготовлю тебе еду в дорогу.— Не нужно.— Я всё равно приготовлю. Он посмотрел на чемодан у двери.— Я не вернусь, мама. Она разгладила ладонью складку, которой уже не было.— Тогда еды понадобится больше.

Никто не повышает голос.

Но сын пытается назвать окончательность ухода.

Мать отказывается её признать.

Конфликт существует между желаниями, а не между громкостью реплик.

Сцена должна начинаться как можно позже

Одна из причин медленного текста — автор входит в сцену слишком рано.

Например:

Герой проснулся, умылся, оделся, спустился по лестнице, вышел на улицу, дошёл до штаба, поздоровался с часовым, поднялся на второй этаж и вошёл в кабинет, где его ждал генерал.

Но если по дороге ничего значимого не произошло, можно начать так:

— Вы опоздали на двенадцать минут, — сказал генерал.

Мы сразу оказываемся внутри напряжения.

Начало сцены желательно располагать рядом с моментом, когда:

— появляется цель;— обнаруживается сопротивление;— нарушается равновесие;— звучит вопрос, от которого нельзя

уклониться.

Это не означает отказ от атмосферы.

Можно начать с детали:

На столе генерала лежал пистолет.

Но деталь должна работать.

Герой должен понять: это не обычное совещание.

И заканчивать раньше, чем хочется всё объяснить

Другая ошибка — сцена уже завершилась, но автор продолжает разъяснять смысл.

Она вышла, хлопнув дверью. Сергей понял, что обидел её. Он чувствовал вину и размышлял, что следовало сказать иначе. Теперь их отношения уже никогда не будут прежними.

Дверь уже сказала всё.

Последующие объяснения ослабляют удар.

Сильнее:

Она вышла. На столе осталась чашка, к которой она так и не притронулась.

Или:

Дверь закрылась. Сергей нашёл её имя в телефоне и долго смотрел на кнопку вызова. Потом погасил экран.

Сцену полезно заканчивать:

— решением;— новой угрозой;— изменением отношений;— открытием;— вопросом;— жестом, меняющим смысл;— последствием, ведущим дальше.

Часто лучший выход находится сразу после поворота.

Вход и выход должны находиться в разных точках

В начале сцены:

Герой доверяет другу.

В конце:

Он подозревает, что друг лжёт.

Или:

В начале:

Героиня хочет убедить короля начать войну.

В конце:

Она добивается согласия, но узнаёт, что командование армией поручат её сыну.

Формально цель достигнута.

Но положение стало сложнее.

Сильная сцена меняет хотя бы одну из осей.

Знание

Персонаж узнаёт то, чего не знал.

Цель

Начинает хотеть другого или выбирает иной способ.

Отношения

Изменяются доверие, страх, уважение или зависимость.

Ресурсы

Что-то приобретено или потеряно.

Опасность

Срок сокращается, враг приближается, риск становится личным.

Внутренняя позиция

Герой принимает решение или начинает сомневаться.

Полезный тест:

В каком состоянии персонаж вошёл в сцену — и в каком вышел?

Поворот внутри сцены

У сильной сцены часто есть момент, после которого разговор или действие больше не могут идти по прежнему пути.

Например, герой приходит просить у друга деньги.

До поворота он скрывает настоящую причину.

Поворот:

Друг показывает письмо от человека, ради которого нужны деньги.

Ложь раскрыта.

Сцена меняет направление.

Или:

Командир собирается наказать солдата за невыполнение приказа.

Поворот:

Он узнаёт, что солдат ослушался, чтобы спасти его сына.

Теперь вопрос уже не только в дисциплине.

Поворотом может стать:

— новая информация;— отказ;— признание;— появление человека;— неожиданное действие;— раскрытие настоящей цели;— решение, которое нельзя отменить.

Но поворот должен вырастать из сцены, а не падать сверху.

Сюрприз и поворот — не одно и то же

Сюрприз удивляет.

Поворот меняет положение.

Например:

Во время разговора гаснет свет.

Это сюрприз.

Но если после этого персонажи продолжают тот же разговор, ничего существенного не изменилось.

Поворот:

Свет гаснет, и в темноте герой слышит голос человека, которого все считали погибшим.

Теперь:

— изменяется знание;— прежняя версия событий рушится;— возникает новая цель;— разговор уже невозможно продолжить по-старому.

Сюрприз может сопровождать поворот.

Но не заменяет его.

Каждая сцена — столкновение плана с реальностью

Персонаж входит в сцену с ожиданием:

Я скажу правду, и он поймёт.

Реальность отвечает:

Он уже знает и использует правду против меня.

Или:

Я отдам приказ, и люди подчинятся.

Реальность:

Самый верный подчинённый отказывается.

Или:

Я убью чудовище и спасу пленников.

Реальность:

Жизнь пленников связана с жизнью чудовища.

Сцена не должна быть простым исполнением плана.

Она проверяет представление героя о мире.

Решение — сердце сцены

В сцене могут быть опасность, спор, информация и действие.

Но настоящая тяжесть появляется, когда персонаж решает, что делать.

Решение может быть явным:

— Открывайте ворота.

Или молчаливым:

Герой не исправляет ложное обвинение.

Бездействие тоже может быть выбором.

Человек:

— не говорит правду;— не останавливает друга;— не выполняет приказ;— не открывает письмо;— позволяет другому принять вину.

Важно, чтобы автор понимал:

Какой выбор сделан — и какую возможность он закрывает?

Решение должно произрастать из характера

Если персонаж выбирает только то, что удобно автору, сцена выглядит искусственной.

Например, осторожный герой внезапно входит один в очевидную ловушку, потому что автору нужно его пленить.

Чтобы решение стало убедительным, нужна личная причина:

— внутри находится его ребёнок;— времени нет;— сигнал подал человек, которому он доверяет;— герой испытывает вину;— ловушка использует именно его слабость.

Тогда выбор может быть ошибочным, но остаётся его собственным.

Полезный вопрос:

Почему именно этот человек выбирает именно это действие?

У сцены может быть несколько целей

В сложной сцене каждый участник приходит со своим намерением.

Например, дипломатический ужин.

Официальная цель:

Подписание договора.

Скрытые цели:

— королева проверяет лояльность генерала;— посол пытается выиграть время;— наследник хочет унижить чужого принца;— шпион ищет возможность подменить документ;— главный герой пытается понять, кто предатель.

Почти каждая вежливая реплика получает второй смысл.

Но сцену нельзя перегружать до неразборчивости.

Читатель должен понимать главный конфликт, а скрытые

цели — создавать напряжение под поверхностью.

Подтекст: люди редко говорят именно то, что думают

Слабый диалог:

— Я злюсь, потому что ты мне не доверяешь.— Я не доверяю тебе, потому что ты однажды меня предал.— Я раскаиваюсь и хочу восстановить отношения.

Информация ясна.

Но живые люди часто говорят иначе.

— Ты снова сменил пароль.— Система потребовала.— Она всегда требует после моих дежурств?— Не начинай.— Я ещё не начинал. Ты уже закончил.

На поверхности речь идёт о пароле.

Под ним — о недоверии и прежнем предательстве.

Подтекст возникает, когда персонаж:

— не может сказать правду прямо;— боится реакции;— защищает достоинство;— проверяет другого;— хочет быть понятым без признания;— говорит об одном вместо другого.

Не каждая реплика должна быть загадочной.

Но в эмоционально важных сценах чрезмерная прямота часто лишает разговор жизни.

Диалог — это действие

Разговор не является отдыхом от сюжета.

Словами персонажи:

— нападают;— защищаются;— убеждают;— манипулируют;— выигрывают время;— скрывают;— провоцируют;— ставят границы;— дают обещания;— разрывают отношения.

Реплика должна что-то делать.

— Ты вернёшься?

Это может быть:

— просьбой;— обвинением;— проверкой;— надеждой;— приказом, замаскированным под вопрос.

Значение зависит от отношений и контекста.

Информационной сцене тоже нужен конфликт

Иногда автору необходимо объяснить:

— правила мира;— план операции;— устройство магии;— результат расследования;— историческую обстановку.

Опасность заключается в том, что персонажи превращаются в лекторов.

Слабо:

— Как работает портал?— Портал создаётся путём соединения трёх энергетических линий...

По-живому:

— Открой портал.— Здесь нельзя.— Почему?— Восточная линия проходит под госпиталем.— И?— Если я ошибусь на один градус, госпиталь окажется между двумя мирами.

Информация передаётся в момент, когда необходимо решить, допустим ли риск.

Объяснение становится частью действия.

Экспозиция должна отвечать на настоящую потребность

Читателю не нужна вся история государства, когда герой впервые входит в город.

Ему нужно то, что влияет на происходящее сейчас.

Например:

Над воротами висели три головы.

Пазач замечает взгляд героя.

— Воры, — объяснил он. — Все трое? — Один был вором.

Остальные спорили с приговором.

В нескольких строках появились:

— закон; — атмосфера; — страх; — отношение власти к несогласию.

Экспозиция сильна, когда приходит через:

— риск; — наблюдение; — ошибку; — конфликт; — необходимость действовать.

Физическое действие также требует цели

Боевая сцена может быть быстрой, точной и зрелищной, но оставаться пустой, если никто ничего не выбирает.

Слабо:

Герой уничтожает врагов, пробиваясь к двери.

Сильнее:

Он должен успеть к двери до её закрытия, но видит раненого союзника в стороне от маршрута.

Теперь главный вопрос:

не «сколько противников он победит?»,

а:

Сохранит ли он цель или изменит план ради человека?

Физическое действие приобретает смысл, когда меняет:

— время; — ресурсы; — положение; — отношения; — мо-

ральную цену.

Пространство должно участвовать в сцене

Хорошая сцена не происходит в пустой комнате.

Место влияет на поведение.

Разговор в:

— госпитале;— переполненном поезде;— разрушенной церкви;— офицерском кабинете;— детской комнате;— окопе под обстрелом

не может развиваться одинаково.

Пространство определяет:

— кто может услышать;— кто имеет власть;— как можно двигаться;— что прерывает разговор;— какие воспоминания вызывает место;— какой риск существует.

Признание в любви в пустом саду — одна сцена.

То же признание в коридоре перед операционной, где человек ждёт исхода операции супруга, — совершенно другая.

Деталь должна работать

Сетивные подробности делают сцену живой:

— запах;— звук;— температура;— прикосновение;— свет.

Но деталь не должна останавливать действие.

Слабо:

В комнате были коричневые стены, старый шкаф, три стула, две картины, серый ковёр и зелёные занавески.

Сильнее:

С потолка капало прямо на карту. Командир передвигал

лист после каждой капли, пока свободного места на столе почти не осталось.

Деталь:

— создаёт атмосферу;— показывает разруху;— участвует в действии;— отражает растущее давление.

Или:

Ложка звякнула о край чашки только один раз.

Человек, который обычно долго размешивает чай, остановился после важной реплики.

Персонаж замечает то, что важно именно ему

Лекарь увидит:

Бледные губы, влажную кожу, неровное дыхание.

Солдат:

Незащищённые окна, две двери и отсутствие укрытия.

Ребёнок:

Красный шар, застрявший под потолком.

Сцена становится личной, когда детали принадлежат не абстрактному рассказчику, а конкретному сознанию.

Полезно спросить:

Что герой замечает первым? Что пропускает? Что понимает неправильно?

Ответы одновременно создают и атмосферу, и характер.

Напряжение не означает постоянную скорость

Сцена может быть напряжённой и в тишине.

Напряжение рождается из:

— ожидания;— ограниченного времени;— скрытой ин-

формации;— опасности разоблачения;— несовместимых желаний;— приближающегося решения.

Человек сидит в коридоре после допроса.

Никакого преследования нет.

Но:

— часы тикают;— за дверью ничего не слышно;— на бо-тинке засохла чужая кровь;— каждый открывающийся лифт может привезти людей, которые арестуют его.

Медленный ритм не уничтожает напряжение.

Иногда он усиливает его.

Время в сцене можно сжимать и расширять

Не каждая секунда заслуживает одинакового объёма.

Автор замедляет время, когда:

— решение особенно важно;— деталь меняет смысл;— опасность приближается;— герой что-то осознаёт.

И ускоряет, когда:

— действие повторяется;— переход не содержит выбо-ра;— результат важнее процесса.

Три часа они разбирали завал.

Одно предложение.

Но момент, когда под камнями раздаётся голос, может за-нять целую страницу.

Темп следует за значением, а не за часами.

После действия нужно место для последствия

После сильного события иногда необходима тихая сцена, в которой герой:

— понимает цену;— реагирует эмоционально;— меняет план;— сталкивается с обвинением;— принимает следующее решение.

Это не лишняя пауза.

Без последствий событие может остаться пустым.

После боя недостаточно назвать количество погибших.

Важно:

— кого теперь не хватает;— кто возьмёт его обязательно;— кто обвинит командира;— как изменится группа;— какую задачу теперь невозможно выполнить.

Сцена последствия превращает потерю из статистики в перемену.

Не объясняйте эмоцию дважды

Он сжал кулаки, потому что злился.

Жест и объяснение повторяют друг друга.

Сильнее:

Он сложил письмо вчетверо. Потом ещё раз, хотя бумага уже не сгибалась.

Или:

— Всё хорошо, — сказал он и поставил чашку мимо стола.

Поведение противоречит словам.

Читатель сам чувствует состояние.

Прямая мысль иногда необходима, особенно при сложной реакции. Но не стоит переводить каждое движение.

Повторение должно менять смысл

Одна реплика, предмет или жест могут повторяться.

В начале:

— Я вернусь до темноты.

Это обещание.

Позже другой человек произносит те же слова перед опасной миссией.

Теперь реплика несёт память о первом невыполненном обещании.

Или герой в начале закрывает дверь перед нищим.

В финале сам стоит перед этой дверью.

Повторяется не просто действие.

Меняется его смысл.

Сцена с обратным результатом

Очень сильная конструкция:

Герой приходит получить желаемое и уходит, получив его, но уже не желая этого.

