

Архитектура

# РЮЖЕТА

**КАК СОЗДАТЬ  
ЗАПОМИНАЮЩУЮСЯ ИСТОРИЮ**

Кэти Мари Уэйланд

**АНФ**  
АЛЬПИНА НОН-ФИКШН

Архитектура

# Бюджет

**КАК СОЗДАТЬ  
ЗАПОМИНАЮЩУЮСЯ ИСТОРИЮ**

Кэти Мари Уэйланд

**АНФ**  
АЛЬПИНА НОН-ФИКШН

---

**Кэти Мари Уэйланд**

**Архитектура сюжета. Как  
создать запоминающуюся  
историю**

Переводчик *Ольга Корчевская*  
Редактор *Камилл Ахметов*  
Издатель *П. Подкосов*  
Руководитель проекта *А. Шувалова*  
Художественное оформление и макет *Ю. Буга*  
Корректоры *Е. Аксёнова, М. Миловидова*  
Компьютерная верстка *А. Фоминов*

© К.М. Weiland

© Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО «Альпина нон-фикшн», 2020

*Все права защищены. Данная электронная книга предназначена исключительно для частного использования в личных (некоммерческих) целях. Электронная книга, ее части, фрагменты и элементы, включая текст, изображения и иное, не подлежат копированию и любому другому использованию без разрешения правообладателя. В частности, запрещено такое использование, в результате которого электронная книга, ее часть, фрагмент или элемент станут доступными ограниченному или неопределенному кругу лиц, в том числе посредством сети интернет, независимо от того, будет предоставляться доступ за плату или безвозмездно.*

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



*Посвящается моему возлюбленному  
Спасителю, который упорядочил каждый день  
моей жизни.*

*И моему партнеру-критику Линде Езак с  
благодарностью за честность, юмор,  
поддержку и периодические разносы.*

# Введение

## Почему так важна структура повествования?

Какой аспект повествования чаще всего обходят вниманием или неверно понимают, несмотря на его значимость? Вы держите в руках эту книгу, значит, уже знаете ответ – это *структура повествования*. Большинство неопытных писателей относится к структуре повествования либо как к чему-то прекрасному, но слишком таинственному и возвышенному, недоступному для понимания простым смертным, либо как к глупому шаблонному подходу, начисто лишаящему процесс создания книг творческого начала.

В начале своего пути я была где-то посередине – среди тех, кто даже не подозревает о существовании такой штуки, как структура. Затем я стала знакомиться с мудреной теорией – и лишь качала головой. Если это и есть структура, выходит, что моя история напишется сама еще до того, как придумаю, о чем она? Ну уж нет, премного благодарна.

Я тогда не понимала, что, несмотря на мое пренебрежительное и насмешливое отношение к самой идее структуры повествования, на самом деле я всегда разрабатывала структуру своих произведений – не осознавая того. Прошли годы, и я узнала множество теорий, согласно которым все добротные истории основаны на определенных обязательных компонентах, независимо от того, работали их авторы над структурой осознанно или им помогло чутье.

У некоторых экспертов подход к структуре отличается внушающей благоговейный ужас сложностью. В книге Джона Труби «Анатомия истории» (The Anatomy of Story)<sup>[1]</sup> представлено 22 элемента структуры. В канонической, обязательной к прочтению работе Сиды Филда «Киносценарий: Основы написания» (Screenplay)<sup>[2]</sup>, одинаково ценной как для писателей-прозаиков, так и для сценаристов, произведение имеет более простую, трехактную структуру. Обоим подходам свойственны общие принципы формирования структуры, а

самое значимое отличие заключается в том, что Труби разбивает истории на меньшие фрагменты.

Макроуровень структуры повествования, который я опишу в этой книге, представляет собой золотую середину между двумя этими подходами: десять шагов, которые должны быть в каждом произведении, принесут чувство наиболее полного удовлетворения и автору, и читателям, если их правильно расположить. Мы также изучим структуру сцены, а заодно кратко коснемся структуры предложения.

Прежде чем с головой окунуться в детали, давайте назовем причины, по которым каждому автору следует серьезно относиться к структуре произведения – и почему ее не стоит бояться.

- **Структура обязательна для любого творчества.** Танец, живопись, пение... да все что угодно – любые виды искусства требуют структуры. Литературное творчество не исключение. Чтобы полностью раскрыть потенциал сюжета, писатель должен понимать ограничения формы и знать, как расположить все части в таком порядке, чтобы добиться наилучшего результата.

- **Структура не ограничивает творчество.** Авторы зачастую беспокоит, что структура будет подавлять их творческие возможности. Если книги должны следовать определенному маршруту с соблюдением определенных технических остановок, не получится ли, что истории пишут сами себя? Вовсе нет. Структура представляет лишь форму – контуры сюжетной арки, которая, как мы знаем, совершенно необходима для успеха романа. Структура позволяет добиться четкости и чувствовать уверенность при создании арки, обеспечивая идеальную форму.

- **Структура – это не шаблон.** Писатели опасаются того, что если у всех историй будет одна и та же структура, то в конечном счете все они окажутся одинаковыми. Это ничуть не ближе к истине, чем предположение, что все балетные постановки одинаковы, поскольку в каждом из них присутствуют одни и те же движения. Структура лишь коробка, в которой спрятан подарок. Этот подарок может быть каким угодно, как и бумага, в которую он завернут.

- **Структура предусматривает контрольный список обязательных элементов.** Не за тем ли мы читаем книги, подобные этой, чтобы узнать и запомнить все составляющие успешного



литературного произведения? Структура всего лишь список этих элементов, упорядоченных в единый, аккуратный блок. Разве это не удобно?

● **Структура повышает уровень мастерства.** Научившись осознанно применять методы, которыми вы, возможно, уже пользовались на инстинктивном уровне, вы только расширите свои знания и отточите мастерство. Разобравшись в премудростях структуры, я с удивлением поняла, что большинство ее элементов уже присутствует в моих произведениях. Изучение этих элементов позволило мне в дальнейшем не полагаться на чутье, а целенаправленно применять полученные знания.

Структура одновременно волнует, обнадеживает и раскрепощает. Независимо от того, открываете вы для себя тонкости структуры повествования впервые или лишь хотите освежить их в памяти, я надеюсь, вы получите удовольствие от изучения самых важных и ответственных моментов создания литературного произведения.

*К. М. Уэйланд,  
сентябрь 2011 г.*

# Часть I

## Структура произведения

Сильное начало — гарантия того, что автор получит интеллектуальный кредит доверия от читателя.

Чак Вендиг<sup>[3]</sup>

# 1

## Крючок

Читатели похожи на рыбок. На умных рыбок. На рыбок, которые знают, что писатель хочет их подманить, подсечь и навсегда вытащить из моря. Как и любую уважающую себя рыбку, поймать читателя не так-то просто. Чтобы он клюнул на вашу историю, вам нужен надежный крючок.

Вполне естественно, что наше обсуждение структуры повествования начинается со вступления, а вступление любой хорошей истории – это и есть крючок. Если вам не удастся подцепить читателей на крючок с самой первой главы, они не уйдут с головой в последующие захватывающие приключения – даже самые удивительные.

Если привести множество вариантов крючков к общему знаменателю, получится не что иное, как вопрос. Если мы заинтригуем читателя – он попался. Вот и всё.

В начале каждой истории должны быть представлены герой, место действия и конфликт. Однако сами по себе они крючком не являются. Мы можем считать, что создали крючок, только если заставили читателей задуматься над главным вопросом: «А что же будет дальше?», потому что вместе с тем мы поставили его и перед более конкретными вопросами: «Что за страшное ящероподобное чудовище убило рабочего?» («Парк Юрского периода» (Jurassic Park) Майкла Крайтона) или «Каким образом охотится город?» («Смертные машины» (Mortal Engines) Филипа Рива).

Вступительный вопрос может быть явно выражен: к примеру, вы начнете с того, что герой озадачен чем-то, что, возможно, интересует и читателей. Однако чаще вопрос бывает косвенным, как, например, в повести Элизабет Гаскелл «Лиззи Лэй» (Lizzy Leigh), которая начинается с обращения умирающего к своей жене. Он всего лишь говорит: «Я прощаю ее, Анна! Да простит меня бог»<sup>[4]</sup>. Читатели понятия не имеют, кого человек прощает и за что ему просить прощения у бога. Сам факт, что мы не знаем, о чем он говорит, будит в нас желание продолжить чтение и найти ответы.

Важно помнить, что вступительный вопрос не должен быть абстрактным. Читателям нужно в достаточной мере понимать ситуацию, чтобы сформулировать в уме конкретный вопрос. *«Что вообще происходит?»* не тянет на хороший вступительный вопрос.

Необязательно медлить с ответом до самого конца истории. Вполне нормально ответить уже в следующем абзаце – при условии, что сразу появится следующий вопрос, а затем еще и еще, чтобы у читателей был стимул листать страницы в поисках ответов.

Вступление – это витрина всей истории. Каким сногсшибательным ни оказался бы финал, какими нетривиальными ни были бы диалоги, насколько реалистично ни выглядели бы персонажи – пусть хоть сойдут со страниц, отбивая чечетку, – если вступление не отвечает всем требованиям, то читатель не углубится в историю настолько, чтобы обнаружить ее скрытые достоинства.

Надежного способа создать заведомо идеальное начало не существует, но для большинства книг с хорошим вступлением можно отметить следующее:

- **Истории не начинаются до вступления.** Автор детективных романов Уильям Тэппли отмечает: «Начать до вступления... означает перегрузить читателя пояснениями, до которых ему нет дела»<sup>[5]</sup>. Не стоит с порога вываливать читателю на голову предысторию, какой бы важной для сюжета она ни была. Кто захочет выслушивать историю жизни человека сразу после знакомства с ним?

- **Истории начинаются с действующих лиц, желательно с главного героя.** Самые что ни на есть сюжетно ориентированные истории неизбежно сводятся к персонажам. Связь с читателем обеспечивается именно через героев, населяющих ваши истории. Если не удастся с самого начала подключить читателя к персонажам, то любое действие, каким вы напичкаете вступление, будет лишено силы и драматического эффекта.

- **Истории начинаются с конфликта.** Нет конфликта – нет истории. Конфликт необязательно должен быть ядерным, но он обязательно требует, чтобы персонажи с самого начала были с кем-то или с чем-то не в ладах. Конфликт заставляет перелистывать страницы, а в начале книги это особенно важно.

- **Истории начинаются с движения.** Вступление требует не просто действия, оно требует движения. Движение дает читателям

ощущение развития событий, а когда нужно – создает напряжение. По возможности начинайте со сцены, где персонажи двигаются – хотя бы просто заглядывают в холодильник.

- **Истории определяют место действия.** Современные авторы часто уклоняются от описаний во вступительной части, однако краткое, четкое описание места действия не только обеспечивает читателям чувство физического присутствия в истории, но и дает возможность пробудить их интерес и подготовить почву. Вступительные строки, «которые сразу знакомят вас с проблемой героя, почти всегда следуют за крючком, вкратце описывая место действия»<sup>[6]</sup>, и наоборот.

- **Истории ориентируют читателя с помощью «заявочного плана».** Один из самых надежных способов удержать внимание читателя заимствован из кинематографа – начать с заявочного плана<sup>[7]</sup>. При умелом подходе вы можете создать представление о месте действия и положении персонажей всего в одном-двух предложениях.

- **В историях важно задать тон.** Поскольку вступительная глава задает тон всему повествованию, необходимо дать читателю точные исходные послышки о том, что за историю ему предстоит узнать. Завязка должна закладывать фундамент развязки – и при этом, разумеется, ни в коей мере ее не раскрывать.

Если во вступительной главе вам удастся применить все эти правила, читатели будут шелестеть страницами до самого утра.

## **Пять элементов захватывающей первой строки**

От крючка зависит, будет ли читатель продолжать чтение, поэтому дать его нужно как можно раньше, в первой сцене. Еще лучше, если вы сможете сделать это во вступительной строке. Однако крючок должен смотреться *органично*. Раздразнить читателя эффектным первым предложением («И вновь Мими умирала»), чтобы потом выяснилось, что дело было совсем в другом (Мими – актриса, в 187-й раз играющая сцену смерти), – это снизит эффективность крючка и обманет доверие читателя. А читатели не любят, когда их обманывают. Совсем не любят.

Вступительная строка – ваша первая (а если упустить ее, то и *последняя*) возможность завладеть вниманием читателя и объяснить, почему вашу книгу стоит читать. Это архисложная задача для одного предложения. Но, проанализировав примеры вступительных строк, мы обнаружим ряд интересных вещей. Одно из самых удивительных открытий состоит в том, что вступительные строки очень редко бывают запоминающимися.

Вы воскликнете: «Неужели?!»

Прежде чем цитировать «Зовите меня Измаил»<sup>[8]</sup> и «Все счастливые семьи похожи друг на друга», вспомните несколько последних полюбившихся вам книг. Какие там были вступительные строки?

И тем не менее эти забытые строки заставили нас продолжать чтение – а значит, блестяще справились со своей задачей. Я просмотрела первые строки пяти понравившихся мне книг, прочитанных в прошлом году:

«Я просыпаюсь и чувствую, что рядом на кровати пусто» («Голодные игры» (The Hunger Games), Сьюзен Коллинз)<sup>[9]</sup>.

«Всякий раз, просыпаясь в лесу холодной темной ночью, он первым делом тянулся к спящему у него под боком ребенку – проверить, дышит ли» («Дорога» (The Road), Кормак Маккарти)<sup>[10]</sup>.

«Наступила ночь. Трактир “Путеводный камень” погрузился в тишину, и складывалась эта тишина из трех частей» («Имя ветра» (The Name of the Wind), Патрик Ротфусс)<sup>[11]</sup>.

«В старину преступников вешали на перепутье Четырех Дорог» («Моя кузина Рейчел» (My Cousin Rachel), Дафна Дюморье)<sup>[12]</sup>.

«Ночью, которую он назначил быть своей последней ночью среди живых, у доктора Бена Гивенса не было сновидений. Сон его был беспокойным, в него заходили призраки, охраняющие порталы в мир сновидений, беспрестанно бормоча о реальном мире» («К востоку от гор» (East of the Mountains), Дэвид Гутерсон).

Что в них такого? Почему эти строки будят в нас желание продолжить чтение? У них есть пять особенностей.

1. **Подразумеваемый вопрос.** Начнем с того, что все они заканчиваются невидимым вопросительным знаком. Почему рядом на кровати пусто? Почему эти герои в плохую погоду не спят в

помещении? Каким образом тишина складывается из трех частей? Кого именно вешали в старину и почему больше не вешают? Как и почему Бен Гивенс назначил себе время смерти? Нельзя просто сообщить читателям о том, что происходит в вашей истории; важно дать именно столько информации, чтобы они задались вопросами, на которые вы впоследствии ответите.

2. **Персонаж.** В большинстве этих вступительных строк присутствует персонаж (или же персонаж вводится в последующих предложениях). Первая строка – это первая возможность для читателя познакомиться с главным героем и заинтересоваться им. Гутерсон использует этот принцип по максимуму, назвав героя по имени – это помогает установить намного более тесную связь с читателем.

3. **Место действия.** Чаще всего эти вступления дают представление о месте действия. В частности, Маккарти, Дюморье и Ротфусс упоминают место действия, чтобы передать ощущение надвигающейся опасности и задать тон повествованию. Вступительная строка необязательно должна стоять особняком. Она может опираться на хитросплетение всех последующих предложений и абзацев, в которые она вводит читателя.

4. **Категоричное заявление.** Только одна из приведенных книг (Дюморье) начинается с заявления. Некоторые авторы считают этот прием, характерный для рассказчиков, обладавших энциклопедическими знаниями, как Мелвилл и Толстой, устаревшим. Однако заявление живет и здравствует, как ни посмотри. Хитрость в том, чтобы с помощью заявления побудить читателя задаться наиважнейшим подразумеваемым вопросом. Заявления вроде «Небо голубое» или «Минута час бережет» лишь вызовут зевоту и ни к чему не приведут. Но если пойти немного дальше – к примеру, возьмем слова Уильяма Гибсона «Небо над портом напоминало телеэкран, включенный на мертвый канал»<sup>[13]</sup>, – то мы заметим не только некоторую поэтичность, но и тональность текста, а также и вопрос «Почему?», который заставит читателей продолжить чтение.

5. **Настроение.** Наконец, в каждом из приведенных примеров читатель может почувствовать настроение. Первой строкой вы будто приветствуете читателя. Не упустите этот шанс. Задайте тональность повествованию с самого начала. Ваша книга забавная, ироничная, мечтательная, печальная или поэтичная? Убедитесь, что это заметно во

вступительной строке. Если это лирическая трагедия, не нужно начинать с шутки.

Вступительные строки – первая и лучшая возможность для автора заявить о своей истории. Экспериментируйте, пока не найдете вариант, который лучше всего представит героя истории, сюжет, место действия, тему и задаст настроение. Вступительная строка может быть короткой, как у Сьюзен Коллинз. А может быть еще пространнее, чем у Дэвида Гутерсона. Она может быть яркой или сдержанной. Так или иначе, вступление должно дать полноценный старт захватывающему приключению – вашей истории.

## Примеры из кино и литературы

Теперь, когда вы в целом понимаете, что такое крючок и где ему положено быть, рассмотрим несколько примеров. Я выбрала два фильма и два романа (два классических и два современных), которые мы будем использовать в качестве примеров на протяжении всей книги, дабы вы могли проследить сюжетную линию, представленную в популярных и успешных произведениях. Давайте посмотрим, как профессионалы технично и незаметно ловят нас на крючок, заставляя проглотить наживку.

- **«Гордость и предубеждение» (Pride & Prejudice), Джейн Остин (1813 г.).** Остин начинает с того, что мастерски цепляет нас своей известной вступительной строкой: «Все знают, что молодой человек, располагающий средствами, должен подыскивать себе жену»<sup>[14]</sup>. Едва уловимая ирония с самого начала дает ощущение конфликта и показывает, что и женщине в поисках состоятельного мужа, и мужчине в поисках жены не так-то легко получить желаемое. В первом же абзаце Остин сильнее «вываживает» крючок, заостряя внимание на связи вступительного заявления с реалиями сюжета. Автор усиливает напряжение в течение всей первой сцены, в которой мы знакомимся с семейством Беннет таким образом, чтобы не только заинтересоваться персонажам, но и понять лейтмотив произведения и сложности конфликта.

- **«Эта замечательная жизнь» (It's a Wonderful Life), режиссер Фрэнк Капра (1946 г.).** Капра цепляет зрителей тем, что краешком



глаза дает увидеть кульминацию. Фильм начинается с момента, когда неприятности главного героя достигли апогея, и нам становится любопытно, в какой же переплет угодил Джордж Бейли, что весь город о нем молится. Затем на экране внезапно возникает странная троица ангелов в виде мерцающих созвездий. Такая подача не только привлекает своей неожиданностью, но и вкратце дает представление о грядущем конфликте и ставках, а также оставляет у зрителей ряд конкретных вопросов, на которые очень хочется получить ответ.

- **«Игра Эндера» (Ender's Game), Орсон Скотт Кард (1977 г.).** Вступительные строки известного научно-фантастического романа Карда вызывают у читателя множество вопросов: «Я смотрел его глазами, я слушал его ушами и говорю: “Он тот, кто нам нужен. Настолько близок к идеалу, насколько это вообще возможно”»<sup>[15]</sup>. Вот так просто Кард заставляет нас задуматься, каким образом говорящий смотрит и слушает, пользуясь чужим разумом, кто такой «он», что этот «он» должен сделать и почему «их» устраивает близость к идеалу. Затем автор успешно разворачивает сцену, в которой представляет неожиданного героя, шестилетнего Эндера Виггина, в тот самый момент, когда его жизнь вот-вот перевернется с ног на голову.

- **«Хозяин морей: На краю земли» (Master and Commander: The Far Side of the World), режиссер Питер Уир (2004 г.).** Будучи блестящей адаптацией всеми любимого цикла книг Патрика О’Брайана об Обри и Мэтьюрине, этот фильм очень необычен и не в последнюю очередь – благодаря неизбежному сюжету и тону произведения. Тем не менее в нем в точности соблюдены требования структуры, начиная с суровой первой сцены, отображающей утренний ритуал на борту военного корабля – фрегата Его Величества «Внезапный». Пробудив в зрителе лишь естественное любопытство к необычному месту действия, крючок проявляется лишь через пару минут, когда один из мичманов замечает вдали нечто похожее на вражеский корабль. Действие ни на минуту не замедляется, чтобы прояснить ситуацию. Зритель переживает несколько напряженных мгновений неопределенности и нерешительности, а затем практически без предупреждения оказывается посреди жестокого морского сражения. Не успев опомниться, мы заглатываем крючок.

## Основные выводы

Итак, чему мы можем научиться, рассмотрев эти безупречно исполненные крючки?

1. Крючок должен быть неотъемлемой частью сюжета.
2. Крючок не всегда подразумевает действие, но всегда дает ему начало.
3. Крючок не тратит время впустую.
4. Крючок почти всегда несет двойную или тройную нагрузку – представляет героя, конфликт и сюжет и даже место действия и тему.

Крючок дает вам первый шанс произвести впечатление на читателя, а первое впечатление – хочется нам того или нет – это залог либо успеха, либо провала. Тщательно спланируйте крючок и ошеломите читателей так, чтобы они никогда не забыли вашу первую сцену.

Лучший из всех обнаруженных мною способов понять, каковы составляющие хорошей первой главы, – это прочитать много разных первых глав.

Сюзанна Виндзор Фриман<sup>[16]</sup>

## 2

### С чего начать?

Писатели склонны слишком торопиться начать историю. Конечно, мы обязаны держать читателей в курсе событий. Они должны понимать происходящее, чтобы оно их волновало, верно? В некоторой степени, разумеется, да. Однако проблема в том, что, если выдать всю эту информацию с ходу, зрители отвлекутся от самого интересного для них: от реакции персонажа на затруднительное положение, в котором он оказался.

Спросите себя: что является первым важным событием сюжета? Это поможет понять, какое событие является первой костяшкой в цепочке домино вашего рассказа. В некоторых произведениях первое событие происходит за годы до начала самой истории, поэтому будет лучше рассказать о нем в предыстории. Но в девяти случаях из десяти лучший вариант – сделать его первой сценой.

Хорошо подумайте, где будет первый переломный пункт – его следует разместить примерно в конце первой четверти произведения. Начав историю слишком рано или слишком поздно, вы нарушите равновесие книги, что приведет к смещению основных поворотных пунктов с отметок четверти, половины и трех четвертей. В дальнейшем мы поговорим об этих поворотных пунктах и интервалах между ними, а пока подчеркну особо, что их размещение на четвертных отметках истории – общая рекомендация. В отличие от фильмов (в них структура имеет более строгие временные ограничения), в романах достаточно места, чтобы создавать переломные пункты из длинных цепочек сцен, занимающих довольно большие участки текста, даже главы, а не втискивать их между четвертями произведения.

Подумайте над первым переломным пунктом, который станет первым большим кризисом для героев, а потому является провоцирующим или ключевым событием. Предваряющая эти сцены завязка не должна занимать более четверти книги. Даже небольшое отклонение в большую сторону означает, что вы начали историю слишком рано и придется что-то сокращать.

Самое важное, что нужно запомнить, совершенно очевидно: никакого мертвого груза! Необязательно сразу устраивать гонку, ведь нужно без спешки представить персонажей и ситуацию. Однако начало должно быть компактным. Иначе читатели разбегутся.

Как удерживать внимание читателей захватывающим действием и при этом не спеша ввести героя? Как выбрать идеальный момент для начала сцены? Как сохранить баланс, дав ровно столько информации, чтобы не запутать читателей и одновременно озадачить их вопросами, побуждающими продолжить чтение?

Если подумать, существует всего три составляющих успешного создания начала: персонаж, действие и место действия. Шеф-редактор издательства Barnes & Noble Лиз Шейер рассказала случай, иллюстрирующий их необходимость:

Один из моих преподавателей донес это до меня, постукивая ладонью по кафедре в такт словам: «Не “Началась Вторая мировая война”, а “Гитлер. Оккупировал. Польшу”»<sup>[17]</sup>.

Преподаватель госпожи Шейер не только привел отличный довод в пользу активного залога, но и предложил сильное вступление. Рассмотрим его подробнее.

## Персонаж

В приведенном примере мы видим человеческое существо (пусть и достойное осуждения), которым мы можем заинтересоваться. Все истории – о людях. *Нет людей – нет истории*. Мы читаем, потому что хотим болеть за настоящих героев, узнавать о людях, непохожих или в чем-то похожих на нас, и опосредованно участвовать в приключениях, наблюдая за ними глазами персонажа, живущего в другое время или в другом месте.

Нельзя тянуть с представлением персонажей. По возможности (за исключением детективных историй определенного типа, это возможно почти всегда) представляйте главного героя сразу. Вступительная строка моего романа о средневековье «Грядет рассвет» (Behold the Dawn) звучит так: «Маркусу Аннату уже доводилось убивать». Читатели моментально узнают имя и пол героя, а еще вы намекаете им на особенности его характера и биографии.

Общие слова, историческая справка, фактические данные или описание погоды во вступлении никоим образом не устанавливают контакт между читателями и персонажами, населяющими вашу историю. Эти элементы, какими бы важными они ни были для истории, заинтересуют читателя не раньше, чем вы посредством персонажей дадите ему *повод* заинтересоваться ими.

Если герой читателям неинтересен, чего ради им следить за этим скучным персонажем еще *триста* страниц, какой бы потрясающий сюжетный ход вы ни приготовили в конце книги? Люди читают художественную литературу из-за персонажей. Тратить свое время на унылых героев они не станут, да и мы как писатели тоже не должны. С самой первой страницы необходимо представить читателям героя, которого они не смогут забыть. Но еще важнее, чем населить историю блистательными и остроумными персонажами (хотя значимость таких качеств никогда не стоит преуменьшать), дать читателям повод волноваться за героев.

Часто авторам рекомендуют начинать с действия. В теории, если создать для очевидного положительного героя ужасную ситуацию, читатели его полюбят, потому что он в беде. На деле это не так. Попавший в беду незнакомец вызывает сочувствие лишь на поверхностном уровне. Чтобы читателей по-настоящему взволновало происходящее, герой сначала должен стать им близок.

К примеру, возьмем историю, которая начинается в самый разгар рукопашной. Возможно, нас слегка и заинтересует причина драки. Однако, если нам не близок ни один из участников, мы не станем волноваться о том, кто выйдет победителем.

В основе любой истории лежат действие (или конфликт) и интрига, они очень важны для успешного начала. Но сами по себе, без представления яркого героя, они не имеют большой ценности. Представление героя – единственный наиболее важный фактор, не только влияющий на начало истории, но и задающий тон всему произведению.

Даже у самого далекого от реальности или сложного романа больше шансов зацепить читателей, если он начинается с того, что ставит персонажей в ситуацию, вызывающую сопереживание на эмоциональном или интуитивном уровне. Сложный роман в жанре стимпанк-фэнтези Чайны Мьевиля «Вокзал потерянных снов» (Perdido

Street Station) отличается замысловатым сюжетом и выписанными до мельчайших подробностей сценами. Первая четверть книги у Мьевиль уходит на неторопливое развитие сюжета и описание места действия, однако автор достаточно умен и понимает: чтобы заставить читателей пробираться сквозь дебри сухого повествования сначала нужно дать им персонажей, за которых они будут переживать.

После короткого и поэтичного крючка в «Вокзале потерянных снов» появляется очень личный элемент – пара влюбленных. Несмотря на то что читатели поначалу ничего не знают об этих персонажах, а также что эти романтические отношения – лишь незначительная часть истории, использование такого личного элемента в первой главе позволяет читателю провести аналогию с собственными чувствами, за которую он может ухватиться. Ему дали повод переживать за этих героев, поэтому потребовалось совсем немного, чтобы заставить его продолжить чтение, хотя Мьевиль вынужден переключиться на менее эмоциональный и менее интригующий материал. К тому времени, как место под грядущие катастрофы официально подготовлено и автор готов вернуться к своим персонажам и их отношениям, читатель уже на крючке.

## Действие

Статичные персонажи – скучные персонажи. Если бы Гитлер сидел в своем роскошном кабинете в Берлине и ничего не делал, всем стало бы лучше, но читателям было бы неинтересно наблюдать за ним. Недостаточно повесить на грудь персонажу, стоящему за кулисами, табличку с фамилией. Когда занавес откроется, герой должен активно работать, и желательно, чтобы он проявил себя в показательном эпизоде. В этом эпизоде герой должен выполнять действие, которое впоследствии заметно скажется на сюжете, а самое главное – в нем необходимо продемонстрировать ключевые свойства личности героя.

На первый взгляд, начало истории (особенно если она об обычном человеке, попавшем в необычные обстоятельства) не изобилует возможностями для показательных эпизодов. Например, если провоцирующим событием является захват поезда в метро, на котором ваш главный герой добирается на работу, то, вероятно, вы сочтете целесообразным начать со сцены, в которой он работает волонтером в

детском доме. Как же вписать показательный эпизод в событие, которое, по всей видимости, совсем не относится к обычной жизни персонажа?

Очень удобно, если показательный эпизод способен отразить физические свойства обычного мира главного героя. Но можно заставить персонаж действовать так, чтобы его характерные особенности проявились столь же ярко и наглядно даже в самых необычных обстоятельствах. *Реакция* героя на захват поезда многое скажет о нем читателям. Не позволяйте герою просто сидеть. Пусть он сделает что-нибудь. Если вы хотите продемонстрировать его храбрость, пусть он бросит вызов террористу. Если нужно подчеркнуть отзывчивость, он может броситься на помощь раненому пассажиру. А чтобы показать трусость, он будет сидеть с дрожащими коленками и прикрывать голову портфелем.

На какой бы ситуации вы ни остановились, заставьте персонаж *двигаться*. Покажите его в действии, которое *подтолкнет* первую костяшку в цепочке домино вашего сюжета.

В первой сцене классического вестерна Говарда Хоукса «Красная река» (Red River) есть великолепный показательный эпизод. Фильм начинается с того, что главный герой Томас Дансон покидает караван фургонов, чтобы пойти собственным путем. Ведущий каравана протестует, говорит, что Дансон подписал контракт и должен завершить переезд, что он нужен каравану, ведь они подошли к границе индейских территорий. Дансон отвечает: «Я ничего не подписывал. Если бы подписал, остался бы».

Этот диалог сам по себе раскрывает характер персонажа. Зрители понимают, что перед ними человек, который играет по своим правилам – так, как он их понимает, – и судит категорично. Когда позднее отчаявшийся Дансон пытается всеми средствами возобновить действие контракта, подписанного его помощниками, темная сторона его личности становится зеркальным отражением того, что мы видели в первой сцене.

В самом начале фильма Стива Майнера «Вечно молодой» (Forever Young) неунывающий летчик-испытатель Дэниел Маккормик изо всех сил пытается вернуть управление новым бомбардировщиком В-25, который *плохо его слушается*. Эта напряженная первая сцена преследует ряд важных целей:

1. Она завладевает вниманием зрителя благодаря высокому эмоциональному накалу из-за неуправляемого самолета.

2. Она констатирует важность работы пилота, что будет лейтмотивом всего фильма.

3. Она вводит исторический контекст, показывая, что В-25 был спроектирован совсем недавно.

4. Самое главное, она сводит все эти элементы в одну сцену, представляющую главного героя в показательный для него момент. Мы узнаем, что он летчик-испытатель, любит свою работу, хорошо подготовлен, добродушный, отважный, веселый и прекрасно работает в условиях стресса.

И на все это – менее четырех минут! К тому времени, как Дэниел совершает жесткую посадку на покореженном самолете, мы уже на крючке. Насыщенное действиями представление героя в начале фильма гарантирует, что мы вприпрыжку побежим за Дэниелом участвовать во всех его приключениях.

Показательные эпизоды, аналогичные приведенным выше, важны не только тем, что показывают интересного героя, но и тем, что предвещают будущие события и задают рамки. Первый взгляд на героя готовит читателей к тому, что ожидает его на последующих страницах, делая историю связной и звучной от начала до конца.

## **Место действия**

Хорошо продуманное место действия не только создает фон для героев и их действий, но и во многих отношениях определяет сюжет.

Действия Гитлера не происходили в вакууме. Для оккупации ему требовалось *место*. Начать историю с исчерпывающего описания места действия важно по нескольким причинам:

1. С его помощью читатели заполняют пробелы в своем воображении. Вместо того чтобы представлять себе героя в безликой белой комнате, они могут поместить его в очерченные границы.

2. Описание места действия помогает читателю не отставать от автора. Ничто не раздражает читателей больше, чем автор, который заставляет их самостоятельно восполнять пробелы, а потом резко выдергивает ковер у них из-под ног, описывая место действия совершенно не так, как они его себе представляли.



3. Место действия задает тон и определяет историю. То, где происходит история, определяет ее не меньше, чем тот, о ком в ней рассказывается. Реши Гитлер оккупировать Китай, его история могла бы пойти совсем по иному пути.

Не утомляйте читателя длинными описаниями. Возьмем приведенный выше пример о захвате в метро. Не стоит долго рассказывать, как выглядит поезд изнутри, поскольку многим читателям это и без того известно. Даже если они не в курсе, на что похожи вагоны подземки, им будет неинтересно до тех пор, пока вы не поймаете их на крючок с помощью персонажа и его действий. Во вступлении тратьте усилия с умом – обрисуйте место действия схематично, яркими штрихами выделите главное, чтобы сориентировать читателя и оживить картину.

Подкрепив первую сцену этими тремя основными элементами, вы получите надежный фундамент, что обеспечит простор для маневра и даст возможность отшлифовать отдельные части вступления, чтобы наверняка завладеть вниманием читателей.

### **In medias res<sup>[18]</sup>**

В давние времена Шарлотте Бронте сходило с рук предисловие на 100 страниц с пространным описанием детства героя, и только затем она приступала к самой истории. В наши дни мы не можем позволить себе такой роскоши. Но начинать *in medias res*, хотя начинать с середины – весьма эффективный способ повествования, тоже непросто.

Классик Э. М. Форстер в своем первом романе «Куда боятся ступить ангелы» (Where Angels Fear to Tread) подает отличный пример, как это правильно делать, и начинает с того, что два англичанина садятся на поезд до Италии. Он мог рассказать, как они ждали этого путешествия, как решились на него, как упаковывали сундуки и все такое. Но кому это интересно? Читатели хотят приступить к делу немедленно, и какими бы важными ни были приготовления, главное – сама поездка. Приключения официально начинаются, когда они садятся в поезд.

Федор Достоевский начинает роман «Игрок» словами: «Наконец я возвратился из моей двухнедельной отлучки»<sup>[19]</sup>. Где был рассказчик и почему он вернулся, не сообщается. Но это и не имеет значения, поскольку читатель уже заинтересован историей героя, прочитав следующие далее строки: «Наши уже три дня как были в Рулетенбурге. Я думал, что они и бог знает как ждут меня, однако ж ошибся». Читателя разбирает любопытство, ему нужны ответы на конкретные вопросы. Только и всего.

Проверьте вашу историю. Она действительно началась? Какое событие – первый элемент в цепочке домино? Какую костяшку нужно опрокинуть, чтобы дать ход всей истории? С этой сцены, скорее всего, и будет лучше начать. Уберите все, что ей предшествует, и еще раз проверьте то, что осталось. В истории все еще есть смысл? Начинается ли она с момента, в котором герой представлен должным образом (желательно посредством демонстрации его личных качеств, а не просто рассказа о них)? И самое главное: достаточно ли она лаконична и увлекательна? Если на все эти вопросы можно ответить «да», то ваш выбор верен.

## Главный вопрос

Начало и конец – две части одного целого. В некотором смысле они зеркально отражают друг друга. Начало ставит вопрос, конец дает на него ответ. Если в конце нет ответа на *особый вопрос*, заданный в начале, книга не оправдает надежд.

Так что же это за вопрос, который должен быть задан в начале книги? Мы только что рассуждали о необходимости сразу поймать читателя на крючок, заставив задаться вопросом. Но этот вопрос необязательно будет тем, на который дается ответ в конце. Цель вопроса-крючка – вызвать любопытство читателя. Если это удалось, значит, цель достигнута, а ответ на сам вопрос может быть дан в той же сцене (при условии, что вместо него сразу появится следующий вопрос, а с ним – и причина продолжать чтение).

А в конце будет дан ответ на *главный вопрос* истории. На тот, который будет подогревать читательский интерес *на протяжении всего развития* событий:

- Найдет ли героиня настоящую любовь?

- Получит ли отрицательный герой по заслугам?
- Понесут ли наказание преступники?

Особый вопрос вашей истории будет еще более конкретен:

- Прекратит ли Марджи разрушать собственную жизнь наркотиками и алкоголем, прежде чем потеряет своего лучшего друга Тома?
- Научится ли корыстолюбивый Майк отстаивать более высокие ценности, чем деньги и власть?
- Разберется ли с мафией неустрашимый тайный агент ФБР Нил?

Главный вопрос может относиться к сюжету или к теме либо к тому и другому одновременно. Но он должен быть задан в первой сцене, чтобы окончание истории нашло отклик в сердцах читателей. В любом случае это вопрос, требующий ответа «да» или «нет», вроде: «Победит ли главный герой?» или «Усвоит ли персонаж урок?».

Поставив сильный вопрос в начале книги, вы должны довести дело до конца и в финале дать взвешенный ответ. Этот ответ в конце истории – единственный способ обеспечить ее целостность и вызвать отклик.

Если историю о работе агента Нила среди мафиози закончить ответом на вопрос о его женитьбе или аутизме его дочери либо о том, что у него внезапно обнаружился талант танцевать брейк, она не оправдает надежд. Такие ответы закрывают вспомогательные сюжетные линии, однако, если нет ответа на главный вопрос истории, они не имеют никакого значения для основной сюжетной арки.

Не менее важно то, *когда* вы дадите ответ на главный вопрос. Именно в этот момент история закончится. Если ответить на него слишком быстро, *оставшаяся часть сюжета* и арки персонажа ждет медленная, томительная (и скучная) смерть.

Чтобы понять, как правильно связать начало и конец, нужно сначала немного подумать, но, определившись с главным вопросом, вы не только уясните суть истории, но и на протяжении всей книги сможете глубже прорабатывать сюжет, тему и персонажей.

Первая глава как аперитив – маленький, но чрезвычайно важный. И обладающий таким большим потенциалом.

Элизабет Симс<sup>[20]</sup>

### 3

## Ошибки первой главы

Как ни крути, а начальные главы романа переписываются гораздо чаще, чем любая другая его часть. В них тяжело добиться безукоризненной организации, потому что их задача – сплести множество разрозненных элементов в единое целое, которое увлечет читателя и заставит его углубиться в суть истории. Будь весь процесс создания книги так же труден, как написание первых пятидесяти страниц, я бы давно все это бросила и нашла бы себе другое занятие, простое и безопасное, – например, пошла бы промоутером в супермаркет или кассиром в прачечную.

Конечно, нет ничего удивительного в том, что начало написать трудно, учитывая его значимость для истории в целом. Начало должно выполнять все нижеперечисленные функции:

- Закинуть удочку с наживкой, от которой невозможно отказаться.
- Дать читателям повод переживать за героев.
- Задать общий тон (сатиричный, драматический и т. д.).
- Представить время и место действия, конфликт и тему.

Начало истории похоже на резюме. Выставляете напоказ свои таланты и умения в надежде, что читатель найдет то, что искал, – иначе ваша книга так и останется на полке в книжном магазине.

«Не проблема, – скажете вы. – У меня чудесные персонажи и сногшибательный сюжет. Осталось лишь приступить к работе».

К сожалению, это получается у немногих. Большинству прозаиков независимо от уровня их мастерства начало книги дается непросто. А допустите оплошность – все, пиши пропало. Но как, скажите на милость, избежать столь фатальной ошибки?

Для начала давайте рассмотрим несколько наиболее часто встречающихся опасностей, которые важно избегать.

## Вопросы, которых не должно возникать у читателей

Если самое главное для автора в начале любой сцены – поставить вопрос, ответ на который читатель захочет найти, то второе по важности дело – убедиться, что вопрос будет *правильным*.

Нужно, чтобы вопрос читателя был конкретным. *Кто украл статую Свободы? Как Уэсли будет выбираться из безвыходного положения? Почему Золушка заказала хрустальные туфельки на размер больше?* Плохо, если читатель спросит: «*Что тут вообще происходит?*»

Остерегайтесь создать ложное напряжение — когда читатель мечется, пытаеться понять, что вы имели в виду в этой сцене, вместо того чтобы продвигаться вперед в поисках ответов на вполне определенные и актуальные вопросы. У читателя не должно возникать следующих вопросов:

- **Как зовут этого персонажа?** Обладательница литературных премий Линда Езак поясняет: «...читателям, как правило, неинтересны истории с безымянными, безликими персонажами. Иначе говоря, позвольте читателям пораньше подружиться с персонажами... дайте им возможность узнать, кто это такие»<sup>[21]</sup>.

- **Сколько лет этому человеку?** Необязательно точно указывать возраст каждого персонажа. Но, если вы пишете о восьмидесятилетнем старике, в воображении читателей даже на мгновение не должен возникнуть семнадцатилетний юноша (и наоборот).

- **Как выглядит этот человек?** В некоторых историях можно вообще не касаться внешности персонажа. Но большинству читателей нравится, когда им хоть немного рассказывают о том, как выглядит герой. Это особенно актуально, если по ходу истории вам все равно придется его описывать.

- **Кто этот человек?** Читателям необходимо знать о персонаже хотя бы что-то, поэтому дайте пару деталей, которые помогут облечь его в плоть. Это может быть профессия персонажа, выдающееся качество его личности или характерный для него поступок.

- **Где происходит действие?** Не оставляйте героя в пустом пространстве. Читателям необходимо понимать, происходит ли действие в кафе, в лесу, в спальне или в самолете.

- **Когда, в какое время года, в какой день происходит действие?** Этот вопрос особенно важен, если вы пишете исторический роман или другое произведение, для которого важны временные ориентиры. Сориентируйте читателей, дайте необходимую информацию о времени действия.

- **С кем взаимодействует этот персонаж?** Если в сцене участвуют другие герои, назовите их, чтобы немного помочь читателям. Местоимений «он» или «она» недостаточно для первого знакомства с ними читателей.

- **Как ведущий персонаж связан с другими персонажами?** В большинстве случаев читатели должны знать все, что известно рассказчику. Если другие персонажи знакомы главному герою, объясните читателям, *откуда* рассказчик их знает и *что* его с ними связывает.

- **Чего хочет добиться главный герой в этой сцене?** Цель персонажа в той или иной сцене – наиважнейшая часть информации, которую вы должны донести до читателей. Это то, что приводит сцену в движение. Это то, что порождает те самые особые вопросы, над которыми вам необходимо заставить читателей задуматься.

- **Почему меня должно все это волновать?** А вот и вишенка на торте. Это вопрос, на который вы *должны* ответить, если хотите, чтобы читатели продолжали листать страницы. Ответом может быть любопытство, эмоциональная вовлеченность или сопереживание, но в любом случае вы обязаны сделать так, чтобы у читателя были личные причины искать ответы на все вопросы, поставленные вами в истории.

