

Содержание

Роль конфликта в повествовании:	
формирование образов героев	11
Комбинация «сюжет — конфликт»	14
Внутренний конфликт: рассмотрим его подробнее	40
На ошибках учатся: как направить героя к развитию.	66
Конфликт, выбор и последствия выбора.	72
Противники в литературе: кто стоит на пути вашего героя? ...	80
Источники конфликта для истории или сцены	89
Финальное напутствие.	100

Тезаурус конфликтов

Межличностные трения

Развод или разрыв	103
Ребенок хочет жить с другим родителем.	107
Новые отношения возлюбленного/возлюбленной	111
Партнер не хочет обязательств.	115
Роман без будущего	118
Появление соперника в любви.	122
Вмешательство бывшего партнера в жизнь персонажа	126
Нежелательные ухаживания	130
Предательство либо уход надежного союзника или друга. ...	134
Неверность	138
Брак против воли	142
Игнорирование или отвержение.	146

Оскорбление.	150
Манипулирование	154
Персонажа отвергает объект любви.....	158
Усилия персонажа принимаются как данность	162
Неспособность простить	166
Персонаж разочаровывает другого человека.....	170
У супруга обнаруживается тайна.....	174
Домашнее насилие	177
Раскрытие семейных тайн	181
Персонаж вынужден предать друга или любимого человека	185
Разбитое сердце поклонника	189
Потеря самообладания	193
Неверность персонажа перестает быть тайной	197
Давление группы равных	201
Бывший партнер замечен с новой парой	205
Проблемы в сексуальной сфере	209
Новообретенный родственник	213

Неудачи и ошибки

Ложь, из-за которой кто-то пострадал	218
Розыгрыш с печальными последствиями	222
Неготовность к чему-то важному	225
Повреждение или уничтожение ценного предмета	229
Автоавария по вине персонажа	233
Создание опасной ситуации на рабочем месте.....	237
Персонаж доверяет не тому человеку	241
Глупая выходка в алкогольном опьянении.....	245
Персонаж допускает промах.....	248
Персонаж терпит неудачу	252
Персонажа застали за неблагоприятным занятием	256
Персонажа ловят на лжи	260
Случайный секс с коллегой	264
Недальновидное решение	268

Проигрыш пари.....	272
Потеря телефона.....	276
Неудачная инвестиция.....	279
Грубая ошибка на работе.....	283
Отправка личного сообщения не тому адресату.....	287
Следование совету «не того человека».....	291
Недооценка риска.....	295
Персонаж сообщает информацию, не зная, что она не соответствует действительности.....	299

Искушения и моральные дилеммы

Возможность смошенничать.....	303
Персонажу предложен легкий выход из трудной ситуации.....	307
Персонажу предлагают грязные деньги.....	311
На персонажа давят, требуя «поспособствовать» другу....	315
Нарушение закона по уважительной причине.....	319
Становится ясно, что результат был предreshен.....	323
Трудный выбор в отсутствие хороших вариантов.....	327
Запретные чувства.....	332
Дилемма: помочь или не вмешиваться.....	335
Кража ради выживания.....	340
Недопустимое потакание себе.....	344
Персонаж предоставляет другим разбираться с последствиями их действий.....	348
Открытие, угрожающее дружбе.....	352
Необходимость навредить другому ради победы.....	355
Персонаж дает кому-то умереть.....	360
Нарушение этических или моральных норм ради высшего блага.....	364
Обнаруживается свидетель предосудительного поведения персонажа.....	368
Персонаж становится свидетелем насилия.....	372

Персонаж узнаёт о коррупции	376
Персонаж видит проявления дискриминации	380

Долг и ответственность

Болезнь ребенка	384
У ребенка проблемы с учебой	388
Престарелый близкий человек нуждается в уходе	392
Персонажу навязывают нежелательного партнера	396
Персонажу поручают неприятное дело	400
Персонаж приносит дурную весть	404
Бюрократические препоны	408
Бремя плохого руководства	412
Не с кем оставить детей	415
Вынужденное нарушение обещания	419
Персонаж вынужден кого-то наказывать	423
Приходится работать совместно с врагом	427
Потеря работы	431
Персонаж лишается средства передвижения	435
Вынужденное неподчинение приказу	439
Плохие результаты анализа эффективности работы	443
Трудности с сохранением баланса между работой и личной жизнью	447

Давление обстоятельств и цейтнот

Ужесточение требований к сроку	451
Персонаж опаздывает из-за накладки, задержки	455
Персонажа шантажируют	459
Персонажу ставят ультиматум	463
На персонажа ведется охота	467
Вынужденное ожидание	471
Неожиданные обязательства	475
Персонаж оказывается в центре внимания	479
Персонаж заблудился	483
Необходимость уложиться в определенное время	487

Необходимость доказывать свою невиновность	491
Непредвиденные расходы	495
Пропуск важной встречи или срыв сроков	499
Персонаж понимает, что находится в невыгодном положении.	502
Нежелательное внимание к персонажу	507

Безвыигрышные сценарии

Между двух огней	511
Персонаж обречен на неудачу	515
Невозможность спасти всех	519
Противоречие внутренних потребностей или желаний... ..	522
Приходится сделать другому больно, чтобы спасти от большей беды	526
Выбор меньшего из двух зол	531
Необходимость пожертвовать одним ради блага многих ...	535

Приложение А

Как поведет себя персонаж в конфликтной ситуации?	539
---	-----

Приложение Б

Какой внутренний конфликт переживает персонаж?.....	541
---	-----

Роль конфликта в повествовании: формирование образов героев

.....

