Тёмные чувства, поднимающийся из недр - страх, ужас и отчаянье. Сегодня мы будем рассматривать это орудие, и разбирать его по полочкам. Чего же обычно боятся? Вызывать страх может неизвестное, непонятное, нетипичное и опасное. Все страхи, так или иначе, меж собой переплетены. Сначала об основных факторах страха:

* Страх неизвестного. Страх пред неизвестным возникает из-за того, что в неизвестности может быть что угодно – в том числе и опасность.

* Страх нетипичного. Когда что-то не так, как оно должно быть, то это означает нарушение стандартного порядка вещей. Нестандартное может угрожать безопасности, жизни, здоровью, комфорту, положению – поэтому у мыслящих есть склонность убирать эти нетипичные элементы, во избежание плохих последствий. Этот страх и любопытство непрестанно ведут борьбу.

* Страх опасного. Целесообразно не взаимодействовать с чем-то угрожающем твоей жизни – довольно ясное правило, заложенное ещё на этапе естественного отбора.

* Страх непонятного. Когда что-то не поддаётся идентификации, оно может быть чем угодно – в том числе и опасным для жизни.

- Это основные составляющие страха. Теперь же, перейдём к самым распространённым страхам:

* Страх темноты, что происходит от страха неизвестного. Темнота – есть неизвестность. Ты не знаешь, что может скрываться в этой темноте.

* Страх тишины, что происходит от страха неизвестного. Если ты предполагаешь что в этом месте что-то должно быть, но при этом ты этого не слышишь, то это интерпретируется разумом как твоя неспособность это услышать. Такое незнание вызывает страх.

* Страх перемен, что происходит от страха нетипичного. Когда что-то меняется, оно может быть опасным. К примеру, ходите вы по заброшенному поместью. Когда вы проходите по комнатам в них царит беспорядок – мебель раскидана, валяется то тут, то там. И вот, вы возвращаетесь в комнату, в которой недавно были, а там стулья вместо того, чтобы быть беспорядочно раскиданными по комнате, стоят ровными рядами. Подобные перемены однозначно вызовут страх.

* Страх нормального… почти нормального, что берёт свои истоки от страха нетипичного и страха опасного. Представьте что перед вами тот, кто выглядит и действует почти как человек, но с незначительными отклонениями. Вы не можете назвать это человеком, несмотря на всю схожесть. Или это существо от человека отличается незаметно, но вы знаете, что человеком оно не является. Такое ужасающие сходство может быть не только по отношению к людям. Высокая степень схожести, но наличие резких расхожестей, вызывает сильное отторжение. Непонимание истинной сущности того, что перед вами, и высокая вероятность кроющейся в этом опасности вызывает неподдельный страх.

* На страхе неизвестного строиться страх пред смертью. Никто обычно не может дать ответа о том, что будет после смерти, так как после смерти, как правило, никто не возвращается. Главный способ перебороть страх смерти лежит в религиях – они объясняют, какова жизнь после смерти по их мнению. Приверженец религий смерти боится меньше, так как, по его мнению, после смерти нет ничего неизвестного.

* Страх «не такого» - древний страх, источник многих дискриминаций, и происходит он от

страха нетипичного. Если что-то необычно, оно может быть и опасным. Зачастую необычного мало, а значит, его можно подавить силой, агрессией – избавиться от него.

* Фобии, что рождены страхом опасного. Фобии представляют собой плохой жизненный опыт, заложенный на подсознательном уровне. К примеру, получив от чего-то травму, психическую (и/или) физическую, ты получаешь опыт по источнику этой травмы. Сей опыт может отложиться на подсознательном уровне, и в следующий раз, вы невольно будете избегать подобной опасности. Кстати стоит заметить, что подобный опыт может с поколениями отложиться на генетическом уровне. К примеру, арахнофобия в той или иной степени есть у людей с рождения. Это такой дар предков – те, кто избегал пауков, которые могли стать причиной смерти, выживали чаще.