Если вы уверены, что надлежащим образом ответили на все эти вопросы (без перегрузки информацией) в начале книги и, в меньшей степени, в начале каждой следующей сцены, значит, читатели смогут сконцентрироваться на действительно *важных* вопросах – например, на споре доброй феи с фабрикой волшебных туфель по поводу ошибки в размерной таблице.

## **Не опустить ли предисловие?**

Писатели обожают предисловия. Эта *глава перед первой главой* предназначена для того, чтобы дать читателям важную, совершенно необходимую информацию, дабы они понимали, чего ждать, когда они с головой окунутся в «настоящее» начало истории. При этом читателям (и агентам) предисловия зачастую кажутся лишь неуклюжей преградой на пути к самой истории.

Предисловие – наглядный пример того, как писатели стремятся контролировать читателей. Поскольку мы убеждены, что читатели не

поймут предысторию, если им немножко не помочь, мы максимально подробно ее расписываем. На первый взгляд, это не так уж и плохо. Недостаток информации может сломать всю сюжетную линию и вызвать у читателей сомнения и чувство неудовлетворенности. Но разве предисловие – лучший способ донести эту необходимую информацию? Иными словами, не перевешивают ли риски все преимущества предисловия?

Главный из свойственных предисловию недостатков – тот факт, что оно заставляет читателя дважды приступить к чтению. Любое чувство эмоциональной вовлеченности в историю может пострадать при смене времени / места действия / персонажа, когда, перелистнув страницу, читатель обнаружит надпись жирным шрифтом «Глава 1».

Я уже слышу крики писателей: *«Но информация в моем предисловии жизненно важна! Без него история просто не работает!»*

Неужели? Приглядитесь внимательнее к первой главе. Скорее всего, вы обнаружите, что сильная первая глава (а она обязана быть сильной – с предисловием или без него) станет лучшим вступлением для вашей книги, чем предисловие. Слишком часто случается, что предисловия представляют собой практически лишь *вводную информацию*. В конце концов, именно для этого они и нужны. В этом и заключается проблема.

За годы работы я написала больше предисловий, чем мне хотелось бы. Но что удивительно: все без исключения мои истории сильнее без них. Предисловия были до такой степени не важны, что я убрала их полностью. Таким образом я избавила читателей от необходимости перерабатывать неожиданно оказавшуюся лишней информацию, а себя – от риска *потерять интерес со стороны читателей* еще до того, как начнется сама история.

Прежде чем принять решение использовать предисловие, подумайте, есть ли способ дать эту «жизненно важную» информацию позднее. Пояснения действуют гораздо эффективнее, если у читателей уже есть причина переживать за героев. Что же касается более ранних по хронологии событий, если они так важны, что составят отдельную сцену, вероятно, заслуживают и отдельного места в самой истории.

Значит ли это, что предисловие *никогда* не нужно?

Как ни странно, нет.

Уяснив для себя сильные и слабые стороны предисловия, вы можете *поставить его к себе на службу*. При этом помните: задача создать удачное предисловие не для слабонервных и неопытных. Чтобы успешно с ней справиться, у вас должно быть четкое понимание того, что работает, а что нет; когда предисловие нужно, а когда в нем нет необходимости, и как сделать так, чтобы оно засверкало огнями, увлекло читателей и заставило приступить к чтению первой главы.

Удачное предисловие должно выполнить две задачи:

1. Заинтриговать читателей.
2. Добиться этого, не отвлекая читателей от истории, которую они приготовились прочесть.

Лучшие предисловия – краткие (чуть больше крючка) и дающие очень скудную информацию о герое или самой истории. В таких предисловиях нет даже намека на глубокое знакомство с персонажем или сюжетом. Их цель – всего лишь дать некую важную информацию (о событии, произошедшем до начала истории или после того, как она закончилась, о том, что ожидает антагониста, и т. д.). Подав информацию как можно более быстро и сжато, вы расскажете читателям все, что им необходимо знать, оставив нетронутой саму историю.

Роман Роберта Ладлэма «Идентификация Борна» (The Bourne Identity) начинается двумя газетными статьями, которые содержат информацию об антагонисте и практически подготавливают сцену для появления главного героя. Предисловие лаконично, продумано до мелочей и не требует от читателя эмоционального участия, поэтому в начале первой главы ему не придется перенастраиваться.

Трой Деннинг начинает роман «Дух Татуина» (Tatooine Ghost) цикла «Звездные войны» (Star Wars) с ночного кошмара Леи Органы Соло. Сон, написанный курсивом, одновременно ярок и зловещ. Он увлекает читателей, не заставляя их анализировать персонажей и их действия. (Впрочем, у Деннинга было преимущество: большинство читателей уже были знакомы с его персонажами, но это все равно хороший пример правильного предисловия.)

Для сравнения представьте исторический роман, который начинается с длинного предисловия, описывающего, как протекает беременность матери главного героя, затем роды и (наконец)



появление на свет близнецов. По сути, это вялотекущая первая сцена, которая к тому же сбивает читателей с толку, заставляя сопереживать матери как очевидной главной героине. Затем вдруг оказывается, что это единственная сцена с участием матери, а сама история – о младшем сыне. Предисловие не привнесло в нее ничего значимого.

Такого типа предисловие, хотя и дает важные пояснения, слишком часто неспособно увлечь читателей описанием важных персонажей и их проблем. Это классический пример предыстории, которую вполне можно вплести в основной текст позже.

Уясните два «правила», которыми нужно руководствоваться при создании предисловия:

1. Если в предисловии нет крайней необходимости, *опустите его*.
2. Если без предисловия не обойтись, сделайте его лаконичным, начните с хорошего крючка и по возможности не допускайте пространных описаний и лишней информации.

## **Описания снов**

Агенты и редакторы не любят истории, которые начинаются с описания снов, – в основном потому, что с такого рода вступлениями обычно те же проблемы, что и с предисловиями. Почти во всех случаях они не имеют сильного крючка и не справляются с задачей ввода персонажа, места действия, конфликта или обрамления. Исключения из этого правила существуют (к примеру, упомянутое выше предисловие к роману «Дух Татуина»), но, как правило, самым мудрым решением будет убрать сон и поискать более сильное вступление.

Иногда сны используют, чтобы задать настроение, ввести символику или позабавить читателя. Но, если вам *обязательно* нужно включить сон, попытайтесь уместить его в один абзац. Вообще, самым безопасным вариантом, пожалуй, будет короткое предложение («Андре снова видел во сне летучих мышей и радугу»). В противном случае вы рискуете сбить читателя с толку, замучить и оттолкнуть, как получилось с одним романом, в котором описание сна растянулось на тридцать страниц. Автор хорошо поработал, и созданный им сон казался реальным, но ведь реальные сны сумбурны, непоследовательны и бессмысленны. Такую комбинацию немногие

читатели способны оценить. Другой минус заключается в том, что большинство снов не приносят ничего полезного в общий сюжет и никак не влияют на *развитие персонажей*.

Прежде чем поддаться соблазну и начать историю с описания сна, остановитесь и задайте себе следующие вопросы:

- Действительно ли сон крайне необходим для истории?
- Понятен ли он?
- Присутствует ли в нем конфликт или напряжение?
- Способствует ли он развитию героя?

Если хотя бы на один из вопросов вы ответили отрицательно, лучше сократить сон до одного-двух предложений или вообще его убрать.

### **Забегание вперед: применять с осторожностью**

Вероятно, вы догадались, что в начале книги лучше не прибегать к мудреным приемам подачи информации. Но есть и исключения. Таким исключением, которое иногда работает, является забегание вперед.

Если коротко, повествование начинают с драматического события, относящегося к концу истории, и неожиданно обрывают его описание на самом интересном месте, чтобы затем подкрепить объяснением, как герой оказался в таком положении. При правильном применении данный метод может возбудить то прекрасное ненасытное любопытство, заставляющее читателей перелистнуть страницу, чтобы узнать не только о том, что будет дальше, но с чего все начиналось.

Например, в начале всеми любимого романа Эдны Фербер «Плавучий театр» (Show Boat) содержится многостраничная предыстория, описывающая знакомство и свадьбу родителей главной героини, ее рождение и покупку семьей лодки для плавучего театра. Само по себе ни одно из этих событий не привлекает к себе внимание настолько, чтобы убедить большинство читателей продолжить чтение. Однако Фербер ловко поймала читателей на крючок еще *до того*, как скормить им предысторию.

Крючком выступает первая сцена: главная героиня, будучи уже взрослой женщиной, в муках рождает своего первенца посреди разлившейся реки. Фербер увлекает читателей описанием места действия и отважной героини и не только заставляет их задаться

вопросом, выживет ли она, но и недоумевать, как вообще она оказалась в такой ситуации. В результате читатели *попались*, как рыба на удочку.

Как и любой неординарный метод, забегание вперед следует применять с осторожностью. Но в благоприятной ситуации оно может послужить крючком лучше, чем предисловие или описание сновидения.

### **Как использовать предысторию**

Рано или поздно большинство авторов догадываются, что у начала *in medias res* есть недостатки. Как читателям в полной мере осознать происходящее, если мы не рассказали им о важных предшествующих событиях, случившихся до того, что описано во вступлении? Если развернутые изложения информации, предисловия, ретроспективы и описания снов для этой цели не годятся, тогда что? Как не запутать читателя объяснениями в первых главах?

Правильным решением будет последовать мастерскому примеру Эрнеста Хемингуэя в классическом рассказе «Недолгое счастье Фрэнсиса Макомбера». История о состоятельном слабохарактерном человеке, приехавшем на сафари со своей вероломной женой, начинается в самый разгар событий. В первом предложении нам сообщается, что «была пора завтракать» и герои «сидели... делая вид, будто ничего не случилось»<sup>[22]</sup>. Мы знаем, что до начала истории произошло нечто важное, на этом наши знания заканчиваются. Хемингуэй ловит читателей на крючок, пробудив в них любопытство, и продолжает рассказ. Только через десять страниц (почти четверть рассказа) он останавливается, чтобы сделать важные пояснения – в данном случае о трусости главного героя при встрече с раненым львом.

Если бы Хемингуэй рассказал предысторию сразу, читатели не оценили бы важность этого события. Но, поскольку он сначала не спеша вызвал их любопытство и поднял ставки, читатели не только с удовольствием ознакомились с предысторией, но и с нетерпением ее ожидали.

Предыстория действует наиболее эффективно, если мы ее не рассказываем, а вернее – не показываем. Сила предыстории – в

смутном ожидании. Читатели понимают, что она есть, они видят, как она действует на героев, но им не всегда нужно знать все до мельчайших подробностей.

Рассмотрим две экранизации романа «Алый Первоцвет» (The Scarlet Pimpernel). В главной роли в первой из них, снятой в 1934 г., Лесли Говард, во второй (1982 г.) – Энтони Эндрюс. Фильмы очень похожи в своем изложении этой классической истории, но в более длинной версии 1982 г. почти битый час подробно рассказывается об ухаживаниях сэра Персиваля Блейкни за будущей супругой, о его женитьбе и о том, как он узнал, что его жена якобы совершила предательский поступок по отношению к французской аристократической семье. Именно по этой причине первая экранизация гораздо сильнее второй.

Отсюда урок, состоящий из двух частей:

1. Предыстория должна быть *значимой*. Если она не играет роли в развитии сюжета, нет смысла ее рассказывать.

2. Она должна быть искусно вплетена в повествование, чтобы читатели понимали ее значимость и горели желанием узнать тайны из прошлого ваших героев.

Обеспечиваемая предысторией устойчивость дает повествованию дополнительную глубину и смысл и открывает простор для интерпретации. Если мы введем слишком много пояснений в саму историю или слишком много покажем в подробных ретроспективах (в начале или в последующих главах), мы отнимем у читателей ощущение веса девяти десятых айсберга, скрытых под водой наших историй.

Кроме того, что предыстория сама по себе намного лучше организует книгу, она также дает вам больше возможностей увлечь читателей повествованием и сделать их своими единомышленниками. Если вы сумеете разбудить их воображение, чтобы они сами заполнили пробелы, половина битвы за читательский интерес и эмоциональный отклик будет выиграна.

Трехактная структура для человеческого мозга представляет собой истинную модель мира; она соответствует схеме, встроенной в человеческий мозг...

Эдоардо Нолфо<sup>[23]</sup>

## Первый акт, часть 1. Знакомство с персонажами

Как только вы поймали читателя на крючок, ваша следующая задача – ввести персонажей, описать место действия и рассказать, что поставлено на карту. Первую четверть книги занимает подготовка. На первый взгляд может показаться, что это многовато для вводной информации. Но, если вы надеетесь удержать внимание читателей до конца истории, нужно сделать так, чтобы у них появился интерес. На этом важном отрезке вы должны добиться именно этой цели. Пока заставить читателей не отвлекаться от книги может лишь чистое любопытство. Пробудив это любопытство, необходимо усилить воздействие, создав эмоциональную связь между читателем и персонажами.

«Подготовка» означает гораздо больше, чем просто знакомство с персонажами, местом действия или ситуацией. Само представление героев, вероятно, займет лишь несколько сцен. Глубокая прорисовка персонажей и установление ставок вам предстоит уже *после* знакомства.

Первая четверть книги должна содержать все необходимые элементы истории. Знаменитое утверждение Антона Чехова «если в начале пьесы на стене висит ружье, то к концу пьесы оно должно выстрелить»<sup>[24]</sup> не менее верно и при обратном прочтении: если в дальнейшем вы намерены заставить персонаж стрелять, позаботьтесь о том, чтобы в первом акте на стене висело ружье. Историю, которую вы создадите в следующих актах, можно собрать лишь из того, что вы показали читателям в первом акте. Вот в чем заключается ваша главная задача в этой части.

Следующая задача – дать читателям возможность узнать персонажей поближе. Кто эти люди? Какой у них характер? Каковы их убеждения (даже конкретнее: какие убеждения будут проверяться на прочность или окрепнут по ходу действия)? Если вы представите героя в «показательном эпизоде», о котором мы говорили выше, то получите возможность сразу продемонстрировать читателям, что он за человек. С этого момента сюжет разворачивается по мере того, как вы

повышаете ставки и развиваете конфликт, который разгорится в полную силу во время провоцирующего и ключевого событий.

Иногда авторам представляется совершенно необходимым немедленно нырнуть в водоворот событий, пожертвовав ради этого развитием важных персонажей. Никому из нас не хочется, чтобы написанная история оказалась скучной, и мы начинаем пороть горячку, перегружая повествование взрывами, драками и погонями так, что не остается драгоценного времени на развитие персонажей. А в первой части истории развитие персонажей особенно важно, поскольку читателям необходимо разобраться в них и начать сопереживать до того, как они встретятся с основными поворотными пунктами на отметках одной четверти, половины и трех четвертей повествования.

Самые кассовые блокбастеры часто обвиняют в отсутствии развития персонажей, но есть одно проверенное временем исключение, которое стоит упомянуть, – «Парк Юрского периода» Стивена Спилберга. Нельзя сказать, что в этом фильме обстоятельно проработаны персонажи, однако же благодаря мастерски заданному темпу и чуткому отношению к герою, особенно в первом акте, он представляет собой гораздо больше, чем обычное кино про чудовищ. Некоторые зрители могут с удивлением осознать тот факт, что в течение первой четверти фильма действие практически не набирает оборотов и даже после этого нет моментов, заставляющих вскрикнуть от ужаса, нет адреналина, нет продолжительных сцен действия – все это начинается лишь во второй половине второго акта.

В первом акте Спилберг сумел создать напряженную атмосферу и заставить зрителя сопереживать героям. К тому времени, как главные герои приезжают в парк, они нам уже небезразличны, и благодаря тому, что автор виртуозно заставляет зрителя предчувствовать последующие события, в нас просыпается *страх за их жизнь*. Мы понимаем, что на кону стоят жизни персонажей. Спилберг знал: если ему удастся пробудить интерес зрителя к героям, он спокойно сможет довести историю до блистательной кульминации.

## **Раскрытие персонажей**

У истоков моих историй почти всегда стоит персонаж. Некий интересный человек стучит в дверь моего воображения, я открываю, и

меня будто уносит ветром (иногда это легкий бриз, иногда – шторм). Знакомо ощущение, да? Мы очарованы, покорены, нас разбирает любопытство, мы становимся одержимы. Это очень похоже на влюбленность.

В горячке ранних этапов творческого процесса нас занимает только этот персонаж, ни о каких других мы не думаем. Но, когда наступает срок сесть за рабочий стол, мы должны на время забыть о своем непреодолимом влечении к этому персонажу и постараться полюбить так же сильно всех остальных, даже антагониста.

Почему? Потому что наши чувства неизбежно просочатся сквозь слова и проступят между строк. Если нам не нравится кто-то из персонажей, читатель это увидит. В наших словах о злодее он разглядит осуждение, даже если эти слова написаны от имени самого злодея, с его точки зрения. Правдоподобность истории испарится в тот же миг.

Писатели во многих отношениях – актеры. Когда мы ведем рассказ с точки зрения персонажа, мы обязаны *стать* этим персонажем. Если мы не можем его полюбить, то не сможем и понять, и тогда дело закончится чтением нотаций.

*Художник должен быть не судьей своих персонажей и того, о чем говорят они, а только беспристрастным свидетелем*<sup>[25]</sup>.

Полюбить главного героя достаточно просто, поскольку чаще всего он симпатяга. Но подчас история требует, чтобы даже протагонист был не особо приятной личностью. В классической литературе полно героев, подобных Скарлетт О’Хара и Родиону Раскольникову. И заставить читателя сопереживать им, невзирая на их злодеяния, нам удастся только в том случае, если мы сами будем к ним хорошо относиться.

Влезайте в шкуру каждого персонажа. Разберитесь, почему он поступает так, а не иначе. Если вы не желаете принять его доводы и понять их, то вы недостаточно знаете его, чтобы о нем писать. Персонажи – и герои, и, разумеется, злодеи – не бывают исключительно плохими или хорошими. Иногда герой и злодей очень похожи, а отличает их друг от друга лишь то, что однажды они сделали шаг в противоположных направлениях.

Поняв и приняв своих персонажей, пишите о них смело. Не лейте воду и не извиняйтесь. Не ваша забота корить их за плохое поведение.

*Пусть судят их [персонажей] присяжные заседатели, а мое дело показать только, какие они есть*<sup>[26]</sup>.

Мы все знаем, как выглядит убедительный персонаж. Хан Соло. Джейн Эйр. Том Сойер. Энн Ширли. Джей Гэтсби. За этих героев мы все болели, и именно такие герои нам всем нужны. Но наблюдать за лихим Ханом Соло на большом экране куда проще, чем создать персонаж с таким же обаянием в книге.

Иногда нам везет, и на страницах будущей книги внезапно рождается потрясающий герой. А иногда персонажи не идут на контакт, и приходится потрудиться, чтобы они вышли симпатичными и интересными. Точного рецепта для создания сильного персонажа мы не найдем. Зато мы можем проанализировать персонажей из литературы и кино и понять, почему они работают.

Для начала возьмите чистый лист и составьте длинный список, включите в него всех своих любимых героев. Затем подумайте, *почему* они вам нравятся, и запишите те их черты, которые находят отклик в вашем сердце. Каждую черту героя старайтесь выразить одним словом, чтобы одновременно упростить и по возможности обобщить задачу (сделать более широко применимой).

Несколько лет назад я проделала это упражнение, чтобы выяснить, какие черты характера присущи лучшим женским персонажам. Вот некоторые из полученных результатов:

- **Кора Мунро**, «Последний из могижан» (The Last of the Mohicans): волевая, смелая, преданная, открытая.
- **Элизабет Беннет**, «Гордость и предубеждение» (Pride & Prejudice): остроумная, общительная, своевольная, преданная.
- **Даниэль де Барбарак**, «История вечной любви» (Ever After): оптимистка, пылкая, страстная, идеалистка, высоконравственная.
- **Сью Барлоу**, «Открытый простор» (Open Range): добрая, смелая, непредвзятая, щедрая, хладнокровная.

Качества, отмеченные в списке, будут меняться в зависимости от типа героев, которых вы анализируете, и от ваших собственных ценностных установок и предпочтений. Но в итоге у вас должно сложиться полное представление о том, какие черты характера



необходимо подчеркнуть, чтобы добиться того же эффекта в вашем персонаже.

Весь фокус тут, разумеется, в том, чтобы эти качества выглядели естественными для персонажа. Прекрасно, что вы хотите видеть героиню волевой, смелой и нежной, но сделать ее такой *наильно* не получится. Придется над ней поработать, продумать черты ее характера, ее предысторию и мотивы поведения, чтобы указанные качества стали неотъемлемыми свойствами ее личности, а не казались чужеродными украшениями.

### **Каких персонажей следует представить читателю?**

В каждой истории представление важных участников происходит по-своему. Как правило, к тому времени, как прозвенит звонок в конце первого акта, все главные действующие лица уже должны быть на сцене. Есть исключения, в которых значимые герои появляются лишь в конце истории (Ремингтон в фильме «Призрак и тьма» (The Ghost and the Darkness) Стивена Хопкинса, Синтия в романе «Жены и дочери» (Wives and Daughters) Элизабет Гаскелл), но такие «опоздания» должны быть хорошо спланированы. Не стоит вводить нового героя без веских оснований.

Постарайтесь в течение первого акта представить читателям всех перечисленных ниже персонажей:

- **Протагонист.** (Вы так и думали, правда?) Представьте протагониста как можно раньше – по возможности, в первой сцене (а это *должно* быть возможно практически во всех случаях). Скорейшее знакомство с главным героем – сигнал для читателей, что он и есть тот человек, историю о котором им предстоит узнать и которому стоит симпатизировать.

- **Антагонист.** В большинстве случаев антагониста также выводят на сцену пораньше, чтобы начать конфликт и создать предчувствие опасности в отношении чего-то важного для главного героя (подробнее поговорим об этом в следующей главе). Если вы не хотите представлять антагониста слишком рано, то хотя бы намекните читателям на его присутствие.

- **Предмет любви.** Не только в любовном романе, но и в том случае, если любовная история является лишь побочной сюжетной

линией, нужно вывести предмет любви главного героя на сцену уже в первом акте. Необязательно сразу сообщать, что в конце книги между ними возникнет чувство, но обозначить важность персонажа, представив его пораньше, безусловно, стоит.

- **Друг главного героя.** Второстепенные персонажи в истории то появляются, то исчезают. Некоторые из них важны, другие – нет. Однако те из них, кто будет на стороне главного героя на протяжении большей части повествования, заслуживают того, чтобы их хотя бы кратко представили до первого поворотного пункта.

- **Наставник.** Персонажи-наставники, как правило, более непостоянны, чем остальные второстепенные действующие лица. Они появляются в любой точке первых двух актов, в зависимости от важности персонажа и величины его роли. Но, опять же, по возможности старайтесь не плодить лишние сюжетные повороты в будущем – представьте наставника или хотя бы намекните на его присутствие пораньше.

В идеале начинать знакомство с героями следует в первой главе. Это не значит, что сюжет должен развиваться медленно, перескакивая с предмета на предмет. Каждая сцена должна непосредственно относиться к сюжету; каждая сцена должна быть элементом в цепочке домино, заставляющим персонажей двигаться вперед, к точке невозврата. Но не стоит переполнять эти первые сцены действием, важнее не упустить возможность облечь героев в плоть до того момента, когда пули над их головами засвистят по-настоящему.

Исходя из количества персонажей и сложности условий, возможно, вы посчитаете уместным растянуть знакомства с героями на несколько вступительных сцен. Это не только предотвратит излишнее скопление персонажей, но и обеспечит простор для того, чтобы герой хотя бы немного проявил себя, когда вы впервые выводите его на сцену.

Если вы дадите читателю время мысленно представить себе каждого героя и разобраться, кого из них как зовут, скорее всего, он их запомнит. Если очень важно представить множество героев разом, убедитесь, что каждый из них отличается от других, чтобы не допустить путаницы. Если места маловато, этого можно добиться с помощью запоминающегося диалога или интересных внешних характеристик – в частности, тех, которые будут иметь отношение к

сюжету и на которые можно ссылаться в дальнейшем, чтобы напомнить читателю, кто есть кто.

## **Сколько должно быть действующих лиц?**

Как правило, мы начинаем писать из-за персонажей. В голове зазвучал голос, и нам необходимо вывести его на бумагу, чтобы понять, о чем он говорит. Так мы начинаем писать и при каждом новом повороте сюжета вводим следующего персонажа. Порой этот персонаж ведет еще к одному, за ним еще и еще. Как разобраться, когда их уже достаточно, а когда – слишком много?

Было бы замечательно, если бы можно было сказать, что в каждой книге должно быть ровно двадцать семь действующих лиц – ни больше ни меньше. Но такой подход, конечно же, не работает. Каждый автор сам решает, сколько персонажей необходимо в его истории. И, принимая решение, следует помнить о том, какие опасности таит слишком большое число персонажей.

Начнем с того, что мы можем просто сбить читателя с толку. Чем больше действующих лиц, тем вероятнее, что читатели забудут, кто есть кто, и запутаются. Кроме того, чем больше у вас персонажей, тем меньше возможностей как следует всех их проработать.

Далее, существует проблема дробления истории. Попытка жонглировать большим числом персонажей в сюжете, побочных сюжетных линиях и теме может закончиться тем, что все эти три составляющие слишком сильно растянутся и истончатся.

Посмотрите на состав персонажей и оцените роль каждого в вашем произведении. Кто из них будет участвовать в кульминации? Сколько останутся недоработанными и сюжетные линии с ними придется закрывать? Есть ли персонажи, которых можно объединить? Может ли мудрый дядюшка и сосед-полицейский быть одним и тем же лицом?

В какой-то момент вы можете прийти к неприятному выводу: некоторые персонажи не несут никакой практической пользы и ради блага книги их нужно убрать. Обилие действующих лиц нравится и авторам, и читателям, однако чем рациональнее состав персонажей, тем глубже и сильнее будет ваша история.

## **Как помочь читателям различать персонажей**

Не давайте персонажам имена, которые начинаются с одной и той же буквы или имеют схожее звучание. Поскольку большинство людей читают про себя, по несколько слов в секунду, они часто узнают персонажей по одной первой букве. Если автор назвал двух и более героев именами, начинающимися с одной и той же буквы, читатель может запутаться. А если имена еще и выглядят на странице похоже, проблема усугубляется.

Выбрать имена, начинающиеся с разных букв, может стать трудной задачей в том случае, если у вас большой состав персонажей или если у персонажа обязательно должно быть определенное имя. В английском языке имена, написанные по-разному, могут звучать одинаково (Qim и Kim читаются как Ким, Kathy и Cathy – как Кэти), но это хотя бы меньше сбивает читателя с толку. Можно безболезненно дать героям имена, начинающиеся с одной буквы, *при условии* что это будут совершенно разные имена разной длины.

Еще одна область, в которой авторы зачастую создают излишнюю путаницу, – нелогичный ввод имен персонажей. Один исторический роман оставил меня в недоумении: я не могла разобраться, кто есть кто, кто сейчас на сцене, кто говорит и вообще *кто* все эти люди.

Причем проблем было две. Начнем с того, что автор часто не указывал имена персонажей, на протяжении целых страниц называя их «он» или «она». В художественной литературе местоимения – замечательный инструмент, не только потому, что они предотвращают неуклюжее, излишнее повторение имен, когда в сцене участвуют один-два персонажа, но и потому, что позволяют создать невероятное ощущение близости между читателями и персонажами. Однако, несмотря на все их достоинства, не стоит местоимениями сбивать читателей с толку. Если есть сомнения, лучше назвать героя по имени.

Вторая проблема этого романа заключалась в том, что, даже когда автор брал на себя труд назвать персонажа, он использовал не только имя, но и другие варианты. Порой встречаются книги (особенно среди военных триллеров), в которых персонажа величают то по имени, то по фамилии, то называют его псевдоним, подпольное имя, звание – что только не использует автор. Простота – признак уверенного и опытного писателя. У вашего персонажа вполне может быть столько кличек и подпольных имен, что Итан Хант<sup>[27]</sup> позавидует, но сделайте

одолжение читателям и на протяжении всего повествования называйте его одинаково.

По большому счету эти проблемы так легко решаются, что писатели ничего не потеряют, если проявят чуть больше сообразительности при выборе имен своих персонажей.

Хорошие истории определяет конфликт, напряжение и высокие ставки.

Уильям Лэндей<sup>[28]</sup>

## 5

### Первый акт, часть 2. Ставки и обстоятельства

Одновременно с представлением персонажей в первом акте необходимо создавать ситуации, которые помогут читателю понять, что поставлено на карту, а также какие условия будут играть важную роль. В каком-то смысле первый акт напоминает программу спектакля или музыкального представления. Его основная цель – подготовить читателей к тому, что их ждет. Эти начальные главы вы используете для того, чтобы показать, какие персонажи важны, что за история ожидает читателей и куда она их заведет.

### Представление ставок

Появление героя должно сразу делать понятными его ставки в игре. Чтобы обозначить будущий конфликт, важно показать, что дорого персонажу (или хотя бы намекнуть на это) и какие враждебные силы угрожают тому, что ему дорого.

Чтобы читателям было хорошо, авторам приходится поступать со своими персонажами плохо. Одно из первых правил писателя – повышение ставок. Подумайте о самом худшем, что могло бы произойти с вашим героем, а потом сделайте ему еще хуже.

Потерял работу? Не так уж это и страшно. Пусть он потеряет работу, а потом у него похитят дочь. Но и это не самое страшное, что может случиться. Так пусть похитят его дочь *и* дочь президента. Пусть их похитят эксплуатирующие чужой разум инопланетяне в самый разгар апокалиптической снежной бури, а на горизонте будет маячить угроза ядерной войны!

Так мы и повышаем ставки. А как же еще?

Конечно, вам придется задать себе и другой вопрос: «А должны ли ставки быть настолько высокими?» Не в каждой истории нужно задираť ставки до небес. Спокойной саге вряд ли пойдет на пользу ядерная катастрофа. Даже политические триллеры и военные повести ничего не выиграют, если грандиозные ставки будут отвлекать внимание от того, что важно на самом деле, – от персонажей.

Если ставки выйдут далеко за пределы возможностей и заданного конфликта, в итоге получится цепочка событий, которые будут либо лишены здравого смысла, либо закрутятся в нелепую мелодраму. Никогда не пренебрегайте тонкостями, даже в напряженной атмосфере историй, полных опасностей и приключений.

Не забывайте, что вы строите арки своих персонажей. Кому-то из них, возможно, и потребуется пережить ядерную войну, чтобы усвоить урок и измениться к лучшему. Но иногда в качестве катализатора (т. е. «худшего», что может произойти с героем) истории нужно нечто меньшее и гораздо более личное.

Чем бы ни было это «худшее» событие, подготовку к нему необходимо провести в первом акте. Если будет похищена дочь героя, в первом акте нужно показать читателю, как она ему дорога. Позже вы не сможете повысить ставки, если на кону ничего не стоит с самого начала.

Фильм Кристофера Нолана «Начало» (Inception) – прекрасный пример того, как это делается. В первом акте, еще до того, как герои приступают к своей миссии, Нолан показывает зрителям, как много поставлено у них на карту, в том числе амнистия, свобода, счастье и даже разум.

По мере развития событий практически все, что могло пойти не по плану, идет не по плану. Герои окружены армией жестоких противников, они обнаруживают, что обычные меры безопасности больше не действуют, что времени у них куда меньше, чем казалось, а секреты одного из героев грозят обернуться для всех катастрофой.

Никакие из этих осложнений не имели бы такого значения, если бы зрителям заблаговременно не дали понять, что потеряют герои, если не сумеют преодолеть трудности. Оставим в стороне вызывающий острые ощущения экшен – самих по себе ставок достаточно, чтобы зрители, кусая ногти, переживали за героев.

Просто обмолвиться о том, что поставлено на карту, недостаточно. Необходимо подкрепить мысль. Не спешите приступать к действию, не уделив внимания этому важному принципу. Можно объяснить ставки в лоб («Я люблю свою маленькую девочку, – говорит отец, – и сделаю все, чтобы ее жизнь была лучше») или показать через действие (отец, с любовью глядя на дочь, качает ее на качелях на детской площадке), а можно использовать и то и другое.

По возможности, пока не наступило провоцирующее событие, постарайтесь показать героя в его «обыденном мире». Это позволит обеспечить противопоставление будущим тяготам, а заодно и повысить напряжение, показав, что поставлено на карту, если герой не преодолеет трудности. Хорошим примером служит классический вестерн «Настоящее мужество» (True Grit)<sup>[29]</sup>. Если бы фильм начинался с провоцирующего события – убийства отца главной героини Мэтти Росс, – мы упустили бы возможность сразу почувствовать симпатию к Мэтти как к главной героине, а заодно и шанс стать свидетелями ее теплых отношений с отцом.

В начале фильма режиссер Генри Хэтэуэй в достаточной мере сдерживает темп и предлагает зрителям несколько коротких сцен, показывающих ферму семьи Россов, родных Мэтти, какое отношение имеет к ним убийца Том Чейни и, что особенно важно, как общаются друг с другом Мэтти и ее отец, которого ждет смерть. Когда несколькими сценами позже пьяный Чейни убивает Фрэнка Росса, мы переживаем из-за случившегося и полностью поддерживаем Мэтти в решении выследить убийцу отца.

Чем больше вы представите доказательств, что ваш герой чем-то дорожит (семьей, работой, собственной честью и т. д.), тем выше будут ставки, когда впоследствии это будет поставлено под угрозу. Первый акт – первая и единственная возможность представить такие доказательства. Как только будет достигнут первый переломный пункт, действие в истории начнет разворачиваться так стремительно, что у вас не останется времени зафиксировать эти важные для вашего персонажа моменты.

## **Представление места действия**

Почему важно показать окружающую обстановку? Помимо очевидной необходимости погрузить читателя в мир истории тщательно продуманное место действия поможет обеспечить вашему действию последовательность и вызвать отклик у читателей. Обстановка представляет собой визуальное обрамление, обеспечивающее целостность повествования. Если действие происходит в месте заключения, то тюрьма и есть то пространство, в которое читатели помещают историю, думая о ней. Помните «Побег из



Шоушенка» (Shawshank Redemption) и «Большой побег» (The Great Escape)? О чем вы думаете, когда слышите названия этих фильмов? Тюремная обстановка – вот что их определяет и составляет основу сюжета.

А если вы решили написать повесть о заключенном таким образом, что персонаж оказывается в тюрьме только в первом переломном пункте в конце первой четверти? Что, если места действия, описанного в первом акте, больше в книге не будет? Допустим, в начале истории ваш герой показан как примерный семьянин, которого несправедливо обвиняют в убийстве и бросают в застенки. Первую четверть книги вы рассказываете о том, как он живет в своем «обыденном мире» с семьей за городом, а затем – *бамс!* – он уже за решеткой и никогда не вернется домой.

Даже если позже вы собираетесь показать совершенно новую обстановку, первое место действия все равно очень важно – потому что, во-первых, оно позволяет представить героя читателю и обозначить ставки (видите, как все взаимосвязано?), а во-вторых, является опорной точкой для противопоставления, когда вашего несчастного героя бросят в карцер. Обстановка – фундамент правдоподобности истории. Заставьте читателей поверить, что они находятся в описываемом месте, – и битва за их доверие, считай, наполовину выиграна.

Обстановку нельзя выбирать произвольно. Начиная книгу, продумайте, какого места действия потребует сюжет, а потом постарайтесь произвести на читателя наибольшее впечатление, по возможности сократив число дополнительных мест действия. Ограниченное число мест действия поможет и вам, и читателям удерживать в памяти меньшее количество информации и даст возможность глубже проработать ту обстановку, которая у вас уже есть. Это также позволит создать тематический резонанс, когда в ключевые моменты повествования вы будете возвращаться к этим местам, таким образом задействуя их на протяжении всего действия.

Допустим, арестованного папашу из предыдущего примера освобождают из тюрьмы в кульминации. Если в заключительной сцене вы вернете его в загородный дом, то тем самым завершите полный цикл истории, аккуратно вернув героя туда, где он был в первом акте. В свою очередь, если он в конце не вернется домой, наверное, стоит

задуматься, действительно ли загородный поселок – лучший выбор для начала повествования.

А что, если главный герой путешествует и все места действия в равной степени важны? У книг о путешествиях свой комплекс проблем. В таких историях необходимо создать «меняющееся место действия». Предупредите читателей о том, что персонаж будет то в одном месте, то в другом, а затем дайте опору в виде деталей, которые останутся неизменными, где бы герой ни находился. Если он идет с караваном верблюдов по Саудовской Аравии или просто едет по бездорожью на джипе, то эти нюансы его путешествия становятся местом действия, куда бы он ни направлялся.

Бурный характер историй о *путешествиях, особенно приключенческих*, создает атмосферу, в которой сама их нетривиальность и представляет окружающую обстановку. Начиная повествование с описания экзотического места действия, в котором персонаж не задержится надолго, вы создаете то же предощущение, что и в первом акте более спокойной истории, чтобы читатели могли в полной мере освоиться в одном или двух впечатляющих местах.

## **Выбор места действия**

Во всех произведениях есть два типа мест действия – заданное и произвольное.

*Заданные места действия* определяют сцены, которые должны происходить в конкретной обстановке. В романе «Гордость и предубеждение» воссоединение Элизабет Беннет и Фицуильяма Дарси после отказа Элизабет от его первого предложения не могло случиться ни в каком ином месте, кроме роскошного поместья Пемберли, принадлежащего Дарси. В фильме «Патриот» (The Patriot) Роланда Эммериха, действие которого происходит во времена Войны за независимость США, представлено несчетное число сражений – все они, если быть точным с исторической точки зрения, могли иметь место исключительно в Южной Каролине. Точно так же большая часть событий романа Фенимора Купера «Последний из могикан» относится к временам осады французами форта Уильям-Генри, и по определению место действия не могло быть другим.

В указанных историях есть также множество *произвольных мест действия* – тех, что не ограничиваются потребностями сцены. Например, в романе «Гордость и предубеждение» Элизабет могла отвергнуть предложение Дарси где угодно. В книге эта сцена происходит в гостиной – разумный и достаточно объективный выбор. Но обратите внимание, как сцена слегка изменена в фильме режиссера Джо Райта, в котором предложение руки происходит под сводами величественного монумента, где Элизабет укрывается от дождя. Обстановка гостиной, изначально взятая Джейн Остин, возможно, и соответствует цели сцены, но версия, представленная в фильме, еще сильнее накаляет чувства и добавляет в сцену изысканности простым изменением места действия.

В фильме «Патриот» герой, лидер ополчения, должен выбрать место для лагеря партизан, откуда он сможет нападать на противника и вновь отходить в укрытие. Режиссер мог спокойно расположить лагерь в ничем не примечательном лесу. Вместо этого он выбрал болотистое место на кладбище, посреди наполовину утопленных надгробий. В передаче настроения болото оказалось гораздо эффективнее, чем простой лес.

Наконец, великолепное ощущение, создаваемое окружающей обстановкой в экранизации «Последнего из могикиан» режиссера Майкла Манна, становится максимально очевидным в продолжительной сцене побега, когда герои спускают пустые каноэ в водопад, а затем ищут укрытие за самим водопадом. Место действия не только оправдано самим сюжетом, но и погружает зрителя в таинственный мир тумана, воды и теней, тем самым придавая новое, особое звучание сцене.

Использование обстановки в этих трех историях показывает, как легко всего лишь несколько штрихов могут все изменить. Когда в следующий раз вы приметесь за сцену с произвольным местом действия, остановитесь и подумайте: можно ли вывести повествование на другой уровень с помощью интересного и неожиданного окружения? Изменение обстановки может оказаться достаточным, чтобы придать сцене глубину, усилить напряжение и даже привести к непредвиденным поворотам сюжета.

## **Использование повседневного окружения персонажа**

При просмотре фильмов я обожаю подмечать, что окружает главного героя в его повседневной жизни. Кухня, спальня и кабинет – все это дает представление о его личности. Визуальная среда фильма позволяет включить массу деталей, столь неприметных или тонких, что большинство зрителей даже не обратит на них внимания. Писатели не могут позволить себе такой степени детализации, ведь длинные, как списки покупок, описания утомят читателя. Однако даже на мгновение не сомневайтесь в том, что окружение героя можно использовать, чтобы помочь читателям лучше его понять.

В романе «Адам Бид» (Adam Bede) Джордж Элиот знакомит читателей с семьей фермеров. Сначала она дает общее представление о доме, а затем переходит к деталям, таким как хлопья шерсти и пустые хлебные мешки по углам, детская кукла на полу. Еще до того, как читатели познакомятся хотя бы с одним членом семейства, Элиот дает им возможность составить точное представление об этих персонажах, показав, где они живут, как заботятся о своем добре и какими вещами дорожат.

Если позволяет сюжет, поставьте хотя бы одну сцену среди вещей, окружающих персонажа в повседневной жизни, – чем раньше, тем лучше. Кратко обрисуйте обстановку при первом появлении героя, а потом в течение всей сцены добавляйте важные детали. Неряшлив или аккуратен ваш герой? Богат или беден? Можем ли мы судить о его интересах или увлечениях по предметам, которые находятся рядом с ним? Говорят ли они нам что-то о его прошлом, о его мечтах?

Читатели не против описаний обстановки, если эти описания увлекательны. Одна из причин, по которым мы читаем (и пишем), – возможность исследовать места, в которых мы иначе никогда бы не очутились. Не сокращайте описания обстановки, полагая, что читателей она не волнует. Их это волнует, но не столько тем, как выглядит место, сколько тем, как бы они сами себя там ощущали. Задействуйте все органы чувств. Используйте конкретные детали. Какую-то информацию можно при необходимости уложить в пару обстоятельных абзацев, остальное – распределить по всей истории.

Вам придется исходить из предположения, что, какое бы место вы ни описывали, кому-то из ваших читателей оно будет незнакомо. Этот запах утренней росы в горах, который для вас нечто само собой разумеющееся, станет открытием для тех, кто никогда в горах не был,

а в других людях пробудит воспоминания. Поэтому не стоит срезать углы, полагая, что читатели сами все додумают. Может, додумают, а может, и нет.

## **Примеры из кино и литературы**

Давайте проанализируем, как авторы и режиссеры четырех взятых для примера историй использовали первый акт для представления героев, ставок и места действия.

- **«Гордость и предубеждение».** Все эти три элемента Остин представляет читателю в самой первой сцене. Прочитав десять страниц, мы уже знакомы со всеми основными персонажами, знаем, в какой обстановке происходят события и что ждет дочерей супругов Беннет, если одна из них не очарует ничего не подозревающего мистера Дарси. К моменту первого поворота сюжета мы уже познакомились с сестрами. Красота и кроткий нрав Джейн, которые покорят ее будущего мужа, независимость и твердые убеждения Элизабет, лежащие в основе конфликта, и сулящая неприятности безответственность Лидии – все это уже показано и готово к использованию в дальнейшем. Нам также уже представили Бингли, Дарси и Уикхема. К концу первого акта Бингли успел влюбиться в Джейн, а Элизабет решила, что ей не нравится Дарси, – эти два фактора и послужат движущей силой истории.