Например:

Он приходит доказать невиновность отца.

Получает документы.

Узнаёт, что отец виновен.

Или:

Героиня приходит убедить любимого остаться.

Он соглашается.

Но она понимает, что согласие вызвано страхом, а не любовью.

Формальный успех превращается во внутреннюю потерю.

Частичная победа

Лучший исход сцены часто находится между полной победой и полным поражением.

Герой получает часть желаемого, но платит.

Например:

Получает карту, но раскрывает личность. Спасает пленника, но теряет доверие группы. Убеждает короля помочь, но командование отдаётся сопернику.

Такой результат поддерживает движение:

— сцена не была бесполезной;— цель частично достигнута;— появился новый конфликт.

Поражение тоже должно что-то давать

Герой может не получить желаемое, но приобрести:

— знание;— уважение;— союзника;— новую цель;— понимание врага.

Например:

Пленный отказался говорить.

Но герой заметил, что тот вздрогнул при упоминании определённого города.

Поражение создаёт следующую возможность.

Полное поражение должно ухудшать положение

Если герой попытался и проиграл, но ничего не потерял, сцена воспринимается как задержка.

Настоящее поражение оставляет:

— потерянный ресурс;— разбитое доверие;— раскрытую тайну;— закрытый путь;— сокращённый срок;— новую ответственность.

Герой не просто возвращается в исходную точку.

Он оказывается ниже неё.

Кто контролирует сцену

В начале один персонаж может владеть инициативой.

Генерал вызывает подчинённого на допрос.

Он:

— задаёт вопросы;— выбирает тему;— контролирует пространство.

Поворот передаёт власть.

Подчинённый показывает документ, подтверждающий, что за самим генералом наблюдали.

С этого момента разговор идёт иначе.

Полезно спросить:

Кто входит в сцену с властью? Кто выходит с ней? Как произошла передача контроля?

В любовной сцене власть может принадлежать тому, кто готов уйти.

Каждый участник слышит свой разговор

Командир и врач спорят о маршруте.

Командир слышит вопрос о риске.

Врач — готовность оставить раненых.

Молодой офицер — сомнение в его смелости.

Старый сержант — повторение давней ошибки.

Одна реплика имеет разные значения.

Так сцена перестаёт звучать как разговор нескольких голосов одного автора.

Молчание тоже является репликой

— Ты знал?

Отсутствие ответа иногда значит больше признания.

Но молчание нужно показать конкретно.

Он не отвёл глаз. Только снял часы и положил их на стол.

Или:

За окном прошёл грузовик. Пока шум не стих, никто не заговорил.

Молчание может:

— отказать в ответе;— подтвердить обвинение;— выиграть время;— наказать;— защитить другого человека.

Прерывание должно усложнять, а не спасать автора

Слабо:

Герой почти признаётся, но звонит телефон.

Так автор откладывает неудобный разговор.

Сильнее:

Телефон звонит. На линии человек, о котором герой собирался рассказать правду.

Теперь вмешательство не отменяет конфликт.

Оно делает его сложнее.

Когда сцена должна быть короткой

Короткая сцена сильна, если:

— несёт одно ясное решение;— создаёт резкий поворот;— передаёт срочность;— работает как удар.

Например:

— Мост взорван.— Когда?— Десять минут назад.Коман-

дир посмотрел на колонну.— Разворачиваемся.— Назад тоже нельзя. За деревьями показались первые танки.

Положение ясно.

Долгое объяснение не требуется.

Когда сцене нужно пространство

Длинная сцена оправдана, когда:

— отношения меняются постепенно;— персонажи скрывают цели;— решение требует накопления;— происходит несколько поворотов;— читатель должен почувствовать цену.

Но длина не должна рождаться из повторения.

Если персонажи уже выразили позиции и только формулируют их заново, напряжение снижается.

Каждая новая ступень должна:

— добавлять информацию;— повышать риск;— менять тактику;— раскрывать слабость;— приближать решение.

Как проверить диалог

После написания отметьте, что делает каждая реплика:

— убеждает;— обвиняет;— уклоняется;— проверяет;— угрожает;— просит;— провоцирует;— признаёт;— выигрывает время.

Если большинство реплик только «сообщают», разговор может быть слишком информационным.

Слабо:

— Ты был в архиве?— Да.— Нашёл документы?— Нет.— Почему?— Их забрали.

Сильнее:

— Ты был в архиве?— Его уже опечатали.— Я спросил, был ли ты там.— А я ответил, что документов нет.— Значит, был. Он снял мокрые перчатки.— Значит, ты всё ещё задаёшь вопросы, на которые не хочешь знать ответ.

Теперь каждый говорит с целью.

Как проверить физическое действие

В бою или преследовании отметьте:

— цель;— ограничение;— пространство;— ресурс;— цену;— выбор.

Не:

Герой должен победить.

А:

Он должен удерживать лестницу две минуты, не используя последний заряд, необходимый для разрушения моста.

Теперь действие имеет стратегию и последствия.

Сцена не должна решать всё

Она должна завершить локальное движение, но может открыть новый вопрос.

Герой узнаёт, кто предатель.

Новый вопрос:

Можно ли разоблачить его, не уничтожив всю организацию?

Так сцена завершается, но сюжет продолжается.

Выход одной сцены должен стать входом следующей

Сцена первая:

Герой решает открыть городские ворота.

Сцена вторая:

Люди устремляются наружу, но среди них оказываются заражённые.

Или:

Сцена первая:

Друг отказывается помогать.

Сцена вторая:

Герой вынужден обратиться к человеку, которого презирает.

Связью могут быть:

— действие;— следствие;— решение;— вопрос;— изменение цели.

Так создаётся непрерывное движение.

Минимальная схема сцены

Для каждой важной сцены ответьте на двенадцать вопросов.

1. Чья это точка зрения?

Через кого читатель переживает момент?

2. Чего он хочет?

Конкретный результат.

3. Почему именно сейчас?

Что создаёт срочность?

4. Кто или что сопротивляется?

Человек, правило, среда, страх.

5. Какую тактику использует герой?

Просит, лжёт, атакует, ждёт, торгуется.

6. Как сопротивление меняется?

Как реагирует другая сторона?

7. Где находится поворот?

Что делает прежний план невозможным?

8. Какое решение принимает герой?

Какую дверь закрывает?

9. Что он получает?

Информацию, время, ресурс, союзника.

10. Что теряет?

Доверие, безопасность, принцип, возможность.

11. Что уже не сможет остаться прежним? 12. Как это создаёт следующую сцену?

Пример построения сцены

Попробуем создать сцену с нуля.

Исходное положение

Герою нужна карта минных полей.

Участники

Герой и старый сапёр.

Цель героя

Получить карту до начала наступления.

Цель сапёра

Не позволить командованию использовать проход, потому что карта устарела.

Скрытый конфликт

Сапёр сам подписал документ о проверке минных полей.

Начало

Герой уверен, что это простая просьба.

Соппротивление

Сапёр утверждает, что карта потеряна.

Тактика героя

Ссылается на приказ и воинский долг.

Контратака

Сапёр спрашивает, поведёт ли герой первую колонну лично.

Поворот

Герой замечает в печи обгоревший край карты.

Новая истина

Сапёр уничтожает документ не ради предательства, а потому что данные опасны.

Решение

Герой может арестовать его и использовать остаток карты или задержать наступление, нарушив приказ.

Выход

Он берёт обгоревший лист — и бросает его обратно в огонь.

Последствие

Наступление необходимо остановить, а герой теперь лично отвечает за неподчинение.

Эта сцена:

— передаёт информацию;— раскрывает характер;— создаёт выбор;— изменяет план;— ведёт к следующему кон-

фликту.

Для начинающего автора

Перед важной сценой запишите пять пунктов:

Кто чего хочет? Что мешает? Какое решение принимается? Что изменяется? Какова цена?

Этого уже достаточно, чтобы избежать сцен, в которых люди только говорят или перемещаются.

Для автора, который уже работает над романом

Проверьте каждую сцену.

— Не начинается ли она слишком рано? — Не заканчивается ли позже настоящего поворота? — Имеют ли участники разные цели? — Меняется ли тактика? — Есть ли решение? — Возникает ли последствие? — Изменяются ли знание, отношения, ресурсы или риск? — Связана ли сцена со следующей? — Можно ли её сократить? — Можно ли объединить её с другой?

Особенно полезно закончить фразу:

Эта сцена нужна, потому что после неё...

Если конкретного продолжения нет, функция сцены может быть неясной.

Для опытного автора

Соедините в одной сцене:

— внешнюю цель; — скрытую внутреннюю потребность; — тематический конфликт; — разные цели участников; — контроль информации; — передачу власти; — необратимое решение; — работающую деталь; — последствие.

Например, командир и врач спорят о раненых.

Внешний вопрос:

Какой маршрут выбрать?

Внутренний:

Командир боится снова потерять людей.

Тематический:

Где заканчивается ответственность перед одним человеком и начинается долг перед большинством?

Власть:

У командира есть звание, но врач владеет знанием о состоянии раненых.

Деталь:

Вода капает на карту и постепенно размывает северную дорогу.

Решение:

Командир выбирает опасный маршрут.

Последствие:

Группа должна прорываться через занятый посёлок.

Все элементы работают на один результат.

Частые ошибки

1. Никто не хочет ничего конкретного

Персонажи просто разговаривают.

2. Все хотят одного и тем же способом

Соппротивление отсутствует.

3. Препятствие слишком легко уступает

Первая просьба сразу решает проблему.

4. Сцена начинается слишком рано
Показаны незначимые приготовления.
5. Сцена заканчивается слишком поздно
После поворота автор разъясняет очевидное.
6. Ничего не меняется
Вход и выход находятся в одной точке.
7. Информация выливается монологом
Никто не контролирует её и не платит за неё.
8. Диалогу не хватает подтекста
Все прямо говорят, что думают.
9. Конфликт понимается только как ссора
Любое напряжение выражается криком.
10. Физическое действие не содержит выбора
Герой просто уничтожает врагов.
11. Место не влияет на действие
Сцену можно перенести куда угодно.
12. Детали декоративны
Описание останавливает движение.
13. Внешнее вмешательство спасает автора
Телефон звонит перед важным признанием.
14. Повторяется известная информация
Персонажи обсуждают то, что читатель уже знает.
15. Решение не имеет цены
Все возможности остаются открытыми.
16. Следующая сцена не вырастает из предыдущей
Причинная связь теряется.

17. Эмоция объясняется после того, как уже показана
Автор не доверяет читателю.

18. Все участники слышат один и тот же разговор
Нет разных интересов и точек зрения.

Упражнение: вход и выход

Выберите сцену из рукописи.

Запишите:

В начале сцены герой уверен, что...

Затем:

В конце сцены он понимает, что...

Или:

В начале отношения между персонажами... В конце...

Если ответы почти одинаковы, изменение нужно усилить.

Упражнение: скрытые цели

Возьмите разговор двух персонажей.

Отдельно запишите:

Что говорит первый? Чего он на самом деле хочет? Что бо-
ится произнести?

Сделайте то же для второго.

Затем перепишите диалог так, чтобы никто не объявлял
свою настоящую цель в первой реплике.

Упражнение: три тактики

Пусть герой хочет получить ключ.

Напишите три последовательные тактики:

Просит. Предлагает сделку. Угрожает или раскрывает тай-
ну.

Другая сторона тоже должна менять поведение.

Так сцена развивается, а не повторяет один и тот же спор.

Упражнение: цена успеха

Закончите фразу:

Герой получил то, чего хотел, но теперь...

Например:

...потерял доверие....обязан выполнить обещание врагу....раскрыл свою способность....не может вернуться прежним путём....понимает, что цель была ошибочной.

Это превращает сцену в часть большого сюжета.

Упражнение: без объяснения

Выберите эмоциональный момент.

Удалите фразы:

Он понял...Она почувствовала...Ему стало ясно...Она была очень зла...

Попробуйте передать состояние через:

— действие;— пропущенную реплику;— движение;— предмет;— ошибочный жест;— молчание.

Потом верните только те мысли, без которых смысл действительно теряется.

Упражнение: сцена без главного героя

Выберите двух второстепенных персонажей.

Дайте им:

— несовместимые цели;— важную информацию;— решение, которое повлияет на главного героя.

Так можно проверить, живёт ли мир без постоянного при-

сутствия центрального персонажа.

Упражнение: необратимый конец

Придумайте три финала одной сцены.

Первый

Герой получает желаемое.

Второй

Не получает.

Третий

Получает, но понимает, что больше этого не хочет.

Выберите тот, который создаёт самый сильный следующий выбор, а не самый громкий шок.

Самое важное

Сцена не становится сильной только потому, что в ней много действия.

И не становится глубокой только потому, что персонажи долго разговаривают.

Она оживает, когда человек входит в неё с одним намерением, сталкивается с чужой волей, открывает правду, которой не ожидал, и принимает решение, после которого невозможно вернуться в прежнее положение.

До сцены он доверял.

После — сомневается.

До сцены мог уйти.

После — отвечает за других.

До сцены хотел победы.

После понимает её цену.

До сцены дверь оставалась одной из многих.

После того как он её открыл, остальные закрылись.

Так строится роман: не из глав, расположенных рядом, а из сцен, каждая из которых немного сужает пространство безопасного выбора.

Пока в кульминации перед героем не останется одна дверь.

Та, которую способен открыть только человек, ставший другим благодаря всему пережитому.

Задание для читателей

Выберите одну сцену своей рукописи и закончите фразы:

Герой входит в сцену, желая... Другой персонаж хочет... Их цели несовместимы, потому что... Сначала герой пытается... Но сопротивление вынуждает его... Поворот происходит, когда... В конце герой решает... Благодаря этому получает... Но теряет... Следующая сцена становится неизбежной, потому что...

А затем задайте главный вопрос:

Что после этой сцены уже никогда не сможет стать таким, каким было до неё?