Внимание, вопрос: что притягивает нас в литературных произведениях, но в жизни, словно скандалящий малыш, вызывает желание сбежать? Конфликт.

Ничего удивительного. Конфликт — это боль. Хаос. Непредсказуемость. Его следствия — разрушенные планы, бесплодные усилия, стресс и тревога. Он загоняет нас в угол, питается нашими самыми сильными страхами и заставляет выходить за пределы собственных возможностей, как умственных, так и физических. Нет, нам не по душе конфликты — во всяком случае, серьезные. Лучше составить план и, следуя ему, спокойно добраться до финиша.

Однако в художественном тексте все иначе. Поглощенные книгой, мы мазохистски наслаждаемся каждым разочарованием, ударом в спину и падением героя с обрыва. Низвергните на нас огонь и яд! Поставьте перед ужасным, невыносимым выбором! Создайте чудовище с острейшими клыками и выпустите его на волю! Нам всегда будет мало.

Какая ирония: в литературе мы не можем насытиться именно тем, чего стараемся избежать в реальности. Однако с точки зрения психологии это совершенно логично. Книжки почти

не вызывают у нас инстинктивную реакцию «бей или беги», позволяя безопасно переживать конфликт. В конце концов, все эти неприятности происходят с другими. Разумеется, если история хорошо написана, она захватывает нас, и мы сродняемся с персонажами, отчасти испытывая их ужас, гнев и растерянность. Мы ассоциируем их опыт со своим, поскольку и сами знаем, как мучительны страх и неопределенность и что чувствуешь, потерпев сокрушительное поражение.

Книга позволяет нам из первого ряда наблюдать, как жизнь швыряет главного героя в галтовочный барабан. Безжалостная машина сокрушит его и обратит в прах? Или персонаж выйдет из нее отшлифованным, избавленным от зазубрин и будет гореть лишь тем, чтобы любой ценой достичь цели?

Мы надеемся именно на второй вариант: герой выстоит. Ведь реальность и вымысел сходятся в одной очень важной точке: это эйфория от успеха. Когда заветная цель достигнута, этот головокружительный момент ни с чем не сравнить — и неважно, кто его испытывает: мы сами или персонажи. Здесь-то и таится подлинная ирония. Ничто не делает миг победы столь мощным, духовно-подъемным и наполненным, как *осознание того, чего это стоило*: каких трудов, жертв и потерь. И это чувство лишь усиливается, если есть противодействие, препятствия, проблемы и вызовы. Иными словами, *конфликт*. Пусть мы не жалуем превратности жизни и стараемся их избегать, однако именно их преодоление позволяет нам ощутить всю полноту бытия.

В литературе конфликт — это горнило, в котором закаляются и формируются персонажи. На внешнем уровне он движет сюжет, обеспечивая сопротивление — оно необходимо, чтобы персонажи глубже познавали мир, делали выбор и совершали поступки ради достижения желаемого. На внутреннем — создает постоянное противоборство страхов, убеждений, потребностей, ценностей и устремлений героя. В конечном счете конфликт нуждается героя выбрать образ мыслей и действий: или прежний,

устаревший, или новый, приобретенный с опытом. Лишь один из двух вариантов приведет персонажа к цели. Майкл Хейг, эксперт по писательскому мастерству, называет это выбором между жизнью в страхе и жизнью храбреца. Сумеет ли герой принять сложное решение, подойти к краю обрыва, несмотря на опасения, и открыто встретить перемены — или отступит? Борьба взаимосвязанных элементов в системе убеждений персонажа — вот что притягивает читателей и вызывает у них мощный эмоциональный отклик, так как им тоже доводилось прикладывать немалые усилия, чтобы преодолевать страхи и расти над собой.

Если подобный внутренний диалог наводит вас на мысли об арке персонажа, вы понимаете, к чему мы клоним. Хотя конфликт — суровый учитель, он дает героям возможность познать самих себя. Но есть одно условие: их прежние «я» должны остаться в прошлом. Таким образом, конфликт определяет развитие персонажа: требует действий, побуждая идти вперед, бороться и подтверждать приверженность цели. Это доказывает читателям, что герой чего-то стоит. Конфликт заставит персонажей выйти за пределы возможного. В самый острый момент они обнаружат свою истинную сущность: нравственные основы, ценности и взгляды.