- **«Эта замечательная жизнь».** Первая четверть этого классического фильма целиком и полностью посвящена раскрытию характера героя и успешно справляется с этой задачей. Под видом объяснения ангелу-новичку Клэрэнсу, кто такой Джордж Бейли, главные ангелы показывают нам значимые моменты жизни Джорджа. Мы видим, как в детстве он спасает жизнь своего младшего брата и в результате глохнет на одно ухо, затем не дает старому мистеру Гоуэру случайно отравить клиентку. Мы видим его в юности, как он планирует сбежать из захолустного городка Бедфорд-Фоллз и как внезапно влюбляется в Мэри Хэтч. Когда наступает провоцирующее событие, мы уже знаем Джорджа Бейли как облупленного. Нас успели познакомить с Бедфорд-Фоллз и самыми разными его обитателями. А о том, что стоит на кону, мы узнали от отца Джорджа, который

объяснил, какую роль играет контора «Бейли Бразерз Билдинг энд Лоун» в спасении людей от старого злодея Поттера.

- **«Игра Эндера».** Кард использует первый акт, чтобы описать место действия, Боевую школу на околоземной орбите, куда отправляют самых одаренных детей, чтобы научить их противостоять вторжению инопланетной расы. Мы видим это неизвестное и жестокое место глазами главного героя, Эндера Виггина, который только что поступил в школу, и одновременно знакомимся с самим Эндером. Мы видим его решительность, его доброту, но вместе с тем и врожденную беспощадность – она и станет элементом, на котором строится сюжет. Почти все значимые второстепенные персонажи представлены, и читатели уже знают, что поставлено на карту не только для человеческой расы, но и для Эндера, если ему не удастся справиться с трудностями, связанными с его чрезвычайно юным возрастом, и преуспеть в этом месте.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** После яростной схватки с противником в напряженной первой сцене *действие значительно снижает темп*, чтобы дать зрителям возможность познакомиться с главными героями – капитаном и корабельным врачом, – а также с несколькими десятками второстепенных персонажей, членами экипажа. В первой сцене битвы уже показано, что ставки высоки, однако реакция героев (особенно горячее желание капитана починить корабль и вновь вступить в бой с врагом) помогает понять, почему они сражаются и что будет, если они проиграют. Пока команда занимается ремонтом после битвы, нам также показывают внутренние помещения корабля, который будет практически единственным местом действия на протяжении всей истории.

## Основные выводы

Какие уроки мы можем извлечь из этих мастерски прописанных первых актов?

1. Если крючок сработал, вы можете замедлить действие, чтобы вдумчиво представить читателю героев и глубже их раскрыть.
2. Следует показать яркие черты характера героев, что ими движет и каковы их убеждения.

3. Необходимо прописать все значимые элементы места действия, чтобы во втором акте вам не приходилось отвлекаться на объяснения. К первому поворотному пункту читатели уже должны быть в курсе дела.

4. Уже то, что читатели устанавливают связь с персонажами, повышает ставки. Дайте ясно понять, чем рискуют персонажи в надвигающемся конфликте.

5. Каждая сцена должна быть наполнена смыслом. Каждая сцена должна быть элементом в цепочке домино, заставляющим следующую костяшку/сцену неуклонно двигаться в сторону первого поворотного пункта.

Первая четверть книги закладывает фундамент всей истории. Слабый фундамент загубит даже самый блестящий конфликт и кульминацию. Создайте задел и подготовьте все необходимые элементы, чтобы читатели загорелись желанием узнать, что случится дальше с вашими замечательными героями.

Провоцирующее событие (или «захватывающее происшествие», как однажды кто-то его назвал) – это событие или решение, после которого в истории возникает проблема.

Джим Халл<sup>[30]</sup>

## Первый переломный пункт

История – это череда сцен. Некоторые из этих сцен ожидаемы. Некоторые из них намеренно повторяются, чтобы сделать акцент. Но некоторые сцены меняют все. Такие сцены называются переломными, или поворотными, пунктами. Они вводят существенные элементы и события, которые в дальнейшем меняют ход истории. В вашей истории может быть сколько угодно сюжетных точек – как относительно маленьких, так и пугающе огромных. Поворотные пункты двигают историю вперед. Они все переворачивают с ног на голову, не дают угаснуть конфликту и лишают героя всякой возможности успокоиться.

Первый поворотный пункт (который располагается примерно *на отметке 25 % повествования*) – не вполне верный термин, потому что на протяжении первой четверти истории может быть любое число сюжетных поворотов. Например, в фильме «Подмена» (Changeling) несколько критических сюжетных точек (похищение сына героини, после чего ей возвращают ребенка, который оказывается не ее сыном, а полиция настаивает, чтобы она все равно его взяла) до того, как она – на отметке одной четверти – принимает решение дать отпор коррумпированному полицейским.

Отличие сюжетной точки, расположенной *на отметке 25 %*, от любой предыдущей заключается в том, что она меняет все. Для ваших персонажей это точка невозврата. Первый переломный пункт – это момент, когда заканчивается подготовка к действию и ваш герой переходит свой личный Рубикон.

Однако это не просто событие в жизни главного героя (как похищение ребенка в «Подмене»). Это событие, которое либо включает реакцию героя – его сильный и бесповоротный шаг (решение героини в фильме «Подмена» бороться с полицией), либо за которым следует такая его реакция. Первый переломный пункт знаменует конец первого акта, а реакция на него персонажа – начало второго. В некотором смысле первый переломный пункт является кульминацией первого акта.

Так в чем же причина такого, казалось бы, произвольного размещения первого поворотного пункта – *на отметке 25 %*? Почему



именно здесь, а не на отметке 10 % или 40 %? Все просто: именно в этой точке врожденное чутье читателя подсказывает ему, что должно произойти нечто важное. Если вам доводилось когда-нибудь смотреть или читать историю с плохо проработанным сюжетом, когда первый переломный пункт пропущен или запаздывает, то, возможно, вы инстинктивно понимали, что история затягивается. Скорее всего, вам стало скучно и вы принялись за другие дела, так и не узнав, чем она закончилась. Отсутствие первого поворотного пункта означает отсутствие перелома, а это приводит к тому, что первый акт тянется слишком долго. В то же время, если первый переломный пункт имеет место слишком рано, затягивается второй акт.

Если обращать внимание на основные поворотные пункты при просмотре фильма, их можно отследить с точностью до минуты. Поэтому фильмы представляют собой особенно ценный материал для изучения структуры, ведь мы можем рассмотреть структуру всей истории за один сеанс и безошибочно определить поворотные пункты, разделив общее время просмотра на четыре. Литературное произведение более гибко в плане размещения сюжетных точек, однако помните о четвертных отметках – это общий принцип.

## **Примеры из кино и литературы**

Поскольку первый переломный пункт – один из самых динамичных моментов в любой истории, он легко распознается и его интересно изучать. Давайте посмотрим, что происходит на отметке приблизительно 25 % во взятых нами для примера историях.

- **«Гордость и предубеждение».** После бала в Незерфилд-парке Дарси и сестры Бингли убеждают мистера Бингли вернуться в Лондон и забыть о своих *растущих чувствах* к Джейн. В истории уже много чего успело произойти. Лидия и Китти влюбились в офицеров. Уикхем настроил Элизабет против Дарси. Джейн и Элизабет жили в Незерфилде во время болезни Джейн. А мистер Коллинз предложил Элизабет выйти за него замуж. Но все меняется на отметке 25 %, когда уезжают Дарси и семья Бингли. Это событие разбивает сердце Джейн и вызывает гнев Элизабет по отношению к Дарси. Это также меняет общую картину истории, поскольку нескольких значимых персонажей

больше нет в окружении семейства Беннет и они уже не могут с ними общаться, как в первой четверти книги.

- **«Эта замечательная жизнь».** В первой четверти истории Джордж Бейли неуклонно шел по выбранному им пути. Несмотря на различные злоключения в Бедфорд-Фоллз, он собирался в Европу, чтобы отдохнуть и поступить в колледж. Затем подходит время первого поворотного пункта, и жизнь героя меняется навсегда. Когда от удара умирает отец, планы Джорджа рушатся. Как и в романе «Гордость и предубеждение», все установленные модели коренным образом меняются. Это больше не история о беззаботном молодом человеке, разгуливающем по городку. С этого момента это история о человеке, вынужденном взять на себя ответственность за продолжение дела своего отца.

- **«Игра Эндера».** На четвертной отметке истории Эндер переходит из школы в *армию Саламандр* после победы в противоборстве с задирой Бернардом. Ум, упорство и лидерские качества Эндера помогают ему занять свое место в Боевой школе. Он доказал самому себе, другим детям и инструкторам-наблюдателям, что сделает все возможное для того, чтобы выжить. Первый переломный пункт также меняет правила игры (в прямом смысле), поместив Эндера в новое окружение. Как член армии Саламандр он окажется в новом месте и столкнется с новыми проблемами.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** Починив «Внезапный» и вновь выйдя в море, чтобы пуститься в погоню за французским приватиrom «Ахерон», Джек пребывает в уверенности, что все идет по его плану. Однако ему (и зрителям) как снег на голову обрушивается первый переломный пункт. Капитан с изумлением обнаруживает, что не «Внезапный» преследует «Ахерон», а, наоборот, враг почти настиг его судно, гораздо меньшее по размерам. Тотчас не только гаснет его вера в легкую победу – да и вообще в победу, – но и над ним самим и над его экипажем нависает угроза попасть в плен. Они изо всех сил пытаются уйти от погони, но игра в кошки-мышки, которая будет продолжаться всю оставшуюся часть истории, *начинается по-настоящему*.

## **Основные выводы**

Чему учат нас виртуозно исполненные поворотные пункты в этих книгах и фильмах?

1. Первый переломный пункт располагается приблизительно на отметке 25 % («Гордость и предубеждение» – единственный из четырех примеров, в котором она запаздывает, и то всего на несколько страниц).

2. Первый переломный пункт – это событие, которое все меняет и становится переломным моментом лично для главного героя.

3. Первый переломный пункт почти всегда меняет историю настолько безвозвратно, что это касается даже окружения героя (физического места действия или состава второстепенных персонажей).

4. Первый переломный пункт представляет собой нечто, обязательно вызывающее сильную и необратимую реакцию главного героя.

Первый переломный пункт – один из наиболее захватывающих моментов в любой истории. Используйте его на полную катушку. Выберите сильное, критическое событие, которое вынудит вашего героя всеми силами вступить в борьбу. В конце первого акта вам необходимо так поразить читателей, чтобы у них и в мыслях не было закрыть книгу.

## **Провоцирующее и ключевое события**

Первая четверть истории опирается на два важных и необратимых момента: провоцирующее и ключевое события. Я так долго откладывала разговор о них, потому что эти события могут иметь место в самых разных элементах структуры, которые мы уже обсудили. Теперь, когда у вас уже есть представление о крючке, первом акте и первом переломном пункте, вы сможете яснее понять, как и в чем провоцирующее и ключевое события влияют на эти моменты.

Иногда провоцирующее и ключевое события следуют непосредственно друг за другом (дети попадают в Нарнию сквозь картину и присоединяются к принцу Каспиану в романе К. С. Льюиса «Покоритель зари», или Плавание на край света» (The Voyage of the Dawn Treader). Иногда их разделяет весь первый акт (прибытие

военнопленных в лагерь и рытье первого тоннеля в фильме Джона Стерджеса «Большой побег»). А иногда одно из них случается еще до того, как начнется история (война в романе «Рассказ служанки» (The Handmaid's Tale) Маргарет Этвуд).

Большинству авторов знакома идея о том, что провоцирующее событие – это момент «официального» начала истории, когда жизнь героя меняется навсегда. Однако существует масса неверных представлений о провоцирующем событии, и многие из них обусловлены простым фактом: о ключевом событии либо забывают совсем, либо путают его с провоцирующим событием.

*Начальное событие... называется провоцирующим, поскольку приводит историю в движение. Первое визуальное представление ключевого события показывает нам, о чем будет эта история, и вводит главного героя в сюжетную линию<sup>[31]</sup>.*

Когда мы представляем историю в виде цепочки из костяшек домино, провоцирующее событие всегда будет первой костяшкой. Качните ее, и вся цепь придет в движение. Провоцирующее событие редко остается незаметным. Это момент, который меняет все для главного героя и ставит его на путь, по которому ему придется идти до конца истории.

Не нужно слишком вдаваться в подробности. Понятно, что каждое событие в жизни связано с предыдущим. Если бы герой не родился (и если бы не встретились его родители, как и родители его родителей), он, вероятнее всего, не пустился бы в приключения. Но если вы не создаете еще одного Дэвида Копперфилда, то факт рождения персонажа или свадьба его бабушки с дедушкой вряд ли станут провоцирующим событием. Приглядитесь внимательнее и отыщите событие, которое непосредственно влияет на сюжет.

Иногда провоцирующее и ключевое события могут совпадать, но, как правило, они разделяются. Ключевое событие – это момент, когда провоцирующее событие начинает затрагивать героя. Например, в большинстве детективов провоцирующее событие (преступление) происходит без участия главного героя и не касается его до наступления ключевого события, когда он берется за расследование. Ключевое событие – это связующее звено между героем и новым импульсом к движению, который вызывает провоцирующее событие.

В большинстве случаев мы встречаемся с двумя подходами к определению правильного места для провоцирующего события. Первый предполагает, что оно всегда совпадает с крючком в первой главе, а второй – что оно всегда является первым переломным пунктом на отметке первой четверти. Оба подхода чересчур категоричны.

Крючок и первый переломный пункт относятся к конкретным поворотным пунктам вне зависимости от того, когда произойдет провоцирующее событие. Важно не просто привязать провоцирующее событие к какому-то месту в истории, а выбрать для него самый подходящий момент. Иногда стоит сразу рассказать о нем читателям, а иногда лучше немного повременить.

Ключевое событие происходит *после* провоцирующего события, потому что его задача заключается в том, чтобы не дать главному герою проигнорировать провоцирующее событие. Иногда между провоцирующим и ключевым событиями *проходит весь первый акт*, однако обязательно нужно сделать так, чтобы ключевое событие случилось до первого поворотного пункта.

## Примеры из кино и литературы

Лучший способ разобраться в различиях между провоцирующим и ключевым событиями, а также понять, как расположить их по отношению друг к другу, – это проанализировать их в работах профессионалов. Давайте посмотрим на наши примеры из книг и фильмов.

- **«Гордость и предубеждение»**. Прибытие семьи Бингли и Дарси в Меритон – это провоцирующее событие, с которого начинается неуклонное движение истории по принципу домино. Однако главная героиня, Элизабет, не участвует в провоцирующем событии до момента встречи с Дарси на балу в Меритоне, когда он отказывается с ней танцевать. Это и является ключевым событием.

- **«Эта замечательная жизнь»**. На протяжении всего первого акта этого фильма происходит знакомство с персонажами и раскрытие их характеров. Провоцирующее событие наступает лишь в первом переломном пункте, когда отец Джорджа умирает от удара. Это момент, который навсегда меняет жизнь героя и запускает движение к следующим поворотным пунктам. Но, пока герой не принял решение

стать ответственным секретарем в «Бейли Бразерз Билдинг энд Лоун», он мог уйти в любую минуту. Его выбор остаться в Бедфорд-Фоллз и составляет ключевое событие, потому что официально вовлекает его в сюжет.

- **«Игра Эндера».** Провоцирующим событием, приводящим в движение сюжет в этом классическом научно-фантастическом произведении, является вторжение инопланетной расы жукеров, случившееся восемьдесят лет назад. Это событие происходит до начала истории, и рассказывается о нем исключительно в ретроспективе, однако без этого вторжения Эндер (как третий ребенок в семье) никогда бы не родился. Ключевое событие, безвозвратно втягивающее его в битву, – решение поступить в Боевую школу после того, как его туда приглашают полковник Графф и Международный флот Земли.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** И вновь провоцирующее событие происходит до начала истории. После вступительных титров зрителям сообщают, что капитану Джеку Обри дано распоряжение не позволить «пройти в воды Тихого океана французскому приватиру “Ахерон”, намеревающемуся развернуть военные действия в этом районе... Захватить, потопить или сжечь». Но только после ключевого события – нападения «Ахерона» на фрегат «Внезапный» во вступительных кадрах – персонажи оказываются безвозвратно вовлеченными в сюжет.

## **Основные выводы**

Рассмотрев на примерах то, где располагаются, как используются и как взаимосвязаны друг с другом провоцирующее и ключевое события, что мы узнали о включении этих важных моментов истории в наши книги?

1. Провоцирующее и ключевое события должны произойти в течение первой четверти книги, желательно в начальной главе или в первом переломном пункте, однако мы вольны сами решать, какой момент является оптимальным для нашей истории.

2. Провоцирующее событие приводит в движение цепочку элементов сюжета по принципу домино.

3. Ключевое событие происходит после провоцирующего события.

4. Ключевое событие вовлекает главного героя в сюжет.

5. Иногда провоцирующее событие может произойти еще до начальной главы. Однако ключевое событие должно случиться в самой истории – читатели должны его пережить.

Неразрывная взаимосвязь провоцирующего и ключевого событий будет подпитывать всю вашу историю. Придумайте самую эффектную и запоминающуюся комбинацию, на которую вы только способны. Тщательно продумайте место этих событий в первой четверти книги – пусть сюжет увлечет читателей также безвозвратно, как и самого героя.

Второй акт – это блок действий, который... объединяет драматический контекст, известный как противостояние. В нем главный герой преодолевает одно препятствие за другим на пути к достижению своей исключительно важной цели.

Сид Филд<sup>[32]</sup>

## Первая половина второго акта

В каждой части произведения есть свои сложные задачи, но, пожалуй, ни одна из них не вызывает у писателей таких трудностей, как второй акт. Существуют контрольные списки, которым должны соответствовать вступление и финал, но с серединой истории непонятно ничего. Когда мы пытаемся вести персонажей к тому, что их ожидает в финале, возникает стойкое ощущение, что нас бросили на произвол судьбы. К счастью, если хорошенько разобраться в структуре добротной истории, то обнаружится, что и у середины есть свой контрольный список.

Второй акт – самая большая часть произведения, составляющая примерно половину. Можно упростить задачу, разбив ее на три сегмента: первая половина, центральный переломный пункт и вторая половина.

### Первая половина

Первая половина второго акта начинается сразу после первого поворотного пункта (*на отметке 25 %*) и продолжается до центрального переломного пункта (*на отметке 50 %*). Первая половина второго акта дает персонажам время и место для того, чтобы отреагировать на события первого поворотного пункта. Помните, мы говорили, что первый переломный пункт имеет решающее значение, потому что заставляет героя среагировать – принять бесповоротное решение? С этой реакции, которая вызовет следующую, а за ней еще и еще, начинается ваш второй акт.

В первом переломном пункте героя ждет тяжелое испытание. Его жизнь больше не будет идти по прежнему гладкому пути, и ему придется что-то с этим *делать*. Оценив долгим и внимательным взглядом первый главный поворот сюжета, мы поймем, что именно реакция героя на это событие все меняет – и составляет основу истории. Даже если в первом переломном пункте происходит страшная трагедия (например, убийство сына Бенджамина Мартина и сожжение его плантации в фильме «Патриот»), гипотетически персонажи вполне



могут продолжать жить более или менее так, как раньше. Именно *реакция* героя (Мартин становится командиром партизанского отряда и ведет борьбу с британской армией) обеспечивает развитие цепочки событий, тем самым создавая историю.

Вот почему так важно в первом акте представить персонажей. Если вам не удастся показать главного героя как человека, чья реакция по логике вещей будет такой, какая вам нужна во втором акте, истории не получится. Подыскивая подходящий показательный эпизод для знакомства читателей с героем, отдайте предпочтение событию, которое способно проиллюстрировать его реакцию на первый переломный пункт, что-то о ней сообщить или которое можно сопоставить с событием первого поворотного пункта.

Следующую четверть книги, до центрального переломного пункта, главный герой будет реагировать на события первого поворотного пункта. Он принимает меры, однако все его действия представляют собой *ответ* (в той или иной форме) на то, что с ним произошло. Он пытается восстановить равновесие и понять, куда теперь пойдет его жизнь.

В этой части моего романа о Средневековье «Грядет рассвет» (Behold the Dawn) персонажи скрываются от епископа, который хочет их смерти. В романе Брента Уикса «Путь теней» (The Way of Shadows) главный герой в течение многих лет исполняет приказы своего наставника. В романе Лью Уоллеса «Бен-Гур» (Ben-Hur) главный персонаж оказался в незавидном положении раба на галерах после того, как был схвачен и несправедливо осужден в первом переломном пункте.

Первая половина второго акта начинается сразу после первого поворотного пункта. Действия вашего персонажа в ответ на события сюжетного поворота сделают невозможным возврат к прежнему положению вещей. Противник ответит, и вновь герой будет вынужден реагировать. Цикл повторяется столько раз и в стольких вариациях, сколько необходимо для достижения центрального переломного пункта.

## **Первая точка фокусировки**

Ближе к концу первой половины второго акта (примерно на отметке 3/8) ваш герой окажется в первой точке фокусировки. Это сцена, в которой антагонисту выпадает шанс поиграть мускулами и поразить читателей (а заодно и протагониста) своей устрашающей силой. Этот момент служит в основном для того, чтобы подготовить изменение тактики главного героя в центральном переломном пункте, напоминая читателям о возможностях противника. Кроме того, он поднимает ставки и предвещает кульминацию. В центре внимания здесь должен быть главный конфликт, а не побочная сюжетная линия.

Антагонист может надавить на слабое место вашего героя (например, как в фильме Энди Теннанта по мотивам истории о Золушке «История вечной любви» (Ever After), когда злая мачеха в присутствии Даниэль радуется тому, что ее дочь может выйти замуж за принца). Эту битву с антагонистом главный герой может проиграть, за что подвергнется насмешкам или осуждению (например, в фильме Гэвина О'Коннора «Воин» (Warrior) брат Брендана Томми отказывается с ним помириться).

Или же, если в вашей истории представлена позиция антагониста, точкой фокусировки может быть просто напоминание читателю о его планах. Например, в фильме Джо Джонстона «Первый мститель» (Captain America: The First Avenger) Красный Череп убивает своих начальников и начинает действовать самостоятельно, а в фильме Джорджа Лукаса «Империя наносит ответный удар» (The Empire Strikes Back) император говорит Дарту Вейдеру, что Люк Скайуокер – их новый враг.

## **Примеры из кино и литературы**

Еще раз обратимся к профессионалам и посмотрим, каким образом следует выстраивать первую половину второго акта, чтобы наилучшим образом переплести сюжетные нити, развить арку персонажа и увлечь читателей.

- **«Гордость и предубеждение».** Когда Бингли бросает Джейн и по совету Дарси уезжает из Незерфилд-парка (первый переломный пункт), у Элизабет и ее сестер не остается иного выбора, кроме как предпринять ответные действия. Джейн отправляется в Лондон в тетушке, чтобы выяснить, почему уехал Бингли. Элизабет в отсутствие

мистера Уикхема долго гостит у своей подруги Шарлотты (новоиспеченной миссис Коллинз). Там она вновь встречается с Дарси и вынуждена реагировать на знаки внимания с его стороны, которые приводят ее в недоумение.

- **«Эта замечательная жизнь».** Жизнь Джорджа даже после провоцирующего события – смерти его отца от удара – могла пойти ровно по тому пути, о котором он мечтал. Однако после того, как в ответ на попытку мистера Поттера закрыть «Бейли Бразерз Билдинг энд Лоун» он принимает решение остаться в Бедфорд-Фоллз и занять место отца, жизнь его меняется навсегда. В течение следующей четверти фильма мы наблюдаем, как Джордж приспосабливается к жизни в Бедфорд-Фоллз. Когда его брат Гарри (который должен был занять место Джорджа в «Билдинг энд Лоун») женится и находит другую работу, Джордж вновь вынужден предпринимать ответные действия. Он женится, помогает «Билдинг энд Лоун» пережить время биржевого краха и открывает Бейли-парк – все это реакции, основанные на его первоначальном решении сохранить компанию.

- **«Игра Эндера».** Поступив в армию Саламандр под командованием Бонзо, Эндер пытается удержаться на плаву в Боевой школе. Проходя боевую подготовку в условиях невесомости, он учится сражаться и побеждать. Он находит друзей, обзаводится врагами и дает ход событиям, которые в итоге приведут к противостоянию между ним и Бонзо. Все его действия в первой половине второго акта – это его реакция на пребывание в Боевой школе вообще и в армии Саламандр в частности.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** Все действия капитана Джека Обри и его команды в первой половине второго акта – это реакция на *второе появление «Ахерона»*. Повернув ситуацию в свою пользу, Джек все же теряет вражеский корабль из виду после трагического случая на мысе Горн и вынужден разрабатывать новые планы и учиться по-новому командовать экипажем, пока они не достигнут Галапагосских островов – и середины истории.

## **Основные выводы**

А теперь, получив четкое представление о том, что должно произойти в течение первой половины второго акта, и выяснив, каким

образом авторы первоклассных произведений заставляют работать эту часть истории, подумав о том, что мы можем почерпнуть для своих собственных книг.

1. Персонажи должны своевременно и эффективно реагировать на события первого поворотного пункта.

2. Поскольку жизнь и планы персонажей перевернулись с ног на голову (или в значительной мере поменялись), они должны найти новые способы взаимодействия с миром в целом и с основной противодействующей силой в частности.

3. Реакции персонажей должны быть глубокими и достаточно разнообразными, чтобы составить целую четверть истории.

4. Реакции персонажей должны быть похожи на цепочки домино, обеспечивающие развитие сюжета и глубокие взаимосвязи сцен, побочных сюжетных линий и тем.

5. Зачастую именно в этой части истории персонаж приобретает навыки и инструменты, необходимые для финальной битвы в третьем акте.

6. Ближе к концу первой половины второго акта протагонист подвергнется давлению (при личной встрече – либо издалека, не подозревая об этом) со стороны антагониста. Это давление может быть оказано по-разному, при этом его основная функция – открыть читателю глаза на то, насколько силен антагонист.

Первая половина второго акта – то место, где глубже раскрывается характер персонажа и появляются предвестники важных событий. Даже в боевиках с динамичным развитием сюжета это будет самая медленно текущая и вдумчивая часть истории, в ней вы закладываете фундамент, который будет служить опорой вашим героям во время кульминации.

## **Центральный переломный пункт**

В середине второго акта происходит нечто удивительное – опять все меняется. Легендарный режиссер Сэм Пекинпа рассказывал о том, как каждый раз ищет «ключевой элемент», на который можно «подвесить»<sup>[33]</sup> всю историю. Этим ключевым элементом является

вторая основная сюжетная точка – центральный переломный пункт, который делит надвое второй акт.

Центральный переломный пункт – то, что не дает второму акту затянуться. Он венчает *ответные* действия героев в первой половине книги и запускает цепочку *активных* действий, которая подведет героев к третьему акту. Во многих отношениях центральный переломный пункт представляет собой второе провоцирующее событие. Как и первое провоцирующее событие, центральный переломный пункт непосредственно влияет на сюжет. Он изменяет парадигму истории и требует от героев конкретных действий, ведущих к переменам. Самое большое отличие заключается в том, что отклик героя на это событие – уже не просто реакция. В этой точке герой берет на себя ответственность за ход событий и вступает в противодействие с противоположающейся силой.

Центральный переломный пункт можно представить себе как место поворота в цепочке домино. Когда цепочка реакций первой половины второго акта достигает костяшки домино, стоящей в этом поворотном пункте, начинают падать костяшки совершенно новой линии. Это очень важный момент в истории, одна из значимых сцен. Он должен логически продолжать предыдущие сцены, представляя собой при этом что-то совершенно новое и разительно отличающееся от всего, что происходило раньше.

Центральным переломным пунктом может стать захват главных героев, как в романе Джима Батчера «Фурии Кальдерона» (Furies of Calderon). Им может стать битва, как в фильме «Великолепная семерка» (The Magnificent Seven) Джона Стерджеса. Или смерть важного персонажа, как в романе Перл Бак «Потомок дракона» (Dragon Seed). И даже чуть менее радикальное событие, например спасение главного героя, затерявшегося в горах во время бури, как в романе Кристен Хейцманн «Неразделимые» (Indivisible), или смелая речь героя, как в фильме Фреда Скеписи «Коэффициент интеллекта» (I.Q.).

На чем бы вы ни остановили свой выбор, центральный переломный пункт – это еще один момент истории, меняющий поведение персонажей. Он заставляет героев покончить с рефлекторными реакциями. Теперь, если они намерены выжить (в духовном смысле, в физическом или и в том и в другом), они должны

не защищаться, а сами идти в атаку. Эта серия действий необязательно представляет собой эффектный штурм вражеской крепости. Иногда герой может, фигурально выражаясь, расправить плечи и сделать первый шаг к тому, чтобы начать борьбу (с чем бы то ни было).

Неудивительно, что центральный переломный пункт располагается в середине истории. Вы спросите *почему*. Не откладывая в долгий ящик рассмотрим ряд причин для этого.

1. Поскольку эта сцена располагается в середине истории, то это ее центральный элемент. Если данное событие произойдет слишком рано или слишком поздно, то оно уже не будет центральным. (Если вы и сами об этом догадались, поздравляю.)

2. Как и в случае с первым переломным пунктом на отметке 25 %, размещение центрального поворотного пункта на отметке 50 % во многом подсказано интуицией. Читатели (и писатели) обладают внутренним чутьем, которое говорит им о том, когда в истории должно произойти нечто важное. Если ничто новое и интересное не меняет ход вещей каждую четверть книги, они чувствуют, что повествование затянулось, и начинают нервничать.

3. История требует, чтобы первая половина книги была целиком посвящена раскрытию персонажа, стоящей перед ним дилеммы и его внутренних слабостей. А вторая половина должна разрешать все задачи, поставленные в первой. Центральный переломный пункт является своего рода поворотным соединением между этими двумя частями истории. Если его поместить слишком далеко от середины, это сократит важные события одной или другой половины книги.

## Примеры из кино и литературы

Итак, о чем же рассказывают наши профессионалы – писатели и режиссеры – в центральном переломном пункте своих произведений? Посмотрим, как эффективно и по-разному можно использовать центральный переломный пункт.

- **«Гордость и предубеждение».** Мастерски выписанный Остин центральный переломный пункт держит читателей в напряжении. Она не только удивляет нас неожиданным (или не очень?) предложением мистера Дарси Элизабет, но и показывает класс, заставив Элизабет высказать Дарси в лицо все, что она о нем думает. До этого момента в

отношениях между Элизабет и Дарси была неопределенность. Теперь же, когда все открылось, оба персонажа *после периода реагирования* приступают к активным действиям, которые приведут в переоценке самих себя и друг друга.

- **«Эта замечательная жизнь».** Период реагирования для Джорджа Бейли заканчивается, когда сразу после свадьбы он берет на себя ответственность за «Билдинг энд Лоун», пока вкладчики приходят за своими деньгами. В этой напряженной центральной сцене он понимает, что мистер Поттер может воспользоваться возникшей паникой и скупить все акции его компании. Когда его невеста предлагает заплатить оказавшимся в отчаянном положении вкладчикам из денег, отложенных на медовый месяц, он без колебаний хватается за эту возможность. Теперь Джордж – не просто человек, вынужденно застрявший в Бедфорд-Фоллз. Он полностью берет на себя руководство «Билдинг энд Лоун» и по-настоящему разворачивает борьбу с мистером Поттером.

- **«Игра Эндера».** Обучение Эндера в армии Саламандр неожиданно заканчивается, когда его назначают командующим собственной армией в Боевой школе. Этого ключевого изменения обстоятельств самого по себе было бы достаточно для центрального переломного пункта. Однако Кард идет дальше и усложняет положение героя, отдав ему в распоряжение не обычную армию, а группу наихудших учеников Боевой школы. Это совершенно новая армия – Армия Драконов, – созданная специально для того, чтобы подвергнуть Эндера испытанию. Если он хочет выжить, ему придется прекратить действовать реактивно и перейти в наступление.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** В результате фатального происшествия на мысе Горн «Ахерон» упущен, и на протяжении оставшейся части первой половины второго акта у Джека не остается иного выбора, кроме как пассивно реагировать на происходящее. Однако, когда «Внезапный» спасает группу китобоев, корабль которых был потоплен «Ахероном», все меняется. Джек переходит в наступление и начинает разрабатывать план, как выследить и захватить «Ахерон», прежде чем он снова исчезнет из виду.

## **Основные выводы**

Что мы узнали о центральном переломном пункте? Каковы обязательные составляющие, которые сделают этот важнейший центральный элемент незабываемым и позволят ему продвинуть оставшуюся часть истории в направлении кульминации?

1. Центральный переломный пункт должен располагаться приблизительно на отметке 50 %, чтобы надлежащим образом выделить середину и обеспечить пропорциональное разделение периодов реакции и активных действий.

2. Центральный переломный пункт должен быть эффективным – в том смысле, что он должен нести что-то новое и неожиданное. События центрального переломного пункта должны быть естественным продолжением предыдущих сцен, однако они должны отличаться от всего, что происходило ранее.

3. Центральный переломный пункт должен служить *личным катализатором* для главного героя. Он должен заставить главного героя изменить тактику – от ответных действий перейти к активным.

Как и первый переломный пункт, центральный переломный пункт – один из самых захватывающих моментов в любой истории. Не останавливайте свой выбор на чем-то скучном. Тщательно все обдумайте, чтобы поразить читателей сценой, которую они запомнят на всю оставшуюся жизнь.

Расскажите нам историю о трансформации... Каждая история – это рассказ о превращении гусеницы в бабочку.

Блейк Снайдер<sup>[34]</sup>



## **Вторая половина второго акта**

После центрального переломного пункта атмосфера истории накаляется. Вторая половина второго акта – место, где сюжет начинает разворачиваться по-настоящему. Драматическое событие центрального переломного пункта венчает решение главного героя прекратить пассивно реагировать и перейти к активным действиям. Почти всегда это происходит в результате внутреннего прозрения, даже если герой пока не может облечь свои мысли в конкретные слова. В центральном переломном пункте он будто становится кем-то совершенно иным, осознает свою силу и расправляет крылья, чтобы понять, на что он теперь способен. Ему все еще мешают его внутренние проблемы, но теперь он хотя бы осознает, что ему придется их решать или действовать вопреки им.

Поскольку вторая половина второго акта ведет прямым путем к горячим событиям третьего акта, это наш последний шанс все расставить по местам. Мы должны выстроить цепочку домино, которая подведет ко второму переломному пункту на отметке 75 %, и этого мы достигнем, заставив главного героя совершить ряд действий. Он вряд ли будет полностью контролировать ситуацию, но по крайней мере сделает шаг вперед и предпримет некоторые активные действия вместо того, чтобы продолжать уклоняться от нападок противника.

Вторая половина второго акта начинается с решительного поступка героя. Оправившись от переживаний и потрясений центрального переломного пункта, он стискивает зубы и приступает к действиям, давая отпор врагу. Это может быть прямой ответ антагонисту, например усиленные атаки Кела на аристократов в трилогии Брендона Сандерсона «Рожденный туманом» (Mistborn); внезапное осознание своей неосведомленности, например поиски принцем Дастаном правды о кинжале в фильме Майка Ньюэлла «Принц Персии» (Prince of Persia); усиленное стремление к главной цели, например начало бойцовского турнира «Спарта» в фильме «Воин»; или обретение внутренней силы, например воссоединение ополченцев после жестокого нападения англичан в фильме «Патриот».

Цепочка действий во второй половине второго акта является зеркальным отражением цепочки реакций в первой половине. В том смысле, конечно, что герой все равно реагирует (если внимательно присматриваться к действию и реакции, грань между ними очень быстро размывается). Но акцент теперь, скорее, на внутреннем стремлении героя, а не на том, что ему хочется втянуть голову в плечи. Пока он не управляет ходом событий, но по крайней мере пытается взять контроль над ситуацией в свои руки.

Арка эволюции персонажа – вот что приводит в движение историю. Неподвижный, как вода внутри старой крышки, герой нагоняет на читателя скуку. Персонажи, которые не изменяются, не могут предложить читателю интересные события и темы для размышления. Хуже того, очень скоро они начинают утомлять.

Есть много способов сделать персонаж занудным. Первый и наиболее очевидный – просто пренебречь аркой. Если в конце книги герой остается точно таким же, каким был вначале, стоит сразу задать себе ряд неприятных вопросов, главный из которых – «почему?».

В некоторых историях героев намеренно оставляют без изменений, меняется лишь мир вокруг них – на этом и делается акцент. Однако эти исключения, как правило, выходят из-под пера мастеров высокого уровня (иногда – потому, что они достаточно знамениты и это сходит им с рук). Остальным же приходится прогонять своих героев сквозь горнило трудных, но, несомненно, необходимых испытаний, чтобы они учились на собственном горьком опыте и переходили от сопротивления к активным действиям.

Второй путь к скуке еще проще. В этом случае персонажи меняются, а значит, у них все-таки *есть* арка. Но проблема в том, что изменение происходит резко в третьем акте, а не представляет собой постепенную эволюцию. Вместо того чтобы мало-помалу, по принципу домино выстраивать арку, особенно во втором акте, мы монотонно удерживаем героя в его первоначальном состоянии (гнев, страх, отрицание или что-то еще), пока это не надоедает окончательно. Приступив ко второй половине книги, следите за тем, чтобы ваш герой не реагировал одинаково на похожие ситуации. Если это происходит, значит, вы позволили ему остановиться.

Вторая половина второго акта начинается с центрального переломного пункта, занимает четверть книги и заканчивается на

отметке 75 %, от которой начинается третий акт. Это довольно большая часть книги, и герою необходимо использовать каждую *крупницу этого пространства*, чтобы включиться в активные действия. Он должен многому научиться и решить стоящие перед ним проблемы, чтобы подготовиться к схватке с противником (как внутренним, так и внешним) в кульминации.

Не экономьте на этой части истории. Но будьте осторожны: не заставляйте героя *слишком* сильно меняться после центрального переломного пункта. Финальный его перелом произойдет в третьем акте, и влияние этого момента ослаблять нельзя, так что смотрите, чтобы он не уладил все свои проблемы слишком рано. Используйте эту часть книги, чтобы подготовить его к финальной битве и обозначить внутренних демонов, которых ему предстоит побороть.

## **Вторая точка фокусировки**

В середине второй половины второго акта (на отметке примерно 5/8) находится вторая точка фокусировки. Как и в первой точке фокусировки, в этой сцене появляется антагонист – собственной персоной либо в некоем воплощении, которое подчеркивает его силу и возможность одержать победу над главным героем.

Данная точка служит в основном тем же целям, что и первая точка фокусировки, помимо всего прочего она повышает ставки и предвещает финальное сражение между протагонистом и антагонистом. Примером может быть крупная ссора (как между отцом и сыном в фильме «Воин»), коренное изменение расклада сил (например, в моем романе «Мечтатель» (Dreamlander) происходит захват в плен друга главного героя), демонстрация власти (например, как проявляет ее мать главной героини фильма «Мисс Поттер» (Miss Potter) Криса Нунана), новые бесчинства злодея (например, убийства поселенцев в фильме «Человек, который застрелил Либерти Вэланса» (The Man Who Shot Liberty Valance) Джона Форда), возобновление преследования со стороны антагониста (например, когда Дарт Вейдер нанимает охотников за головами в фильме «Империя наносит ответный удар») или внезапное осознание того, что враг почти настиг главного героя (например обнаружение военным летчиком криогенной камеры в фильме «Вечно молодой»).

## Побочные сюжетные линии

Собственно, что же представляют собой побочные сюжетные линии? И так ли уж необходимы они в истории? Удивительно, но зачастую писатели неверно понимают, что такое побочные сюжетные линии. Главным образом это происходит потому, что лучшие побочные сюжетные линии – это естественные ответвления самого сюжета. Они так неразрывно с ним связаны, что их практически невозможно разделить.

Хотя большая часть побочных сюжетных линий должна быть введена в первой половине книги, именно во втором акте они набирают полную силу. При правильной их организации здесь они и завершатся – либо плавно перетекут в основной сюжет для кульминации.

Если коротко, побочная сюжетная линия представляет собой тематически связанную проработку менее значимых личных качеств персонажа. Это «миниатюрный» сюжет, рассказывающий дополнительную историю, – и поэтому побочные сюжетные линии крайне необходимы, поскольку обеспечивают контраст (дают читателям «передышку» от основного сюжета) и позволяют нам глубже представить персонаж посредством ситуаций, которые будут ответвлениями основного сюжета.

В истории о сбежавшем заключенном, доказывающем свою невиновность, основным сюжетом будет побег, стремление уйти от преследователей и найти доказательства, чтобы вернуть себе доброе имя. Побочные сюжетные линии могут включать шаткие новые отношения героя с бывшей возлюбленной. Или рассказывать о том, как он под чужим именем работает тренером детской бейсбольной команды и становится наставником для мальчика из неблагополучной семьи. Иными словами, побочная линия – нечто в целом не связанное с основным сюжетом. Если ее удалить, сам сюжет коренным образом не изменится.

*Обязательно ли нужны побочные сюжетные линии?*

Краткий ответ – *нет*. Вообще, если побочных сюжетных линий слишком много или они неправильно подобраны, это может размыть основной сюжет и тему и сбить читателей с толку.

Более длинный и сложный ответ – *да*, побочные сюжетные линии необходимы. Они делают глубже содержание истории и позволяют показать героя и его окружение с разных сторон. В примере со сбежавшим заключенным у нас появляется возможность узнать много интересного о протагонисте, взглянув на его отношения с бывшей возлюбленной и с воспитанником.

Без побочных сюжетных линий у нас, скорее всего, не только книга получится короткой, но и история выйдет однобокой. В каждой истории внимание должно быть сосредоточено на главной сюжетной линии. Однако, если это внимание усилить до такой степени, что будут исключены любые другие аспекты жизни персонажа, мы многое потеряем. Что еще важнее, мы не дадим читателю шанса ближе познакомиться с персонажем и, возможно, начать переживать за него и сочувствовать ему, наблюдая за его приключениями. Фокус в том, чтобы с умом подойти к выбору побочных сюжетных линий и использовать их для усиления соответствующих черт характера и тем.

Наиболее яркие примеры такого эффекта мы найдем в произведениях с динамичным сюжетом, поскольку в них контраст наиболее очевиден. Например, в известном цикле книг С. С. Форестера – это морские приключения капитана Хорнблауэра в годы Наполеоновских войн – сюжет однозначно насыщен действием. Форестер вполне мог на этом и остановиться, и, вероятно, его истории все равно были бы популярными. Однако он усилил их, дополнив небольшой побочной линией о семейной жизни Хорнблауэра – о его в некотором смысле случайной женитьбе, стремлении установить эмоциональную связь с женой и желании обеспечивать семью.

Мне нравится называть это «эмоциональная побочная линия». Она нужна не столько для того, чтобы двигать вперед сюжет, сколько для того, чтобы показать человеческие качества персонажа. Это вызывает расположение и придает убедительности фигуре главного героя в глазах читателей, чего невозможно было бы добиться, если автор сосредоточился бы только на основном сюжете. Конечно, некоторые истории касаются исключительно чувств. Но, если вы пишете *книгу с сюжетом, насыщенным событиями*, обязательно подумайте, как придать глубину вашему произведению, потратив чуточку усилий на эмоциональную побочную линию.