В следующей части поговорим о сцене, с которой для читателя начинается весь роман:

Первая глава: как заинтересовать читателя без дешёвого шока

Глава 8. Первая глава: как заинтересовать читателя без дешёвого шока

Первая глава: как заинтересовать читателя без дешёвого шока

Небо раскололось.

Башня взорвалась.

По площади побежали люди.

Человек в чёрном плаще поднял окровавленный меч.

— Пророчество исполнилось! — крикнул он.

Где-то под землёй пробудилось древнее зло.

Зрелищно?

Да.

Интересно?

Не обязательно.

Кто этот человек?

Что означала башня?

Почему читателя должна волновать судьба площади?

Кто погиб при взрыве?

Что изменится, если пророчество действительно исполнилось?

Перед нами громкое событие, но пока нет причины воспринимать его как личную потерю, угрозу или обещание ис-

тории.

Теперь представим другое начало.

Каждое утро часовщик заводил городские часы ровно в шесть. За тридцать два года он не опоздал ни разу. В то утро стрелки уже показывали шесть десять, а дверь мастерской оставалась запертой. Его дочь сначала решила, что отец заболел. Потом увидела на пороге ключ. Ключ лежал снаружи.

Здесь ничего не взорвалось.

Никто не поднял меч.

Не пробудилось древнее чудовище.

Но произошло нечто гораздо более важное для читательского внимания: мы поняли, как должно быть, и увидели нарушение.

Человек, никогда не опаздывавший, не пришёл.

Закрытая мастерская могла означать болезнь.

Ключ снаружи означает нечто другое.

Мы ещё не знаем, что произошло.

Но уже понимаем, почему это важно для дочери часовщика.

Интрига возникла не из громкости события.

Она возникла из нарушения порядка.

Первая глава не обязана объяснять весь роман

У автора часто появляется тревожное ощущение:

Читатель пока ничего не знает. Значит, я должен срочно всё ему рассказать.

Отсюда возникают первые страницы, перегруженные:

— историей государства;— устройством магии;— родословной героя;— политическими отношениями;— названиями орденов;— военными званиями;— легендами;— описаниями городов;— воспоминаниями о детстве.

Автор словно встречает гостя у двери и, не позволив ему снять пальто, начинает показывать документы на дом, чертежи фундамента, историю прежних владельцев и список всех будущих жильцов.

Но читателю не нужен весь дом.

Ему нужна причина войти.

Первая глава не обязана:

— представить всех значимых персонажей;— объяснить основной конфликт до конца;— показать главного антагониста;— раскрыть тему произведения в готовой формулировке;— сообщить все правила мира;— доказать масштаб будущей войны;— ответить на каждую загадку.

Её задача скромнее и одновременно труднее:

Дать читателю человека, нарушение и обещание последствий.

Первая глава должна создать ощущение:

Я пока знаю не всё, но уже понимаю достаточно, чтобы хотеть узнать больше.

Первая глава — договор между автором и читателем

Начало романа заключает негласный договор.

Автор обещает:

— какой тип истории будет рассказан;— через чьи глаза

мы её увидим;— каким будет тон;— какие решения здесь имеют значение;— какого рода напряжение нас ожидает;— почему именно этот герой заслуживает внимания.

Читатель, в свою очередь, соглашается:

— пока не знать всего;— принимать постепенное раскрытие мира;— следовать за героем;— доверять, что заданные вопросы получают развитие.

Но договор работает только тогда, когда обе стороны честны.

Если первая глава обещает мрачный психологический триллер, а затем роман превращается в беззаботную школьную комедию, читатель может почувствовать себя обманутым.

Если начало посвящено военной операции, но затем военная линия исчезает на половину книги, обещание оказывается ложным.

Если первая глава создаёт загадку, которая никогда не получает значения, это тоже нарушение договора.

Поэтому полезно спросить:

Какую книгу обещают мои первые двадцать страниц?

И затем:

Именно ли эту книгу я написал?

Начало должно обещать не только события, но и природу истории

Допустим, роман начинается с войны.

Но война может означать очень разные книги.

Одна история обещает:

— стратегию;— боевое братство;— операции;— преодоление.

Другая:

— моральную цену приказа;— утрату личности;— ответственность перед людьми;— невозможность остаться невиновным.

Третья:

— историческую хронику;— судьбу конкретного подразделения;— документальную достоверность.

Сам факт боя ещё не определяет обещание.

Его определяет то, на чём автор удерживает внимание.

Если в первой главе герой уничтожает противников одного за другим, роман обещает одно.

Если он должен решить, оставить ли раненого ради выполнения задачи, — другое.

Если после боя он переписывает имена погибших, чтобы семьи получили точные сведения, — третье.

Первая глава показывает читателю не весь сюжет, а его нравственную и эмоциональную природу.

Интрига и путаница — не одно и то же

Автор хочет сохранить тайну.

Поэтому пишет:

Он вошёл туда, где всё началось. Она уже ждала.— Ты принёс это?— После того, что случилось тогда?— У нас нет выбора. Они оба знали, что он придёт.

Кажется, будто сцена наполнена тайнами.

Но читатель не понимает:

— кто эти люди;— где они находятся;— что именно произошло;— что нужно принести;— кто должен прийти;— почему что-либо из этого важно.

Перед нами не загадка.

Перед нами отсутствие опоры.

Сильная интрига устроена иначе.

Алексей пришёл в оружейную сдать пистолет погибшего командира. Дежурный проверил журнал и нахмурился.— Не получится.— Почему?— Он уже забрал оружие.— Кто?— Ваш командир. Десять минут назад.

Теперь читатель понимает:

— кто пришёл;— зачем;— что считается нормальным;— какое невозможное событие произошло.

Мы не знаем, как погибший человек мог прийти за оружием.

Но именно это и создаёт интригу.

Полезная формула:

Интрига — это понятная ситуация и значимое неизвестное. Путаница — это неизвестная ситуация, окружённая неизвестными деталями.

Читателю нужна опорная точка

Прежде чем просить читателя тревожиться, нужно дать ему нечто понятное.

Опорной точкой может быть:

— человеческая связь;— непосредственная цель;— узнаваемая обязанность;— конкретное место;— привычный порядок;— простая задача.

Например:

Мальчик ждёт отца на вокзале.

Это ясно.

Затем:

Все пассажиры выходят из поезда, но отца среди них нет. Кондуктор приносит только его чемодан.

Теперь появляется вопрос.

Не требуется знать историю железной дороги, политическое устройство страны и профессию отца, чтобы понять значение отсутствия.

Опорная точка не упрощает роман.

Она позволяет читателю войти в сложность, не потерявшись.

Первое предложение не обязано становиться афоризмом

Существует миф:

Первое предложение должно быть выдающимся.

Поэтому авторы пытаются начать роман так, чтобы фраза выглядела цитатой ещё до того, как стала частью истории.

В день, когда умерло солнце, я опоздал на собственную смерть.

Фраза эффектная.

Но если за ней нет ясной ситуации, она остаётся позой.

Хорошее первое предложение не обязано поражать кра-

сотой.

Оно должно сделать второе предложение необходимым.

Например:

В шесть утра Бессонов понял, что группа вышла не в тот год.

Мы сразу получаем:

— конкретный момент;— героя;— нарушение;— масштабную проблему;— вопрос.

Или:

Когда отец не завёл часы, Лида ещё не испугалась.

Фраза проста.

Но в ней есть:

— привычный порядок;— нарушение;— обещание страха;— необходимость следующего предложения.

Первое предложение открывает дверь.

Оно не обязано показывать весь дом.

Начинайте рядом с изменением

Роман часто начинается слишком рано.

Герой:

— просыпается;— умывается;— завтракает;— вспоминает детство;— идёт на работу;— встречает знакомых;— и только через несколько страниц происходит нечто значимое.

Если утро раскрывает характер, конфликт или скрытую трещину, оно может быть необходимо.

Но часто это лишь путь к настоящему началу.

Представим:

Николай проснулся в шесть, принял душ, приготовил кофе, проверил почту, оделся и вышел из дома.

Почему именно сегодня мы наблюдаем за ним?

Пока ответа нет.

Сильнее:

Николай заметил, что входная дверь уже открыта, только после того, как поставил кофе на плиту.

Теперь утро участвует в нарушении.

Полезный вопрос:

Почему роман начинается именно сегодня, а не вчера и не через неделю?

Ответом должно быть событие, решение или внутренний перелом, после которого прежняя жизнь уже не может продолжаться как раньше.

Но читатель должен понимать, что именно нарушено

Начать близко к перемене — не значит сразу бросить читателя в хаос.

Если мы показываем разрушение, не показав порядка, оно может не иметь значения.

Допустим:

В вагоне находилось восемь человек.

Это ничего не означает.

Но:

Контролёр двадцать лет проверял один и тот же ночной поезд. В нём всегда было семь пассажиров. В эту ночь их оказалось восемь.

Теперь лишний человек становится нарушением.

Нам не нужны пять страниц обычной жизни.

Иногда хватает одного предложения, чтобы установить норму.

Главный вопрос:

Какое минимальное количество привычного необходимо, чтобы читатель понял, что именно сломалось?

Нарушение равновесия

Почти всякая первая глава строится вокруг нарушенного равновесия.

Нарушение может быть внешним.

Например:

— нападение;— исчезновение;— арест;— авария;— приказ;— появление незнакомца;— открытие портала.

Может быть личным:

— диагноз;— письмо;— предложение;— отказ;— возвращение человека из прошлого;— увольнение;— раскрытие измены.

Может быть внутренним:

— герой впервые решает послушаться;— понимает, что больше не любит;— отказывается продолжать семейное дело;— признаёт собственную вину;— решает покинуть дом.

Нарушение не обязано быть масштабным.

Для человека, стоящего перед банкротством, пропавшая сумма может иметь большее значение, чем война в далёкой стране.

Для ребёнка страшнее всего может оказаться не чудовище, а то, что мать впервые не пришла за ним после школы.

Сила нарушения определяется не размером события, а его значением для героя.

Большое событие нуждается в человеческом лице

Город горит.

Это зрелищно.

Но пока читатель не знает, кто находится в городе, пожар остаётся картиной.

Сильнее:

Город горит, а героиня понимает, что оставила в доме письмо погибшего мужа — единственное, которое ещё не решалась прочитать.

Теперь пожар угрожает не только зданиям.

Он уничтожает возможность разговора, отложенного на годы.

Ещё пример:

Началась война.

Масштаб огромен.

Но личный смысл появляется, когда:

У женщины два сына служат в двух разных армиях.

Полезный принцип:

Масштаб события не равен масштабу переживания.

Иногда одна закрытая дверь сильнее горящего горизонта.

Героя лучше показывать через выбор

Слабо:

Александр был ответственным офицером, преданным людям и неспособным бросить товарища.

Читатель получает авторское утверждение.

Сильнее:

Последняя машина уже тронулась. Александр успевал запрыгнуть в кузов. Потом увидел у стены бойца, который пытался встать на простреленную ногу. Он убрал руку с борта.

Мы ещё не знаем всей биографии.

Но уже видим:

— что герой замечает;— какой приоритет выбирает;— чем готов рискнуть;— какая черта позже может стать и силой, и слабостью.

Первая глава не должна давать полный ответ на вопрос:
Кто этот человек?

Она должна сделать сам вопрос интересным.

Не обязательно сразу любить героя

Иногда автор изо всех сил старается сделать главного персонажа приятным:

— он спасает ребёнка;— кормит бездомное животное;— защищает слабого;— шутит;— отличается скромностью;— вызывает всеобщее уважение.

Если эти качества органичны — хорошо.

Но читатель не обязан сразу полюбить героя.

Он может быть:

— холодным;— грубым;— виновным;— эгоистичным;— опасным;— морально сомнительным.

Главное, чтобы он был:

— понятным;— активным;— уязвимым;— способным выбирать;— поставленным в значимую ситуацию.

Между реакциями:

«Он мне нравится»

и

«Мне необходимо узнать, что он сделает»

вторая часто важнее.

Компетентность, уязвимость и противоречие

Сильный способ представить героя — соединить три элемента.

Компетентность

Он умеет делать что-то реальное.

Уязвимость

Его можно ранить, лишить, сломать или заставить сомневаться.

Противоречие

Его сила создаёт новую проблему.

Например:

Опытный врач способен спасти тяжелораненого незнакомца, но после собственной травмы не узнаёт голос сына.

Или:

Командир точно понимает, как вывести группу из окружения, но отказывается оставить одного раненого и тем самым разрушает лучший план.

Или:

Вор умеет открыть любой замок, но не может заставить себя войти в дом, откуда когда-то сбежал.

Компетентность вызывает уважение.

Уязвимость — сочувствие.

Противоречие — интерес.

Непосредственная цель важнее полного знания о сюжете

Главная цель романа может стать ясной позже.

Но в первой главе персонажу желательно хотеть чего-то конкретного.

Например:

— добраться до встречи;— спрятать документ;— пережить проверку;— доставить сообщение;— убедить близкого;— не быть узнанным;— найти пропавшего;— вывести людей из здания.

Читатель может ещё не понимать всю историю.

Но должен понимать, чего герой хочет сейчас.

Читатель может не знать, куда ведёт вся дорога. Но должен понимать, куда герой пытается попасть на ближайшем повороте.

Непосредственная цель создаёт движение и позволяет оценивать происходящее.

Удалось?

Не удалось?

Какова цена?

Что изменилось?

Залог должен быть личным и понятным

Не обязательно сразу угрожать всему миру.

Фраза:

Если герой не справится, мир погибнет,

может звучать масштабно, но остаётся абстрактной, пока

читатель не знает этот мир.

В начале часто сильнее более близкий залог:

— герой будет арестован;— потеряет работу;— не успеет спасти родственника;— нарушит обещание;— будет разоблачён;— лишится дома;— потеряет доверие;— вынужден будет вернуться туда, откуда бежал.

Позднее масштаб может расширяться.

Сначала читатель боится за одного человека.

Через него учится бояться за город.

Потом — за мир.

Вопрос, который заставляет читать дальше

Первые страницы должны создать хотя бы один сильный вопрос.