Победит ли герой или потерпит поражение, в конце истории он не будет таким же, как в ее начале, потому что конфликт — это предвестник перемен.

Комбинация «сюжет — конфликт»

.....

В 2016 году Вермонтский и Аделаидский университеты инициировали масштабное исследование. Его участники проанализировали эмоциональные арки 1737 литературных произведений из собрания проекта «Гутенберг» и выделили используемые в них основные схемы*. Сколько же получилось? Всего шесть. Любому тексту соответствовал один из шести уникальных сюжетов, каждый из которых развивается в рамках повествования определенным образом.

Из нищего в принцы. Персонаж, поначалу находившийся в неблагоприятных условиях, преодолевает невзгоды и добивается успеха. Сюжет представляет собой неуклонное восхождение — движение от неудач к триумфу (подъем со дна отчаяния).

Из принца в нищие. Исходно герой имеет все, но затем терпит полный крах. Его трагедия от начала и до конца строго следует схеме падения (изгнание из рая).

* LaFrance Adrienne. An A. I. Says There Are Six Main Kinds of Stories. The Atlantic. 2018. 1 Nov.

Человек в яме. Жизнь персонажа, привыкшего к благополучию, рушится. Он оказывается в глубочайшей бездне, откуда затем пытается выбраться. В такой схеме между двумя высшими точками присутствует провал (падение — подъем).

Икар. Этот сюжет восходит к древнегреческому мифу, герой которого совершил побег из заключения, надев крылья из воска и птичьих перьев. Однако Икар пренебрег предостережением не взлетать слишком высоко и разбился — солнце растопило воск, и крылья рассыпались. Для этой схемы характерны возвышение и последующий непоправимый крах (подъем — падение).

Золушка. Несчастному персонажу улыбается удача, но лишь на миг. За исполнением желаний сразу следует падение в пучину бедствий. Однако это еще не конец. Сказка продолжается, и героя ждет блистательное возвращение (подъем — падение — подъем).

Эдип. Как и в одноименной греческой трагедии, жизнь героя складывается счастливо, но вскоре случается беда. Ему удастся вырваться из ловушки, однако взлет недолог, и персонаж покоряется мрачной судьбе (падение — подъем — падение).

Это не первая и не последняя попытка выделить основные сюжетные схемы. Как и любые достойные обсуждения темы, подобные теории вызывают активные споры. В том числе о том, сколько сюжетов должно быть в арсенале повествователя. Три? Семь? Тридцать шесть? Уму непостижимо, что миллионы (если не миллиарды) историй в западной культуре — в художественной литературе, кино, на телевидении, в играх, рекламе и т. д. — восходят буквально к горстке сюжетов. Это кажется невероятным. Столько оригинальных захватывающих произведений — и в каждом из них воспроизводятся одни и те же сюжетные конструкции? В чем секрет?

Главным образом в конфликте.

Мы сознаем, что это смелое заявление. Пожалуйста, поймите нас правильно: безусловно, уникальность конкретной истории в огромной мере зависит и от персонажей. Разнообразие черт характера, вариантов предыстории, желаний, потребностей и т. д. позволяет создавать великое множество героев. Однако у любого персонажа, независимо от его особенностей, есть цель, задающая направление. Точно усталый турист, спешащий в свой номер в отеле, он волен поехать на лифте или подняться по лестнице — но должен остановиться на определенном этаже. Конфликт же свободно распоряжается во всей гостинице. Словно проказливый ребенок, от которого одни проблемы, он способен нажать на все кнопки лифта, побывать на всех этажах, устроить пожар на лестничной клетке или вышвырнуть мебель в окно. Возможности конфликта, для того чтобы придать свежее звучание истории или сцене, неисчерпаемы.

Чем насыщеннее конфликт в произведении, тем лучше. Выдающееся повествование — это бесконечная череда препятствий, помех и головоломок: в каждый момент история обновляется благодаря возникающим проблемам. Однако это не значит, что конфликт не имеет структуры и его следует вводить как попало, необдуманно. Разногласия и противодействие должны развивать историю, создавая значимые трудности, которые становятся испытанием для персонажей. Кроме того, каждому произведению необходимо центральное противостояние. Число сюжетных схем ограничено — и точно так же ограничен набор типов конфликта, давно сложившихся в литературе.

Герой против героя. В этом сценарии протагонист на равных ведет битву характеров с другим персонажем. Это могут быть соперники, как владельцы спортзалов Питер и Уайт в фильме «Вышибалы» (Dodgeball), или конкуренты, как персонажи «Ночных игр» (Game Night), или враги с противоположными

потребностями, желаниями или планами — например, Джон Макклейн и Ганс Грубер в «Крепком орешке» (Die Hard). Подобное напряжение возникает и в любовных отношениях, как у Уэсли и Лютика в фильме «Принцесса-невеста» (The Princess Bride), и в дружбе — у Бреннана Хафа и Дейла Добака в «Сводных братьях» (Step Brothers): герои то сближаются, то отталкивают друг друга. Неважно, преследуют ли два персонажа взаимоисключающие цели или жаждут одного и того же. Их разногласия в любом случае приводят к столкновениям, и, как правило, кто-то из них берет верх. Побеждает не всегда один и тот же: острота ума, умения и возможности героев сравнимы. Так соотношение сил постоянно меняется, пока история не подойдет к финалу и не разрешится.