* Страх боли, что является следствием страха опасного. Боль – это знак того, что что-то не в порядке, показатель возможной угрозы для жизни. Естественно, мало кто будет любить боль. Скорее возникает желание избегать боль, а как следствие, появляется страх боли.

***

Теперь же, идём далее. Многоклеточным живым существам, с более-менее развитым мозгом, свойственно распознавать в чём-либо знакомые образы, и почти всем свойственно сопереживать. Первое является как экономией на работе мозга, так и способом работы с недостаточными данными. К примеру, в этом ":(" люди могут увидеть грустное лицо. Второе свойственно многим животным и даже годовалым детям людишек – оно помогает в обучении и социализации. Зачем же я об этом говорил? – Дело в том, что заигрывая с этими вещами можно добиться эффекта усиления страха. К примеру, изобразив диковинно-противоестественного монстра, вы будите воздействовать в основном на страхи опасного и непонятного. А вот если вы создадите монстра путём искажения знакомых образов, то это может оказать куда более сильный, комплексный эффект. Если тварь была, к примеру, человеком, то в ней должны прослеживаться следы человеческого прошлого. Таким образом, можно воздействовать сразу и на сопереживание, и на страх нетипичного, и на страх опасного. Во внешнем виде твари, или в её окружении, должна прослеживаться история её становления. Тогда эффект будет особенно силён. Удачным примером являются некроморфы из вселенной Dead Space. Не особо углубляясь скажу, что некроморфы – бывшие живые существа, чей облик был искажён после смерти. У каждой такой твари есть свои особенности физиологического строения, которое определяется изначальными данными обращённого. В чертах почти каждого такого извращённого создания можно проследить, чем оно было, и как оно стало таким, каким оно стало. Это заставляет сопереживать ему, а взаимодействие с ним становиться чем-то большим, чем взаимодействие с обыкновенным монстром. Что ещё страшнее – так это примерять на себя такую судьбу. Но я взял в качестве примера Dead Space ещё и по другой причине – крайне показательный подход к тому, как можно черпать вдохновение. Подробная ссылка будет оставлена в комментариях.

Что ж, перейдём к более конкретным элементам, что могут породить страх.

* Глаза. Глаза у монстра дают знать, что ты уже замечен и тебе не скрыться. Они вызывают тревогу от того, что ты уже встретился с опасностью и у тебя есть выбор – биться или бежать. Невозможность одного из выбора приводит к другому. Если невозможны оба – остаётся только отчаянье. Сами же глаза могут быть различны. Они могут быть впалы, а от того выглядеть болезненно. Они могут быть слепы, а это даст знать, что перед тобой тот, кто видит, но не глазами. Они могут не иметь век, что скажет о некой неудержимости создания. Или же наоборот, они могут иметь тяжёлые, складчатые веки, которые поведают об обременённости. Глаза могут источать свет, который поведает о силе, сокрытой в существе. Или же на месте

глаз могут быть и вовсе тёмные повалы, источающие противоестественность. Глаз может быть много, отчего быть всевидящими, от которых не укроешься. Или же глаз может быть мало, но взамен брать качеством. А может их и вовсе не быть, вызывая тем самым множество вопросов, которые не будут давать покоя. Что до зрачка - взгляд узкого, змеиного зрачка крайне пронзителен. А взор глаза с широким зрачком хоть и видит хуже, но имеет широкое поле зрения и ничего не упускает из виду. Глаза могут так же иметь специфический раскрас, который может более полно раскрыть сущность существа, или же ввести в заблуждение.

* Руки. Они страшны потому, что могут схватить. Схватить и не отпустить.

* Дыхание. Дыхание свойственно только (за редкими исключениями) живым существам. По средству звуков дыхания можно передать суть состояния существа. Слабое, чуть слышное дыхание ведает об уходящей жизни. Тяжесть дыхания говорит о тяготах. Хрипение и сопение показывает болезненность. Как видно, дыхание достаточно важный элемент в характеристике существа. Так же стоит добавить в пункт дыхание ещё кое-что. А именно – может возникать страх во время затруднения дыхания. Естественно, это потому, что мало кто хочет задохнутся.

