Генератор идей. Метод мозгового штурма, приемы отрицания и ломки штампов.

Застой идей довольно унылая вещь, особенно для авторов новелл, и для решения этих трудностей можно предложить метод мозгового штурма. Говорят, этот способ придумали ученые, когда пытались понять, что дальше исследовать, но достоверных данных нет. Впрочем, действенность метода это не умаляет. Суть в следующем: несколько человек подряд начинают предлагать идеи или просто нести первое, что в голову взбредет, а потом из всего этого иногда возникает что-то действенное.

Это происходит примерно так.

- Жила была принцесса и…

- …был у неё крокодил…

- …синий….

- …и толстый….

- И мог летать.

- Однажды она оседлала его и отправилась путешествовать…

Так шаг за шагом можно построить целую историю, пусть она будет простой и местами нелепой, но это снизит напряжение и может натолкнуть на новые идеи. Иногда можно заранее решить какие клише следует напрочь отбросить. То есть, для оригинальности истории выкидываем все знакомые штампы, вроде героя, призыва, перерождения, магии, эльфов, гномов, космических кораблей и битв в космосе, долой культиваторов и прокачку в игре или игровом мире, долой грустную предысторию героя, долой сестренок и братьев, долой друзей детства и прочее. И после всего, у тебя остается что-то вроде новеллы о мальчике, живущем на необитаемом острове со своей семьей, но похищенного злыми пиратками для личного пользования, то есть охоты за жемчугом, а не том, о чем вы подумали.

Также можно напротив собрать набор штампов и изменить их. Призыв героя? Отлично, теперь главным будет не Призванный, а король, который за ним подчищает, и начинает думать, что проблему можно было решить своими силами, вместо вызова смутьяна. Или призванный станет королем задротов и будет вынужден выиграть кубок в Доте иначе домой никак. Если штамп спасения красавицы, то щелк и герой внезапно спасает женоподобного мальца, а потом еще одного и сетует, что не везет на красоток. Также есть вариант, что его самого спасают бандиты напавшие на красавицу. И так, понемногу ломая штампы, можно создать нечто новое и увлекательное. Опять же надо сочинять то, чего другие еще не делали. Кто-нибудь писал про егеря, подкармливающего монстров в лесу? Разумеется нет, но все писали про вырезание этих самых монстров. А ведь эти существа должны размножаться и есть, иначе лес просто опустеет и начнет гибнуть.

Выбор места действия может помочь определиться со многими аспектами описания или задниками, как это реализовано в визуальных новеллах. То есть пустыня – это кочевники и верблюды, колючки и кактусы, ящерицы и жуки. А что если поменять концепт? Что если пустыня состоит из мармелада? Или это просто один большой плоский монстр, чье тело настолько горячее, что вокруг становится адски жарко, а этот желтый песок - скопившаяся за века пыль. Что, если море вовсе не море, а природные залежи самогона? Мечта алкаша воплощенная в реальность с закусью в виде колбасы, растущей на колбасных пальмах.

В принципе можно применять и старые клише на новый манер. Если оборотни обращаются в полнолуние, почему вампиры не могут делать также? Кто сказал, что питье крови дает бессмертие? Вампиры не бессмертны, они просто не стареют, пока правильно питаются. Почему у ангела должны торчать из спины неудобные крылья? К черту их, это давно вышло из моды! Даешь реактивный ранец и пистолет-пулемет.

Как видите достаточно нескольких таких приемов и можно сгенерировать уйму разных идей, частично бредовых и смешных, частично пригодных для историй.

Как бонус закину немного своих идей, новых и старых, кои я не смог и, видимо, не смогу реализовать.

1. Телепортация оказалась не вполне удачной, точнее катастрофической, и человека вместо рабочего места занесло в иной мир, где живут разумные звери, а сам он оказался в теле кота, главаря мелкой криминальной группировки. В его подчинении три кошки, а врагами выступают банды сиамских близнецов, наемники персидского кота зовущего себя мэром города, и кучка мелких грызунов, главарем которой выступает мышь-девчонка ратующая за спасение слабых и униженных. Птицы дерутся друг с другом за зернохранилище, поэтому часто прибегают к найму бандитов, чтобы похищать родственников врага и шантажировать их. Тут нет поедания одного зверя другим, коты питаются рыбой и морепродуктами, мыши овощами и тем, что удается стащить у местных людей, которые немного не в себе, но в целом неконфликтны и инертны. Некоторые из них сами подкармливают зверей, некоторые животные добровольно становятся их питомцами, потому что так жить удобнее и сытнее, а некоторые таким образом просто скрываются от преследования. Эдакая пародия на Спасателей, с героем в лице Толстопуза. Разница лишь в том, что этот мир другой и мышление героев чуть более звериное, с небольшими людскими замашками в плане распутности и межвидовых отношений. Незаконная торговля кошачьей мятой, покупка рабов для вычесывания шерсти, налет на магазины сардин, точение когтей об чужую собственность или оставление пометок на чужой территории – лишь мелкая часть творящегося беспредела криминальных структур.