Герой против общества. Здесь персонаж сталкивается с непреодолимыми, на первый взгляд, препятствиями, бросая вызов обществу или могущественной структуре. В фильме «Три билборда на границе Эббинга, Миссури» (Three Billboards Outside Ebbing, Missouri) Милдред Хейс идет на конфликт с полицейским управлением, чтобы справедливость восторжествовала и убийцу ее дочери наказали. В трилогии «Голодные игры» (The Hunger Games) Китнисс Эвердин возглавляет восстание против правительства. Оскар Шиндлер противостоит жестокому нацистскому государству, стараясь спасти как можно больше евреев («Список Шиндлера», Schindler's List). При таком конфликте риск и ставки для героя очень высоки, поскольку он должен быть готов поступиться многим ради своих убеждений.

Герой против природы. В этом случае персонаж противостоит стихии и естественному окружению, будь то погода в «Идеальном шторме» (The Perfect Storm), непроходимая территория в фильмах «Дикая» (Wild) и «127 часов» (127 Hours) или дикие животные в «Выжившем» (The Revenant). Необходимо

приручить силы природы или выдержать их напор, чтобы добиться успеха.

Герой против технологий. Такой конфликт заставляет персонажа противостоять техногенным факторам или машине. Например, это столкновение Сары Коннор с Терминатором или борьба Нео с Матрицей. Часто, если угроза очень велика, персонажи оказываются на грани гибели и спасаются лишь чудом. Преодоление препятствий технологического характера требует от них находчивости, специальных знаний, особых способностей и мужества.

Герой против сверхъестественного. Конфликт этого типа предполагает, что персонажу противостоит нечто, выходящее (хотя бы отчасти) за пределы его понимания. Он может бороться со сверхъестественной или магической силой, как Дэнни Торранс из романа Стивена Кинга «Доктор Сон» (Doctor Sleep); быть одержимым, подобно Джонни Блэйзу из фильма «Призрачный гонщик» (Ghost Rider), или полубогом, восстающим против других божеств и предначертанной судьбы, как, например, герой сериала «Перси Джексон и Олимпийцы» (Percy Jackson and the Olympians). Иногда в рамках этой схемы выделяют подтипы «Герой против бога» и «Герой против судьбы».

Герой против самого себя. Это преимущественно личностный (и нередко самый притягательный) тип конфликта, поскольку противоречия возникают в системе убеждений персонажа. Сильная история такого рода обязательно подносит к лицу героя зеркало и демонстрирует его внутреннюю битву — ведь собственные желания, совершенные поступки или планы на будущее вызывают у него смешанные чувства.

Вспомним Джейсона Борна из «Идентификации Борна» (The Bourne Identity) — человека с амнезией, убегающего от людей, которые пытаются его уничтожить. Он лишь хочет, чтобы к нему

вернулась память и его оставили в покое. Однако чем больше ему удастся узнать о своем прошлом, тем яснее понимание, что он не заслуживает свободы или шанса начать все заново. Другой пример — Декстер Морган, герой телесериала «Декстер» (Dexter), серийный убийца со своеобразным принципом: истреблять только других опасных преступников. Он ведет двойную жизнь: адаптированного к общественным нормам эксперта полиции, анализирующего следы крови, и социопата с тягой к убийству, вершащего самосуд. В ходе событий становится очевидно, что для Декстера конфликт не ограничивается необходимостью избежать разоблачения, чтобы можно было продолжать охоту на жертв. Война идет и у него внутри: герой не способен полностью принять свою темную сторону, поскольку некоторые люди становятся ему дороги.

Практически в любой истории сочетаются несколько типов конфликта, перечисленных выше, но только один будет самым важным. Это центральный конфликт, лежащий в основе сюжета.

Конфликт — это борьба

Любое противостояние сводится к одному — борьбе двух антагонистических сил. Какие бы сценарии вы ни использовали, все они находятся в спектре между внешним и внутренним конфликтом. **Внешний конфликт** порождают люди и обстоятельства, с которыми ваш персонаж сталкивается в окружающем его мире, а в основе **внутреннего конфликта** лежат собственные переживания и система ценностей героя. И тот и другой в обилии представлены в хорошей истории, потому что ее главная движущая сила, ее живое начало — протагонист. А это сложная личность с многоуровневыми потребностями, взглядами, страхами и желаниями. Каждый раз, когда необходимо отреагировать на внешний конфликт, герой должен выбрать, как ему следует поступить. Соответственно, действие, то есть *что* происходит,

всегда оказывается связано с мотивацией — *почему* это происходит: с нуждами, ценностями и основополагающими убеждениями героя, которые и заставляют его действовать.