Тем не менее важно, чтобы побочные линии не вышли из-под контроля и не заполнили сюжет избыточной информацией. Не каждый момент жизни персонажа требует объяснений. Порой лучше дать читателям знать о каком-то событии, не увлекаясь излишними подробностями о том, *как* это произошло.

Например, в фильме Джо Ганна «Как одуванчики» (Like Dandelion Dust) рассказывается о борьбе за опеку между биологическими и приемными родителями мальчика. Ключевой момент фильма – биологическая бабушка подделала подпись отбывающего тюремное наказание отца мальчика в документах на усыновление. Ее поступок вынуждает родителей лгать, чтобы избежать судебного преследования.

Это настолько важная информация, что вроде бы совершенно необходимо показать, как персонажи волнуются, как они обсуждают это с адвокатом и придумывают алиби. Но, поскольку само по себе преступное деяние – подделка подписи – не является решающим событием истории и уделить слишком много времени на переживания героев по этому поводу значит отвлечь зрителей от сути истории, Ганн оставил все это за кадром и полностью сосредоточил внимание на основном сюжете.

Когда персонажи заявляют судье о своем алиби, зрители получают всю необходимую информацию. В центре внимания истории остается главное – эмоциональные переживания всех участников, без череды избыточных и размывающих основную суть сцен.

## **Примеры из кино и литературы**

Как и всегда, творения мастеров могут многому нас научить для создания второй половины второго акта собственной истории. Давайте заглянем в выбранные нами книги и фильмы.

- **«Гордость и предубеждение».** После того как Дарси неожиданно делает Элизабет предложение и дает объяснения всем своим предполагаемым проступкам, во второй половине второго акта девушка начинает в него влюбляться. Ее действия в этой части повествования скорее можно отнести к внутренним переживаниям, чем к внешним проявлениям. Она быстро признает свои ошибки и берет на себя ответственность за них (сначала в душе, а потом и на людях – во время случайной встречи в Пемберли – она старается

относиться к нему с уважением и добротой). Это хороший пример того, как вторую половину второго акта можно использовать в качестве ведущего к дальнейшим изменениям периода прозрения и самореализации.

- **«Эта замечательная жизнь».** Отвергнув попытки старика Поттера подкупить его, Джордж мирится с тем, что ему придется остаться в Бедфорд-Фоллз, и продолжает жить дальше. У них с Мэри рождается четверо детей, во время Второй мировой войны его не берут на фронт (из-за больного уха), и он продолжает защищать жителей городка от алчного и коварного Поттера. Благодаря тому, что после неудавшихся попыток Поттера переманить его к себе Джордж с удвоенной решимостью принимается за дела «Бейли Бразерз Билдинг энд Лоун», в этой части истории жизнь его заметно налаживается. Конечно, зрители уже понимают, что это всего лишь затишье перед бурей, которая разразится в третьем акте.

- **«Игра Эндера».** После центрального события истории, когда Эндеру поручают командование злополучной Армией Драконов, во второй половине второго акта он принимает вызов. Эндер знает, что его поставили в заведомо невыгодное положение, и понимает, что Графф и другие инструкторы намеренно испытывают его, заставляя сражаться с более сильными учениками. Однако он не поддается нажиму, расправляет плечи и принимает вызов. Благодаря его решимости Армия Драконов становится лучшей в Боевой школе.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** После того как у капитана Джека Обри наконец появляется возможность выследить «Ахерон», во второй половине второго акта из-за его действий его лучшего друга, корабельного врача и тайного агента Стивена Мэтьюрина, настигает случайный выстрел. Впервые за весь фильм Джек решает забыть о погоне за «Ахероном» и отправить Стивена на берег, где его можно будет прооперировать, чтобы спасти ему жизнь.

## **Основные выводы**

Вторая половина второго акта, пожалуй, дает больше возможностей разнообразить историю, чем любая другая ее часть (а это говорит о многом). Давайте еще раз посмотрим, каковы эти

возможности, чтобы воспользоваться ими в своих собственных произведениях.

1. Вторая половина второго акта начинается с переломного момента на отметке 50 %.

2. Центральный переломный пункт начинает череду поступков главного героя. Даже если его действия все еще в некотором смысле являются защитой, они не бездумны. Он больше не уходит в глухую оборону.

3. В середине второй половины второго акта появляется вторая точка фокусировки, еще раз демонстрирующая присутствие антагониста и его силу.

4. На этом отрезке повествования к герою зачастую приходит озарение. После центрального переломного пункта он начинает гораздо лучше понимать и свою ситуацию, и положение противника.

5. Его действия могут представлять собой как мысленные открытия, так и проявление настоящей агрессии против антагониста. Иногда его атака заключается лишь в полном и намеренном игнорировании соперника.

6. Некоторые из его проблем в этой части истории будут устранены, однако основные проблемы – как внутренние, так и внешние – ему предстоит решить в третьем акте. Часто проблемы, которые улаживаются в этой части, служат тому, чтобы усугубить истинный глубинный конфликт или заострить на нем внимание.

Со второй половины второго акта начинается стремительное движение в сторону кульминации. Это ваш последний шанс как следует подготовиться к бурным событиям третьего акта. Обратите особое внимание на внутреннюю трансформацию вашего героя и его взаимоотношения с другими значимыми персонажами.

А теперь пристегните ремни безопасности – наступает время третьего акта!

«Умер король, а вслед за ним умерла королева» – это история.  
«Умер король, а вслед за ним от горя умерла королева» – это сюжет.

Э. М. Форстер<sup>[35]</sup>



## Третий акт

Третьего акта ждут все – и читатели, и писатели, и персонажи. В этой финальной части истории заключена ее суть. Это то, что мы выстраивали все это время. Если первый и второй акты – увлекательные и красивые лабиринты, то третий акт – место, помеченное крестиком. Мы отыскивали сокровище. Настало время копать.

Как и предыдущие акты, третий акт начинается с изрядной встряски, но в отличие от них в третьем акте напряжение не ослабевает. Теперь и персонажей, и читателей ждет стремительное развитие событий. Все нити повествования, которые мы вели до этого момента, должны быть искусно увязаны друг с другом.

Третий акт занимает заключительную четверть книги. Он начинается с отметки 75 % или чуть раньше и продолжается до самого конца истории. Это относительно небольшая ее часть, особенно если учесть, скольких целей в ней нужно достичь. Одна из причин, по которым в третьем акте темп повествования ускоряется, – это простая необходимость втиснуть в него все, что требует завершения, до того, как книга закончится.

Все персонажи (и другие важные элементы вроде мальтийского сокола<sup>[36]</sup>) должны быть в сборе. Побочные сюжетные линии должны быть надлежащим образом завершены, предчувствия – реализованы. И герой, и антагонист (если таковой имеется) должны успеть полностью осуществить свои планы. Герой должен встретиться лицом к лицу со своими внутренними демонами и завершить арку своего развития, смотря по тому, чем закончится финальная схватка с противником. А затем все должно увенчаться убедительной развязкой.

Для отрезка, занимающего всего лишь четверть книги, это очень большой объем работы, так что не стоит попусту терять время. В третьем акте перед нами открывается одно из главных преимуществ соблюдения структуры: чтобы из истории вышел толк, все составляющие первого и второго акта должны быть в наличии, что и обеспечит основу для финала.

## **Второй переломный пункт**

Третий акт начинается с еще одной переломной сюжетной точки. Эта точка в еще большей мере, чем все предшествующие, подтолкнет героя к финальному конфликту в кульминации. С этого момента мы слышим град падающих домино, выходящих на финишную прямую, а главный герой мчится навстречу неотвратимой схватке с противником. Вообще в третьем акте полно больших и важных сцен, поэтому его начальная сюжетная точка выглядит не столь выразительно по сравнению с сюжетными точками первого и второго актов. При этом ее посыл должен быть не менее тверд.

Во втором переломном пункте вашего героя постигнет неудача. То, чего он желал больше всего на свете, будет на расстоянии вытянутой руки, но его отбросит назад, и он окажется в еще худшем положении, чем прежде. Кульминация будет тем часом, когда он, обретший душевную гармонию и готовый к схватке, восстанет из пепла. Второй переломный пункт – то положение, из которого герою предстоит подняться.

В фильме Кристофера Нолана «Бэтмен: Начало» (Batman Begins) третий акт начинается, когда Ра'с аль Гул объявляет о своем намерении разрушить Готэм, затем сжигает особняк Брюса Уэйна и оставляет его умирать. В романе Шарлотты Бронте «Джейн Эйр» начальная сюжетная точка третьего акта – это неожиданное открытие в день свадьбы Джейн, когда героиня узнает, что мистер Рочестер уже женат на сумасшедшей. Это заставляет ее спешно покинуть Торнфилд и любимого мужчину. В романе Чарльза Портиса «Железная хватка» (True Grit) в третьем акте в центре внимания – обнаружение Мэтти Тома Чейни, убийцы ее отца, и последующий захват девочки бандой преступников во главе с Недом Пеппером.

## **Завершение арки персонажа**

Эта последняя четверть истории – место, откуда главному герою не убежать. Он уперся спиной в стену, и у него не осталось иного выбора, кроме как встретиться лицом к лицу с противником. Все реакции и поступки, совершенные в предыдущих актах, привели его в точку, где он должен побороть все до единой свои слабые стороны и исправить

ошибки. Если он хочет их превозмочь, то должен сперва подчиниться им, а затем восстать из пепла, обретя новую мудрость и силу.

Когда протагонист достигает кульминации и предлагает свою последнюю цену за то, чего он добивался на протяжении всей истории, а также за то, чего он хочет в глубине души (эти две цели могут совпадать, могут не совпадать и даже противоречить друг другу), он выкладывает все карты на стол. Если он не победит сейчас, он не победит никогда. Разумеется, это значит, что ставки должны взлететь до предела. Третий акт поднимает эти ставки.

Персонаж и изменения. Вокруг них и вращается история. Мы берем человека и отправляем его в путешествие, которое навсегда его изменит, обычно в лучшую сторону. В первом акте он появляется как несостоявшаяся личность, росту которой, возможно, что-то препятствует. У него есть некие убеждения, не позволяющие ему достичь того, в чем он действительно *нуждается*, того, что заставит его измениться к лучшему и стать более просвещенной, более сильной личностью. Чтобы помочь герою преодолеть ложные убеждения, мы должны не только наставить его на путь, но и сделать так, чтобы этот путь обязательно привел к наиболее важной точке в арке развития героя.

Такой момент наступит примерно на отметке 3/4, ровно там, где начинается третий акт. Это самое сложное время для вашего персонажа. Именно здесь вы безжалостно разобьете сердце бедного, ни о чем не подозревающего человека. Да, это жестоко, но, если вы хотите, чтобы он избавился от своих заблуждений и слабостей и, преобразившись, восстал из пепла, придется поступить с ним крайне жестко.

Вы поставите героя перед выбором – совершить поступок или умереть. Жизнь его становится довольно мрачной. Все, что он любил, на что надеялся, рассыпается на кусочки, несмотря на все его старания. А дело вот в чем: причина всех его неудач в том, что он до сих пор не поборол свой внутренний страх или сомнение – то, что не позволяло ему трансформироваться в новую личность.

Именно в этом месте герой должен выстоять – духовно и эмоционально. Он должен решить, что победить противника – стоящая цель, чтобы изжить собственные страхи. После того как это произойдет, можно переходить к кульминации – он будет готов

*действовать*, тем самым доказывая свое новое отношение к жизни и к самому себе.

Основу сильной арки персонажа всегда составляет личностная трансформация. Если изменений не произойдет, ваш герой останется статичным, сюжет с треском провалится, а читатель в недоумении задаст себе вопрос: «А в чем вообще смысл?» Однако недостаточно просто осуществить трансформацию. Необходимо представить веские доказательства того, что протагонист изменился.

В идеале этой цели следует добиваться незаметно, постепенно и убедительно в ходе всей истории. А прояснить ситуацию должны две важные сцены. Обозначим эти сцены как «до» и «после» и для примера возьмем фильм Кеннета Браны «Тор» (Thor).

В течение первых двадцати минут зрители наблюдают за основной сценой «до»: протагонист ведет бессмысленную атаку на соседнее царство, что свидетельствует о таких его недостатках, как высокомерие, нетерпимость и безрассудство. Эта сцена дает зрителям неоспоримое доказательство его пороков.

Но без венчающей фильм сцены «после» эти первые кадры окажутся бесполезными. Поэтому точно по расписанию – перед самой кульминацией в третьем акте – нам предъявляют доказательства того, что события фильма *изменили* главного героя. Когда Тор выбирает самопожертвование, а не бесполезную агрессию, доброту, а не высокомерие, великодушие, а не нетерпимость, добровольно подчиняясь злой воле брата, чтобы спасти других, у зрителей не остается причин не верить в произошедшее в нем кардинальное изменение.

## **Примеры из кино и литературы**

Третий акт – та часть произведения, в которой в полной мере виден незаурядный талант мастера, и нигде это не проявляется так четко, как в историях, поражающих нас своей концовкой. Четыре выбранных нами примера из числа книг и фильмов определенно подходят под этот критерий.

- **«Гордость и предубеждение»**. Третий акт начинается с того, что внезапно обнаружено тайное бегство Лидии с мистером Уикхемом. Как и предыдущие сюжетные точки на отметках 25 % и 50 %, это

событие в корне меняет ситуацию. Жизнь членов семьи Беннет больше не будет прежней не только в личном плане – они потеряли младшую дочь и теперь переживают за нее, – но и в плане *отношений с обществом*, ведь скандальный поступок Лидии не позволит остальным ее сестрам удачно выйти замуж. Для Элизабет все обстоит еще сложнее: она боится, что резкое обращение с ней Дарси, когда он слышит эту новость, свидетельствует о том, что она навсегда потеряла шанс вернуть его любовь. Как любая женщина в английском обществе XIX века, Элизабет не имеет возможности напрямую лично урегулировать ситуацию. Но она делает все, что может, покинув Лэмтон с тетей и дядей и вернувшись домой к потрясенной семье.

- **«Эта замечательная жизнь».** Второй акт заканчивается, когда дядя Билли теряет принадлежащие «Билдинг энд Лоун» восемь тысяч долларов и Джордж делает все возможное, чтобы вернуть деньги. Для большинства историй такая сюжетная точка была бы более чем драматичной, чтобы открыть третий акт. Но в этом классическом фильме третий акт начинается с еще более волнующего события – появления ангела Клэренса и исполнения желания Джорджа («лучше бы я вообще не родился»). Третий акт практически полностью посвящен действиям Клэренса и реакции на них Джорджа. В кадрах, представляющих жизнь без Джорджа, главный антагонист даже не участвует (хотя его зловещее присутствие хорошо ощущается). Внимание здесь сосредоточено на процессах, происходящих в душе героя, и на его трансформации.

- **«Игра Эндера».** Когда Эндера вынуждают вступить в смертельную схватку с Бонзо, для него наступает переломный момент. Пришло время покинуть Боевую школу и вывести Армию Драконов на большую арену. Но после гибели Бонзо командиры понимают, что они вот-вот потеряют мальчика, которого так долго и тщательно готовили к спасению мира от инопланетной расы жукеров. Эндеру разрешают вернуться на Землю, чтобы повидать любимую сестру Валентину. Там он должен принять решение, которое изменит не только судьбу мира, но и его собственную жизнь. С того момента, как он решает действовать, вернуться в космос и принять предложение о повышении, события начинают закручиваться в спираль, неотвратно ведущую к кульминации.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** Когда идущий на поправку Стивен наконец может отправиться в долгожданную экспедицию на Галапагосы, он случайно обнаруживает «Ахерон», стоящий на якоре у дальней оконечности острова. Со спешных приготовлений к этой встрече и начинается третий акт. Джек разрабатывает план заманить вражеское судно на расстояние, достаточно близкое для того, чтобы его уничтожить, и экипаж торопится подготовить все для битвы, которая, как зритель понял еще с самого первого эпизода, неминуема.

## **Основные выводы**

Что мы можем почерпнуть из выбранных нами историй? Каким образом в них составлен и выполняется длинный список задач третьего акта?

1. Третий акт начинается примерно у отметки 75 %, хотя выбор момента здесь чуть шире, чем для предыдущих сюжетных точек. Третий акт может начаться и у отметки 70 %, однако вряд ли после 75 %.

2. Второй переломный пункт знаменует конец второго акта и начало третьего. Это может быть полное сведение на нет всех успехов героя, достигнутых им во втором акте («Гордость и предубеждение»), неожиданное событие («Эта замечательная жизнь»), личное решение («Игра Эндера») или встреча главного героя и антагониста («Хозяин морей»).

3. Начиная со своей вступительной сюжетной точки третий акт набирает темп, который больше не замедляется.

4. Несмотря на быстрый темп, третий акт должен быть изначально тщательно продуман, чтобы все дополнительные составляющие были либо завершены и убраны с пути (например, отношения Эндера с сестрой), либо собраны для решающего сражения (как приготовления «Внезапного» к битве).

Третий акт – то место, которое делает историю либо успешной, либо провальной. Все, что было до этого, важно, но именно здесь испытывается стойкость писателя. Написав добротный третий акт, вы достигнете того, что до вас не удавалось тысячам романистов (даже тем, чьи книги издавались). Вот когда писатели становятся настоящими авторами!

В произведении должен быть сюжет и персонаж, начало, середина и конец. Пробудите чувство сострадания, а потом обеспечьте катарсис.

Энн Райс<sup>[\[37\]](#)</sup>

## Кульминация

Кульминация – главное блюдо нашего изысканного обеда под названием «роман». Когда мы выкатываем тележку с кульминацией и поднимаем блестящую серебряную крышку, отовсюду доносятся охи и ахи.

Кульминация должна заставить читателей сгорать от нетерпения. Они должны затаить дыхание, изнывая от напряжения и любопытства. Если мы все сделали правильно, они уже должны иметь общее представление о том, что их ждет, но при этом испытывать сладкие муки сомнений. *Что же произойдет? Выживет ли герой? Удастся ли ему спасти мир / семью / свою жизнь / победить в битве?*

Будь то трагедия, комедия, повесть со счастливым концом или все вместе и в любом сочетании – добивайтесь, чтобы история вызывала отклик. Нужно, чтобы читатели закрыли книгу с чувством удовлетворения. Всплакнут ли они, рассмеются или просто задумаются – заставьте их чуть заметно кивнуть и сказать: «Да, именно так все и должно было закончиться». В то же время прекрасная двойственность хорошей концовки заключается в том, что они вместе с тем должны воскликнуть: «Вот это да! А как же *так* вышло?»

Неизбежность и внезапность – две обязательные составляющие каждого идеального финала. Однако это несовместимые понятия. Как представить читателям концовку, которую они ожидают, чтобы она вместе с тем оказалась для них неожиданной?

Нетрудно действовать наверняка и закрутить историю, предсказуемую от начала до конца. В зависимости от жанра и целевой аудитории вам это могут простить. Также относительно легко ни с того ни с сего огорошить читателя хуком слева, чтобы у него от неожиданности отвисла челюсть. Правда, этот прием, скорее всего, даром не пройдет.

Читатели ждут от нас честной игры, а значит, любые так называемые внезапные повороты необходимо выстраивать из существующих элементов истории, имеющие смысл в контексте сюжета. Чтобы кульминация принесла читателям удовлетворение, мы обязательно должны задействовать все составляющие. Нет ничего



хуже, чем в конце истории, кусая от нетерпения ногти, пытаться угадать, как же автор соберет картинку воедино, а затем вдруг узнать, что он обвел тебя вокруг пальца, подкинув совершенно новый элемент, о котором ты ни сном ни духом.

Вся штука в том, что для успешного сочетания неотвратимости и внезапности необходимо наличие двух разноплановых условий: предчувствий и осложнений. Истории похожи на пазлы (гигантские, состоящие из пяти тысяч элементов – те самые, что вы раскладываете по всему столу, а затем собираете целый год). К тому времени, как у вас останется лишь горстка фрагментов – когда кульминация уже не за горами, – бóльшая часть картинки уже должна сложиться.

В хороших книгах предчувствие используется для того, чтобы в распоряжении читателей были все составляющие, необходимые для кульминации. Одна из таких книг – «Голодные игры». (Если вдруг вы и есть тот самый единственный человек на планете, который ее до сих пор не прочел, предупреждаю: впереди спойлеры!) Сюэзен Коллинз могла использовать сколько угодно уловок, чтобы спасти героев и обеспечить читателям столь желанный счастливый финал. Но большинство из этих уловок оказались бы обманом.

К счастью, писательница оказалась достаточно подкованной и знала, что пользоваться можно только инструментами, уже имеющимися в истории: в данном случае это ядовитые ягоды, с помощью которых персонажи грозились покончить с собой и тем самым манипулировали распорядителями игр. Читатель не мог предвидеть, что ягоды будут использоваться для этой цели, однако, поскольку Коллинз уже ввела их в предыдущей сцене и дала понять, что ими можно отравиться, случившееся в кульминации стало естественным итогом развития сюжета.

Если мы предвосхитим развязку, у читателей возникнет ощущение неизбежности определенной концовки. Добавив затем к этому логичные сюжетные осложнения, чтобы отвлечь читателей от того, что они ждут, мы тем самым напомним, что есть множество потенциальных исходов и точно угадать, что произойдет в конце, невозможно. Это хрупкое равновесие, но, достигнув его, вы тем самым существенно увеличите шансы вашей истории на успех.

## **Что такое кульминация?**

В некотором смысле весь третий акт и есть кульминация. После второго поворотного пункта события достигают своего апогея. Героя прижмут к стенке, у него не будет иного выбора, кроме как отвечать ударом на удар. При этом сама кульминация – наивысшая точка накала в решающем третьем акте. Это момент, когда два несущихся на полной скорости поезда, управляемых протагонистом и антагонистом, сталкиваются в одной незабываемой сцене.

В романе Лоис Макмастер Буджолд «Проклятие Шалиона» (The Curse of Chalion) кульминация наступает, когда главный герой Кэсерил и антагонист Марту ди Жирональ сражаются на дуэли, в которой ди Жирональ погибает, и это снимает проклятие, нависшее над королевской семьей. В фильме Нормана Джуисона «Афера Томаса Крауна» (The Thomas Crown Affair) действие достигает кульминации, когда следователь страховой компании Вики Андерсон наблюдает, как «роллс-ройс» Крауна подъезжает, чтобы забрать похищенные в банке деньги, но оказывается, что Краун уже покинул страну, а вместо себя подослал другого человека. В романе Фрэнсис Ходжсон Бернетт «Маленькая принцесса» (A Little Princess) действие в кульминации разворачивается вокруг того, что Сара, которая возвращает обезьянку мистеру Кэррисфорду, оказывается той самой дочерью его умершего компаньона, которую он так долго искал.

В некоторых историях кульминация будет включать затяжной физический бой. В других она может представлять собой лишь простое признание героя, которое коренным образом изменит его жизнь. Почти во всех случаях для главного героя это момент откровения. До, во время или после кульминации – в зависимости от того, чего требует история, – на протагониста снисходит судьбоносное озарение. После этого он начинает действовать в соответствии с этим озарением, что завершает его арку и закрывает основной конфликт физически и (или) духовно.

Кульминация происходит в конце третьего акта и занимает приблизительно десятую часть книги в ее конце. Чаще всего момент наивысшего накала в конце кульминации наступает в предпоследней сцене, перед самой развязкой (как во всех приведенных выше примерах). Поскольку в кульминации говорится все, что должно быть сказано, за исключением небольшой эмоциональной зачистки, то после нее уже нет смысла надолго затягивать историю.

В некоторых историях встречается ложная кульминация, когда главному герою кажется, что он разрешил конфликт, однако затем он понимает, что настоящее препятствие между ним и его целью все еще не устранено. Например, в мультфильме Джона Лассетера «История игрушек» (Toy Story) в ложной кульминации Вуди и Базз побеждают вредного соседского мальчишку Сиду, а затем вдруг осознают, что могут не попасть в уезжающий фургон, который домчит их до нового дома Энди. Ложная кульминация никоим образом не подменяет настоящей кульминации.

### **Ускоряемся и включаем воображение на полную катушку!**

Концовка – это место, которое либо возвеличит роман в глазах читателей, либо погубит его. Если нам до сих пор удалось удержать их внимание, то для финала стоит припасти что-то особенно изысканное. Если кульминация их разочарует, это значит, что мы не только не преуспели в самой важной своей работе, но и навсегда потеряли этих читателей. Так как же нам поразить читателей в этой заключительной части истории?

Вполне закономерно, что однозначного ответа на этот вопрос не существует. Все истории разные, соответственно, и кульминации у них тоже разные. Фундамент под ошеломляющий финал должен быть заложен в самой истории – в сюжете и персонажах, во всем том, что с ними происходило раньше. Но есть один прием, способный кардинально изменить к лучшему подачу этой заключительной четверти произведения.

Этот прием – не что иное, как сокращение сцен и глав в финальной четверти истории. Таким образом достигается ощущение стремительности и напряженного ожидания: повествование переключается с одного события на другое, отображая важные действия персонажей, переплетая их и направляя в место неизбежной встречи в конце книги.

Более короткие сцены, которые, в свою очередь, состоят из более кратких абзацев и предложений, вовлекают читателей в безумную финальную гонку. Как и ко всему, что касается литературного творчества, к использованию этой техники следует подходить с

осторожностью. Не форсируйте события. Обязательно следите за тем, чтобы переход от сцены к сцене происходил естественно и чем ближе концу, тем быстрее.

Кульминация – тот момент, когда настает пора подключать «тяжелую артиллерию». Это черед сцен, от которых у читателей захватывает дух. Подумайте как следует и выдайте что-то совершенно грандиозное и зрелищное. Почему бы вместо обычной драки герою не вступить в рукопашную на крыше мчащегося поезда? Или вместо обычного объяснения в любви не сделать это во время инаугурации президента?

Разумеется, не следует терять связь с реальностью или ударяться в мелодраму. Драма подразумевает такое качество события, которое заставляет волноваться, держит в напряжении и вызывает чувство сопереживания. Когда главный герой из-за девушки бьет лучшего друга, это драма. Когда героиня врезается сзади в полицейский автомобиль, это тоже драма. Когда через 9,87 секунды планете придет конец, а герой должен придумать гениальный план и спасти человечество – что это, если не драма? Но, каким бы замечательным другом всех писателей ни казалась драма, есть у нее и темная сторона.

Любому автору меньше всего хочется, чтобы на его произведение навесили ярлык мелодрамы. Если такое происходит, значит, история перешла границы правдоподобности в плане конфликта и напряжения и скатилась в сторону психоза и истерик. В стремлении завладеть вниманием читателей с помощью разумной доли драматизма мы иногда переусердствуем и, не осознавая этого, создаем мелодраматический эффект.

Порой этим грешат даже лучшие из авторов. Первая глава романтической истории о пиратах «Французова бухта» (Frenchman's Creek) Дафны Дюморье изобилует велеречивыми и напыщенными фразами, повествование ведется в отстраненном тоне и напоминает зачитывание судебного приказа XVIII века. Дюморье в силу ее высокого писательского авторитета это, возможно, и позволительно, чего определенно не скажешь обо всех нас.

При передаче взвинченного состояния и эмоций, таких как гнев и горе, крайне важна способность тонко различать нюансы. Взгляните на самые напряженные пассажи в своей кульминации. Если хоть один из

них звучит наигранно, сделайте себе одолжение и немного понизьте тон.

Насколько и в каких местах автору стоит добавить драматизма, зависит от того, какую историю и в каком жанре он пишет. Главное – сосредоточиться на том, чтобы подвести историю и основной конфликт к предполагаемому моменту неизбежной развязки так, чтобы исполнились все обещания, данные читателю в книге.

## **Примеры из кино и литературы**

Чем же отличается кульминация в выбранных нами для примера книгах и фильмах? Причина, по которой эти четыре истории достигли своей популярности, в основном заключается в том, что в них безупречно соблюдены все принципы хорошей кульминации.

- **«Гордость и предубеждение».** Как и в большинстве романтических историй, кульминация этого классического романа наступает в момент, когда два главных героя встречаются, признаются в любви и решаются на длительные отношения. После того как Дарси любезно устраняет неприятности, связанные с бегством Лидии с Уикхемом, и помогает воссоединить Бингли и Джейн, они с Элизабет наконец идут вдвоем на прогулку, во время которой им предоставляется возможность уладить возникшие между ними ранее недоразумения, повиниться друг перед другом и наладить отношения.

- **«Эта замечательная жизнь».** Используя полученную в качестве «подарка» способность видеть, каким мир был бы без него, Джордж бежит обратно к мосту и страстно молится: «Я хочу снова быть живым!» В этот момент наступает его прозрение и происходит своего рода ложная кульминация. Этим завершается история о жизни без Джорджа (у которой есть свой собственный мини-сюжет и структура), и наступает настоящая кульминация, когда весь городок приходит на помощь и собирает недостающие восемь тысяч долларов, чтобы Джорджа не арестовали.

- **«Игра Эндера».** По окончании Боевой школы Эндер и его команда участвуют в череде сражений, которые они принимают за продолжение моделирующих боевые действия игр, призванных подготовить их к тому дню, когда придется лицом к лицу столкнуться с жукерами. Когда Эндер уже доведен до предела физически и

эмоционально, наступает кульминация: он принимает решение нарушить то, что считает правилами. Он дает волю своей неудержимой агрессии и уничтожает врага, а затем узнает, что это была вовсе не симуляция: он командовал реальными войсками, которые сражались с жукерами.

● **«Хозяин морей: На краю земли».** Кульминационное сражение между «Внезапным» и «Ахероном» занимает значительную часть третьего акта, но даже продолжительная череда событий в кульминации должна вести к единой точке накала. В данном случае кульминационный момент наступает, когда Джек входит в операционную «Ахерона» и обнаруживает, что капитан французов – враг, которого он так долго преследовал, – мертв. Он забирает саблю капитана у корабельного врача и торжествует победу.

## **Основные выводы**

Каждая кульминация уникальна, поскольку она должна отвечать потребностям и отражать тон конкретной истории. Как видно даже из небольшого числа примеров, возможности кульминационного момента выходят далеко за рамки обычного стереотипа «хороший парень убивает злодея». Однако есть у них и несколько важных общих черт.

1. Кульминация происходит ближе к концу книги – как правило, начинается у отметки 90 % и заканчивается за одну-две сцены до последней страницы.

2. Кульминация обычно включает череду сцен, плавно подводящих к важному кульминационному моменту.

3. Кульминация окончательно завершает основной конфликт с антагонистической силой (независимо от того, побеждает главный герой или проигрывает).

4. Кульминация – это ось, вокруг которой вращается арка персонажа. Этот момент является прямым следствием внутреннего озарения главного героя. Наиболее сильные кульминации – те, в которых происходит плавный переход от озарения к действию, завершающему конфликт. Сначала на героя снисходит озарение, затем он действует в соответствии с ним и побеждает антагониста.

5. В зависимости от того, сколько слоев конфликта вы создали, у истории может быть две кульминации, одна из них – ложная,

подводящая к истинной кульминации.

В кульминации позвольте себе оттянуться на полную катушку. Развлекайтесь и уходите от шаблонов. Но прежде обязательно проверьте наличие всех важных элементов структуры произведения, чтобы от вашей истории читатели получили впечатления, которые навсегда останутся в их памяти.

Завершить роман – это одно, а закончить историю – совершенно другое.

Патрик Шульц<sup>[38]</sup>

## Развязка

Развязка – это момент, вызывающий смешанные чувства. Вы достигли конца истории. Взобрались на гору и вот-вот водрузите знамя победы на ее вершине. Это финал всей вашей работы, но вместе с ним подходят к концу и захватывающие приключения в удивительном мире придуманных людей и мест. Именно в развязке вам придется попрощаться с персонажами, а заодно и предоставить читателям возможность попрощаться с ними.

Развязка начинается сразу после кульминации и продолжается до последней страницы. Гипотетически закончить можно на кульминации, поскольку именно в ней официально завершается сама история и ее конфликт. Но, если бы большинство историй завершалось сразу после кульминации, читателей всякий раз охватывало бы сильное чувство досады.

После всех душевных потрясений, пережитых во время кульминации, читателям необходимо немного расслабиться. Им хочется увидеть, как герой поднялся, отряхнул брюки и продолжил жить дальше. Увидеть хоть мельком, как суровые испытания, пройденные в трех актах, *изменили* героя. Хотя бы одним глазком взглянуть на новую жизнь, которой он будет жить после конфликта. А если вы все сделали правильно, им будет нужна эта дополнительная сцена только для того, чтобы провести *чуть больше времени* с персонажами, которых они полюбили.

Как можно предположить по названию, развязка – это место, где все разрешается. В кульминации герой убил злодея и завоевал расположение своей возлюбленной; в развязке мы видим, как эти события повлияли на его жизнь. В конце фильма Джосса Уидона «Миссия “Серенити”» (Serenity) капитан Мэл Рейнольдс и выжившие члены его команды отправляются обратно в космос, их больше не преследует Альянс. А Мэл с Инарой и Саймон с Кэйли делают первые шаги к будущим отношениям.

Продолжительность развязки может быть разной, но чем она короче, тем, как правило, лучше. По сути, история уже завершена. Не стоит испытывать терпение читателей, отнимая у них время, и тем



более не стоит притуплять впечатление от истории, усердно подчищая все хвосты. Продолжительность развязки зависит от пары факторов, наиболее важный из которых – количество незавершенных моментов. Идеальным вариантом будет закрыть как можно больше побочных сюжетных линий в сценах, подводящих к кульминации. Тогда у вас будет достаточно времени в развязке, чтобы уделить внимание лишь самому главному.

### **Стоит ли закрывать все сюжетные линии?**

Создать идеальный финал не так-то просто, но мы можем все свести к одной принципиально важной цели: необходимо, чтобы у читателей осталось чувство удовлетворенности. Как этого добиться? Ответы на этот вопрос столь же разнообразны, как и наши истории. Однако на удивление эффективным способом будет *не* закрывать все побочные сюжетные линии до единой. Если нам удастся создать у читателей ощущение, что жизнь героев продолжается даже после решения всех больших сюжетных проблем, то мы:

- 1) создадим чувство реальности происходящего;
- 2) подключим воображение читателей, и они самостоятельно додумают, что было дальше.

Развязка – не просто окончание *этой* истории, это также и начало истории, которая произойдет с героями, когда читатели закроют книгу. Развязка выполняет две важнейшие задачи: она венчает текущее повествование и обещает, что жизнь героев продолжится.

Это утверждение справедливо для законченных произведений и еще справедливее для отдельных частей в циклах произведений. Роман Джеймса Балларда «Империя солнца» (Empire of the Sun) заканчивается несколькими короткими сценами, рассказывающими о том, как Джейми, выйдя из японского концлагеря, привыкает к послевоенной жизни, и намекающими на то, что в ближайшем будущем он отправится в Англию, где и повзрослеет. «Волшебный корабль» (Ship of Magic), первая книга из трилогии Робин Хобб «Сага о живых кораблях» (The Liveship Traders), имеет еще более открытый финал: развязка обещает, что главная героиня Альтия Вестритт продолжит поиски своего живого корабля «Проказница», захваченного пиратами, и спасет его.

Ниже приведены еще восемь примеров мастерски выполненных открытых финалов.

1. В фильме «Римские каникулы» (Roman Holiday) Уильяма Уайлера реализм финальной сцены оставляет прекрасное ощущение радости и грусти: герой уходит от женщины, которую любит (и с которой он не может быть вместе). Все кончилось. Их роман завершен. Но зрители понимают, что жизнь для обоих героев продолжается, и мы вольны делать предположения о том, что их ждет дальше.

2. В фильме «Касабланка» (Casablanca) Майкла Кертица один из самых выдающихся открытых финалов. Мы понятия не имеем, что будет с Риком и Ильзой после того, как они расстались в Марокко. Все детали сюжета тщательно улажены, будущее направление жизни героев обозначено, но куда пойдут их пути, зрители додумывают сами. И это прекрасно.

3. В фильме «Большой побег» Джона Стерджеса более закрытый финал, чем в остальных произведениях нашего списка, – просто потому, что он основан на событиях, действительно имевших место. Но даже если зрители поинтересуются историей жизни реальных людей, с которых были написаны персонажи, то у них все равно будет возможность порадоваться тому факту, что трагедии и триумфы сюжета далеко не ограничиваются самим фильмом.

4. Фильм «Ультиматум Борна» (The Bourne Ultimatum) Пола Гринграсса завершает трилогию полным разгромом злодеев. О будущем героя мы знаем лишь то, что он выживет. Но этого достаточно. Дальше с ним может произойти все, что подскажет наше воображение<sup>[39]</sup>.

5. В романе «Оливер Твист» Чарльза Диккенса не так уж много намеков на то, что случится дальше в жизни юного Оливера или Ловкого Плути. Возможно, они оба вырастут и возмужают, но о том, что их ждет по завершении описанных в книге событий, можно лишь догадываться.

6. Фильм Фреда Скеписи «Коэффициент интеллекта», как и большинство любовных историй, имеет счастливый конец. Но что же будет дальше? В финале романтическая история обоих героев оканчивается хорошо, но мы не знаем, как она будет развиваться дальше.

7. В фильме «Настоящее мужество» Генри Хэтэуэя все детали сюжета завершены. Но отношения между двумя главными героями не вполне выяснены. Их пути расходятся, и, возможно, они больше никогда не увидят друг друга. Кто знает? Только зрители!

8. История одного из главных героев в фильме Эдмунда Гулдинга «Утренний патруль» (The Dawn Patrol) завершается его смертью. Но война продолжается и неумолимо толкает остальных персонажей вперед. Понятно, что после финальных титров они продолжат сражаться, но выживут ли? Зрителям предоставлено право самим написать послесловие.

Поиск подходящего баланса между тем, какие сюжетные линии необходимо закрыть, а какие из них стоит оставить в качестве соблазна для воображения читателей, зависит от самой истории. Слишком много хвостов — и мы рискуем вызвать у читателей ощущение неудовлетворенности от обилия вопросов, оставшихся без ответа. А если таких хвостов будет недостаточно, то история закончится аккурат *у заднего форзаца*, не оставив читателю пищи для размышлений.

### **Пять элементов впечатляющей последней строки**

Как и первые строки, последние не запоминаются просто так, сами по себе. (Кстати, спорю на шоколадку, что вы не вспомните заключительные строки пяти последних понравившихся вам книг.) И это вовсе не так важно, как важно ощущение, которое они оставили у читателя. Посмотрим, какими словами заканчиваются пять моих любимых книг.

«— Бот еще не дошел до Раппаханнока, — сказал он. — Нужно захватить его на Потомаке и самим напасть на Пенсильванию» (роман «Длинный список» (The Long Roll) Мэри Джонстон).

«Она закрыла глаза, ощущая тепло его тела. И только тут поняла, что именно этого ей всегда и хотелось»<sup>[40]</sup> (роман «Рожденный туманом: Пепел и сталь» (Mistborn: The Final Empire) Брендона Сандерсона).

«— Зачем же, сэр? — улыбнулся швейцар. — Не беспокойтесь насчет срочности — вон и сам сэр Джозеф поднимается по ступенькам, опираясь на руку полковника Уоррена»<sup>[41]</sup> (роман

«Оборотная сторона медали» (The Reverse of the Medal) Патрика О'Брайана).

«И после этого порой казалось, что вражеских самолетов в небе действительно стало меньше» (роман «После Дюнкерка» (After Dunkirk) Милены Макгроу).

«– “Я так боюсь, Кайлар”. – “Я тоже”, – ответил он. Элена взяла его за руку»<sup>[42]</sup> (роман «Путь тени» (The Way of Shadows) Брента Уикса).

Что же в этих словах вызвало отклик в моей душе? Каким образом заключительным строкам удалось запечатлеть в моей памяти эти книги так, что я до сих пор о них помню? Рассмотрим несколько факторов.

1. **Подведение итогов.** Конец книги – это конец, даже если она представляет собой часть цикла (каковыми являются все перечисленные произведения, кроме романа «После Дюнкерка»). Заключительная строка должна оставлять у читателей ощущение завершенности, чувство, что все главные вопросы сюжета улажены и они могут со спокойной душой оставить героев, не переживая, что внезапно грянет гром. В приведенных выше примерах мы понимаем, что главная героиня обрела покой и любовь («Рожденный туманом»), что с приездом опытного разведчика сорвутся вражеские планы («Оборотная сторона медали») и что конец битвы за Британию уже близок («После Дюнкерка»).

2. **Тема.** Центральное место в истории всегда занимает тема. У истории есть сюжет и персонажи, но тема – это то, *о чем на самом деле* рассказывает история. Поэтому абсолютно уместно в заключительном предложении сделать на ней акцент в последний раз. Возможно, это не совсем заметно из контекста, но во всех приведенных выше примерах последними строками подчеркивается тема книги – война, любовь, доверие, надежда и всепрощение.

3. **Темп повествования.** Темп финальной строки и предшествующих ей строк должен вызывать у читателей подсознательное ощущение, что история вот-вот завершится. Подобно тому, как песня достигает кульминации, а затем сходит на нет и оставляет слушателей в тишине, окончание книги должно иметь размеренный темп, чтобы читатель спокойно закрыл книгу и расслабился в своем уютном кресле. Приведенные выше последние строки разные по длине, но в большинстве своем они состоят из

коротких, эффектных предложений, которым предшествовали более пространственные абзацы лиричного, порой почти убаюкивающего текста, используемые авторами для того, чтобы отойти от бурных событий истории, а затем донести до читателей финальную мысль и отпустить их.

**4. Прощание.** Не всегда в заключительных строках появляется главный герой. Подчас автор как бы отводит камеру назад, чтобы показать общую панораму истории, а не самого героя крупным планом. Однако чаще всего заключительная строка – это последний шанс попрощаться с персонажами, как для автора, так и для читателей. В романах «Длинный список», «Рожденный туманом» и «Путь тени» в последнем предложении присутствует главный герой. В романе «После Дюнкерка», где повествование ведется от первого лица, читателю представлены последние размышления протагониста. А в романе «Оборотная сторона медали» сравнительно резкий финал включает реплику, которую главному герою очень хочется услышать, и читателям об этом известно.

**5. Продолжение.** Наконец, как мы уже говорили, заключительная строка должна также показывать, что история *не* окончена и вообще, после того как читатели закроют книгу, главные герои проживут еще долгую жизнь.

*Хорошая заключительная строка должна оставить у читателя чувство, что вы сказали все, что необходимо сказать. В то же время она должна служить стартовой площадкой – запустить полет читательских фантазий о том, что случится дальше<sup>[43]</sup>.*

Роман «Длинный список» оставляет нас в размышлениях о будущем, о неминуемой битве при Геттисберге. «Рожденный туманом» заверяет, что главную героиню впереди ждет большая любовь. «Оборотная сторона медали» закрывает все сюжетные линии, и мы жадно хватаемся за сиквел. Роман «После Дюнкерка» обещает, что после всего пережитого война все же закончится. А «Путь теней» дает ощущение некой незавершенности (а следовательно, и скорого продолжения) и возможного окончательного разрыва отношений между двумя персонажами.

