

У вас наверняка хоть раз в голове появлялась идея. Будь то какая-то интересная концепция, интересный персонаж, событие или место. Но возникает проблема, когда идей скапливается слишком много, и одновременная их реализация в одном творении неуместна или влечёт всякого рода несостыковки. Что же делать? Как всё утрамбовать? Как можно реализовать поболее идей? На эти вопросы я и попробую дать ответ.

Первый способ того, как можно вплести в мир элемент иного посыла, жанра – это аномальные зоны. Они могут образовываться при специфических условиях. Например, в некоторых произведениях существует загробный мир. Ввиду определённых обстоятельств может образоваться зона, где сопрягаются мир живых и мир мёртвых. События в таком месте имеют несколько иной окрас, ежили в любом ином месте произведения. Особенности локации позволяют добавить событий и персонажей, которые бы никак не вписались в любом другом месте. Естественно, бывают и другие способы создать аномальное место. Некоторые вымышленные миры включают в себя некоторые энергии, неестественные субстанции, или иными же словами – магию, ну, или нечто близкое. В месте особо яркого проявления этой самой силы, в некоторой степени инородной для мира материи, могут проявлять себя некоторые искажения. Неживая материя может принимать причудливые формы, поддаваясь преобразующей силе. В самом же этом месте действительность ведёт себя несколько иначе, ввиду повышенного воздействия той силы, которой свойственно при определённых условиях влиять на материю. Жизнь же, в подобных условиях, в процессе адаптации приобрела бы достаточно специфические отличительные черты. Соответственно, в подобном месте может реализоваться некоторые идеи, неспособные раскрыться в иных условиях. И иные способы образования необычных мест есть. Так, аномальная местность может образоваться из-за какого-нибудь проклятья, которое стало следствием некоторых исторических причин. Хотя, через чур диковинная обстановка быть вызвана и чем по-приземлённее. К примеру, некая симбиотическая форма жизни может поразить всё живое в некотором месте, в силу чего это живое приобретёт доселе невиданные качества. Ну и на последний случай – по месту соприкосновения различных миров могут возникать разного рода интересности.

Есть средство и другое. Разделение произведения на временные периоды – периодизация. В каждом таком периоде, ввиду определённых обстоятельств, различен сеттинг. Допустим, первый период есть типичный представитель жанра фэнтези, в котором наличествуют драконы, эльфы, да магия. Время идёт, и всё переменяется. Драконов истребили драконоборцы, эльфы извелись от собственной неплодовитости, а магия почти иссякла. Началась эра заката магии. Сие можно обозначить как второй период в истории вымышленной вселенной. За ним следует третий период. Магия и драконы живы лишь в легендах, люди грызут людей, да технологии развиваются семимильно. Но в один прекрасный момент, с лёгкой руки автора, людишки откапывают что-нибудь времён, этак, периода первого али второго. Ну и, как же без этого, откопанное "что-то" имеет крайне недружелюбную настроенность, которую всенепременно направляет в разрушительную деятельность по направлению к наглым людовекам. Что примечательно, каждый период, как ранее было отмечено, имеет свой сеттинг. Если ваши идеи не могут органично вписаться в один период, то они вполне могут подойти к другому. Так вы сможете реализовать как можно большее количество ваших задумок. Помимо этого стоит отметить, что периодизация, описанная чуть ранее, приводится лишь в качестве примера. На деле она способна создать и иные конструкции – всё зависит лишь от выдумки автора.

Ну и напоследок средство крайнее, к которому прибегать стоит с осторожностью. Средство это – ввод параллельных вселенных. То есть создание других, независимых миров, устройство и ход истории в которых способно отличаться крайне сильно. Подобный ход позволит поместить в одну вселенную, нет, в мультивселенную, задумок столько, сколько вы того захотите. Но тут уж

на свой страх и риск - не каждому под силу правильное использование такого метода. Ведь нужно воображения уже не на один мир, а на два, а то и того больше! Что ещё более сложной задачей является - выстроить грамотное взаимодействие миров. Чем плотнее они переплетаются, чем большую мороку представляет собой их взаимодействие. На такое и самого автора может не хватить. Если и вводить параллельные вселенные, то рекомендуется минимизировать их взаимодействие в целях упрощения задачи. Малое количество точек соприкосновения, которые будут ограничиваются созданием пары интересных штучек, да подмазывающие читателя мелкие отсылки на иной мир - на том можно и ограничиться. Хотя, и без этого вполне обойтись можно.

\*\*\*

Далее следует рубрика "Для чего это нужно?!". Всякое бывает, так что объясню, как и зачем использовать прочитанное. Начнём с общего посыла главы. Все ранее перечисленные приёмы - средства по одновременной реализации как можно большого количества идей автора. Когда же все идеи реализованы, остаётся лишь их гармонично соединить, с чем, кстати, в некоторой степени эта глава тоже помогает. Теперь, давайте ближе к конкретике.

Средство первое - включение в вымышленную вселенную мест, не типичных для неё. Это даёт сразу несколько эффектов. Первый из них - разнообразие. Умеренное разнообразие подобно глотку свежего воздуха, как для произведения, так и для читателя. Конечно, есть и другие приятные бонусы. Если автор действует в пределах рамок законов созданного им же мира, создание аномальных местностей будет достаточно хорошим упражнением. Ведь для этого придётся прощупать гибкость заданных установок, что не может не пойти на пользу, так как автор начинает задумываться над теми взаимодействиями, что в иных ситуациях вряд-ли бы пришли на ему ум.

Способ второй куда как легче, но при этом крайне эффективен. Я, конечно, говорю про периодизацию. Ввиду различного сеттинга распределение идей является более простой задачей. Вот, к примеру, идеи героического фэнтези плохо подходят для тёмного фэнтези, и наоборот. Благо периодизация поможет вместить несколько жанров в рамки одного мира, пусть даже и в разные временные отрезки. Какой-нибудь киберпанк может вполне себе сосуществовать со средневековым фэнтези, будучи разделённый временем, но связанный единой историей. Но реализация большого спектра идей - далеко не главный плюс периодизации. У периодизации есть куда более существенное достоинство. Представим себе два периода. Первый - более ранний, а второй, соответственно, более поздний. Если повествование начать с первого периода, то у вас будет крупная заготовка на продолжение в виде второго периода. А коли решить повествование начать со второго периода, то у вас будет крепкий фундамент предыстории в виде первого периода. Причём никто не мешает реализовать одновременно оба варианта.

Ну и на десерт способ третий - мультивселенные. Это обоюдно острый меч, причём крайне острый. Только кто-то крайне опытный может орудовать им. Остальным же лучше не стоит к нему прибегать. Прорабатывать множество миров куда сложнее, чем один. Причём эти миры, находясь в одной мультивселенной, сосуществуя друг с другом, наверняка будут взаимодействовать. Следовательно, придётся прибегнуть не только к проработке более чем одного мира, но и тщательно продумать механизмы их взаимодействия. И на этом ещё не всё! Эти миры находятся в одной мультивселенной. Следовательно, сама мультивселенная отчасти вовлечена во взаимодействие входящих в неё миров. А значит, у мультивселенной будут свои правила, которые распространяются на все миры, входящие в неё. Вот, к примеру, как появляются новые миры? Могут ли миры "погибать"? Брр! Ну, у таких "минусов" есть прирастающие из них плюсы. Автор сильно углубляется в процессы выдуманного им мира, что

благоприятно сказывается на проработке. Проработка, в свою очередь, достаточно привлекательна для читателей.

Версия текста: [1.1]

<http://tl.rulate.ru/book/23282/481828>