

ЕКАТЕРИНА
ЗВОНЦОВА



ТЕКСТЫ



БЕЗ



СТРАХА

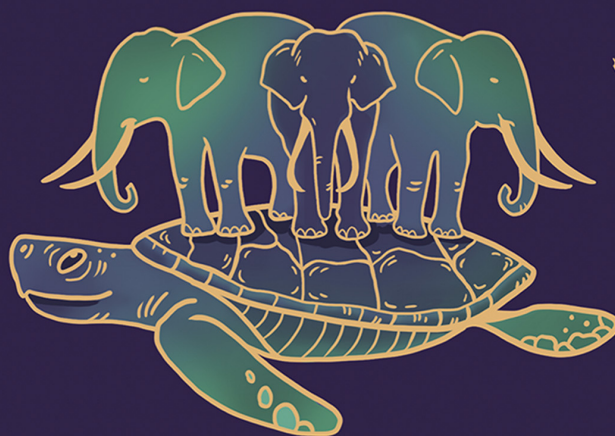


И



УПРЕКА

ПРЕВРАЩАЕМ
МАГИЮ В СИСТЕМУ



МИО

МИФ Культура

Екатерина Звонцова

**Тексты без страха и упрека.
Превращаем магию в систему**

«Манн, Иванов и Фербер (МИФ)»

2026

УДК 808.1
ББК 83.02

Звонцова Е.

Тексты без страха и упрека. Превращаем магию в систему /
Е. Звонцова — «Манн, Иванов и Фербер (МИФ)», 2026 — (МИФ
Культура)

ISBN 978-5-00-250884-6

Писать прозу страшно: идеи не приходят в голову, герои молчат, а редактора рукописи кажется непосильной задачей. Хотите приручить свой текст? С этой книгой вы пройдете путь от искры сюжета до выверенного финала. Вы также поймаете и разберете свои идеи, героев, конфликты и миры; сделаете сцены, диалоги и описания живыми и ритмичными; договоритесь с Госпожой Редактурой, прокрастинацией и Внутренним Критиком.

УДК 808.1

ББК 83.02

ISBN 978-5-00-250884-6

© Звонцова Е., 2026
© Манн, Иванов и Фербер
(МИФ), 2026

Содержание

Привет	6
Часть 1. Слоны и черепаха. От идеи к сюжету	7
Глава 1. Базовые принципы хорошего сторителлинга	7
Глава 2. Задумки и их хвосты	12
Глава 3. В мире сюжетных динозавров. Каркас истории	15
Конец ознакомительного фрагмента.	26

Екатерина Звонцова
Тексты без страха и упрёка.
Превращаем магию в систему

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

© Звонцова Е. О., 2026

© Оформление. ООО «МИФ», 2026

* * *

Привет

«Роман мой завершив наполовину, я очутился в сумрачном лесу».

Если ваши отношения с текстом эта цитата описывает сполна, поздравляю без тени иронии: половина – это много! Впрочем, если вы забрели в лес на первой главе, абзаце и даже предложении, ничего страшного. Чаш, где на первых же шагах может заблудиться автор, много, но есть и хорошая новость: живописных троп к финалу не меньше. Какие-то уже протоптали для нас, а какие-то мы можем протоптать сами.

Так протопчем же их от души! За себя и за нашего лохматого пса-спутника. Кстати, да, сразу определимся с книгообразующей метафорой: пес, доверчиво плетущийся за нами по лесу или, скорее, затащивший нас туда, – та самая будущая история: роман, повесть, большой фанфик, объемный сюжетный рассказ. И все это мы обязательно напишем. А потом будем долго причесывать¹.

О чем же мы поговорим?

- О пузырьках с волшебными искрами: разберемся, как поймать идею.
- О трех слонах и черепахе: научимся работать с героями, сюжетной структурой, хроно-топом и конфликтами.
- О колдовских зеркалах: сюжетных тропах и штампах.
- Об алхимических текстовых рецептах: действиях, диалогах, описаниях, размышлениях и пропорциях между ними.
- О мече в камне: той самой первой главе, которую так страшно начать.
- О магических линзах писательской оптики: режиме повествования, лице, числе, времени.
- О роге Роланда: авторском голосе и обо всем, что его составляет.
- О госпоже Редактуре – великой и ужасной.
- О маховике времени: распорядке, мотивации и ресурсе.

Не буду обещать что-то сверх меры: может, эта книга и не даст вам новых сведений, если вы прочли уже дюжину пособий по литературному мастерству. Все-таки базовые инструменты, при помощи которых мы рассказываем истории, существуют со времен охоты на мамонтов и по факту мало поменялись за минувшие века. Возможно, вы уже почуяли этот подвох, находя удивительные пересечения приемов у авторов разных времен и в советах разных мастеров. Но надеюсь, наше путешествие поддержит вас, вдохновит и уменьшит груз тревог и сомнений, а еще поможет взглянуть на сто раз изученное под новым углом, более... критически? Ведь ничего из теории, которую мы обсудим, не выбито в граните. Почти любое «нельзя» прячет за спиной «но если очень хочется, то можно, только лучше сделать еще вот это и аккуратнее обращаться вот с этим». Законы жанров и драматургии нужно изучать не только чтобы им следовать, но и чтобы красиво нарушать, изобретая что-то новое. Так что, какой бы огромной ни казалась цель написать историю, как бы нас ни пугали, уверяя, что это удел избранных и требуются тысячи самоистязаний, ритуалов и заклятий... на самом деле это реально, интересно, а порой и целительно. Главное – найти тропу через темный лес сюжетов и букв.

И для этого совсем необязательно спускаться в ад.

¹ Саморедактура художественных текстов посвящена книга [«Причеши меня! Твой текст»](#).

Часть 1. Слоны и черепаха. От идеи к сюжету

Глава 1. Базовые принципы хорошего сторителлинга

С чего начинается история? С четырех элементов:

Герой. Сюжет. Конфликт. Пространство



Четыре элемента истории

Четыре животных – а сколько счастья! Первая часть книги посвящена этой базе; каждому животному – своя глава. Но для начала обрисуем их коротко и разберемся во взаимосвязях, а также в принципах, которые дают понимание этих взаимосвязей. Они, кстати, помогут нам захватить внимание, что бы мы ни писали – художественный роман или пост в блог.

Начнем с шок-сенсации: вечные разговоры о том, что важнее – герои, сюжет, конфликт или пространство, – по большому счету разговоры ни о чем. В каждом тексте может быть доминанта, которую особо оценят читатели, но автору прорабатывать слоников и черепаху в отрыве друг от друга невозможно. Развивать историю можно с чего угодно – и с героев, и с конфликта, и с пространства, и с набросков сюжета, – но рано или поздно на вас обязательно свалится зверинец целиком.

Многие авторы отталкиваются от героев, и это логично. Герои – проводники, через которых мы наблюдаем за событиями и «чувствуем чувства». Как и люди из окружения, они нам нравятся и не нравятся, интригуют и вызывают тоску, учат и вдохновляют. Написать историю без героя невозможно – пусть даже героем будет море, город или наш холодильник. Герои (да, да, и холодильник тоже!) не только приходят в сюжет с конфликтами, которые подарил им прошлый опыт, но и запускают новые, например влюбляясь, открывая бизнес или развязывая войны. Кто-то будет сражаться с темным властелином, кто-то – готовиться к выпускному балу. И все это должно происходить где-то. В пространстве, которое не только наполнит историю картинками-декорациями, но и добавит препятствий, возможностей, угроз. В любом месте,

где герои окажутся, – опять же, будь то мир, полный нечисти, или гимназия в провинциальном городке, – найдутся правила, с которыми придется считаться. Искать способы эти правила поменять. Или вырваться на волю. Или – смотря какой герой! – навязать правила другим.

В таком насыщенном триединстве и рождается сюжетная механика: чтобы разрешить конфликты, герои пытаются что-то делать в своем пространстве:

- **Непродуманно и не всегда по своей воле.** Оливер Твист больше не может жить в рабочем доме и сбегает в никуда. Венди «заманивает» на остров коварный Питер Пэн. Таким героям, как Венди и Оливер, определенно потребуется время, чтобы их цели оформились; к тому же, скорее всего, они поменяются несколько раз за сюжет.