Концовка в большой степени зависит от того, что за история ей предшествует: от ее тональности, темпа повествования, а также от

того, какое настроение вы хотите создать в финале. Но если в заключительных строках вы задействуете все эти элементы или большую их часть, то вполне возможно, вы на правильном пути к такому финалу, который навсегда останется в памяти читателей.

## **Примеры из кино и литературы**

Как же мастера выстраивают финальные сцены, чтобы закрыть все необходимые сюжетные линии и тронуть читателей до глубины души? Давайте в последний раз посмотрим на четыре взятые для примера истории.

- **«Гордость и предубеждение».** После того как в кульминации Дарси и Элизабет признаются друг другу в любви, Остин закрывает сюжетные линии несколькими лаконичными сценами, среди которых реакция семейства Беннет на помолвку. Как всеведущий и бесстрастный рассказчик Остин завершает историю продуманной сценой, в которой упоминает о двух долгожданных свадьбах, а затем вкратце повествует о том, как жили в дальнейшем мистер и миссис Дарси и мистер и миссис Бингли. Выполненная ею развязка – прекрасный пример точного попадания в цель: она подводит общий итог истории и оставляет читателей именно с тем чувством, которого и добивалась автор.

- **«Эта замечательная жизнь».** Финальная сцена этого классического фильма каждое Рождество заставляет плакать буквально всех зрителей. Развязка в нем происходит в одной сцене с кульминацией. В фильме не теряют времени на переключение с кульминации, в которой друзья Джорджа приносят ему деньги в сумме, достаточной, чтобы с лихвой покрыть украденные Поттером восемь тысяч долларов. Развязка заполняет оставшиеся сюжетные пробелы: на экране появляются все персонажи (за исключением антагониста), чтобы в последний раз исполнить «Старую дружбу»<sup>[44]</sup>, и делается намек на то, что ангел Клэрэнс получил крылья. Эта в высшей степени эмоциональная заключительная сцена заставляет зрителей жаждать продолжения и в то же время дает персонажам все, чего они желали.

- **«Игра Эндера».** На развязку у Карда уходит довольно много времени (подозреваю, основная причина в том, что он добавил ее уже

после того, как книга была впервые издана). По сути, развязка одновременно представляет собой послесловие, вкратце описывающее жизнь Эндера после победы над жукерами (он покидает Землю, чтобы попытаться привыкнуть к своему статусу суперзвезды, а также примириться с мыслью о том, что он виновен в ксеноциде инопланетной расы), и предисловие к последующим книгам серии (в которых Эндер берет на себя задачу найти новый дом единственному оставшемуся кокону жукера).

● **«Хозяин морей: На краю земли».** Пожалуй, это самая открытая развязка из всех наших примеров. Возможно, авторы фильма намеревались снимать продолжение, о чем свидетельствует наличие у фильма подзаголовка, или просто отдали дань тому, что первоисточник еще не до конца изучен, однако развязка работает на всех уровнях. После закрытия всех незавершенных линий главного конфликта происходит неожиданное: Джек узнает, что капитан «Ахерона», которого он считал погибшим, на самом деле притворился корабельным врачом, чтобы попытаться вновь завладеть судном, когда оно отплывет от «Внезапного». Финальная сцена, в которой Джек приказывает сменить курс и догнать «Ахерон», а сам как ни в чем не бывало исполняет жизнеутверждающую пьесу дуэтом со Стивеном, дает ясное ощущение, что приключения еще не закончились, и, идеально совпадая с общей тональностью фильма, резюмирует его.

## **Основные выводы**

Какие заключительные уроки мы можем извлечь из взятых для примера книг и фильмов? Чему они учат нас в плане того, как завершить историю на правильной ноте, чтобы вознаградить читателей за внимание, при этом оставив у них приятное чувство легкого сожаления о том, что история подошла к концу?

1. Развязка начинается сразу после кульминации, это последняя сцена в книге.

2. В развязке необходимо закрыть все основные сюжетные линии, чтобы у читателей не осталось явных вопросов. При этом следует избегать и чрезмерной дотошности.

3. Развязка должна оставить у читателей ощущение, что жизнь героев продолжается. Даже в книге, не являющейся частью серии,

необходимо намекнуть на то, что произойдет с героями после того, как читатель закроет книгу.

4. В развязке следует продемонстрировать читателям, как именно пройденные испытания повлияли на героя. Если в начале истории он был эгоистичным негодяем, то развязка должна показать, как он изменился.

5. Наконец, тональность развязки должна совпадать с общим настроением книги (веселое, романтическое, грустное и т. д.) и оставить у читателей чувство удовлетворения.

Работая над заключительными строками, вспомните все, о чем велась речь до них, и постарайтесь увенчать написанное такой развязкой, которая затронет и ум, и сердце.

...Концовка — последний шанс произвести впечатление на читателей, чтобы они взялись и за следующую вашу книгу. Хотите вызвать у них восторг или оставить недовольными?

Криста Рукер<sup>[45]</sup>



## На что еще обратить внимание в концовке

Образцовые концовки встречаются редко, и далеко не все писатели справляются с задачей на отлично. Если вспомнить о том, сколько всего нужно учесть в финале и как много от него зависит, то вряд ли можно предположить, что все получится с первого раза. Или со второго, или даже с третьего. К тому времени, как мы напишем сто тысяч слов, так и тянет побыстрее состряпать кульминацию, дальше прилепить завершающую сцену и радостно напечатать «конец». Но едва ли такой подход придется читателям по душе.

Вот почему так часто снимают альтернативный финал. После предпремьерного просмотра фильма избранной аудиторией иногда выясняется, что первоначальная концовка почему-то работает не совсем так, как это задумывалось. И вроде бы фильм со всех точек зрения завершен, но режиссер создает новый финал в надежде, что он вызовет более сильный отклик у зрителей.

Писателям иногда приходится поступать точно так же.

Благодаря такой исключительно важной вещи, как планирование, я никогда не начинаю писать роман, не зная, чем хочу его завершить. (Я подробно разбирала этот вопрос в книге «Планирование романа: Наметьте путь к успеху» (Outlining Your Novel: Map Your Way to Success), так что здесь не буду вдаваться в детали.) И все равно я почти всегда пишу три или четыре варианта финала, прежде чем остановлюсь на том, что мне действительно подходит. Истории – даже тщательно продуманные – развиваются по мере того, как мы их создаем. Выверенная до мелочей концовка, которую мы держали в уме, приступая к работе, возможно, окажется неподходящей к тому времени, как мы до нее доберемся. Так что же делать?

- **Продумайте несколько вариантов финала.** Несмотря на соблазн поскорее разделаться с рукописью, над которой вы так долго трудились, и с полным правом набрать долгожданное слово «конец», не сдавайтесь. Приготовьтесь к тому, что процесс не будет быстрым. Иногда может повезти, и подходящая концовка найдется сразу, но такое случается не всегда.

- **Отставьте в сторону очевидные варианты.** Подумайте о том, как альтернативный финал может повлиять на историю. Возможно, первой написанной вами концовки и достаточно, но вдруг небольшое изменение сделает ее более эффектной? Обязательно напишите несколько вариантов, даже если на ваш взгляд первый вполне подходит. Вас могут ожидать на удивление ценные открытия.

- **Проведите тестовый прогон.** Возьмите пример с кинематографистов и дайте рукопись одному-двум читателям. Не просите их обращать особое внимание на финал, но, когда они закончат чтение, поинтересуйтесь, какие эмоции и мысли вызвала концовка.

- **Забудьте о финале до тех пор, пока не сможете судить непредвзято.** К концу работы над книгой мы теряем объективность суждений. Уже сам факт, что роман *написан*, застилает глаза розовым туманом и не дает беспристрастно оценить работу. Разумным решением будет на некоторое время спрятать рукопись в шкаф и позволить себе немного дистанцироваться от текста. В дальнейшем, посмотрев на концовку свежим взглядом, вы увидите, чего в ней не хватает.

Во многих отношениях работа над финалом – самая приятная часть процесса. К этому времени уже собраны все элементы пазла, вы изучили своих персонажей вдоль и поперек, а пухлая стопка страниц доказывает, что вам это под силу. Так что наслаждайтесь! Если один финал не подошел, поиграйте с вариантами и воспользуйтесь возможностью провести чуть больше времени в созданном вами мире. И, занимаясь этим, возьмите на заметку следующие вопросы и предложения.

## **Счастливый финал или печальный финал?**

В экранизации сказки о Питере Пэне режиссера П. Дж. Хогана Венди называет истории, рассказанные ею потерянным мальчикам, «приключениями, в которых добро побеждает зло», на что капитан Крюк с усмешкой замечает: «Все они заканчиваются поцелуями».

Подобно Венди и потерянным мальчикам, миллионы людей погружаются в мир фантазий, чтобы найти там истории со счастливым концом. Мы радуемся, когда герой побеждает злодея. Аплодируем,

когда торжествует истинная любовь. Ищем надежду и вдохновение в выдуманных примерах, где после, казалось бы, непреодолимых препятствий наступают мир и счастье. Несомненно, счастливый финал всегда приятен, он поднимает настроение и придает силы.

Но означает ли это, что все концовки обязательно должны быть счастливыми? А печальные истории с грустным концом – удел одиноких, психически ненормальных людей и мазохистов?

*Мне не единожды задавали вопрос, почему я не пишу счастливых историй. Об этом спрашивали друзья, родственники, знакомые люди и даже президент колледжа, в котором я преподаю. Даже моя жена однажды испортила чудесное свидание, перебив мои жалобы о том, как трудно добиться публикации книги, замечанием, что люди, в конце концов, любят читать о надеждах, красоте и чуде<sup>[46]</sup>.*

Разве это мы делаем, когда пишем грустные истории? Разрушаем надежды, красоту и чудо? Или все-таки мы исследуем обратную сторону той же медали? Печалей в жизни не меньше, чем радостей. Не замечая этого, мы ограничиваем как свой личный жизненный опыт, так и способность правдиво об этом писать. *Заканчивать каждую историю счастливым финалом* нечестно по отношению и к себе, и к читателям. Как только произведение становится нечестным, оно теряет смысл.

*«Написал бы что-нибудь радостное», – говорят мне люди, а я не понимаю. Такое радостное, как «Анна Каренина»? Как «Гроздьба гнева»? Как «Уловка-22»... или «Гамлет»?<sup>[47]</sup>*

Вспомните произведения, которые изменили вашу жизнь. Готова спорить, что во многих из них рассказывается о боли, потерях, жертвах и грехе. Эти истории поднимают трудные темы и заставляют своих героев – и читателей – посмотреть правде в глаза и, осознав ее, возможно, немного измениться в лучшую сторону. Мало кому захочется сидеть на диете, состоящей исключительно из трагедий, однако вкусу любого читателя не помешает ложка терпкой микстуры из бескомпромиссной правды.

Далеко не все мы имеем склонность к созданию романов, подобных «Преступлению и наказанию». Легкий юмор ценится не

меньше, чем суровая действительность. Но, если хочешь называть себя писателем, придется быть достаточно смелым, чтобы неустрашимо смотреть в лицо беспощадным истинам, даже тем – пожалуй, особенно тем, – у которых не будет счастливого конца. Читатели не возненавидят вас за грустную историю (хотя не все захотят или будут готовы ее воспринять). Более того, если вы все сделаете правильно, у вас есть возможность оставить впечатление, которое они пронесут через всю жизнь.

Грустные истории необязательно повергают в уныние. Те из них, от которых у меня сжималось сердце и которые изменили мою жизнь, – это истории не только великих трагедий, но и больших надежд. Именно в этом истинная сила грустной истории – свет всегда сияет ярче в темноте.

Вышесказанное приводит нас к вопросу: как сделать так, чтобы грустный финал *имел успех* у читателей?

Ряд наиболее сильных литературных произведений и фильмов объединяет один общий элемент – смерть главного героя. На первый взгляд может показаться, что это уж слишком. Зачем затевать возню на триста с лишним страниц, чтобы в конце его просто убили? Но дело в том, что, если написать такой финал правильно, смерть может придать истории невиданную силу и глубину. И превратить то, что могло стать заурядным произведением, в шедевр.

Но это также может вызвать и поток гневных писем от некогда преданных читателей. Смерть популярных персонажей не раз приводила к тому, что книги возмущенно отшвыривали. Итак, если вы поняли, что смерть одного из главных героев пойдет произведению на пользу, то как же сделать его сильным и проникновенным, не приводя читателей в негодование?

Вот вам три подсказки, как прикончить героя – а самому дожить до создания следующей книги.

- **Подсказка № 1: смерть должна иметь смысл.** Ничто не подрывает доверие читателей быстрее, чем персонаж, гибнущий без причины... или просто ради эпатажа. Если вы создали *глубокий образ* героя, стоящий того, чтобы ему сопереживали, то он точно заслуживает осмысленной смерти (за исключением случаев, когда в ваши намерения входит показать бессмысленность, что порой с успехом достигается в произведениях о войне). Когда в фильме Ридли

Скотта «Гладиатор» (Gladiator) погибает Максимус, он жертвует жизнью во имя освобождения Рима от деспотичного и подлого императора Коммода. Мы не возмущаемся, а принимаем его смерть как единственный логичный исход. Он отдал жизнь за то, что дороже жизни. Это находит отклик в наших сердцах, мы восхищаемся благородством героя и радуемся победе, хотя одновременно скорбим о нем.

● **Подсказка № 2: предвосхитите гибель персонажа.** Если вы без предупреждения убьете значимого персонажа, это вызовет гнев и разочарование. В последнюю минуту выбив почву из-под ног читателя, вы тем самым лишите его важного предчувствия. Финал истории должен быть непредсказуем, но приведен в соответствие с контекстом. Смерть героя должна быть для читателей неожиданной, но, задумавшись на минутку, они должны согласиться, что она *вполне логична*. В романе Джона Ирвинга «Молитва об Оуэне Мيني» (A Prayer for Owen Meany) почти сразу становится понятно, что Оуэн умрет. Об этом нам сообщает рассказчик, вспоминая о событиях прошлого. На то, как это произойдет, намекают сны самого Оуэна. Когда случается трагедия, мы уже готовы к самому худшему, но, как ни парадоксально, такая готовность только усиливает напряжение и остроту момента.

● **Подсказка № 3: закончите на жизнеутверждающей ноте.** Большинству читателей по душе счастливая концовка. Важно, чтобы даже в разгар самой страшной катастрофы впереди маячила узкая полоска света. В ряде случаев достаточно лишь заострить внимание на том, как много добра сделал герой, погибнув (как в историях о Максимусе и об Оуэне Мيني), но иногда небольшая творческая уловка может обеспечить неожиданно счастливый финал. В романе Одри Ниффенеггер «Жена путешественника во времени» (The Time Traveler's Wife) применяется прием перемещения из прошлого в будущее и обратно, чтобы дать главным героям возможность встретиться однажды в далеком будущем, после смерти мужа. Этот луч любви и счастья озаряет трагический во всех иных отношениях финал и заставляет читателей грустно улыбнуться, закрывая книгу.

Убить героя или выбрать грустный финал – не то решение, которое дается легко и просто. Но, если именно этого требует ваша история,

воспользуйтесь тремя подсказками, чтобы даже в самый разгар трагедии у читателей не было повода для недовольства.

## Как не надо заканчивать историю

Ко времени завершения книги порой не остается ни сил, ни идей, от истории начинает подташнивать, и в финале вас может понести не в ту сторону. В результате обнаружится, что вы переступили черту, за которой вас поджидают следующие ловушки.

## Разрушение кульминации с помощью *deus ex machina*

«*Deus ex machina*? Что за китайская грамота?» – спросите вы.

Вообще-то, это латынь. В буквальном переводе это значит «бог из машины». Изначально выражение относилось к «богу», появлявшемуся в конце греческих и римских постановок, чтобы решить все проблемы смертных персонажей и устроить счастливый финал, – бога играл актер, которого опускали на сцену в «машине». В XXI веке мы переведем эту фразу как «не делайте это в своей истории».

На первый взгляд *deus ex machina* – идея уладить одним махом все сюжетные проблемы – может показаться довольно разумной. Но единственное, чего можно гарантированно добиться с ее помощью, – это получить плохой отзыв читателей о вашей книге. Возможно, такой сюжетный ход и работал у древних греков и римлян (хотя Аристотель мог оспорить – и оспаривал – эту точку зрения), однако для современных авторов он представляет ряд трудностей:

- **Ввод нового элемента в последнюю минуту нарушает связность повествования.** Чтобы полностью реализовать потенциал истории, каждый ее элемент должен быть частью единого целого. Если в вестерне не было лошадей и всадников, то их появление в кульминации для спасения первопроходцев покажется нелогичным и непоследовательным.

- **Лишение персонажей возможности действовать самостоятельно раздражает читателей.** Читатели хотят наблюдать за тем, как герои, подвергаясь мучительным испытаниям, борются, проявляют упорство, находчивость и мужество и в итоге спасаются и побеждают. Если привязанную к рельсам девицу в последнюю минуту спасает прекрасный незнакомец, сама героиня теряет значимость.

- **Маловероятные совпадения ставят под угрозу доверие читателей.** В реальной жизни чудеса случаются, но в художественной литературе они вызывают лишь кривую усмешку. Если для того, чтобы рассчитаться за долги перед мафией, персонаж выигрывает в лотерею или его усыновляет старушка-миллионерша, это выглядит неубедительно и неправдоподобно.

- **Если не исполняются предчувствия, читатели чувствуют себя обманутыми.** Чтобы вызвать отклик в сердцах читателей, необходимо снабдить их всеми элементами пазла до того, как случится кульминация. Предчувствия, имевшие место в предыдущих испытаниях героя, подводят нас к моменту, когда он использует опыт, полученный в испытаниях, для победы в решающей схватке. Если в последний момент у него внезапно появляются магические способности, позволяющие уйти от опасности, это не понравится читателям, ведь они ожидали совсем другого.

- **Слишком быстрое избавление от опасности вызывает у читателей чувство разочарования.** Добравшись через триста страниц до кульминации, читатели *хотят* увидеть, что героям приходится несладко. Они хотят, чтобы герои, оказавшись на грани физических, умственных и духовных возможностей, восстали из пепла и победили внутренних и внешних демонов. Если для спасения героев с небес спускается ангел мщения, кульминации не будет. Вместо того чтобы вызвать волнение, такая концовка заставит читателя запустить книгу в стену.

«Бог из машины» может оказаться чем угодно, но, научившись его распознавать и искоренять на месте, вы и читателя избавите от желания обращаться к нелестным латинским идиомам.

## **Отказ от героя в кульминации**

Какой бы великолепной ни была ваша книга или постановка, центральным ее элементом остается персонаж. Бурные события кульминации никогда не должны затмевать значимость личных проблем и трансформаций главного героя.

«Десять заповедей» (The Ten Commandments) режиссера Сесила Демилля – один из моих любимых фильмов на библейскую тему. Лента очень яркая и зрелищная, и, что еще важнее, в ней замечательно



показано развитие персонажа. На протяжении трех четвертей истории происходит убедительная и захватывающая эволюция образа Моисея. Но, когда наступает третий акт, все портится.

Третий акт «Десяти заповедей» мне нравится меньше всего. С того момента, как Моисей видит горящий куст и возвращается в Египет, чтобы противостоять фараону и освободить израильтян, фильм теряет весь драйв. После столь чуткого отношения к герою в первых двух актах в третьем все резко меняется: его практически бросают на произвол судьбы, и все внимание нацеливается на так называемое «более важное событие» – исход евреев из Египта.

Вроде бы все правильно. Сам по себе исход – большая история, заслуживающая обстоятельного рассказа. Но фильм был бы сильнее, останься главный герой в центре внимания.

Старайтесь не увлекаться чрезмерно широкими возможностями кульминации. Убедитесь, что главный герой не остался без поддержки, тогда и все остальное встанет на свои места.

### **Обман читателей неожиданной концовкой**

Большинству читателей нравятся хорошие неожиданные концовки. Сколько лет не оставляют людей равнодушными фильмы «Афера» (The Sting) и «Шестое чувство» (The Sixth Sense)? И кто из нас не хотел бы, чтобы его произведение вызывало у читателей такой же восторг и столь же долго оставалось в их памяти? Но у неожиданных концовок есть одна большая проблема. Если они срабатывают, то все замечательно. Если не срабатывают, читатели остаются недовольными, а авторы выглядят глупо.

Это относится не только к тем историям, в финале которых читателей ждет большой сюрприз. В какой-то мере это касается любой истории. Задумывая в концовке любую неожиданность, позаботьтесь о том, чтобы читатели не догадались о ней раньше времени. Самая очевидная причина, почему это нужно сделать, заключается в том, что догадка испортит весь сюрприз. Более того, она может навредить и книге в целом.

Может показаться, что я малость сгущаю краски, но вы все же задумайтесь. Возьмем, к примеру, детективы. В конце таких историй почти всегда есть неожиданный поворот, поскольку основная цель

тут — не дать читателю вычислить преступника раньше, чем это сделает следователь. Только нынешних сообразительных любителей детективов так просто вокруг пальца не обведешь. Они видят зацепки не хуже любого сыщика и в половине случаев раскроют секрет, еще не дочитав книгу.

Сама по себе догадка проблемы не составляет. Проблема возникает в том случае, если автор не замечает, что давно отстал от читателя. Он действует так, будто никому ничего не ясно, и изо всех сил продолжает нагнетать напряжение и подогревать интригу. Читателя, который уже давно во всем разобрался, это только раздражает.

В своем приключенческом романе «Неразделимые» Кристен Хейцманн подбрасывает нам некоторые идеи, как пустить читателя по ложному пути. (Если вы еще не знакомы с этой книгой, предупреждаю: сейчас будут спойлеры!) Сюжет строится вокруг внезапного открытия, что сестра-близнец главной героини, от лица которой ведется повествование, умерла много лет назад и существует лишь в воображении рассказчицы, хотя та ее считала живой.

Хейцманн со знанием дела подводит нас к этому открытию. Она не добавляет детали, чтобы заставить читателя поверить в то, что нужно ей, а по сути даже *умалчивает* о них. Она не обманывает читателей и явным образом не искажает правду. Скорее она делает так, чтобы рассказ пребывающей в заблуждении героини создавал впечатление, что ее сестра жива, и не предпринимает ничего, что могло бы разрушить это впечатление. Когда в финале ловушка захлопывается, читатели видят, как все элементы пазла становятся по местам, и у них не остается ощущения, что Хейцманн манипулировала ими или лгала.

Размышляя над тем, подходит ли неожиданный сюжетный поворот для вашей истории, держите в уме два предупреждения:

**1. Поголовно всех обмануть невозможно.** Какой бы изысканный сюжетный ход вы ни придумали, кое-кто из читателей все равно его *разгадает* и, возможно, будет раздражен тем, что главную интригу он разгадал слишком рано.

**2. Ухищрения отталкивают читателей.** Сюжетные повороты, которые недостаточно продуманы или используются в качестве дешевых трюков, не вызовут расположения читателей. Сюжетный поворот должен естественным образом вписываться в историю, но не

должен составлять ее *суть*. Убедитесь, что ваш рассказ имеет собственную непреходящую ценность.

### **Уход от развязки: незакрытый финал**

Писателям все время твердят, что сцены, главы и даже книги (если они являются частью цикла) следует заканчивать на самом интересном месте, чтобы поставить читателей перед выбором: продолжить чтение и узнать, что будет дальше, или медленно и мучительно умирать от любопытства. Но разве в этом заключается секрет хорошего рассказчика?

Когда дело касается сцен и глав, остановиться на самом интересном месте – хорошая идея. Это заставляет людей перелистывать страницу за страницей. (Единственная проблема: делать это нужно так, чтобы читатели не уставали от напряжения.)

Однако незавершенный сюжетный поворот в конце книги – совсем другое дело. По правде говоря, большинство читателей не любит книги с таким финалом. Убив массу времени на то, чтобы выяснить, удастся ли героине выжить в страшном плену, и обнаружив, что для этого придется подождать еще год, пока выйдет следующая книга, читатели по вполне понятным причинам будут сильно разочарованы.

И все же авторы продолжают «лепить» такие концовки в циклах книг. Что заставляет их это делать?

Ответ очевиден. Мы хотим (нет, мы отчаянно *нуждаемся* в том), чтобы читатели купили следующую книгу серии. Но парадокс заключается в том, что трепать людям нервы незавершенным финалом, оставляющим без ответа поставленные в истории вопросы, не самый лучший способ вызвать расположение к себе и к своим историям.

Существуют гораздо более эффективные приемы, чтобы заставить читателя взяться за следующую книгу, и не последний из них – хорошо проработать сюжет, идею, персонажей и тему. Если читателям нравится то, что вы делаете, они продолжат читать, чтобы провести больше времени в придуманном вами мире. Работая над циклом, вы, конечно, будете оставлять открытые сюжетные линии, переходящие из одной книги в другую. Как уже говорилось выше, необходимо создать ощущение, что история продолжается (даже во внецикловом произведении). Но незакрытый финал не самый лучший способ этого

добиться. Нет никаких причин лишать каждую книгу в серии собственного начала, середины и конца.

### **Размывание финала послесловием**

Как и предисловие, послесловие по определению представляет собой инородный, а потому зачастую излишний элемент. Очень часто послесловия пишут авторы, желающие напоследок потешить свое самолюбие и разжевать читателям все, что произойдет с персонажами по завершении истории. Но зачем читателям знать об этом? Если же им это нужно, то история завершилась слишком рано.

Большинство произведений создаются не для того, чтобы во всех подробностях рассказывать о жизни героя. История – всего лишь обобщенная картина, отдельно взятый период жизни персонажа, выбранный по той причине, что в нем достаточно ярко проявляется эволюция персонажа. Добавление элемента, который по своей сути является примечанием и рассказывает, что стало с персонажами, зачастую отвлекает внимание от главного в истории или ослабляет эффект концовки.

Разумеется, бывают и исключения. Например, в своей книге «Как купить любовь к чтению» (How to Buy a Love of Reading) Таня Эган Гибсон использует послесловие, чтобы закрыть историю как для читателей, так и для персонажей. Ее послесловие работает по нескольким причинам, и в первую очередь потому, что оно необходимо. Поскольку сама книга заканчивается на трагической ноте, читателям нужно на мгновение заглянуть в будущее и убедиться, что у героев все сложится, что они оправятся после несчастья, станут жить дальше, а случившееся изменит их к лучшему.

В послесловии Гибсон отказывается от краткого изложения событий, произошедших после и не относящихся к истории, и представляет одну эффектную сцену. Автор мастерски уходит от педантичной привязки послесловия к истории, вместо этого она находит возможность ответить на волнующие читателей вопросы, причем у них все равно остается ощущение, что жизнь героев продолжится и после того, как книга будет закрыта. Если наша цель – создать произведение, которое будет *жить*, то, размышляя над тем,

необходимо ли послесловие, в первую очередь следует подумать о том, поможет ли оно ощутить, что жизнь продолжается.

Когда умеешь себя правильно вести... можно справиться с любой опасностью.

Дик Фрэнсис<sup>[48]</sup>

## 13

### Структура произведения: вопросы и ответы

Структура произведения отличается постоянством, поэтому, однажды разобравшись с ней, ее достаточно легко усвоить. Тем не менее вопросы на эту тему не иссякают. Вот лишь малая доля тех, которые мне задают наиболее часто.

**Если я не стану придерживаться трехактной структуры, то мою книгу не издадут?**

Короткий ответ – *да, не издадут*. Внимательно присмотревшись к успешным книгам, мы заметим, что все они соответствуют базовым принципам структуры произведения: крючок, провоцирующее и ключевое события, *период вынужденной защиты персонажа*, центральный переломный пункт, период активных действий персонажа, кульминация и развязка. Существует причина, почему структура произведения так важна, и кроется она в том простом факте, что структура обеспечивает развитие персонажа и конфликта, вызывающее отклик на уровне рассудка и эмоций.

В то же время более развернутый ответ (который может привести к неверным умозаключениям) будет таким: не все авторы успешных книг при их создании сознательно использовали структуру. По своей сути структура произведения глубоко интуитивна. Большинство читателей о ней и не догадываются; зато им прекрасно известно то чувство, когда книга не понравилась – потому что с ее структурой что-то не так. То же относится и к писателям. Многие из них творят, ничего не зная о структуре, и их произведения имеют успех, потому что они интуитивно придерживаются правил формирования структуры, даже не подозревая об этом.

И все же если речь идет о *сознательном* отступлении от структуры, то это погружение в мутные и опасные воды. Правила литературного творчества созданы, чтобы их нарушать – но при условии, что мы способны делать это безукоризненно.

### **Зависит ли структура от жанра произведения?**

Принципы организации повествования одинаковы для всех жанров. Вне зависимости от того, над историей какого типа вы работаете, расположение основных сюжетных точек (на отметках 25 %, 50 % и 75 %) и наличие трех актов остаются неизменными. При этом баланс конфликта в рамках этих параметров – и даже в произведениях одного жанра – может варьироваться. Хорошая история есть хорошая история, к какому бы жанру она ни относилась, но всегда важно понимать специфические тенденции каждого жанра.

В некоторых историях события бурно развиваются уже в первой четверти (эпическое фэнтези Джима Батчера «Фурии Кальдерона»); другие переходят к активному действию только в середине (триллер «Парк Юрского периода» Майкла Крайтона); третьи не наращивают темп вплоть до кульминации («Великий Гэтсби» Ф. Скотта Фицджеральда). Хотя порой это в равной степени зависит и от конкретной истории, и от жанра, важно целенаправленно изучать произведения выбранного вами жанра. Читайте много и вдумчиво, обращайте внимание на основные моменты в структуре и на то, как они работают.

### **Куда лучше вставлять ретроспективные сцены?**

Хотя связанные с ретроспективой развороты и виражи могут вносить некоторую путаницу в хронологический порядок повествования, в целом они не оказывают никакого влияния на его структуру. За исключением случая, когда провоцирующее событие имеет место до начала самой истории, а затем к нему делают ретроспективную отсылку, при размещении ретроспективных сцен в истории к ним следует подходить точно так же, как и к любым другим сценам. Ретроспектива иногда может представлять одну из основных сюжетных точек, но только если *акт воспоминания* героя о событии изменяет его поведение в истории, подталкивает его к решительному поступку, влекущему за собой сюжетный поворот.

**Если я решу, что моей истории необходимы предисловие и послесловие, то как их вписать в структуру?**

Мы часто рассматриваем предисловия и послесловия как нечто отдельное от самой истории, но для того, чтобы они работали, их не только *можно*, но и *нужно* встроить в основную структуру произведения. Понять, какую роль играет предисловие и послесловие в общей структуре истории, довольно просто. Для этого забудьте их названия и представьте, что это всего лишь первая и последняя главы. Следовательно, предисловие должно как минимум иметь все свойства крючка, а послесловие – работать как развязка.

**Отличается ли структура книги, являющейся частью серии, от структуры внецикловой книги?**

Каждая книга серии должна строиться в соответствии с правилами формирования структуры, как если бы она представляла собой независимое произведение. И все же книга из серии дает чуть больше свободы в развязке. Кульминация в любом случае должна нести весомый результат и, как правило, хотя бы частичную победу (вспомните фильм «Империя наносит ответный удар»), но на многие незакрытые вопросы и побочные сюжетные линии можно пока закрыть глаза, поскольку впереди ждут следующие книги серии, в которых вы сможете все уладить.

В зависимости от жанра и от конкретной истории первые книги серии вы, вероятно, будете заканчивать небольшой победой главного героя над антагонистом (в «Голодных играх» Китнисс одерживает победу над президентом Сноу, но не ниспровергает его) или дадите им возможность одолеть менее значимого врага в качестве первой ступеньки к покорению главного соперника (в романе Брендона Сандерсона «Рожденный туманом» Вин побеждает Вседержителя и в результате в следующих книгах обнаруживает еще более могущественное зло – Бездну).

Что касается того, какие сюжетные линии можно спокойно оставить незавершенными, однозначный ответ на этот вопрос дать сложно, поскольку это в большой степени зависит от самой истории. Как правило, следует закрыть все, что относится к главному конфликту сюжетной арки. Все остальное можно со спокойной совестью перенести в следующие книги. Особенно отношения между героями –

зачастую они достигают своего апогея лишь в финальной книге. Главное – не забывать о незавершенных сюжетных линиях, чтобы в дальнейшем они не застопорились.

**Если книга является частью серии, нужно ли отвечать на главный вопрос именно в ней или можно отложить ответ до одной из следующих книг?**

Это зависит от вопроса. Основной вопрос может быть достаточно серьезным и оставаться открытым на протяжении всей серии. Но в таком случае необходимо вводить менее судьбоносные вопросы и отвечать на них *в каждой книге*. Как мы говорили в предыдущей главе, когда речь шла о незавершенных финалах, главное – соблюсти баланс: мы должны заставить читателей взяться за следующую книгу, не вызвав у них при этом чувства досады от того, что не получены ответы.

**Что будет, если первая из главных сюжетных точек окажется на отметке 18 % или 27 %?**

Не стоит волноваться по поводу небольшого смещения сюжетных точек. Если вы попадаете в приблизительный диапазон значений, все в порядке.

**Почему в книгах проще немного смещать основные сюжетные точки, чем в фильмах?**

Уже сам факт, что в двухчасовом фильме мало пространства для маневра, заставляет строже придерживаться правил (это справедливо и в отношении короткой повести). Значительный объем романа обеспечивает больший допуск на погрешности и больше места для перехода от одного события к другому. При чтении романа внутренние читательские часы работают не так точно, как при чтении более короткого произведения.

**Как планировать историю, если не умеешь?**

Просто планируйте! Ладно, это шутка (почти). Планирование действительно намного упрощает саму идею формирования структуры. Пока мы, высунув язык, сочиняем историю, нам трудно увидеть общую картину. План рационализирует историю до такой



степени, что становится намного проще разобраться, какие события должны стать основными сюжетными точками.

В литературном творчестве необходимо соблюдать баланс между искусством и ремеслом – между креативным правым полушарием мозга и логическим левым. Отдаваться вдохновению и плыть по его течению важно, потому что в глубинах подсознания мы зачастую находим лучшие свои идеи. Но также необходимо уметь отступить на шаг и взглянуть на идеи с аналитической точки зрения, отточить их и дополнить, а затем убедиться, что они соответствуют структуре произведения.

Как минимум, прежде чем приступить к первому наброску, я бы предложила определить основные сюжетные точки (крючок, первый переломный пункт, центральный переломный пункт, второй переломный пункт и кульминацию). В этом случае вы поймете, какой примерно объем текста нужно уместить между ними. Если даже такое планирование окажется для вас слишком сложным, то можете импровизировать (доверясь на удивление точному писательскому чутью), а затем вернуться назад и при необходимости исправить.

**Что если в моей истории у двух главных героев будут совершенно разные сюжетные линии?**

Иногда у главных героев сюжетные линии совпадают, в иных случаях сюжетная линия одного влияет на сюжетную линию другого (что отменяет необходимость для второго иметь свою сюжетную линию), а иногда у обоих будут независимые сюжетные линии в течение большей части истории. Первый вариант самый распространенный, самый простой в исполнении и самый последовательный. Разделенные таким образом истории можно объединить в одну структуру при условии, что они в значительной степени влияют друг на друга. Если в каждой из таких линий нет полного набора точек, обеспечивающих развитие сюжета, то они должны быть в достаточной мере взаимосвязаны, чтобы сюжетная точка одной части могла воздействовать на развитие другой.

**Применима ли описанная структура к рассказам и повестям?**

Да. Структура остается практически неизменной независимо от объема произведения, будь в нем несколько тысяч или несколько сотен

тысяч слов. Единственное отличие – объем каждой части соответственно уменьшается.

## **Часть II**

### **Структура сцены**

Возможно, вы не сумеете написать стилистически идеальную сцену. Зато вы можете написать идеально структурированную сцену.

Рэнди Ингермансон<sup>[\[49\]](#)</sup>

## Сцена

Задам вопрос с подвохом: какому из элементов пазла в произведении чаще всего уделяют недостаточно внимания?

Ладно, никакого подвоха тут нет. Вполне логичный вопрос с логичным, пусть и немного неожиданным, ответом. И ответ этот: сцена.

Нет, вы не ослышались. Именно сцене – самой неотъемлемой, самой очевидной, самой универсальной части любой истории – уделяют меньше всего внимания, и она же оказывается наименее изученной, когда речь заходит о писательском ремесле.

Создается впечатление, что каждый оперирует своим определением термина «сцена».

1. Сцена – это единица действия. (Хорошо, а что делает ее единицей?)

2. Сцена – это единица действия, которое происходит в одном месте. (*Часто* это так, но существует и ряд исключений.)

3. Сцена – это единица действия, в которой участвует определенный состав персонажей. Когда состав меняется (т. е. кто-то появляется или уходит), сцена заканчивается. (Ничего подобного. Некоторые сцены начинаются и заканчиваются с приходом или уходом героя, в других наблюдается текучка второстепенных персонажей.)

4. Сцена – эта серия абзацев, отделенных от предыдущей и последующей сцен пустой строкой или звездочками. (Это стандартный подход к определению термина «сцена», однако, если разобраться, такое разделение весьма произвольно и скорее относится к темпу повествования, чем к структуре.)

Прежде чем мы продолжим, прошу вас подумать над *своим* определением понятия «сцена». Готова поспорить, что сформулировать его будет труднее, чем казалось.

Проблема с большинством определений сцены в том, что они, скажем так, *расплывчатые*. И такая расплывчатость не слишком помогает авторам, которые хотят разобраться с этим основополагающим компонентом структуры. Теперь, завершив

изучение структуры произведения, самое время вникнуть в структуру сцены.

В следующих главах мы проанализируем некоторые конкретные факты. Мы рассмотрим базовую структуру сцены, ее варианты и узнаем, как составить из таких частей целую историю – от начала до конца, прочную, как скала. Погружаясь в захватывающий мир сцены, мы поговорим об ее арке, о том, как соединять сцены, чтобы они стали полноценными звеньями в цепочке домино, и как это знание помогает выявлять проблемы с сюжетом.

## **Два типа сцен**

Для начала отмечу, что мы будем рассматривать два *разных* типа сцен: *сцену* (действие) и *продолжение* (реакцию). «Сцена» и «продолжение» – странные термины, ничуть не помогающие устранить недопонимание, имеющееся вокруг этой темы. Но поскольку это наиболее распространенные определения компонентов истории, о которых мы собираемся говорить, то, используя именно их, мы избежим некоторой путаницы.

Для целей этой книги термин «Сцена» с прописной буквы будет относиться к сегменту повествования, который включает обе части: сцену и продолжение. Когда же мы будем говорить об этих частях, я буду писать слово «сцена» со строчной буквы.

Обращаю ваше внимание, что эти различия не имеют отношения к делению произведения на сцены и главы. Зачастую сцена или продолжение заканчиваются на пустой строке, поскольку это подразумевает естественный переход к следующей сцене – но не всегда. Основной структурный элемент истории составляют нарастание и спад действия и реакции.

Далее я буду разбивать сцены и продолжения на более мелкие фрагменты, чтобы проанализировать, как они работают. Но пока давайте посмотрим на картину в целом.

## **Сцена**

Сцена – то место, где отчетливо виден конфликт (а не напряжение). В динамичном дуэте «действие/реакция» эта часть – действие. В сценах происходят важные события. Сюжетные точки меняют ход

истории, а поступки персонажей влияют на все, что случится дальше. Это моменты, занимающие видное место в вашем произведении.

## **Продолжение**

Продолжение (его мы подробнее обсудим в следующих главах) намного более спокойный, но не менее важный элемент истории. Продолжение – та часть, где герои реагируют на событие. В ней не особенно заметен конфликт, зато много напряжения. Продолжение – то место, где и персонажам, и читателям дают перевести дух после жарких и захватывающих событий предыдущих сцен. Здесь персонажи обдумывают случившееся и принимают решения, которые толкают их к следующей сцене.

## **Три структурных элемента Сцены**

Как и сама история, Сцена имеет определенную структуру. По сути, арка развития сцены и продолжения аналогична структуре всего произведения, которую мы рассматривали в этой книге:

1. Начало = крючок.
2. Середина = развитие.
3. Конец = кульминация.

Если взглянуть на арку под таким углом, то в общем и целом все понятно. Однако никаких конкретных рекомендаций относительно того, как создать эти элементы, арка нам не дает. Как сцена, так и продолжение имеют базовую арку развития, состоящую из трех частей, но элементы в них существенным образом различаются. Для начала посмотрим, из каких структурных элементов состоит первая половина Сцены (т. е. сцена).

## **Структурный элемент № 1: цель**

Все начинается с цели. То, чего *хочет* ваш персонаж в целом, приводит в движение всю историю. То, чего он хочет в меньшей степени, приводит в движение сцену. Если он ничего не хочет, то у истории нет движущей силы.

*Нет цели = нет движения.*

То, чего ваш персонаж добивается в конкретной сцене, будет отражением его основной цели по сюжету в меньшем масштабе и (или) шагом к ее достижению. К примеру, если основная цель героя – сбежать из лагеря для военнопленных, то его целью в сцене может быть добыть лопату, подкупить охранника, чтобы тот покинул свой пост, или уговорить товарища бежать вместе с ним. Если вы знаете, какова цель персонажа в данной сцене, то цель сцены вам тоже известна.

*Нет цели = нет смысла.*

Необходимо как можно раньше определить цель персонажа в сцене. Читатели должны понять, что поставлено на карту. Чего персонаж пытается добиться? Зачем это ему надо? Что будет, если он не достигнет цели?

## **Структурный элемент № 2: конфликт**

После того как цель будет поставлена, перед вами встанет следующая задача – создать препятствие, которое не даст герою слишком быстро добиться желаемого результата. Фразу «нет конфликта – нет истории» здесь можно переформулировать: нет конфликта – нет сцены. Конфликт – это то, что препятствует герою в достижении цели, тем самым не давая истории завершиться слишком быстро.

Конфликт составляет середину (развитие) арки сцены. Скорее всего, на него уйдет большая часть действия. В нашем примере с лагерем для военнопленных общий конфликт истории заключается в том, что деспотичный начальник лагеря мешает главному герою бежать. При этом на уровне сцен этот конфликт будет проявляться по-разному: героя поймают при попытке украсть лопату, его будут шантажировать подкупленный охранник или он рассорится с товарищем, который сомневается в необходимости побега.

Каким бы ни был конфликт, он должен возникать как естественное препятствие к достижению цели. Случайная стычка с лагерным громилой может составить конфликт, но если она не сказывается на способности героя достичь цели в сцене, то это не тот конфликт, который вам нужен.

Конфликтом может быть что угодно: драка на ножах, обрушение подземного хода, потеря кредитки. Вовсе необязательно, чтобы в нем участвовали двое. Это вообще может быть не драка или ссора в традиционном понимании. Самое главное – он должен препятствовать достижению цели.

### **Структурный элемент № 3: катастрофа (исход)**

Конфликт должен быть решен окончательно – и, возможно, не в пользу главного героя. Исход сцены – ступень к следующей сцене. Если все пойдет слишком гладко, то логичного перехода не получится и история завершится.