Он может быть сюжетным:

Куда исчез часовщик?

Персонажным:

Почему герой отказывается открыть письмо?

Моральным:

Оставит ли командир раненого ради спасения группы?

Мировым:

Почему часы останавливаются, когда ребёнок входит в комнату?

Отношенческим:

Почему супруги говорят друг с другом как незнакомые, когда рядом сын?

Особенно сильно, когда один вопрос содержит несколько уровней.

Например:

Почему погибший командир забрал оружие?

Это одновременно:

— загадка;— угроза;— вопрос о реальности;— причина для героя действовать.

Не бросайте перед читателем мешок тайн

Некоторые начала создают сразу слишком много вопросов.

Кто герой?

Где он?

Какой сейчас год?

Что означает символ?

Кто его преследует?

Почему он не помнит имени?

Что такое Чёрный круг?

Кто говорит в его голове?

Почему все боятся его руки?

Каждая загадка сама по себе может быть интересной.

Но вместе они превращаются в шум.

Лучше создать один основной вопрос и несколько меньших, связанных с ним.

Например:

Главный вопрос:

Куда исчез отец?

Дополнительные:

— почему ключ лежал снаружи;— зачем часы были оставлены;— кто оставил на столе второй завтрак.

Все детали работают вокруг одной тайны.

Читателю также нужны маленькие ответы.

Если книга только создаёт вопросы и ничего не проясняет, возникает не интрига, а усталость.

Мир нужно показывать через жизнь в нём

Слабая экспозиция:

Империя существовала тысячу лет и состояла из двенадцати провинций. Ею правил император, избранный Советом Домов...

Возможно, эта информация важна.

Но пока читатель не знает, зачем её запоминать.

По-сильному:

На контрольном пункте солдат проверил не имя героя, а его тень.

Одно действие показывает необычное правило.

Или:

Героиня заплатила за хлеб часом собственной жизни.

Мы сразу видим:

— магию;— экономику;— цену;— нравственную проблему.

Мир становится понятным не тогда, когда автор перечисляет правила.

А когда герой вынужден по ним жить.

Необычное должно быть конкретным

Слабо:

Это был странный город.

Странный чем?

Сильнее:

В городе не было зеркал. Зато в каждой двери имелось маленькое окошко, обращённое внутрь дома.

Теперь появляются вопросы.

Почему окна смотрят внутрь?

Чего люди боятся?

Почему отказались от зеркал?

Один точный образ создаёт больше, чем абстрактная мистичность.

Экспозиция должна быть ограничена точкой зрения

Человек редко размышляет о привычном мире так, как будто составляет справочник для чужака.

Слабо:

Как любой житель Империи знал, король правил двадцать лет, а синий печатный знак запрещал покидать город.

По-естественному:

Стражник поставил на пропуск синий штамп. Алексей не сразу понял, почему очередь за его спиной отступила на шаг. Потом увидел цвет. С синим штампом из города не выпус-

кали.

Информация появляется тогда, когда становится опасной.

Так читатель получает знание вместе с героем или через его реакцию.

Диалог в первой главе должен делать больше одного дела

Первый разговор может одновременно показать:

— отношение;— иерархию;— угрозу;— тайну;— голос;— конфликт.

Слабо:

— Ты готов к миссии?— Да.— Она будет опасной.— Я понимаю.

Сильнее:

— Подпишите получение оружия.— Здесь указано двенадцать человек.— Вас было двенадцать.— Одиннадцать. Офицер не посмотрел на список.— Теперь двенадцать.

В нескольких репликах появились:

— странность;— опасность;— вопрос;— возможная тайна;— отношение к герою.

Диалог не объясняет всё.

Но делает ситуацию глубже.

Дешёвый шок

Шок не является ошибкой сам по себе.

Убийство, взрыв, жестокость, катастрофа могут быть необходимы.

Проблема начинается, когда событие существует только ради мгновенной реакции.

Дешёвый шок часто использует:

— внезапную смерть неизвестного человека;— насилие для доказательства «мрачности»;— страдание ребёнка или животного без дальнейшего значения;— сексуализированную угрозу;— фальшивую смерть героя;— сон, выдаваемый за реальность;— сцену из будущего, не связанную с ближайшим повествованием;— труп как декоративную загадку.

Основной тест:

Изменяет ли шок сюжет, отношения, цель или характер?

Если через несколько страниц роман сам забывает событие, оно было лишь громким звуком.

Шок без последствий — это выстрел холостым патроном.

Начало со сна

Герой бежит.

За ним гонятся.

Он падает.

Чудовище приближается.

И тут он просыпается.

Читатель вложил внимание в опасность.

Затем узнал:

Ничего из этого не произошло.

Напряжение отменено.

Сон может работать, если:

— является реальной памятью;— оставляет физическое последствие;— влияет на решение;— показывает травму, немедленно связанную с сюжетом;— читатель заранее пони-

мает, что это сон;— интерес заключается не в ложной угрозе, а в содержании.

Например:

Герой каждую ночь видит один и тот же момент гибели отряда. В это утро сон впервые заканчивается иначе: один из погибших называет дату завтрашнего дня.

Теперь сон не просто обманул.

Он изменил ситуацию.

Правило:

Не заставляйте читателя бояться последствий, которые собираетесь отменить одним пробуждением.

Начало со смерти

Смерть в первой главе может быть сильной.

Но читатель ещё не знает погибшего.

Поэтому тяжесть должна приходить через последствия.

Слабо:

Неизвестный человек погибает в зрелищной схватке.

Сильнее:

Радиооператор умирает, не успев передать последние две цифры координат.

Смерть меняет задачу.

Или:

Отец умирает, оставив ключ, но не сказав, какому из двух детей он предназначен.

Загадка становится семейным конфликтом.

Или:

Командир погибает, а его последний приказ противоречит официальному.

Теперь смерть порождает решение.

Начало с боя или погони

Действие может быть сильной первой сценой.

Но читатель должен понимать:

— кто действует;— чего хочет;— от кого или от чего спасается;— что потеряет;— какой выбор делает.

Слабо:

Пули свистят. Герой бежит. За ним гонятся неизвестные.

Мы видим движение, но не знаем его значения.

Сильнее:

Герой может уйти от преследования, если выбросит документ. Но документ — последнее сообщение человека, которому он обещал доставить его любой ценой.

Теперь погоня содержит не только скорость, но и характер.

Главный вопрос:

Спасёт ли он себя или сохранит обещание?

Начало с обычного дня

Повседневность не является врагом сильного начала.

Она становится скучной только тогда, когда в ней нет напряжения, странности или неудовлетворённости.

Например:

Пекарь каждое утро готовит двадцать четыре хлеба, хотя в деревне живут двадцать три человека.

Один лишний хлеб создаёт тайну.

Или:

Женщина семь лет накрывает стол для исчезнувшего мужа.

Рутинa уже содержит потерю.

Или:

Работник проверяет оборудование и замечает, что машина, которую отключили вчера, тёплая.

Обычный процесс раскрывает нарушение.

Повседневность особенно сильна, когда показывает трещину, существовавшую ещё до большого события.

Пролог: нужен ли он

Пролог может быть полезен, если показывает то, что первая глава не способна показать естественно.

Например:

— событие прошлого;— преступление;— другую точку зрения;— будущую угрозу;— историческое противоречие;— масштаб, скрытый от главного героя.

Но пролог не должен быть:

— лекцией по истории мира;— складом экспозиции;— сценой с персонажами, которых мы долго не увидим;— более интересной историей, которую роман затем бросает;— искусственным шоком перед спокойным началом.

Главный тест:

Какое обещание даёт пролог — и как первая глава начинает его выполнять?

Если связь не ощущается, читатель может решить, что начал две разные книги.

Пролог и первая глава должны быть соединены
Связью может стать:

— имя;— предмет;— документ;— место;— дата;— повторённая фраза;— следствие;— историческая аномалия.

Например, пролог показывает аналитика, обнаружившего невозможную архивную запись.

Первая глава переносит нас к человеку, чьи действия когда-то породят эту запись.

Читатель ещё не знает всей связи.

Но понимает, что обе линии принадлежат одной загадке.

Пролог протягивает нить.

Первая глава должна её подхватить.

Прошлое следует показывать через настоящее

Необязательно подробно рассказывать детство героя, чтобы читатель понял его страх.

Можно показать поведение.

Например:

Перед входом в лифт герой проверяет тросы.

Почему?

Пока неизвестно.

Позднее выяснится, что он пережил аварию.

Но уже сейчас поступок создаёт характер.

Или:

Командир никогда не садится спиной к двери.

Не нужно сразу давать биографический монолог.

Прошное живёт в настоящих привычках.

В первую главу следует включать только ту часть предыстории, которая:

— объясняет текущий выбор;— меняет значение ситуации;— создаёт риск;— усиливает вопрос.

Не перегружайте начало именами и терминами

Первые страницы иногда выглядят так:

Капитан Варен Тольд, командир третьего крыла Ордена Серебряного Меридиана, прибыл в столицу Арк-Нарр по приказу магистра Эльдриана Фора...

Читатель ещё не понимает, что важно.

Поэтому имена, должности и понятия сливаются.

Полезнее сначала дать функцию:

Капитан, который мог запретить герою покидать город.

Теперь персонаж имеет значение.

Имя можно добавить после.

Правило:

Вводите новое имя или термин тогда, когда читатель уже понимает, зачем его запоминать.

Это особенно важно для:

— исторической прозы;— военных романов;— фэнтези;— политических сюжетов;— сложных циклов.

Историческая и военная проза

Достоверность не требует сообщить всё в первой главе.

Автору может хотеться сразу показать:

— номер дивизии;— состав подразделения;— технические характеристики;— оперативную обстановку;— точные названия вооружения.

Эти детали ценны, если влияют на действие.

Не просто:

У самолёта такой-то двигатель.

А:

Двигатель начинает захлёбываться при наборе высоты, и пилот должен решить, продолжать ли преследование.

Не просто:

Связь отсутствовала.

А:

Командир не может уточнить приказ и вынужден принять решение, которое позднее будет оценено как неподчинение.

Не просто:

В группе одиннадцать человек.

А:

В ведомости указано двенадцать.

Функциональная деталь создаёт достоверность и сюжет одновременно.

Фэнтези и попаданцы

В этих жанрах автор особенно рискует утопить начало в объяснениях.

Хочется показать:

— пантеон;— историю империи;— магические школы;— расы;— правила перехода;— уровни;— интерфейс;— спо-

собности.

Но сильнее показать одно правило через последствие.

Например:

В этом мире произнесённое обещание появляется на коже как шрам.

Герой необдуманно обещает вернуться.

Шрам возникает.

Мы понимаем правило через действие.

Для истории о попаданце слабое начало:

Герой просыпается, долго рассматривает комнату и понимает, что оказался в Средневековье.

Сильнее:

Он приходит в себя в чужом теле в момент допроса и должен ответить на вопрос, которого не понимает. Неправильный ответ означает казнь.

Мир раскрывается через необходимость.

Детектив и мистерия

Необязательно начинать с трупа.

Загадкой может стать:

— исчезнувший предмет;— невозможное алиби;— документ с неправильной датой;— человек, знающий то, чего знать не должен;— дверь, запертая с двух сторон;— пропущенный поезд;— нарушенный ритуал.

Но загадка должна иметь человеческое значение.

Не только:

Кто совершил преступление?

А:

Что изменится в жизни героя, если правда станет известна?

Например:

Следователь получает доказательство невиновности подозреваемого. Но доказательство одновременно обвиняет его собственного отца.

Теперь тайна становится выбором.

Романтическая линия

Начало романтической истории не обязано показывать будущую пару в первой же сцене.

Но должно обещать характер эмоционального конфликта.

Например:

— неспособность доверять;— разные представления о близости;— конфликт долга и любви;— право на собственный выбор;— страх повторной потери;— любовь, превращённая в контроль.

Слабо:

Они встретились и сразу почувствовали необъяснимое притяжение.

Сильнее:

В первую встречу каждый вынужден решить, можно ли доверить другому не тайну сердца, а конкретную опасность.

Тогда отношения начинаются через действие.

Хоррор

Страх рождается не только из чудовища.

Он рождается из нарушения знакомого.

Например:

Мать слышит, как ребёнок зовёт её из спальни. Но ребёнок спит у неё на руках.

Ситуация ясна.

Нарушение конкретно.

Опасность личная.

Хоррор особенно силён, когда привычное правило перестаёт защищать.

Дверь была заперта.

Человек всё равно вошёл.

Дом всегда молчал.

Сегодня он отвечает.

Умерший никогда не звонил.

Телефон показывает его номер.

Чем должна закончиться первая глава

Финал первой главы не обязан быть искусственным клифхенгером.

Сильный конец может строиться на:

Решении

Герой принимает миссию, которую прежде отказался выполнять.

Разоблачении

Пропавший человек оставил сообщение, адресованное герою, который никогда его не встречал.

Изменении цели

Героиня понимает, что должна не спасти обвиняемого, а остановить его.

Новой опасности

Антагонист уже знает её местоположение.

Необратимом действии

Герой сжигает документ, способный доказать его невиновность.

Главное — чтобы конец сделал следующую главу необходимой.

Клифхенгер и честный вопрос

Дешёвый клифхенгер:

Он открыл дверь и увидел нечто ужасное.

Автор намеренно отнимает информацию.

Читатель может почувствовать манипуляцию.

Сильнее:

Он открыл дверь. За столом сидел отец, похороненный шесть лет назад. — Ты опоздал, — сказал он.

Ответ дан.

Но он создаёт более опасный вопрос.

Правило:

Хороший конец главы не прячет ответ. Он даёт ответ, который делает следующий вопрос сильнее.

Что читатель должен знать к концу первой главы

Не всё.

Но достаточно, чтобы понимать:

— кто является центральным персонажем; — чего он хо-

чет сейчас;— что нарушено;— почему это важно;— какой риск возник;— какой вопрос остаётся открытым;— почему дальнейшее действие необходимо.

