

Сюжет и сюжетная проработка.

Новичкам часто трудно придумывать сюжет, и они плохо представляют, как его творить и что это такое. Обычно у них есть куча идей совершенно не связанных друг с другом, а еще они часто пробуют смешать сотни чужих в одну свою, даже не учитывая насколько это уместно.

То, что новички считают наброском сюжета, я бы назвал облаком идей. А сюжет это нечто иное. Для создания линии повествования надо хорошо понимать, что хочет герой и как он идет к достижению желаемого. Это сходно написанию скрипта для игры. Тут герой повернет налево, пройдет три шага, подпрыгнет и возьмет красную звезду. То есть формирование сюжета, это сухие подробности. Вот, к примеру, так выглядела одна из задумок поста в форумной рпг по Готике.

Злодей Гомез (непись) ворует Латифу (игрок), Проныра (мой герой) случайно видит эту картину и бежит вдогонку. По пути попадаетсся старатель и через него вор передаёт послание Вольфу (другой игрок), чтобы тот собирал толпу для спасения сестрицы. Гомез запирает Латифу в комнате наверху и ставит у дверей стражника, а сам спускается вниз, пировать. Едва стемнеет, Проныра проникает в Старый лагерь, но вояка Торус стоит у ворот в крепость и не пускает его внутрь, однако за пару кусков руды один из старателей делает лестницу, и вор проникает во двор крепости.

Вот это сюжетный сценарий. Тут имеются подробные описания, что происходит, и как герой должен добиться своей цели. Не эти абстрактные идеи скрещивания разных штампов и теорий, не смешение герой-маг-мечник-робот-девочка волшебница, а непосредственное перечисление действий. Заметьте, что все очень упрощено, это описание не дает никакого представления о мире или внешностях героев, оно просто предоставляет последовательность. Всё остальное во власти вашего воображения и фантазии, которая собственно и должна помочь превратить этот сюжет в красивую историю. То есть описания и диалоги – результат вдохновения, но последовательность развития истории – деятельность разума. Именно разум должен определять необходимость действий героя в определенной ситуации. Если главный герой ненавидит свою сестру, то он только порадуетсся её похищению. Если приемная мамаша героя, испытывает к нему плотские интересы, это не мешает ей быть хорошей матерью, но она как дважды любящая женщина не способна ему навредить, да и не хочет. Точно также герой не способен сразу же потащить в постель хомячка, который превратился в прекрасную девушку. У него просто ступор, потому что это существо и его маленький пушистик, кажутся разными существами, и как относиться к девушке он просто не знает. Может ли он почесать её за ушком или просто потрогать? Она ведь хомячок, что она о нём думает? Довольна ли она им?

Давайте, к примеру, рассмотрим один из рассказов, который я разнес и который некоторые граждане пытались защищать, как шедевр. Автор хотел создать крутого героя, убийцу из убийц, супер бойца, который при всей крутости почему-то глупо погиб. Эта новелла зовется Злой монарх. И да, она будто написана двумя разными людьми, поэтому начало полный хлам, а середина очень даже ничего. Я бы даже не удивился, если б узнал, что автор вернулся к новелле спустя долгое время, подкопив опыт, но начало переделывать поленился. Впрочем не суть. Так вот если вы смотрели фильм Леон, то должны понимать кто такой крутой киллер. Незаметный человек, безупречно выполняющий свою работу, никем не замеченный, никем не опознанный. В точности как ниндзя. Если убийцу знает каждая дворовая собака, то и убьют его легко и быстро, он ведь не божество, а человек, то есть должен есть и спать, так что уязвимостей полно. Но почему так вышло с Монархом? Автор просто не дал герою никакой индивидуальности и характера, даже не заметив, что своим бездумным печатанием первого, что в голову пришло, превратил героя в дебила. Ну как он может работать убийцей, если готов резать за одну монетку, которую требовал с ребенка?! Так вот, раз уж начало работы с

сюжетом начинается с героя, то его и надо формировать первым, дать ему особенности, хорошие и плохие стороны. И уже после того как герой есть, работаем дальше. Пусть и у нас будет тот же убийца.

Великий убийца Мао оправляется в путь. Он крут, не любит пить, подкачан, но не применял стероидов, так что не шкаф, неплохо стреляет из пистолета, но в Китае он применяет только тонкие иглы и небольшие ножи. Заказы получает через зашифрованные сервера в Бангладеше, языком общения выбран наиболее редкий в мире. Долго на одном месте не живет, заказы нерегулярны, так что деньги зря не тратит, живет скромно, снимая наличные в банкоматах. Иногда у барыг покупает кредитки, оформленные на подставных лиц, переводит на них деньги для одноразового пользования. Из-за частых переездов предпочитает не таскать много вещей, но если приходится надолго залегать на дно, создает видимость присутствия, беря в аренду вещички вроде костюмов и утвари из секондхэндов. Естественно, убийца не выбирает цель, у убийцы нет способностей чужь негодяев и выявлять наощупь гнезда террористов и насильников. Он просто устраняет цели. Есть предоплата, есть дело. А жертву потом требуется устранить либо бесшумно, как Хитман организовав «несчастный случай», либо провести моментальную атаку. Никаких промахов, никакого шума. Вся информация на клиенте, но сперва перепроверить три раза, своя шкура дороже, чем деньги нанимателя. Убил, уехал, паспорт в печь, одежду туда же, отрастил усы, побрил голову. Снова убил, отрастил бороду, убрал усы, покрасил брови и бороду в другой цвет, надел очки. Новый паспорт, новая квартира, новые задачи.