Уникальные внутренние движущие силы делают персонажа самым собой, и в каждой ситуации он обращается к ним в поисках верного решения. Оно не всегда дается легко или по наитию, потому что часто эти движущие силы конфликтуют между собой. Например, героиня вашей истории **нуждается** в любви, но **убеждена**, что не заслуживает ее. Тем не менее она **желает** возлюбленного, хотя и **боится** быть отвергнутой, ведь прежде ей не везло в романтических отношениях.

Представьте, какая битва развернется, если ввести нужный конфликт в правильной ситуации! Допустим, после череды неудач героиня поклялась никогда больше не влюбляться. И вот они с товарищем по команде начинают дружескую перепалку после студенческого матча по софтболу. Смеются и шутят, пока собирают инвентарь и идут к парковке, а тем временем между ними возникает «химия». Кончается тем, что товарищ предлагает где-нибудь посидеть после игры.

Что ответит героиня? К чему прислушается: к *потребности* и *желанию* или к *страху* и *ложным убеждениям*? А что, если решение осложняется другими факторами? Скажем, у них большая разница в возрасте или он ее начальник. Ее нравственные представления о должном и недолжном задушат в зародыше саму мысль о свидании? Или голос разума смолкнет под натиском желания, потому что между персонажами уже пробежала искра?

Внутренний конфликт этого типа фактически является частью ДНК персонажа. Ведь героев, как и нас, меняют время и опыт, под влиянием которых совершенствуется (или деградирует) их мировосприятие. Любая ситуация во внешнем мире требует осмысления и оценки, и лишь после этого можно переходить к действию. Значимый же конфликт бросает вызов системе

убеждений персонажа, а следовательно, способен изменить его *внутренне*. Взаимное формирование героя и конфликта происходит в цикле изменения и роста или, наоборот, упадка.

Однако развитие персонажа на этом не заканчивается. Есть и внешний конфликт, также заставляющий героя, скажем так, изготавиться к битве и мобилизовать все, чем он располагает: умения, план действий, воображение, знания, — чтобы во всеоружии встретить вызов или угрозу. В итоге он осознает свои актуальные возможности и степень готовности к очередному конфликту.

Представим следующую ситуацию. Мелисса складывает покупки в машину. К ней обращается женщина, потерявшая маленького сына. Ребенок куда-то ушел, пока она болтала с подружкой на парковке.

Мелисса и сама мать, поэтому сразу же бросается на помощь. Кинув тележку, она осматривает парковку — не мелькнет ли где-нибудь лохматая рыжая макушка. Задаёт один вопрос за другим: где его видели в последний раз, сколько ему лет? Поглощенная поисками, Мелисса не замечает, как женщина вытаскивает из ее тележки кошелек. В какой-то момент женщина убегает, чтобы сообщить о происшествии администрации магазина. И только потом, значительно позже ее исчезновения, Мелисса понимает, что ее обвели вокруг пальца.

Зачастую конфликт застает персонажа врасплох, вынуждая действовать по ситуации: сделать все возможное в сложившихся обстоятельствах. Победа выявит сильные стороны героя — то, чем можно гордиться, или же слабости, над которыми следует поработать. Поражение покажет, насколько сильнее противник, или укажет на слепую зону. Как в приведенном примере, когда материнский инстинкт героини был использован против нее.

В идеальном мире ретроспективный анализ событий подсказал бы персонажу, что произойдет дальше и как к этому лучше подготовиться. Однако в реальности ситуация нередко вызывает

внутренний конфликт. Особенно если примешивается самобичевание, вызывая у героя пугающие мысли, что он «недотягивает», недостаточно хорош и всех подводит. Подобная негативная реакция мешает адекватно оценивать случившееся и грозит стать для него тормозом.

В этом случае персонаж, возможно, разуверится в своей интуиции и начнет сомневаться в чужих мотивах, что повредит его отношениям с окружающими. Скажем, в следующий раз Мелисса резко откажет тому, кто просит о помощи, потому что считает себя легковой и не хочет, чтобы этим воспользовались. Если же впоследствии она узнает, что проситель действительно был в беде, ее чувство собственного достоинства и самоуважение пострадают еще сильнее.

Однако не только негативный опыт способен повлиять на внутренний мир персонажа. Если в дальнейшем героиня доверится кому-то и будет вознаграждена за это, ее самооценка восстановится, а мировосприятие изменится — оказывается, есть и хорошие люди.

Продумайте масштаб и глубину конфликта

Разнообразие конфликтов — вот что насыщает историю искрящейся энергией. Это относится и к центральному конфликту, составляющему основу сюжета, и к препятствиям, встающим перед героем в конкретной сцене, предназначение которых — оказать на него давление и поднять ставки. В выдающейся истории не пережевывается один и тот же конфликт. Она подпитывается различными его типами, органично сочетающимися с главной идеей повествования. Благодаря этому вызовы сыплются на героя со всех сторон.