- **С четкой задачей и примерным пониманием, как ее решить.** Шерлок Холмс профессионально расследует преступления, Остап Бендер художественно ищет стулья, Фродо героически несет кольцо. Эти ребята точно думают раньше, чем делают!

В книгах по сценарному мастерству цель героя ставится во главу угла и чуть ли не с нее предлагается прорабатывать сюжет. Теоретики литмастерства часто забирают этот весьма удобный инструмент в свои материалы... но не всегда калибруют под нужды разных жанров и ниш. Писателей это путает, особенно когда они примеряют целеполагание на литературу «досценарных» эпох. Как же так, ведь у Печорина, Раскольникова и Онегина нет четкой цели – только путь: рефлексировать, страдать и портить жизнь другим, совершая сомнительные поступки.

Но с общечеловеческой точки зрения это тоже цель: убежать от себя, что-то себе доказать, где-то себя обмануть, защитить хрупкое эго от требовательной реальности! Просто движение таких героев по сюжету будет, несомненно, хаотичнее, с частыми откатами, ступорами и метанием по кругу. В кино с его сжатым хронометражом и акцентом на картинку таким увлечь сложно, книга же с этим справляется: к нашим услугам большее пространство и прямые погружения в голову героя. И такое понимание цели – не как четкого результата, к которому важно прийти в финале, а как некоего условного состояния, которого нужно достичь, либо его сохранить, либо из него выйти, – уже развязывает наши писательские руки, правда? Но вернемся к этому в [главе о персонажах](#).

Ничего нового, очередная сказка о лягушке, взбивающей лапками молоко. Достижение целей, преодоление препятствий, выгребание из конфликтов – опыт, который объединяет нас всех, потому что возможности бесконечно и безнаказанно отдыхать в кувшине ни у кого нет.

И вот сюжет заполняется событиями, каждое из которых помогает или мешает героям приблизиться к цели либо постепенно меняет их, чтобы они наконец поняли, что им в действительности нужно / получили вовсе не то, чего желали / потерпели фатальный крах / еще тысячи сценариев.

Какой бы сценарий ни выбрали вы, чтобы история ощущалась цельной и вовлекала, важно в ее проработке и построении соблюсти три волшебных принципа.

Принцип первый. Напряжение внутри сюжета всегда растет

Начало многих захватывающих историй можно описать тремя словами: «Ничто не предвещало». Первый шаг героя нередко выглядит безобидным, даже обыденным – например, он пошел на блошинный рынок, чтобы купить в подарок сестре старинный кулон. А если у кулона непростая история? Если корни ее уходят в кровавый 1917 год? Если какая-нибудь юная неупо-

коенная княжна годами ищет подходящее тело, чтобы прожить новую, лучшую жизнь и так далее и так далее...

Каждое ключевое событие в нашем тексте хоть немного, но острее предыдущего. То же касается раскрытия фактов, секретов: каждый новый будет ярче, «поворотнее», болезненнее – либо фактически (для событий), либо психологически (для «кукушки» персонажа). В теории сценарного мастерства этот растущий накал еще называют понятным словосочетанием «повышение ставок». Я бы опять напомнила о калибровке под литературу и разделила ставки на *личные* – значимые для персонажей – и *глобальные*, связанные с судьбой пространства.

Они взаимосвязаны, но если первые неизбежно будут повышаться почти в любой истории: персонажу придется больше рисковать, жертвовать, стараться, дороже продавать свою жизнь и защищать новых людей, которых он встретит в сюжете, – то вторые могут быть высокими уже на старте, если действие происходит, например, в зомби-апокалипсисе. С другой стороны, если у мира впервые есть шанс избавиться от зомби, но ради этого придется больше рисковать – чем это не повышение ставок? О ставках мы тоже еще поговорим отдельно, когда будем обсуждать выстраивание конфликтов.

Принцип второй. На контрасте все работает лучше

Существует мнение, что мрачные тексты «взрослее» и «честнее», их авторы лучше познали жизнь и вообще история, где в начале все страдают, в середине всех пытаются и к концу всех повесили, – качественный реализм, а остальное так, баловство наивных модников в розовых очках.

Возникли вопросы к этому тезису? И правильно. Полностью «беспросветный» текст – даже если речь идет об остросоциальной прозе или темном фэнтези, жанрах, которые по умолчанию подразумевают рисование болезненных картин и суровый взгляд на мир, – часто слабее по эмоциональному воздействию на читателя, чем текст, где настроение и тональность хоть немного, но динамичны. Почему? Реальность многограннее – раз, а читателю сложно постоянно болтаться на одной волне – два. Неслучайно в отзывах на книги, где персонажи в каждой главе мрут пачками, часто встречается фраза вроде «От этих смертей просто устаешь, скучно». Скучно *от смерти*, бр-р-р! Увы, так это и работает. Человек, даже самый эмпатичный, ко всему привыкает – таков защитный механизм нашей психики. Кто регулярно поглощает новости, – точно это заметил.

Диккенс, Короленко, Достоевский – даже эти яростные обличители пороков видели особую прелесть в том, чтобы дать страдающему герою отдохнуть в уютном доме. А потом резко выдернуть на мороз, да. Писатели-фронтовики, такие как Васильев и Твардовский, рассказывая о войне и зная ее не понаслышке, никогда не забывали о простом быте, романтике боевого братства, радости передышки между сражениями, вкусной еде и бане. «А зори здесь тихие», «Завтра была война», «Василий Тёркин» – книги, где персонажи не только сражаются и хоронят товарищей, но и не забывают жить: общаться, смеяться, любить и поддерживать друг друга, говорить о пустяках.

Еще один пример грамотной работы с тяжелой фактурой – эпистолярный роман Энни Бэрроуз и Мэри Шаффер «Клуб любителей книг и пирогов с картофельными очистками». В нем два сюжетных слоя: верхний рассказывает о молодой писательнице, ищущей задумку для книги, а глубинный посвящен истории британского острова Гернси, который во Вторую мировую войну оккупировали гитлеровские войска. В истории писательницы Джулиет много любви, юмора и свободы, да и само время действия – 1946 год – знаменует победу и возрождение. А вот истории островитян – десятки по-разному искалеченных судеб, голод, страх, отрезанность от мира, лагеря, разлука с детьми, потеря близких – ощущаются как ванна, полная битого стекла. Соединяясь, эти слои, прошлое и настоящее, дают удивительный эмоциональ-

ный эффект – надежду сквозь огромную боль. Наверное, только так и возможно писать на сложные темы: не пытаясь сгладить или упростить боль и тьму и все же не забывая о свете, хотя бы о тончайших его лучах.

Да и не только сложных тем это касается. Контрасты обостряют наше восприятие – вот и вся магия. Так что мрачнейший боевик о нападении пришельцев точно не испортит пара сцен, где герои могут выдохнуть в безопасности, хотя бы зыбкой и иллюзорной, а «уютному» роману о буднях книжного магазина не помешает пара небольших, оправданных сюжетом печалей: от внезапной кражи «Гарри Поттера» до драмы автора, на встречу с которым никто не пришел.

Принцип третий. Причины и следствия, следствия и причины

Как бы мы ни любили плести интриги, все неожиданные повороты в нашей истории должны быть подготовлены и обоснованы: правилами мира, состоянием героев и их прошлым. Все изменения в персонажах и их отношениях обусловлены внешними событиями и внутренней работой. Спасительные артефакты, оружие и лекарство не появляются из воздуха – в жизни так может повезти от силы разок, и то по закону подлости это почти со стопроцентной вероятностью не будет самый критичный момент (впрочем, о счастливых случайностях мы тоже поговорим). Убийцей не оказывается тот, на кого не указывало вообще ничего². Это облегчает читателю такую важную во взаимодействии с искусством вещь, как *отложенное неверие / подавление неверия*. В эту концепцию мы также немного углубимся, поскольку прямо или косвенно она влияет почти на все существующие в мире советы по литмастерству. И на наши тоже будет.

Термин «отложенное неверие» ввел в 1817 году поэт и философ Сэмюэл Кольридж. Он предположил, что если писатель привносит в выдуманную историю «человеческий интерес и подобие истины», то читателю будет намного проще принять ее повороты и детали, даже самые безумные и далекие от его личного опыта.

