

Как несложно догадаться, сейчас речь зайдёт о сюжете. Сюжет – это то, что пронизывает всё повествование, связывая вместе отдельные его элементы. Его изначальная цель существования состоит в создании более комплексного, цельного и масштабного эффекта, чем могут произвести отдельные фрагменты повествования. Когда сюжет используется не для достижения этих целей, он теряет изначальный смысл собственного существования. Предполагаю, что следует более подробно рассмотреть то, благодаря чему сюжет может гораздо лучше исполнять свою роль, и то, из-за чего может происходить обратное.

Начнём, пожалуй, с того, что сюжет связывает – фрагментов повествования. Для начала они должны быть связуемы. Когда части повествования становятся трудно связать, роль сюжета с достижения большего результата смещается на простую попытку как-то склеить различные события вместе. Соответственно, если же элементы, наоборот, более логично взаимосвязаны и яснее проистекают друг из друга, то роль сюжета с простого связывания смещается в сторону создания наилучшего эффекта. Естественно, что наиболее выгоден второй вариант. И всё-таки, как же выглядит тот самый проблемный вариант, с несвязуемыми частями, который следует избегать? Зачастую это выглядит так: Есть событие "х", которое запланировано добавить в как можно больших количествах. Событие "х" представляет собой определённое нечто, что направлено на удовлетворение желаний определённой аудитории. Например, событие "х" может содержать: момент, показывающий превосходство главного героя над всеми остальными; момент, в котором показывается насколько кто-то плохой; сцена с боем; сцена, с кхем... крайне близкими контактами; сцена с неловкими ситуациями; или же любое иное событие в повествовании, которое может вызывать особый интерес у определённой части аудитории. Проблема возникает когда производятся попытки поместить в одну историю как можно больше сцен с х-содержанием, вопреки естественному проистеканию одних событий из других. И, как ранее было сказано, из-за этого происходит негативное смещение функций сюжета. А зачем, собственно, возникает желание добавить как можно больше событий определённого содержания? Дело в том, что они удовлетворяют интересы определённой части аудитории, из-за чего та имеет больший интерес к произведению. Но это порождает негативные изменения в сюжете, что плохо сказывается на восприятии абсолютно у всей аудитории, в том числе и той, которую должны привлекать х-сцены. Получается жертва большим ради малого, что нерационально.

Если прошлый абзац был посвящён минусам принудительного однообразия, то этот поведаёт о плюсах разнообразия. Зачем вообще возникает желание разнообразия? Разум подобен мышце – для развития его нужно стимулировать, а в отсутствии стимулов происходит его атрофия. Разум является средой обитания различной информации, часть из которой имеет стремление размножиться и передаться. Естественно, этой информации невыгодно, если погибнет среда её обитания – разум. Так-то подумать, разум из информации-то и состоит. Посему, разум ищет для себя стимулы, которые могли бы предотвратить атрофию, а ещё лучше – дать развитие. Собственно, это стремление мы привыкли называть скукой. Стимулы для разума, отличные от привычного – есть разнообразие. По этим причинам разумные существа ищут разнообразия, в том числе и в произведениях искусства. Так почему бы не дать им то, чего они желают? Это точно повысит интерес аудитории.

Ну и как же можно достичь того самого заветного разнообразия? Можно предлагать своей аудитории то, что отлично от их обыденности. Это, конечно, придаст популярности, но необычное в большом количестве становится обыденным. В таком случае некоторые идут дальше – предлагают нечто отличное от того, что обычно предлагают их конкуренты. Но всё равно эта мера теряет свою эффективность по мере того, как и она начинает приедаться, а так же с появлением тех, кто поступает точно также. Так что же, это и есть тупик? На самом деле нет. Проблема этих подходов заключается в том, что они являются разнообразием в контексте

- в контексте однообразной обыденности, или же однообразных конкурентов. Когда как в отрыве от контекста они теряют свою привлекательность – то есть такие произведения не самобытны. Эта проблема решается за счёт введения разнообразия в пределах произведения, придачи событиям контрастности. Действие перемежать с бездействием, спокойствие с опасностью, созидание с разрушением, грёзы с реальностью – таков залог гармоничности и равновесия. Если вы сконцентрируетесь на чём-то одном, к примеру, на динамике, то для удержания интереса придётся постоянно повышать накал и при этом оставаться в рамках разумного, что рано или поздно окажется непосильной для автора задачей. Нужно достигать контраста, ведь тот усиливает ощущения. Постоянно метаясь из огня да в полымя можно как-то к этому подпривыкнуть, но если между тем оказаться в благоприятной обстановке, она покажется привлекательнее, чем в иных ситуациях, а полымя станет выглядеть намного страшней, чем обычно. В целях повышения разнообразия можно также включать в своё творение элементы других жанров. Пусть строгое придерживание некоего каноничного стиля и достойно похвалы, но смешение с чем-то иным как придаст глотку свежего воздуха, так и сделает произведение более фактурным.

Что же, давайте, наконец, к последней проблеме. И имя ей – предсказуемость. Если вы, исходя из своего опыта, можете с высокой точностью предугадать возможный исход, то ваши впечатления ухудшаются. Почему так? Сюжет создан для того, чтобы связывать элементы повествования, дабы создать более сильный и комплексный эффект от произведения. Если вы знаете исходное событие, и можете не только предугадать итоговое событие, но и построить между ними связь, то сюжет, как нечто связующее, обесценивается. А если сюжет обесценен, то он не сможет породить более сильные ощущения от произведения. Следует сделать так, чтобы не могли строиться ожидания последующих событий, лишь исходя из опыта ознакомления с подобными произведениями. К примеру, неплохо-бы разрушить ожидания того, что ключевые персонажи защищены сюжетной бронёй. Именно так – не стоит насильно удерживать некоторых персонажей на этом свете, когда они на деле должны были бы уйти на покой. Как-никак они не исчезают без следа. После смерти они продолжают жить в чужих умах в форме идей и воспоминаний. Или же продолжают своё существование в потомках или воспитанниках. Так или иначе, они становятся неотъемлемой частицей мира, что обогащает и украшает его. Даже смерть этого не изменит. Да, пусть близким и будет тяжело, но это испытание, которое нужно преодолеть, дабы стать сильнее. Всё-таки в мире есть неизбежность, пусть даже в лице случайности, и надо уметь смело взглянуть ей в лицо. Ух, что-то отвлеклись от темы немного. Стоит отметить, что у непредсказуемости тоже должны существовать свои разумные пределы. Должны быть предоставлены исходные данные, с помощью которых при должном старании можно было бы предположить различные исходы, в том числе и тот, к которому всё придёт в итоге. Если конечный итог получился преимущественно благодаря ранее неизвестным данным, то такой приём называется "рояль в кустах", и он очень сильно вредит восприятию.

И вот, с нами рубрика "Для чего это нужно?!". Я поясню, зачем вы прочитали данную главу. Непонимание основных принципов работы сюжета зачастую приводит к достаточно неприятным последствиям. В итоге получается хуже, чем могло бы. Но зачем делать хуже, если можно сделать лучше, тем самым осчастливив всех? Достаточно приобрести базовое понимание, чтобы улучшить конечный результат. Эта глава помогает получить это самое базовое понимание.

<http://tl.rulate.ru/book/23282/481797>