Вот он нормальный киллер. Он не так ярок, как рвущий всем глотки убер боец с бронзилитовыми бубенцами, но он вполне самостоятелен и живуч, а главное реалистичен. Это его трудно найти и убить, его трудно наказать за содеянное, он может провалиться только один раз, и этот раз будет его смертью. В отличие от героя Монарха, который сам лез на рожон и якобы спасал всех и вся, Мао, рассудителен и вполне понимает истину жизни: всех не спасти, и не всякий спасенный заслуживает спасения. Его смерть может быть случайна, или вызвана из-за особенности характера. Допустим, он не смог убить человека, который внезапно развернулся в последний момент лицом к нему и вдруг обнаружилось, что на руках того типа сидит прелестная веселая девочка, его дочь. Теперь Мао не может просто пырнуть его, но может кинуть нож, убив ребенка, а потом добить жертву, пока тот в панике. Но он не делает этого и решает отступить, что приводит к гибели, потому что папаша девочки не так добр, и, достав пистолет, расправляется с убийцей.

В каждом моменте этого сюжета логика и расчет, но разве он не более красив, чем спутанные попытки показать крутость героя скачущего по миру, как баран без документов и самолета в кармане? Разве Мао не имеет больше достойных черт, которые делают его поистине главным героем? А что в Монархе? Что там есть крутого в главном герое? И мы не касаемся времени после перерождения, только самое начало. Чем он хорош? Он герой? Как бы да, но почему тогда он так мерзок? Всё просто. Автор не дал ему толкового характера, а просто нахлобучил кучу штампов из разных историй, а они привели к такому невнятному герою.

После всего мы имеем детально проработанный персонаж, и даже часть задумки по сюжету. То есть фрагменты жизни героя до гибели и саму смерть. Осталось прописать последовательность и оформить её в красивую завязку. По сути, в настолько продуманной истории героя даже мучаться не надо с созданием сценария действий. Откидываем все мысли о постепенном дохождении к смерти, в топку тонны хвalebных од герою, он должен доказать крутость действиями, а не закадровыми словами автора. Мао умирает, он полон сожалений, но улыбается, глядя в глаза ребенку, которого напугал звук выстрела. Она еще не поняла, что причиной громкого «бум» был пистолет в руке её отца, но зато она вполне осознала, что странный дяденька, сжимавший в руке нож, растерялся, когда увидел её, что он убрал оружие

и рванул в сторону, чтобы скрыться. Он преступник, убийца, его работа устранять неугодных, и если б сегодня он выполнил заказ, то его счет на Багамах подрос бы на пару миллионов. Но одна девочка изменила всё. Долгие годы в качестве убийцы подошли к концу, но разве это повод для сожалений? Все смертны, все когда-то исчезнут. Темнота.

И вот тут начинается история с перерождением. А представленное выше лишь набросок сюжета с вкраплениями описаний сцены и чувств героя. Вот то, что должно следовать после сотворения героя и придумке сюжета завязки. Далее просто добавляем описаний и красот, расширяем и детализируем события, добавляем случайных свидетелей и вспышки угасающего сознания окутанного памятью о прошлом.

У нас есть красивая завязка, но теперь нужна новая линия сюжета, чтобы представить мир в котором оказался герой, его новая судьба. И мы снова пишем. Он очнулся/проснулся/его растолкали некие лица или лицо (парень/девушка/старик/старуха/ребенок/бобер/змея). Мир азиатский или средневековый европейский, ацтекский или славянский. Звери обычные или мутанты, монстры или все виды разом. Богат он или нищ в новой жизни, есть ли родственники и любимые? Куча вопросов которые надо заранее решить, и составить досье с характерами персов, внешними данными и их историей жизни последних лет, кто есть кто, кем работает и прочее.

И после сотворения новых персон мы опять начинаем строчить сюжетный сценарий.