Можно также **соединять разные типы конфликтов**, создавая нечто самобытное. В романе Стивена Кинга «Кристина» (Christine) рассказывается о машине «Плимут Фурия» 1958 года

выпуска — разумной, злобной и кровожадной. Убив очередного человека, «Кристина» восстанавливается, уничтожая все улики. Так для персонажей, Денниса Гилдера и Ли Кэб, возникает конфликт — очень сложный, поскольку он одновременно *сверхъестественный* и *технологический*.

Другой пример — фильм «Сплит» (Split), в главном герое которого — Кевине Крамбе — живут двадцать три личности, одна другой страшнее и опаснее. Одни пытаются помочь жертвам, запертым в подвале дома Крамба, другие упиваются ролью похитителя. Эта сюжетная основа была бы хрестоматийной историей о «герое против самого себя», если бы (внимание, спойлер!) одна из личностей не являлась жестоким существом — не вполне человеческим — с особыми возможностями и сверхспособностями. Неожиданное добавление конфликта «герой против сверхъестественного» создает нечто новое и леденящее душу, освежая стандартный замысел и делая его незабываемым.

Категории конфликта

Чтобы использовать конфликт в полной мере, его следует вводить в тот момент, когда он окажет максимальное воздействие. Будет он масштабным или мелким — неважно, ваши персонажи, особенно протагонист, должны находиться в его эпицентре. Конечно, автомобильная погоня со столкновениями и взрывами впечатляет. Однако читатели хотят видеть, как конфликт влияет непосредственно на героя, к которому успели привязаться. Поэтому мы рекомендуем смотреть на препятствия и сложности с точки зрения персонажа. Прежде всего задумайтесь, как происходящее скажется на нем. Тогда вы создадите конфликт, который поддержит заинтересованность читателей, поднимет ставки для героя, породит личные проблемы и внутреннюю борьбу, а также заложит основу для озарений, внутреннего роста и развития.

Межличностные трения

Блицопрос: насколько важны для вас личные отношения — например, с супругом, ребенком или любимыми родственниками и друзьями? А что вы скажете о взаимодействии с коллегой, ни разу не забывшей о вашем дне рождения? С товарищем-писателем, который всегда находит время почитать ваши тексты и дать обратную связь? С соседом, который кормит вашу кошку, если вам нужно уехать?

У каждого из нас есть отношения с людьми, которых мы горячо любим, о ком заботимся, ради кого готовы пожертвовать собой. Мы также связаны с бесчисленным множеством других людей — скажем, с родней, проходящей по категории «все сложно», или с теми, кого терпеть не можем и всячески избегаем (или хотели бы иметь такую возможность). О, если бы можно было решать самому, кого впустить в свой мир, а перед кем захлопнуть дверь! К сожалению, в жизни все иначе — и у нас самих, и у наших персонажей.

Любые отношения — здоровые и неблагополучные, гармоничные и токсичные — сложны, потому что сложны персонажи. Своими словами и действиями они постоянно испытывают на прочность узы, связывающие их с окружающими. Герои заставляют друг друга то преисполниться благодарности, то в ужасе отпрянуть. Независимо от намерений, они могут спровоцировать конфликт, если под влиянием страхов и сомнений начнут реагировать остро или делать глупости.

Межличностное напряжение может быть приятным (беззлые поддразнивания сестер и братьев или обмен влюбленных взглядами, полными чувства). Но чаще встречается иной тип — тот, что сопровождается неуютной паузой после спора или уколom боли из-за раскрытой по легкомыслию тайны. Вследствие конфликтов, создающих проблемы в отношениях, персонажи легко поддаются эмоциям. Так растет вероятность срыва, нарушения личных или профессиональных границ или ошибки, влекущей за собой новые проблемы.

У комбинации «конфликт — отношения» есть еще одна замечательная сторона: и на работе, и в жизни герой вовлечен в густую, как паутина, сеть межличностных связей. Конфликт, вызывающий напряжение в одних отношениях, затронет и другие, создав огромное количество затруднений. Это пригодится, если нужно опустить героя на самое дно, подорвав его репутацию, лишив самых надежных союзников или заставив выбирать между семьей и карьерой. Такое испытание мотивирует его разобраться во взаимодействии с окружающими и заставляет взглянуть на себя со стороны. Возможно, осознав свои недостатки, герой захочет развиваться и меняться. Точный выбор конфликта позволяет напомнить персонажу, кто он, за что борется... и почему.