* Голос. Голос не обязательно должен быть низким или громким. Низкий голос содержит в себе мощь, сотрясает кости. Громкий голос зачастую даёт более сильный эффект ввиду более сильного воздействия на слуховые рецепторы. Но порой выразительней не громкость, а тишина. Тишина показывает то, что существо пред тобой неспособно делать то, что умеют делать многие живые – издавать звуки. Или же оно способно издавать звуки, но на частоте более высокой, неслышимой, неестественной… Хорошо действуют так же колебания в высоте. Наиболее раздражительными являются звуки, чья высота сильно колеблется, к примеру, скрип по стеклу. Сильно колеблющееся верещание отлично передаёт всю омерзительность существа. Булькающие звуки же, говорят об обильном количестве жидкости или о некорректной работе выделительных систем.

* Ноги. Ноги особо не имеют способов напугать, но такие всё-таки найдутся. Напугать может неправильное применение ног, к примеру, в качестве верхних конечностей. Так же ноги могут быть гипертрофированы, от чего их движения могут обладать особым… шармом. Помимо этого может присутствовать некоторая несвойственность, возникающая при присобачивании ног от иного вида, к примеру, собака на птичьих ножках. Вызывать некоторый страх могут и те ноги, что ассоциируются с некоторой угрозой, к примеру, многочисленные и шебуршащие лапки насекомых.

* Тело. Сложно представить себе как может испугать чей-то торс. Не его кожа, не то, что внутри него, а сам торс. Но, оказывается, может. Для достижения нужного эффекта нужна диспропорция. Так, если немощный старик, что называется "кожа до кости", будет состаривать прикосновениями лет, этак, на триста, то такой старичок будет пугать куда сильнее, чем полный сил молодой человек, обладающий той же способностью. Ну, соответственно, бывает и противоположное искажение пропорций. Торс может быть такой горой плоти, что непонятно становиться, как она уживается на непропорционально малых иных частях тела, и то, на кой вообще такой торс нужен.

* Кожа. Обычная кожа пугать может лишь в некоторых случаях, но об этом потом. Сползающая, оголяющая плоть кожа, свисающая шматами, с множественными прорехами – отлично подходит для всякого рода неживых, но и немёртвых созданий. Бледный, вздутый покров идеален для утопленников. Полупрозрачная кожа, сквозь которую просвечиваются кровеносные сосуды и внутренние органы, довольно внушительна. Склизкая кожа хорошо передаёт омерзительность. Кожа, искажённая бесчисленными раковыми образованиями, показывает нестабильность данной формы жизни. Складчатая кожа склонна вызывать

отвращение. Поражённая грибками кожа отталкивает своим заразным и нездоровым видом. Мертвецки-бледная кожа показывает отсутствие жизни, но не безобразное, а подчинённое некому порядку. Твёрдый хитиновый панцирь отталкивает своей грубостью и непроницаемостью. Чешуя… она просто чешуя. Далее идут комбинации из разного вида кожи. Тут-то и может пугать совершенно-нормальная кожа. Когда у обезображенного существа есть нетронутый, здоровый участок кожи, тот вызывает сильные подозрения и пугает больше прочего.

* Внутренности. Внутренности вызывают опасения тогда, когда из внутренностей они становятся наружностями. И, в свою очередь, ещё большие опасения они вызывают тогда, когда став наружностями они продолжают функционировать.

* Рога, рот, когти, зубы, клыки, бивни, жвала, клешни – всё это потенциальные орудия убийства. Орудия убийства внушают естественный страх – страх опасного. Хотел бы я выделить из этого ряда бивни – они передают монументальность создания, носящего их.