За интерес у нас отвечают проработанные герои, попадающие в цепляющие ситуации; за подобие истины – грамотная сюжетная механика, внимание к пространству, отсутствие совсем уж жирненьких «белых пятен» и жанровые особенности. Да, это тоже важный нюанс: внутри каждого жанра само понятие истины может немного варьироваться.

Как это работает на практике? За счет отложенного неверия мы принимаем, что Джеки Чан раз за разом влетает в стены и получает в зубы, но великолепен даже в крови и все так же резво бежит. Современная девушка-попаданка в мир раннего Средневековья спокойно обходится без прокладок. Компания друзей, оказавшихся в заброшенном доме на краю хмурого городка, разделяется, чтобы его исследовать. Человеческий интерес – желание понаблюдать за героями в необычных обстоятельствах – у многих читателей перевешивает логику. Мы получаем такие эмоции, которые просто не хотим себе испортить душным «думаньем».

Однако будет круче, если у очевидно нелогичных решений в тексте найдутся обоснования. Ничего запредельного, обычно «подобие истины» для нас всего лишь то, что мы можем худо-бедно объяснить, даже если объяснение не укладывается в наш опыт (*ну Джеки-то привык влетать в стены, его ребра целы благодаря животворящей энергии ци, а Великий Учитель научил его контролировать боль!*). И такие объяснения оживляют, уплотняют художественный мир, в отличие от сухого авторского «Так было надо сюжету, вот и все, я про логику даже не думал».

Отложенное неверие – инструмент погружения. Ради него мы и продумываем механику миров, исследуем историческую фактуру, стилизуем текст под другие эпохи и увязываем раз-

² Конечно же, указывать важно аккуратно, чтобы сразу не разрушить интригу. Для этого и существует прием так называемой «красной селедки», когда мы вводим в текст каких-то героев и детали, только чтобы пускать читателя по ложному следу.

витие героев и отношений с характерами и контекстом, постоянно задаваясь вопросом: «Так могло быть? Ну хотя бы теоретически? А если добавить такой обоснуй? Или вот такой?»

Конечно, отложенное неверие – категория субъективная и неотрывная от жизненного опыта читателя. Например, выстроить убедительную детективную сюжетку для гражданского читателя и для представителя МВД/СК – задачи разной сложности, потому что «изнутри» сюжетной сферы люди априори понимают больше. Другой вопрос: а правда ли мы пишем детектив для следователя и оперативника? (*Спойлер: очень многие представители этих профессий, по их же признаниям, читают что угодно, кроме детективов, так что не тратьте силы!*) В общем, убедить *всех* в логичности того или иного сюжетного хода мы никогда не сможем. Но не мешает найти как минимум обоснования, в которые поверим мы сами, и не забыть ими поделиться в тексте.

Теперь мы достаточно вооружены, чтобы шагнуть в сюжетный лес. Будьте внимательны, ведь там нас ждет наша идея.

Глава 2. Задумки и их хвосты

Думаю, многие хоть раз в жизни – после интересного сна, или забавной сценки в автобусе, или головокружительного путешествия, или нескольких лет работы с чудаковатыми коллегами – думали: «Написать бы об этом роман». Или другой вариант: прочли что-то с классной идеей (*мальчик-сирота попал в волшебную школу, как здорово!*), но в голове засело, что хотелось бы увидеть другое ее воплощение (*а если этот мальчик будет гениальным робототехником? А если в школу одновременно с ним придет священник, работающий на британскую разведку?*). Но по итогу за роман садились далеко не все. И это нормально.

Конечно, книга не ребенок, но за питомца сойдет. Ей точно так же нужны наше внимание и энергия. Много. Если вы никогда не бегали с большим псом по солнечной или не очень лужайке, то, скорее всего, в погоне за сюжетом поймете, каково это. И бросать книгу надолго нельзя, ведь она совсем захиреет и перестанет вас узнавать. Да, да, и вы ее – тоже.

Энергозатратность не единственное, что останавливает нас на том самом промежутке пути от «вот бы про это текст» к «я пишу про это текст!». Да и нехватка мотивации, о которой мы еще поговорим в конце, тоже не играет решающую роль. Нет, препятствия начинаются куда раньше. Уже на этапе, когда восклицание «вот бы про это текст» порождает закономерный вопрос:

«А про это – все-таки про что?»

В целом мир литературы – это мир формул. Они есть в каждом жанре, нише и сегменте. Где-то их больше, а где-то меньше, состоят они из разных элементов, которые можно бесконечно пересобирать, получая новые тексты – даже на одну тему и с похожим эмоциональным посылом. Тысячи детективов начинаются с убийства и сталкивают нас с гениальным сыщиком, но мы испытываем и к нему, и к преступнику, и к жертве разные чувства. Тысячи остросоциальных книг кричат нам, как страшны межнациональная рознь, насилие в семье и смертельный недуг, но и этот крик всегда разный.

Тем не менее есть четыре вопроса, на которых держится любой сюжет. На них полезно ответить, прежде чем браться за текст. Это простое упражнение, позволяющее крепко поймать задумку за хвост, чтобы развивать ее дальше, я называю формулой истории, а иногда – логлайном, хотя в сценаристике у этого слова немного другое значение³.

Итак, что это за вопросы?

Кто? Где? Что делает? Кто/что мешает?

Благодаря им наша вдохновленная Джоан Роулинг книга – тоже про мальчика в волшебной школе, но по-другому! – начинает обретать детали. Например...

Гениальный мальчик-изобретатель из благородной колдовской семьи отправляется в школу волшебства, мечтая скорее быть оттуда отчисленным, чтобы переехать к людям и строить роботов. Но в мир возвращается могущественный техномаг, крадущий чужое волшебство и разум, и начинает нападать на студентов. Герою, обвиненному в пособничестве, приходится объединить силы и знания с человеческим священником, спецгентом-колдуном и школьными преподавателями, чтобы восстановить справедливость и вернуть магию новым друзьям.

Все еще не так много информации, но это готовая, осязаемая задумка. Что-то в ней, несомненно, поменяется в процессе, но работать уже можно. Для тех, кто книгу не узнал, это

³ Логлайн в сценаристике – максимально краткое (до 50, а то и до 25 слов!) описание истории. Оно тоже содержит информацию о герое, конфликте и сюжете, но его основная задача – не помочь нам что-то проработать, а зацепить других. Например, продюсера или режиссера, с которым мы застряли в лифте.

знаменитый «Порри Гаттер» Андрея Жвалевского и Игоря Мытько, умная и игривая пародия на любимую нами поттериану. А вот еще несколько формул для примера.

Юный дворянин из обнищавшего рода приезжает в Париж XVII века, чтобы стать мушкетером и снискать расположение короля, но из-за взрывного характера и тяги к авантюрам сталкивается с кознями кардинала и его шпионки, возненавидевших юношу и его новых друзей, мушкетеров, а потом оказывается втянут в кровавую войну.

(«Три мушкетера»)

Три непохожих и чужих друг другу брата – офицер, журналист и послушник монастыря – приезжают в маленький городок делить наследство эксцентричного отца, но, когда его таинственно убивают, вынуждены переосмысливать свои отношения и цели в жизни.

(«Братья Карамазовы»)

Интернат, полный магии, становится убежищем для сложных, искалеченных подростков, но, когда близится его закрытие, каждому предстоит решить, что делать со своей жизнью, куда идти дальше и на что можно решиться, чтобы остаться в этих стенах навсегда.

(«Дом, в котором...»)

А вот примеры, которые я создавала для себя.

В Российской империи конца XIX века молодой газетчик обвиняет в преступлении невиновного, но десять лет спустя, став полицейским и оказавшись под началом этого человека, очистившего свое имя, начинает сомневаться в результатах расследования. Призвав трех духов Рождественского Правосудия, он отправляется в прошлое, настоящее и будущее в надежде наказать настоящего преступника, но оказывается не готов к правде – и к грузу вины, который несет перед оклеветанным и перед жертвой, ведь настоящий преступник продолжает творить зло.