Долг и ответственность

Есть еще одна возможность привнести конфликт в жизнь персонажа. Существующее положение дел может измениться к худшему под давлением накапливающихся забот и обязательств. Их бремя становится особенно тяжелым, если они связаны с личной и профессиональной сферами. Всем нам прекрасно известна шаткость равновесия между работой и семьей. Без работы будет нечем оплачивать счета, но она становится источником раздора, если накладывает отпечаток на семью. Долгие часы в офисе, частые командировки, неспособность оставить за порогом дома профессиональные проблемы, необходимость вести переписку в свободное время — все это осложняет супружеские и семейные отношения. Трения неизбежны и в случае, если заработков не хватает на взносы по ипотеке или груз домашних дел ложится только на одного из партнеров.

Дом — самое священное и безопасное место. Но что, если он превратился в пороховую бочку? Насколько серьезным должен быть дополнительный конфликт, чтобы разнести его на мелкие кусочки? Допустим, престарелый отец героини заболел

и нуждается в уходе. Или она попала в автомобильную аварию, а ремонт и лечение обходятся дорого. Хрупкая конструкция ее жизни внезапно рушится. Ухаживая за отцом и оттого уделяя работе меньше внимания, героиня, возможно, дает своему конкуренту шанс выдвинуться. В результате она лишается повышения в должности и прибавки к зарплате. Как она поступит, когда вырастут страховые взносы или наступит срок оплаты счета из больницы? И что произойдет, если она нарушит обещание отдохнуть всей семьей на море? А ведь это должно было примирить домочадцев с ее бесконечной работой. Проблема. Последствия. Конфликт.

Будем честны: играть на чувстве долга и ответственности персонажа — удар ниже пояса. Нет ничего ужаснее чувства вины из-за того, что ты сплеховал, а расплачиваются за это другие. Подводит ли ваша героиня коллег или пропускает концерт ребенка, ее стресс усиливается, и она теряет самоуважение. Даже если виной всему внешние обстоятельства, неподвластные ей, она будет казнить себя за то, что не справилась.

С другой стороны, для героини это постоянный раздражитель. Следовательно, у нее будет сильнейший стимул искать выход из тупика, в котором она оказалась. Возможно, боязнь подвести других поможет ей сбросить с себя ненужные обязательства, освободиться от токсичных влияний и людей, а также расставить приоритеты. Ее лучшие навыки (или новые, которые еще только предстоит получить) помогут ей выбраться из ямы конфликта.

Но вдруг героиня так и не находит способа облегчить свое бремя и в итоге вредит тем, кого любит и уважает? Что ж, иногда мы именно этого и хотим — чтобы наши персонажи рухнули в пропасть вины, стыда и уничтожения. Некоторым героям нужно, чтобы весь их мир пошел прахом. Лишь тогда они увидят то, что очевидно для окружающих: что они слишком много на себя взвалили, что их используют или что настало время все

изменить дома или на работе. Если ваш персонаж находится на отрезке арки с восходящей траекторией, то крах может дать начало чему-то новому — более здоровому, что поможет обрести столь желанные гармонию и защищенность.

Неудачи и ошибки

Можете ли вы вспомнить свою последнюю серьезную ошибку? Не подгоревший тост или нечто подобное, а настоящий провал. Возможно, вы забыли забрать ребенка из школы, по небрежности оставили ноутбук подруги на скамейке в парке или обругали соседа в сообщении, которое считали конфиденциальным, однако оно почему-то оказалось в районном чате.

Поняв, что натворили, мы цепенеем. Дыхание перехватывает. Весь мир вдруг надвигается и воспринимается очень четко, когда ум постигает ошибку во всех невыносимых подробностях. Наконец, мы обреченно выдыхаем с протяжным низким «не-е-ет». Это не отрицание, а страстное желание вернуться в прошлое и исправить содеянное, хотя такой возможности, конечно же, нет.

Этот момент — настоящая пытка, ведь в реальной жизни мы всеми силами стараемся избежать неудач и промахов. Ошибки высвечивают нашу несостоятельность будто прожектором, и часто мы сами становимся своими самыми безжалостными критиками. В художественной литературе провал или оплошность персонажа должны иметь последствия, и писателю нельзя об этом забывать. Допустим, пострадал кто-то из близких героя или совершилась несправедливость. Возможно, был упущен удачный шанс, возникла новая угроза и достижение конечной цели отдалилось. Как правило, видя отрицательные последствия своей ошибки, персонажи винят в этом себя, что подрывает их самооценку. Герой чувствует, что оказался в тупике, и мучительно осознает, что не контролирует ситуацию. Он не способен изменить случившееся, и ему не укрыться от лавины негативных переживаний.

Что касается последствий неудачи или ошибки, возможны два варианта. Паникуя, персонаж перестает владеть эмоциями и мысленно фиксируется на самом плохом сценарии. Он убежден: для предотвращения катастрофы надо действовать немедленно, однако ему не хватает уравновешенности или беспристрастности, чтобы обдумать все как следует. В результате герой, как правило, попадает в еще более серьезные неприятности, что плохо для него, но хорошо для вас и для истории — ведь это *конфликт*!