* Рот. Рот стоит того, чтобы его отдельно выделить и разбить по пунктам. Что до самого рта – он предназначен в первую очередь для потребления пищи. Мало кто хочет стать пищей, а посему рот внушает страх. Страшен может быть размер рта – большой может заглотить целиком, а по отношению к слишком маленькому возникают вопросы о том, как он может использоваться. Важен не только размер, но и форма. Клюв выражает некую агрессию и завершённость. Хоботок, как у комара, крайне нетипичен для немалых существ, а от того и может вызывать страх. Жвала крайне тверды и опасны, может, ещё немного хаотичны, но при этом достаточно подвижны. Рот-присоска крайне цепок и болезнетворен. Рот так же может быть обрамлён щупальцами, что придаст ему некоторую внушительность. Ну, рот может пугать чем-то помимо формы и размера. А именно – опасения ото рта могут быть приправлены таинственностью. Рот может быть скрытым. К примеру, можно и не заподозрить, что между складками кожи может таиться голодная пасть.

* Челюсти. Челюсти можно назвать подпунктом рта. Челюсти это то, со смыканием чего для еды существование делиться на "до" и "после". Это, как заведено, достаточно страшно. Челюсти могут пугать как формой, так и размером. Размер имеет значение, к примеру, тогда, когда одна челюсть шибко разниться по размерам с другой. Что до формы – она может быть достаточно специфичной, а оттого внушать страх. К примеру, челюсть может быть составной. Или же она может комбинировать в себе разные типы ртов. Так же челюсть может на первый взгляд казаться определённого вида, а на деле оказаться совсем иной. Или же челюсти может и не быть вовсе, от чего язык будет свисать и болтаться.

* Язык. Язык так же можно выделить как подпункт рта. Язык – это то, чем пробуют на вкус. Проба на вкус тесно переплетается с едой. От чего и может возникать страх языков, ведь мало кто хочет стать едой. Пугают языки длинные, так как они дальше достают, а значит, с большей вероятностью могут распробовать. Так же по понятным причинам страшат и языки нетипичные, такие как змеиный. Ну, или же язык может быть таким, что на первый взгляд не может использоваться как язык – к примеру, быть бесформенной слизистой жижей, которой не даёт расползтись лишь полупрозрачная мембрана.

* Зубы. Ну, зубы тоже имеют непосредственное отношение ко рту. Их может быть мало, что может показать некоторую немощность. Их может быть безумно много, от чего зубы становятся опасно-завораживающим зрелищем. Они могут быть жующими – такие зубы монументальны. Так же они могут быть клыками, которые способны спокойно пробиться сквозь толстый покров. Внушать страх может сколько не сама форма зубов, а их расположение. Они могут быть расставлены хаотично, пронзая плоть при смыкании челюстей. Или же они

могут стоять стройными рядами, внушая тем самым величие всей армии зубов.

* Сердце. Я уже затрагивал тему внутренностей. Сердце, как вы наверняка уже догадались, является внутренним органом. Биение сердца как бы говорит: "Оно – живое! ", а пульсирующая кровь, прогоняемая по венам, будоражит.

* Щупальца. Щупальца воздействуют на страх непонятного. Это естественно, так как они не свойственны обитателям суши, потому что щупальца, ввиду отсутствия костей, не могут быть нормально применены вне водной среды. Они очень гибкие, их движения не всегда можно предсказать.

* Лёгкие. Дыхание уже было упомянуто ранее. Что до самих лёгких – вид того, как они вздымаются и опускаются достаточно внушителен.

* Травмы. Движения, несмотря на травмы (переломы, там, к примеру), показывают приложенные этим созданием усилия, его силу. Или же то, как это создание, движимое чем-то, способно действовать даже при всех имеющихся повреждениях.

* Смех. Смех свидетельствует о наличии какого-никакого разума, или о том, что этот разум когда-то был. В смехе может передаваться безумие, высокомерие или даже острый ум – тут уж в зависимости от ситуации и интонации.

* Лицо. Как я уже говорил – более-менее мыслящим существам свойственно искать и распознавать знакомые образы. Но вот когда разум явно распознаёт, к примеру, лицо, в том, что очевидно лицом не является, становиться жутковато. Так же мимика лиц способна передавать эмоции за счёт способности существ к сопереживанию. К примеру, артефакт, с выведенными на нём искажёнными болью ликами, явно не предвещает ничего хорошего.