(«Чудо, Тайна и Авторитет»)

Потерявшие свой боевой отряд брат и сестра, проклятый воин-одиночка, беглый принц под личиной паяса и полицейский-отступник пытаются поднять мятеж и свергнуть узурпатора Желтой Империи, который был лишь пешкой в чужой игре, оказался на троне не по своей воле и теперь угасает от безумия и болезни. Непонятно, что делать со страной и ее вырвавшийся из-под контроля кровавой магией, где даже священные деревья хотят мстить.

(«Желтые цветы для Желтого Императора»)

Попробуйте составить формулу для своей будущей истории. Не бойтесь, если не сможете охватить ее всю – охватите хотя бы то, что знаете! Разумеется, это не про «шаг влево, шаг вправо – расстрел»: иногда формула вмещает далеко не всю задумку или меняется в процессе. Например, моя формула «Желтого Императора», когда я начинала его писать, выглядела так:

Потерявшие свой боевой отряд брат и сестра, проклятый воин-одиночка, беглый паяс и полицейский-отступник пытаются поднять мятеж,

свергнуть узурпатора Желтой Империи и спасти легитимную правящую семью, но, возможно, она уже мертва, и все их усилия бессмысленны. Ведь никто еще не победил этого человека и его армию мертвых деревьев (о как!).

Да, я не готовила тех довольно мощных семейно-политических многоходовок, которыми порадовал меня текст в процессе написания. Наоборот, хотелось простую историю, где белое – это белое, а черное – это черное, чтобы немного отдохнуть. Не срослось. И тем не менее понимание начального квеста (победить злодея – тогда еще без кавычек) и примерной жанровой принадлежности (роман-путешествие с элементами сёнена) не дало мне беспомощно рыскать, хотя писать я начинала без плана. В моем распоряжении были только формула и примерный список героев.

Сразу отмечу важный момент: если вы не любите планы, схемы, структуры и прочее, поработать с формулой я все-таки советую. Формула помогает ответить на один, но важный вопрос: **а вы вообще видите свой будущий сад? В каких цветах? Какого размера?**

Если вам нужно еще немного помощи и ясности, следующий уровень планирования включает работу с базовой сюжетной структурой. Не бойтесь, будет весело!

Глава 3. В мире сюжетных динозавров. Каркас истории

Сюжетная структура – древнейшее из книжных сокровищ, и родилась она задолго до самих книг. Еще когда охотники на мамонтов и саблезубых тигров, устав после трудного дня, садились у костра отдохнуть, в ход шли примерно одни и те же нарративные приемы.

Кстати, о «нарративных приемах» и прочих ужасах. Поскольку мы выбрали движение от общего к частному, давайте поставим себе еще одну задачу: систематизировать умности. Литературная теория пестрит терминами, многие имеют сразу несколько трактовок и обманчиво похожи. Попробуем понять, что из чего вырастает и что на что удобно нанизывать.

Итак, если *формула / книжный логлайн* – емкая четырехвопросная выжимка нашего сюжета, то *нарратив* – это его изложение. Более обстоятельное.

«Он пошел сюда, здесь встретил ее, они оба хотели того-то и сделали это, это привлекло полицию, полиция решила, что нужно их поймать, они угнали машину...» Нарратив умещает целую цепочку событий, логически друг из друга вытекающих и друг друга подстигающих. К событиям прилагается конкретика: больше персонажей, действий, образов и атмосферы. Через хотя бы примерный, дырявый нарратив мы и начинаем создавать *сюжетную структуру*. За структурой у нас рождаются *композиция* и через нее – сам текст. А теперь обо всем по порядку.

Экспозиция

Сюжетная структура – это хронологическая цепь событий в нашем тексте. Уверена, многие сразу вспомнили школу, уроки истории, где вас просили начертить так называемую линию времени, от древности к современности. Линия времени есть и в вашем тексте, и охватывает она не только непосредственный, разворачивающийся в нем событийный виток.

Герои и мир не приходят из воздуха. Их прошлое обязательно будет влиять на настоящее и зачастую даже определять его. В «Гарри Поттере», стартующем с волшебных приключений самого Гарри, есть также годы войны с Темным Лордом, предшествующая война с Гриндевалдом и сама история школы Хогвартс. Есть десять лет несчастливого детства Гарри, есть юность его родителей. Все эти события не разворачиваются в тексте, а только подсвечиваются: основные персонажи собирают их по кусочкам, например когда сталкиваются с последствиями или что-то узнают от старшего поколения. А вместе с ними и мы.

Такая информация называется *экспозиционной*, а сам структурный элемент сюжета, соответственно, *экспозицией*. Часть ее может служить непосредственным началом книги, например присутствовать в прологе и первых главах, а часть – «подгружаться» по ходу действия. Порой полную экспозиционную картинку мы не собираем вплоть до финала: вспомним те же детективы, где, чтобы выяснить стартовые мотивы преступника, его еще поди поймай. Так или иначе, самому автору важно знать хотя бы часть экспозиционной информации и вовремя ее показывать, потому что она определяет многое в сюжетном настоящем, например:

Почему мир, который мы спасаем, вообще нужно спасать? К какому состоянию мы хотим его вернуть? Кто и как его погубил? Для этого понимания Толкин и начинает «Властелина колец» не с Большого Замеса, а с мирных, почти идиллических глав о быте хоббитов в Шире и сразу знакомит нас с умницей Гендальфом, который много чего знает о делах минувших дней.

Почему наши персонажи ведут себя так, как ведут? Откуда у них кризис доверия, зависимость от чужого одобрения или интерес к определенной научной дисциплине? Для этого понимания Дюма в «Трех мушкетерах», некоторое время помучив нас

загадочностью и нелюдимостью Атоса, все же раскрывает ближе к середине книги трагичную историю его любви.

Откуда между нашими героями такие отношения, почему они стремятся к тому, к чему стремятся, и что за предпосылки у убийства, потрясшего уезд? Для этого понимания мы узнаем подробную семейную историю братьев Карамазовых и их отца едва ли не с пролога. Федор Михайлович щедр на детали и совсем не спешит раскачивать основной сюжет.

Правда, заранее проработать *все* не получится, – хотя бы потому, что без достаточного массива готового текста отделить нужные детали прошлого от ненужных сложно. Герой на старте нашего знакомства – как и любой человек в реальном окружении – может не хотеть делиться трагедиями из детства, мир может не раскрывать секреты сразу. Но некоторые базовые вещи – сам факт, что это детство было непростым и оставило шрамы или что в истории мира есть темные пятна, которые его правители теперь хотят спрятать, – лучше понимать.

Найти секреты можно, например, нащупав, где в стройный формульный ряд утверждений просится дополнительный вопрос: «А почему?» В случае «Трех мушкетеров» Дюма мы получим такое пространство для размышлений:

Юный дворянин из обнищавшего рода приезжает в Париж XVII века, чтобы стать мушкетером (а почему именно мушкетером? Есть много других престижных профессий! Это что-то семейное, личное, какое?) и снискать расположение короля, но из-за взрывного характера и тяги к авантюрам (а почему он вырос таким?) сталкивается с кознями кардинала (то есть король и кардинал – это две противоборствующие силы внутри одного государства?) и его шпионки (хм, женщина на службе? Что у нее за прошлое?), возненавидевших юношу и его новых друзей (только из-за него или было еще что-то в прошлом? Они-то живут тут дольше! И какие эти друзья? Зачем они с ним подружились, если у него противный характер?), а потом оказывается втянут в кровавую войну (за что воюем? С кем? Это предвещало что-то до основной завязки?).

Экспозиция укрепляет цепь закономерностей, приведших нас в сюжетное начало. Есть у нее и другие функции: например, создавать притягательную или, наоборот, пугающую атмосферу мира – снова вспоминаем Шир! – и «инвестировать» в развитие героев, хорошее и плохое. Все-таки наше прошлое – уязвимость. Мы неохотно делимся, например, вещами, которые нас сломали, не говорим о людях, оставивших нам шрамы. Ровно до момента, пока не встречаем кого-то, медленно, но верно возвращающего нас к жизни, – тогда можно и пооткровенничать.

Согласитесь, момент разговора Атоса и д'Артаньяна о Миледи ощущается очень интимным. Впрочем, об этом мы еще поговорим прицельно, в [главе о персонажной химии](#). Пока же просто запомните этот лайфхак: если хотите показать, что ваши персонажи за время, например, общего путешествия действительно стали ближе, позвольте хотя бы одному из них обнажиться перед другим. Но вовсе не обязательно в эротическом смысле.