Если читатель не способен ответить ни на один из этих вопросов, начало может быть слишком туманным.

Что пока можно оставить неизвестным

Читателю не обязательно сразу знать:

— весь план антагониста;— полную мифологию;— происхождение способности;— точную причину травмы;— все политические стороны;— окончательную тему;— истинную личность каждого персонажа.

Неизвестное создаёт обещание.

Но только тогда, когда известного достаточно для опоры.

Первая глава и финал могут отражать друг друга

Сильный роман нередко задаёт в начале вопрос, на который финал отвечает.

В первой главе герой:

— отказывается вернуться за человеком;— подчиняется приказу;— лжёт;— выбирает безопасность;— закрывает дверь;— избегает ответственности.

В финале сталкивается с похожим выбором.

Но теперь он уже другой.

Например:

В начале:

Командир оставляет раненого ради выполнения задачи.

В финале:

Снова должен выбирать между задачей и человеком, но теперь понимает цену обоих решений.

Это не означает, что он обязан поступить противоположно.

Важно, чтобы выбор стал глубже.

Первая глава задаёт вопрос.

Финал показывает, кем герой стал, отвечая на него.

Образный мотив

Начало может ввести образ, который позднее вернётся:

— дверь;— ключ;— часы;— пустой стул;— письмо;— вода;— остановившийся двигатель;— птица;— разбитое зеркало.

Например, часы могут означать:

— нарушенное время;— закъснение;— невозможность контролировать ход событий;— возвращение прошлого.

Но образ не должен быть декоративным.

Он должен участвовать в сцене.

Часы остановились.

Герой заметил время.

Это повлияло на решение.

Позднее тот же образ возвращается с новым смыслом.

Практическая схема первой главы

Перед написанием полезно ответить на двенадцать вопросов.

1. Через чьи глаза начинается роман?

Кто является эмоциональной опорой?

2. Что герой делает прямо сейчас?

Не биография, а действие.

3. Какова его ближайшая цель?

Чего он хочет в пределах главы?

4. Что считается нормой?

Как должно быть?

5. Что нарушается?

Какой элемент больше не работает?

6. Почему это важно лично?

Что герой может потерять?

7. Как он реагирует?

Пассивно ждёт или действует?

8. Какой выбор раскрывает характер?

Что он делает не так, как сделал бы другой человек?

9. Что читатель узнаёт о мире через действие?

Не через лекцию.

10. Какой главный вопрос возникает?

Один основной, а не десять несвязанных.

11. Что начало обещает о жанре и тоне?

Какую книгу ожидает читатель?

12. Как глава заканчивается?

Решением, изменением, разоблачением или последствием.

Рабочая конструкция

Не обязательная формула, а удобный каркас.

1. Опора

Ясный человек, место и действие.

2. Нарушение

Что-то не совпадает с нормой.

3. Попытка восстановить порядок

Герой объясняет, проверяет, исправляет.

4. Сопротивление

Проблема оказывается глубже.

5. Характерный выбор

Герой принимает решение.

6. Цена или новое знание

Решение меняет положение.

7. Выход

Следующий шаг становится необходимым.

Для начинающего автора

Проверьте шесть вещей:

Кто герой? Чего он хочет сейчас? Что нарушается? Почему это важно? Какой выбор он делает? Почему читатель должен открыть следующую главу?

Этого достаточно для крепкого начала.

Для автора, у которого уже есть рукопись

Проверьте:

— не начинается ли роман слишком рано;— не скрыто ли настоящее начало на третьей или пятой странице;— нет ли биографии вместо действия;— не перегружен ли текст именами;— не путаете ли вы интригу с отсутствием информации;— имеет ли загадка личное значение;— делает ли герой

выбор;— меняется ли положение к концу главы;— выполняет ли роман обещание начала;— связан ли пролог с первой главой.

Особенно полезный тест:

Удалите первые два абзаца.

Потом первую страницу.

Потом три страницы.

Если история становится только яснее и быстрее, настоящее начало находилось ниже.

Для опытного автора

Попробуйте соединить в первой главе:

— жанровое обещание;— центральный тематический вопрос;— характерную слабость героя;— конкретную цель;— нарушение мира;— образный мотив;— первый необратимый выбор;— подготовку к кульминации.

Например:

Герой считает, что ответственность означает подчинение приказу.

В первой главе он выполняет приказ и оставляет человека.

В финале снова сталкивается с таким выбором.

Теперь роман не просто начался с события.

Он начался с вопроса, который будет развиваться до конца.

Частые ошибки

1. Роман начинается слишком рано

Первые страницы только подводят к настоящей сцене.

2. Герой просыпается без сюжетной причины

Утро не содержит нарушения.

3. Начало состоит из биографии

Читателю рассказывают о человеке вместо того, чтобы показать его.

4. Мир объясняется заранее

Правила сообщаются до того, как становятся нужны.

5. Слишком много имён и терминов

Непонятно, что следует запоминать.

6. Автор скрывает всё

Нет опорной точки.

7. Загадка не имеет личного значения

Событие любопытно, но не важно.

8. Используется шок без последствий

Роман быстро забывает собственную жестокость.

9. Герой не имеет ближайшей цели

Он только наблюдает.

10. Нет характерного выбора

Персонаж не раскрывается через действие.

11. Начало обещает другую книгу

Жанр, тон или герой затем исчезают.

12. Пролог не связан с основной линией

Читатель начинает роман дважды.

13. Сон отменяет напряжение

Опасность оказывается ложной.

14. Смерть служит декорацией

После неё ничего не меняется.

15. Битка не имеет понятного залога

Читатель не знает, за что переживать.

16. Повседневность не содержит трещины

Обычный день остаётся просто обычным.

17. Клифхенгер искусственно скрывает ответ

Автор обрывает сцену перед информацией.

18. Глава заканчивается там же, где началась

Цель, знание и положение не изменились.

19. Читатель знает слишком мало

Невозможно сформулировать вопрос.

20. Читатель знает слишком много

Начало объясняет весь роман и не оставляет пространства

для открытия.

Упражнение: обещание книги

Закончите фразу:

Моя первая глава обещает читателю роман о...

Не только жанр.

Не:

О войне.

А:

О человеке, который вынужден отвечать за людей по обе стороны фронта.

Не:

О магии.

А:

О силе, исполняющей желание и отнимающей право отказать от его последствий.

Затем спросите:

Какое действие, решение или образ в первой главе доказывает это обещание?

Упражнение: норма и нарушение

Запишите два предложения.

Обычно в жизни героя... Но сегодня...

Например:

Обычно отец заводил городские часы ровно в шесть. Но сегодня мастерская была заперта, а ключ лежал снаружи.

Если нарушение невозможно назвать ясно, начало может быть слишком расплывчатым.

Упражнение: известное и неизвестное

Разделите страницу на две части.

Читатель должен понять

— кто действует;— где находится;— чего хочет;— что мешает;— почему это важно.

Читатель пока не должен знать

— кто стоит за нарушением;— какова полная причина;— каков настоящий масштаб;— кто лжёт;— какой будет окончательная цена.

Так тайна сохранится, но мьгла исчезнет.

Упражнение: уберите шок

Возьмите начало, в котором сразу происходит катастрофа.

Например:

В первом абзаце взрывается здание.

Попробуйте найти нарушение, предшествующее взрыву.

Например:

Все часы в здании остановились за минуту до взрыва.

Или:

Охранник замечает в журнале подпись человека, погибшего год назад.

Спросите:

Может ли напряжение начаться раньше громкого события?

Чаще всего — да.

Упражнение: первый выбор

Закончите:

В первой главе герой мог... Но выбрал... Потому что... Из-за этого...

Например:

Он мог уехать с последней машиной. Но остался с раненым. Потому что однажды уже бросил человека. Из-за этого безопасный путь оказался закрыт.

Так первая глава сразу входит в причинно-следственную цепь романа.

Упражнение: три финала

Напишите три версии последнего абзаца.

Разоблачение

Герой узнаёт нечто, меняющее цель.

Решение

Герой делает шаг, закрывающий прежнюю жизнь.

Последствие

Действие, совершённое раньше, возвращается уже в конце главы.

Выберите не самый громкий вариант.

Выберите тот, после которого следующая глава становится наиболее необходимой.

Упражнение: удалите начало

Уберите:

— первые два абзаца;— первую страницу;— первые три страницы.

Проверьте:

— теряется ли смысл;— исчезает ли атмосфера;— пропадает ли необходимая подготовка;— или роман просто начинает двигаться быстрее.

Иногда автор уже написал отличное начало.

Но спрятал его под вступлением.

Самое важное

Дешёвый шок хватает читателя за воротник и кричит:

— Смотри, как здесь страшно!

Сильное начало действует иначе.

Оно показывает привычную дверь.

Позволяет понять, кто обычно входит через неё.

А потом оставляет на пороге ключ, которого там быть не должно.

Читатель наклоняется.

Не потому, что его оглушили.

А потому, что он понял:

порядок нарушен;

для конкретного человека это имеет значение;

кто-то уже сделал первый шаг;

последствия находятся по ту сторону двери.

Первая глава не обязана доказать величие всего романа.

Ей достаточно честно показать:

— кого мы будем сопровождать;— что в его жизни перестало быть прежним;— какой выбор он делает;— почему этот выбор уже начал менять историю.

Хорошая первая глава не просит поверить, что дальше станет интересно.

Она сама становится первым доказательством.

Задание для читателей

Опишите начало своего романа по схеме:

Обычно герой...Но сегодня...Сначала он думает, что...
Затем понимает...Его ближайшая цель...Главная преграда...Он может поступить так...Или так...Но выбирает...Потому что...Из-за этого к концу главы...

А затем задайте главный вопрос:

Что именно первая глава обещает читателю — и начинает ли весь остальной роман выполнять это обещание?

В следующей части поговорим о самом слышимом инструменте прозы — и о том, почему сильный разговор почти

никогда не состоит только из сказанного вслух:

Диалоги, в которых люди говорят не то, что думают

Глава 9. Диалоги, в которых люди говорят не то, что думают

Диалоги, в которых люди говорят не то, что думают

— Ты надолго? — спросил отец.

— Не знаю.

— Билеты сейчас дорогие.

— Я уже купила.

Он поправил чашку на блюде.

— В твоей комнате окно плохо закрывается.

— Я вызову мастера.

— Значит, всё-таки вернёшься?

Она застегнула чемодан.

— Я сказала, что вызову мастера.

О чём они говорят?

О билетах?

Окне?

Ремонте?

Нет.

Отец спрашивает:

Ты уходишь навсегда?

Дочь отвечает:

Я ещё не готова сказать тебе правду.

Ни один из них не произносит главного.

Но именно главное слышит читатель.

Теперь представим ту же сцену без подтекста.

— Я боюсь, что ты уедешь навсегда, — сказал отец. — Я действительно хочу уйти и пока не знаю, вернусь ли, — ответила дочь. — Мне больно. — Мне тоже больно.

Всё ясно.

Ничего не скрыто.

Но вместе с тайной исчезло напряжение.

В первом варианте между словами оставалось пространство.

Во втором автор заполнил его объяснением.

Именно в этом пространстве — между сказанным, услышанным и намеренно не произнесённым — рождается живой диалог.

Диалог — не чередование слов

Диалог не является простой последовательностью:

один сказал; другой ответил; первый уточнил; второй возразил.

Диалог — это столкновение двух намерений, при котором каждый персонаж пытается получить нечто своё, не обязательно называя истинную цель.

Один хочет узнать правду.

Другой — скрыть её.

Один просит помощи.

Другой хочет, чтобы просьба была произнесена вслух.

Один пытается сохранить отношения.

Другой — закончить их, не признавая, что уже принял решение.

Один говорит о приказе.

Другой слышит недоверие.

Один спрашивает о времени возвращения.

Другой понимает, что его спрашивают, есть ли у него вообще причина вернуться.

Персонажи обмениваются не словами.

Они обмениваются давлением.

Каждая реплика может быть:

— просьбой;— атакой;— защитой;— проверкой;— уклонением;— предложением сделки;— попыткой сохранить лицо;— способом заставить другого первым назвать то, чего оба боятся.

Поэтому главный вопрос автора не должен звучать так:

Что персонаж сейчас скажет?

Гораздо полезнее спросить:

Чего он пытается добиться этой репликой?

Как заставить читателя услышать больше, чем персонажи произносят

Это одна из важнейших задач сильного диалога.

Читатель должен слышать:

— страх за нейтральным вопросом;— обвинение за вежливостью;— любовь за раздражением;— недоверие за уточнением;— угрозу за спокойным предложением;— прощание за разговором о бытовой мелочи.

Например:

— Ты поел?— Не успел.— Конечно.— Что значит «конечно»?— Ничего. Садись.

Поверхностно они говорят о еде.

Но в слове «конечно» может скрываться целая история:

— ты снова не позаботился о себе;— ты снова выбрал работу;— ты снова считаешь, что я всё исправлю;— ты снова вернулся только тогда, когда тебе что-то понадобилось.

Читатель услышит это лишь тогда, когда автор подготовил отношения.

Подтекст не возникает из тумана.

Он опирается на контекст, память и уже понятные чувства.

Художественный диалог — не стенограмма

Иногда автор защищает слабый разговор словами:

Но люди действительно так говорят.

Да, люди действительно:

— повторяются;— теряют мысль;— используют слова-паразиты;— говорят о погоде;— перескакивают с темы на тему;— не заканчивают фразы;— долго уточняют неважное.

Но художественный диалог не обязан копировать всю неорганизованность реальной речи.

Его задача — создать ощущение жизни, сохранив направление.

Настоящий разговор может длиться двадцать минут и не изменить ничего.

Литературный должен отобрать те моменты, в которых:
— обнаруживается характер;— меняется власть;— раскрывается тайна;— возникает решение;— отношения переходят в новое состояние.

Художественный диалог — не стенограмма жизни. Это жизнь, из которой удалено всё, что не меняет напряжение, характер или отношения.

Реалистичность не равна буквальности.