* Движения. Движения тоже могут рассказать о том, что перед тобой. Плавные движения говорят об элегантности и умелости. Жёсткие, механические движения могут означать искусственность создания или то, что его контролируют извне. Дёрганные, ломаные движения свидетельствуют о неестественности.

* Страдания. Как ранее уже было сказано, мыслящие существа склонны к сопереживанию. Когда ты видишь страдания монстра, и не отождествляешь себя его врагом, то невольно начинаешь ему сопереживать. Выразить боль есть немало способов: через глаза, мимику, стоны, бормотания угасающего разума, прерывистое дыхание, перемены в движениях и иные способы.

* Запах. Запах может поведать скорее о природе создания. Запах гнилой рабы часто приписывается морским чудовищам; гнилятина – это к мертвякам; приторно-сладкий запах могут источать растения-убийцы; примеров, в общем, немало, но их перечисление достаточно муторно.

* Кости. Кости могут напугать при неисполнении их прямой функции. К примеру, когда кости пластичны в несвойственной для себя манере. Так же кости могут внушать страх, когда они выпирают наружу – это источает угрозу.

* Гротеск. Контраст значительно усиливает впечатления. Представьте себе собеседника, который говорит на обычные темы: цены на продукты; о том что у него сломалась тележка; сетование на неурожайный год. Но при этом произносит это инфернальным голосом, пытаясь вас заодно убить, и вообще он – призрак. Когда в существе сочетается нормальное и ненормальное, пугает не только ненормальная его часть, но и пропасть, которая располагается

между нормальной и ненормальной частями сущности данного существа. Или же в существе может причудливо и умопомрачительно сочетаться прекрасное и ужасное. К примеру: склизкое создание, с щупальцами у рта, стоящее на паучьих ножках, с множественными беспорядочно бегающими глазами, но при этом одетое в камзол, пахнущее розочками, говорящее голосом оперного певца и любящее потанцевать балет. Нечто такое однозначно будет производить неизгладимое впечатление.

* Непредсказуемость. Те, чьи дальнейшие действия затруднительно предсказать, вызывают у окружающих опасения. К примеру, те, чьи эмоции аномальны – то есть они реагируют на всё совершенно не так, как должны. Так же это могут быть те, чьи эмоции совершенно расхожи с действиями. Под такое описание может подходить тот, кто принимается яростно от кого-то убегать в страхе, или тот, кто умиротворённо учиняет бойню. Конечно, под описание "непредсказуемый" подпадают и ярко выраженные сумасшедшие. Сумасшедший с ножом, или, не дай кот, сумасшедший на троне – вот что непременно заставит окружающих бояться. Если так идти дальше, то и поведение зверей далеко не всегда получается предсказать. Некоторые бояться чужих собак, потому что не знают, что от этих горластых кусак можно ожидать.

* Повадки. Каждое существо имеет свои особенности поведения. К примеру, некоторые животные любят пометить территорию – отметинами своих когтей или, там, запахом. Одни любят почесать задней лапой за ухом другие – поспать, свернувшись в клубок. А вот летучие мыши отличаются тем, что спят вниз головой. У каждого должны быть свои повадки, привычки. Это не особо ярко выражается на фоне прочего, но и обделять вниманием тоже не стоит. К примеру, какой-нибудь оборотень, в своей неживотной форме, может порой за ухом почесать, территорию невзначай пометить – в общем, ненамеренно проявлять свои животные привычки.

* Крылья. Крылья непосредственно страх не внушают, но могут это делать опосредованно. Они могут дополнять образ существа, или же делать его фигуру более объёмной, что значительно придаёт внушительности.

* Пропорции. Пропорции, по определённым причинам, могут быть изменены. К примеру, у оборотня в гуманоидной форме могут быть длиннее руки из-за того, что это способствует бегу на четырёх конечностях. Так же диспропорция может помочь подчеркнуть противоестественность создания. Возникают вопросы, когда на практике используется то, что по идее к практике не очень-то применимо.

* Усики. Усики добавляют образу некоторую хаотичность, ввиду своих постоянных движений.

