Плоский, серый, картонный мир. Кому-то из вас может быть и не знакома эта проблема, но такая проблема существует. Проблема, когда воображаемый мир слишком скучен и предсказуем. Различные способы борьбы с этим я опишу в этой главе.

У меня найдётся пара цитат, которые помогут описать то, о чём сейчас пойдёт речь: "Заманчиво считать своих врагов злом" и "Всё происходит не "зачем", а "почему" ". Для кого-то это будет ново, а для кого-то – нет, но нельзя всё делить на чёрное и белое, тьму и свет – добро и зло. Даже у, с виду, самого злого поступка есть свои причины, по которым он был совершён. И при рассмотрении этих причин, а так же последствий совершённого, поступок начинает выглядеть не таким уж злым или добрым. У каждого персонажа есть причины, по которым от такой, какой он есть, и совершает те поступки, что совершает. Если один губит нескольких, это не отменяет того, что за этим может стоять спасение многих. Даже монстр, что учиняет резню, может быть порождён ещё большими монстрами – теми, против кого он эту резню учиняет. И наоборот, за миссией, что несёт спасение ближним, может стоять угроза, что надвигается на всех. Или же могут быть примеры, на первый взгляд злые, но в природе своей нейтральные. Вот чудовище, пожирающие людей, но делающие это не из злого умысла, а просто потому, что ему нужна пища. Но если подумать, то люди тоже в чьих-то глазах чудовища, пожирающие их. Вряд-ли найдётся в мире что-то однозначное, по крайней мере, в мире, где вы живёте. Это и придаёт интерес жизни. Это может придать интерес и вашему творению.

Герой борется со злом – незамысловатая и крайне известная концепция. Читатели, в большинстве своём, хотят добра. Читатель сопереживает герою, потому что тот ратует за добро. Каждые его победы и поражения заставляют что-то в читателе всколыхнуться. Но разве оппонент сочувствия не достоин? Видите вы зло в нём не просто так. Вы можете ошибочно опознать в нём зло. Или он таки зло, но зло он не "зачем", а "потому что". Познав правду, читатель может начать сопереживать и оппоненту. Это принесёт куда большие эмоции, чем если бы читатель верил в правоту лишь главного героя. Может быть и такое, что обе стороны воюют за добро, но за разное, когда как их действия несут добро лишь одним, а зло – другим. Кто бы ни одержал верх – то принесёт и радость победы, и горесть разочарования. Подобное заставляет читателя задумываться о насущном и переосмысливать свою жизнь. Читатель чувствует большую близость к неидеальному миру, так как он в неидеальном мире живёт.

Поговорим о расширении мира. К читателю должно прийти осознание того, что мир шире, чем то, показывает автор. Как же добиться такого эффекта? Как же автор может показать то, что его мир даже шире, чем он способен показать? Ну, для этого есть различные способы. К примеру, внесценические персонажи. Внесценические персонажи, это такие персонажи, которые не появляются в рассказе, но подразумевается их существование. Персонажи, которые находятся немного вне повествования, но чьё влияние прослеживается в самом повествовании, подталкивают читателя к осознанию того, что придуманный автором мир шире, чем он его видит.

Внесценические персонажи – лишь первый способ показать широту мира. Что до других способов? Есть тут один… "То, что знают двое, узнает и свинья" – поговорим о слухах. Слухи пусть и искажённое, но отражение сути происходящих в мире событий. Слухи и сплетни могут поведать о недавних событиях, о мифических тварях, о разыскиваемых злодеях или просто о всяких враках, гуляющих по народу. Хотя, и чистейшей ложью они могут быть… Всё же что и стоит помнить, так это то, что у каждого слуха есть источник. Не может быть слухов, когда нет свидетелей, способных что-либо разболтать. Так же слуху нужно время на то, чтобы преодолевать расстояния.