Диалог может быть сокращённым, точным и даже более выразительным, чем обычная речь, но оставаться правдивым психологически.

У каждой реплики должна быть цель

Реплика без цели часто превращается в наполнение.

Например:

— Ты приехал?— Да.— Давно?— Полчаса назад.— Как дорога?— Нормально.

Такой разговор может быть естественным в жизни.

Но в романе он нужен только тогда, когда за ним скрыто другое.

Представим, что один персонаж подозревает другого в измене.

Те же вопросы начинают звучать иначе:

— Ты приехал?— Как видишь.— Давно?— Достаточно.— Дорога была свободна?— Ты ведь не о дороге спрашиваешь.

Теперь каждая реплика что-то делает.

Первый проверяет.

Второй уклоняется.

Первый уточняет.

Второй разоблачает скрытую цель.

Разговор движется.

Полезно мысленно поставить рядом с каждой репликой глагол:

— спрашивает;— обвиняет;— провоцирует;— скрывает;— успокаивает;— проверяет;— отталкивает;— вербует;— выигрывает время.

Если рядом почти со всеми репликами подходит только «сообщает», диалог, вероятно, слишком информационный.

Одна реплика может выполнять разные действия

Возьмём простую фразу:

— Ты видел Сергея?

Она может означать:

Поиск информации

Скажи, где он.

Проверка

Я уже знаю, что ты его видел. Посмотрим, солжёшь ли.

Предупреждение

Лучше бы ты с ним не встречался.

Надежда

Скажи, что он жив.

Обвинение

Ты последний, кто был с ним.

Попытка уйти от другого вопроса

Не спрашивай сейчас обо мне.

Смысл реплики определяется не словарём, а ситуацией.

Это важно, потому что автор иногда пытается сделать диалог выразительным только за счёт необычных слов.

Но сильный разговор может состоять из самых простых фраз, если давление между персонажами уже создано.

Реплика как ход в поединке

Хороший диалог напоминает партию, где каждый ход меняет поле.

— Ты был в архиве?— Архив закрыли утром.— Я не спрашивал, закрыт ли он.— А я не сказал, что не был.— Значит, документы у тебя.— Значит, ты уже решил, что я виноват.

Первый персонаж хочет получить признание.

Второй хочет не дать разговору принять форму допроса.

Первый возвращает вопрос к факту.

Второй переводит его в отношения.

Каждая реплика — ответ не только на слова, но и на попытку власти.

Слабый диалог развивается так:

вопрос → ответ → новый вопрос → новый ответ.

Сильный:

давление → уклонение → уточнение → контратака → смена цели.

Персонажи не обязаны отвечать на точный вопрос

В напряжённом разговоре человек часто отвечает не на фразу, а на то, что услышал за ней.

— Где ты был?— Я не обязан отчитываться.— Я спросила, где ты был.— А я услышал, что ты мне не доверяешь.

Фактический вопрос остался без ответа.

Но эмоциональный конфликт стал яснее.

Другой пример:

— Ты останешься до утра?— У тебя есть запасной ключ.
— Я не о ключе.— Именно поэтому я ответил о нём.

Один просит близости.

Другой устанавливает дистанцию.

Не отвечать прямо — тоже действие.

Но оно должно иметь причину.

Если персонаж уклоняется только потому, что автор хочет задержать тайну, читатель почувствует искусственность.

Подтекст: смысл под словами

Подтекст — это не загадочная дымка.

Это смысл, который персонаж не произносит прямо, но который возникает из:

— ситуации;— отношений;— истории;— интонации;— выбора слов;— жестов;— молчания;— того, на какой вопрос он отказался отвечать.

Пример:

— Ты поздно.— Автобус задержался.— Конечно.

Слово «конечно» может быть тяжелее целого обвинительного монолога.

Но только если читатель понимает:

— человек уже лгал о подобных задержках;— доверие разрушено;— это не первый разговор;— объяснение повторяется.

Подтекст требует опоры.

Без неё загадочная реплика остаётся просто странной.

Почему персонажи говорят не то, что думают

Причин может быть много.

Они боятся отказа

Человек не говорит:

Останься, потому что без тебя мне страшно.

Он говорит:

Ночью дорога опасная.

Защищают достоинство

Не:

Мне больно, что ты забыл мой день рождения.

А:

Не волнуйся. Я давно перестал ждать от тебя календарных подвигов.

Хотят защитить другого

Не:

Врачи считают, что я умираю.

А:

Думаю, весной дачу уже не стоит ремонтировать.

Манипулируют

Не:

Я хочу заставить тебя почувствовать вину.

А:

Конечно, иди. Я как-нибудь справлюсь один.

Не понимают себя

Персонаж может искренне считать, что спорит о деньгах,

хотя на самом деле боится потерять контроль.

Проверяют реакцию

— Говорят, ты собираешься уехать.

Он уже знает.

Но хочет увидеть, будет ли другой отрицать.

Боятся необратимости

Пока правда не произнесена, отношения ещё можно считать прежними.

После прямого признания вернуть прежнюю форму невозможно.

Чем выше цена прямой фразы, тем вероятнее, что человек будет говорить о чём-то другом.

Подтекст не нужен в каждой реплике

Если все персонажи постоянно говорят загадками, текст становится утомительным.

Иногда:

— Закрой окно. Холодно.

означает именно то, что сказано.

Не каждый разговор должен быть эмоциональной дуэлью.

Есть:

— рабочие команды;— бытовые просьбы;— профессио-

нальные уточнения;— дружеская болтовня;— прямые признания.

Подтекст особенно важен там, где:

— правда опасна;— отношения хрупки;— персонаж стыдится;— существует борьба за власть;— прямое признание изменит всё;— персонаж сам ещё не готов назвать чувство.

Сила возникает из контраста.

После длинного уклонения одна прямая фраза может прозвучать сильнее всего.

Когда прямота становится кульминацией

Отец и дочь долго говорят о билетах, окне и мастере.

Наконец отец произносит:

— Я не спрашиваю, вернёшься ли ты. Я спрашиваю, есть ли у тебя причина возвращаться ко мне.

Эта реплика сильна не потому, что прямая речь всегда лучше.

Она сильна, потому что разрушает защиту, созданную всем предыдущим разговором.

Прямота становится событием.

Персонаж перестаёт уклоняться.

Он рискует услышать ответ.

Прямая фраза особенно сильна в тот момент, когда человек больше не может позволить себе говорить обходными словами.

Разговор должен менять тактику

Слабый спор повторяется:

— Скажи правду.— Не скажу.— Скажи.— Нет.— Я требую.— Всё равно нет.

Персонажи стоят на месте.

Живой разговор развивается через смену тактик.

Допустим, следователь хочет признания.

Сначала он спрашивает спокойно:

— Ты видел его вчера?

Когда это не работает, показывает часть доказательств:

— Камера записала твою машину.

Затем предлагает путь к спасению:

— Скажи сейчас, и я постараюсь помочь.

Потом использует личную связь:

— Он доверял тебе.

Другой человек тоже меняет тактику:

— отрицает;— насмехается;— нападает;— признаёт малую часть;— обвиняет другого;— замолкает.

Так диалог движется.

Каждая новая тактика свидетельствует:

предыдущая не сработала, давление выросло.

Поворот в разговоре

Как и сцена, диалог нуждается в точке, после которой уже не может продолжаться по-старому.

Дочь просит отца благословить брак.

Он говорит о деньгах, возрасте, поспешности.

Кажется, будто это обычный семейный спор.

Потом она говорит:

— Он показал мне твоё письмо.

Теперь отец понимает:

— прошлое раскрыто;— прежние аргументы бессмысленны;— скрытая причина уже известна;— власть в разговоре сменилась.

Поворотом может быть:

— новый факт;— имя;— предмет;— признание;— неожиданное обращение;— отказ выполнять привычную роль;— молчание вместо ожидаемого ответа.

Сильный поворот не просто удивляет.

Он меняет цель разговора.

До него отец пытался остановить свадьбу.

После — должен защищать собственное прошлое.

Кто контролирует разговор

В начале сцены один персонаж может обладать большей властью.

Он контролирует:

— место;— информацию;— право задавать вопросы;— время;— возможность закончить разговор;— последствия отказа.

Например, генерал вызывает подчинённого.

Генерал сидит.

Подчинённый стоит.

Генерал знает обвинение.

Подчинённый должен отвечать.

Но затем подчинённый кладёт на стол документ.

— Прежде чем продолжим, вам стоит узнать, кто подписал приказ о наблюдении за вашим кабинетом.

С этого момента власть начинает переходить.

Генерал уже не только спрашивает.

Он объясняет.

Подчинённый уже не только защищается.

Он выбирает, сколько сказать.

Полезно проверить:

Кто задаёт вопросы в начале? Кто имеет право молчать? Кто способен уйти? Кто решает, когда разговор окончен? Кто получает эту власть к финалу?

Власть не всегда принадлежит старшему

Чин, должность и физическая сила — лишь часть власти.

В любовном разговоре сильнее может быть тот, кто готов уйти.

В допросе — тот, кто обладает информацией.

В семье — тот, чьё прощение нужно другому.

В политической сцене — тот, кто контролирует общественное мнение.

Пример:

— Я могу вас арестовать, — сказал министр. — Можете. — Вы говорите так, будто вас это не беспокоит. — Меня беспокоит, что после ареста письмо будет опубликовано. Министр впервые посмотрел на лежащий между ними конверт.

Формальная власть у министра.

Реальная — у человека с письмом.

Молчание — тоже реплика

Молчание не является отсутствием действия.

Оно может быть:

— признанием;— отказом;— наказанием;— попыткой сохранить контроль;— неспособностью солгать;— защитой другого;— страхом перед необратимой фразой.

— Ты знал, что он не вернётся? Отец снял очки и начал протирать чистые стёкла.

Он не ответил.

Но читатель услышал ответ.

Слабее:

Отец молчал, потому что испытывал чувство вины.

Объяснение закрывает пространство.

Жест позволяет читателю участвовать.

Разные виды пауз

Пауза перед ответом

Человек выбирает версию.

— Где документы? Он посмотрел на дверь.— Какие документы?

Сам взгляд может выдать, что он понял вопрос.

Пауза после реплики

Значение доходит постепенно.

— Это был не приказ. Никто не заговорил. Командир медленно снял фуражку.

Умышленное молчание

Человек заставляет другого продолжить и сказать лишнее.

Невозможное молчание

Персонаж хотел бы ответить, но правда уничтожит отношения.

Пауза должна быть наполнена психологическим действием, а не просто стоять между репликами.

Жест может спорить со словами

Особенно живой подтекст возникает, когда слова и поведение не совпадают.

— Я рад тебя видеть, — сказал он, не открывая дверь шире.— Я тебе верю.Она убрала телефон в карман.— Конечно, оставайся.Он сложил вторую подушку обратно в шкаф.— Мне всё равно.Она продолжала держать его письмо.

Читатель верит не заявлению, а противоречию.

Но жест должен быть точным.

Случайное:

он поправил волосы;она посмотрела в окно;он вздохнул
быстро превращается в декоративную привычку, если ничего не означает.

Не объясняйте жест сразу

— Я рад тебя видеть, — сказал он, не открывая дверь шире, потому что на самом деле не хотел впускать её.

Последняя часть уничтожает подтекст.

Сильнее остановиться раньше.

Автору важно различать:

Неясность

Читатель не может понять смысл.

Недосказанность

Читатель понимает достаточно, но сам соединяет детали.

Подтекст требует доверия к читателю.

Сильная реплика часто короче объяснения

Слабо:

— Я глубоко разочарован тем обстоятельством, что ты скрыл от меня своё участие в операции, поскольку всегда полагал, что наши отношения основаны на доверии.

Сильнее:

— Ты даже не собирався мне говорить.

В короткой реплике содержатся:

— обвинение;— история отношений;— ожидание;— разочарование;— ощущение предательства.

Но краткость не является самостоятельной ценностью.

Главное — давление.

Не каждый персонаж обязан говорить кратко

Один человек при опасности замолкает.

Другой начинает говорить слишком много.

Кто-то:

— прячется за сложными формулировками;— объясняет, чтобы убедить прежде всего себя;— боится пауз;— использует длинную речь как способ не дать собеседнику вмешаться;— оправдывается.

Например:

— Я не собирався скрывать. Просто не видел смысла говорить до подтверждения, а потом всё произошло слишком

быстро, и ты была занята, и я подумал, что лучше дожидаться подходящего момента...

Чем дольше он говорит, тем яснее становится:
подходящего момента не было, потому что он его избегал.
Длинная реплика может раскрывать ложь именно своей избыточностью.

Проблема не в длине.

Проблема в отсутствии внутреннего движения.

Разные персонажи должны звучать по-разному

Индивидуальный голос — это не только акцент, ругательство или любимая фраза.

Он определяется тем:

— что человек замечает;— как объясняет причины;— насколько прямо отвечает;— как относится к молчанию;— думает конкретно или абстрактно;— называет людей по именам, фамилиям, званиям или ролям;— использует ли профессиональные сравнения;— видит ли прежде всего риск, человека, принцип или ресурс.

Одна новость:

Мост разрушен.

Командир скажет:

— Перехода больше нет.

Инженер:

— Центральная опора ушла. До утра не восстановим.

Человек в панике:

— Нас заперли.

Местный житель:

— Река снова отделила нас от дома.

Они говорят об одном событии.

Но живут в разных смысловых мирах.

Профессиональная речь — не выставка терминов

Чтобы показать специалиста, не обязательно заставлять его произносить длинные определения.

Профессионал:

— замечает другое;— задаёт точный вопрос;— быстро отделяет главное;— не объясняет очевидное коллеге;— сокращает формулировки в опасной ситуации.

Пример:

— Давление?— Падает.— Сколько?— Две минуты. Три, если не трогать.

Лекарь не читает лекцию о кровопотере.

Он переводит знание в решение.

Военный разговор:

— Связь?— Нет.— Последний приём?— Ноль сорок семь. Приказ оборвался.— Что успели?— «Удерживать до...»— До чего?Связист посмотрел на мёртвую рацию.— Вот это нам и предстоит решить.