* Нос. Стандартный нос пугать не умеет. Пугнуть может нестандартный нос. Например, отсутствие самого носа, но наличие безобразных дыхательных отверстий.

* Выделение. Секреция способна отличаться своей безобразностью. Различные причудливые сочетания и специфические способы применения способны рождать столь омерзительные комбинации, что даже примеры приводить будет немного слишком.

* Опора. Когда под тобой нет опоры, либо она зыбка, или вообще жива и опасна – возникает страх. Это объясняется страхом упасть, так как это опасно, и страхом беспомощности, ведь без опоры сложно предпринимать какие-либо действия.

* Открытое пищеварение. Достаточно занимательно наблюдать за пищеварением, когда органы аля "наружу". Но это не так поразительно, как полностью открытое пищеварение. Например, у некоторых хищных грибов и растений можно спокойно лицезреть со стороны

процесс переваривания пищи, разной степени живости. Когда живое существо увязает в липкой и при этом едкой оболочке, медленно и мучительно умирая толи из-за того, что его переваривают, толи из-за того, что оно не может удовлетворить свои жизненные потребности. И вся эта масса из полуживых и полупереваренных останков открыта взорам всех желающих. А кому мало простого созерцания, тот может посмотреть поближе, занять "VIP места", так сказать, поучаствовать в процессе.

* Одежда. То, что на себе носит данное создание, отлично говорит об его прошлом (и/или) настоящем. К примеру, видя призрака, на котором надеты оковы или пыточные устройства, вы можете почти сразу понять то, что, скорее всего это призрак заключённого. Помимо передачи истории до становления монстром, носимые вещи способны передавать историю самого становления монстром и нести определённый функционал. Так, рыцарь, носивший плотный доспех, став монстром, чьи габариты превышает размер доспеха, может принять особенно-специфичный вид. К примеру, верхняя часть шлема может впечататься в череп, сросшись с ним, в то время как в каждом отверстии забрала будет виднеться по глазу, а нижняя часть шлема вообще разорвана, освобождая место пасти. В это же время броня на руках может порваться в зоне суставов, тем самым дав возможность роста удлинившемся конечностям. А нетронутые металлические пластины остались бы, служа дополнительной внешней защитой. Спина, до которой это существо, может быть, не может дотянуться, может стать отличным местом для размещения вонзённых клинков тех, кто до этого пытался упокоить бывшего рыцаря. Что мы всё о рыцаре – идём дальше. Так же атрибутика может стать некой особенностью существа, нестандартным оружием или чем-либо ещё. Например, повесившийся, став нежитью, может использовать оборвавшееся орудие собственного самоубийства, как хлыст. Стоит отметить, что одежда может порождать неизвестность. Так, существо может иметь крайне странное строение, объяснить которое может только то, что скрываться под одеждой. Но вряд-ли смотрящему на существо повернётся случай взглянуть за преграду одежды. Это всё равно что лицезреть невозможную фигуру, и именно под тем углом, под которым она кажется невозможной. А вопросы никуда сами уходить не будут – они останутся. Одежда может скрывать не только корень противоестественного, но и само противоестественное. Так, с виду обыкновенный собеседник, может в процессе своей деятельности невзначай вынуть из-под полы халата дополнительную конечность, и что-то ей сделать. Осознание того, что перед тобой не то, за что оно себя выдает, и невозможность распознать истинную сущность существа наводит жути. Под конец стоит отметить то, что познав историю существа (через ту же одежду), оно станет вам менее чужим, а значит, ему будет намного легче сопереживать. Так, убив бывшего рыцаря, вы, быть может, взгрустнете, подумав о его участи. Может даже вы похороните его как подобает, и со всеми почестями.