Неудача или промах — это еще и шанс узнать что-либо новое и вырасти над собой. Вот он, второй путь для персонажа. Совершив ошибку, герой может взглянуть на ситуацию под другим углом зрения. Им движет страстная увлеченность или он просто плывет по течению и делает то, чего от него ожидают? Не пора ли научиться говорить «нет», чтобы не распылять силы? Не пора ли остановиться и пересмотреть свои поступки и их причины?

Падение причиняет боль, но также становится контрольной точкой. Оно заставляет персонажа оценить, куда он движется, и принять важное решение. На верном ли он пути, достойную ли цель преследует и по силам ли она? Как действовать, чтобы не потерпеть неудачу в следующий раз? Если герой осмысляет произошедшее и понимает необходимость еще одной попытки, то нам становится ясно: он готов меняться. Это знаменательный момент его арки. Факторы, которые могли бы ему помешать (образ мышления, неспособность принимать помощь или советы и т. д.), больше не доставят проблем, потому что он стремится к развитию.

Искушения и моральные дилеммы

А теперь ослабьте ремень и готовьтесь попировать вволю! Вас ждет праздничное изобилие, ведь нравственная проблематика затрагивает базовую систему убеждений персонажа, вокруг которой формируются его идентичность и мировоззрение. Возможно, это самый важный из создаваемых вами конфликтов. Он ставит

героя перед серьезнейшими вопросами о том, что он чувствует и во что верит. Нравственный конфликт разрывает персонажа на части, заводит его в негостеприимные области неизведанного и заставляет пожертвовать старыми убеждениями ради новых. Настоящее лакомство для писателей, и какое же вкусное!

Искушения и моральные дилеммы по-разному терзают персонажа. Дилемма — это выбор из двух ценностей, обязательств или воззрений, согласующихся с представлением человека о его целостном «я». Искушение предполагает необходимость выбирать между хорошим и дурным. Это кажется самоочевидным лишь на первый взгляд — именно искушения усложняют ситуацию.

В большинстве случаев персонажу в идеале нужно время, чтобы всесторонне обдумать варианты, рассмотреть их с разных сторон, учесть риски и принять решение, интуитивно воспринимаемое как правильное. Однако в интересах повествования мы стремимся сделать такие моменты как можно более мучительными. Конфликты, заставляющие персонажа сомневаться в своих убеждениях или делать выбор поспешно, могут вызвать у него тоску и сожаление.

Что касается искушений, то любое из них, мелкое или большое, предлагает герою по-настоящему желанный, но, возможно, совсем не лучший для него вариант. Воспользуется ли персонаж выпавшим шансом покончить с врагом? Затеет ли интрижку с коллегой в командировке при условии, что вторая половина об этом точно не узнает? Уступив соблазну, герой пересекает границу дозволенного и теряет ясность суждения, поскольку ищет шаткие оправдания для того, чтобы зайти еще дальше.

Чем более личностным становится нравственный конфликт, тем сильнее размываются представления о хорошем и дурном. Например, как поступит персонаж, получив возможность подкупить участника комитета по трансплантации органов, чтобы его ребенок оказался в начале списка ожидания? Будет ли, по его

мнению, правильным оттеснить другого пациента? Что, если этот другой — пятидесятилетний одиночка без обязательств? Справедливо ли, что у этого человека приоритет перед шестнадцатилетним подростком, которому еще жить да жить?

Смягчающие обстоятельства — прекрасная возможность превратить черное и белое в любой оттенок серого. Используйте их, чтобы испытать твердость убеждений персонажа и выяснить, насколько он приблизится к пути, о котором и не помышлял. К примеру, Келлер из фильма «Пленницы» (Prisoners) — уважаемый законопослушный гражданин и любящий отец. Однако все меняется, когда его дочь похищают, а полиции не удается получить признание человека, которого герой считает виновным. Перед Келлером встает трудный вопрос. *На что я готов, чтобы найти дочь?* Решение выливается в отвратительный для него поступок: он похищает и пытается предполагаемого соучастника преступления. В каждой сцене пыток Келлер борется с собственной гуманностью. Хотя он непоколебимо убежден, что перед ним пособник преступника, ему претит намеренно причинять боль. Келлер знает: то, что он делает, — неправильно. И все же герой верит, что это единственная возможность найти дочь. Можно ли его оправдать?

Искушения и дилеммы, особенно в чрезвычайных ситуациях, вызывают сдвиг в системе ценностей персонажа. Его выход в «серую зону» морали и захватывает, и пугает читателей, поскольку они невольно задумываются, как сами действовали бы в подобных обстоятельствах.

Нравственный конфликт полезен не только для того, чтобы персонаж осознал, что он за человек и во что верит. Это еще и прекрасный способ усилить темы повествования, связанные с представлениями о хорошем и плохом, а также с личной идентичностью. Скажем, противоречия сопряжены с давними представлениями или убеждениями героя, а может, его ценности приводят к конфронтации с другими людьми, культурами или