Профессиональная среда присутствует.

Но терминология служит конфликту.

Персонажи не должны звучать одинаково умно

Иногда все герои говорят так, будто автор дал им одинаковое образование, скорость мысли и способность к афориз-

мам.

Все:

— отвечают мгновенно;— формулируют идеально;— побеждают в словесных поединках;— делают меткие сравнения;— никогда не путаются.

Но человек может:

— понять смысл слишком поздно;— не найти нужных слов;— повторить чужую формулировку;— скрыться за банальностью;— ошибиться в интонации;— не заметить подтекст.

Например:

— Ты понимаешь, что я ухожу?— Да.— И всё?Он открыл рот.Потом закрыл.— Я не умею говорить так быстро, как ты уходишь.

Неидеальная реплика может быть сильнее безупречной.

Не заставляйте людей объяснять друг другу общее прошлое

Слабо:

— Как ты помнишь, десять лет назад наш отец погиб в пожаре, после чего мать перевезла нас в столицу.

Оба знают это.

Реплика существует ради читателя.

По-живому:

— Ты опять проверяешь проводку?— Один раз нам уже сказали, что всё безопасно.— Это было десять лет назад.— Огонь не считает годы.

Мы узнаём прошлое через настоящее поведение.

И одновременно видим, что травма не завершилась.

Информационный диалог должен быть конфликтом

Иногда действительно необходимо объяснить:

— план операции;— правило магии;— результат расследования;— устройство механизма;— политическую ситуацию.

Но информация становится живой, когда:

— одному она нужна;— другому невыгодно её давать;— знание требует решения;— ответ имеет цену.

Слабо:

— Как работает портал?— Портал соединяет три энергетические линии. Для его открытия необходимо...

Сильнее:

— Открывай.— Здесь нельзя.— У нас нет другого выхода.— Восточная линия проходит под госпиталем.— И что?— Ошибка на один градус — и госпиталь окажется между мирами.

Мы получили правило.

Но получили его в момент выбора.

Информация оживает, когда знание меняет допустимую цену действия.

Диалог не должен повторять повествование

Слабо:

Он вошёл и увидел разбитое окно.— Окно разбито, — сказал он.

Если реплика не выполняет дополнительной функции, она лишняя.

Сильнее:

Он посмотрел на осколки.— Ты говорил, что никто не входил.

Теперь видимый факт превращён в обвинение.

Описание показывает.

Реплика использует показанное.

Имя в реплике должно иметь функцию

Люди не произносят имена друг друга в каждом предложении.

Слабо:

— Алексей, ты понимаешь, Алексей, что произошло?— Да, Марина, я понимаю.

Имя становится сильным, когда меняет дистанцию.

Например, командир всегда обращался по фамилии:

— Бессонов, ко мне.

Но в момент, когда считает человека погибшим, говорит:

— Александр...

Одно изменение обращения может показать больше, чем объяснение привязанности.

Имя может:

— вернуть близость;— подчеркнуть угрозу;— нарушить иерархию;— сделать разговор личным;— остановить другого.

Грубая речь должна иметь значение

Нецензурная или резкая речь может быть естественной для:

— среды;— профессии;— возраста;— характера;— уровня давления.

Но если все ругаются одинаково, речь перестаёт отличать персонажей.

Иногда важнее не то, что человек ругается, а когда перестаёт.

Грубый командир, который внезапно говорит очень спокойно, может звучать страшнее, чем при крике.

— Сядь.— Я могу объяснить.— Я сказал: сядь.

Спокойствие становится сигналом, что решение уже принято.

Хумор должен рождаться из характера

В опасности люди шутят.

Это может быть:

— защита от страха;— поддержка товарищей;— профессиональная привычка;— отказ признать тяжесть положения;— борьба за власть.

— План есть?— Есть.— Хороший?— Других уже не осталось.

Шутка не разрушает напряжение, потому что признаёт его.

Но если каждый персонаж постоянно произносит остроумные реплики, опасность превращается в сцену для авторского юмора.

Хороший вопрос:

Этот человек действительно пошутил бы сейчас — или это автору захотелось разрядить сцену?

Прерывание реплики

Персонаж может перебить другого, чтобы:

— удержать власть;— не позволить назвать правду;— ускорить разговор;— скрыть страх;— показать неуважение;— закончить мысль за близкого.

— Если ты откроешь эту дверь, я...— Что?Он посмотрел на ручку.— Ничего.

Незаконченная фраза может звучать сильнее завершённой.

Но частые тире и перебивания не заменяют напряжение.

Они должны иметь психологическую функцию.

Недоразумение должно быть правдоподобным

Люди могут не понимать друг друга из-за:

— разной информации;— страха;— двусмысленности;— культурной разницы;— предшествующего недоверия;— нежелания услышать правду.

Но если конфликт можно решить одной нормальной фразой, а персонажи десятки глав отказываются её произнести без причины, недоразумение выглядит искусственно.

Персонажи могут не понимать друг друга.Но автор должен понимать, почему они не готовы уточнить.

Например, женщина не спрашивает прямо, изменяет ли муж, потому что боится, что прямой вопрос потребует пря-

мого ответа, после которого придётся принимать решение.

Это уже не простая глупость.

Это страх необратимости.

Ложь имеет разные формы

Прямая ложь

— Я его не видел.

Частичная истина

— Когда я ушёл, он был жив.

Технически правда, но скрывает главное.

Уклонение

— Почему ты спрашиваешь?

Контратака

— Ты серьёзно считаешь меня способным на такое?

Истина с ложным значением

— Никто не заставлял его идти.

Возможно, человека не заставляли физически, но манипулировали чувством долга.

Молчаливое согласие с ошибкой

Персонаж не исправляет неверное предположение.

Для каждого вида лжи нужна мотивация.

Ложь должна что-то защищать:

— безопасность;— образ себя;— другого человека;— власть;— надежду;— возможность отступить.

Читатель может знать о лжи больше персонажа

Есть несколько вариантов напряжения.

Читатель не знает

Он узнаёт правду вместе с героем.

Читатель подозревает

Замечает несоответствия.

Читатель знает

Наблюдает, поверит ли другой персонаж.

Например, читатель уже видел, как герой спрятал письмо.

Теперь тот говорит:

— Я ничего не нашёл.

Напряжение не в загадке.

Оно в реакции собеседника.

Узнал ли он ложь?

Притворился ли, что поверил?

Зачем?

Прямое признание должно что-то менять

Слабое признание:

— Я люблю тебя.

После него разговор и отношения продолжаются почти так же.

Сильное признание:

— Я люблю тебя. Поэтому не поеду с тобой.

Оно не просто сообщает чувство.

Оно создаёт решение.

Или:

— Я знал о приказе.

После этого:

— рушится доверие;— меняется вина;— возникает но-

вый конфликт.

Значимая реплика должна иметь последствия.

Диалог меняет отношения

После сильного разговора персонажи уже не могут видеть друг друга прежним образом.

Может измениться:

— доверие;— уважение;— страх;— близость;— иерархия;— ответственность;— ожидание;— право просить.

Полезный вопрос:

Что один человек теперь знает о другом такого, чего не знал до разговора?

И ещё:

Что теперь он позволит или не позволит ему сделать?

Если после диалога отношения полностью прежние, возможно, сцена лишь передала информацию.

Как закончить разговор

Последняя реплика не обязана быть афоризмом.

Сильный конец может быть:

Решением

— Я остаюсь.

Отказом

— Больше не звони.

Признанием

— Это был я.

Сменой власти

— Теперь вопросы задаю я.

Действием

Она оставляет ключ на столе.

Молчанием

На главный вопрос ответа нет — и отсутствие ответа всё решает.

Изменением обращения

— Товарищ полковник... — Больше не называй меня так.

Лучший конец — не самый красивый, а тот, который делает следующую сцену другой.

Групповой разговор

При трёх и более участниках легко потерять направление.

Необходимо понимать:

— кто имеет главную цель; — кто поддерживает; — кто сопротивляется; — кто владеет информацией; — кто способен изменить баланс; — кто примет решение.

Не каждый обязан говорить одинаково часто.

Иногда самый важный участник молчит.

— Мы можем пройти через северную дорогу, — сказал лейтенант. — После дождя там машины не пройдут, — ответил врач. — Другого пути нет. Все посмотрели на старого проводника. Он продолжал чистить грязь с сапога. — Есть, — сказал он наконец. — Но вам не понравится, куда он ведёт.

Молчание подготовило изменение баланса.

Военный диалог

В военной сцене речь часто кратка, потому что:

— времени мало; — роли известны; — термины понятны

участникам;— повторение приказа имеет функцию;— эмоция сдерживается дисциплиной.

Но краткость не означает отсутствие подтекста.

— Раненых?— Двадцать семь.— Транспорт?— На девятнадцать. Командир посмотрел на врача.— Кого можно оставить?— Людей нельзя «оставить по списку».— Я спросил не это.— А я ответил на настоящий вопрос.

На поверхности обсуждается транспорт.

В глубине — нравственная граница.

Исторический диалог

Люди прошлого не должны говорить как современные персонажи, но и не обязаны звучать театрально.

Достоверность создают:

— обращения;— социальная дистанция;— представления о дозволенном;— иерархия;— профессиональный язык;— темы, которые невозможно обсуждать открыто.

Историческая речь проявляется не только в словах, но и в том, кто имеет право перебить, кто должен стоять, кто может назвать другого по имени.

Не обязательно перегружать текст архаизмами.

Гораздо важнее сохранить мышление эпохи.

Фэнтези-диалог

Персонажи фэнтези не обязаны говорить так, словно каждый из них пишет летопись.

Слабо:

— О наследник древнего пламени, да исполнится предна-

чертанное семью звёздами...

Если торжественность не соответствует культуре и ситуации, она звучит декоративно.

Сильнее:

— У тебя печать светится.— Я знаю.— Нет. Ты не понял. Она светится наружу.

В нескольких словах появляется правило мира и опасность.

Для жителей магического мира чудо может быть бытовым.

Они не обязаны каждый раз объяснять его величие.

Романтический диалог

Слабая романтическая сцена часто состоит из прямых деклараций.

Сильная близость может проявляться через:

— знание привычек;— разрешённое молчание;— точную заботу;— способность заметить ложь;— отказ использовать слабость.

— Ты опять не ел.— Ел. Она поставила перед ним тарелку.— Ложь должна быть хотя бы правдоподобной.

Мы не слышим признания.

Но видим историю близости.

Другой пример:

— Возьми пальто.— Там тепло.— Я не о погоде. Он всё-таки взял.

Одежда может означать:

Я хочу, чтобы ты вернулся.

Диалог с антагонистом

Сильный антагонист не обязан объяснять весь план.

Он говорит, чтобы:

— убедить;— завербовать;— разделить союзников;— заставить героя признать противоречие;— предложить цену;— доказать, что понимает его.

— Ты называешь меня жестоким.— Ты оставил город умирать.— А ты открыл ворота.— Я спас людей.— Сегодня. Завтра узнаем, кого ещё ты спас вместе с ними.

Антагонист не читает лекцию.

Он атакует нравственную позицию.

Такой диалог работает как продолжение конфликта, а не пауза перед боем.

Не каждый разговор должен быть конфликтом одинаковой силы

Важно не превратить всю книгу в непрерывную словесную войну.

Есть тихие разговоры.

Дружеские.

Рабочие.

Нежные.

Комические.

Но даже спокойный значимый диалог имеет:

— причину быть произнесённым;— что-то не сказанное;— последствие для отношений.

Например:

— Чай будешь?— Буду.— С сахаром?— Как раньше. Она остановилась у шкафа.— Раньше ты пил без сахара.

Тихий разговор.

Но он показывает, что люди больше не знают друг друга так хорошо, как думают.

Как редактировать диалог

После написания полезно сократить его приблизительно на треть.

Не механически, а проверяя функцию.

Можно удалить:

— приветствия, если они ничего не показывают;— повторения;— точные ответы, когда уклонение сильнее;— имена без функции;— объяснения после жеста;— сведения, известные обоим;— последнюю фразу, разъясняющую уже понятное.

Например:

До

— Ты пришёл, — сказала она.— Да, я пришёл.— Я не ожидала, что ты придёшь.— Почему?— Потому что после нашего последнего разговора я думала, что ты больше не хочешь меня видеть.— Я и не хотел.

После

— Ты пришёл.— Как видишь.— После того разговора?— Именно после него.

Смысл остался.

Напряжение усилилось.

Но не вырезайте дыхание

Слишком отточенный диалог может стать механическим.

Люди иногда:

— повторяют слово;— начинают не с того;— задают лишний вопрос;— говорят о бытовом;— ошибаются.

Эти элементы нужны, если несут эмоциональную функцию.

— Ты...— Что?— Ничего.— Ты хотел спросить.— Уже нет.

Повторение и обрыв здесь не мусор.

Они и есть действие.

Практическая схема диалоговой сцены

Перед написанием полезно ответить на двенадцать вопросов.

1. Чего хочет первый персонаж?

Не «поговорить», а конкретно: получить признание, удержать, заставить уйти.

2. Чего хочет второй?

Его цель должна хотя бы частично противоречить первой.

3. Что каждый знает?

Разница в знаниях создаёт напряжение.

4. Что каждый скрывает?

Не обязательно тайну. Это может быть страх или решение.

5. Почему они не говорят прямо?

Какова цена прямоты?

6. Кто контролирует разговор в начале?

У кого власть, информация, право закончить?

7. Какова первая тактика?

Просьба, вопрос, угроза, шутка, вежливость.

8. Как другой её отбивает?

Отказ, уклонение, контратака, молчание.

9. Как меняется тактика?

Повторение не считается развитием.

10. Где происходит поворот?

Что делает прежний путь невозможным?

11. Что остаётся не произнесено?

Что читатель всё равно должен услышать?

12. Как изменяются отношения?

Что теперь уже нельзя вернуть?