* Разум. Остатки разума иногда ещё теплиться в созданиях, которые им когда-то обладали. Их можно показать, дабы вызвать определённую степень сопереживания. Как пример – монстр, неустанно повторяющий слова извинения или мольбы о помощи, при этом упорно пытающийся убить вас. Когда же вы нанесёте ему последний удар, с его уст можно будет услышать благодарность. Или обезображенное создание, в своих бешеных порывах старающийся вас убить, резко опомнившись, меняет своё поведение. И на место звериной ярости приходят холодные, отточенные движения, и грация мастера-мечника, которым оно когда-то было. Или же остатки разума заперты в теле твари, и разум этот, вынужден наблюдать все те бесчинства, которые творит его тело, которое более ему не подвластно. Единственное, что может подсказать о присутствии разума в этом монстре, это грусть в глазах да слёзы, которые он проливает по своим жертвам. Всё это примеры отголосков разума, следы которого временами можно проследить в уже изменённом теле. Но последнее, о чём я хотел упомянуть, так это о помешательствах - когда разум не угасает, а видоизменяется. Пусть это немного объёмный текст, но в одном произведении есть ряд записок, который помогает лучше проиллюстрировать

возможные видоизменения разума: « В этих тёмных пещерах слишком высокая влажность, везде капает, что весьма неприятно. Я поскользнулся на камнях, покрытых вездесущей слизью, и чуть было не сломал щиколотку. В водоёмах какое-то движение и всплески, хоть и безо всяких видимых причин, а тени от факела будто растут и уменьшаются сами по себе. … Сбылись мои худшие ожидания! Случайный всплеск морской воды затушил нам факел, а потом на нас напали из засады! Из тьмы внезапно выскочили странные человекоподобные рыбы; я вновь быстро засветил смоляной факел и успел разглядеть чешуйчатые конечности, машущие грубыми орудиями, блестящими и зазубренными. Свет факела помог нам расправиться с чудовищами, но одно из них успело укусить меня за шею, прежде чем я выпустил ему кишки. Рана щиплет и странно покалывает… Лекарь велел помыть и забинтовать её. … Рана загноилась, кожа вокруг неё посерела, начала слезать и трескаться, почти как чешуя. Я пишу, а дыхание моё становиться всё ниже и тяжелее. Спутники смеются надо мной и просят не волноваться: мол, это всего лишь от морской соли в воздухе, которой в этих пещерах с избытком. … Все спят. Я же не могу уснуть из-за постоянного шёпота, будто со мной говорит течение и морские волны. Я никому пока не говорил, что у меня сошла кожа, а под ней оказалась странная серебристая мембрана. Всё время кутаюсь. Когда был привал, я съел мясо сырым. Товарищи стали задавать мне вопросы, и ответами моими не удовлетворились. Думаю, когда они проснуться, нужно будет рассказать им о моём состоянии: быть может, тогда они поймут, сколь оно серьёзно, и согласятся поскорее вернуться в город, где я попрошу помощи. … Остальных больше нет. Они пали жертвой кошмарных изменений! Чешуя их спала, и осталась только мягкая, уязвимая плоть. Без жабр они медленно задыхались. Но хуже всего были их глаза! Они были посажены так близко, и всё время щурились через узкие щёлочки во плоти! До сих пор передёргивает, когда вспоминаю, какой тёплой и омерзительной была их кровь! Еле удалось отмыть от неё ногти, чуть не вырвало. Да будет земля им пухом! … Я не помню, зачем мы покинули Мать Океан, когда всё, что нужно, мы могли найти в её нежных волнах? Но я возвращаюсь домой, назад в её объятия… [остаток страницы испещрён неразборчивыми каракулями].» – Конечно, текст может показаться немного жирноватым, но он отлично передаёт почти всю суть того, что я хотел сказать о "видоизменении разума".

* Несовпадение реальности. Продолжая тему разума, стоит отметить и другой способ вызвать страх. Когда существует более чем одна точка зрения на одно события, может стать не по себе из-за разительных различий. Допустим, двое пришли к столу, на котором разложена еда для пира. Один принялся набивать брюхо различными сочными яствами. А другой не принялся это делать, так как его начало воротить от омерзения. Почему? Потому что он видит эти продукты как пролежавшие на столе с месяц. Когда смотришь с обеих точек зрения становиться ясно, что что-то здесь не так. А в чём именно корень проблемы – вот это не ясно. Но это однозначно пощекочет нервишки.