Чего-то здесь не хватает… Быть может, фольклор? Фольклор, для тех, кто не знает – это устное народное творчество. Фольклор может отражать события как прошлого, так и настоящего, а в

редких случаях – будущего. Это могут быть всякого рода мифы, предания, песни, легенды и прочее и тому подобное. Фольклор тесно переплетается с другой немаловажной для придачи объёмности миру вещью – культурой. Культура придаёт каждому народу уникальность. Сплетается культура из языка, обычаев, традиций, верований, истории, условий окружающей среды, взаимодействий с соседями, и из других факторов. Проявления культуры можно проследить в: архитектуре, особенностях ведения хозяйства, укладе дня, предметах быта, менталитете, поверьях, да и во многом другом. Это формирует отличительные особенности каждого народа, благодаря которым и не скажешь, что они все сделаны "под копирку".

Для сложения более полной картины мира можно выпускать интерлюдии. Интерлюдии – есть показ событий и мест не от лица главного героя рассказа. Рассматривать можно те события, что ранее не были описаны, а так же и те, что уже были описаны. Поскольку показ событий идёт не от лица главного героя, а со взгляда кого-то другого, можно показать одни и те же события, но с иной точки зрения и через призму восприятия другого персонажа. Так, возможно получить оценку ранее знакомых событий, но уже в совсем другом ключе. Это может оказать крайне сильный эффект, если в произведении фигурируют психические расстройства – один может видеть одно, а другой совершенно другое. Конечно, это не всё, что могут дать интерлюдии. Взгляд со стороны может помочь раскрыть предысторию или последствия некоторых поступков, совершённых героями произведения. Так же, можно поведать историю персонажа второго плана, придав ему некоторую значимость. Главное, не перебарщивать с последним, ибо читатель не склонен держать в памяти слишком много персонажей, из-за чего могут возникать неудобства. Да и интерлюдии, в целом, не нужно вводить слишком часто – читатели не любят когда их надолго отрывают от основного сюжета.

Хотя, не стоит и перенасыщать мир. Любая активность должна уравновешиваться покоем, а любая поэзия – прозой. Если интересных задумок получается реализовать крайне много, то лучше распределить их по миру. Мир он ведь должен быть большим, и всегда в нём должны быть запрятаны какие-нибудь сокровища, которые ещё нужно найти. На всякий случай нужен запас того, чем можно читателя удивить. Тем более, если интересное попадается на каждом шагу, оно перестаёт быть таким уж интересным. Оптимальное распределение интересностей по миру – это когда жители какой-нибудь глуши могут всю жизнь прожить, лично не столкнувшись ни с чем из ряда вон выходящим.

***

А теперь время рубрики "Для чего это нужно?!". Сперва стоит рассказать, для чего эта рубрика нужна. В первую очередь она нужна для того, чтобы минимизировать недопонимания. Что же до второй её функции… Не всегда сходу можно понять как практически применять прочитанный материал. Проводятся некоторые разъяснения, чтобы помочь избежать подобную ситуацию. С этими целями и была создана рубрика "Для чего это нужно?!".

Как бы то иронично ни было, но первая глава, входящая в данную рубрику, является той главой, к которой я затрудняюсь хоть что-то добавить. Ладно, подкину философских дров к вашему котелку. Творение, будь оно большим иль малым, великим иль приземлённым – это лишь форма мысли. Чтобы форме обрести рельефность, сложность, глубину – ей нужны детали. Мысли нужно придать завораживающую форму, ведь именно такой мысли разум наиболее открыт. А засев в чьих-то умах, ей не далеко и стать близкой, такой приятной и обожаемой. Работа автора, то есть создателя и скульптора мысли – это доставить мысль в глубины чьего-то разума. Автору нужно создать что-то глубокое, для чего и нужны детали. Несколько методик внесения деталей в произведение и были представлены в этой главе. (P.s: Экай я закрутил.)

Версия текста: [1.1]

http://tl.rulate.ru/book/23282/493544