Некоторым авторам не нравится, когда исход сцены называют катастрофой – создается впечатление, что в конце каждой сцены должно случаться нечто страшное. Если вы пишете триллер, то проблем нет, а если это любовная история или размеренная семейная хроника? Вряд ли в конце каждой сцены люди станут убивать друг друга или бить машины.

Это правда. Верно и то, что практически невозможно закончить каждую сцену полной катастрофой. Иногда для того, чтобы история продвинулась вперед, конфликт просто должен быть решен в пользу главного героя.

Тем не менее я все же предпочту акцент на катастрофе – она напоминает о том, что нужно держать ставки высокими и не давать герою успокоиться. Катастрофы бывают разные. Это могут быть перестрелки и автомобильные аварии. Однако это могут быть и не столь разрушительные, но все же неприятные происшествия, например когда героя уговаривают сделать невыгодную ставку, или когда по пути на жизненно важную встречу сдувается колесо, или когда конфеты, приготовленные в подарок на День святого Валентина, тают и превращаются в липкую массу.

Катастрофа должна естественным образом вытекать из породившего ее конфликта. Если в результате ссоры вашего героя бросает девушка, это естественное катастрофическое развитие событий. Если после ссоры с ней его арестовывают за переход проезжей части в неположенном месте, такой исход вряд ли соответствует ситуации. Нужно либо изменить катастрофу, чтобы она



соответствовала цели и конфликту, либо изменить цель и конфликт, чтобы они создали предпосылки к такой катастрофе, как арест.

В нашем примере с лагерем для военнопленных катастрофический исход сцен может быть таким: герою, пытающемуся украсть лопату, не удастся ее найти; подкупленный охранник угрожает бросить героя в одиночную камеру; перепуганный товарищ обвиняет героя в эгоистичном безрассудстве. Смысл любой катастрофы в том, что герой оказывается в затруднительном положении.

## **Как определить цель сцены**

Для того чтобы создать выразительную и сильную сцену, необходимо ответить на самые главные вопросы: *что стоит в центре внимания этой сцены? В чем заключается ее цель?*

Есть два пути создания сцены:

1. Мы начинаем с того, что задумываем какое-то событие, еще не зная, каким образом оно продвинет сюжет.
2. Мы сразу знаем, что должно случиться, чтобы подвинуть сюжет, и сообразно этому выстраиваем сцену.

Зачастую по второму пути пойти проще, потому что мы заведомо строим сцену согласно потребностям сюжета. В первом случае можно получить яркие и органичные сцены, однако при этом необходимо выстраивать их сообразно поставленной цели. Так или иначе, вопросы, которые нам нужно себе задать, должны соответствовать следующему:

*Собираясь написать сцену, нужно прежде всего определить ее цель, найти составляющие ее компоненты и элементы, а затем определить ее содержание<sup>[50]</sup>.*

Разберите сцену на базовые элементы. На время забудьте о развитии персонажа и о теме. Каким образом эта сцена двигает сюжет? Как она соотносится с событиями предыдущей сцены? И как она подводит к следующей сцене?

В моем историческом романе об эпохе крестовых походов «Грядет рассвет» я задумала сцену, в которой протагонист Маркус Аннан встречается умирающего друга в тюремном лагере сарацинов. В этом заключалась цель сцены; именно это было необходимо для того, чтобы

вывести сюжет к следующей сцене, в которой Аннан выполняет обещание жениться на вдове друга и защищать ее.

Поняв, чего нужно добиться в сцене, необходимо задать себе следующий вопрос: в чем заключается конфликт? Чтобы сцена оказалась достаточно сильной и достигла поставленной цели, необходимо ввести некий естественный конфликт.

В романе «Грядет рассвет» этот конфликт связан как с общей угрозой лишения свободы для обоих героев, так и с растущим в течение сцены напряжением в отношениях между ними, когда они начинают понимать, что преследуют разные цели.

Конфликт будет средством выражения цели сцены и движущей силой, ведущей ее к точке столкновения со следующей сценой. Возможно, еще важнее то, что конфликт будет удерживать внимание читателей.

Когда цель и центральный конфликт сцены будут определены, вы можете углубить ее скрытый смысл, проанализировав контекст. Ссора между персонажами может удовлетворять требованиям к двум первым элементам, но сама по себе она не обеспечивает необходимый подводный балласт.

Начинайте задавать себе вопросы: что скрывается за этой сценой? Что происходит между этими персонажами или произошло раньше, но не говорится в конфликте прямым текстом? Возможно, герои говорят, что они видеть друг друга не могут, а на самом деле до безумия влюблены друг в друга. Или пытаются сделать вид, что у них все в порядке, а на самом деле один замышляет убийство другого.

Подтекст дарит массу возможностей. Чтобы ими воспользоваться, необходимо лишь тщательно выбрать время и место действия, продумать диалог и описательную часть. Невысказанная мысль порой действует так же сильно, как высказанная. Если герои ссорятся, почему бы ссоре не случиться в День всех влюбленных? Или в кинотеатре, на фоне титров в конце любовной истории со счастливым концом? Не выбирайте окружающую обстановку наугад. Усиьте ее эмоциональное воздействие каждой сцены.

В романе «Грядет рассвет» я намеренно сделала так, чтобы действие сцены происходило ночью, в пропитанной отвратительными запахами палатке, где лежат раненые и царит страх. Этим я обострила ощущение безнадежности и отчаяния, противопоставив ему встречу,

символизирующую начало чего-то нового и лучшего для главного героя.

Если в сцене вы сумеете сознательно уравновесить цель, конфликт и контекст, то вам удастся свести ее фокус – и внимание читателей – к одной конкретной точке. А если каждая сцена в вашем произведении достигнет такого уровня фокусировки, то и роман в целом станет гораздо ближе к совершенству.

### **Как обеспечить движение в спокойных сценах**

Предельный накал страстей достигается далеко не во всех сценах. Как и в реальной жизни, в перерывах между бурными, опасными и волнующими моментами персонажам иногда нужно сходить в магазин за продуктами. Но как сделать, чтобы спокойные сцены не показались читателям слишком вялотекущими и они не начали зевать и перелистывать страницы, чтобы дойти наконец до «интересненького»?

Для примера возьмем страницу из фэнтези Патрика Ротфусса «Имя ветра». Этот роман представляет собой длинное, лиричное и подробное описание первых пятнадцати лет жизни героя, от лица которого ведется повествование. Захватывающие и опасные похождения персонажа перемежаются с более размеренными, насыщенными информацией сценами. Ротфусс великолепно справляется с задачей, используя напряжение и зловещие предзнаменования, чтобы внимание читателей не рассеивалось даже в самых спокойных местах. Например, в одной из первых сцен книги герой приходит в таверну послушать известного рассказчика. Конфликт здесь весьма скромный, поэтому Ротфусс делает ловкий ход – сообщает читателям, что именно эту таверну часто посещает враг главного героя, который хочет его убить, чем моментально привлекает их внимание к этой, казалось бы, ничем не примечательной сцене. Зная, что протагонист рискует жизнью, чтобы достичь цели, на всем протяжении сцены мы грызем ногти от волнения.

Когда вам необходимо написать мирную сцену, обязательно следите за тем, чтобы читатели осознавали: в ней есть нечто более важное, чем то, что они видят на поверхности. Если они поймут, что эта спокойная сцена лишь затишье перед бурей, то предчувствие беды внесет драматизм даже в самые благодушные из сцен.

Еще одно условие, о котором нельзя забывать, – необходимость движения. Персонаж без движения – особенно если он просто стоит на месте *в задумчивости* – не делает ничего, чтобы события развивались. При этом он не только лишает выразительности общую картину, но и не совершает никаких действий, которыми можно внести разнообразие в длинное описание и диалог.

Персонаж, находящийся в движении, даже если он всего лишь переходит улицу, даст читателям ощущение, что история идет вперед вместе с ним. Его движение олицетворяет развитие и неотложность действий, жизненно необходимых для того, чтобы история не стояла на месте.

Представим, что в сцене, которую вы пишете, присутствуют самые разнообразные конфликты, включая долгожданное столкновение между главным героем и антагонистом. Вам нужно ввести новые интересные обстоятельства, заставить героев поговорить друг с другом на повышенных тонах и ускорить действие. Казалось бы, идеальная сцена, верно?

Вроде да, но на практике первые абзацы выходят плоскими как блины. Скучно становится даже *вам*, а все потому, что сцене недостает чего-то жизненно важного: ощущения энергии и динамизма. Ощущения *движения*.

Я столкнулась с этой проблемой во время работы над историческим романом. Одна из ключевых сцен происходит на железнодорожной станции в Найроби. Главный герой неподвижно стоит в конце платформы и видит, как к билетной кассе подходит антагонист. Какие только эмоции его не захлестывают. В сцене масса возможностей, чтобы добиться нагнетания тревоги по мере того, как приближается столкновение, которого ждут все (и персонажи, и я, и читатели).

Однако сцена не работала. Проблема заключалась в том, что главный герой просто стоял. Он ничего не делал, в итоге сцена тоже не возымела действия.

Если в сцене что-то явно идет не так, остановитесь на мгновение. Закройте глаза и прокрутите ее в голове, как если бы это был кинофильм. Внутренним зрением вы обязательно определите, какой должна быть сцена. Почти всегда загвоздка окажется в физически статичных персонажах.

В итоге я заново переписала все вступительные абзацы сцены. На этот раз главный герой не стоял на платформе, ожидая появления соперника, а занимался делом: загружал мешки с зерном в один из вагонов поезда. К тому времени, как он поднял взгляд и увидел антагониста, сцена уже продвинулась вперед благодаря тому, что герой не стоял на месте, а внутренний монолог был поделен на более сжатые отрезки, потому что происходил одновременно с действиями. Вуаля! Несколько небольших изменений – это все, что мне потребовалось, чтобы вывести сцену из состояния беспросветной скуки.

Если вы заметите, что сцена выходит унылой или чрезмерно перегруженной, проверьте еще раз, все ли персонажи при деле. Не позволяйте им просто стоять или сидеть без уважительной причины. Займите их чем-нибудь, что приведет в движение и их самих, и сюжет.

### Сцена в действии

В качестве примера трех элементов сцены рассмотрим третью главу романа «Гордость и предубеждение».

- **Цель:** потанцевать на балу.
- **Конфликт:** женщин больше, чем мужчин, отсюда недостаток партнеров для танца.
- **Катастрофа:** Дарси не желает танцевать с Элизабет.

Как только вы разберетесь во внутреннем устройстве этого наиважнейшего из всех компонентов истории, вы будете целенаправленно выстраивать сильные сцены – не только весомые сами по себе, но и поддерживающие историю – и создавать сюжет, от начала и до конца идущий по логичному и твердому пути.

У ваших главных героев должно быть желание измениться.

Лилли Амманн<sup>[51]</sup>

## Варианты целей в сцене

История в целом и каждая сцена в частности начинаются с цели. Персонаж стремится к чему-то, чего ему трудно добиться или получить. То, к чему он стремится, составляет каркас сюжета на макро- и микроуровнях. Это определяет его как личность, а значит, и тему всей книги.

У сцены может быть бесчисленное количество целей, это зависит от самой истории. В конкретной сцене персонаж может стремиться к чему угодно. Однако среди этого неисчислимого множества вариантов необходимо выбрать те, которые обеспечат развитие сюжета. Купить розовые гвоздики в подарок на День матери – достойное решение, но если мать героя не играет роли в истории об атомной войне, то это к истории не относится и, разумеется, не может быть целью сцены.

Цели сцены – это элементы домино, которые мы обсуждали выше. Каждая цель представляет собой ступеньку развития истории. Одна цель ведет к результату, влекущему за собой новую цель, костяшки домино падают друг за другом. Если этого не происходит – если одна цель оказывается неуместной в контексте всего произведения, – то цепная реакция останавливается и история дает сбой – возможно, фатальный.

## Цели сюжета и цели сцены

Основной сюжетной целью героя будет дилемма, на решение которой уйдет вся история. Он может стремиться стать президентом, спасти похищенную дочь, жениться на соседке или оправиться после смерти отца и начать новую жизнь. Если разбить эту общую цель на маленькие кусочки, мы увидим, что она состоит из множества более мелких, возникающих одна за другой целей.

Вначале персонаж может и не знать, что он хочет начать новую жизнь или жениться на соседке (а для читателей это необходимо сделать очевидным хотя бы с помощью намеков). Однако в самой первой сцене он уже должен понять, что *чего-то* хочет.

Возможно, он хочет, чтобы соседская собака оставила в покое его петунии. И понимает, что нужно поговорить с соседкой и заставить посадить собаку на цепь. Потом видит, что соседка – сногшибательная красавица. Теперь понимает, что хочет пригласить ее на свидание. Затем – что нужно исправить *плохое* первое впечатление о себе. После этого решает, что хорошо бы купить ей цветы. И т. д., и т. п. Не успеете глазом моргнуть, как все эти маленькие цели сцены приведут вас прямо к общей цели истории.

Наиболее важный фактор, который следует учитывать при определении цели каждой сцены, – это ее актуальность в сюжете. Цели, не связанные с основной целью напрямую (женитьбой на соседке), можно ставить в побочных сюжетных линиях, однако и они должны в конечном итоге иметь отношение к сюжету – влиять на него или перекликаться с темой. Если достижение или срыв достижения цели любой сцены не влияет на общий исход истории, значит, цель недостаточно важна.

Хотя цели сцены всегда будут краткосрочными (в отличие от долгосрочной сюжетной цели), они не всегда ограничиваются одной сценой и не всегда достигаются в одной сцене. Иногда история требует, чтобы наиболее важные цели занимали несколько сцен. Например, в сцене № 3 персонаж понимает, что хочет пригласить соседку на свидание, однако этого невозможно добиться в течение одной сцены. Конкретно этой цели он достигнет только в сцене № 11.

Именно здесь в игру вступают частные цели. Подобно тому как цели сцен подводят к достижению общей цели истории, частные цели подводят к достижению наиболее важных целей, которые, в свою очередь, ведут к общей цели. В нашем примере путь персонажа к достижению конкретно этой наиболее важной цели может включать частные цели: несколько раз якобы случайно столкнуться с соседкой, взять ее номер телефона, послать ей цветы и извиниться за то, что накричал на ее собаку.

Наиболее важные цели, для достижения которых требуется несколько сцен, не отменяют необходимости ставить отдельные цели для каждой промежуточной сцены. Однако не стоит думать, что каждая сцена должна быть изолированным островом. Каждая сцена – это лишь маленькая часть большого целого. И избежать переплетения всех частей воедино невозможно.

## Общие цели

Когда мы представляем себе хороших и плохих парней, мы думаем о людях, диаметрально противоположных друг другу. Но что если я скажу, что в лучших историях между протагонистами и антагонистами гораздо больше общего, чем отличий? Чем больше герой и злодей похожи друг на друга, тем сильнее история, тем реалистичнее персонажи и тем глубже вы исследуете тему.

*Контраст между героем и антагонистом ярок лишь тогда, когда у этих двоих есть много общего. И подход к жизненным проблемам у них радикально не различается. Именно на фоне сходства становятся особенно очевидны важные различия*<sup>[52]</sup>.

Возможно, самое важное сходство между протагонистом и антагонистом, которое вы можете создать, – это их главная цель. Общая цель будет в центре конфликта вашей истории. Именно она даст повод постоянно сталкивать их друг с другом. В ней также зеркально отражаются как сходства, так и ключевые различия между ними.

Например, за статуэткой сокола в «Мальтийском соколе», романе жанра нуар Дэшила Хэммета, охотятся практически все персонажи. В «Истории вечной любви» и главная героиня, и злая мачеха добиваются внимания принца. В фильме «Черная дыра» (Pitch Black) Дэвида Туи персонажи, каждому из которых в той или иной степени неприятны остальные, стремятся улететь с погруженной во мрак планеты, пока их не сожрали ночные чудовища.

Два других важных сходства между протагонистом и антагонистом – их *характер* и *ценности*.

Если у главного героя и его противника есть общие личностные качества, перед вами открывается масса интересных возможностей для проработки обоих персонажей. В антагонисте вы подчеркиваете все наихудшие черты, присущие и главному герою тоже, тем самым показывая, что его ждет, если он будет принимать неправильные решения.

В оригинальной трилогии «Звездные войны» Люк Скайуокер делает лишь один неверный шаг – и превращается в Дарта Вейдера. Роман «Гордость и предубеждение» работает потому, что *взаимные гордость и предубеждения* Элизабет и Дарси провоцируют конфликт



между ними. В фильме Джона Тертлтауба «Малыш» (The Kid) главный герой, успешный, но недовольный жизнью негодяй, волшебным образом встречает самого себя в восьмилетнем возрасте, и *младшая версия героя* становится его антагонистом и отлично иллюстрирует неправильные решения, которые он принимал на протяжении всей жизни.

Героям и злодеям необязательно иметь разные системы ценностей. Истории, в которых герои сражаются друг с другом во имя благой цели, открывают удивительные возможности для исследования разных граней правды и морали. В основе скольких историй о гражданской войне, где брат идет на брата, лежит именно эта идея?

В фильме «Хозяин морей» капитан Обри удивляется, почему приватир так упорно его преследует, на что капитан французского судна отвечает: «Сражается как ты, Джек». Поначалу главный герой фильма «Патриот» представляется ничуть не похожим на своего беспощадного врага, однако вскоре зрители понимают, что они оба ведут войну одинаково: действуют жестоко и эффективно и сосредоточены скорее на результатах, чем на моральных принципах. В фильме «Бэтмен: Начало» и протагонист, и антагонист стараются победить преступность и сделать мир лучше, только способы достижения этой цели у них разные.

Если, взглянув на своих персонажей, вы обнаруживаете, что не знаете, чего один или другой из них хочет, или если созданный вами антагонист оказался менее чем достойным оппонентом для героя, то нужно найти (или придумать) то, чем герой и злодей будут похожи друг на друга. Тогда у вас появится множество возможностей придать силу персонажам, сюжету, теме и отдельным сценам.

## **Варианты целей сцены**

Цели у сцены могут быть какими угодно. Ваш персонаж может пожелать сжечь пачку писем, вздремнуть, спрятаться в шкафу или потопить корабль. Однако большинство целей будет сводиться к одной из следующих категорий.

Ваш персонаж захочет:

- 1) нечто конкретное (предмет, человек и т. д.);
- 2) нечто нематериальное (восхищение, информация и т. д.);

3) избавиться от чего-то, связанного с физического сферой (заключение в тюрьму, боль и т. д.);

4) избавиться от чего-то, связанного с ментальной сферой (беспокойство, подозрение, страх и т. д.);

5) избавиться от чего-то, связанного с эмоциональной сферой (горе, депрессия и т. д.).

Для достижения этих целей он часто использует один из следующих способов:

1. Найти информацию.
2. Скрыть информацию.
3. Спрятаться самому.
4. Спрятать другого человека.
5. Противостоять кому-то или напасть на кого-то.
6. Восстановить или разрушить физические объекты.

### **Вопросы о целях сцены**

После того как вы определите цель сцены, остановитесь и ответьте на следующие вопросы:

1. Имеет ли цель смысл в контексте сюжета произведения?
2. Связана ли цель с сюжетом произведения?
3. Приведет ли препятствие к достижению цели, а достижение цели к возникновению новой цели/конфликта/катастрофы?
4. Если цель относится к ментальной или эмоциональной сфере (например, быть сегодня счастливым), имеет ли она физическое проявление (например, всем улыбаться)? (Это не всегда обязательно, но *демонстрация* персонажем своего стремления к цели действует сильнее, чем *упоминание* о ней во внутреннем монологе.)
5. Оказывает ли успех или неудача в достижении цели непосредственное влияние на персонажа, с точки зрения которого показана сцена? (Если нет, то, скорее всего, персонаж для этого выбран неправильно.)

### **Цели сцены на практике**

Рассмотрим несколько примеров, как работают цели сцены.

- **«Гордость и предубеждение».** Цель миссис Беннет в первой главе – убедить мужа нанести визит новому соседу мистеру Бингли. Хотя она и не главная героиня романа, в этой первой сцене она играет основную роль, поэтому вполне разумно, что первая цель – ее цель. В данной главе великолепно подана первая цель – она не только составляет краткосрочную цель сцены, но и как нельзя лучше представляет общую цель истории.

- **«Эта замечательная жизнь».** Цель ангела Иосифа в первой сцене – найти ангела, которого можно послать на помощь Джорджу Бейли. Как и в романе «Гордость и предубеждение», первая сцена фильма показана не с точки зрения главного героя, но при этом моментально и точно отражает общую цель истории (т. е. спасти Джорджа Бейли – помочь ему понять, как дорого стоит его жизнь).

- **«Игра Эндера».** Книга начинается несколькими короткими сценами, в которых обозначены цели персонажей, за исключением главного героя (опять-таки, чтобы показать общую направленность сюжета). Первая цель Эндера – избежать встречи с обидчиками и успеть на школьный автобус.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** Цель всей истории, а соответственно, и цель первой сцены представлена в самом начале фильма в виде приказа Джеку Обри найти и уничтожить французский приватир «Ахерон». Зрителям дают возможность прочесть приказ, затем сразу же начинается первая сцена, в которой вахтенный офицер *в подзорную трубу смотрит на море* в поисках чего угодно, что может оказаться объектом их преследования.

Если цель определена верно, остаток сцены напишется сам собой. До тех пор, пока каждая сцена является неотъемлемой частью истории и двигает сюжет вперед, вы на верном пути к созданию сильного и связного произведения.

Чтобы получить сюжет, у вас должен быть конфликт, должно случиться что-то плохое.

Майк Джадж<sup>[53]</sup>

## Варианты конфликта в сцене

Как только вы определитесь с целью персонажа в сцене, все и начнется. Конфликт – вот на чем завязана вся история. Без него персонаж в два счета добьется своего, все сюжетные линии будут закрыты и в истории наступит счастливый финал. Возможно, действующие лица и обрадуются, но на читателей такое развитие событий нагонит смертную тоску.

А теперь – равнение на оппозицию!

Вот ваш герой вприпрыжку бежит к своей цели – сделать ежегодный взнос в детский благотворительный фонд, и вдруг – *бабах!* – навстречу ему шайка налетчиков. Они преграждают путь и требуют отдать им все деньги.

Сцена моментально становится интереснее. Читатели, затаив дыхание, ждут, удастся ли герою убежать от налетчиков и доставить пожертвование бедным сироткам.

Конфликт обеспечивает постоянное движение истории вперед. Когда конфликт мешает достижению первоначальной цели персонажа, это вынуждает его поставить новую цель, но и к ней его не пускает конфликт, что опять заставляет героя изменить цель, – и так далее, пока *в итоге* он не добьется своего, и тогда история закончится.

Порой у авторов не получается ввести достаточно конфликтов. Их персонажи бредут по жизни, со всеми дружат и не делают ничего важного. Если они все же с кем-то ссорятся или совершают нечто значительное, то последствия устраняются так быстро и бесследно, что такие события не становятся ни выдающимися, ни интересными.

Давайте рассмотрим различные уровни конфликта. Во-первых, у нас есть конфликт планетарного масштаба – это когда злобные инопланетяне грозят уничтожить человечество. Затем происходит крупномасштабный межчеловеческий конфликт, такой как война. Конфликты широкого размаха важны, ведь они создают условия для высоких ставок и естественным образом подогревают атмосферу опасности и напряжения. Однако истории обычно пишутся не о них. Есть книги, посвященные *именно* войне, они рассказывают о событиях, а не о персонажах. Это прекрасно, если в этом и

заключается ваша цель. Но большинство историй обретают истинную силу в более мелких и более личных конфликтах между героями.

Планируя конфликты между персонажами, мы обычно начинаем с очевидного столкновения протагониста и антагониста. Но зачем ограничивать себя? Почему бы не раздуть огонь между главным героем и его родственниками, между главным героем и его союзниками, между антагонистом и его союзниками? Варьируйте интенсивность и нагнетайте конфликт в каждой сцене.

Не бойтесь переутомить персонажей конфликтами. Без конфликта и связанных с ними переживаний они вам не нужны. Анализируйте сцены – в каждой из них между персонажем и его целью должны быть препятствия.

## Органичен ли конфликт?

Конфликт – источник жизни художественного произведения. Если есть конфликт, значит, что-то происходит. Конфликт вызывает изменения. Не говоря уже о том, что человеческой природе свойственно подглядывать за тем, как ссорятся другие люди. Нас ведь учат не вступать в конфликты. Сделайте так, чтобы конфликт был на каждой странице. Если возникает ощущение, что история притормаживает, просто добавьте еще немного конфликта. Конфликт, конфликт, конфликт – на нем держится вся художественная литература.

Но так ли это?

Оказывается, что конфликт вовсе не чудодейственное лекарство, как нам уже показалось. Возьмем, к примеру, последний совет: «Если возникает ощущение, что история притормаживает, просто добавьте еще немного конфликта».

На первый взгляд, неплохая рекомендация. Но если копнуть чуть глубже, то обнаружится, что это тоже довольно проблематично.

Почему? Потому что конфликт интересен и убедителен только в контексте сюжета. Иными словами, конфликт ради самого конфликта<sup>[54]</sup> не только так же утомителен, как его отсутствие, но еще и усложняет задачу зацепить читателя.

*[Читатель] желает, чтобы действия персонажа были осмысленными. Они должны быть следствием предыдущего развития событий и результатом умственной работы персонажа и*

*его устремлений. Поэтому, если вы не обеспечили герою должной мотивации, читатель возмутится, когда боксер без видимых на то причин ударит полицейского или избьет охранника спорткомплекса. И если уж на то пошло, он будет недоволен и в том случае, если банда подростков именно в этот момент начнет закидывать побежденного тухлыми яйцами, даже не зная, кто он такой<sup>[55]</sup>.*

Если у благотворителя из нашего первого примера налетчики все-таки отнимут деньги, то, наверное, это хороший конфликт, ведь он помешает достижению цели — отдать деньги сиротам. Но если налетчики больше в истории не появятся — если они нужны исключительно для того, чтобы отобрать деньги, то органичного конфликта не получится.

Еще хуже, когда конфликт не имеет ничего общего с целью сцены. Если Элли спешит в парикмахерскую, чтобы уложить волосы к своему дебютному выступлению на Бродвее, то случайный спор о ценности и важности парада в честь Дня благодарения не сработает.

Нужно сделать так, чтобы конфликт каждой сцены был непосредственным результатом того, что произошло ранее (может, наш главный герой разозлил главаря шайки налетчиков, бросив в того снежком), и напрямую мешал протагонисту достичь цели (к примеру, из-за парада Элли не успевает в парикмахерскую).

Необходим конфликт, который имеет смысл в рамках сюжета. Конфликт, который вытекает из сюжета. И который всегда сводится к персонажу — не только к его личности, а гораздо конкретнее: к его мотивации, его целям и реакциям. Конфликт, приводящий историю в движение, возникает из непосредственных препятствий на пути к достижению целей героя.

Этот органичный конфликт, о котором идет речь, необязательно будет открытым. Возможно, парад напрямую не мешает Элли, но *спор* о нем может указывать на более глубокий, невысказанный конфликт между персонажами — тот самый, с которым будут связаны неизбежные препятствия.

На первый взгляд, конфликт — механизм весьма незатейливый (два человека спорят — что тут сложного?). Однако мы всегда должны понимать, в чем заключается ведущий конфликт сцены. Что его вызвало? К каким изменениям он, в свою очередь, приведет в

следующих сценах? Ответьте только на эти два вопроса – и оглянуться не успеете, как в ваших руках окажется последовательный и убедительный сюжет.

### **Конфликт, обусловленный персонажем**

Органичный конфликт должен быть обусловлен характером персонажа и его внутренними и внешними целями. Если вы обнаружили, что ведущий персонаж недостаточно глубоко вовлечен в конфликт сцены, значит, необходимо либо повысить ставки лично для него, либо найти другого ведущего персонажа, для которого ставки уже высоки. Участие ведущего персонажа в сцене должно иметь значение для него лично, желательно как на физическом, так и на духовном уровне.

Не бойтесь создавать персонажей, которые вспыхивают от гнева при виде друг друга. Споры должны возникать постоянно, даже между друзьями. В жизни нам нравятся приятные люди, но в художественной литературе все не так – приятные люди, как вампиры, на корню уничтожают конфликт и высасывают кровь из истории. Если мы хотим, чтобы большинство наших персонажей были симпатичными, не рискуем ли мы сделать их *чересчур* милыми?

Один прочитанный мной роман в жанре эпического фэнтези как раз являет собой хороший пример того, как обилие приятных персонажей может убить конфликт и энергию книги. В нем насчитывались десятки персонажей-союзников, которые хорошо относились друг к другу. Казалось бы, что тут плохого?

Так вот, хорошенько обдумав идею о том, что каждой сцене нужен конфликт, вы поймете: если все персонажи друг с другом ладят, каждое утро просыпаются в отличном настроении и проявляют друг к другу исключительную любезность, то это не создаст условий для постоянного конфликта. Поскольку инопланетным злодеям в той книге никаких характеристик не давалось и герои очень редко вступали с ними в контакт, автор практически заблокировал все пути, которые могли бы вывести его на конфликт сцены.

Не попадайтесь в ловушку бесконфликтной ситуации. Снабдите персонажей массой недостатков, введите побольше споров, побольше уважительных причин ввязаться в конфликт и побольше антагонистов.

В то же время остерегайтесь создать *ложный конфликт*. Как и ложная интрига, ложный конфликт – это попытка насильственного манипулирования историей со стороны автора. В ложной интриге мы говорим читателю, что происходит нечто волнующее и опасное, хотя на самом деле это не так. В ложном конфликте мы распадаем персонажей по такому вопросу, из-за которого они никогда бы не поссорились.

Например, в романтической комедии автору придется непрерывно ссорить между собой главных героев, потому что, как только юноша помирится с девушкой, история закончится. Поэтому, даже если герои по уши влюблены друг в друга, необходимо то и дело устраивать между ними мелкие стычки и небольшие недопонимания, перерастающие в крупные ссоры.

Конфликт такого типа дает возможность придумывать интересные ситуации и диалоги и не позволяет персонажам слишком быстро достичь своих целей. Однако, если конфликт не соответствует характерам героев и потребностям сюжета, это вызовет раздражение у читателей. Конфликт работает только в том случае, если персонажи поступают искренне.

## **Организация конфликта в диалоге**

Большинство авторов и читателей согласятся, что нет средства эффективнее диалога. Остроумный, проникновенный, романтический, гневный – любой диалог хорош. Мы любим, когда персонажи распускают свои длинные языки. Но создать отличный диалог не так-то просто, здесь нельзя нести все, что придет на ум. Суть диалога – в конфликте. Как же использовать конфликт в историях и добиться того, чтобы с его помощью диалоги стали весомыми и убедительными?

## **Как использовать конфликт в диалоге**

Следите за тем, чтобы конфликт соответствовал обстоятельствам. Он должен быть значимым фактором в сюжете. Случайные споры не обеспечат истории того конфликта, который ей необходим. Читателям интересен только такой конфликт между персонажами, который двигает сюжет вперед и рассказывает о людях нечто любопытное.



- **В диалоге соблюдайте арку.** Конфликт должен идти с нарастанием, постепенно переходя в кульминационную (полу-) развязку. Скорее всего, споры не закончатся и проблемы, с которыми они связаны, останутся нерешенными до конца книги, но каждый спор все же должен прийти к некоему правдоподобному завершению.

- **Помните об арках персонажей.** Каковы мотивы и цели персонажей в данной дискуссии? Люди редко спорят бездумно. У них всегда есть причина, цель, назревшие вопросы. Чего добиваются ваши персонажи? Что заставляет их вступить в перепалку?

- **Регулируйте напряжение.** Не во всех словесных конфликтах обязательно переходить на крик. Более того, *нельзя допускать*, чтобы все споры велись на повышенных тонах. Даже в спокойной беседе подтекст поможет разглядеть подспудный конфликт. Чтобы поддерживать интерес, в сценах с диалогами нужно задействовать разные уровни напряжения.

- **Используйте подтекст.** Используйте конфликт, чтобы рассказать что-то о своих персонажах. Например, спор о том, кто забыл выпустить кота, на самом деле может быть совершенно о другом – например, о том, кто виноват, что разваливаются отношения.

- **Не забывайте о силе действия.** Иногда энергичными действиями можно прекрасно заменить целую страницу диалога. Вместо долгой ссоры пусть разгневанная жена огреет мужа лобстером, которого они только что купили.

### **Как не надо использовать конфликт в диалоге**

- **Не позволяйте спору перескакивать с предмета на предмет.** Начать с обсуждения погоды и закончить криками и проклятиями – бывает, но редко.

- **Не оставляйте диалог без контекста.** Пусть ведущий персонаж покажет свою реакцию на происходящее (которая может принципиально отличаться от того, что он говорит).

- **Не улаживайте проблемы слишком быстро.** Когда за возгласом «Ты свинья!» почти сразу следует «Я тебя люблю», это не работает. Споры должны разгораться и утихать естественным образом. Если вы серьезно намерены увлечь читателей, не разочаровывайте их поспешным решением проблем.

● **Не позволяйте, чтобы персонажи действовали в конфликтах несообразно своему характеру.** Тот, кто верит в правду и справедливость, будет бороться честно, хулиган же, скорее всего, ударит исподтишка и как можно сильнее. Манера вашего персонажа вести бой должна соответствовать его характеру и ценностям. Если в конфликте он ведет себя несообразно им, то на это должны быть очень веские причины.

### **Варианты конфликта сцены**

Как и целей, конфликтов в сцене может быть бесчисленное количество. Конфликты бывают самыми разными, но большинство можно распределить по следующим категориям:

1. Прямое противодействие (другой персонаж, погода и т. д. мешают протагонисту достичь своей цели).
2. Внутреннее противодействие (персонаж что-то узнает и в результате меняет решение, касающееся цели).
3. Трудности, обусловленные обстоятельствами (нет муки, чтобы испечь пирог, нет партнеров, чтобы потанцевать, и т. д.).
4. Активный конфликт (спор, драка и т. д.).
5. Пассивный конфликт (героя не замечают, держат в неведении, избегают с ним встреч и т. д.).

Эти общие понятия среди прочего могут включать:

1. Физическую схватку.
2. Словесную перепалку.
3. Физическое препятствие (погодные условия, дорожное заграждение, травма и т. д.).
4. Ментальное препятствие (страх, потеря памяти и т. д.).
5. Отсутствие чего-либо материального (нет муки, чтобы испечь пирог).
6. Отсутствие чего-либо нематериального (нет информации).
7. Пассивная агрессия (умышленная или случайная).
8. Косвенное вмешательство (противодействие другого персонажа, находящегося далеко, или случайное противодействие такого персонажа).

## Вопросы о конфликте сцены

После того как вы выберете конфликт сцены, остановитесь и ответьте на следующие вопросы:

1. Важно ли для персонажа, что между ним и целью есть препятствие? (Если нет, значит, эта цель не так уж ему и дорога.)
2. Естественен ли конфликт проистекает из цели?
3. Логичны ли предпосылки противостояния в контексте всей истории?
4. Ведет ли конфликт к логичному исходу (разрешению или катастрофе)?
5. Представляет ли конфликт непосредственную помеху или угрозу для достижения цели протагонистом?

## Конфликт сцены на практике

Как эффективный конфликт сцены воплощается в популярных произведениях? Давайте еще раз посмотрим на выбранные нами книги и фильмы.

- **«Гордость и предубеждение».** В первой главе цель мисс Беннет – убедить мужа нанести визит мистеру Бингли, чтобы получить возможность впоследствии представить дочерей потенциальному жениху. Достичь этой цели ей мешает пассивное сопротивление мистера Беннета ее уговорам. Конфликт принимает форму словесной перепалки. Несмотря на то что при разговоре герои не ссорятся, не проявляют ни жестокости, ни даже агрессии, это все же конфликт – по той простой причине, что между ними есть разногласия. Если бы мистер Беннет сразу согласился исполнить желание жены («Ну, разумеется, дорогая, я с превеликой радостью навещу мистера Бингли, раз это для тебя так важно!»), то сцена бы моментально закончилась и была бы невыносимо скучной.

- **«Эта замечательная жизнь».** В основе конфликта первой сцены – неискренность Клэренса. Цель Иосифа, ангела-наставника, – отправить его на Землю, чтобы спасти Джорджа Бейли. Однако Клэрэнс не только опаздывает, но и не видит то, что рассказывает Иосиф о прошлом Джорджа. Этот весьма незначительный конфликт (и он с легкостью преодолен, пусть и частично, поскольку Иосифу лишь

остается *помочь* Клэрренсу увидеть прошлое) не только оживляет сцену, но и демонстрирует основные черты характера Клэрренса.

- **«Игра Эндера».** В первой главе цель Эндера достаточно проста: он хочет сесть на школьный автобус и добраться домой. Но конфликт возникает в виде Стилсона и других хулиганов, которые встают на пути у Эндера. Конфликт развивается естественным образом, согласно сюжету и тому, какие персонажи в нем участвуют: хулиганы глумятся над Эндером из-за того, что он потерял монитор. Но это далеко не конфликт ради конфликта. Эта первая стычка не только демонстрирует важные черты характера главного героя, но и подводит к катастрофе, которая будет проследиваться на протяжении всей книги и в конечном итоге предопределяет кульминацию.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** Конфликт возникает в первой сцене, когда мичмана Холлома терзают сомнения в том, что замеченный им объект – вражеское судно «Ахерон». Эта вступительная сцена, по сути, ограничена внутренним конфликтом Холлома, который проявляется в немногословном обмене репликами между ним и другими мичманом. Конфликт наглядно демонстрирует важные стороны жизни на корабле, обозначает главный конфликт истории – противостояние между «Внезапным» и «Ахероном» – и предвещает, какую роль сыграет Холлом в истории.

По большому счету создание конфликта – одна из самых простых и приятных задач в любой истории. Если вы правильно подбираете конфликт для каждой сцены, то история практически покатится сама.

Какую самую большую ошибку совершают писатели? Они слишком снисходительны к своему персонажу и своим читателям.

Лори Девоти<sup>[56]</sup>

## 17

### Варианты катастрофы в сцене

Катастрофа – это расплата за происшедшее, которая приходит в конце. Это то, чего ждали читатели, зачастую испытывая благоговейный страх. Это ответ, хотя бы частичный, на столь важный вопрос *«А что же случится дальше?»*. Финальная часть трехактной структуры сцены – исход. Первые две части (цель и конфликт) задают

конкретный вопрос; в исходе на него будет дан ответ. Если герой из предыдущих примеров задал вопрос сцены «Получится ли у меня пойти на свидание с соседкой?», то ответом – исходом – будет «да» или «нет».

Несколькими главами ранее я упомянула о том, что некоторые авторы не любят обозначать словом «катастрофа» эту финальную часть сцены, поскольку оно якобы подразумевает, что каждая сцена должна заканчиваться нависающей над героем опасностью, как в сериале «Опасные приключения Полины». Но катастрофа – мастер перевоплощений и может проявиться практически в любом виде и масштабе, который потребуется для каждой конкретной истории и сцены. Важно помнить, что цель катастрофы – продвижение сюжета вперед. Если у главного героя все тип-топ и на вопрос сцены он получил ровно тот ответ, на который рассчитывал, то конфликт зачахнет и умрет, а история сойдет на нет.

Именно поэтому я все же предпочитаю упор на катастрофу. В финале каждой сцены необходимо найти способ помешать планам героя и сделать его жизнь невыносимой. Однако это не значит, что у него не получится вновь укрепить свои позиции на пути к достижению цели. Он может достичь желаемого частично, испытывая при этом неудачи. Главное – не ослаблять напряжения. Катастрофа сцены *отталкивает* героя в сторону, мешает ему достичь основной цели, но в то же время невольно *подвигает* его к тому, в чем он действительно нуждается, – финальной схватке с противостоящей силой.

### **Пусть катастрофа будет страшной**

Катастрофа – это момент, когда зажженный фитиль петарды вот-вот догорит. Хотите удивить читателей взрывом или показать им пшик? Не экономьте на катастрофе. Сейчас не время жалеть героев. Слабая катастрофа раздосадует читателей. Хуже того, пустячная катастрофа – хлипкий фундамент для продолжения. Поскольку катастрофа каждой сцены готовит почву для цели следующей сцены, слабая катастрофа ослабит и следующую сцену.

Сила любой катастрофы зависит от того, чего добивается персонаж, и требований сюжета. Подгоревшие корзины в шпионском триллере не повлияют ни на что, зато станут настоящей бедой в

молодежном романе о девочке, пообещавшей испечь роскошный трехъярусный торт для школьной ярмарки, чтобы подружиться с чирлидершами.

Пусть катастрофа будет как можно страшнее. Если требуется подгоревший корж, его нужно не просто слегка пересушить. Что если из-за него вспыхнет духовка, следом за ней загорится кухня и весь городок сбежится поглазеть, как к дому героини под вой сирены подъезжает пожарная машина?

Используйте любую возможность выйти за рамки обыденности. Но не забывайте и о здравом смысле. Катастрофа должна быть логичной в контексте истории. Атомная бомба, сброшенная на кухню героини, – это уже слишком. Это не только отдаст мелодрамой, но и не вяжется с сюжетом. Не говоря уже о том, что вы разом лишитесь всех действующих лиц.

### **Катастрофа типа «Да, но!»**

Порой для того, чтобы продвинуть сюжет, катастрофа должна быть неполной. Два примера такой катастрофы: *частичное препятствие на пути к цели* и *ненужная победа*. Джек Бикхем называет такие частичные катастрофы катастрофами типа «Да, но!»<sup>[57]</sup>.

Катастрофы «Да, но!» происходят, когда персонаж получает условное или даже полное «да» в ответ на вопрос сцены. Он добивается цели сцены, *но* вдруг возникают непредвиденные осложнения.

В случае *частичного препятствия на пути к цели* персонаж достигает цели частично (например, соседка соглашается пойти на свидание), но не полностью или не в точности так, как он предполагал (она согласна только выпить с ним кофе, а не поужинать и посмотреть кино).

В случае *ненужной победы* он добивается в точности того, к чему стремился, однако в итоге понимает, что лучше бы он этого не делал. Например, после того, как наша юная кондитерша покроет глазурью свой трехъярусный шедевр, придет ее мать, и обнаружится, что на торт ушла последняя мука, поэтому теперь вся семья будет голодать (здесь небольшой перебор, но смысл понятен).

## **Варианты катастрофы сцены**

Катастрофа – тот элемент сцены, определить который проще всего. Если дело плохо, значит, это катастрофа. Попробуем свести их к следующим основным категориям:

1. Непосредственное препятствие на пути к цели (например, герою нужна информация, которую антагонист отказывается ему предоставить).

2. Косвенное препятствие на пути к цели (например, героя что-то отвлекло).

3. Частичное препятствие на пути к цели (например, герой получает только часть того, что ему необходимо).

4. Ненужная победа (например, когда герой получает то, к чему стремился, оказывается, что это приносит больше вреда, чем пользы).