Мао очнулся благодаря тому, что кто-то его сильно тряс. Открыв глаза, он ошалел от увиденного: вокруг джунгли, а его самого тащат два дикаря в шкурах и перьях, привязав к палке руки и ноги вроде кабанчика пойманного на охоте. Он не может бежать, но материться ему никто не запрещал, так что дикари вынуждены остановиться и заткнуть рот Мао пучком травы, завернутым в лист и связанным жестким стеблем. Таким образом, его доставляют в город майя, везде пирамиды, кучки черепов, ступенчатый городок, будто прилипший к горе, квадратные домики с узкими входами, однако рост местных жителей около метра восьмидесяти. Подкачаные, похоже не испытывают нехватки пищи. Охотники относят героя к своему старейшине и тот начинает его бранить и ругать, мол, гад такой, по что нашу кукурузу ворует, чмо болотное? Неужто богов не боишься. А Мао смекает, что речь старца ему понятна, да и ручонки как-то загорелыми стали. Его развязывают, а он получив свободу пытается понять где находится и при опасности скрутить старика и прикрывшись им удрать куда подальше.

В общем, сценарий пишется именно так. Подробные действия героя с некоторыми фрагментами сцены и окружающего мира, иногда присутствуют чувства героя, в виде: «он понимает» или «ему это неприятно». Теперь что касается логики. Хочется создать крутого героя – флаг в руки. Но не пытайтесь совместить в одной истории всё прочитанное вами. Кот-культиватор – это одно, но если он еще и маг и рядом с ним девочки-цундере, роботы и инопланетянки, да еще при этом он хочет спасти мир от злых енотов-завоевателей, среди которых некромант-людоед, то вы явно пили подозрительный чай. Сосредоточьтесь на чем-то одном. Магия значит магия, ци значит ци. Противостояние ци и магии – отлично, но не ци-магия в техном мире. Не надо культивировать волшебство в дантяне. Это разные концепции. Точно также не надо делать из заведомо отчаявшегося героя радостного и веселого, не надо делать, что герой после трагедии выглядит таким счастливым, будто не родственника потерял, а выиграл в лотерею миллиард. Да и сам концепт магии многие недооценивают. Почему-то некоторым кажется, что магия сама по себе недостаточно крута, и герою надо совершать подвиги на грани божественного. А в чем крутость бога? Он очень многое может, но какой смысл в развитии после достижения божественности? Ты и так велик. Тем более что надо понимать насколько это опасно для мира. Рассердился и случайно убил любимую девчонку, и

даже душу распылил и вернуть не можешь. Хорошо это? Конечно нет. Поэтому герой не должен быть совершенным и завершенным существом, это просто обесценит его подвиги и возможности. История станет однообразной. Ванпанчмэн – наглядное доказательство тому, как скучно быть самым крутым в мире. Сайтама намеренно не улучшает свою жизнь, живя в такой квартирке, потому что даже получи он хоромы царские, что изменилось бы? Ничего хорошего это бы не дало, тем более что в его квартале довольно часто спаунятся монстры, хоть как-то разгоняя однообразие дней. Пока он не встречается Геноса, жизнь Сайтамы уныла. И ваши истории должны быть не о самом крутом перце в мире, а о человеке, старающемся стать крутым, человеке живом и органичном, с эмоциями и чувствами, с переживаниями, и мозгами. И еще одно. Если вам надоели некоторые старые персонажи, то избавляйтесь от них аккуратно, без нелепостей. Думайте «зачем» перед каждым действием героя или других персон. Зачем нужно нападать на страну? Почему король хочет призвать героя? Что мешает королю разобраться с проблемой самостоятельно? Почему в мире магии самые крутые - выходцы из миров без магии? Целая куча зачем и почему должна встречаться по ходу создания сюжета, и только ответив на эти вопросы надо двигаться вперед. Причем не просто сделать «а вот так покатит», но реально подумать. Вот едут впереди телеги с товаром, там сидят наемники, а герой с бандой хотят их грабануть. Как они этого достигнут? Кто-то сразу напишет: «А вот просто кинутся вперед и всех порубят». Но это просто глупо. Пока бандиты дерутся с охраной, телеги улизнут. А если валить деревья на пути, то это помешает потом эти самые телеги убрать прочь с дороги и разграбить. Постарайтесь рассмотреть ситуацию с разных сторон, со стороны бандитов, со стороны купцов, с позиции охраны и строения местности. Тогда появится логика. Вокруг лес, валить деревья глупо – этот звук раздается на много километров вокруг, предупреждая жертв налета. Вот выкопать яму или траншею, чтобы колеса телеги не смогли выбраться – самое то. Тем более что засыпать проще простого. Охрана, разумеется, не даст телеге въехать в траншею и остановит обоз. Едва завидев подобную проблему, они начнут подымать тревогу и готовиться к битве. Поэтому что? Правильно. Атаковать надо до того как кто-то заметит это препятствие. Напуганные купцы попытаются удрать и застрянут, а тут их настигнет вторая группа воров, пока первая отвлекает большинство охранников. Просто подумав, как бы вели себя все стороны, и, приняв во внимание местность, мы получим разумный план действий. И так каждая сцена, каждый момент, где полагается делать выбор или создавать экшен.