Экспозиция в сюжетной структуре может занимать пролог и пару первых глав. Джоан Роулинг, например, отдает под экспозицию почти все прологи «Гарри Поттера». В пролог первого романа серии «Гарри Поттер и философский камень» отселены день первой победы над Волдемортом, некоторые элементы магического лора (совиная почта, одежда волшебников) и биографии семейства Дурслей. А в первых главах автор дает нам уже экспозицию личную, связанную непосредственно с Гарри. И дальше завязывает сюжет довольно быстро.

Терри Пратчетт использует это пространство иначе: в прологах он обычно прячет секреты. В «Стража, стража!» это изнанка мира со спящими драконами, а в «Держи марку!»

двойной пролог: таинственное убийство + заточение утонувшего голема на дне моря. Секреты обманчиво отдалены от следующих за прологами глав. Чтобы понять, к чему это вообще было, книгу иногда нужно прочесть минимум на треть, – зато они работают как мощные крючки: *тайны*. О крючках мы поговорим уже в [следующей главе](#), а пока просто подчеркнем: да, так тоже можно. И порой нужно, что бы вам ни говорили о необходимости «переходить сразу к делу».

Господь дал нам прологи в том числе для того, чтобы мы могли «отпрыгать» по временной линии совсем далеко или нырнуть в сложные сущности, а дальше комфортно работать с основным сюжетом. С другой стороны, многие книги – например, все те же «Три мушкетера» – отлично обходятся без прологов. Разумеется, у прологов бывают и другие, неэкспозиционные задачи – и о них мы обязательно поговорим! Пока же – коротенький вывод, какой должна быть экспозиция:

- *Событийной*. Не читаем лекцию об устройстве мира, а показываем через живые сцены. Джоан Роулинг не рассказывает нам о свиной почте и не вываливает легенду в духе «Десять лет назад в нашем мире началась великая война» – она описывает, как люди разинув рты наблюдают за стаями сов, несущими благую весть о гибели Темного Лорда.

- *Атмосферной*. Если вы не влюбились в роман «Стража, стража!» после слов «Вот куда ушли все драконы...», мне нечего вам сказать, кроме: «Найдите такой же цепляющий ритм и образы для своего пролога, чтобы влюбиться уже в него».

- *Емкой*. Один секрет-крючок на далекое будущее (если нужно) и немного, самую базу о героях и пространстве – то, что пригодится читателю в первых двух-трех главах, не больше. Дальше – завязка. Подгружайте экспозиционную информацию по мере необходимости на протяжении всего текста. Жалейте читательскую голову: не запомнят люди двести упомянутых в прологе деталей и реалий, которые «всплывут» только после середины романа. А вот парочку – очень даже да. Если это будет ну о-очень интриговать и цеплять!

Завязка

Следующий перевалочный пункт нашей универсальной структуры – то самое сюжетное начало, *завязка*. Гарри понимает, что от него скрывают важные письма. Иван-дурак слышит, что царь отдаст дочь за строителя летучего корабля. Эркюль Пуаро находит труп.

Ради того чтобы завязка сразу вовлекла нас в события и подтолкнула персонажа вперед, мы и продумываем экспозиционную информацию. Потому что завязка – это всегда, так или иначе, встряска важной для персонажа сферы: семейной, любовной, карьерной, любой. Событие, которое:

- Даст ему цель или активирует ту, что была раньше: стать богаче, покинуть нелюбимую семью, найти любовь, поставить очередную галочку в списке рабочих достижений. Таковы, например, завязки многих приключенческих книг, тех же «12 стульев», «Этюда в багровых тонах».

- Принесет или повысит риски, угрозы: погибнуть, разориться, лишиться близкого человека, потерять идентичность. Это классическая завязка, например, для хоррора, эпического фэнтези, исторической саги – так начинаются «Бессонница», «Повелитель мух», «Властелин колец».

- Запустит ретравматизацию: герой, переживший кошмарный опыт, но более-менее научившийся с ним жить, наткнется на триггер и снова провалится в пучины ужаса, что часто бывает в прозе, сконцентрированной на травмах. Таковы завязки в романах «Павел Чжан и прочие речные твари» (жертва встречает насильника) и «Камни поют» (ученик узнает кое-что о грядущей судьбе не очень хорошего учителя. Объективно ретравматизация тоже лишь угроза, то есть сценарий завязки из второго блока, – просто усложненный контекстом прошлого.

Мы знаем и комбо: десятки сюжетов, где погоня персонажа за целями постепенно превращается в бегство от угроз (такое пережили, например, Рик и Эвелин О'Коннел в культовом фильме «Мумия»), и, наоборот, попытки спасти свой зад перерастают в веселые бизнес-авантюры (как у Мойста фон Липвига в «Держи марку!»). Так или иначе, запомнить нужно одно: *персонаж – птица гордая, не пнешь – не полетит*. Почти никто не ввяжется в новые и потенциально сложные, тем более опасные события, если от этого не будет зависеть что-то важное, причем для него, именно для него. Ну или для дорогих, значимых личностей: семьи, друзей, возлюбленных.

Это, кстати, тонкий момент: не каждый из нас по умолчанию вовлечется, например, в расследование, даже пережив гибель близкого человека. Кому-то будет страшно, кто-то не пробьет сопротивление правоохранителей (которым гражданские в деле уж точно не нужны!), кто-то базово не верит в справедливый исход и свою способность на него повлиять. Не каждому захочется спасать заповедник от застройки: это рискованно, дорого и нередко история про «я слишком мал перед системой». Не каждого привлечет перспектива собрать обрывки старой карты и заполучить сокровища: авантюристом надо родиться либо влипнуть в ситуацию, когда деньги будут критически необходимы, а иначе достать – никак. Поэтому еще одна вещь, которую важно знать, чтобы дать книге крепкую завязку, – личность героя. Частично она будет определяться экспозиционной информацией, а частично – условиями, в которых герой находится прямо сейчас, отношениями, которые он строит, и целями на будущее.

В романе «Сато» Рагима Джафарова завязка ждет уже на первой странице: главная героиня, психолог Даша, сталкивается со странным ребенком. Косте пять лет, но на этот возраст он себя не ведет: собирает сложную рацию из, казалось бы, неподходящих, игрушечных деталей, общается с окружающими как взрослый мужчина с весьма циничным юмором... и называет себя контр-адмиралом космического флота, угодившим в это тело случайно. Легко представить психолога, который откажется работать с подобным случаем и посоветует обратиться к психиатру, к экзорцисту или в ФСБ. Но Даша амбициозна, любопытна. У нее есть четкое желание преуспеть в выбранной области и получить одобрение супервизора – а вдобавок и некоторые детские травмы, из-за которых Косте и его семье очень хочется помочь. Все это заставляет ее взяться за таинственный случай. Завязка – быстрая.

Кстати, несколько слов о быстрых и медленных завязках. Об эту тему тоже ломается много копий.

Наш мир постоянно ускоряется, что заметно и в работе с сюжетами. Историй с быстрыми завязками – как в примере выше – становится больше, а историй, начинающихся с длинной экспозиции, – меньше. Если рассматривать классику, то мы увидим обратное. Быстрые завязки там тоже существуют: например, д'Артаньян теряет рекомендательное письмо к мушкетерскому капитану, подслушивает важный разговор и ввязывается в драку со шпионом кардинала уже на третьей странице, – но в целом они встречаются реже пространных, глубоких предысторий.

Оба варианта – сразу прыгнуть в гущу событий или медленно к ней идти – рабочие. Выбор зависит от множества факторов, таких как жанр текста, темперамент и возраст героев, эпоха действия. Приключения, боевики, полицейские детективы просят движа, и поскорее. Семейные саги, исторические романы, интеллектуальная проза, наоборот, не уживаются с желанием «проскочить» психологический, политический и личностный контекст. Есть много жанров, лояльных к любому темпу. Например, в мире темного фэнтези спокойно сосуществуют «Мерзкая семерка», начинающаяся со зрелищной массовой бойни, и «Берег мертвых незабудок», построенный на тягучем, рефлексивном умирании процветающего государства.