Катастрофы могут проявляться в любой форме, какая только может возникнуть в вашем изошренном воображении. Сюда относятся:

1. Смерть.
2. Физическая травма.
3. Психологическая травма.
4. Появление сведений, осложняющих ситуацию.
5. Личная ошибка.
6. Угроза личной безопасности.
7. Опасность для другого человека.

## **Вопросы о катастрофах сцены**

После того как вы определитесь с катастрофой сцены, остановитесь и ответьте на следующие вопросы:

1. Отвечает ли катастрофа на вопрос сцены, обусловленный целью сцены?

2. Является ли катастрофа неотъемлемой составляющей сцены (т. е. непосредственной кульминацией конфликта сцены)?

3. Достаточно ли разрушительна ваша катастрофа?

4. Удалось ли вам обойтись в катастрофе без мелодрамы?

5. Если персонаж частично или полностью добился своего в сцене, то присутствует ли в ней катастрофа типа «Да, но!», чтобы охладить его пыл?

## 6. Обеспечит ли катастрофа герою новую цель?

### Катастрофа сцены на практике

Что же представляет собой хорошая катастрофа сцены? Заглянем в выбранные нами книги и фильмы.

- **«Гордость и предубеждение».** Первая глава завершается мнимым поражением: на уговоры жены нанести визит мистеру Бингли мистер Беннет отвечает отказом. Насколько могут судить миссис Беннет и читатели, ничего не вышло. В разговоре у нее не получилось добиться того, к чему она стремилась. Конечно, она и не догадывается, что мистер Беннет просто шутит: он давно решил поступить именно так, как просит жена. По сути, это вариант катастрофы типа «Да, но!». Однако такой прием следует использовать с осторожностью, поскольку в большинстве случаев читателям покажется, что автор намеренно их обманывает, чтобы создать ложную интригу.

- **«Эта замечательная жизнь».** Вступительная сцена с ангелами не завершается вплоть до начала третьего акта, когда Клэрэнс появляется в Бедфорд-Фоллз, чтобы спасти Джорджа, и даже тогда это лишь подразумевается. По сути, все, что происходит до этого момента, относится к первой сцене, поскольку иллюстрирует то, что Иосиф поведал Клэрэнсу о жизни Джорджа. Следовательно, катастрофой сцены будет конец рассказа Иосифа, когда Джордж решается на самоубийство, чтобы получить пятнадцать тысяч долларов страховки.

- **«Игра Эндера».** Первая сцена заканчивается виртуозно разыгранной катастрофой: конфликт с хулиганами вынуждает Эндера применить силу. Он так сильно избивает их главаря Стилсона, что кажется (и в дальнейшем подтверждается), что тот умер. Хотя Эндер достигает своей непосредственной цели – уйти от обидчиков, смерть Стилсона будет преследовать его до конца истории.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** После не вполне очевидного конфликта, когда мичман Холлом сомневается, стоит ли бить тревогу и звать капитана, разворачивается настоящая катастрофа: скрытый в тумане французский приватир «Ахерон» ведет огонь по «Внезапному». Начинается напряженная и кровавая битва, в результате которой корабль разгромлен.



Создав убедительную катастрофу, являющую собой естественное развитие цели и конфликта сцены, вы завершите первую из множества убедительных сцен. Один за другим, эти состоящие из трех частей структурные элементы и сформируют вашу историю.

Как только вы поймете, как выстраивать сцены и их продолжения, считайте, вы уже освоили писательское мастерство.

Лес Эджертон<sup>[58]</sup>

## 18

### Продолжение

Продолжению – второй половине Сцены – подчас уделяют недостаточно внимания. Однако оно ничуть не менее важно, чем сцена, потому что дает персонажам возможность обдумать события и решить, как действовать дальше. Продолжение – это вторая часть в паре «действие/реакция». Именно в ней персонажи занимаются самоанализом, ведут спокойные разговоры, в ней происходит их развитие.

Хоть мы и признаем важность таких вещей, случается, что авторы пренебрегают продолжениями в своих произведениях, ошибочно считая их бесполезными по той причине, что в них нет явного конфликта. Не сомневаюсь, вы знакомы с расхожим мнением, что в каждой Сцене (да что уж там, на каждой странице!) должен быть конфликт. Но оно в лучшем случае приводит к неверным умозаключениям.

Продолжение может занимать целую главу. А может ограничиться одним-двумя заключительными предложениями. Мы поговорим об этом подробнее в главе 22, когда будем обсуждать варианты продолжения, а пока скажем лишь, что оно так же важно, как и более яркая по сравнению с ним сцена, и заслуживает нашего внимания ничуть не меньше.

### Три структурных элемента продолжения

Как и сцену, продолжение можно разделить на три сегмента, которые вкупе обеспечивают подъем и спад переживаний.

## Структурный элемент № 1: реакция

Реакция – это то, в чем заключается суть продолжения. Для главного героя наступило время интроспекции, для анализа происшедшего с ним в предыдущей сцене, а для автора – время показать эти реакции читателям. Если не уделить внимание реакциям, герой превратится в бесчувственного робота, проходящего сквозь конфликт сюжета, не испытывая человеческих эмоций.

Предположим, ваш персонаж – военнопленный, который пытался подкупить охранника, чтобы тот оставил свой пост, а в итоге охранник бросил его в одиночную камеру. Это довольно сильная катастрофа в конце сцены, и можете быть уверены, что герой на нее отреагирует вполне определенным образом. Будет ли он кричать и вырываться, когда его поволокут в карцер, наденет ли маску спокойствия, а в душе будет ругать себя за глупость или станет в ответ угрожать охраннику – его реакции важны не только потому, что они подталкивают следующее звено в цепочке домино истории, но и потому, что раскрывают существенные черты его характера.

Слишком часто неопытные писатели опускают эту часть продолжения, даже не подозревая об этом. Они находятся на одной волне со своими героями, и им порой кажется, что читатели так же интуитивно понимают переживания и реакции персонажей. Как правило, в таких случаях на выручку писателям приходит контекст, однако лучше не скупиться и показать читателям, что чувствуют герои.

Реакции можно воспроизводить одну за другой на протяжении сцены, кратко резюмировать в конце или тщательно прорабатывать во внутреннем монологе или диалоге. Выбор *способа* передачи реакции зависит от потребностей истории. Главное – помнить, что они играют важную роль сильного противовеса активному действию в каждой сцене.

## Структурный элемент № 2: дилемма

После того как ваш персонаж переживает первоначальную (зачастую произвольную) реакцию на катастрофу предыдущей сцены, перед ним встанет дилемма. Иногда дилемма – это общий вопрос, например: «Что мне делать?» Но, как правило, она бывает более конкретной:

- «Как исправить случившееся?»
- «Как сделать так, чтобы мой лучший друг не узнал правду?»
- «Как не наткнуться на надзирателя, когда он будет меня искать?»
- «Как попросить прощения у сына, пока он не уехал?»

В примере с узником лагеря для военнопленных дилемма может быть двойкой: «Как выбраться из карцера и (или) как не сойти с ума в карцере?» и «Когда я отсюда выберусь, как реализовать план побега, ведь теперь понятно, что охранника не подкупить?».

Катастрофа в конце предыдущей сцены создала для персонажа новый виток проблем. За время продолжения он должен их обдумать и решить, что делать дальше. Дилемма – это подготовка к следующей сцене.

Зачастую дилемма ясна уже из контекста. Если заключенный сидит в одиночке, его проблема вполне ясна. Но не бойтесь сформулировать дилемму напрямую, особенно – для вашей же собственной пользы – в ранних набросках. Позже, если окажется, что этот фрагмент режет глаза своей очевидностью, его всегда можно удалить. Продолжения должны быть такими же предметными и продуманными, как и сцены.

### **Структурный элемент № 3: решение**

Дилемма ведет прямым к финальной части продолжения – решению. Чтобы сформулировать цель следующей сцены, персонажу придется найти решение дилеммы (верное или неверное).

В истории это этап планирования. После сокрушительного поражения персонажи возвращаются с поля боя и вновь начинают выстраивать план действий. Они изучают карты, обсуждают ошибки, допущенные в предыдущем бою, и решают, какие шаги следует предпринять. По сравнению с битвой это спокойный момент, но его значимость и высокая степень неуверенности в том, что произойдет дальше, делают его в глазах читателей не менее (а подчас и более) интригующим, чем сцены с бурным развитием событий.

В бетонной камере наш арестант сядет и крепко задумается. К концу продолжения он должен решить, что будет делать дальше: набросится на негодя-охранника, попытается подкупить другого охранника или вообще откажется от побега. Каким бы ни было

решение, оно свяжет продолжение со следующей сценой и поставит новую цель.

Видите, насколько неотделимыми друг от друга должны быть сцены и их продолжения? Они связаны так крепко, что отсутствие даже одного из них нарушит плавное развитие сюжета. Катастрофа создает дилемму, дилемма заставляет героя принять решение о том, что делать дальше, и из этого решения следует цель следующей сцены.

### **Конфликт или напряжение?**

В продолжении может в той или иной форме присутствовать конфликт, но скорее оно создает напряжение. Это важное отличие. Открытый конфликт на каждой странице задаст беспощадный темп, тем самым вымотав читателей и не оставив времени на важное развитие персонажа. Даже в стремительно разворачивающихся историях необходимо отступление от конфликта и хотя бы минимальное снижение темпа в продолжении.

Слова «конфликт» и «напряжение» часто используют как взаимозаменяемые термины не потому, что это одно и то же – ибо это не так, – а потому, что эти близкие по значению понятия часто выполняют в произведении одинаковые функции.

*Конфликт* обозначает непосредственную конфронтацию, которую мы наблюдаем в сценах. Вступают в спор два человека. Сражаются две армии. Или даже происходит нечто чуть менее динамичное: например, некто отчаянно нуждающийся в деньгах теряет выигрышный лотерейный билет.

В то же время *напряжение* – это угроза возникновения конфликта, место которого – в продолжении. Напряжение создается, когда персонажи сидят в бомбоубежище в ожидании артобстрела. В таком эпизоде нет фактического конфликта, потому что с персонажами ничего не происходит, зато присутствует большое напряжение, ведь и герои, и читатели знают: *вот-вот* что-то случится.

Представьте конфликт и напряжение в виде поршней, действующих сообща, поочередно вверх и вниз, и тем самым создающих в произведении контраст. Если на каждой странице у вас развивается бурный конфликт, то вы удивительным образом очутитесь в положении автора скучной истории.

Напряжение дает возможность снизить накал, не потеряв внимание читателей. Вообще, сцены с высоким напряжением зачастую могут оказаться более увлекательными по той простой причине, что читатели понимают: скоро начнется конфликт, его никак не остановить.

## Продолжение на практике

Давайте на примере четвертой и пятой глав романа «Гордость и предубеждение» посмотрим, что представляет собой продолжение. Действие в этих главах происходит сразу после бала в Меритоне, на котором Дарси отверг Элизабет в качестве подходящей партнерши для танца.

- **Реакция:** обсуждение танцев всеми участвующими персонажами.

- **Дилемма:** как Элизабет реагировать на гордый отказ Дарси танцевать с ней?

- **Решение:** избегать Дарси.

Продолжения зачастую трудно обнаружить и разложить на части, поскольку они гораздо короче сцен, а также потому, что их части иногда смешиваются друг с другом либо лишь подразумеваются, а не излагаются напрямую. Однажды поняв, из каких элементов состоит удачное продолжение и насколько важна его роль в обеспечении баланса истории и продвижении сюжета вперед, вы окажетесь на верном пути к созданию потрясающей второй половины всех ваших Сцен.

Если ваши персонажи не реагируют – словесно, мысленно или поступками – на происходящие с ними события, значит, их не трогают эти события, как не трогают они и оставляют безучастными читателей.

Бет Хилл<sup>[59]</sup>

## 19

### Варианты реакций в продолжении

В основе каждого продолжения лежит реакция героя на катастрофу предыдущей сцены. Именно здесь автор получает возможность глубже разобраться в том, что происходит с эмоциями и психикой героя, и

понять, что он за человек. Суть сцены заключается во внешнем действии, суть продолжения – в реакции. Иногда продолжение ограничено сознанием героя; в других случаях оно будет выражено в действиях или диалогах.

Хотя в продолжении, как и в сцене, есть три основные и обязательные части, в исполнении оно гораздо гибче. Все три части могут уместиться в одно предложение или растянуться на несколько глав. Иногда некоторые из частей могут лишь подразумеваться, а порой будет казаться, что они переплетены с другими элементами сцены.

Поскольку цель/конфликт/катастрофа сцены выражены внешне, их почти всегда легко обнаружить, если знать, что ищешь. А продолжение, суть которого во внутреннем осмыслении происходящего, иногда заслонено ворохом других, более ярких событий. Однако то, что оно подчас незаметно, ни в коей мере не уменьшает его значимости. Пожалуй, эта неуловимость делает продолжение еще более сильным.

### **Не бойтесь утомить читателя**

Авторы, не вполне разбирающиеся в структуре сцены и продолжения, иногда переживают, что продолжение содержит недостаточно действий или конфликтов, чтобы удержать внимание читателей. Однако дело обстоит совсем не так. Читатели любят активные действия (в чем бы они ни проявлялись), а авторы не могут без них создавать истории. Но без реакций персонажей у всех этих увлекательных событий не будет контекста, а в итоге – и смысла.

Солдат на войне может быть интересен с интеллектуальной точки зрения. Но, если не подключить эмоциональный фактор, читатели подустанут. Однажды я читала научно-фантастический роман, в котором было великолепное начало и несколько интересных боевых сцен. Но, одолев четверть книги, я стала умирать от скуки, отложила книгу и больше к ней не вернулась, что со мной случается довольно редко. Почему это произошло? Потому что в книге были сплошные действия, действия, действия – и ни единой попытки показать, как герой *реагирует* на все это.

Одни истории делают упор на действие, другие – на реакцию. Это зависит от жанра и от того, что необходимо для конкретной истории. Но все истории должны содержать как действие, так и реакцию, если их цель – вызывать восхищение читателей. Не бойтесь утомить их детальной проработкой реакций персонажа. Чего действительно стоит бояться, так это вызвать скуку отсутствием реакций. Используйте эти возможности, чтобы глубже изучить характеры персонажей, понять, как они действуют, к чему они на самом деле стремятся и как их меняют поступки.

### **Варианты реакций в продолжении**

Три части продолжения находят проявление в трех разных сферах: реакция – в эмоциональной сфере, дилемма – в интеллектуальной, а решение ведет к физическому действию (в виде цели следующей сцены). Катастрофа предшествующей сцены вызывает у персонажа немедленную эмоциональную реакцию на инстинктивном уровне.

Возможные реакции включают обширную гамму человеческих чувств, к ним относятся все нижеперечисленное и масса других эмоций:

1. Восторг.
2. Ярость.
3. Гнев.
4. Смущение.
5. Отчаяние.
6. Паника.
7. Стыд.
8. Сожаление.
9. Шок.

После того как вы определите, какая эмоциональная реакция укладывается в контекст предшествующей катастрофы и соответствует характеру вашего персонажа, нужно решить, как лучше всего показать эту реакцию читателям.

У вас есть четыре варианта на выбор:

1. **Описание.** Вы можете *рассказать* читателю, что чувствует персонаж. Этот выбор не всегда оправдан, поскольку эффективнее

будет *показать*, что происходит. Но в некоторых случаях простое краткое описание позволит быстрее вернуться к действию.

2. **Внутренний монолог.** Присутствует в большинстве реакций хотя бы частично, потому что внутреннее состояние персонажа в этот момент важнее всего.

3. **Драматизация.** Вы можете эффективно продемонстрировать реакцию персонажа тем, как он себя ведет. Например, испытывая страх, персонаж может грызть ногти или дрожать всем телом. Такой прием иногда может использоваться сам по себе, если его хватает для передачи внутренней реакции персонажа. Но он особенно результативен, если используется вместе с описанием или внутренним монологом.

4. **Настроение.** Вы также можете использовать общее настроение истории, описывая другие элементы (обстановку, погоду, действия других персонажей и т. д.), чтобы показать внутреннее состояние героя. Выбранные вами слова повлияют на восприятие событий читателями и помогут им правильно понять чувства персонажа.

## **Вопросы о реакциях в продолжении**

Еще раз проверьте показанные в продолжении реакции, ответив на следующие вопросы:

- Соответствует ли реакция персонажа предшествующей катастрофе?
- Имеет ли реакция персонажа смысл в контексте предшествующей катастрофы?
- Логична ли реакция с точки зрения характера персонажа?
- Достаточно ли времени вы уделите тому, чтобы показать реакцию (будь это одно предложение или несколько глав)?
- Продемонстрировали ли вы реакцию наиболее эффективным способом: путем изложения, описания, действия и (или) диалога?
- Прояснили ли вы ситуацию, не прибегая к неоправданному повторению уже знакомой читателю информации?

## **Реакции в продолжении на практике**

Поскольку в тексте подчас довольно трудно распознать продолжение, давайте воспользуемся возможностью и заглянем в



выбранные нами классические книги и фильмы, которые помогут понять, как на практике выглядит реакция в продолжении.

- **«Гордость и предубеждение».** Во второй главе возвращение мистера Беннета из Незерфилда вызывает у его жены и дочерей волнение и любопытство. Поскольку Остин ведет повествование от всеведущего третьего лица, без внутренних монологов, она передает реакции персонажей в основном посредством диалога. Читателям показывают, о чем на самом деле думают и какие чувства испытывают герои в свете последних событий, связанных со знакомством с перспективным женихом.

- **«Эта замечательная жизнь».** После того как Клэрэнс прыгает в реку, чтобы не дать Джорджу совершить самоубийство, они обсыхают на пропускном пункте. Учитывая визуальную природу кинематографа, реакции героев в фильмах почти всегда передаются с помощью драматизации. Приподнятое настроение Клэрэнса в связи с успешным выполнением задачи и угнетенное состояние Джорджа показаны посредством как физического положения героев (Клэрэнс приводит в порядок свою мокрую одежду, а Джордж, ссутулившись, сидит у огня и ощупывает разбитую губу), так и последующего разговора, во время которого Клэрэнс рассказывает о том, что он ангел, присланный спасти Джорджа.

- **«Игра Эндера».** Сразу после убийства Стилсона Эндер убегает и плачет. Слезы прекрасно показывают его состояние, и Карду остается включить лишь одну строчку внутреннего монолога, чтобы дополнить первую реакцию. Вся следующая глава, в которой брат Эндера Питер высмеивает его за потерянный монитор, а сестра Валентина пытается успокоить обоих, продлевает период реакции с помощью ряда приемов, включая конфликт с Питером, и завершает описание реакций Эндера на все важные события первой главы.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** После ухода от внезапной атаки «Ахерона» наступает продолжение, которое начинается с того, что капитан Обри спускается в подпалубное помещение, чтобы узнать у Стивена Мэтьюрина, каков «счет от мясника». В фильме мастерски показана его реакция на число убитых и раненых, на нападение в целом и технические детали боя, которая в основном передается посредством диалога.

Этап реакции в продолжении может стать самой ценной частью любой истории. Не жалейте сил, копайте глубже, чтобы понять, как события повлияли на персонажей и, самое главное, что именно их реакции могут рассказать о них как о личностях.

Когда герою предстоит сделать невысказанно сложный выбор, читатели следят за ним, не отрывая глаз. Чем страшнее дилемма, тем более сильное воздействие окажет его или ее окончательное решение.

Лори Хатцлер<sup>[60]</sup>

## 20

### Варианты дилеммы в продолжении

Если первая часть продолжения – реакция – апеллирует к эмоциям читателей, то вторая его часть прежде всего обращена к рассудку. Когда первый эмоциональный отклик персонажа на катастрофу предыдущей сцены поутихнет, ему предстоит погрузиться в исключительно важные размышления о том, что делать дальше. После случившегося он оказывается в крайне затруднительном положении. Так проявляется катастрофа; дилемма же, в свою очередь, ставит перед ним вопрос: «Что теперь делать?»

Пожалуй, ни один другой компонент сцены/продолжения так не помогает создать ощущение реальности происходящего и избавиться от недоверия, как дилемма. Показывая умственную работу главного героя и ход его мыслей, когда он обдумывает возможные решения (и отклоняет большую их часть), вы убеждаете читателей, что ваш протагонист – разумное человеческое существо, а самое главное – что в основе вашего сюжета лежит логическая последовательность, а не произвольная цепочка событий.

Это дает читателям возможность размышлять вместе с героем. Они увидят, какие мысли роятся у него в голове, и по мере того, как он будет отмечать варианты, поймут, что на самом деле приемлемых выходов из сложившейся ситуации не так уж много. При мастерском исполнении хорошая дилемма повысит накал страстей, усилит чувство сопереживания к персонажам и, что наиболее важно, не даст читателю оторваться от книги.

## **Три фазы дилеммы**

Дилемма включает три (опять это волшебное число!) фазы.

### **Пересмотр**

Главный герой вспоминает катастрофу и думает над тем, какие ошибки к ней привели. Эта фаза зачастую переплетается с предыдущим этапом реакции. Ее продолжительность в основном зависит от того, насколько быстро она наступила после катастрофы, и от заданного вами темпа повествования. Иногда затянувшееся подведение итогов будет утомительным. Если читатели только что ее пережили, вряд ли им так скоро потребуется повторное изложение фактов. Однако если продолжение и предыдущую сцену отделяет глава или несколько глав (например, в них рассказывается о других ведущих персонажах), то краткое напоминание будет полезно – с его помощью можно освежить память читателей и обосновать реакцию персонажа.

### **Анализ**

Теперь, когда персонаж уже пережил первую эмоциональную реакцию, ему предстоит сделать глубокий вдох, собраться с мыслями и хорошенько обдумать свою проблему. Дилемма всегда представляет вопрос, смысл которого: «Как, черт побери, мне теперь выбираться из всего этого?»

Не отделяйтесь общими рассуждениями. Покажите, в чем именно заключается проблема персонажа, и так ясно, чтобы читатель мог, при необходимости, свободно пересказать ее. В дилемме должен быть конкретный вопрос, к примеру: «Как теперь выбираться из этого дурдома?», или «Что сделать, чтобы Джои простил меня за ложь?», или «На что мне купить еды?».

### **План**

Как только персонаж хорошенько проанализирует проблему, он перейдет к этапу планирования, который, в свою очередь, плавно перетечет к следующей части продолжения – решению.

## Варианты дилеммы в продолжении

Дилемма, как правило, весьма очевидна. Вариантов того, как ее продемонстрировать, очень мало, хотя сама дилемма может иметь бесчисленное количество проявлений. Вы можете представить дилемму одним из двух способов:

- **Косвенно.** Иногда дилемма достаточно понятна читателям, и ее необязательно разъяснять прямым текстом. Чтобы не сбавлять темп повествования, от реакции персонаж сразу перейдет к решению.

- **Явно.** Чаще все же необходимо конкретизировать, в чем заключается дилемма. Для ее формулировки может потребоваться всего пара предложений, либо вы можете драматизировать ее, используя один из следующих подходов:

- **Краткое изложение.** Одного убедительного внутреннего монолога зачастую бывает достаточно, чтобы герой обдумал имеющиеся варианты и сообщил о них читателям.

- **Драматизация.** Некоторые дилеммы требуют более тщательного изучения. Возможно, вашему герою понадобится больше времени на обдумывание дилеммы и он обсудит ее с другими персонажами или попытается применить разные решения.

## Вопросы о дилемме в продолжении

Прежде чем завершить работу над дилеммой, ответьте на следующие вопросы:

1. Влияет ли на дилемму катастрофа в конце предыдущей сцены?
2. Может ли дилемма быть сформулирована конкретно (а не просто общей фразой «что теперь делать?»)?
3. Поймет ли читатель дилемму, исходя из контекста, или лучше объяснить ее на конкретных примерах?
4. Соответствует ли количество времени, которое вы уделили дилемме, ее роли в сюжете?
5. Если вы решили пересмотреть предыдущую сцену, избежали ли вы повторения?

## Дилеммы в продолжении на практике

Как обычно, давайте посмотрим, как дилеммы в продолжениях проявляются в знаменитых книгах и фильмах.

- **«Гордость и предубеждение».** Во второй главе, когда женской половине семейства Беннет уже известно, что мистер Беннет, оказывается, успел нанести визит мистеру Бингли, продолжение плавно перетекает в фазу (довольно приятной) дилеммы: как обернуть ситуацию в свою пользу. В частности, женщин занимает вопрос, когда же теперь можно будет пригласить мистера Бингли на обед. В тексте дилемма занимает совсем немного места – всего одно предложение в конце главы.

- **«Эта замечательная жизнь».** Когда Клэрэнс раскрыл Джорджу, в чем заключается его миссия, а тот в ответ лишь отмахнулся, перед ангелом встает дилемма: «Как убедить Джорджа, что жить стоит?» Он безуспешно пытается объяснить Джорджу, чем плохо самоубийство. Когда Джордж отвечает, что лучше бы ему было совсем не родиться на свет, Клэрэнса осеняет новая идея, на воплощение которой он испрашивает разрешения у Иосифа.

- **«Игра Эндера».** Стоящая перед Эндером дилемма проясняется в главе, следующей за стычкой, в результате которой погибает его обидчик Стилсон. Но в начале четвертой главы, когда Эндер просыпается наутро, дилемма оформляется в конкретный вопрос: «Как не пойти в школу и избежать последствий драки со Стилсоном?» Дилемма сформулирована в начале главы, а затем подкреплена в разговоре Эндера с родными на следующей странице.

- **«Хозяин морей: На краю земли».** После того как на корабле устранены основные повреждения после столкновения с французским судном «Ахерон», капитан Обри собирает офицеров у себя в каюте, чтобы обсудить дальнейшие действия. Дилемма появляется в ходе анализа битвы, когда мужчины говорят о преимуществах «Ахерона» и о том, каким образом французам удалось незаметно приблизиться к «Внезапному». Сама дилемма очевидна из контекста: «Как отремонтировать корабль и куда идти дальше?»

Сильная дилемма даст читателям ощущение, что персонажи – реальные, способные разумно мыслить люди. Не менее важно и то, что дилемма обеспечит прочную связь между катастрофой предыдущей сцены и целью следующей.

Принятие решений – самое важное из всего, что делает ваш персонаж. Читатели перелистывают страницу, чтобы увидеть, что будет дальше, а это «дальше» определяется решениями.

Дженис Харди<sup>[61]</sup>

## 21

### **Варианты решений в продолжении**

Пожалуй, самым интуитивным из всех структурных элементов сцены/продолжения является решение. Эта третья и последняя часть продолжения происходит из дилеммы и ведет непосредственно к цели следующей сцены. Решение – это шпора, заставляющая историю двигаться вперед. Гипотетически ваш герой может провести в раздумьях над дилеммами всю оставшуюся жизнь. Но хорошие истории требуют движения, и единственный выход – найти решение дилеммы, правильное или нет.

Как обычно, хорошее решение обязательно должно напрямую касаться дилеммы, стоящей перед героем. Случайное решение, не связанное с дилеммой, возможно, и обеспечит продвижение сюжета, однако он будет не таким, какого ждут читатели. Если герой гадает, что подать на ужин, его решением должно быть приготовить филе-миньон с картофелем по-лионски, а не бежать срочно в больницу, чтобы сдать кровь.

### **Цель – на долгий срок, решение – на ближайшую перспективу**

Часто стоящую перед героем дилемму невозможно решить быстро и просто. В принципе, лучше не допускать излишнего скопления простых дилемм/решений. Если перед персонажем то и дело возникают мелкие проблемы, которые он с легкостью устраняет, возникнет ощущение, что история состоит из разрозненных эпизодов, и читатели начнут сомневаться в непреодолимости препятствий.

Именно здесь начинает действовать условие «цель – на долгий срок, решение – на ближайшую перспективу». Если герой хочет жениться на симпатичной соседке, то на пути к достижению конечной цели его ждет множество мини-дилемм. Рассуждая о том, каким

должно быть решение в вашем продолжении, задумайтесь о первом шаге героя. Возможно, он сразу решит, что когда-нибудь женится на соседке, однако ему также необходимо определиться с планом действий на ближайшее время. Например, для начала он решит принести извинения за то, что накричал на собаку.

### **Очевидное или неожиданное решение?**

Решения персонажа определяют сюжет. Если все его решения очевидны и легкодостижимы, история потеряет динамику. Нельзя, чтобы персонажи постоянно выбирали странный или нелогичный план действий. При этом все же необходимо сохранять непредсказуемость и подогревать интерес читателей.

Наиболее разумным решением для нашего безнадежно влюбленного героя, пытающегося жениться на соседке, было бы пригласить ее на свидание. Здесь нет ничего плохого, поскольку само по себе это может привести к самым разнообразным поворотам сюжета. Однако мы вполне можем наткнуться на ряд неожиданных вариантов, если позволим ему принять другое решение.

Может, он споет серенаду у нее под окном. Или решит навсегда о ней забыть. Или, как Анабель Симс в классическом фильме Дона Хартмана «Каждая девушка должна выйти замуж» (Every Girl Should Be Married), узнает о ней все, что только можно, чтобы исподволь проникнуть в ее повседневную жизнь.

### **Формулировать ли решение?**

Нам всегда хочется выразить решение героя словами. Но не всегда стоит делать это в лоб. Зачастую решение понятно либо по предыдущей дилемме, либо по цели следующей сцены. Иногда оно принимается за считанные секунды до того, как герой начнет действовать в соответствии с этим решением, в этом случае решение сливается с целью.

Вот несколько рекомендаций:

- **Не формулируйте** решение, если оно и без того очевидно или если в глазах читателя это будет выглядеть как недооценка его умственных способностей. Если решение понятно из контекста, вероятно, оно не требует прямых пояснений.

- **Формулируйте** решение в тех случаях, когда акт принятия решения столь же важен, как и цель (например, когда само по себе решение является для героя поворотной точкой).

- **Формулируйте** решение, если вам нужно усилить связь между продолжением и следующей за ним сценой (например, если между целью и решением вклинивается рассказ о других ведущих персонажах и (или) если решение является эффектным завершением главы).

## **Варианты решений в продолжении**

В литературном творчестве невозможно отыскать прием, который был бы более прямолинейным, чем решение в продолжении. По сути, вариантов всего два:

1. Действовать.
2. Не действовать.

Оба варианта приемлемы, но обычно хочется, чтобы решения персонажа побуждали его к активным действиям. Нам нужен персонаж, который сам инициирует события, а не сидит сложа руки и ждет, что будет. Разумеется, бывают моменты, когда решение героя воздержаться от действий так же важно для сюжета и столь же глубоко раскрывает его внутренний конфликт, как самые яркие из его поступков.

Каждое конкретное решение персонажа, конечно же, зависит от характера стоящей перед ним дилеммы. Диапазон его решений простирается от *«надену-ка я сегодня синие носки»* до *«пусть я умру, но спасу всех из того горящего здания»*. В любом случае решение воплотится в цель, вписывающуюся в одну из пяти категорий, которые мы обсуждали в главе 15.

## **Вопросы о решении в продолжении**

Прежде чем вы «завяжете бантик» на продолжении и решите, что на этом все, остановитесь на минуту и проверьте себя еще раз, ответив на следующие вопросы:

1. Является ли решение логичным результатом дилеммы?
2. Приводит ли решение к конкретной цели?



3. Если дилемма представляет собой долгосрочную проблему, сузили ли вы решение до первого логического шага в устранении этой проблемы?

4. *Не слишком ли* легко решение устраняет дилемму? Приводит ли оно к новым осложнениям в связи с тем, что персонаж принял неверное решение, либо в связи с тем, что устранение предыдущей дилеммы создало новую?

5. Если персонаж решает ничего не делать, логичен и важен ли такой шаг в рамках сюжета? Развивает ли он конфликт?

6. Достаточно ли значимо решение персонажа для того, чтобы сформулировать его напрямую?

7. Если вы сформулировали решение напрямую, не является ли такая формулировка избыточной с учетом дилеммы или следующей цели?

## **Решения на практике**

Как же выглядит на практике этот последний структурный элемент продолжения? Давайте в последний раз заглянем в наши книги и фильмы.

- **«Гордость и предубеждение».** В конце второй главы перед женской половиной семейства Беннет стоит дилемма: как устроить встречу с мистером Бингли. Конечно, это первый шаг в решении более важной дилеммы романа: как добиться, чтобы Бингли женился на одной из девушек. Решение не сформулировано напрямую, однако смысл его – миссис Беннет в подходящий момент пригласит Бингли на обед – понятен как из самой дилеммы, так и из того, что в начале следующей главы ему отправят приглашение.

- **«Эта замечательная жизнь».** Дилемма Клэренса – каким-то образом уговорить Джорджа не сводить счеты с жизнью, чтобы страховкой возместить недостачу в «Билдинг энд Лоун». Случайное замечание Джорджа о том, что людям было бы лучше, если бы он вообще не родился, наталкивает Клэренса на решение: он просит Иосифа исполнить желание Джорджа. Решение перетекает в цель следующей сцены – доказать Джорджу, что его убежденность в собственном ничтожестве абсолютно безосновательна.

● **«Игра Эндера».** Стоящая перед Эндером дилемма – как не пойти в школу – перерастает в нечто гораздо большее, когда в доме появляется Графф и его люди, которые предлагают Эндеру поступить в Боевую школу. Хотя решение Эндера пойти с Граффом в итоге устраняет дилемму, поставленную в продолжении, оно также приводит к новому повороту событий, на объяснение и обоснование которого уходит целая глава.

● **«Хозяин морей: На краю земли».** Обсудив с офицерами итоги сражения, капитан Обри вопреки их ожиданиям принимает невероятное решение остаться в Тихом океане, отремонтировать корабль и продолжить преследование «Ахерона». Формулировка решения напрямую здесь крайне важна, поскольку готовность Джека превысить свои полномочия таким решением в этот момент перевешивает саму цель. Это решение продвигает вперед как сюжет, так и личную арку Джека.

Теперь вы научились составлять полную Сцену от сцены (цель, конфликт, катастрофа) до продолжения (реакция, дилемма, решение). Одну за другой выстраивайте убедительные сцены, и у вас получится добротная история!

Писательский труд поистине художественное творчество: вы добавляете слова к пустому листу бумаги и получаете законченную историю, изобилующую персонажами и сюжетными линиями.

Уильям Шетнер<sup>[62]</sup>

## Варианты структуры сцены

Единственное, что может вызвать недовольство писателей, если речь идет о структуре произведения, – это ощущение отсутствия выбора. Но огромный плюс структуры заключается в том, что она создает надежную основу, одновременно представляя и безграничные возможности. Это справедливо как в отношении Сцены, так и в отношении трехактного состава всей истории.

Теперь, когда мы завершили изучение двух частей Сцены – сцены и продолжения, давайте вкратце рассмотрим несколько вариантов, выходящих за рамки стандартной модели. Вероятно, вы уже задумывались об отдельных успешных сценах из собственных историй и известных книг и фильмов, которые не вполне укладываются в предложенную структуру. Как такое возможно? Относятся ли они к тем случаям, когда «автор настолько знаменит, что ему все сходит с рук», или это действительно исключения из правила?

Безусловно, первые иногда встречаются. Но, честно говоря, структуру Сцены можно подстроить под любую ситуацию в истории. Как и во всем, что касается литературного творчества, чтобы нарушить правило, необходимо, во-первых, знать это правило, а во-вторых, понимать, что ты его нарушаешь.

## Варианты сцены

### Варианты цели сцены

#### *Цель имеет отношение не к ведущему персонажу*

Чаще всего необходимо, чтобы ведущим в сцене был персонаж с самыми высокими ставками. Но бывают случаи, когда ему достается лишь роль зрителя. В сцене у него обязательно будет цель, но не всегда именно его цель будет приводить в действие конфликт и катастрофу.

К примеру, он собрался сделать бутерброд с арахисовым маслом и джемом, а его сестра тем временем пытается привлечь внимание симпатичного мастера, ремонтирующего телевизор в гостиной. Ваш герой будет всего-навсего наблюдать за игрой с более высокой

ставкой — завоевать любовь. Тем не менее его присутствие и возможное вмешательство должно либо сразу, либо впоследствии повлиять на то, что происходит *с ним*. Если вам удастся связать цель второстепенного персонажа и конфликт ведущего героя, тем лучше (например, заигрывания сестры не дают ему спокойно пообедать).

### ***Цель выясняется после того, как началась сцена***

Как правило, в конце предыдущего продолжения у героя уже есть цель, но так бывает не всегда. Иногда в начале сцены он еще не знает, чего хочет. Не позволяйте герою слишком долго слоняться просто так, но, если необходимо, чтобы постановке цели предшествовали какие-то события, не стесняйтесь уделить в сцене немного времени на подготовку почвы.

Подобные ситуации возникают, когда события настолько увлекают героя, что он не успевает завершить продолжение и принять решение о том, что делать дальше. Это показывает читателям, что герой не владеет ситуацией, а находится в ее власти. С другой стороны, если его реакция укладывается во временные рамки катастрофы и он готов действовать в соответствии с новой целью еще до завершения катастрофы, читатели поймут, что он управляет ситуацией, а не она им.

В целом первый случай больше характерен для первой половины книги (фаза реакции до центрального переломного пункта), а последний — для второй (фаза действия после центрального переломного пункта), когда герой становится уверенным в себе.

### ***Цель подразумевается***

Формулировка целей персонажа в начале сцены дает читателям опору и помогает сосредоточиться на сути сцены. Однако значение нюансов трудно переоценить. Иногда цель персонажа ясна — как по контексту (например, герой врывается в банк с капюшоном на голове и пистолетом в руке), так и по решению, принятому в конце предыдущего продолжения. Если на ваш взгляд цель персонажа в сцене очевидна, у вас появляется возможность не заявлять о ней напрямик.

## **Варианты конфликта сцены**

### ***Сцена начинается с конфликта, а не с цели***

Начать сцену *in medias res* – прекрасный способ увлечь читателя действием. Вместо того чтобы тратить время на подготовку, зачастую лучше с ходу пуститься в погоню за преступником. Такой вариант используется с подразумеваемой целью, о которой говорилось выше. Однако можно прибегнуть к нему и в ситуациях, когда все же необходимо заявить о цели напрямую. Начав с середины конфликта, немного сбавьте темп и одним-двумя предложениями поясните читателям, чего добивается герой. Этот вариант следует применять с осторожностью, поскольку читателей нужно как можно быстрее ввести в курс дела. Нельзя держать их в недоумении, что за чертовщина тут вообще происходит.

### ***Невысказанный конфликт***

Под конфликтом не всегда подразумевается стрельба из пушек или даже словесная перепалка. Иногда необходимо, чтобы конфликт сцены оставался невысказанным. Неплохой пример представляет классический рассказ Эрнеста Хемингуэя «Белые слоны» (Hills Like White Elephants): непринужденная беседа между героями скрывает глубинный, подспудно зреющий конфликт.

## **Варианты катастрофы сцены**

### ***Сцена заканчивается до наступления катастрофы***

Порой необходимо, чтобы катастрофа не попала в кадр или лишь подразумевалась. Причиной тому может быть нежелание показывать катастрофу во всех подробностях (старый добрый прием, когда в фильме с помощью затемнения скрываются все неприглядные детали) или тот факт, что катастрофа должна произойти в другое время и в другом месте, по сути отделяющем ее от текущей сцены. Вам без проблем сойдет это с рук при условии, что сцена завершится угрозой катастрофы. Читатели сами заполнят пробелы и будут ждать, чем закончится дело, с не меньшим трепетом, чем в случае с полноценной катастрофой.

## **Варианты сцены как единого целого**

### ***Сцена опущена полностью, подразумевается или описана кратко***

Управление темпом повествования проще всего достигается изменением объема сцен и продолжений. Если больше внимания уделять сценам, то развитие событий ускоряется, если продолжениям – замедляется. Несмотря на то что сцена и продолжение – это две неотъемлемые составляющие Сцены, иногда можно поиграть с тем и с другим. Что касается сцены, в ряде случаев может возникнуть ощущение, что история только выигрывает, если на некоторые события закрыть глаза. Сцену можно полностью оставить за кадром или в начале продолжения лишь кратко ее описать. Впрочем, этот важный прием всегда следует применять с осторожностью. Сцены – это ваша история. Опустите слишком много, и история потеряет равновесие.

### ***Сцену прерывает новая сцена***

Иногда новые сведения или события обрывают текущую сцену до ее завершения, и на ее месте динамично разворачивается следующая сцена. В начале сцены персонаж ставит перед собой конкретную цель, которая отходит на второй план под влиянием нового катализатора, вынуждающего героя резко изменить цели. Возможно, он собирался попросить прощения у жены, подарив ей огромный букет роз. Но, когда инопланетные лазерные установки разносят в щепки цветочный киоск, приоритеты героя моментально меняются. Затем лучше по возможности вернуться к изначальной цели и закрыть сюжетные линии, но иногда такого случая приходится ждать почти до конца истории.

### ***Сцена по сути не является сценой***

Сейчас вам может казаться, что все происходящее в книге должно быть прочно связано между собой в рамках структуры сцены/продолжения. Но как быть, если происходит нечто (что *обязательно* должно произойти), не создающее конфликт, не ведущее к катастрофе и не являющееся прямым результатом стремления к цели одного из ведущих героев?

Как водится, из каждого правила есть исключения. Здесь самыми заметными исключениями будут ситуация и случай.

## ***Ситуация***

*Ситуация – это своего рода рудиментарная сцена, в которой персонаж пытается достичь цели, однако при этом не возникает ни сопротивления, ни конфликта*<sup>[63]</sup>.

Как бы нам ни хотелось, чтобы герой ни на минуту не расслаблялся, вряд ли будет целесообразным беспрестанно срывать его планы. Не может каждая цель оборачиваться катастрофой. Иногда он должен получить именно то, к чему стремится.

Допустим, ваш герой – сотрудник уголовного розыска, которому нужно найти информацию о подозреваемом. Он отправляется в город поговорить со своим наставником, бывшим полицейским. Пока герои ждут кофе, молодой полицейский действует в соответствии со своей целью: просит наставника рассказать все, что он знает.

Ситуацию можно развить до полноценной сцены. К примеру, старый полицейский не желает ничего говорить: он напуган, подкуплен или по какой-то причине злится на молодого коллегу. Вот вам конфликт. Если в конце сцены старый коп не раскроет нужную информацию, станет угрожать молодому или его застрелит наблюдающий за ними гангстер, то вы получите и катастрофу – а заодно и самую настоящую сцену.

Это хорошая сцена, и возможно, имеет смысл ее рассмотреть. Но у вас могут быть и другие планы на этих двух персонажей: они быстро переговорают, и вы не потратите на их встречу больше времени, чем нужно. Старый полицейский выдаст необходимые сведения, а уже в следующей сцене молодого будут ждать конфликт и катастрофа.

## ***Случай***

*Случай сводит людей друг с другом. Но ничего драматичного не происходит, поскольку отсутствуют цель и конфликт*<sup>[64]</sup>.

Не все, что происходит в романе, сопряжено с конфликтом. Иногда обычная встреча необходима для того, чтобы представить персонажей, дать информацию или просто отвлечь (главного героя или читателей) от какого-то более важного события. Нельзя каждый обмен любезностями превращать в полноценную сцену, иначе количество слов и мелодраматичность выйдут из-под контроля.