Для начинающего автора

Проверьте пять вещей.

Чего хочет каждый участник? Почему не может сказать это прямо? Какой вопрос остаётся без точного ответа? Где меняется тактика? Что изменится после разговора?

Этого достаточно, чтобы диалог перестал быть обменом информацией.

Для автора, который уже работает над романом

Проверьте:

— не объясняют ли персонажи то, что оба знают;— отвечают ли они всегда точно;— не повторяют ли повествование;— звучат ли все одинаково;— меняются ли тактики;—

есть ли поворот;— кто контролирует разговор;— где власть меняется;— что остаётся неизказанным;— изменяются ли отношения.

Полезно рядом с каждой репликой написать действие.

Если получается:

сообщает; сообщает; уточняет; сообщает; объясняет,
диалогу, вероятно, не хватает борьбы.

Для опытного автора

Попробуйте соединить в одной сцене:

— поверхностную тему;— скрытый конфликт;— разные цели;— индивидуальные голоса;— борьбу за власть;— профессиональную или историческую среду;— предмет с символическим значением;— молчание;— поворот;— необратимое изменение отношений.

Например:

Поверхностная тема:

Кому оставить ключ от дома?

Скрытый конфликт:

Кто первым признает, что семья распалась?

Предмет:

Ключ.

Власть:

У одного есть право владения, у другого — память о доме.

Поворот:

Выясняется, что замок уже сменили.

Финал:

Ключ остаётся на столе, но больше не открывает ничего.

Частые ошибки

1. Персонажи говорят точно то, что чувствуют

Нет расстояния между эмоцией и речью.

2. Каждый вопрос получает точный ответ

Разговор выглядит как анкета.

3. Реплики только сообщают сведения

Нет намерения и давления.

4. Общее прошлое объясняется вслух

Персонажи разговаривают ради читателя.

5. Все звучат одинаково

Различаются имена, но не мышление.

6. Каждый одинаково остроумен

Голос автора поглощает персонажей.

7. Имена повторяются без функции

Речь становится искусственной.

8. Жесты декоративны

Персонажи постоянно смотрят в окно и сжимают кулаки

без значения.

9. Молчание сразу объясняется

Читателю не оставляют пространства.

10. Тактика не меняется

Один требует, другой отказывается на протяжении всей сцены.

11. Нет поворота

Разговор заканчивается там же, где начался.

12. Власть остаётся неподвижной

Ни одна реплика не меняет баланс.

13. Информационный диалог превращается в лекцию

Знание не связано с риском.

14. Профессиональная речь перегружена жаргоном

Достоверность мешает пониманию.

15. Историческая речь театральна

Персонажи звучат как декоративная стилизация.

16. Хумор разрушает опасность

Шутка принадлежит автору, а не человеку.

17. Недоразумение поддерживается искусственно

Одна нормальная фраза решила бы весь конфликт.

18. Ложь не имеет причины

Персонаж скрывает только потому, что автору нужна тай-

на.

19. Последняя реплика объясняет смысл

Сцена уже закончилась, но автор продолжает.

20. Отношения не меняются

Разговор можно удалить без последствий.

Упражнение: разговор о другом

Напишите сцену, в которой двое обсуждают бытовой предмет или задачу, но на самом деле говорят об отношениях.

Например:

Поверхностная тема:

Кто заберёт ключ от квартиры?

Настоящая тема:

Кто первым признает, что отношения закончены?

Условия:

— нельзя использовать слова «любовь», «разлука», «вина», «прощение»;— у каждого своя цель;— в конце ключ должен сменить владельца или остаться ничьим;— действие с ключом должно решить больше, чем практическую проблему.

Упражнение: три значения одной фразы

Возьмите реплику:

— Ты пришёл.

Напишите три сцены.

Облегчение

Человек ждал помощи.

Обвинение

Другой не имел права возвращаться.

Страх

Говорящий знает, зачем он пришёл.

Слова одинаковые.

Смысл создаёт контекст.

Упражнение: четыре тактики

Один персонаж хочет, чтобы другой остался.

Пусть он последовательно:

использует практическую причину;шутит;обвиняет;признаёт страх.

Другой должен реагировать на каждую тактику по-разно-

му.

Так разговор получит развитие.

Упражнение: смена власти

Начало:

Начальник допрашивает подчинённого.

Конец:

Начальник зависит от информации подчинённого.

Найдите одну точную реплику, документ или отказ, после которого власть переходит.

Не используйте физическую угрозу.

Пусть контроль изменится через знание.

Упражнение: молчаливый ответ

Один персонаж спрашивает:

— Ты вернёшься?

Другой не должен отвечать словами.

Он может:

— положить ключ;— забрать фотографию;— оставить билет;— закрыть чемодан;— снять кольцо;— поставить вторую чашку обратно в шкаф.

Выберите действие, которое невозможно истолковать как случайное.

Упражнение: разные голоса

Четыре персонажа сообщают:

Мост разрушен.

Дайте каждому свой способ мышления.

Командир:

— Перехода нет.

Инженер:

— Опора ушла. До утра не восстановим.

Испуганный человек:

— Нас заперли.

Местный:

— Теперь река снова между нами и домом.

После этого попробуйте убрать имена.

Должно оставаться понятно, кто говорит.

Упражнение: вырежьте очевидное

Напишите диалог в первом варианте.

Затем удалите:

— реплики, повторяющие действие;— объяснение чувств;— точные ответы там, где возможно уклонение;— имена без функции;— последнюю разъясняющую фразу.

После сокращения проверьте:

Смысл стал глубже или просто исчез?

Задача — создать недосказанность, а не непонятность.

Упражнение: прямота после уклонения

Напишите разговор, в котором персонажи долго избегают главной темы.

Они могут говорить о:

— погоде;— поезде;— ремонте;— работе;— деньгах;— еде.

В конце один должен произнести прямую фразу.

Она не должна повторять уже сказанное.

Она должна разрушить защиту.

Например:

— Я не спрашиваю, когда ты вернёшься. Я спрашиваю, зачем тебе возвращаться.

Самое важное

Слабый диалог произносит всё.

Он объясняет страх.

Называет любовь.

Формулирует обиду.

Пересказывает прошлое.

Подводит итог.

И оставляет читателю только роль свидетеля.

Сильный диалог доверяет ему больше.

Отец спрашивает о цене билета.

Дочь говорит о мастере для окна.

Между ними стоит чемодан.

Ни один не произносит слово «навсегда».

Но именно оно звучит громче всех.

Люди редко говорят только то, что думают.

Иногда потому, что хотят обмануть.

Иногда потому, что боятся быть понятыми.

Иногда потому, что сами ещё не разобрались в себе.

А иногда потому, что надеются:

близкий человек услышит правду даже без признания.

Именно там — между произнесённым и услышанным — возникает настоящий разговор.

Хорошая реплика сообщает не только то, что человек решил сказать.

Она выдаёт то, что он изо всех сил пытался скрыть.

Задание для читателей

Выберите важный разговор из своей рукописи и закончите фразы:

Первый персонаж говорит о...Но на самом деле хочет...Второй отвечает на слова о...Но слышит в них...Первый не может сказать правду прямо, потому что...Второй скрывает...В начале разговора власть принадлежит...Она меняется, когда...Главная произнесённая фраза звучит так...В конце отношений уже нельзя вернуть к прежнему состоянию, потому что...

А затем задайте главный вопрос:

Что каждый персонаж пытается получить своими словами — и что невольно раскрывает, пока добивается этого?

В следующей части поговорим о мире вокруг этих голосов — и о том, почему описание не должно останавливать роман:

Описание без перегруза: как заставить мир дышать

Глава 10. Описание без перегруза: как заставить мир дышать

Описание без перегруза: как заставить мир дышать

Комната была небольшой.

В ней стояли деревянный стол, четыре стула, старый шкаф, железная кровать и печь. На окне висели выцветшие занавески. Серые стены были покрыты трещинами, пол скрипел, а с потолка местами осыпалась штукатурка.

Мы видим комнату.

Но пока не знаем, зачем должны её запомнить.

Не понимаем, кто смотрит.

Не чувствуем, что здесь произошло.

Не знаем, какая из перечисленных вещей имеет значение.

Стол остаётся столом.

Шкаф — шкафом.

Кровать — кроватью.

Предметы присутствуют, но пространство не живёт.

Теперь войдём в тот же дом ещё раз.

На плите ещё кипело молоко. В доме никого не было. На столе стояли четыре чашки, но только возле одной сахар успел раствориться. Командир прикоснулся к краю посуды. Тёплая. Он посмотрел на распахнутое окно. Занавеска втягивалась внутрь и снова вырывалась наружу, будто дом

всё ещё пытался дышать за людей, которые его покинули.— Ушли недавно, — сказал связист. Командир покачал головой.— Не ушли. Бежали.

Мы почти не описывали мебель.

Но уже знаем больше.

Здесь жили люди.

Они собирались завтракать.

Что-то заставило их покинуть дом внезапно.

Один человек успел размешать сахар.

Остальные — нет.

Открытое окно перестало быть частью интерьера и превратилось в след.

Тёплая чашка стала часами.

Молоко на плите — предупреждением.

Дом больше не фон.

Он участвует в расследовании.

Почему четыре перечисленных предмета остаются мебелью, а одна тёплая чашка превращается в историю?

Потому что предмет становится художественной деталью не тогда, когда автор подробно его описывает.

Он становится ею, когда связывается с человеком, временем, выбором или последствием.

Описание не должно останавливать действие

Многие авторы бессознательно делят текст на две части.

Сначала происходит действие.

Герой входит, говорит, спорит, спасается, принимает ре-

шение.

Потом действие приостанавливается, чтобы автор мог описать:

— помещение;— одежду;— город;— оружие;— пейзаж;— внешность нового персонажа.

После этого описание заканчивается, и история снова начинает двигаться.

Получается своеобразный светофор:

действие — остановка — описание — снова действие.

Но сильная проза устроена иначе.

Описание не должно быть остановкой.

Оно само может являться действием, если проходит через восприятие персонажа и влияет на его следующий шаг.

Герой не просто видит дорогу.

Он понимает по воде в колеях, что тяжёлая машина здесь не пройдёт.

Не просто слышит двигатель.

Улавливает неритмичный стук, который означает, что через несколько минут придётся выбирать между скоростью и сохранностью техники.

Не просто замечает снег.

Видит на нём следы, ведущие к дому, но не видит ни одного, ведущего обратно.

Не просто рассматривает комнату.

Ищет выход, укрытие, улику, человека или подтверждение своему страху.

Описание — не остановка действия. Это действие, пропущенное через восприятие персонажа.

Мир не оживает от количества подробностей

Иногда автор боится, что читатель не увидит созданный им мир.

Поэтому добавляет больше.

Ещё одно окно.

Ещё один оттенок ткани.

Ещё одну особенность архитектуры.

Ещё один абзац о погоде.

Ещё несколько деталей одежды.

Но мир не всегда становится живее.

Он может стать только тяжелее.

Представьте художника, который пытается показать лицо и поэтому с одинаковой тщательностью прорисовывает каждую пору кожи.

Технически деталей больше.

Но выражение может исчезнуть.

То же происходит в прозе.

Жизнь возникает не из полноты перечисления, а из точности отбора.

Мир оживает не тогда, когда автор описал всё. Он оживает, когда автор выбрал то, чего герой не мог не заметить.

Это важная разница.

Автор видит мир целиком.

Персонаж — нет.

Он ограничен:

— местом;— временем;— профессией;— вниманием;— страхом;— желанием;— физическим состоянием.

Именно эти ограничения делают описание человеческим.

Предмет и деталь — не одно и то же

Предмет существует в пространстве.

Деталь приобретает значение.

В комнате стояла кровать.

Это информация.

Кровать была аккуратно застелена, но на подушке ещё оставалась вмятина.

Появляется след человека.

Кровать была застелена. Вмятина на подушке ещё не успела расправиться.

Появляется время.

Кровать была застелена. Вмятина на подушке ещё не успела расправиться, а на полу возле неё лежали детские ботинки, застёгнутые на разные пуговицы.

Появляется история.

Кто-то вставал в спешке.

Возможно, ребёнок.

Возможно, взрослый помогал ему одеваться.

Возможно, они не успели закончить.

Один предмет постепенно становится следом человеческого присутствия.

Предмет — это то, что находится в пространстве. Деталь

— это предмет, который приобрёл значение.

Описание начинается не с комнаты, а с того, кто в неё вошёл

Одна и та же комната не существует одинаково для всех.

Лекарь увидит:

— состояние раненого;— наличие воды;— чистую ткань;— освещение;— расстояние до стола;— поверхность, на которую можно положить инструменты.

Солдат заметит:

— двери;— окна;— простреливаемые участки;— укрытия;— мёртвые углы;— возможность отступления.

Механик услышит:

— вибрацию труб;— неправильную работу вентилятора;— скрип подшипника;— запах перегретой изоляции.

Ребёнок увидит:

— пространство под кроватью;— высокую ручку двери;— игрушку на шкафу;— тень взрослого, которая кажется больше самого человека.

Тот, кто когда-то жил в комнате, заметит не устройство помещения, а изменения.

Шкаф переставили. Фотографии сняли. На стене остался более светлый прямоугольник. Дверная ручка, до которой он в детстве не мог дотянуться, теперь находилась ниже локтя.

Последний детайл не только описывает дверь.

Он показывает время.

Память.

Рост.

Возвращение человека, который изменился, в место, которое тоже не осталось прежним.

Описание характеризует не только мир. Оно характеризует того, кто на него смотрит.

Цель персонажа выбирает детали

Герой никогда не смотрит просто так.

Даже если он остановился полюбоваться видом, у него есть состояние, память или желание, которые направляют внимание.

Представим ресторан.

Можно написать:

Ресторан был просторным и дорогим. На стенах висели зеркала, столы были покрыты белыми скатертями, а с потолка свисали хрустальные люстры.

Мы получаем общий образ.

Но зачем герой находится здесь?

Если он пришёл на свидание, то может заметить:

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.