2. Я спокойно играл и никого не трогал, как приличный задрот. Но потом появились они, ведьмы. «Мы отдадим тебе наши души и нашу плоть, дай нам силу и могущество, о, господин мрака», - взмолились они, - «Услышь наши мольбы, Владыка хаоса, даруй нам своё благословение». Да-да, только проваливайте. Но кто знал, что эти чокнутые и в самом деле ведьмы из другого пространства, а этот туманный мир, не бред уставшего разума. Они еще не раз вернутся со своими докучливыми просьбами, а еще я сильно устаю, каждый раз после того как они колдуют. Так не честно, пусть хоть помогают по дому, раз так нагло забирают мои силы. Бам, одна из них появляется на моей кухне. Черт! Кажется у меня большие проблемы. Плаксивая ведьма на кухне, её четыре подружки снова кастуют что-то ужасное, а еще инквизиторы пытаются наложить проклятье. Оставьте меня в покое! Я никому не мешал жить!

Основа идеи в том, что герой никуда не переносится, его общение с другим миром происходит путем видений туманного мира во время обрядов ведьм и чтения ими заклинаний расходующих его силы. Ведьмы же спокойно переносятся туда и обратно. А еще враги могут из того мира воздействовать на героя, считая его корнем всех зол и разрушая алтари в его честь.

3. Она пришла играть в новую игру с погружением, но вместо победы над хилым магом попала в рабство и теперь её жизнь связана с выполнением прихотей хозяина. Он немного странный и высокомерный тип, при этом не злой. Его цель проста и очевидна: понять, что случилось с погибшим игроком. Данные о его гибели рассеялись по игровому миру, так что собрать их придется героям. Один минус: этот мир не цифровой, а реальный, только вселенная другая.

Игроки лишь оболочки и наборы данных, но местные – живы и умирают по прихоти игроков, о чем знает лишь маг. Рабыня подозревает, что он сам непись, но правда куда интересней. Один из тестеров игры и участник разработок погиб в результате сбоя, его тело пропало вместе с капсулой, где он лежал, в комнате был пожар и все решили, что он мертв, хотя в реале его тушка все еще находится в своем саркофаге, однако уже в другой вселенной, и лишь его аватар разгуливает все по той же планетке, пытаясь понять жив он или является остатком чужой памяти. Аватар пытались стереть, что нарушило поток данных из изначального мира и привело к стиранию части файлов игры, которые потом пришлось дописывать заново. Остатки данных можно собрать путем поиска следов в цифровых артефактах игры. А тем временем местные боги весьма недовольны вмешательством новой силы и пытаются сопротивляться. Впрочем, после массового введения игровых богов их внимание было отвлечено на них, поскольку эти пришлые существа показались истинными виновниками хаоса. Только один божок почуял нечто странное и стал искать источник аномалий, который одинаково близок обоим мирам.

Типа тизер.

Маг-рабовладелец в поисках правды о своей смерти, гарем, разделение сознания, массовые бои, завоевание городов, боевая магия барьеров и убийство богов. Один дворянин, другой - рыцарь, третий - Король Нежити, и все они один человек, проклятый за расхищение древней лаборатории. Три истории несчастного разработчика софта. Уровни лишь миф, по- настоящему силен лишь тот, кто может копировать знания из книг и древних табличек.

4. Город ночью может быть жуток и опасен, об этом знает героиня истории, ведь её подруга подверглась страшному нападению хулиганов, но неожиданно когда она убегала от них по темному парку, она оказалась в объятиях вампира, раскрывшего свою ужасную пасть дабы испить её крови. Вот только в реальности этот вампир был простым парнем с клыками естественного происхождения, отчего стеснялся лишний раз рот разевать, и вся сцена выглядела иначе. Он шел по парку, потягивая из пакета томатный сок через трубочку, как вдруг в него врезалась какая-то взбалмошная тетка и приложилась коленом в заветное место, вызвав у парня закономерную гримасу боли и непроизвольное сжатие в руке пакетика с соком. Как на зло из-за туч показалась луна, и её свет отразился на клыках, заодно выявив зверскую рожу несчастного парня. Тетка брякнулась в обморок, а банда хулиганов, подбежав, увидела картинную сцену вампира, склонившегося над окровавленной жертвой, и в панике дала деру.

Весь эффект построен на том, что парень ведет себя согласно всем клише на вампиров: не любит чеснок, падает в обморок на солнце, хмурится и отворачивается, увидев кресты (детская травма, связанная с обзыванием). Именно поэтому название для этой идеи было «Псевдовампир». А если вам мало комедийности и охота драмы, добавьте к этому, что в его крови есть вещества, обращающие вампиризм, а в городе есть реальные вампирозы, нападающие на людей.

http://tl.rulate.ru/book/7452/163827