* Стихия. Куда проще бороться с чем-то конкретным. Когда тебе противостоит конкретная личность, или же какое-то объединение, выстроить план действий становиться куда проще. Можно применить силу, или как-то попробовать договориться. Но совсем другое дело, когда противник перерастает в нечто иное – в стихию, которая всё смывает на своём пути и растаскивает тело за секунды. В качестве стихии могут предстать как явления неживой природы: бурные потоки воды или ревущий смерч, так и явления более живого характера: рой насекомых, несметная орда крыс, или даже неумолимый поток алчных до плоти немёртвых. Со стихией нельзя договориться, стихию нельзя побить. Перед ней остаётся лишь трепетать и беспомощно ждать своей судьбы. Этот страх вечен, а посему порой вокруг стихии выстраивают веру, дабы приглушить страх. Переход от конкретной угрозы к стихии можно проследить. Несколько насекомых – цель ясная. Их можно давить или травить. Пусть они и могут дать отпор, отравить, если ядовиты, но достаточно ясны способы совладания с ними. Но когда это целый рой, покрывающий собой большую часть поля зрения – насекомые становятся целью

эфемерной и непонятной. Становиться непонятно, как совладать с такой стихийной мощью. Сколько не бросай камни в воду, сколько не топчи тень – ни вода, ни тень никуда не денутся. Так и тут.

***

Далее у нас идёт рубрика "Для чего это нужно?!". Здесь я попробую объяснить зачем, собственно, это нужно. Первая причина – произведениям нужен контраст и разнообразие. Из-за их отсутствия читатель постепенно теряет интерес к произведению. Когда как их наличие значительно может поднять интерес. Что-то страшное является одним из инструментов в освящении вопроса добра и зла, помогает создать контраст. А умеренное жанровое смешение помогает прибавить разнообразие и привлечь аудиторию любителей иных жанров. Так же страх имеет одно ситуативно полезное свойство – очищение от мыслей. Ничто так не очищает голову от мыслей, как страх. "Чтобы освободить место для новых мыслей, нужно избавиться от старых" – именно с этой задачей страх справляется превосходно.

Сверх того стоит так же отметить ещё одну немаловажную роль страха. Всё, что несёт в себе нечто пугающее – страшно. Страшное могут видеть в некоторых необычных особенностях кого-либо, например: рыжие волосы; особый цвет глаз; увлечение некоторыми научными или религиозными течениями; необычно-привлекательная внешность; особенные родимые пятна; да даже какое-либо хроническое заболевание, проявляющееся специфическим образом, может вызывать страх. Бояться могут и больных, из-за их искажённых ликов, да и опасности заразиться. И если честно, то подпав под любую из категорий страха, что угодно может стать источником страха. Испытывать страх как-то неуютно, а посему возникает желание избавиться от источника страха. Простейшие способы – гонения, угнетение, или даже прямое применение насилия. Но бывают случаи, когда такими методами не избавиться от источника страха. Вот сколько не избивай гром, у тебя ничего толкового не выйдет. Коли не убрать источник страха, то приходиться жить в постоянном страхе. Но жить в постоянном страхе – не дало. Излишний стресс здоровью не помогает. В таком случае вокруг источника страха возникает вера, ну и как прямое следствие – всякого рода религии. Когда нет никакого иного способа объяснить природу вещей, вера с переменным успехом делает это. А раз уж явление просто и понятно, то и бояться нечего. Так же для борьбы с явлением создаются различные ритуалы, которые вроде как должны помогать. А помогают они, или нет – не суть важно. Главное сердце спокойно. Для большей ясности скажу, что данный абзац посвящён тому, какие же предпринимаются меры по борьбе со страхом.

А как использовать представленный выше материал? Включение чего-то страшного в повествование – это вопрос реализации идеи. Чтобы реализовать идею нужно иметь саму идею и способы её реализации. Собственно, некоторые идеи и множество инструментов реализации представлены выше.

Версия текста: [1.1]

Вполне возможно, что в будущем появиться версия текста [1.2]

http://tl.rulate.ru/book/23282/498003