Возможно, молодой коп, направляясь к шефу полиции, столкнется в лифте с шикарной блондинкой. Это важная встреча, потому что

несколькими главами позже окажется, что он влюблен в эту блондинку, а она – главный свидетель в деле. Но пока необходимо лишь намекнуть, что в дальнейшем она сыграет важную роль. Из ее рук вырывается пудель, он ловит и возвращает собачку, девушка взмахивает ресницами, они обмениваются парой фраз. Лифт останавливается, она выходит, плавно качая бедрами. Конец случая.

Опять же, из этого можно сделать полноценную сцену со всеми составляющими.

Цель: молодой полицейский хочет произвести впечатление на прекрасную блондинку.

Конфликт: злая собачка кусает полицейского, в чем прекрасная блондинка его же и обвиняет.

Катастрофа: полицейский пытается извиниться. Прекрасная блондинка дает ему пощечину и, качая бедрами, выходит из лифта с пуделем под мышкой.

Над всем этим стоит подумать, ведь такая сцена может дать истории интересные направления. Однако необходимо определиться, хотите ли вы пойти в этом направлении. Если нет, тогда случай, который позволит устроить персонажам мимолетную встречу, а затем даст возможность главному герою развивать истинную арку сцены, лучше подходит для продвижения истории в нужном направлении.

На первый взгляд, и ситуацию, и случай можно принять за сцену. Но их краткость и отсутствие конфликта свидетельствуют об их истинной сущности. Не нужно полагать, что несоответствие требованиям к структуре сцены является препятствием к их использованию. Примите их такими, какие они есть, и используйте вдумчиво.

## **Варианты продолжения**

Продолжение еще больше, чем сцена, дает возможность поиграть с разными вариантами. Во многом именно такая вариативность затрудняет опознавание продолжения в тексте. В отличие от сцены, продолжение может быть настолько неуловимым, что сливается с окружающими его событиями. Но у каждой сцены должно быть свое продолжение, даже если его не удастся обнаружить сразу.



Чтобы вам было проще понять возможности продолжения, рассмотрим несколько наиболее часто встречающихся вариантов.

## **Варианты реакции в продолжении**

### ***Незамедлительная реакция***

Вам может понадобиться, чтобы персонаж реагировал на события по мере того, *как они разворачиваются*, а не на все разом по окончании сцены. В какой-то степени персонажи всегда реагируют на протяжении всей сцены. Если один выплескивает молоко в лицо второму, то второму нет смысла медлить. Как минимум он может отреагировать внутренним монологом. Когда дело дойдет до продолжения, читатели уже будут знать, какой была первоначальная реакция героя. Возможно, вы захотите развить эту реакцию или решите, что достаточно ее показали, и сразу перейдете к дилемме.

### ***Отложенная реакция***

Если персонаж должен устранить дилемму, мгновенно приняв решение, у вас, скорее всего, не будет времени на глубокий анализ его реакций. Допустим, жизнь вашего героя в опасности. Злодей сталкивает его со скалы, и он висит, ухватившись за тонкий корешок. Если вы оставите его висеть и пуститесь в разговоры о том, как ему страшно, в каком безвыходном положении он оказался и как бессердечно поступил с ним злодей, то история войдет в ступор, не говоря уже о том, что корешок сто раз успеет оборваться. Вашему герою правильнее будет среагировать на дилемму и в считанные мгновения решить, что делать дальше. Вы без проблем сможете вернуться к этому моменту позже, в более спокойной обстановке, и описать реакцию героя.

### ***Реакция включает ретроспективу***

Созерцательная природа ретроспективы делает ее более уместной в продолжении, нежели в сцене. Сама по себе ретроспектива, в зависимости от длины, может иметь активную структуру сцены (цель, конфликт, катастрофа), но поскольку она представляет собой воспоминание о чем-то, что произошло ранее, то лучше впишется в рефлексивную фазу реакции в продолжении.

## **Варианты дилеммы и решения в продолжении**

### ***Тупиковое решение***

Продолжение может включать «полусцены», в которых персонаж принимает решение и пытается достигнуть цели, но это ничего не дает. Если такую полусцену развить, тупик может принять форму катастрофы сцены. Однако если вы предпочтете лишь кратко изложить случившееся, то таким образом можно удлинить фазу дилеммы и решения. Отказавшись в итоге от тупикового решения, персонаж поставит новую цель, и начнется новая сцена.

## **Варианты продолжения как единого целого**

### ***Продолжение занимает считанные секунды***

Если катастрофа помешала персонажу достичь изначальной цели, то, скорее всего, ему придется реагировать: обдумать дилемму, принять новое решение и немедленно приступить к достижению новой цели. Когда продолжение занимает так мало времени, не нужно подробно останавливаться на каждом его элементе. Убедитесь, что реакция, дилемма и решение понятны (выражены прямо или ясны из контекста), и двигайтесь дальше.

### ***Продолжение занимает полпредложения или несколько глав***

Объем продолжения влияет на темп повествования. Длинные продолжения замедляют темп и придают достоверности. При необходимости они могут занимать целые главы. Более короткие продолжения поддерживают стремительность сцены и позволяют истории развиваться быстрее. Если того требует логическая последовательность событий или если вы хотите ускорить темп повествования, можно сократить продолжение до одного-двух предложений.

### ***Части продолжения несоразмерны друг другу***

Хотя в предыдущих главах уделено одинаковое внимание всем трем частям продолжения, чтобы мы могли в полной мере их изучить, реакция, дилемма и решение не всегда имеют равный вес. В одних

случаях потребуется потратить больше времени на реакцию, в других – на дилемму. Некоторые дилеммы и решения будут настолько понятны из контекста, что вам даже не придется о них упоминать. Главное, все три части должны быть логически очевидными, даже если вы не сформулируете их в тексте.

### ***Части продолжения идут не по порядку***

Не стоит прибегать к такому приему слишком часто, однако в случае необходимости можно изменить очередность частей продолжения. Иногда логика требует отложить реакцию до того момента, когда перед героем встанет дилемма. Если слон в ярости топнул ногой, он явно перейдет к более решительным действиям до того, как автор успеет облечь свою реакцию в слова. При этом все равно включаются все элементы, меняется лишь порядок их следования.

### ***Продолжение прерывается новой сценой***

Допустим, герой возвращается на базу после катастрофического поражения. Он уже давным-давно в фазе реакции (скорбит по погибшим товарищам) и вот-вот столкнется с дилеммой (какая продажная шкура сдала неприятелю план боя?), и вдруг – сюрприз! – враг атакует базу. У героя внезапно меняются приоритеты и появляются новые цели. Такой ход может быть обусловлен необходимостью отложить дилемму (размышления о предателе), ускорить темп повествования или повысить ставки, или даже слегка взбодрить читателей.

Хорошенько разобравшись в элементах сцены и продолжения, вы вольны экспериментировать с ними сколько душе угодно. Меняйте их местами, прерывайте, сокращайте или растягивайте – делайте все, чего требует ваша история. Единственное условие, которое нужно неукоснительно соблюдать: в каждой сцене вы должны *понимать* цель персонажа, конфликт и катастрофу, в каждом продолжении – реакцию, дилемму и решение и донести эти элементы до читателя – прямо или косвенно.

Написать хороший сюжет трудно, очень трудно.

Дэвид Мэмет<sup>[65]</sup>

## Структура сцены: вопросы и ответы

Как только вы поймете структуру сцены, ваш подход к литературному творчеству станет более упорядоченным и совершенным. С первого взгляда разобраться в этой теме не так-то просто, поэтому возникает масса разнообразных вопросов. Прежде чем завершить обсуждение структуры сцены, давайте рассмотрим некоторые из них.

**Не покажутся ли читателям сцены, сфокусированные на развитии персонажа, скучными по сравнению со сценами, в центре внимания которых развитие сюжета?**

«Сюжетные» Сцены, как правило, относятся к сцене, а «персонажные» – к продолжению. Сцена стимулирует действие; продолжение дает возможность как герою, так и читателю переосмыслить событие и среагировать на него. Разумеется, это большое обобщение, но суть в том, что для истории важно и то и другое. При условии, что все сделано правильно, сюжет и персонаж неотделимы друг от друга, а потому заведомо не могут быть скучными.

### **Как показать, а не рассказать сцену?**

Пожалуй, самое главное правило в художественной литературе – старое доброе «Показывай, не рассказывай!». Вроде бы звучит просто? И все же множеству неопытных (и кое-кому из не вполне опытных) писателей этот фундаментальный принцип не ясен. В конце концов, разве мы не рассказываем истории, когда их пишем? Каждое написанное нами слово служит единственной цели – рассказать читателям то, что они должны себе представить. Верно?

Простой ответ – да. Не очень простой – да и нет. Лично я всегда считала афоризм «показать и рассказать» неудачным выражением уже потому, что для писателя показать и рассказать означает одно и то же – растолковать историю читателям.

Так в чем же разница?

*Рассказывать – значит излагать кратко.* При этом читатели получают голые факты, практически без наглядности.

*Показывать – значит прорабатывать детально.* При этом читатели получают представление об окружении героя, о том, что он видит, слышит, к чему прикасается, что ощущает на вкус и запах, о чем говорит и что чувствует. Показывая, мы используем диалог, описание, внутренний монолог и неосознанные реакции, тем самым позволяя читателям принимать активное участие в сцене.

Различия между показом и рассказом, пожалуй, лучше всего видны на конкретных примерах. Ниже я привела слегка измененные фрагменты из своего романа «Мечтатель».

**Рассказ.** Ориас скакал прочь от солдат. Конь перемахнул через упавшую ветку. Кто-то криком пытался его остановить. Солдаты стреляли в спину, и он злился.

**Показ.** Ветви хлестали по лицу, на седло сыпались листья. Ориас пришпоривал коня, рука так и тянулась к палашу, висевшему в ножнах за спиной. Кровь стучала в висках, на бледном лице проступили чернильно-синие вены. В глубинах разума он отыскал пышущее огнем ядро – средоточие боевой силы Черации и приготовился скользнуть в его спокойный центр, чтобы черпать ярость берсерка, сделавшую народ Черации самыми грозными воителями в мире.

Всего лишь легкого прикосновения к пламени хватило, чтобы зрение обострилось до предела, а уши начали воспринимать звуки, недоступные его невероятно чуткому даже в обычном состоянии слуху. Под кожаным колетом вздулись мышцы. Рефлексы усилились, а мысли стали острыми как лезвие бритвы.

Уставший конь споткнулся, и цокот копыт позади стал ближе. Голоса кричали: «А ну стоять! Именем Мактальда, сдавайся!»

Одно имя этого человека – пусть он мертв уже целых двадцать лет – прожгло воздух, словно проклятие. Он прошипел проклятие и увернулся от очередной ветки.

Цокот копыт замедлился и стих, затем послышалось торопливое клацанье наводимых на цель винтовок, защелкали затворы.

В жилах застыла кровь.

Первый пример дает читателю необходимые факты, а второй их оживляет. Однако, чтобы добиться того же эффекта, вовсе необязательно вчетверо увеличивать количество слов. Как говорит

известная писательница Роз Моррис, «“Показывай, а не рассказывай” не значит “пиши больше”. Пара строчек, описывающих тщательно отобранные детали, прекрасно справится с задачей...»<sup>[66]</sup>

Как же нам вдохнуть жизнь в необходимые факты? На этот вопрос не ответить одним-двумя предложениями, потому что суть художественной литературы – показ. Каждый шаг, каждый прием, каждый нюанс в этом искусстве служит единственной цели – оживить героев и их окружение. Никто никогда не достигнет совершенного умения показывать, потому что никто и никогда не сможет в высшей степени овладеть писательским мастерством. Совершенство здесь – то, к чему мы все стремимся.

Так что очевидный ответ на наш вопрос: просто *продолжайте оттачивать каждую грань своего мастерства*. Добившись прогресса хотя бы в одной маленькой составляющей сюжетной арки или арки персонажа, вы тем самым сделаете шаг к освоению искусства показывать наглядно. Ниже приведены две конкретные рекомендации, которые помогут уделить особое внимание этому важнейшему из умений.

**1. Сосредоточьтесь на чувственном восприятии.** Самый простой способ привнести в сцену жизнь – задействовать одно или же все пять чувств. Расскажите читателям, что видит персонаж, какие запахи его окружают. Если действие в сцене происходит во время летнего ливня, вспомните о запахе мокрого асфальта и мерцании бензиновых разводов на поверхностях луж. Не просто сообщите, что герой зашел в цветочный магазин, а *покажите*, что его там ожидало. Введите активные элементы сцены. Расскажите, как звенит колокольчик на входе, упомяните алые и желтые пятна, благоухание в воздухе. Подключите фантазию и отыщите нюансы, благодаря которым место действия возникнет в воображении читателей. При этом следите за тем, чтобы не переусердствовать с описаниями. Сегодня, когда культура подпитывается телевидением, у большинства людей просто не хватает терпения перелистывать страницы с многословными описаниями, какими бы реалистичными они ни были. Лучше выбрать несколько наиболее важных деталей и использовать их при описании действий и в диалогах.

**2. Используйте выразительный язык.** Конкретика – источник силы художественной литературы. Вы описываете героя, идущего по улице, но текст станет гораздо экспрессивнее, если сказать, что он, *еле переставляя ноги, бредет по аллее* или *прогуливается по дорожке*. Используйте конкретные глаголы и существительные и выбирайте только те определения и обстоятельства, которые сообщают важные факты.

Все вышесказанное ни в коем случае не подразумевает, что в художественной литературе нет места рассказу. Далеко не в каждой сцене или действии требуется полная драматизация. Вы можете использовать рассказ, чтобы кратко изложить события проходных сцен, вскользь *упомянуть о чем-то* или избежать неуместной демонстрации секса или насилия.

**Выстраивая Сцены, стоит ли начинать каждую с предложения, содержащего своего рода предпосылку?**

При планировании я советую именно так и поступать. Успешно выстроив арку каждой сцены (цель, конфликт, катастрофа) и арку каждого продолжения (реакция, дилемма, решение), вы прекрасно справитесь с задачей создания прочной структуры всего произведения. Что касается упоминания «предпосылки» Сцены в самом тексте, зачастую это тоже хорошая мысль, ведь мы стремимся к тому, чтобы читатели понимали, что стоит в центре внимания каждой конкретной Сцены. При этом стоит все же сначала дать шанс проявить себя контексту.

**Можно ли начать книгу с продолжения?**

Не то чтобы *нельзя*, но лучше не надо. Начните с действий персонажей, завладейте вниманием читателей, а затем сбавьте темп для размышлений.

**Чем отличается планирование структуры продолжения от планирования предыдущих книг цикла?**

Мне часто задают этот вопрос в разговоре о структуре Сцены, однако, как вы уже поняли, он касается «продолжения» серии книг, а не продолжения Сцены. Я включила его сюда только для того, чтобы еще раз напомнить: этот термин часто сбивает людей с толку, потому

что относится к двум совершенно разным аспектам литературного творчества.



## **Часть III**

### **Структура предложения**

Мне в голову приходят красивые предложения. Красивые предложения, которые не всегда абсолютно точны. Тогда мне приходится выбирать между красивыми предложениями и абсолютно точными предложениями. Выбор бывает труден.

Кристофер Хитченс<sup>[\[67\]](#)</sup>

## Структура предложения

В чем секрет хорошей прозы? Что заставляет ее работать – не только на эстетическом уровне благодаря подбору яркой и выразительной лексики, но и на еще более важном уровне – на уровне функциональности? Словом, существует ли какой-то способ, который поможет писателям создавать блистательную и сильную прозу? Или все зависит от везения и интуиции?

Вся проза – будь то изысканная поэтика Уильяма Фолкнера или отрывистые и точные предложения Кормака Маккарти – всегда в каком-то смысле интуитивна. Наш выбор слов и даже то, какими выходят предложения, подчас удивляет нас самих. Но, если мы хотим, чтобы структура предложений и абзацев должным образом доносила наши мысли до читателей, необходимо всегда придерживаться логической модели *«причина и следствие»*.

## Мотивационно-реакционные блоки

Как известно, Дуайту Суэйну, писателю и преподавателю, удалось взломать код эффективной прозы, который он назвал «мотивационно-реакционные блоки», или МРБ<sup>[68]</sup>. Хотя это и звучит как название детали авиационного двигателя, идея мотивационно-реакционного блока проста до безумия.

Все происходящее в истории можно разделить на две категории: причины (мотивация) и следствия (реакция). Как только вы это уясните, останется лишь располагать МРБ в правильном порядке – и вы научитесь создавать добротную, вразумительную прозу.

## Мотивация

Мотивационный фактор – это внешний стимул, воздействующий на вашего героя. Это катализатор, который *заставляет* героя реагировать. Катализатором может быть:

1. Машина, врезавшаяся сзади в автомобиль главного героя.
2. Кошка, которая свернулась клубочком у него на коленях.

3. Девушка, которая согласилась выйти за него замуж.
4. Молния, ударившая в его дом.
5. Сказанные в разговоре слова.
6. Трещина в тротуаре, в которую он угодил ногой.

Единственное ограничение заключается в том, что мотивационным фактором может быть только то, что происходит с главным героем или с его окружением.

## **Реакция**

Реакция наступает в ответ на воздействие мотивационного фактора. Это вызванное причиной следствие, нечто, что ваш герой делает в ответ на произошедшее. Он может отреагировать следующим образом:

1. Резко ударить по тормозам.
2. Погладить кошку.
3. Обнять девушку.
4. Выбежать из дома.
5. Ответить на сказанные слова.
6. Споткнуться и упасть на тротуар.

Что к чему относится?

Зачастую бывает полезно рассмотреть различные аспекты произведения и определить, к чему они относятся: к группе мотивации или к группе реакции. С позволения редактора Кэти-Лин Дик привожу следующий практичный список.

## ***Мотивационные факторы***

- **Описание.** Представляя собой наблюдения ведущего персонажа за тем, что происходит и что его окружает, описание является внешним мотивационным фактором.

- **Внутренний монолог.** В тех случаях, когда персонаж мысленно разбирается с проблемой или находит новые идеи, его мысли могут представлять собой внутренний мотивационный фактор.

- **Действие.** Если действие совершает другой персонаж, то такое действие будет внешним мотивационным фактором для ведущего персонажа.

- **Диалог.** Если говорит другой персонаж, его реплики в диалоге будут внешним мотивационным фактором для ведущего персонажа.

### ***Реакции***

- **Внутренний монолог.** Если ведущий персонаж делится своими чувствами или мыслями о том, что произошло с ним или в его окружении, его внутренний монолог представляет собой реакцию.

- **Ощущения.** Если ведущий персонаж испытывает произвольную физическую реакцию (мурашки на коже, напряжение в мышцах и т. д.), это представляет собой реакцию.

- **Действие.** Если действие совершает ведущий персонаж, то он совершает это действие как реакцию на что-то.

- **Диалог.** Если говорит ведущий персонаж, его реплики в диалоге будут представлять собой реакцию на что-то.

### ***Правильный порядок***

Секрет МРБ заключается в том, что они должны быть представлены в правильном порядке. Рассказав читателям о следствии до того, как они узнали причину, вы тем самым внесете элемент неправдоподобия, пусть и мизерный. Даже если замешательство продлится долю секунды, вы поставите под угрозу их способность воспринимать историю как логическую и линейную последовательность.

Какой порядок событий в приведенном ниже примере более закономерен?

Я издал победный вопль и затанцевал прямо на лужайке перед домом, когда Келси согласилась выйти за меня.

или

Келси согласилась выйти за меня, и я издал победный вопль и затанцевал прямо на лужайке перед домом.

А теперь процесс слегка усложняется, поскольку ту часть МРБ, которая относится к реакции, мы разобьем еще на три отдельных отклика, каждый из которых должен быть представлен в логическом порядке:

1. Чувство и (или) мысль.

2. Действие (может включать непроизвольную физическую реакцию, например герой покрывается испариной или тяжело дышит).

3. Речь.

Почему порядок таков? Потому что именно в такой последовательности человеческий организм обрабатывает сигналы раздражителей и реагирует на них. Сначала возникает непроизвольная реакция на уровне подсознания, затем непроизвольная физическая реакция, и наконец подключается речь. Как правило, эти реакции происходят настолько быстро, что их практически невозможно отделить друг от друга, однако если вы обратите внимание на собственные реакции, то все же сможете проследить переход от непроизвольных к произвольным.

На бумаге реакция персонажа выглядит, к примеру, так:

(Мотивационный фактор:) – Конечно, я выйду за тебя, – сказала Келли.

(Чувство:) Потрясенный, я будто почувствовал удар в солнечное сплетение. (Мысль:) *Серьезно?* Она воспринимает мои слова всерьез? (Непроизвольная физическая реакция:) У меня вспотели ладони, и (Действие:) я вытер их о джинсы. (Речь:) – Гм... – Я пытался найти слова и объяснить, что это была всего лишь шутка. – Ну, вообще-то...

Организовав таким образом реакцию ведущего персонажа, вы получаете несколько преимуществ:

1. Естественная последовательность реакции близка читателям.
2. Читатели следят за ходом мыслей ведущего персонажа, а не просто узнают о них как о свершившемся факте, как было бы, если бы он сначала сказал, а потом подумал.
3. Читатели понимают, кто сейчас говорит, благодаря действию (в приведенном примере это не настолько актуально, но было бы актуально в сцене, где участвует много персонажей).
4. Читатели могут спокойно следовать сильному линейному течению прозы, а не ерзать из-за ее нелогичной структуры.

## **Варианты МРБ**

Весь смысл мотивационно-реакционных блоков заключается в том, чтобы создавать *логичные* и *понятные* прозаические произведения. Если построение текста по принципу МРБ не достигает этих целей, не бойтесь манипулировать ими, чтобы добиться желаемого результата. То же самое можно сказать и о поэтической вольности. Порой просто необходимо нарушить правила, чтобы достичь определенного эффекта.

Имейте в виду: описывать все три части реакции не всегда необходимо или желательно. Иногда для того, чтобы показать реакцию персонажа на уровне эмоций и рассудка, достаточно диалога. В других случаях его реакция ограничится эмоциями и (или) мыслями, без каких-либо слов и движений.

На первых порах у вас может не получаться выстраивать МРБ интуитивно. Диалог зачастую стремится проскользнуть перед другими аспектами реакции, поскольку мы обычно слышим и записываем разговор персонажей еще до того, как представляем себе сопровождающие его физические действия. Для начала попробуйте отредактировать уже написанную вами историю, уделяя особое внимание организации МРБ. Найдутся места, где вам захочется сделать исключения, но вы увидите, что в целом произведение стало более сильным и связным.

## **Распространенные ошибки в предложениях**

Для хороших текстов характерны два совершенно разных фактора: эти тексты представляют собой добротную прозу и в них есть «изюминка». Последнее – это то, что оживляет историю, делает персонажей яркими, а темы – созвучными чаяниям читателей и просто заставляет роман работать. Однако автор, как бы он ни был одарен, не покорит читателей, если не сумеет передать плоды своего великого таланта посредством упорядоченных, должным образом структурированных предложений и абзацев.

Создание правильных предложений – технический процесс, подчиняющийся установленным нормам, позволяющим добиться правильной структуры. В рамках этих норм мы можем играть нашими творческими мышцами как нам заблагорассудится (и даже порой переходить границы этих норм, если на то есть уважительные причины). Но, чтобы разобраться в том, как и где играть, чтобы раскрыть потенциал произведения и при этом не нарушить границ, следует сначала научиться замечать наиболее распространенные ошибки в построении предложений и понять, как не допускать их в своих историях.

## **Деепричастные обороты**

Деепричастный оборот – это глагольная конструкция, выступающая в предложении в роли обстоятельства. Он указывает на то, что одновременно происходит два действия. Если же на самом деле два действия не совершается в одно и то же время, то он создает ложную последовательность событий, нарушает линейную зависимость причины и следствия и лишает оба действия силы. Чтобы это исправить, необходимо всего лишь перестроить предложение в соответствии с порядком наступления событий.

**Неправильно:** Придерживая свою летучую обезьяну, Яна запрыгнула ей на спину.

**Правильно:** Яна придержала свою летучую обезьяну и запрыгнула ей на спину.

## Бессвязные предложения

Бессвязные предложения включают две или несколько независимых частей, между которыми отсутствует корректное соединение пунктуацией или союзами. Такие предложения могут использоваться для создания поэтического эффекта или указывать на всплеск активности. Но, как правило, из-за них текст выглядит неряшливо. Они задают прерывистый, напряженный тон, который может сбить читателя с толку. Такие предложения необходимо либо разделять на несколько полноценных, либо добавлять в них соответствующую пунктуацию.

**Неправильно:** Яна придержала свою летучую обезьяну, она запрыгнула ей на спину.

**Правильно:** Яна придержала свою летучую обезьяну. Она запрыгнула ей на спину.

или

Яна придержала свою летучую обезьяну и запрыгнула ей на спину.

## Неполные предложения

Неполное предложение, или обрывок, – это фраза, в которой не хватает подлежащего или сказуемого, по этой причине ее и нельзя отнести к полным предложениям. Неполные предложения представляют лишь часть мысли. Хотя они успешно используются для создания настроения или придания выразительности (поскольку люди порой действительно говорят или мыслят неполными предложениями), они все же вносят сумятицу, если невысказанная часть мысли неясна. Присоедините обрывок к одному из окружающих его предложений или создайте новое, добавив отсутствующую половину.

**Неправильно:** Яна придержала свою летучую обезьяну. Запрыгнула на спину.

**Правильно:** Яна придержала свою летучую обезьяну и запрыгнула ей на спину.

или

Яна придержала свою летучую обезьяну. Она запрыгнула ей на спину.



## **Придаточные, присоединенные союзом «пока»**

«Пока» – это союз, указывающий на то, что два события происходят одновременно. Как и деепричастный оборот, придаточное, присоединенное союзом «пока», искажает смысл сказанного, если на самом деле действия совершаются не одновременно. Перепишите предложение так, чтобы оно отражало линейную последовательность действий и причинно-следственную связь между ними.

**Неправильно:** Пока Яна придерживала свою летучую обезьяну, она запрыгнула ей на спину.

**Правильно:** Яна придерживала свою летучую обезьяну и запрыгнула ей на спину.

## **Неясный антецедент**

Антецедент – это существительное, к которому относится местоимение. Во всех случаях, когда используется местоимение, мы должны быть уверены, что читателям понятно, к какому существительному оно относится. Перестройте предложение, чтобы местоимению предшествовал антецедент, который оно заменяет, либо воздержитесь от местоимений и используйте существительные.

**Неправильно:** Когда она придерживала Изабеллу, свою летучую обезьяну, она закричала.

**Правильно:** Когда Яна придерживала Изабеллу, свою летучую обезьяну, обезьяна закричала.

## **Недостаток разнообразия**

Структуру предложений необходимо варьировать в каждом абзаце – так достигается приятный ритм повествования. Недостаток разнообразия особенно заметен, когда друг за другом следуют несколько коротких предложений подряд – они создают ощущение прерывистости, которое быстро надоедает. Используйте предложения разной конструкции: простые, сложноподчиненные и сложносочиненные.

**Неправильно:** Яна придержала свою летучую обезьяну Изабеллу. Она запрыгнула Изабелле на спину. Изабелла ткнула ей в глаз.

**Правильно:** Яна придержала свою летучую обезьяну Изабеллу. Но, когда она запрыгнула Изабелле на спину, обезьяна ткнула ей в глаз.

### **Отсутствие параллелизма**

Параллелизм уравнивает схожие слова или фразы, придавая им однородную структуру. Если параллелизм отсутствует, предложение получается неуклюжим, что может привести к путанице, поскольку глагольные формы часто смешиваются. Убедитесь, что все слова и фразы в цепочке представлены одним и тем же образом.

**Неправильно:** Яна придержала свою летучую обезьяну, крикнула, затем на спину ей запрыгнула она.

**Правильно:** Яна придержала свою летучую обезьяну, крикнула, затем запрыгнула ей на спину.

### **Номинализация**

Номинализация – это не вызванное необходимостью искажение глагольной формы путем преобразования ее в существительное или прилагательное. Номинализация перегружает предложения за счет ослабления глаголов, которые сами по себе являются сильными. Уберите ненужные фразы, пусть глаголы сделают свою работу.

**Неправильно:** Попытки научиться управлять обезьянами летучего вида следует предпринимать только тем, кто уже овладел искусством удержания равновесия.

**Правильно:** Только те, кто уже умеет держать равновесие, могут учиться управлять летучими обезьянами.

### **Рассогласование подлежащего и сказуемого**

Каждое предложение формируется из двух частей: подлежащее и сказуемое (глагольная группа). Они должны согласовываться друг с другом во времени и числе. Рассогласование во времени и числе между подлежащим и сказуемым делает предложение непонятным и

как минимум свидетельствует о некомпетентности автора. Обязательно проверяйте, согласуется ли сказуемое с подлежащим и со временем, в котором ведется повествование в истории.

**Неправильно:** Яна придерживает свою летучую обезьяну, но обезьяне это не понравилось.

**Правильно:** Яна придержала свою летучую обезьяну, но обезьяне это не понравилось.

Научившись распознавать и устранять эти ошибки в предложениях, вы сделаете большой шаг на пути к идеальной прозе, что позволит вам посвящать гораздо больше времени фактору «изюминка». И тогда ваши истории из непутевых превратятся в прекрасные.

## Устраняем многословие

Если краткость – сестра таланта, то экономность – энергия прозы. Поймите меня правильно: сложные, изысканные, красивые предложения на своем месте работают потрясающе.

*Я люблю приближать язык к поэзии, чтобы разбудить дремлющие в нем возможности. Именно этим и занимается высокая литература – она создает язык, извлекая из его недр красоту, скрытую под ворохом клише и штампов<sup>[69]</sup>.*

Однако возможности вашей прозы не будут реализованы, пока на ней висит лишний жир. Как только вы научитесь убирать из предложений все ненужное и превращать их в лаконичные, емкие сгустки энергии, присущая им красота и многогранность восторжествуют над их прежними дряблыми телесами.

1. **Не сообщайте очевидное.** Не нужно говорить, что персонаж «потянулся рукой к стакану». Если он к чему-то потянулся, разумеется, он сделал это рукой. Нет нужды говорить, что он «отступил на шаг назад», ведь отступить вперед невозможно<sup>[70]</sup>.

2. **Старайтесь не пускаться в объяснения.** Если вы пишете динамичный текст, вовсе необязательно разжевывать читателям подробности. Это особенно справедливо в отношении диалога, который мы, как правило, считаем необходимым пояснять словами

автора, такими как «крикнул», или «промурлыкал», или «пробормотал».

**3. Не повторяйтесь.** Зачастую мы забываем, что уже о чем-то сообщили, или считаем, что нужно специально об этом напомнить. Положитесь на память читателей. Если отец героя умер, то, скорее всего, через две главы читатели не успеют об этом забыть.

**4. Пишите активно, а не пассивно.** Пассивность не только раздувает предложения, но и высасывает из них энергию. Сильные глаголы передают смысл гораздо четче и ярче, чем глаголы состояния. Проанализируйте предложения с глаголами в пассивном залоге, чтобы понять, зазвучат ли они острее, если переписать их, изменив залог.

**5. Избавляйтесь от клише.** Даже если их немного, клише – это мертвый груз, просто потому, что они не добавляют ни новизны, ни жизненной энергии. Убирайте, выпалывайте и переписывайте клише, создавайте вместо них новые и запоминающиеся фразы.

**6. Избавляйтесь от неясностей.** Проза всегда должна быть точной и четкой. Не заставляйте читателей мучиться, теряя смысл текста из-за слабой структуры предложений. Если персонаж находится в шаге от пропасти, не пишите, что до нее «около шага» или «почти шаг». Будьте точны.

**7. Избавляйтесь от беспричинного красноречия.** Красивые фразы – гордость любого писателя. Но как самоцель красота текста не нужна. Убирайте вычурные фразы, если они не двигают историю вперед.

**8. Избавляйтесь от велеречивости.** Напыщенным выражениям, которые должны показать читателям, как вы умны и как мастерски владеете речью, не место в вашем произведении. Избегайте фраз вроде «в силу вышесказанного», «в отношении чего» и «до сего времени».

**9. Следите за пунктуацией.** Точка с запятой, двоеточие, тире и скобки – все эти знаки препинания играют важную роль, но не переусердствуйте с ними. Если достаточно запятой или точки, их и ставьте.

**10. Отсекайте лишние обстоятельства и определения.** Ничто так не утяжеляет предложение, как злоупотребление наречиями и прилагательными. Пользуйтесь ими экономно. Если их можно заменить выразительным глаголом или веским существительным, предложение хуже не станет.

Чтобы наши персонажи и сюжет произвели на читателей неизгладимое впечатление, придется установить суровый режим подготовки предложений – и тогда они выйдут подтянутыми, стройными и сильными, способными выдержать вес всей истории.

На этом наше путешествие завершается! Надеюсь, это знакомство с нюансами структуры истории, сцены и предложения оказалось для вас полезным и вселило уверенность в себе. Сильные истории строятся на фундаменте из сильной структуры. Правильно организовав сюжетные точки, сцены и предложения, вы напишете целую книгу. Seriously!

## **Примечание автора**

Большое спасибо за чтение! Надеюсь, рассказ о структуре произведения, сцены и предложения вам понравился. А вы знаете, что продавать книгу помогают рецензии? Если книга «Архитектура сюжета» оказалась для вас полезной, может, поставите ей оценку и напишете рецензию на сайте [Amazon.com](https://www.amazon.com)? Благодарю вас и желаю удачи на писательском поприще!

**Нужны дополнительные рекомендации по литературному мастерству?** Присоединяйтесь к списку рассылки на [helpingwritersbecomeauthors.com/structuring-your-novel-signup](https://helpingwritersbecomeauthors.com/structuring-your-novel-signup), чтобы ежемесячно получать письмо с рекомендациями по литературному мастерству, ответами на вопросы, советами о том, как пробудить творческий потенциал, вдохновляющими цитатами и информацией о новых книгах и мастер-классах.

Присоединяйтесь к обсуждению: [#StructuringYourNovel](https://twitter.com/StructuringYourNovel)

## Благодарности

Одно из моих любимых занятий при создании книг – составлять страницу с благодарностями. Писательской деятельностью обычно занимаются в уединении, но мне повезло – я никогда не оставалась без поддержки в своем литературном путешествии. Как всегда, я в долгу перед некоторыми очень важными людьми, которые были достаточно добры, терпеливы и мудры, чтобы помочь мне сделать эту книгу лучше.

Перечисляю их в произвольном порядке.

Мои родные. Они поддерживали мои мечты о писательстве с самого первого дня. И особенно Эми, моя сестра и главная фанатка, которая безоговорочно любит меня и мои истории.

Мои редакторы: Кэти-Лин Дик, перед которой я в особом долгу за то, что она открыла мне глаза на силу структуры на уровне сцены; Линда Езак – будучи с самого начала моим партнером и критиком, она была одной из первых, благодаря кому я поняла, что действительно знаю, о чем говорю.

Мои безотказные подопытные морские свинки (бета-ридеры): Лорна Постон, чьей поддержкой я неизменно пользуюсь, и Брейден Рассел – надеюсь, став всемирно известным автором фантастических бестселлеров, он все еще будет со мной разговаривать.

И отдельная благодарность невероятной группе Wordplayers, с которыми мне посчастливилось познакомиться через мой блог, мои книги, Twitter и Facebook. Ребята, с вами моя жизнь с каждым днем становится лучше!

## Об авторе

Кэти Мари Уэйланд живет в вымышленных мирах, разговаривает с воображаемыми друзьями и питается в основном шоколадными трюфелями и эспрессо. Она – лауреат премий IPPY, NIEA и Lyra, автор изданных в разных странах мира популярных учебных пособий по литературному и сценарному мастерству «Планирование романа» (Outlining Your Novel) и «Создание арки персонажа» (Creating Character Arcs), а также комментариев к роману «Джейн Эйр» в серии The Writer's Digest Annotated Classic, приключенческого романа в жанре дизельпанк «Штурм» (Storming), романа о средневековье «Грядет рассвет» (Behold the Dawn) и фэнтези «Мечтатель» (Dreamlander). В свободное от сочинительства время занимается обучением других авторов в своем широко известном блоге «Помогаю писателям стать авторами» (Helping Writers Become Authors). Она живет на западе штата Небраска, всегда рада посетителям ее страниц в Facebook или Twitter и ответам на ее на «вопрос дня для писателей» (#WQOTD). С ней можно связаться по адресу [kmweiland@kmweiland.com](mailto:kmweiland@kmweiland.com).



# Сноски

## 1

Труби Д. Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария. – М.: Альпина нон-фикшн, 2019. – *Здесь и далее примечания редактора, если не указано иное.*

## 2

Филд С. Киносценарий: Основы написания. – М.: Издательство Э, 2016.

## 3

Современный американский писатель, автор комиксов, сценарист.

## 4

Elizabeth Gaskell, “Lizzie Leigh,” Novels and Tales, 7 vols. (London, UK: Smith, Elder, & Co., 1889).

## 5

William G. Tappley, The Writer.

## 6

David Gerrold, Worlds of Wonder (Cincinnati, OH: Writer’s Digest Books, 2001).

## 7

Заявочный план (адресный план, установочный план) – термин, означающий в кинематографе открывающий сцену общий план, который дает понять зрителю, где и когда происходят последующие события.

## 8

Первая фраза романа «Моби Дик, или Белый кит» Германа Мелвилла.

## 9

Цит. по: Коллинз С. Голодные игры. – М.: АСТ, 2008.

## 10

Цит. по: Маккарти К. Дорога. – СПб.: Азбука, 2010.

## 11

Цит. по: Ротфусс П. Имя ветра. – М.: Эксмо, 2010.

## 12

Цит. по: Дюморье Д. Моя кузина Рейчел. – СПб.: Амфора, 2016.

## 13

Гибсон У. Нейромант. – СПб.: Азбука, 2015.

## 14

Остин Дж. Гордость и предубеждение». – СПб.: Азбука-классика, 2005.

## 15

Кард О. Игра Эндера. – СПб.: Азбука, 2013.

## 16

Канадская писательница и редактор.

## 17

Liz Scheier, “Earth to writer – listen up,” The Writer, May 2010.

## 18

Буквально «в середине дела» (лат.), т. е. начало действия или повествования с центрального эпизода фабулы, без экспозиции и предыстории.

## 19

Достоевский Ф. Собр. соч. в 10 т. – М.: Художественная литература, 1957.

## 20

Elizabeth Sims, “8 Ways to Write a 5-Star Chapter One,” 1 марта 2011 г., <http://www.writersdigest.com/whats-new/8-ways-to-write-a-5-star-chapter-one>.

## 21

Linda Yezak, “Introducing Your Characters,” 27 июня 2012 г., <http://lindayezak.com/2012/06/27/introducing-your-characters>.

## 22

Хемингуэй Э. Избранное. – М.: Просвещение, 1984.

## 23

Режиссер, сценарист.

## 24

В оригинале: «Нельзя ставить на сцене заряженное ружье, если никто не имеет в виду выстрелить из него. Нельзя обещать» – из письма Александру Лазареву-Грузинскому. Цит. по: Чехов А. П. Полное собрание сочинений и писем. – М.: Наука, 1974–1983.

## 25

Чехов А. П. Полное собрание сочинений и писем. – М.: Наука, 1974–1983.

**26**

Там же.

**27**

Герой серии шпионских фильмов «Миссия невыполнима» (Mission: Impossible).

**28**

Современный американский писатель.

**29**

Имеется в виду фильм 1969 г. Одноименный ремейк режиссеров Джоэла и Итана Кознов (в российском прокате «Железная хватка») вышел в 2010 г.

**30**

Джеймс Халл – сценарист, режиссер, аниматор.

**31**

Филд С. Киносценарий: Основы написания. – М.: Издательство Э, 2016.

**32**

Syd Field, Four Screenplays (New York, NY: Bantam Dell, 1994).

**33**

Там же.

**34**

Американский сценарист, консультант, автор серии книг по сценарному мастерству «Спасите котика!» (Save the Cat!).

**35**

Английский писатель (1879–1970).

**36**

Имеется в виду фигурка птицы в романе Д. Хэммета «Мальтийский сокол». – *Прим. пер.*

**37**

Американская писательница, сценарист и продюсер.

**38**

Американский писатель.

**39**

Фильм имеет продолжение: «Джейсон Борн» (2016).

**40**

Цит. по: Сандерсон Б. Рожденный туманом: Пепел и сталь. – СПб.: Азбука, 2015.

**41**

Цит. по переводу группы «Исторический роман» 2017 г.

**42**

Цит. по: Уикс Б. Ночной ангел. Кн. 1. Путь тени. – М.: Эксмо, 2010.

**43**

David Gerrold, Worlds of Wonder (Cincinnati, OH: Writer's Digest Books, 2001).

**44**

Шотландская песня «Auld Lang Syne» на стихи Роберта Бёрнса, написанная в 1788 г. В англоязычных странах ее принято петь при встрече Нового года. «Старая дружба» – название перевода Самуила Маршака.

## **45**

Американская писательница.

## **46**

David Harris Ebenbach, “Writing toward the light,” The Writer, декабрь 2010 г.

## **47**

Aryn Kyle, “In defense of sad stories,” The Writer, июнь 2011 г.

## **48**

Фрэнсис Д. Напролом. – М.: Эксмо, 2015.

## **49**

Американский писатель и физик.

## **50**

Филд С. Киносценарий: Основы написания. – М.: Издательство Э, 2016.

## **51**

Американская писательница и редактор.

## **52**

Труби Д. Анатомия истории: 22 шага к созданию успешного сценария. – М.: Альпина нон-фикшн, 2019.

## **53**

Американский продюсер, актер, режиссер, сценарист, композитор и аниматор.

## **54**

Dwight V. Swain, *Techniques of the Selling Writer* (Norman, OK: University of Oklahoma Press, 1965).

## **55**

Там же.

## **56**

Американская журналистка и писательница.

## **57**

Jack M. Bickham, *Scene & Structure* (Cincinnati, OH: Writer's Digest Books, 1993).

## **58**

Американский писатель и преподаватель литературного мастерства.

## **59**

Американская писательница и редактор.

## **60**

Американская сценаристка.

## **61**

Американская писательница.

**62**

Канадский актер и писатель.

**63**

Dwight V. Swain, *Techniques of the Selling Writer* (Norman, OK: University of Oklahoma Press, 1965).

**64**

Там же.

**65**

Американский актер, режиссер, сценарист, продюсер.

**66**

Roz Morris, *Nail Your Novel: Bring Characters to Life* (London, UK: Red Season, 2013).

**67**

Американский журналист и писатель.

**68**

Dwight V. Swain, *Techniques of the Selling Writer* (Norman, OK: University of Oklahoma Press, 1965).

**69**

Aleksandar Hemon, цит. по: Sarah Anne Johnson, “Rescued by language,” *The Writer*, май 2010 г.

**70**

В оригинале: No need to say he “stood up,” since he’s not going to be standing down (unless, of course, he’s in the military). Поскольку



противопоставить stand up и stand down в переводе невозможно, мы заменили этот оборот фразой, адекватно передающей авторский посыл. – *Прим. пер.*