Так или иначе, даже обожателю быстрых завязок важно чуть позже узнать всю ценную стартовую информацию. Чтобы не дразниться долго, чтобы дать хотя бы небольшой ее кусочек,

задействуется прием так называемой *отложенной экспозиции*. Это когда мы действительно начинаем с «острого», необычного эпизода, где персонаж рискует собой или сталкивается с чем-то выходящим за рамки обыденности, но дальше, пока он приходит в себя после этого столкновения, подраскрываем его личность и обстоятельства.

Подробнее и с примерами мы поговорим об этом в [параграфе о типах композиций](#) – а потом еще в [главе, посвященной написанию идеального начала для романа](#). Если прямо сейчас хочется посмотреть на прием в миниатюре, рекомендую познакомиться с рассказом Роберта Шекли «Премия за риск». Таких реалити-шоу на нашем телевидении еще не снимали!

Развитие действия

Основная часть книги, занимающая от семидесяти и больше процентов ее объема, называется *развитием действия*. Это пространство, где сюжет уже завязался, но персонажи еще не добрались до ключевой точки – будь то сражение с драконом, непростой разговор с родителями или выпускной экзамен. Развитие действия – все, что наравне с экспозиционной информацией подготовит Большое Испытание, «перепрошьет» личности героев и поможет им накопить – или потерять! – ценные ресурсы. И эта событийная цепочка – камень преткновения многих авторов.

В [главе о персонажах](#) мы чуть подробнее поговорим о том, каким может быть их внутрисюжетный путь. А пока лишь скажем, что, наполняя чем-то развитие действия, стоит, как и в случае завязки, отталкиваться от их личностей. Психология – правда хороший инструмент в формировании механики. Полезно, подыскивая сюжету нужные события, спросить себя:

«Что должно произойти во внутреннем мире и отношениях героев, чтобы они добились цели, к которой идут, или победили врага, от которого спасаются?»

«А если победа не планируется, если, наоборот, наш путь – к сокрушительному поражению? Где отвалятся последние шансы? Из-за кого все пойдет прахом?»

«Если мы повторяем сценарий травмы – каким он будет? И каков предел прочности героя?»

Впрочем, обратный вариант – сначала продумать события, а уже потом проанализировать, как именно они будут менять героев и будут ли, – столь же рабочий и легитимный. Самое главное – чтобы психология и механика дружили, «подтягивали» друг друга. Но помимо этого, у развития действия есть еще несколько полезных критериев-ориентиров.

Целенаправленность

Если вы не можете ответить, какую задачу решает конкретное *микрособытие* – завершённый по смыслу эпизод сюжета – и что нового говорит нам о героях и их делах, возможно, он вам и не нужен. Здесь стоит быть осторожным, потому что задач у микрособытий множество. Вам обязательно пригодится тот или иной эпизод, если он, например:

- фактически меняет расклад сил в пространстве и сюжете (дает герою или противнику новое оружие, приближает город к бунту, выбивает кого-то из игры в знаковый момент, в общем создает *плоттвист*, то есть вот-это-поворот, после которого планы перекраиваются, а читатель в шоке);

- меняет что-то внутри героя (котенок впервые кого-то защитил и понял, что он так тоже может) или проверяет на прочность (пощадить поверженного врага как тест на милосердие для жестокого героя);

- избавляет от заблуждений (сын помещика впервые видит наказание крестьянина и понимает, что крепостничество ужасно);

- меняет чьи-то отношения в лучшую или худшую сторону, сеет сомнения (герой видит любимого учителя в неприглядном свете или впервые чувствует симпатию к новому коллеге);

- подкармливает «красную селедку», создает ложную интригу (сыщик следит за кем-то крадущимся в ночи, но позже окажется, что это не убийца, а любитель набегов на холодильник);
- готовит ружейный выстрел (герой ест чипсы с друзьями и листает фотоальбом, где есть давно умерший родственник, а позже призрак родственника будет его преследовать!);
- нагнетает напряжение, усиливает конфликт, прибавляет герою решимости совершить какие-то действия (на это могут работать и пушистые эпизоды «затишья перед бурей», и лиричные фрагменты, где как никогда ярко, красиво играет мир, который защищает герой);
- расширяет мир, подгружая детали, которые позже пригодятся в других событиях (тут сойдет праздная прогулка, колоритный кусочек повседневности, служба в храме).

Самые эффектные и насыщенные микрособытия получаются, когда мы упаковываем в них сразу несколько задач – например, все та же слежка за любителем поесть в ночи не только создает ложную интригу, но и прогружает локации, которые окажутся важными в кульминации. Но даже если у вашего события всего одна простенькая задача – это уже неплохо!

Баланс острых и спокойных, светлых и темных эпизодов

Помним о принципе контраста. Для захватывающего сюжета советуют почаще, буквально на каждом повороте, задавать вопрос: «Что может пойти хуже?» Но стоит хотя бы иногда чередовать его с другим: «А нельзя ли из этих лимонов сделать наконец лимонад, вместо того чтобы опять брызгать соком себе в глаз?»

Жизнь коварна, непредсказуема. Но не все до единого события в ней идут по худшему сценарию, если вы не пишете что-то гротескное вроде серии «Тридцать три несчастья». В реальности где-то нам может все-таки внезапно повезти, где-то выручат близкие, и, в конце концов, мы косячим чуть меньше, когда приспосабливаемся к новой реальности и начинаем расти. Или, по крайней мере, косячим уже по-новому – с этим тоже можно поработать!

Разумеется, разным жанрам свойственны разные тональности. У некоторых тональность весьма выразительна и требует определенного событийного ряда. Мы читаем хоррор не ради светлых эпизодов, а уютное бытовое фэнтези – не ради «вот это поворотов». От приключений мы ждем яркого квеста, от героического фэнтези – героических испытаний, от темного – угрюмого мира и той самой серой морали, когда даже хорошим людям приходится выбирать из двух зол.

Такие события и будут доминировать в тексте, иначе он выпадет из жанра. Но приключения и герои тоже отдыхают, хозяйева уютных кофеен – болеют и попадают в неприятности, а в самые темные времена (вспоминаем фронтовую прозу из [первой главы!](#)) люди иногда обращаются к свету, хотя бы минут на пять, иначе их психика не выдерживает.

Баланс микрособытий с разной скоростью и настроением работает и на динамику текста, и на раскрытие персонажей с новых сторон. Как вообще мы относились бы к хоббитам, если бы всю книгу они постоянно ели и не хватались иногда за меч, чтобы проявить неожиданную храбрость?

Поступательность

Мы редко меняемся быстро и достигаем целей красивым броском. Как правило, мы набираем шишки и где-то проигрываем, прежде чем утвердиться на верном пути. А часто и не утверждаемся. Потому что пути *объективно верного* не существует, есть только субъективное «я пойду вот так». Это личное «вот так» сложно нашарить – а еще сложнее потом себе его позволить, ведь мир может быть против.

В поиске пути повлиять на героя могут разные события: встречи, вызовы, «приветы» из прошлого, соблазны из будущего, взаимодействия с другими персонажами, вызовы простран-

ства (кораблекрушения, пожары, укусы ядовитых змей) и происки врагов. Когда герои научились чему-то новому, этот навык предстоит еще закрепить, а когда совершили ошибку – работа над ней может растянуться на серию эпизодов.

Возьмем грубый пример: представим себе, что наш главный персонаж – мелкомасштабный темный властелин, буквально Эрл из того самого сериала⁴. И он *«вдруг с кармой столкнувшись, решил измениться»*. Вспомнил все свои пакости, собрал список людей, которые из-за него пострадали, – и пошел исправляться.

Как думаете, что его ждет? Условный Эрл привык мыслить как преступник и на людей смотреть как на ресурс. Цель для него оправдывает средства, и для новой цели – принести добро – ему наверняка захочется использовать старые коварные методы! Кто-нибудь, например ангел за плечом, ткнет его в это лицом: мол, так нельзя. А непривычные добрые методы у Эрла с ходу не сработают: это другое поведение, меньше напора, больше риски. Автор такой истории (если захочет, чтобы у персонажа все получилось), скорее всего, пойдет по одному из двух сценариев:

- Меняя дурные методы на добрые, Эрл пересчитает по пути кучу грабель, как, например, Ральф и Шрек из одноименных мультфильмов.

- Герой отмахнется от ангела и постепенно «заточит» свой недобрый инструментарий под добрые дела, как Мойст фон Липвиг у Терри Пратчетта в «Держи марку!».

Но в любом случае персонажи не изменятся полностью за один шаг. И даже за три. И за пять.

Все снова как в жизни. Мы спотыкаемся, сомневаемся, позволяем себе поблажки, а если все идет совсем неклассно – отчаянно ищем способы вернуться в прежнюю скорлупу. Иногда у нас даже получается на какое-то время, прежде чем мы понимаем, что та реальность нам уже тесновата. А иногда – ничего не тесновата, в самый раз, и все, через что мы себя прогоняли, пытаюсь измениться, по факту зря. Звучит жестоко, да. И с героями то же самое: достаточно вспомнить Обломова, которому роднее дружочка-живчика и барышни-энерджайзера все же оказался диван. И ничего, отличная книга.

Сочетание событийной насыщенности и рефлексивной динамики

Основную канву сюжета, конечно же, собирают действия – даже в медленном, созерцательном романе вроде «Детей моих» Гузель Яхиной они есть. Но не стоит думать, будто «много действий» и «динамичный текст» – это синонимы, потому что динамика – понятие широкое.

Подвижный мир есть не только вокруг героев, но и у них внутри. Эпизоды, где нет захватывающих приключений, нужны в том числе для диалогов и размышлений, помогающих герою осмыслить то, что с ним произошло, и понять, как это на него повлияло. В сценах, где герои ничем не рискуют и никого не спасают, а просто думают и общаются, могут меняться их отношения, открываться тайны прошлого, а также обрисовываться новые планы, чреватые проблемами! Ух, а как герои могут загоняться по ерунде, когда им нечем заняться! Кстати, из-за этих же загонов они потом насвершают ошибок в бою.

Здесь тоже существует жанровая привязка: приключения мы читаем не ради рефлексии, а от литературы травмы не ждем, что герои побегут белками в колесе. Но за жадной какого-то персонажа добывать сокровища или приручать диких тигров есть контекст – и читателю интересно узнать, заглянуть в эту бедовую голову, посмотреть, чем человек занимается, когда сокровища добыты, а тигры спят. Обаяние же социальных романов часто в том, что авторы берут простую, совсем не динамичную ситуацию – например, в маленьком городке власти соби-

⁴ «Меня зовут Эрл» (англ. My Name Is Earl) – американский ситком, в котором главный герой, Эрл Джей Хикки, рассказывает о попытках исправить ошибки, совершенные им ранее в жизни.

раются вырубить старое дерево, и кто-то залезает на него, чтобы этого не допустить, и сидит там сутками, – и через одно дерево делятся с нами и политикой города, и историей нескольких живущих там семей, и внутренним миром равнодушного активиста. То есть пишут про рядовой эпизод так, что от него не оторваться.

Не пренебрегайте ни рефлексией, ни событийностью: первое добавит глубины самой бесхитростной книжке, а благодаря второму читатель проникнется самыми сложными темами.

Эффект снежного кома

Помним о принципе растущего напряжения: каждый эпизод эмоционально воздействует на читателя сильнее предыдущих. Не только за счет усложнения испытаний, появления в окружении все более опасных личностей и параллельного накала обстановки вокруг, но и за счет суммирования последствий.

Снова простой пример: наш персонаж – супергероиня, гипотетическая Чудо-женщина или Орлица⁵, и вся ее жизнь – довольно рутинные подвиги: тут ограбили банк, там похитили депутата, а вот сломался мост, и с него скоро упадет автобус. Все это для нашей леди вполне решаемые проблемы, но есть нюанс: ради каждого подвига ей приходится... ну, например, в последний момент отменять свидание. Или – если она уже семейная дама – пропускать футбольные матчи детей. Или – если она творческая особа с двойной жизнью – сбегать с презентаций своих книг! К кульминации она все это потеряет: парень ее бросит, дети предпочтут провести Рождество с семьей своего тренера, а читатели на следующую презентацию просто не придут. Что она будет делать? Придумайте сами.

В таком сюжете, кстати, опять выстрелят нюансы из прочих критериев: на рост напряжения будут работать не столько автобусы и банки, сколько полные разочарования «Ты снова не придешь?» в мессенджере, детская обида и пустые залы, то есть не остро-событийные, а бытовые психологические эпизоды. Восхождения сюжета... за счет падения личной жизни, вот так.

Кстати, о падениях. Немного вернемся и к теме обнуления, оно здесь тоже работает. Если после череды каких-то приключений, после радикальной трансформации герой, как Обломов, просто берет и возвращается в свою скорлупу, это тоже скачок напряжения вверх. И мощный – просто потому, что решение повернуть назад после огромных затрат и жертв многих шокирует. Это тоже из жизни: десятки тысяч старателей когда-то отправились в Калифорнию добывать золото. Но за сотнями преуспевших людей, сформировавших позже новую элиту США, спрятались тысячи погибших и тысячи вернувшихся ни с чем. Просто их историй мы почти не знаем. Хотя, если прочтем роман Габриэля Коста «Долина золотоискателей» – узнаем как минимум одну!

Итак, наше развитие действия, в зависимости от объема текста, состоит из какого-то количества микрособытий, отвечающих критериям выше. Где-то микрособытий будет пять, где-то – больше десятка, и, скорее всего, они еще будут состоять из эпизодов помельче.

В принципе, этого достаточно, чтобы начать продумывать каркас, но заботливые сценаристы и авторы книг по литмастерству, проанализировав множество историй, выделили в их структуре еще несколько опорных точек, а если точнее – «ключевых» микрособытий. Это еще один инструмент, просящий калибровки по жанру, – но он рабочий.

Подобные микрособытия хорошо помогают управлять сюжетным напряжением. Но на всякий случай также скажу, что большинство из них (кроме *кризиса*) опциональны, то есть в вашей книге их может не быть или, по крайней мере, они могут не очень сильно «выпирать».

• Вскоре после завязки, вероятно на первом же микрособытии развития действия, нас может встретить точка **нет пути назад**. Она навсегда или, по крайней мере, надолго отрезает

⁵ Персонажи корпорации DC Comics, члены Лиги справедливости.

героям – иногда физически, иногда психологически, иногда и то и другое – путь в «дозавязочное» прошлое: в родной дом, на прежнюю работу, к старым друзьям. Обычно это первый крупный, очень соблазняющий и вдохновляющий успех / встреча с другим важным персонажем, чьи цели станут и целями нашего героя / мощная угроза, после которой уже не получится отступить / фатальный косяк. Например, для д'Артаньяна точкой «нет пути назад» стали знакомство с Констанцией и первое настоящее соприкосновение с интригами королевского двора.

- На середине книги, или чуть раньше, или чуть позже, нас может ждать **большой поворот**. Это внезапное интересное обстоятельство, с которым прежде герои дела не имели, или перераспределение сил, или выход на сцену кого-то, о ком прежде лишь говорили. У героя может смениться цель, а антагонист – стать его союзником. Не исключена смена размаха событий. В «Льве, колдунье и платяном шкафе» из цикла «Хроники Нарнии» большим поворотом можно считать явление льва Аслана, а в «Трёх мушкетерах» – начало войны.

- Вскоре после ещё нескольких сложных испытаний судьба может обмануть нас и наших героев. В таком случае нас подстерегает **ложная победа** – момент перед кульминацией, когда нам кажется, что герой уже добился максимальных результатов и победил всех и что дальше его ждут только триумф и долгожданный отдых. Но на самом деле он чего-то не учёл, или сделал не совсем так, или видел истинного врага не в том человеке. Например, ложная победа в «Трёх мушкетерах» – это отправка Миледи в английскую тюрьму. Наши ребята и не подозревают, какими способами она оттуда выберется и что устроит дальше!

- Иногда судьба, наоборот, милосердна к героям: лишь делает вид, что отнимает все шансы, но по факту – нет. В таком случае нас ждёт **ложное поражение** – момент перед кульминацией, когда кажется, что с финальным испытанием герой просто не справится, потому что израсходовал все ресурсы, от него отвернулись все союзники, его противник слишком силен. Но вскоре оказывается, что он снова кого-то или что-то не учёл, и эти обстоятельства могут сыграть положительную роль. Примерно так умирает, а затем воскресает лев Аслан у Клайва Льюиса.

- И ложное поражение, и потрясение после того, как ложной оказалась победа, могут ввергнуть персонажа в следующее микрособытие – **кризис**. Проще говоря, это канава, как правило эмоциональная, в которую мы падаем и где либо отчаянно копаемся в себе в поисках последних сил, либо ждем, пока какой-нибудь другой персонаж скинет нам лестницу, либо и то и другое. В случае «Трёх мушкетеров» кризисом становится смерть Констанции, которая окончательно спланирует д'Артаньяна с новыми друзьями и убивает в нем последние надежды порешать все более-менее тихо. Как мы уже говорили ранее, кризис перед кульминацией может подстерегать героев, даже если четких ложных побед/поражений на его пути не было. Просто потому, что кульминация – это вообще-то очень страшно.

Сейчас убедимся.

Кульминация

Кульминация – высшая сюжетная точка, время взлетов и крахов, столкновений и взрывов. Героям пора мобилизовать все ресурсы, конфликты достигли предела, пространство тоже на пике напряжения. Пан или пропал. Жить как прежде уже не получится, нужно взглянуть судьбе в глаза.

Сценариев в реальных жизненных кульминациях множество. Это далеко не всегда история с классическим путем героя, где мы весь сюжет усердно качаемся, становимся лучше, умнее и сильнее, обрастаем союзниками, а потом побеждаем в зрелищном поединке. Разумеется, так тоже бывает, но чаще наоборот: мы плывем к условной кульминации, как коряга по бурной реке, нас бьет то об один скалистый берег, то об другой, по нам прыгают бобры, мы

застреваем в кривом русле и получаем прочие «удовольствия», после которых последнее, о чем мы мечтаем, – встреча с огромным водопадом. С персонажами то же самое: не все идут к кульминации осознанно. Но что бы вы ни приготовили для своих героев, помните, что кульминация:

- Становится проверкой для всего, что персонаж обрел в сюжете, и ударом по всему, что он потерял. Касается это не только ресурсов, но и качеств. Правда ли он стал хитрее, умнее, сильнее? А может, в погоне за иллюзией он потерял что-то важное и, чтобы победить, ему нужно пробудить это заново? Хватит ли Мулан для условной победы над врагом всего того, чему она научилась в армии, или пригодятся еще «женские функции», от которых она ради этого опыта дистанцировалась?⁶

- Соответственно, это всегда точка самого сурового выбора. От глобального «спасти мир или сдаться» до локального «поговорить серьезно о чувствах или промолчать и оставить все в себе». Так или иначе, выбор экзистенциален: если персонаж выберет неправильно, ему и/или значимым для него людям придется несладко: может, физически, может, морально, а может, и так, и так. Должен ли Эркюль Пуаро выдать «союз двенадцати мстителей» из Восточного экспресса, или стоит предложить полиции версию, спасительную для этих людей?

- Может сводиться как к победе, так и к поражению. Если героев несколько, у них может быть разный исход: кто-то победит, кто-то проиграет, кто-то вообще до развязки не доживет, а кто-то лучше бы не дожил. Иван Карамазов сойдет с ума и падет под натиском черта, Алешенька исцелится от иллюзий и найдет новых друзей, Митьку ждет открытый финал с (не)возможным побегом в Америку, Смердяков же повесится, то ли сам, то ли нет.

- Может быть разнесена во времени и местности у разных персонажей, если каждому предстоит свое испытание (например, столкнуться лицом к лицу со своим страхом, оставшись без прежних союзников), или «собирать» героев, шедших разными путями, в одной точке (например, в истории противоборствующих воинов, которым в кульминации предстоит бой). Пока Арагорн, Леголас и Гимли будут разбивать полчища тьмы, Фродо и Сэма ждет Роковая гора.

- Обычно имеет фактическую и психологическую сторону, то есть сочетает внешний (активные действия, например большие битвы, соревнования, стихийные бедствия, где срочно надо что-то сделать) и внутренний (сложные разговоры, принятие себя и других) поединок. Чтобы победить в бою с Волдемортом, Гарри Поттер много работает над собой. Шесть книг работает, и мы не только про зубрежку заклинаний, поиск союзников или охоту за артефактами.

- Не очень объемна: умещается в одну или несколько небольших глав. Кульминация, с ее накалом и темпом, теряет всю свою прелесть, если растягивается на треть книги.

В разных жанрах ожидания от кульминаций могут здорово различаться по нюансам. Например, в какой-нибудь социальной, интеллектуальной, актуальной прозе кульминации может *в каком-то смысле* не быть – по крайней мере, ощущается это примерно так. Ну правда, если текст с первой главы давит на тебя бетонной плитой, кульминация не выглядит как настоящий взрыв. Подобным образом это работает в моей «Теории бесконечных обезьян», где главный герой-редактор с первой главы и до конца страдает по своей погибшей возлюбленной-писательнице. Страдает так, что даже попытка суицида в кульминации уже не сильно потрясает, так как она скорее закономерна.

⁶ Кстати, о «женских функциях» и прочем таком! Чтобы лучше разобраться в теме трансформации героя и героини, а также в том, какую роль здесь играет возвращение к себе прежнему, стоит познакомиться с пособиями «Тысячеликий герой» Джозефа Кэмпбелла и «Тысячеликая героиня» Марии Татар.

Но технически-то это все равно кульминация. Конфликты накалились до предела, развивать их некуда, никакое событие уже не пошатнет то, что получилось, развилки персонажам недоступны или неприемлемы для них. Конфликты разрешаются – или, например, мы окончательно понимаем, что они неразрешимы, единственный выход – смерть или пассивное, смиренное существование. Звучит невесело, но тоже жизненно. Соблюсти тут принцип контраста, оставив хотя бы лучик света, – задача сложная. Иногда единственный способ решить ее – напомнить читателю, что хотя бы кто-то останется жить дальше. Да, да, господин Тургенев, я смотрю на вас, и за Базарова мне было **ОЧЕНЬ** обидно, но сцена на кладбище красивая.

Сюрпризы могут ждать нас и в работе над биографическим романом, потому что вычленив *техническую* кульминацию в *живой* жизни и подчинить эту жизнь законам драматургии сложно и даже не всегда нужно. К примеру, я смирилась с тем, что в моем романе «Письма к Безымянной» классической кульминации нет. Книга охватывает сорок лет жизни композитора Людвиг ван Бетховена до самой смерти, и «высших точек» там много – по одной в каждом знаковом периоде его жизни. Считать ли здесь кульминацией некоторые его поступки военного периода, или его творческий триумф, или объяснение с любовью всей жизни, или потерю наставника, или почти удавшийся суицид приемного сына, или смерть? Наверное, каждый решает сам.

Развязка

Развязка – волшебное место в самом конце сюжета, где персонаж (и читатель!) понимает, как жить дальше. Прозвучит странно, но, пожалуй, главное требование к развязке простое: она должна быть.

Можно тут и остановиться, но мы разберемся, почему планка такая низкая и по какой причине о ней вообще пришлось заговорить.

Продумать, написать, завершить историю, даже сырой черновик, – большой труд. Движение вперед по сюжетным точкам заряжает нас и выматывает, это происходит параллельно, но к кульминации, особенно когда мы только что ее преодолели и если она масштабная, эмоционально тяжелая, – усталость может серьезно перевесить. И вот автор, вывалив язык на плечо, считает уцелевших персонажей, трупы, наградные кубки и прочие кульминационные сокровища, а дальше падает лицом в диван с мыслью: «Фух. Ну вот и все».

А ведь нет. Не все.

Развязка некоторыми авторами воспринимается... примерно как отчет о пройденной в университете практике или о проведенном в школьной лаборатории эксперименте, то есть как что-то, следующее за «самым интересным», уже не захватывающее, но обязательное к написанию – а порой даже бесящее. У автора здесь часто есть соблазны: скорее выложить книгу в Сеть для читателей, или отправить на конкурс / в издательство, или приняться за новую идею, или, опять же, элементарно поспать. Пару месяцев.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.